

DAMNOS™



WARHAMMER
40,000

ZONE DE GUERRE APOCALYPSE





ZONE DE GUERRE
DAMNOS

973.M41 / 999.M41



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
LE FRACAS DES EMPIRES	7
RAPPORT DE BATAILLE :	
LA BATAILLE DE LA NÉCROPOLE	25
MISSION DE DAMNOS – LA BATAILLE DE LA NÉCROPOLE	25
LES DYNASTIES S'ÉLÈVENT	26
FORCE D'INVASION ULTRAMARINE	27
RUPTURE CRITIQUE	28
GALERIE DE FIGURINES	29
RÈGLES D'ENGAGEMENT	34
TERRAIN DE DAMNOS	35
CATASTROPHES SURNATURELLES DE DAMNOS	36
MISSIONS DE DAMNOS	
L'Évacuation de Kellenport	37
Assaut Planétaire	38
Le Courroux du C'tan	39
ATOUTS STRATÉGIQUES DE DAMNOS	40
HEURES DE GLOIRE DE DAMNOS	41
FICHES TECHNIQUES	
SPACE MARINES	42
FORTIFICATIONS	54
NÉCRONS	55
APPENDICES	66
INDEX	68

Écrit par : Phil Kelly Couverture : Pedro Nuñez

**Conception, Illustration, Production et Reprographie
par le Design Studio Games Workshop**

Traduction : Gil Charpenet, Sylvain Clément, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2012, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, *Warhammer 40,000: Apocalypse*, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2012, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

www.games-workshop.com

ROYAUME-UNI

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

FRANCE

Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 592 Aix en Provence - Cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD

Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

À travers tout l'Imperium se déroulent d'immenses campagnes pour contrôler des planètes vitales ou anéantir l'ennemi. Ces conflits ont une telle ampleur qu'ils infléchissent le cours de l'histoire et durent des années, voire des décennies.

Certaines de ces campagnes sont devenues synonymes de guerre à une échelle inimaginable; la liste des planètes concernées est une litanie de désastres – Armageddon, Medusa V, Damnos, Skalathrax, Terra elle-même – que les annales de l'Imperium recensent depuis plus de dix mille ans. Le monde ou le système théâtre d'une telle campagne devient une zone de guerre dévastée, où les survivants endurcis ne côtoient plus que la mort et la destruction.

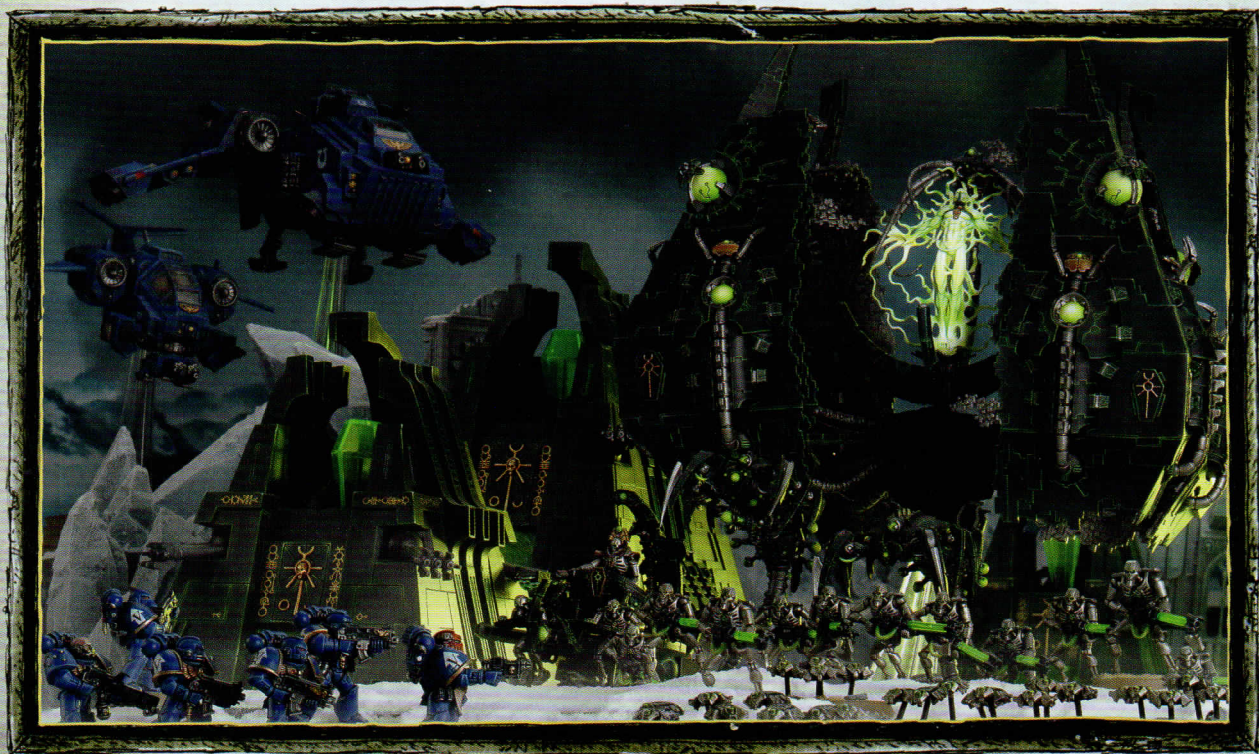
Ce livre décrit la Zone de Guerre de Damnos. Il présente non seulement l'Incident de Damnos originel, lors duquel la 2^e Compagnie des Ultramarines retint les forces nécrons actives afin que les derniers survivants de l'ex-monde impérial puissent être évacués, mais également la lutte titanique pour le contrôle de la planète, vingt-cinq ans plus tard, lorsque cinq compagnies Ultramarines, menées par Marneus Calgar en personne, retournèrent sur Damnos. Les space marines se heurtèrent alors à la puissance combinée des dynasties Sautekh et Nihilakh, et des terribles machines de guerre nécrons déployées en masse. L'arrivée en force des Ultramarines et leur campagne vengeresse ne visait qu'à asseoir la domination totale de l'Imperium sur ce monde – à condition de triompher des nombreux secrets rôdant sous la croûte glacée de la planète.

ZONES DE GUERRE D'APOCALYPSE

Chaque zone de guerre d'Apocalypse est un supplément aux règles d'Apocalypse, spécifique à une célèbre campagne de l'histoire de la galaxie de Warhammer 40,000. Une telle zone de guerre est précédée d'un historique détaillé du déroulement de la campagne, de ses batailles majeures, et de ses protagonistes.

Ensuite viennent les règles spéciales, les atouts stratégiques, les missions et les formations d'Apocalypse, le tout étant basé sur l'histoire de la zone de guerre en question. Vous pouvez utiliser le tout lorsque vous jouez des parties dans cette zone de guerre, et avec un peu de bon sens, vous pouvez le réutiliser dans des batailles d'Apocalypse situées dans d'autres environnements similaires. Soulignons que les formations de zone de guerre d'Apocalypse sont utilisables dans toutes vos parties d'Apocalypse, quel que soit leur cadre.

Enfin, toutes les zones de guerre d'Apocalypse comportent un encart dépliant montrant un instantané de partie d'Apocalypse se déroulant dans la zone de guerre concernée. Nous espérons que cela vous donnera un aperçu de ce à quoi on peut parvenir avec un peu de temps et d'efforts, et vous inspirera pour vos propres parties d'Apocalypse.









LE FRACAS DES EMPIRES

Damnos est une planète glacière dont la croûte gelée dissimule un terrible secret. Les colons humains ont en effet éveillé un pouvoir si grand que même la formidable 2^e Compagnie des Ultramarines ne put le vaincre. Seule une guerre à grande échelle entre l'Adeptus Astartes et l'ost nécron pourrait restaurer la foi de l'Humanité en sa propre suprématie.

UNE MENACE ASSOUPIE

Le monde glacière de Damnos, une planète minière à l'est de l'Ultima Segmentum, fut colonisé durant la Grande Croisade. Les humains y vécurent pendant presque dix millénaires, en creusant des habitats et des canyons dans le permafrost, tandis qu'ils s'enfonçaient toujours plus pour extraire les ressources minières. Toutefois, les colons impériaux ne furent pas les premiers à s'établir sur Damnos, car une autre race sommeillait sous la glace depuis des éons.

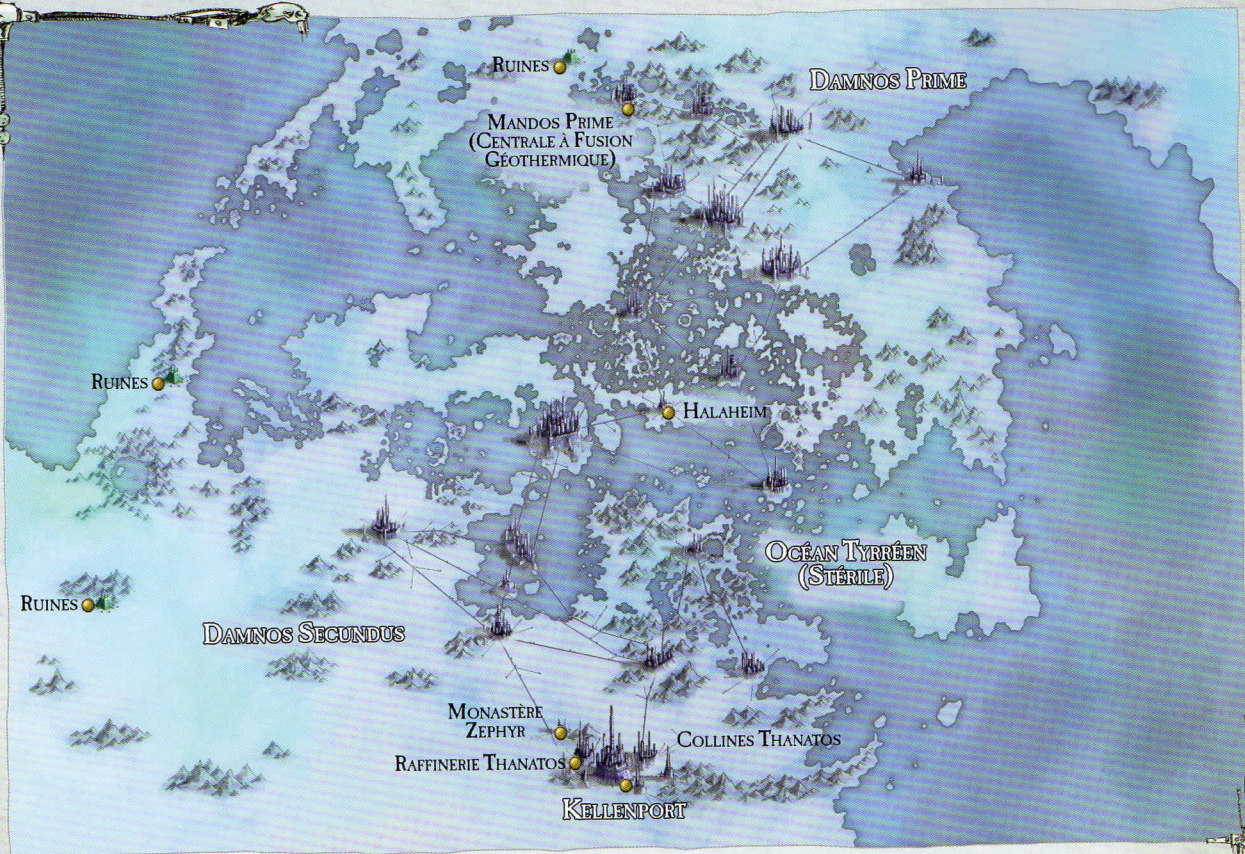
Les générateurs à fusion de la planète avaient été implantés parmi les ruines d'une ancienne civilisation xenos. Les premiers signes d'une présence en sommeil sous la croûte terrestre furent une série de violents séismes au long de l'année 274973.M41 – des bouleversements tectoniques qui ravagèrent les abîmes minières de Damnos. Suite à ces secousses, le réseau de centrales géothermiques de Mandos Prime fut victime de défaillances critiques.

Des équipes de serveurs ouvriers et d'exofabricateurs furent envoyées, et tandis qu'ils recherchaient chaque machine sacrée pour les réparer, leurs lampes éclairèrent des formes artificielles et des runes, mises à jour par les tremblements de terre – des choses que certaines institutions impériales feraient tout pour extraire et examiner.

Lorsque se répandirent les rumeurs de ces découvertes, le magos Karnak de l'Adeptus Mechanicus s'empressa d'ordonner une excavation. Ses technoprêtres prirent le contrôle de toutes les opérations minières à travers le globe, et de nombreux échantillons xenos furent acheminés jusqu'à la forteresse de Goethe Majoris pour étude. Toutefois, à leur grande frustration, ils furent incapables de pénétrer les mystérieux portails gelés, situés au cœur des ruines.

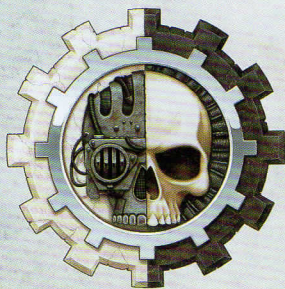
Il ne fallut guère de temps avant que leur curiosité soit enfin satisfaite...





LE MONDE D'EN DESSOUS

L'Adeptus Mechanicus est connu pour fouiller les recoins de la galaxie, au mépris de dangers qui feraient hésiter les space marines eux-mêmes, dans leur recherche permanente des Schémas de Construction Standards qui sont la base de la technologie de l'Imperium, et le pinacle de leur religion. Les colons de Damnos ignoraient tout des horreurs qu'ils étaient en train d'éveiller sur ordre du Mechanicus, ni qu'en une année, les conséquences de leurs actions auraient purgé la planète de toute vie humaine.



UN LEGS LUGUBRE

L'activité sismique ne fut que le précurseur du carnage à venir, car en 779973.M41, les colons originels de Damnos sortirent de leur long sommeil. À travers tout le globe, des créatures-machines squelettiques appelées nécrons émergèrent des failles engendrées par les bouleversements tectoniques. Leur nombre était stupéfiant. Tous ceux qui les aperçurent comprirent qu'il s'agissait des messagers de la mort.

Les colonies minières furent les premières à tomber. De monstrueuses mécarachnides et des essaims de scarabées canopteks jaillirent des abîmes, massacrant les mineurs paniqués avec leurs rayons à fission couleur émeraude et leurs griffes argentées. Une poignée de travailleurs survécut assez longtemps pour atteindre les camps et les manufactorum les plus proches, mais les nécrons ne tardèrent pas à les rattraper.

En l'espace de six mois, la plupart des complexes sépulcraux de Damnos étaient sortis de leur torpeur ancestrale. Phalanges après phalanges, les nécrons se déversaient à la surface dans l'air glacial, en rangs serrés et interminables. La force de défense

planétaire fut attaquée par un ennemi si avancé que même la mort ne pouvait l'arrêter. Pour aggraver le tout, de terribles tempêtes ravagèrent Damnos Prime, qui se trouva incapable d'envoyer des messages de détresse à cause des parasites électromagnétiques.

Ce déchaînement météorologique avait quelque chose de malfaisant. Il semblait se concentrer autour des centres de communications, et brouiller les cogitateurs à chaque fois qu'un lien vocal était établi. La Garde de l'Arche, les régiments postés en garnison sur Damnos, ne pouvait se coordonner tant que leur réseau était rendu inopérant par le voile disrupteur des nécrons. Les xenos les assaillirent de toutes parts, et réduisaient les chars impériaux en scories fumantes grâce à leur spectaculaire techno-sorcellerie.

En dépit de l'extraordinaire bravoure de ses soldats, la force impériale n'avait pas la moindre chance. Les défenseurs de Damnos Prime furent méticuleusement annihilés, un camp après l'autre. En quelques mois, le continent de Damnos Prime était devenu aussi silencieux qu'un tombeau.

LA NÉCROPOLE FLOTTANTE

Au fil des semaines, il devint évident pour les citoyens de Damnos Secundus qu'une menace pesait sur la planète tout entière. Heureusement, pour eux, l'océan Tyrréen s'étendait entre Kellenport, la capitale, et la marée montante de xenos. Toutefois, le seigneur gouverneur Arxis faillit s'étouffer avec son amasec lorsque la flotte appelée la Toile Maritime Tyrréenne rapporta qu'une formation dense de structures pyramidales traversait les eaux dans sa direction.

Selon les rapports brouillés de la Toile Maritime, les structures cyclopéennes n'étaient pas portées par les vagues, mais glissaient au-dessus d'elles. Les machines xenos suivaient une formation en quinconce, telle une antique cité ramenée à la vie. Des appareils d'attaque en forme de croissant patrouillaient entre chaque segment de la chaîne, et l'ensemble était nimbé d'éclairs verdâtres qui foudroyaient les vaisseaux impériaux observant leur progression. Plus perturbant encore, la flotte détecta la signature énergétique d'un puits transdimensionnel qui pulsait dans les profondeurs. Même les flots s'écartaient au passage de la forteresse.

DES VOIX DANS LA NUIT

Le gouverneur mobilisa immédiatement tous les régiments sous son commandement – gardes de l'Arche, dragons valiens et troupes de choc cadiennes s'apprêtèrent à combattre. Il demanda au croiseur impérial *Nobilis* de se placer en orbite géostationnaire au-dessus de Kellenport et se retrancha dans son bunker de commandement de classe Proteus, ordonnant à ses astropathes de lancer un appel de détresse. De par sa nature psychique, le message contourna le brouillage nécron et traversa l'éther. La transmission fut interceptée par le maître archiviste Tigurius des Ultramarines, qui la relaya au capitaine Sicarius de la 2^e Compagnie. Dans les profondeurs du cosmos, le croiseur d'attaque *Valin's Revenge* fit route pour Damnos.

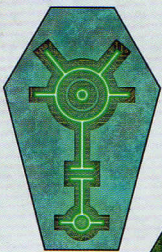
Plus tard cette même semaine, des images du massacre d'Halaheim furent diffusées dans les principaux foyers de population de Damnos Secundus, accompagnées d'un hologramme nécron relayant un message dans un haut gothique saccadé. Le contenu était clair. Ce monde appartenait aux nécrons, qui purgeraient les humains de sa surface sans le moindre remords.



LA DYNASTIE SAUTEKH

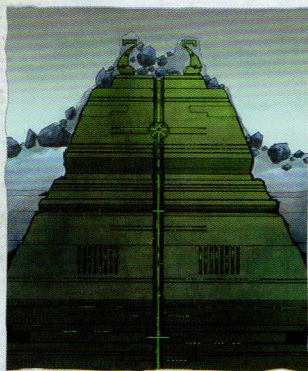
Les ténarques de Damnos se croyaient indépendants, mais étaient en réalité rattachés à l'immense dynastie Sautekh. Leurs alliés, les seigneurs de Nihilakh, avaient conclu un pacte multimillénaire avec les nécrons de Damnos, ce qui ne fit qu'alimenter l'illusion d'indépendance de ces derniers. Toutefois, les machinations des nécrons n'avaient aucune importance pour les Ultramarines qui vinrent les affronter – tous n'étaient que de la racaille xenos qui devait être traitée en tant que telle.





L'HÉRITAGE DE DAMNOS

Les nécrons de Damnos furent dérangés par les colons impériaux avant que leurs protocoles d'éveil ne soient pleinement actifs, et leurs circuits engrammatiques furent ainsi sévèrement corrompus. Pas un seigneur de la dynastie Sautekh ou de Nihilakh ne put se soustraire à la folie destructrice si typique de leur engeance.



LES TOMBES GELÉES

Sous la croûte de glace de Damnos, l'Adeptus Mechanicus découvrit des artefacts xenos, mais aussi une gigantesque infrastructure. Chaque forage profond confirma la présence d'une nécropole en sommeil. Les colons réalisèrent trop tard que Damnos n'était pas un monde glacière naturel, mais une enveloppe métallique titanesque refroidie par le passage des millénaires. La curiosité de l'Adeptus Mechanicus qui prit le pas sur les opérations minières provoqua le réveil en masse des gardiens de la planète.

LE SIÈGE DE KELLENPORT

Le moral des Impériaux était au plus bas, et le front de guerre traversa Damnos Secundus, jusqu'à ce que Kellenport soit complètement assiégée en 020974.M41. Des bribes de messages vocaux et de séquences vidéo rapportèrent le barrage soutenu de canons-pylônes, dont chacun avait la taille d'un bloc d'habitation impérial, qui avaient émergés du permafrost pour zébrer le ciel de décharges verdâtres. Chaque fois que les défenseurs impériaux déployaient leurs bataillons de blindés ou employaient leurs macro-canons, ils étaient promptement oblitérés par les décharges aveuglantes des pylônes à fission. Par ailleurs, les guerriers-machines nécrons s'avéraient incroyablement résistants. Les tirs de laser les éraflaient à peine, et ils traversaient des nuages de prométhium brûlant sans dommage. Même lorsqu'un tir chanceux envoyait un nécron mordre la poussière, la machine se relevait souvent pour reprendre les armes, ce qui érodait l'esprit combatif des défenseurs au point que toute cohésion militaire devint impossible.

Paralysée par les dissensions internes et la panique, la population d'Arcona City vit ses habitants impitoyablement éliminés en l'espace d'un jour. Seule mince ligne de gardes impériaux se tenait à présent entre les phalanges nécrons et Kellenport.

Cependant, Arxis avait encore une carte dans sa manche. Alors que la capitale était assiégée par une force nécron d'une taille sans précédent, le cuirassé impérial *Nobilis* déversa des barrages successifs de torpilles à fusion depuis l'orbite, qui incinérèrent une large portion des assiégeants déployés dans les plaines entourant la cité. À chaque explosion, une clameur montait des remparts, celle des gardes impériaux et l'ancienne milice minière qui luttèrent pour les protéger.

Alors que la balance semblait pencher du côté impérial, de larges traits de lumière émeraude tirés par les pylônes nécrons fendirent le ciel, traversèrent les boucliers du *Nobilis* et éventrèrent sa coque. La détonation des moteurs Warp illumina le ciel de Kellenport, baignant la zone d'une lueur kaléidoscopique démente.

Non loin, dans les chantiers navals de Crastia, les bâtiments d'une flotte éclectique faisaient chauffer leurs turbines en vue d'une évacuation de dernière minute. Toutefois,

avant d'avoir pu décoller ils furent envahis de cauchemars drapés de lambeau de chair qui émergèrent du sol pour déchiqueter les réfugiés terrifiés avec leurs griffes de métal. Arxis n'avait pas atteint la porte de son bunker de commandement qu'un essaim de constructs nécrons détruisit son refuge et lacérèrent le seigneur gouverneur.

Surpassés et démoralisés, les survivants recommandèrent leur âme à l'Empereur et se replièrent dans le complexe fortifié interne de Kellenport. Dans leur hâte, ils ne remarquèrent pas l'icône bleue clignotant sur la console hololithique de feu Arxis.

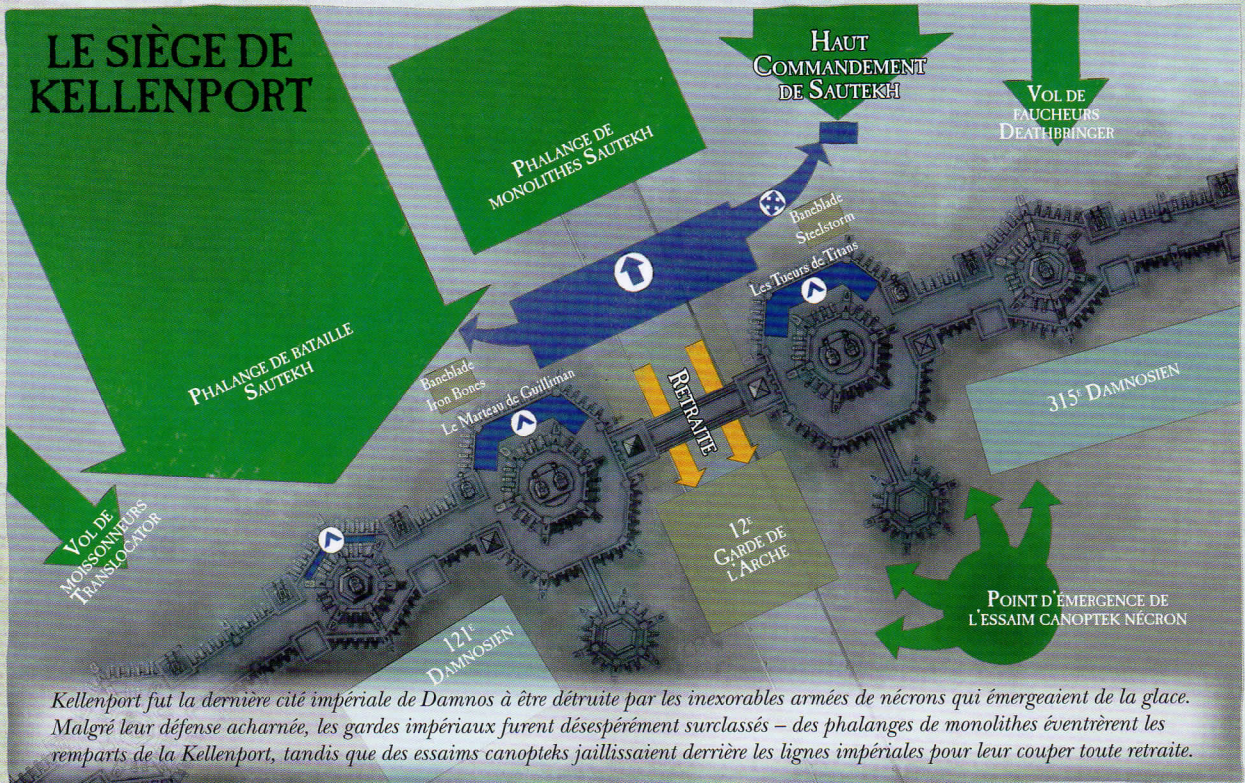
TONNERRE ET FUREUR

Les Ultramarines de la 2^e Compagnie, alertés de la situation critique de Damnos par les messages astropathiques, se translatèrent depuis le Warp dans l'espace réel entourant le monde assiégé. Le capitaine Cato Sicarius ordonna au *Valin's Revenge* de s'approcher à couvert derrière l'épave du *Nobilis*. Cette tactique prouva sa sagesse, car les nécrons visèrent le croiseur avec leurs armes à fission.

Le fait que le vaisseau n'ait pas été coupé en deux témoigne du talent de ses timoniers. Néanmoins, la puissance de feu déchaînée frappa le croiseur à trois reprises, le faisant trembler à chaque impact. Le dernier rayon à fission toucha durement le *Valin's Revenge*, mais les Ultramarines avaient déjà lancé leurs modules d'atterrissage vers la surface de la planète, qui strièrent le ciel, telle une pluie de comètes.

La force d'assaut orbital de Sicarius cibra les places et les avenues de Kellenport. Les space marines se déployèrent des modules selon les préceptes stricts du Codex Astartes, et firent aboyer leurs bolters. La fureur des guerriers de l'Adeptus Astartes s'abatit sur les phalanges nécrons à coups d'épée tronçonneuses et de tirs d'armes lourdes, mais bien qu'ils aient rejoint les défenseurs survivants, les xenos ne ployèrent pas sous leurs attaques. Maintes vies furent perdues avant que les space marines ne remportent une coûteuse victoire.

Cette hécatombe deviendrait amèrement durant le reste de la campagne. Les guerriers de l'Adeptus Astartes luttèrent avec toutes les armes à leur disposition, et testèrent leur courage contre une succession de dynastes nécrons pour réaliser que leurs ennemis étaient aussi indomptables qu'eux-mêmes.



Sicarius ne céda point. Les pylônes à fission furent désactivés ou détruits l'un après l'autre, ce qui permit aux Ultramarines de faire atterrir leurs soutiens blindés pour renforcer leurs lignes. Le capitaine Sicarius faucha à lui seul des dizaines de pillards nécrons et paralysa une de leurs machines de guerre avec une grenade bien placée. Cependant, en dépit de leur héroïsme, les guerriers de la 2e Compagnie ralentirent à peine la progression des xenos. Sur chaque théâtre d'opération, les Ultramarines luttèrent pour tenir les nécrons en respect.

LE DESTIN D'UN HÉROS

Comme à son habitude, le capitaine Sicarius se trouvait en première ligne. Malgré toutes ses compétences, ses attaques étaient entravées par les effectifs innombrables de l'ennemi. Dans sa frustration, Sicarius cherchait à gagner du temps pour ses hommes en jouant lui-même le rôle d'appât avec son escouade de commandement. Il ne lui fallut pas longtemps pour se frayer un chemin jusqu'au Phaéron qui tenait le rôle de tétarque suprême des forces xenos, un géant mécanique doré appelé l'Éternel. Un tir brûlant du pistolet à plasma de Sicarius arracha la mâchoire de la créature, qui n'en parut pas affectée. Le duel était

équilibré, mais la force du chef nécron s'avéra décisive. Son fauchard entailla profondément le plastron du space marine, blessant grièvement Sicarius.

Criant par son haut-parleur, le Dreadnought vénérable Agrippan se rua à travers les rangs des nécrons pour protéger le corps de son capitaine. Broyé par la fureur guerrière du béhémoth blindé, le tétraque nécron se matérialisa et retourna dans sa tombe.

En l'absence de leur chef pour les guider, les légions de nécrons basculèrent sur des protocoles défensifs lents et prévisibles – une faiblesse critique qui causa la perte de centaines d'entre eux. Les hommes de Sicarius récupérèrent leur capitaine, et repoussèrent l'ennemi avant de se replier, comme prévu, jusqu'au site d'évacuation.

Sicarius venait de goûter à la défaite pour la première fois, bien que sa vaillante arrière-garde ait laissé aux survivants le temps de se retirer. Plus de la moitié de la 2e Compagnie s'était sacrifiée pour sauver la vie de quelques milliers de réfugiés. C'était cher payé – chaque space marine est en effet plus précieux pour l'Imperium qu'une centaine d'hommes ordinaire, et Damnos était toujours aux mains des nécrons.



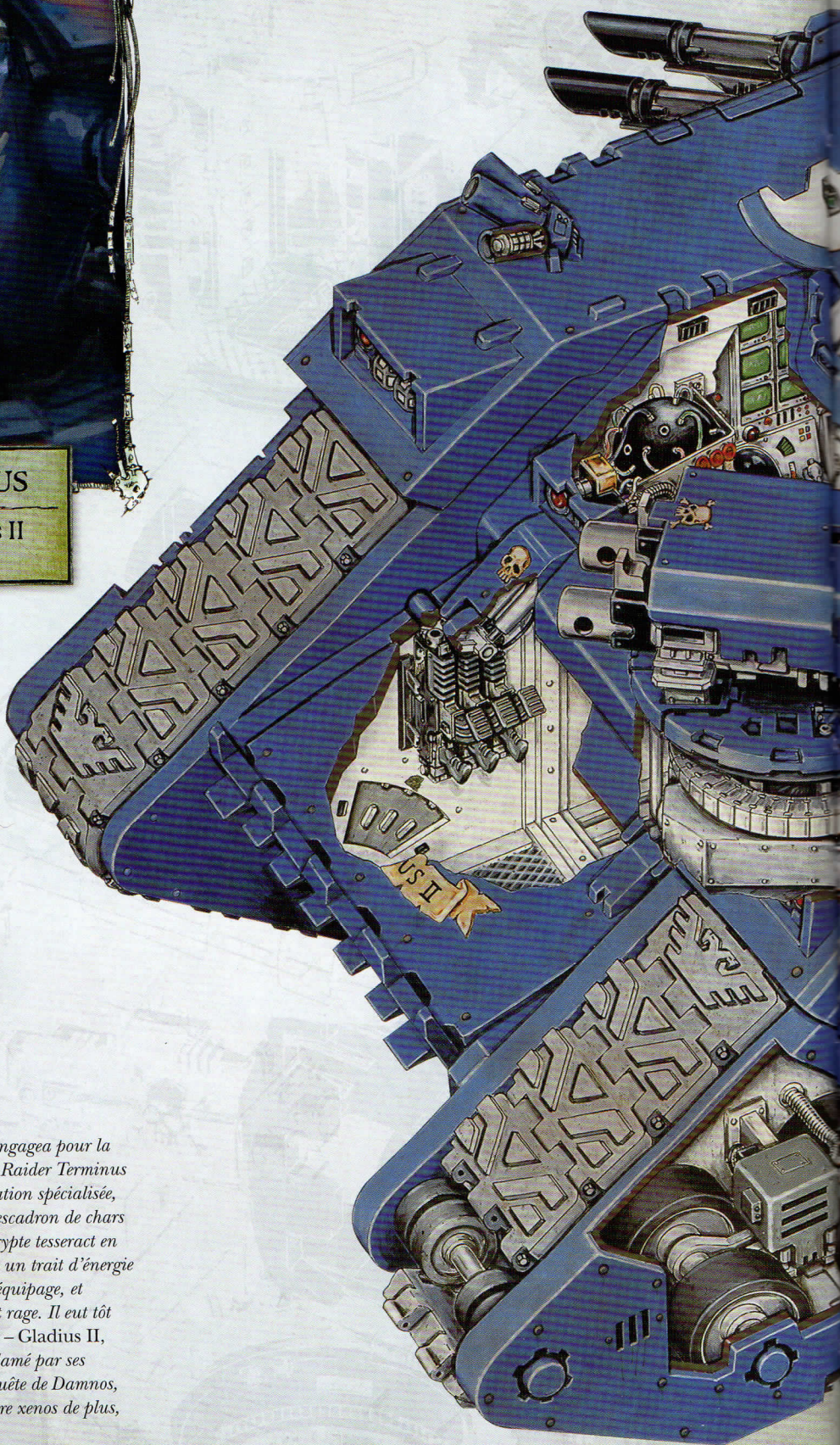
LE HÉRAUT DU DÉSARROI

Chaque tétarque nécron au service de l'Éternel durant la Chute de Damnos possédait un talent particulier contre les races inférieures. Le Héraut du Désarroi joua un rôle déterminant en brisant le moral des Damnosiens par ses images atroces et sa propagande accablante. Son portrait dansa dans le ciel de Kellenport durant les derniers jours de la guerre et ses mots résonnèrent dans l'esprit des colons et des space marines – la fin de l'Humanité avait sonné et leurs efforts étaient vains. Mais l'élite de l'Imperium poursuivait le combat néanmoins.

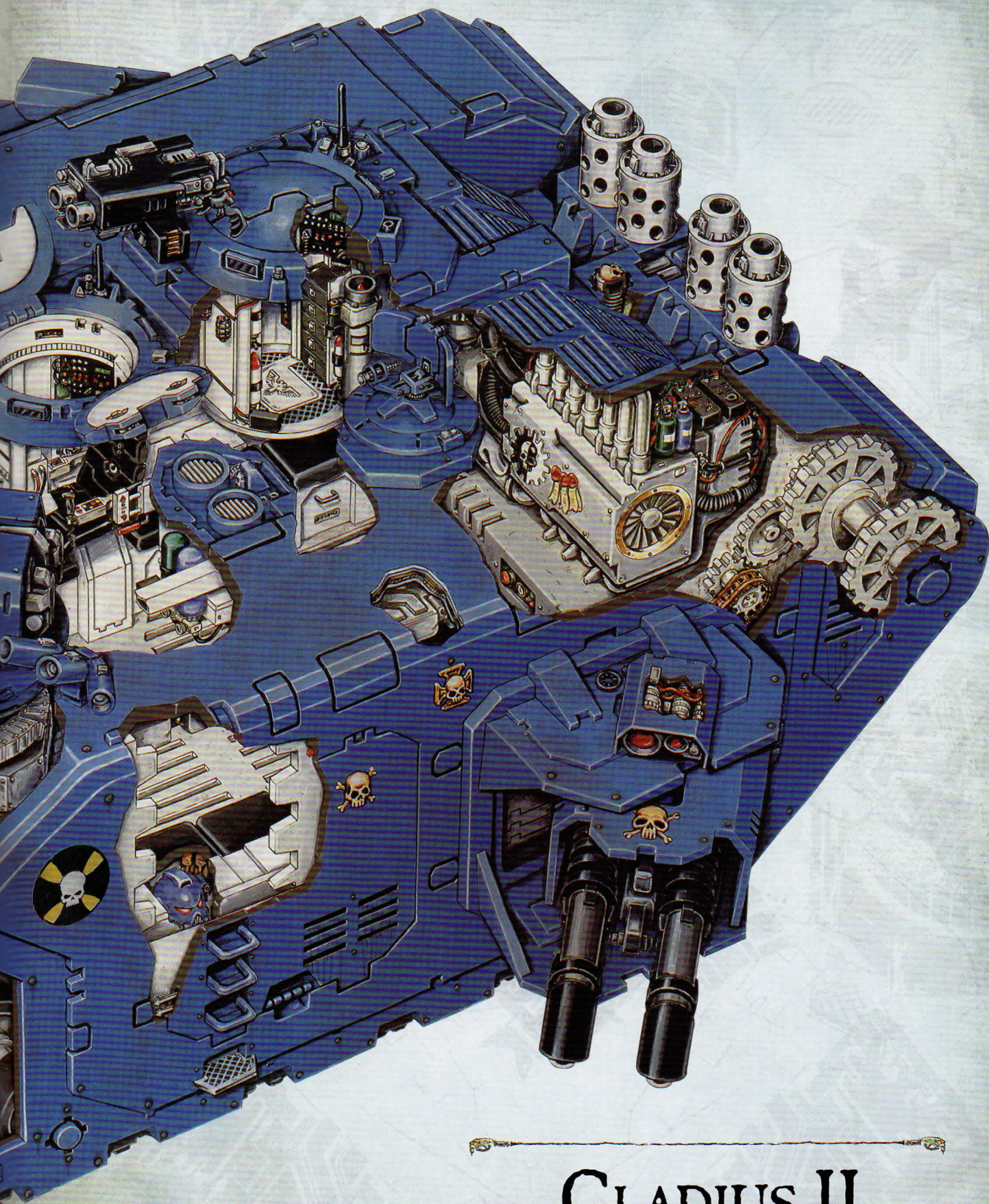


ANTARO CHRONUS

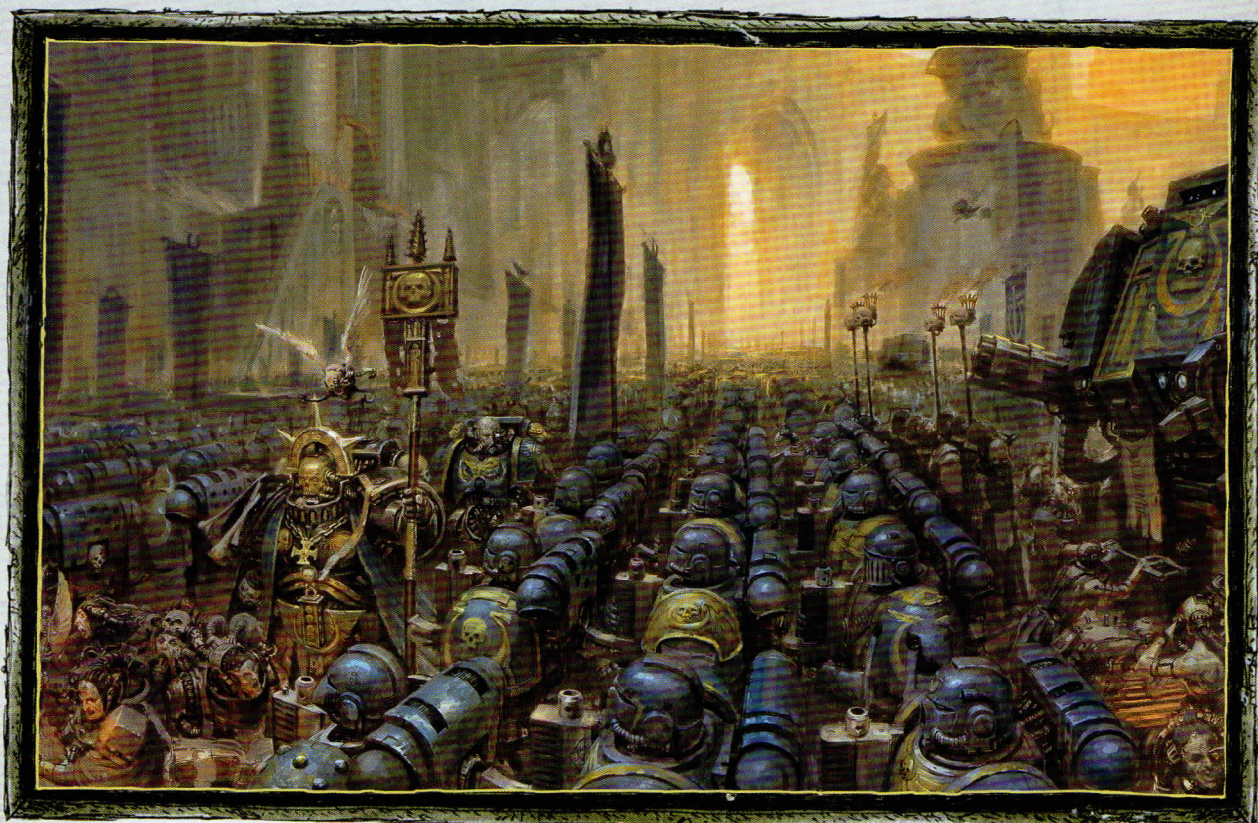
COMMANDEUR DE GLADIUS II
DAMNOS, 999.M41



Le chef de char Ultramarines Antaro Chronus engagea pour la première fois les hordes nécrons à bord du Land Raider Terminus Ultra Pride of Talassar. À la tête de cette formation spécialisée, appelée la Lance de Macragge, Chronus et son escadron de chars détruisirent tant de construction xenos que la crypte tesseract en leur centre oblitéra le Pride of Talassar grâce à un trait d'énergie aveuglante. Chronus fut le seul survivant de l'équipage, et s'extirpa de l'épave tandis que la bataille faisait rage. Il eut tôt fait de réquisitionner un Land Raider non loin – Gladius II, montré ci-contre – et rejoignit sa formation, acclamé par ses frères de bataille. Durant le restant de la reconquête de Damnos, Chronus abattit à lui seul six machines de guerre xenos de plus, et son escadron des dizaines d'autres.



GLADIUS II



RETOUR DANS L'ABÎME

La Chute de Damnos, qui fut le premier conflit à grande échelle entre les Ultramarines et les nécrons, n'était pas un cas isolé. L'émergence des nécrons s'est poursuivie rapidement à travers l'Imperium. L'un après l'autre, leurs mondes nécropoles se sont éveillés et les xenos de métal ont entrepris la reconquête de leur empire, en commençant par chasser ou exterminer les colons arrivistes qui avaient élu résidence sur le sol souverain des nécrons, puis par une invasion inexorable et impitoyable des mondes et des systèmes voisins.

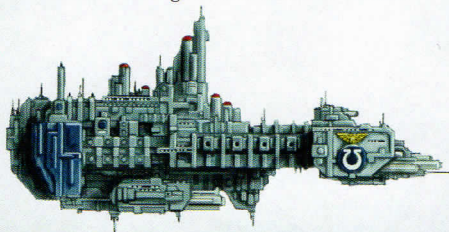
La nouvelle rumeur de la menace nécron se répandit, en dépit des efforts de l'Inquisition pour éliminer toute donnée relative à la résurrection de leur empire. Pire, le fait

que cette civilisation était assez puissante pour triompher non seulement de la Garde Impériale, mais également de l'Adeptus Astartes – notamment des Ultramarines – avait ébranlé la foi de l'Imperium en sa suprématie militaire.

Des rapports faisant état de mondes jadis prospères victimes de la reconquête des nécrons à travers l'Ultima Segmentum finirent par atteindre Terra. Révolté par leur perte, le fabricant général de l'Adeptus Mechanicus parvint à un accord fatidique avec les hauts seigneurs de Terra. Il fallait faire un exemple. Les Ultramarines auraient la tâche de retourner sur Damnos en force, et d'éradiquer une fois pour toutes la menace nécron qui l'infestait. Alors seulement un avertissement se répandrait dans toute la galaxie – Aucun ennemi, fut-il démon, hérétique ou xenos, ne saurait résister au courroux de l'Adeptus Astartes.

VALIN'S REVENGE

Le croiseur d'attaque Valin's Revenge est le fleuron de l'arsenal de la 2^e Compagnie, armé et renforcé selon les plus hauts standards de sa classe et capable de larguer l'intégralité de ses modules d'atterrissage en moins d'une minute.



La nouvelle fut portée jusqu'à Ultramar par les équipes d'intervention de la Deathwatch les plus expérimentées que l'Ordo Xenos avait sa disposition, menées par l'escouade Lazarius: une unité d'élite qui était parvenue à déstabiliser le monde nécropole de Daedalon. Les hauts seigneurs croyaient fermement que les compétences particulières de la Deathwatch pourraient faire la différence. En outre, ils savaient que les Ultramarines seraient plus enclins à accéder à une requête formulée par un space marine que par un fonctionnaire en robe de l'Adeptus Terra. Des rumeurs avaient circulé au sujet d'un des sergents de la Deathwatch arrivé en Ultramar, qu'il s'agissait de Davian Imocles, un vieux frère d'escouade de Sicarius, et que les deux amis

avait enfreint les protocoles d'Ultramar en se rencontrant avant que les salutations officielles n'aient été formulées.

Par ailleurs, l'arrivée de la Deathwatch fut source de nombreuses discussions dans les rangs des Ultramarines, car de toutes les forces impériales, ce corps était le plus efficace pour neutraliser les entités xenos.

Lorsque le capitaine Lazarius relayait le plan des hauts seigneurs à Marneus Calgar sur le monde idyllique de Hera, le maître de chapitre fut contrarié. Calgar avait compulsé intensivement les rapports de Sicarius au sujet de l'Incident de Damnos, et il savait que la 2^e Compagnie avait affronté une infime portion de la véritable puissance des nécrons. Cette fois, les Ultramarines devraient affronter un monde nécropole opérationnel, fourmillant de défenses.

Les pensées de Calgar avaient longtemps été troublées par l'ampleur de la menace qui rôdait sous l'écorce glaciale de Damnos. Le maître de chapitre savait que la reconquête de Damnos coûterait des centaines de vies parmi ses hommes, mais la directive était claire. Les Ultramarines avaient failli durant la Chute de Damnos – un échec auquel il fallait remédier.

Bien qu'il refusât de l'admettre, Calgar savait dans son cœur que les hauts seigneurs avaient raison. Le moral de l'Imperium était en jeu. Il était du devoir des Ultramarines de mener jusqu'à sa conclusion la guerre qu'ils avaient débuté des décennies plus tôt.

LES ENFANTS DE DAMNOS

Vingt-cinq longues années s'étaient écoulées et le spectre de Damnos venait à nouveau hanter les Ultramarines. Pour les simples mortels, c'était une génération entière, mais une courte période ramenée à la longévité d'un space marine. La 2^e Compagnie avait remporté d'innombrables victoires depuis Damnos, mais nul ne pouvait oublier l'épreuve endurée sur le monde infesté de xenos. De nombreux Ultramarines qui avaient combattu alors étaient préoccupés par leur rédemption.

Cato Sicarius était le premier parmi eux. Il avait depuis longtemps récupéré de la grave blessure infligée par le monarque nécron aux abords de Kellenport, mais pas de celle portée à son honneur. Ainsi lorsque Marneus Calgar annonça le retour

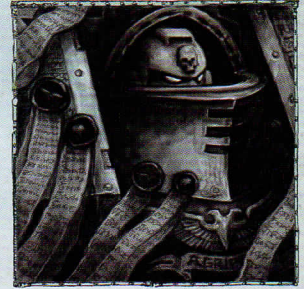
en force des Ultramarines sur Damnos, la 2^e Compagnie parmi eux, le capitaine Sicarius esquissa un sourire pour la première fois depuis des décennies.

Après la Chute de Damnos, les survivants avaient été relocalisés sur Tarentus, un agrimonde en bordure de l'empire d'Ultramar. Les Damnosiens avaient refait leur vie, et travaillé dur pour s'intégrer à ce royaume. Soldats et mineurs avaient tiré un trait sur leur passé, fondé une famille et entamé une carrière, et une nouvelle génération avait atteint l'âge adulte. Les Damnosiens avaient déjà impressionné les guerriers d'Ultramar par leur bravoure, et leurs enfants s'étaient entraînés si dur qu'ils avaient également gagné le respect de l'Adeptus Astartes. Certains avaient même été incorporés aux Ultramarines – les Serres de Glace de la 10^e Compagnie, entraînés par Torias Telion, étaient tous de souche Damnosienne.

Marneus Calgar était un régent prudent et sage. Il savait que la guerre à venir était autant liée à l'âme de l'Imperium qu'à son corps et il donna l'opportunité aux familles réfugiées de la planète glaciale une chance de se battre pour le monde qu'elles avaient été forcées d'abandonner. Presque tous les adultes se portèrent volontaires, car beaucoup des robustes colons y voyaient leur seul espoir de chasser de leurs rêves les affreux squelettes de métal.

La machine de guerre impériale accéléra son déploiement. Les 1^{re}, 2^e, 3^e et 5^e Compagnies des Ultramarines furent rappelées de diverses zones de guerre à travers l'Ultima Segmentum – plus de 500 space marines – pour être menés au combat par Calgar en personne. Toutes les données relatives à Damnos furent minutieusement examinées et les cages d'entraînement résonnèrent jour et nuit du fracas de l'acier contre l'acier. On raconte que Cato Sicarius allait jusqu'à dormir dans la salle d'armes, et qu'il combattait avec la rage d'un possédé.

Les préparatifs de Calgar furent achevés avant la fin du mois en cours. Au lieu d'émerger du Warp en orbite de Damnos, la grande flotte d'Ultramar préféra la proche planète d'Utinos – une géante gazeuse ceinte d'astéroïdes radioactifs. Une fois de plus, les timoniers Ultramarines prouvèrent leur adresse. Les vaisseaux impériaux pénétrèrent l'espace réel dans les couches extérieures de la géante gazeuse, et furent ainsi dissimulés par des volutes ocreuses.



UN ŒIL VIGILANT

Le Dreadnought vénérable Agrippan fut assigné à la 2^e Compagnie durant la Chute de Damnos sur ordre de Marneus Calgar en personne. Sans lui, le capitaine Sicarius n'aurait peut-être pas survécu. L'ancien guerrier donna sa vie pour que ses frères de bataille s'échappent. Tandis que la 2^e Compagnie évacuait à bord d'un Thunderhawk, le réacteur d'Agrippan explosa en emportant une large portion de Kellenport, ainsi que des milliers de nécrons.



HÉRALDIQUE DU CAPITAIN SICARIUS

L'épaulette gauche de Cato Sicarius provient d'une armure de Croisade Mk II, qui fut portée par le capitaine Orar pendant la Purge.



L'INSIGNE DE LA CAMPAGNE DAMNOS

Bien qu'il fût au départ porté avec fierté, pendant un temps après la Chute de Damnos, cet insigne de campagne d'invasion fut considéré comme un mauvais présage.



LES LIONS DE MACRAGGE (CAMPAGNE DAMNOS)

L'escouade de Commandement de Cato Sicarius, les Lions de Macragge, combattit dans les pires circonstances pour suivre son capitaine au cœur des phalanges nécrons. Elle se distingua durant la Chute de Damnos, mais plus encore pendant la guerre qui s'ensuivit.



CATO SICARIUS

Jadis synonyme de victoire au nom de Macragge, les états de services élogieux du capitaine Cato Sicarius furent entachés par sa défaite sur Damnos. Ce fut un coup porté à son honneur. Toute trace d'humour disparut de sa personnalité déjà bourru, et au combat, sa violente détermination devint témérité, au point de mettre inutilement en danger les vies des hommes sous ses ordres.

Le retour sur Damnos vingt-cinq ans à peine après l'incident originel permit à Sicarius d'effacer les souvenirs et les prémonitions qui le hantaient; des visions d'un dieu de métal dont chaque battement de cœur avait la puissance d'un tremblement de terre.

UN PLAN DANS LE PLAN

Calgar ordonna alors que les batteries du *Victrix Ultra* fassent détoner plusieurs macro-ogives à proximité des d'astéroïdes, pour en envoyer un grand nombre dériver vers Damnos. Un par un, les corps célestes quittèrent la ceinture d'Utinus. Avec la plus grande précaution, la flotte des Ultramarines progressa dans leur sillage. Les crypteks qui observaient ce mouvement astral depuis Damnos ne purent détecter la signature électronique de la flotte, qui était masquée par la radioactivité des météorites. L'événement céleste fut rapporté aux nobles nécrons de Damnos, mais ceux-ci étaient préoccupés par leurs propres luttes de pouvoir et accordèrent peu d'attention à l'imminente pluie de météores.

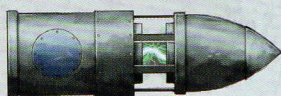
Le plan d'approche de Calgar fut un succès total. Le temps que les nécrons relèvent leur présence, les bâtiments Ultramarines étaient déjà en position pour libérer leurs modules d'atterrissage. Des vagues successives d'appareils illuminèrent le ciel tandis qu'ils entraient dans la haute atmosphère, en s'abattant sur la surface de Damnos à une vitesse vertigineuse. Les pylônes du réseau de défense, pleinement opérationnel, déchaînèrent des éclairs vert émeraude qui atteignirent des dizaines de modules et les pulvérisèrent. En effet, les données relatives à l'assaut orbital de la 2^e compagnie, des années auparavant,

avaient été relayées à tous les pylônes, et leurs systèmes de visée purent anticiper les schémas de descente des appareils.

Les rares modules qui passèrent au travers des mailles du filet atterrirent violemment à la surface de Damnos et s'ouvrirent pour révéler un contenu inattendu : des systèmes d'armes automatisées. La diversion fut alors évidente. Les croiseurs *Hera's Fist*, *Blade of Judgement*, *Talassar's Tempest* et *Lion of Calth* quittèrent le nuage d'astéroïdes et se ruèrent vers Kellenport, au sud de la planète. Il ne fallut que quelques secondes à découvert pour que les vaisseaux libèrent leurs modules d'atterrissage, chacun abritant une escouade de space marines.

Les pylônes à fission ne purent recalibrer leurs solutions de tir à temps pour intercepter la véritable force d'invasion de Calgar. Grâce à cet assaut planétaire coordonné, des centaines de space marines se déployèrent à la surface en formation parfaite. Les équipes de la Deathwatch émergèrent de leurs modules à livrée noire au milieu des complexes nécrons, et entamèrent leur mission de sabotage contre les renforts nécrons qui s'apprêtaient à encercler les Ultramarines. Derrière eux, sur les plaines gelées de Belenos, d'imposants appareils abaissèrent leurs rampes pour déverser des régiments vengeurs de la Garde Impériale. L'Imperium était arrivé en force.





ÉQUIPE LAZARIUS DE LA DEATHWATCH

L'équipe d'intervention du capitaine Lazarius employa de précieux bolts d'antiphase pour empêcher les nécrons de se dématérialiser et de réintégrer leurs nécropoles. Ainsi, les Impériaux s'assurèrent que leurs ennemis ne se relèveraient pas.

LA COLÈRE DES NÉCRONS

Au cœur des complexes nécrons entourant Kellenport, des monolithes et des obélisques se libérèrent de la couche glaciaire et s'élevèrent lentement dans les airs. Élément par élément, les nécropoles flottantes qui avaient purgé Damnos de toute vie humaine s'assemblèrent une fois encore. À pleine puissance, les réseaux de machines de guerre dérivèrent vers les space marines avec l'inéluctabilité de la mort. Des faucheurs hurlaient dans le ciel et prenaient en chasse les escorteurs Thunderhawk venus soutenir l'assaut terrestre.

Les chasseurs nécrons en forme de croissant suivaient des trajectoires impossibles, et découpèrent des sections entières de fuselage ennemi avec leurs rayons d'énergie. En dépit de la riposte de leurs Stormraven, trois des meilleurs appareils Ultramarines furent lourdement endommagés. Le Thunderhawk *Vengeance Ulixis* vira et revira en répandant des traînées de fumée noire, tandis qu'il plongeait sur les Ultramarines qui se dispersaient au-dessous. La collision balaya deux escouades complètes, mais ne ralentit pas la progression impériale pour autant. Contre toute attente, plusieurs passagers space marines s'extirpèrent des débris incandescents du *Vengeance Ulixis* et rejoignirent leurs rangs, ensanglantés mais invincibles. Les transports Ultramarines restants atterrirent, déchargeant des escadrons de Predator, de Hunter et de Vindicator de leurs soutes, tandis que des cohortes de centurions libéraient un tir de couverture d'une précision redoutable.

LE RETOUR DES ULTRAMARINES



Bannière de 2^e Cie



Bannière de 1^{re} Cie



Bannière de 3^e Cie



Bannière de 5^e Cie



Bannière de 6^e Cie

Les Ultramarines revinrent à Damnos en masse. Pas moins de cinq compagnies complètes effectuèrent un assaut orbital qui ébranla l'écorce gelée de la planète.

Compagnie après compagnie, les escouades d'Ultramarines prirent position non loin du complexe pyramidal identifié par Calgar comme le cœur du quinconce nécron. Ils avancèrent à un bon rythme jusqu'à ce que la cité flottante se distingue au loin. Un champ crépitant d'énergie verdâtre nimbait la formation, dispersant les tirs de canons laser des escadrons de Predator assassins testant sa résistance. En retour, des projectiles fulgurants couleur émeraude jaillirent des cristaux au sommet de chaque monolithe, fauchant de façon spectaculaire les rangs des space marines en armure, dont les membres arrachés volaient en tous sens.

La source de l'énergie grésillante fut dévoilée lorsque la formation coiffa la crête. Au centre de la grille bourdonnaient quatre panneaux angulaires reliés par des décharges d'énergie. En leur centre scintillait une sphère de lumière aveuglante qui semblait contenir une forme humanoïde. Les éclairs verts qui crépitaient tout autour de la nécropole émettaient une lumière insoutenable lorsqu'ils touchaient la créature confinée dans la sphère. Devant elle avançait l'Éternel, ressuscité une fois de plus et menant sa cour à la guerre.

Calgar s'était vu forcer la main. Il joignit ses réserves en orbite au moyen d'une bande étroite de transmission et ordonna un bombardement précis suivi d'une frappe téléportée de la moitié de la 1^{re} Compagnie. La bataille allait débiter pour de bon.

GRENADE VORTEX NIHILUS

Les omniscanners Ultramarines révélèrent au sergent Davian Imocles qu'il était en possession d'une grenade vortex Nihilus – un artefact impérial capable de faire effondrer la réalité sur une zone restreinte et instable. Ce fut cette arme inestimable que le sergent remit au capitaine Sicarius avant son retour sur Damnos, en sachant que son ami l'emploierait pour se venger des nécrons, mais également pour restaurer sa réputation.



À la tête du Librarius du chapitre, le maître archiviste Tigurius verrouilla son regard sur celui de la créature de lumière et lutta pour comprendre la technologie et les ressources titanesques mises en œuvre pour la maintenir captive. Des larmes de sang roulant sur ses joues, l'archiviste envoya un message télépathique à Marneus Calgar. La silhouette scintillante était l'incarnation physique d'un dieu C'tan, liée contre sa volonté à la machine nécron pour l'alimenter. Il était impératif de neutraliser la créature, car elle était la source du bouclier défensif de la nécropole flottante, et elle avait le pouvoir de tourner la planète elle-même contre les forces impériales.

UNE FORCE IRRÉSISTIBLE

Les phalanges nécrons émergeaient l'une après l'autre de la neige et l'affrontement terrestre commença. Des volées à longue portée tirées par les Whirlwind et les batteries de canons Thunderfire frappèrent durement les nécrons qui se rapprochaient des rangs impériaux, et firent voler des dizaines d'êtres de métal à chaque explosion. Selon les directives de Calgar, à chaque fois qu'un nécron s'effondrait dans la neige, les escouades tactiques Ultramarines avançaient et le criblaient de bolts pour s'assurer qu'il ne se relève pas. Néanmoins, les phalanges progressaient en piétinant les guerriers tombés.

La colonne de nécrons s'arrêta à l'unisson en réponse à un signal invisible. Ils levèrent leurs fusils à fission et déchaînèrent une fusillade d'énergie stroboscopique sur les Ultramarines. Les faisceaux effeuillèrent les armures, la chair et les os jusqu'à ce que les restes de ce qui fut de fiers space marines se tortillent en fumant dans la neige.

En réponse, des escouades d'assaut et un cadre de Dreadnought labourèrent les rangs ennemis. Épées tronçonneuses et poing de combat déchiraient les câbles et broyaient les articulations, forçant les nécrons à renoncer à leurs salves disciplinées et à affronter en mêlée une nouvelle menace. Sicarius se rua en avant pour appuyer ses hommes, car le nombre des xenos grossissait à mesure qu'ils émergeaient de la glace. Alors que le haut suzerain d'Ultramar se taillait un chemin à travers les guerriers nécrons qui se rapprochaient de ses frères de bataille, de sounoises meutes de dépeceurs s'extirpèrent du permafrost et empalèrent les space marines rageurs

par en dessous avec leurs griffes acérées. Parmi eux bondissait comme un dément un monstre de métal et de chair en lambeau, qui catapultait un marine d'assaut en arrière chaque fois qu'il frappait. Sicarius se dirigea droit sur lui, brandissant sa *Lame Tempête* dans le plus bref des saluts avant de croiser le fer avec la créature à une vitesse fulgurante.

Au sud de l'armée des Ultramarines, la Garde Impériale de Tarentus prélevait un lourd tribut parmi les destroyers en approche et les mécanoptères qui escortaient des arches fantômes en direction du flanc des space marines. Des obus détonèrent au milieu des xenos. Ils sonnèrent les machines nécrons, qui constituaient alors des proies faciles pour les faisceaux rubis des canons laser des gardes postés sur le portique de la station de recherche à proximité. Mais les cris de triomphes furent vite remplacés par des hurlements lors que des moissonneurs matérialisèrent des guerriers nécrons au milieu d'eux. Les destroyers saisirent cette opportunité. Une seconde vague de machines malveillantes se dressa pour exterminer tous les gardes qui osaient jeter un œil par-dessus le parapet renforcé.

CALGAR DANS L'IMPASSE

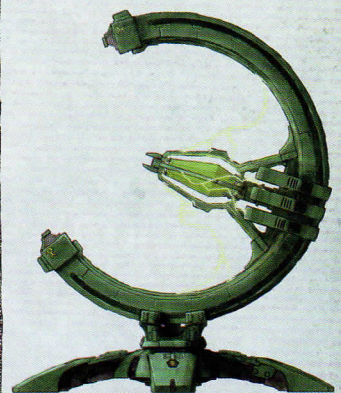
Partout où frappait l'armée impériale, les nécrons contraient l'offensive. Calgar se sentit tel un duelliste lentement dépassé par un adversaire supérieur. La logique militaire nécron était sans faille; quelle que pût être l'intelligence qui la contrôlait, l'armée xenos anticipait chaque mouvement des Ultramarines et neutralisait chaque manœuvre qu'ils tentaient.

Le Codex Astartes détaillait abondamment la façon d'engager un ennemi doté d'une technologie supérieure, pourtant, chaque feinte était contrée par une barrière de logique qui laissait ses hommes lutter pour leur vie. Chaque décharge de plasma ou tir de fusier dirigé contre la nécropole flottante voyait son énergie dissipée; chaque bolt détonait prématurément avant d'endommager les monolithes. Les missiles antichars pulvérisaient les constructs du triarcat, mais leurs restes se réassemblaient l'instant d'après. Le maître de chapitre fut parcouru d'un frisson lorsqu'il réalisa que les nécrons avaient analysé et percé à jour la doctrine des Ultramarines, tout comme les xenos avaient été étudiés préalablement. La seule chance des Impériaux était de frapper sous un angle inattendu.



LES SERRES DE GLACE

En hommage à l'obstination et au courage des défenseurs damnosiens baptisés les Cent, une escouade entière de la 10^e Compagnie Ultramarines fut recrutée parmi leurs descendants. Sous la tutelle de Torias Telion, ces aspirants se rendirent dignes cet honneur à la bataille de la Nécropole, lorsqu'ils désactivèrent le pylône à fission central du dispositif nécron. D'aucuns estiment que la guerre n'aurait pu être remportée sans leur bravoure.



PYLÔNES

Les imposantes pièces d'arme appelées pylônes abattirent un grand nombre de modules d'atterrissage Deathwind que Calgar déploya pour faire diversion. Les dégâts subis furent certes importants, mais aucun Ultramarine ne fut perdu – le véritable assaut orbital ciblait une autre zone.

Le pylône à fission qui se profilait en surplomb du champ de bataille vrombissait et pivotait, tout en projetant des décharges d'énergies couleur émeraude vers le ciel, perforant les cibles aériennes les unes après les autres tandis que les croiseurs en orbite tentaient de soutenir leurs troupes. Les escorteurs Stormtalon et Thunderhawk furent mis en pièces par les décharges à fission qui frappaient à travers la tempête de neige tourbillonnante avec une impitoyable efficacité. Calgar ne pouvait que risquer une escouade de scout camouflée, les Serres de Glace de la 10^e Compagnie, qui escalada la base du pylône, déposa des charges à fusion dans ses recoins avant de retourner à l'abri d'une congère. Une explosion paralysa les unités motrices de la machine, et une incontrôlable impulsion rugit dans la nuit tandis que l'énergie saturait les accumulateurs du pylône.

LE BOUCLIER BRISÉ

Le sang du maître de chapitre ne fit qu'un tour. À la tête de sa garde d'honneur, Calgar fonça vers le pylône défectueux, en se frayant grâce à ses gantelets un chemin à travers les rangs d'immortels qui se massaient pour protéger la structure. Calgar frappa de droite et de gauche, pulvérisant les têtes et les torsos métalliques à chaque coup, laissant éclater la colère qui grondait en lui. Résolu à atteindre le pylône, le maître de chapitre était inarrêtable.

Calgar bondit jusqu'aux pieds de la machine en dysfonction. Il se prépara mentalement et entreprit de soulever à deux mains la structure en forme de croissant. Les servomoteurs et les pistons de son armure protestèrent tandis que les fameux gantelets d'Ultramar s'enfonçaient dans le métal organique.

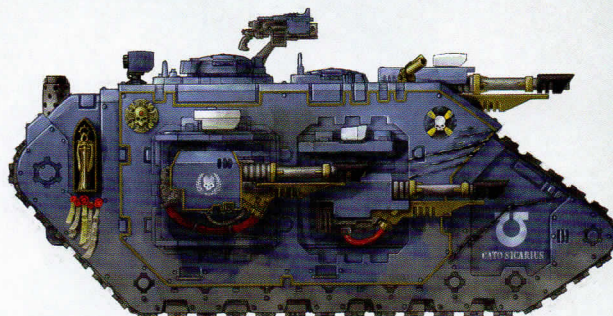
Les dents serrées et les yeux plissés, le maître de chapitre concentra toute sa volonté, des veines enflant sous des cheveux gris coupés ras. Il rugit de douleur sous l'effort, mais le pylône commença à s'ébranler sur ses fixations, son rayon à fission crépitant dans le ciel au-dessus des armées qui s'affrontaient. Lentement, inexorablement, Calgar bascula le croissant de la machine jusqu'à ce que son rayon rencontre la grille énergétique qui protégeait la nécropole flottante.

La tempête de neige s'enflamma d'une lueur aveuglante lorsqu'une terrible explosion aplatit tout dans un rayon d'une centaine de mètres. Les autosenseurs des space marines protégèrent les yeux de la plupart d'entre eux, mais les plus proches de l'épicentre eurent moins de chances – les escouades Atracian, Melecus et Thriacas furent vaporisées, ainsi que la phalange entière de nécrons qu'elles combattaient. La barrière d'énergie qui protégeait la nécropole flottante s'évanouit, et en réaction, la crypte tesseract au centre du dispositif fut éventrée.

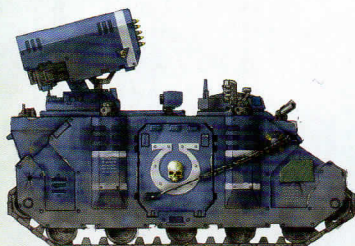


LA LANCE DE MACRAGGE

Sous le commandement du chef de char vétéran Antaro Chronus, la formation blindée appelée la Lance de Macragge causa de graves dégâts aux nécrons lors du retour des Ultramarines sur Damnos. Déployée par des Thunderhawk et des appareils d'atterrissage orbitaux dès les premières minutes de la campagne, la Lance de Macragge endommagea plusieurs monolithes et détruisit des dizaines de machines xenos plus petites avant que la guerre batte son plein. Bien que l'assaut initial de Chronus fût entravé par de puissants champs énergétiques, son action éclatante contre la nécropole funeste au cœur de la horde nécron valut à son escadron de blindés d'être surnommé "les Assassins d'Antaro".



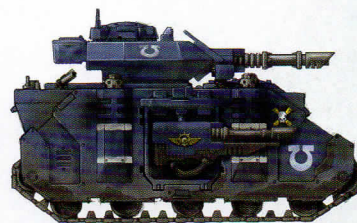
Pride of Talassar, Terminus Ultra, commandé par le Sergent Chronus



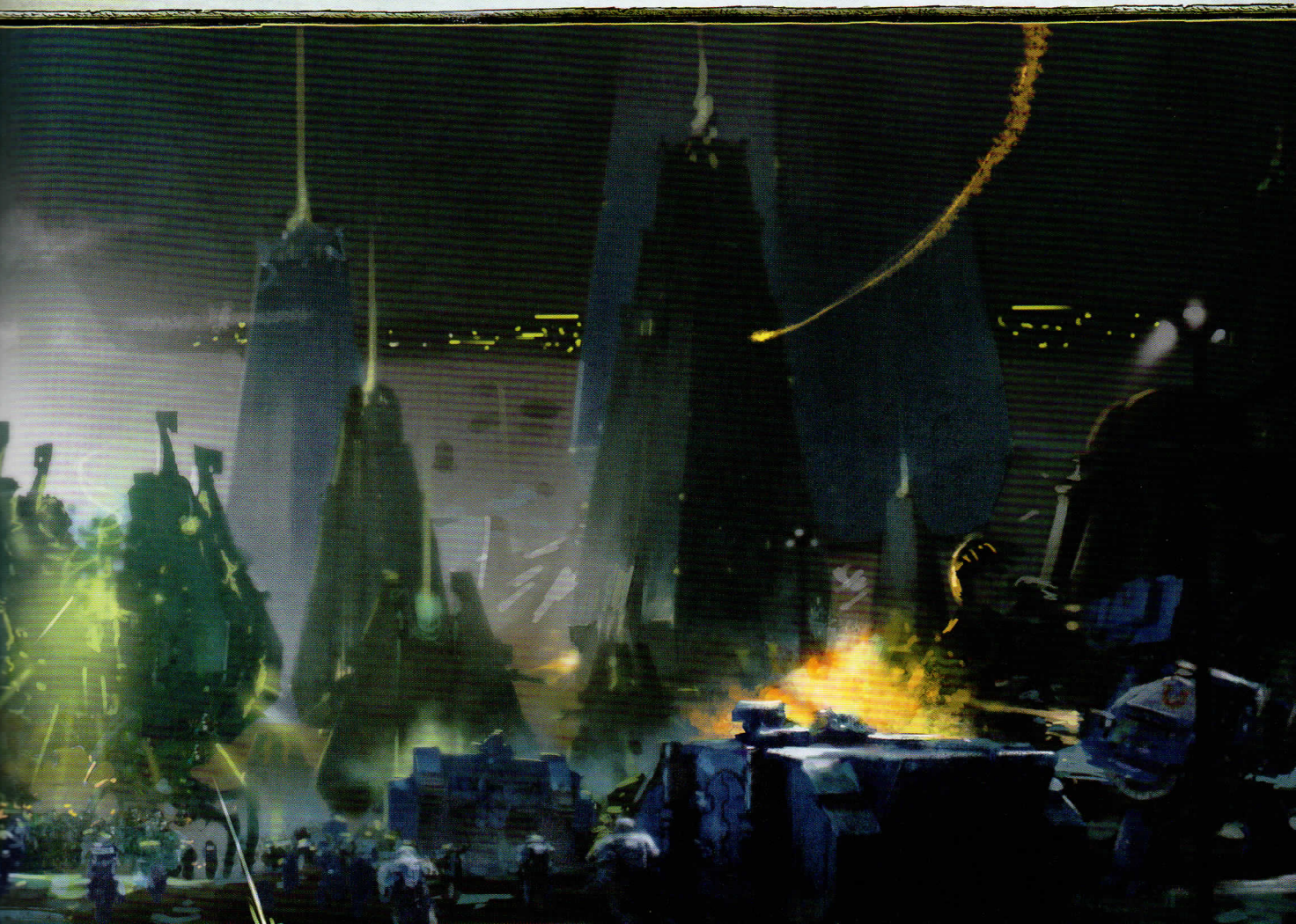
Iax, Whirlwind (rôle de suppression)



Vexator, Vindicator d'avant-garde



Nova, Predator d'avant-garde







UN DEMI-DIEU LIBÉRÉ

Au-dessus de l'armée nécron se tint une silhouette lumineuse, les vestiges de sa prison d'énergie crépitant autour d'elle. Elle rugit sous l'exultation de sa liberté retrouvée, et l'onde de choc jeta sur le sol gelé Ultramarines et nécrons sans distinction. La vibration s'intensifia jusqu'à ce que l'écorce planétaire commence à se craqueler. Quand le cri entra en résonance avec la surface de la planète, les fissures devinrent des brèches, les brèches des abîmes, et des centaines de nécrons y furent précipitées et périrent. Tigurius envoya un avertissement mental à Calgar – cette apparition était une manifestation du dieu astral Yggra'nya, le Modeleur de Monde, dont les pensées pouvaient pulvériser une planète, puis la reformer à sa convenance.

La cité flottante s'était arrêtée suite à la puissante explosion. En son centre, le tétrarque nécron doré appelé l'Éternel hurlait des ordres indignés à la silhouette scintillante qui lui faisait face, les bras levés de façon impérieuse. Dans un rire à faire s'entrechoquer les plaques tectoniques, le dieu céleste tendit une main griffue et serra le poing. Autour du tétrarque, le sol s'ouvrit en formant une main titanesque qui se referma sur le nécron, l'écrasant comme un insecte. Il y eut un éclat de lumière et le seigneur xenos disparut.

Au cœur du complexe nécron, les survivants de l'escouade Lazarius avaient atteint leur objectif. Sous leurs yeux, L'Éternel venait de se téléporter dans son sarcophage. Hélas pour le nécron, la Deathwatch avait remplacé les appareils de régénération par des charges à fusion et des déstabilisateurs entropiques. Un léger cri résonna dans la nécropole lorsque les space marines mirent fin à la réputation de l'Éternel, en faisant exploser son corps de métal au niveau atomique.

CATASTROPHE ET CONQUÊTE

À la surface, la perte du sommet de leur structure hiérarchique fit chanceler les forces nécrons. Les Ultramarines, protégés de l'essentiel des énergies maléfiques du C'tan grâce à leurs filtres optiques et acoustiques, furent assez habiles pour éviter les dommages catastrophiques causés à Damnos par Yggra'nya le Modeleur de Monde. Le tir d'appui des unités Devastator et de la Garde Impériale postée sur la crête dominant le carnage préleva un lourd tribut parmi les nécrons parvenus à se soustraire au courroux du C'tan, et la bataille sembla achevée jusqu'à ce que la chose tourne son attention sur les space marines. Des mains rocailleuses jaillirent du sol, saisirent les guerriers en armure bleu cobalt qui se repliaient vers leurs transports, et les réduisirent en bouillie. L'une après l'autre, les escouades étaient détruites par l'entité jubilante qui flottait dans le ciel.

La chose passa au-dessus de Cato Sicarius, qui livrait un âpre duel contre le dynaste vêtu de lambeaux de chair. Le seigneur dépeceur leva soudain la tête lorsqu'il prit conscience de la présence de Yggra'nya, en offrant le genre d'ouverture que Sicarius s'était durement entraîné à exploiter. Le capitaine

mit un genou à terre pour esquiver la serre crépitante de la créature. Il planta la Lame Tempête de Talassar à la base du torse du nécron, et l'enfonça jusqu'en haut, brisant les circuits phase du dépeceur, mettant un terme à son existence.

Sa vision se brouilla, mais Sicarius se remémora vingt-cinq années de rage et de frustration et les canalisait en un dernier sursaut d'orgueil. Il détacha l'étrange grenade que son vieil ami Imocles lui avait remise lors de leur discrète entrevue, et se rua droit vers le C'tan qui l'avait dépassé. Bondissant par-dessus les griffes des dépeceurs qui tentaient de l'agripper, il activa l'appareil – une grenade vortex de conception ancienne – et la jeta sur la créature. Le C'tan tourna brusquement sa tête cornue, son visage figé dans une expression de rage, et Sicarius fut intercepté en plein vol par un poing de pierre géant. Mais alors que la poigne surnaturelle se refermait sur le capitaine, la grenade vortex explosa. Un orbe de néant tournoya hors de l'appareil, sa force inexorable aspirant le C'tan dans le Warp avant que le vortex s'effondre et s'évanouisse.

DAMNOS RECONQUISE

Sicarius tenait à peine debout, mais la bataille était gagnée. Les séismes consécutifs à l'apparition du C'tan cessèrent leurs ravages. Il fallut quelques jours aux Ultramarines pour traquer les derniers nécrons, avec une lugubre efficacité qui n'en épargna aucun. Les complexes désaffectés furent sabotés et détruits sous la supervision méthodique de la Deathwatch, puis un imposant contingent de l'Adeptus Mechanicus arriva. Toutes les preuves de la guerre contre les nécrons furent effacées ou mises hors d'atteinte. De nombreuses pièces de technologie xenos disparurent au fil du programme de réhabilitation, mais le parfum de la victoire était si entêtant que personne n'insista trop à leur sujet. Les nécrons de Damnos avaient enfin été vaincus.

Calgar, qui en avait appris énormément sur ses ennemis xenos au cours de la campagne, rassembla toutes les informations acquises sur Damnos et les conserva sur un parchemin de données qu'il fit circuler parmi tous les maîtres de chapitre de l'Adeptus Astartes. Son contenu était inestimable, et sa distribution une forme de grande victoire stratégique, mais ce ne fut pas la seule leçon que l'Imperium tira de la reconquête de Damnos. La population secourue par Sicarius et la 2^e Compagnie des années plus tôt fut rapatriée depuis Tarentus pour se voir confier le monde de Damnos. Les fils et les filles qui avaient rejoint les Ultramarines furent placés en faction sur la planète, pour veiller sur les colons et leur fournir l'entraînement militaire nécessaire. Lentement mais sûrement, Damnos fut ramenée dans le giron impérial. Le message était clair, relayé avec force à travers tout l'Imperium par les agents des hauts seigneurs de Terra. L'Humanité pouvait triompher de n'importe quel adversaire, quelle que soit sa puissance. La galaxie lui appartenait, à elle et à nul autre.

LA BATAILLE DE LA NÉCROPOLE

Les Ultramarines sont revenus en force pour reprendre Damnos aux nécrons. Cependant, le malaise des commandants space marines grandit à mesure que leurs tactiques sont systématiquement contrées par les nécrons. Pire, la nécropole flottante qui se rapproche semble impénétrable. Un camp parviendra-t-il à surprendre l'autre pour arracher la victoire ?

LES ARMÉES

Les armées utilisées pour livrer cette bataille sont décrites pages 26-27.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial se déploie en premier. Il peut placer ses forces n'importe où à plus de 12 ps de la ligne centrale.

Les nécrons se déploient en second. Ils peuvent le faire n'importe où à plus de 6 ps de la ligne centrale.

PREMIER TOUR

Le camp impérial a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (*Apocalypse*, p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si la crypte tesseract a été détruite à la fin de la partie, le camp impérial gagne 1D3+1 *points de victoire stratégiques* supplémentaires. Si la crypte tesseract est entièrement dans la zone de déploiement impériale à la fin de la partie, le camp nécron gagne 1D3+1 *points de victoire stratégiques* supplémentaires. Le camp qui marque le plus grand nombre de *points de victoire stratégiques* gagne la bataille. Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (*Apocalypse*, p. 22-37).

Réseau énergétique C'tan : Tant que la crypte tesseract a au moins 6 Points de Coque, elle octroie une Valeur de Blindage de 15 sur toutes les faces de tous les monolithes et obélisques à 6 ps ou moins.

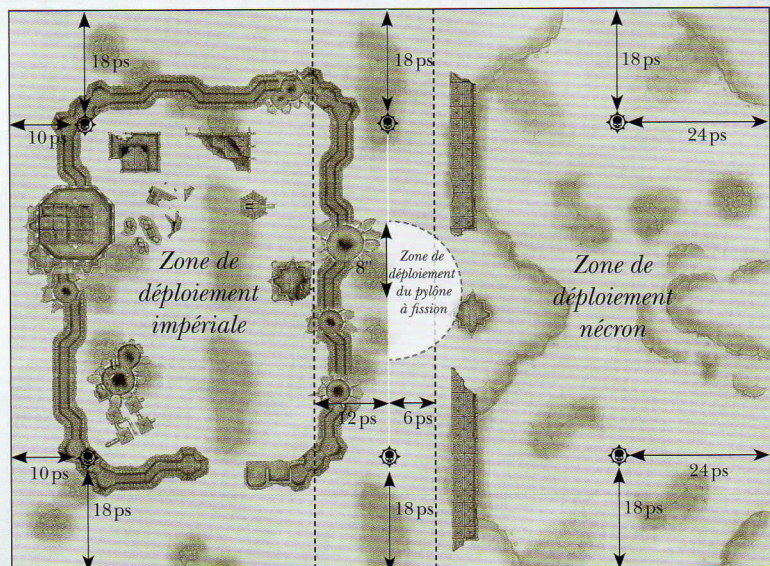
Zone de guerre de Damnos : Les règles d'engagement de la *zone de guerre de Damnos* s'appliquent à cette bataille ; utilisez le tableau des Tempête de Glace de Damnos (p. 36).

Retour de fission : Chaque touche du pylône sur la crypte tesseract (voir ci-dessous) est convertie en 1D6 touches (avant d'effectuer les jets de *pénétration de Blindage*), et annule de façon permanente la règle spéciale *réseau énergétique C'tan*.

Le pylône : Le générateur de disruption de phase du pylône a été désactivé par les Ultramarines – il n'a pas d'effet. Si le pylône est détruit, il n'est pas retiré du jeu, mais traité comme un annihilateur à fission *fixe* na pouvant être détruit et qui suit la règle spéciale *interception* en plus de ses règles habituelles, et ne peut être utilisé que par une figurine dotée d'une force de 6 ou plus (en incluant tous les bonus de ses armes de mêlée).

LE CHAMP DE BATAILLE

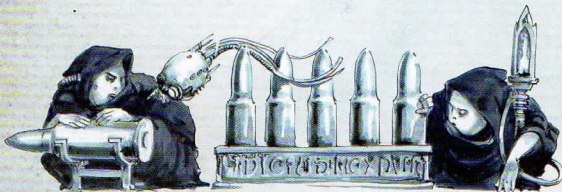
Le terrain est mis en place d'après les indications de la carte ci-contre, sur une table de 120 ps x 96 ps. Le camp nécron déploie alors le pylône n'importe où à 8 ps ou moins du centre de la table dans sa zone de déploiement. Les *objectifs stratégiques* sont placés aux endroits marqués :



LA LEVÉE DES DYNASTIES

Une pluie de modules d'atterrissage s'abat; la ruse de Calgar permit aux Ultramarines d'arriver au sol intacts. Les dynasties Sautekh Nihilakh déploient leurs plus terribles armes afin de détruire les parvenus envahisseurs.

Les nécrons de Damnos, récemment sortis de leur long sommeil, n'ont aucune intention de laisser les space marines fouler leur planète glaciale une fois encore. Lentement mais sûrement, les tombes et les cryptes de Damnos réagissent à la présence des intrus, mobilisant leurs innombrables phalanges de guerriers nécrons. Le ciel se zèbre de vols Deathbringer et Translocator, les derniers ouvrant leurs trous de ver à proximité de la tête de pont des Ultramarines, tandis que les autres se ruaient pour intercepter les soutiens aériens space marines. Sous la croûte gelée de Damnos, un essaim canoptek creuse à travers le permafrost, en direction de l'arrière des lignes arrières peu défendues des Ultramarines. Chaque construct dans un rayon de vingt kilomètres s'anime pour contrer les humains courageux mais inconscients qui osent poser à nouveau le pied sur un monde nécron. Lorsque la haute cour de Damnos apprend que ces envahisseurs comprennent des guerriers qui avaient déjà été expulsés jadis, la rage des nobles atteint des sommets. Ces primitifs doivent recevoir une leçon. Ainsi la cour autorise-t-elle le déploiement de la crypte tesseract retenant prisonnier le C'tan appelé le Modeleur de Mondes, son escorte de monolithes nimbée d'une énergie crépitante.



ATOUTS STRATÉGIQUES NÉCRONS

Les atouts stratégiques suivants sont utilisés par l'armée nécron: **atroce projection, vague entropique, fureur du dépeceur, remplacements, ressource infinie.**

PLAN DE BATAILLE NÉCRON

Les joueurs nécrons avaient une stratégie unifiée – imposer une guerre d'attrition qu'ils seraient seuls à pouvoir remporter. Il y aurait une lutte démentielle au centre de la table, dans laquelle les nécrons pourraient déverser des troupes sans compter – il leur suffirait de tenir un *objectif stratégique* avec la phalange infinie, un autre avec la nécropole funeste, et un de ceux situé dans la zone de déploiement des Ultramarines avec l'essaim canoptek pour que la victoire soit acquise. Pendant ce temps, les armes de poids des nécrons – à savoir la crypte tesseract et son escorte de monolithe – devraient atomiser les Ultramarines risquant de faire basculer le cours de la bataille.

“Guerriers d'Ultramar. C'est ici que nous combattons. Si la mort nous attend, alors nous irons à sa rencontre avec les mots de l'Empereur sur nos lèvres et Sa lumière dans nos yeux.

Si nous devons mourir, nous mourrons; mais nous ne céderons jamais.”

- MARNEUS CALGAR, SEIGNEUR MACRAGGE

ORDRE DE BATAILLE DES NÉCRONS

Les forces nécrons sont listées ci-dessous:

Dynastie Sautekh

- La haute cour de Damnos
- La cour du Roi Dépeceur
- 1 cryptek
- 1 nécropole funeste
- 1 phalange infinie
- 1 phalange Ghost Strider
- 1 console d'annihilation
- 2 consoles de commandement
- 1 rôdeur du Triarc
- 1 unité de prétoires du Triarc
- 1 unité de spectres canopteks
- 1 unité de mécanoptères
- 1 unité de factionnaires
- 1 unité de traqueurs
- 1 unité d'immortels
- 1 Obélisque
- 1 vol de faucheurs Deathbringer
- 1 ost de la Moisson Rouge
- 1 essaim canoptek

Dynastie Nihilakh

- Dynaste nécron
- 1 cryptek
- 2 unités d'immortels
- 2 arches fantômes
- 2 monolithes
- 2 unités de traqueurs
- 1 console de commandement
- 1 phalange Lawbringer
- 1 unité de factionnaires
- 2 unités de spectres canopteks
- 2 faucheurs

FORCE D'INVASION ULTRAMARINES

Les Ultramarines ont lancé un assaut planétaire en force. Cette fois, ce n'est pas seulement la 2e Compagnie qui s'abat sur la surface gelée de Damnos, mais aussi la 1^{re}, la 3^e, la 5^e et la 6^e – soit plus de 500 space marines prêts au combat.

Sous la direction de Marneus Calgar, les Ultramarines avaient promptement gagné Damnos. Après la diversion d'une force d'interdiction Deathstorm, le corps d'invasion principal des Ultramarines se déploya grâce à des modules d'atterrissage et des escorteurs Thunderhawk. En moins d'une minute, les space marines établirent une tête de pont d'où ils pourraient attaquer les dynasties nécrans enfouies sous la surface de Damnos. La guerre allait débiter, et cette fois, les deux empires feraient étalage de toutes leurs forces.

Tous les chapitres de l'Adeptus Astartes sont des spécialistes des déploiements éclair, et les circuits engrammatiques des nécrans sont souvent lents à réagir. Le temps que les phalanges nécrans émergent de la neige pour s'opposer aux Ultramarines, ces derniers avaient déjà pris position dans une station de recherche abandonnée, leurs unités déployées dans des tranchées et des bâtiments. Tout autre ennemi aurait renoncé à déloger les space marines, mais les nécrans avaient une arme secrète qui préleva un tribut terrible...

ORDRE DE BATAILLE DES ULTRAMARINES

Les forces Ultramarines sont listées ci-dessous :

Force de frappe Necropolis

- Marneus Calgar à la tête des gardes d'honneurs du chapitre des Ultramarines
- 1 Librarian (dirigé par le maître archiviste Tigurius)
- 2 Techmarines (avec leurs suites de serviteurs)
- 2 Chapelains
- 1 équipe d'intervention de la Deathwatch
- 1^{re} Compagnie Ultramarines
- 1 cohorte de centurions Decimator
- 1 conclave des anciens
- 2 escouades tactiques
- 2 escouades de scouts
- 1 escadron de motards scouts
- 1 escadron de motards space marines
- 3 Land Speeder
- 1 escorteur Thunderhawk
- 4 escorteurs Stormtalon
- 1 escadrille Stormsurge
- 1 canon Thunderfire
- 1 Land Raider
- 1 Land Raider Redeemer
- 1 force de suppression
- 1 escadron briseur de lignes
- 2 escadrons de Predator assassins
- 1 escadron de Hunter Skyreign

2^e Compagnie Ultramarines

- 1 compagnie de combat menée par Cato Sicarius

Force d'assaut en modules d'atterrissage

- 1 force de frappe orbitale Skyhammer (3^e Compagnie)
- 1 force d'interdiction Deathstorm
- 1 Dreadnought Ironclad

ATOUTS STRATÉGIQUES ULTRAMARINES

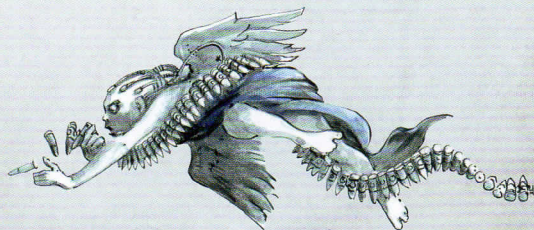
Les atouts stratégiques suivants sont utilisés par l'armée des Ultramarines : **au-delà de ses limites, barrage psychique, dernier carré, espoir incarné, trophée.**

PLAN DE BATAILLE DES ULTRAMARINES

Le maître de guerre des Ultramarines mène son camp avec une stratégie limpide – amener autant d'unités d'infanterie que possible autour des objectifs stratégiques tandis que les escadrons de Predator assassins et ceux de Vindicator Line Breakers tirent tant qu'ils peuvent sur la nécropole funeste. Lorsque les monolithes de devant seront détruits, la crypte tesseract sera exposée au destructeur turbo laser du Thunderhawk (une arme destructrice) pour porter le coup fatal. Jusque-là, les terminators agiront comme bouclier sur la ligne de front, contre l'inévitable tempête de tirs à fission, permettant à Marneus Calgar et son unité de foncer et capturer le pylône au plus tôt.

"Notre corps est protégé par de l'adamantium, comme notre âme par la loyauté. Nos bolters sont chargés avec la mort pour les ennemis de l'Empereur, comme nos pensées de sagesse. Nos rangs avancent comme grandit notre dévotion. Car ne sommes-nous pas des space marines, les élus de l'Empereur et fidèles serviteurs jusque dans la mort?"

- CHAPELAIN FERAS NILS

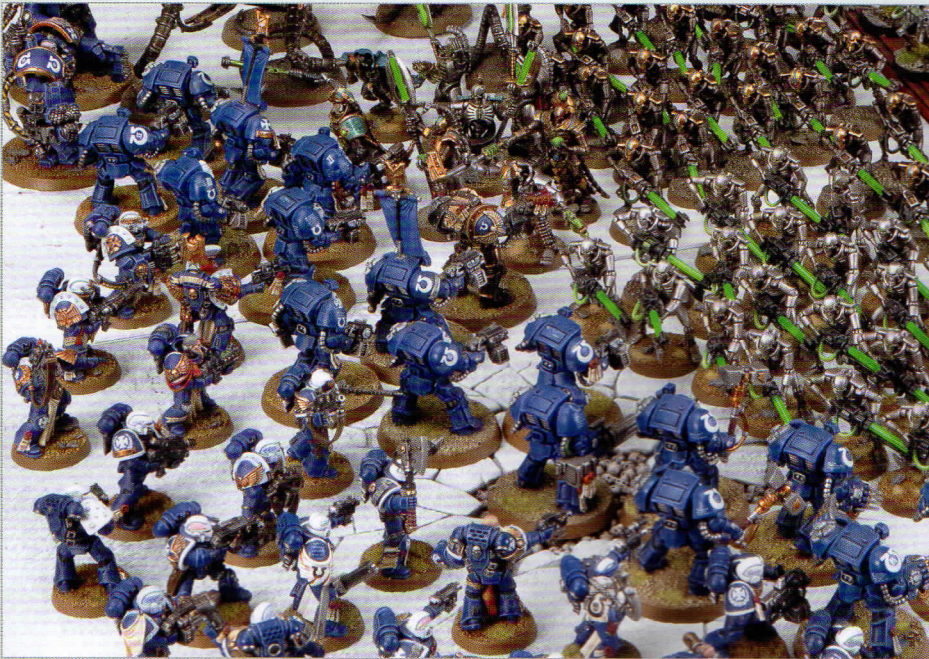


LA BATAILLE DE LA NÉCROPOLE DAMNOS, 999.M41



LA VENGEANCE VENUE DU CIEL

Sur le flanc droit, les marines d'assaut de la force de reconquête poussent vers la ligne de front des nécrons tandis qu'un conclave des anciens se rue sur les machines nécrons regroupées dans un fracas métallique assourdissant.



LA 1^E COMPAGNIE EN GUERRE

Les unités de vétérans Ultramarines se déchaînent sur les rangs interminables de la phalange infinie, et réduisent en pièces les corps métalliques par leurs salves à courte portée et leurs terribles coups. Toutefois, la capacité d'auto-réparation des nécrons est augmentée à tel point qu'ils se relèvent sitôt mis à terre. Les deux camps s'érodent, refusant de céder, tandis que la neige se macule de sang et que le permafrost est ciré par les fluides xenos.



Un ost de la Moisson Rouge libère une tornade de tirs à fission sur les Ultramarines en approche, réduisant une vingtaine de vétérans en atomes – mais la 1^{re} Compagnie poursuit sa progression, avide de revanche.



Un vol de faucheurs Deathbringer rugit en direction des lignes Ultramarines – au moment où surgit un trio d'escorteurs Stormraven pour l'intercepter, une impulsion gravitique de l'obélisque proche décroche les appareils space marines du ciel.

La nécropole funeste encaisse un feu nourri délivré par les escadrons de Predator assassins situés au cœur des lignes Ultramarines, mais la barrière d'énergie crépitante émise par la crypte tesseract protège les monolithes. Les machines space marines referment leurs mâchoires alors que des modules d'atterrissage strient le ciel, mais l'immense cité volante demeure intacte. La menace xenos émergeant de la glace serait-elle vraiment inexorable ?



LA CRYPTÉ EST BRISÉE

Le pylône nécron est désactivé par les efforts combinés des scouts des Serres de Glace et de la Deathwatch avant d'être réorienté par la force brute de Marneus Calgar en personne.

Le faisceau annihilateur intermittent frappe alors la crypte tesseract de plein fouet, la faisant exploser et réduisant en pièce plusieurs monolithes – sans parler les forces nécrons dans son ombre. Avec ce fait héroïque, les Ultramarines arrachent le cœur de l'ennemi. La victoire est sans appel !

BRÈCHE CRITIQUE

Une fois le pylône à fission neutralisé et son arc mortel redirigé sur la crypte tesseract, la ligne de bataille nécron sont à la merci d'un coup décisif.

Le plan initial des Ultramarines – pilonner sans relâche les plus grosses cibles ennemies – se révéla vite insuffisant. Le bouclier énergétique projeté autour de la cité flottante par la crypte tesseract était insensible aux armes des chars et des devastators Ultramarines. La nécropole funeste faisait voler en éclats des dizaines de space marines grâce à son énergie C'tan aveuglante, et le dos de l'armée Ultramarines fut assailli par des essaims canopteks qui jaillirent du sous-sol. Tandis que la 1^e Compagnie était enlisée par les rangs interminables des nécrons qui sortaient de la croûte gelée de Damnos, il fut clair qu'il faudrait quelque chose hors du commun pour m'emporter. L'impasse fut brisée lorsque Marneus Calgar et sa garde d'honneur chargèrent le pylône défectueux que ses scouts avaient paralysé avec leurs bombes à fusion. Dans un effort titanesque, Calgar orienta le pylône grésillant vers la crypte tesseract, son faisceau à fission créant une réaction critique avec le champ de force du C'tan. Après une explosion cataclysmique, l'opposition nécron fut anecdotique. Cependant, avant de crier victoire, il fallait encore s'occuper du dieu rageur qui venait d'être libéré de sa prison...

Les tétrarques qui avaient refermé leur poigne d'acier sur Damnos furent mis à mal par l'attaque des Ultramarines.



Marneus Calgar fit pencher le cours de la bataille avec une démonstration d'héroïsme qui vit la crypte tesseract mit en pièce par l'énergie du pylône à fission.





Cato Sicarius s'est illustré dans les derniers instants du conflit en neutralisant le C'tan.



La présence du Librarian des Ultramarines fut décisive lors du retour du chapitre sur Damnos.



Les dynastes qui coordonnèrent la contre-attaque nécron s'avèrent indestructibles.



Le maître archiviste Tigurius fournit des informations vitales sur les nécrons de Damnos et les mouvements de leurs troupes



Les scouts de Torias Telion se fondirent dans la neige pour infiltrer les positions nécrons.



Les sergents vétérans à la tête de chaque escouade maniaient des armes inestimables.



En mêlée, Sahtah l'Incarné fut un tourbillon morbide de violence.



Maints tétrarques portaient un orbe de résurrection stimulant les systèmes d'autoréparation des nécrons.



Ankh le Cryptek vit ses plans se concrétiser tandis que la cour royale dirigeait la bataille.



La Deathwatch s'infiltra dans les tombes nécrans, attendant le retour de leurs nobles.



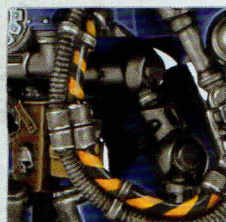
Les scouts réduisirent de nombreuses machines de guerre nécrans au silence.



Les dévastateurs appelés les Tueurs de Titans abattirent une paire de monolithes à eux seuls.

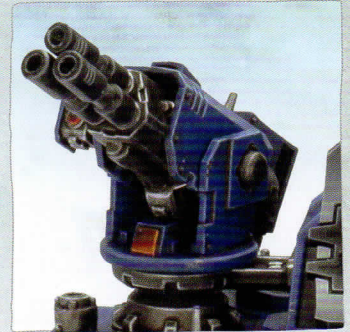


Plusieurs unités de vétérans d'appui furent en première ligne de l'assaut orbital, et sécurisèrent une zone d'atterrissage pour leurs frères de bataille.



Les escouades de centurions Decimator avancèrent sans heurts malgré une tornade de décharges à fission, tout en libérant une grêle de bolts qui fauchait les guerriers nécrans par dizaines.

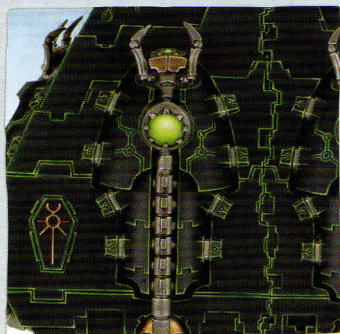
La bannière du chapitre est un souvenir tangible du devoir des Ultramarines : triompher du xenos.



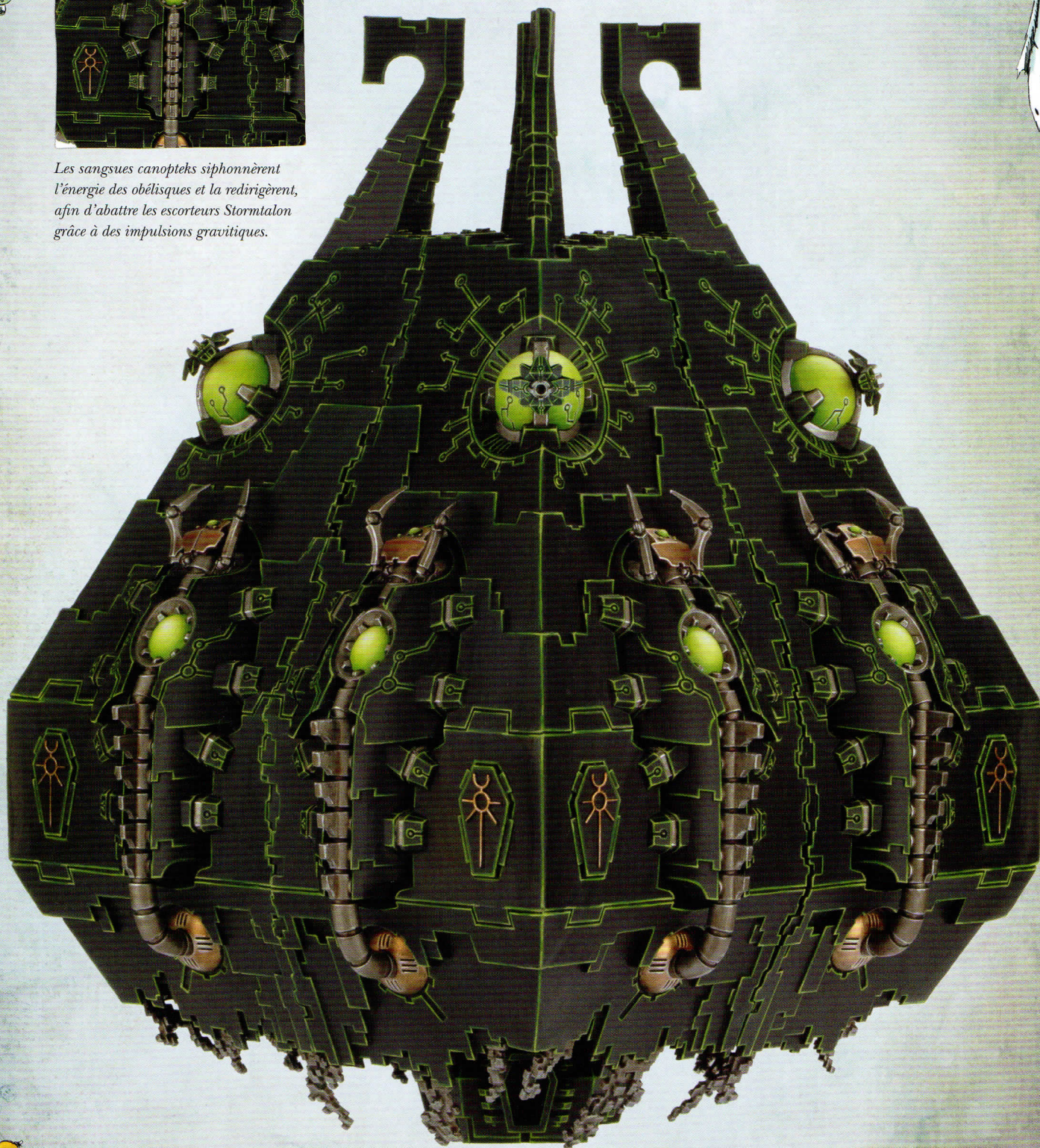
Les systèmes de canons Tempête Icarus des chars Stalker tracèrent des motifs de destruction dans le ciel de Damnos.

Les chars Stalker diminuèrent drastiquement le nombre de faucheurs qui hantaient le ciel de Damnos.





Les sangsues canopteks siphonnèrent l'énergie des obélisques et la redirigèrent, afin d'abattre les escorteurs Stormtalon grâce à des impulsions gravitiques.





Les spectres canoptek rôdèrent parmi les ruines de la station de recherche, et projetèrent maints space marines dans le vide à l'aide de leurs faisceaux transdimensionnels.



Lorsqu'il fut libéré de la crypte tesseract, Ygggra'nya le Modeleur faucha un grand nombre de nécrons et de space marines, mais fut finalement banni par une grenade vortex bien placée.



DAMNOS : RÈGLES D'ENGAGEMENT

Les règles suivantes vous permettront de livrer bataille sur le monde nécron de Damnos lorsque les Ultramarines vinrent combattre pour revendiquer sa possession au nom de l'Empereur.

Les pages qui suivent incluent des règles environnementales, des missions d'Apocalypse, des atouts stratégiques, des heures de gloire et des formations d'Apocalypse additionnelles.

Les règles environnementales et de missions de cette section représentent une série de batailles clés disputées sur le monde glacière de Damnos, ainsi que les conditions désespérées dans lesquelles les combattants s'affrontèrent.

Les *atouts* et les *heures de gloire* vous permettent de recréer les stratégies et les exploits des protagonistes de Damnos.

Les *formations d'Apocalypse* présentées dans cette Zone de Guerre se couvrent de gloire, ou de honte, sur Damnos Or, on les a aperçues sur d'autres zones de guerre – elles peuvent donc être utilisées lors de n'importe quelle partie d'Apocalypse.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Damnus est un enfer glacière ; l'un des nombreux de ce genre disséminé à travers l'Imperium. Fenris, Valhalla, Macragge, Glacia IX ; tous ces mondes sont balayés par des tempêtes de glace capables d'arracher la peau des os.

Toutefois, Damnos est également un des foyers de la civilisation endormie des nécrons ! N'hésitez pas à utiliser les règles de monde glacière de cette Zone de Guerre pour des batailles sur d'autres planètes de glace, et les règles à thème nécron pour les conflits sur d'autres mondes-nécropoles. Tout a été conçu dans ce sens, vous verrez !



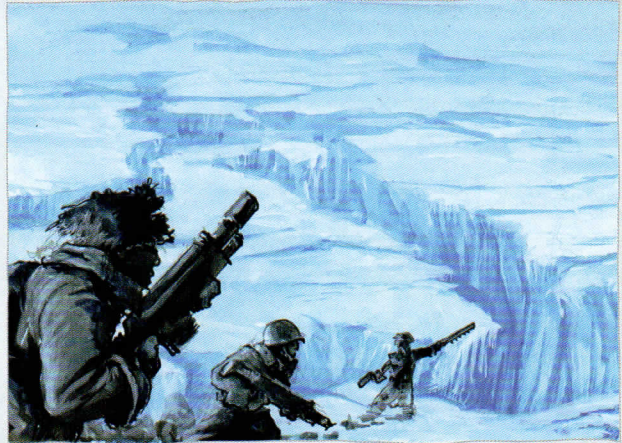
TERRAINS UNIQUES DE DAMNOS

Damnos est un monde glacière, foncièrement hostile à la vie humaine et capable de tuer ses habitants avant même que les nécrons soient impliqués ! Certains types de terrains les plus communément rencontrés sur Damnos sont décrits ci-dessous. N'hésitez pas à en faire usage lors des batailles livrées dans la zone de guerre de Damnos.

GOUFFRES DE GLACE

Les nécrons de Damnos ont longtemps puisé dans les énergies de Yggra'nya, qui est capable de remodeler les mondes par la pensée. Des centaines de gouffres lézardent ainsi le permafrost, et s'ouvrent en grand pour engloutir les inconscients.

Les gouffres sont du terrain *mortel*. Ils ne peuvent être franchis que par les types d'unités suivants : de saut, à répulseurs, motojets, antigrav, aéronef, créature monstrueuse volante, créature colossale volante. Les types infanterie, bêtes, moto, cavalerie, créature monstrueuse ou créature colossale n'étant pas de saut ou à répulseurs peuvent traverser un gouffre de moins de 4ps de largeur à condition de réussir un test d'Initiative, ou être retirés comme perte sans sauvegarde en cas d'échec. Les autres unités traitent les gouffres comme du terrain *infranchissable*.



COMPLEXE NÉCRON À DEMI ENFOUI

Les mineurs de Damnos ont creusé de profonds sillons dans son écorce, et mis à jour de nombreux bâtiments et artefacts xenos. Lorsque les nécrons s'éveillent, plusieurs structures xenos bourdonnent de vie avant de se détacher du permafrost et de s'élever dans les airs, leurs armes fauchant les mortels à proximité.

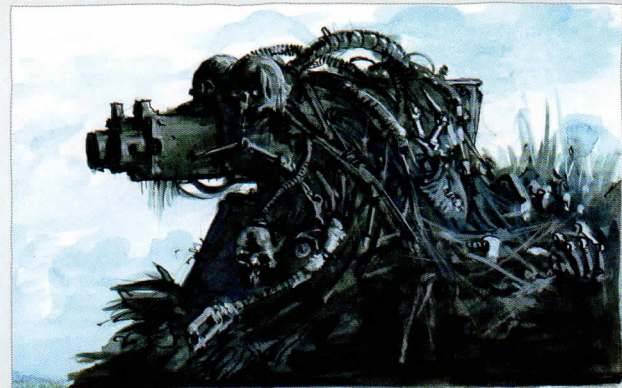
Si un cryptek est dans les limites d'un complexe nécron à demi enfoui durant sa phase de Tir, il peut jeter 1D6 au lieu de tirer avec ses armes. Sur 5+, le joueur opérant le cryptek peut faire revenir en jeu un monolithe détruit précédemment, n'importe où à moins de 6ps du cryptek et à plus d'1ps de toute autre figurine. Le monolithe est contrôlé par le joueur opérant le cryptek pour le reste de la partie.



CANONS FRAPPEURS

Au fil des vingt-cinq ans depuis l'invasion initiale, les défenses automatisées des réseaux de tranchées impériaux ont été infestés et corrompus par les nanoscarabées et les automates canopteks. Ces défenses endormies depuis des décennies reviennent à la vie dès qu'elles détectent la moindre signature thermique, et libèrent des obus ou des salves de projectiles jusqu'à ce que tout soit à nouveau froid.

Avant le déploiement, le joueur nécron jette 1D6 pour chaque élément de terrain comportant au moins une arme fixe. Sur 5+, ce terrain devient *infranchissable*. Ses armes effectuent systématiquement un tir automatisé sur la cible impériale la plus proche durant chaque phase de Tir nécron.



CATASTROPHES SURNATURELLES DE DAMNOS

Durant les rudes hivers de Damnos, les tempêtes de glace sont si violentes qu'elles peuvent arracher la peau de la chair et les muscles des os. Les nécrons n'en sont guère affectés, mais pour les humains, un blizzard qui se lève peut signifier la mort.

TABLEAU DES CATASTROPHES SURNATURELLES DE TEMPÊTE DE GLACE DE DAMNOS

1D3+
TOUR

EFFET

2-3

Bourrasque de grêle: *Des grêlons gros comme des crânes battent le champ de bataille.*

Le maître des catastrophes jette 1D6. En commençant par le camp du maître des catastrophes, résolvez à tour de rôle autant de bourrasque que le résultat du D6, en utilisant le profil ci-dessous. Par exemple, sur 3, le camp du maître des catastrophes résoudreait deux bourrasques de grêle, et le camp opposé en résoudreait une seule.

Portée	F	PA	Type
N/A	4	-	Lourde 1, explosion apocalyptique, pilonnage

1D3+
TOUR

EFFET

4-5

Lame de glace: *Des éclats de givre acérés tombent du ciel.*

Le maître des catastrophes choisit une zone de déploiement. Jusqu'à la fin de ce tour de jeu, celle-ci est intégralement traitée comme du terrain *difficile*.

6+

La mort blanche: *Le blizzard souffle si fort que l'air n'est plus que neige et transit tout ce qu'il touche.*

Jusqu'à la fin de ce tour de jeu, toute la table est traitée comme du terrain *difficile* et les règles de combat nocturne s'appliquent. En outre, si la somme des dés jetés pour déterminer le mouvement d'une unité donne 6 ou moins, celle-ci perd 1D6 PV selon une allocation aléatoire, sans sauvegarde autorisée.



L'ÉVACUATION DE KELLENPORT

Les citoyens de Kellenport essayent désespérément d'évacuer tandis que leurs sauveurs de la 2^e Compagnie Ultramarines plongent au cœur des lignes ennemies, repoussant phalange après phalange de guerriers immortels.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (*Apocalypse*, p.18). Un camp doit se composer d'unités Space Marines et Garde Impériale, l'autre exclusivement d'unités Nécrans. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial se déploie en premier. Ses unités peuvent se déployer n'importe où dans la moitié de table de Kellenport à plus de 12ps de tout bord de table, ou être conservées en *réserves stratégiques* (*Apocalypse*, p.37).

Les nécrans se déploient en second. Leurs unités peuvent être déployées n'importe où sur leur moitié de table, à plus de 12ps de la diagonale qui la délimite, ou être conservées en *réserves stratégiques*.

Une fois les deux camps en place, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer selon leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Le camp impérial a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (*Apocalypse*, p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille. Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (*Apocalypse* p.22-37).

Les groupes de combat convergent: Les réserves stratégiques impériales entrent en jeu par la longueur de table nécron.

Zone de guerre de Damnos: Les règles d'engagement de la *zone de guerre de Damnos* s'appliquent à cette bataille; utilisez le tableau des Catastrophes Surnaturelles de Tempête de Glace de Damnos (ci-contre).

Décapitation: Si un camp tue le maître de guerre adverse, il marque 1D3+1 *points de victoire stratégiques* supplémentaires. Toutefois, si le maître de guerre d'un camp tue le maître de guerre adverse, son camp marque à la place 1D6+1 *points de victoire stratégiques*.

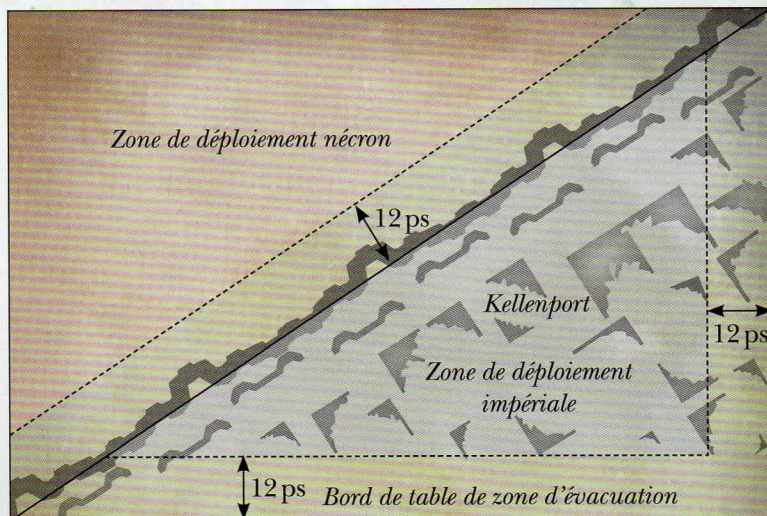
Évacuation: À partir du deuxième tour, toute unité de la Garde Impériale non engagée qui entre en contact avec le bord de table de zone d'évacuation, quelle qu'en soit la raison, est retirée du jeu. Cette unité a été évacuée et ne peut pas entrer à nouveau en jeu, de quelque façon que ce soit. Le camp impérial jette 1D6 pour chaque unité évacuée; sur 5+, il marque un *point de victoire stratégique* supplémentaire.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le camp impérial divise la table en deux par une diagonale, puis place le terrain de sorte qu'une moitié de table comporte autant de bâtiments que possible. Ce côté représente Kellenport. Placez autant de murs, de tranchées et de lignes de défense et/ou de bâtiments que possible le long de la diagonale qui divise la table en deux.

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (*Apocalypse*, p.20).

La longueur de table du côté de Kellenport est le bord de table d'évacuation.



ASSAUT PLANÉTAIRE

La flotte des Ultramarines est en orbite basse autour de Damnos, leurs croiseurs d'attaque dégageant des dizaines de modules d'atterrissage. Les space marines devront établir une tête de pont avant de déployer toute leur puissance contre l'ost nécron.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (Apocalypse, p. 18). Un camp doit se composer d'unités Ultramarines, l'autre exclusivement d'unités Nécrans. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Les nécrans se déploient en premier. Leurs unités peuvent se déployer n'importe où à plus de 20 ps du centre de la table, ou être conservées en *réserves stratégiques* (Apocalypse, p. 37).

Le camp des Ultramarines est intégralement conservé en *réserves stratégiques*. Toutes les unités Space Marines doivent entrer en jeu en *frappe en profondeur*, même si elles n'ont pas cette règle spéciale – cela représente un déploiement depuis les escorteurs Thunderhawk convoyant les troupes sur Damnos.

Le camp des Ultramarines jette 1D3 au début de chacun de ses tours – ils doivent tenter de déployer un nombre d'unités supérieur ou égal au résultat du D3 dans l'aire centrale à ce tour. Si c'est impossible, quelle qu'en soit la raison, si les figurines dévient de sorte qu'aucune n'atterrisse dans la zone, ou qu'elles sont toutes détruites, alors le camp nécron reçoit 1 *point de victoire stratégique*. Les autres unités qui entrent en jeu à ce tour *frappent en profondeur* de façon habituelle. Les *infiltrateurs* et les *scouts* ne peuvent pas utiliser leurs règles spéciales de déploiement dans cette mission.

PREMIER TOUR

Le camp des Ultramarines a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (Apocalypse, p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille. Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

Le camp des Ultramarines marque un *point de victoire stratégique* supplémentaire pour chaque unité du *Codex: Space Marines* sur la table à la fin de la partie. Les nécrans marquent un *point de victoire stratégique* supplémentaire pour chaque unité du *Codex: Space Marines* qui a été retirée du jeu ou compte comme détruite à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSIONS

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (Apocalypse p. 22-37).

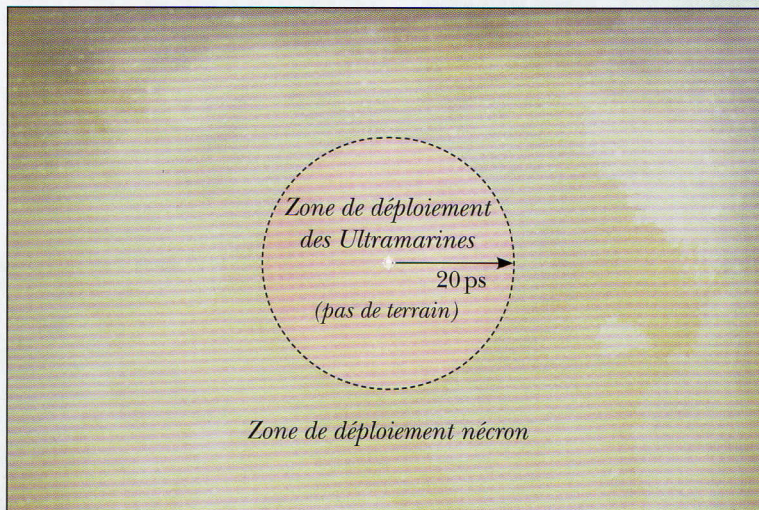
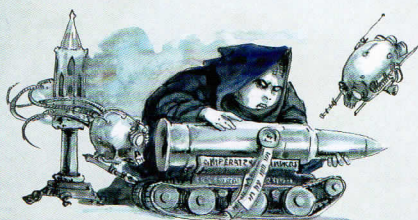
Zone de guerre de Damnos: Les règles d'engagement de la *zone de guerre de Damnos* s'appliquent à cette bataille; utilisez le tableau des Catastrophes Surnaturelles de Tempête de Glace de Damnos (p. 36).

Assaut planifié: Le camp des Ultramarines dispose d'un *atout stratégique* supplémentaire de son choix dans cette mission.

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps. Aucun terrain ne doit être placé dans un rayon de 20 ps du centre de la table.

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (Apocalypse, p. 20).



LA COLÈRE DU C'TAN

Le C'tan prisonnier de l'armée nécron a été libéré ! L'enfer se déchaîne tandis que la surface de Damnos se morcelle.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (*Apocalypse*, p. 18). Un camp doit se composer d'unités Space Marines et Garde Impériale, l'autre exclusivement d'unités Nécrans. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial se déploie en premier, les nécrans en second. Les unités de chacun des camps peuvent se déployer n'importe où sur leur moitié de table à plus de 6 ps du centre et à moins de 60 ps de lui. Un C'tan transcendant avec les pouvoirs *onde de choc sismique*, *météore d'antimatière* et *attaque sismique* est déployé au centre de la table. Les seules unités pouvant être conservées en réserves stratégiques (*Apocalypse*, p. 37) sont celles de type *aéronef* (*aéronefs super-lourds* inclus) ou qui ont la règle spéciale *frappe en profondeur*. Une fois les deux camps en place, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer selon leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Les camps tirent au dé pour savoir lequel a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (*Apocalypse*, p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille. Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

À la fin de la partie, chaque camp marque un *point de victoire stratégique* supplémentaire pour chaque unité de cinq figurines ou plus qu'il a en jeu. Si un camp détruit le C'tan transcendant, il gagne 2D3 *points de victoire stratégique* de plus.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (*Apocalypse* p. 22-37).

Protocoles anti-C'tan : Durant le premier tour de jeu, les nécrans bénéficient de l'*intervention divine protocoles anti-C'tan* (*Apocalypse*, p. 25), cela ne les empêche pas d'invoquer une *intervention divine* plus tard dans la partie.

Zone de guerre de Damnos : Les règles d'engagement de la *zone de guerre de Damnos* s'appliquent à cette bataille ; utilisez le tableau d'Explosion Sismique (*Apocalypse*, p. 40) au lieu de celui de Tempête de Glace de Damnos (p. 36). En outre, dans ce scénario, le *maître des catastrophes* est toujours choisi au hasard parmi les joueurs du camp nécron.

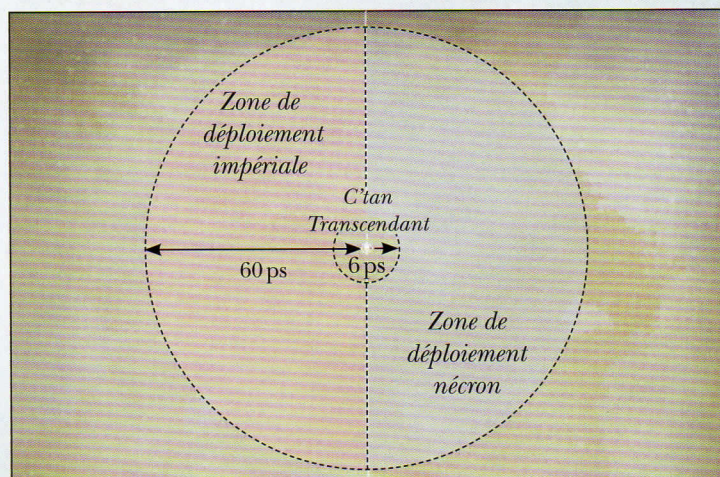
Dieu stellaire déchaîné : Les camps tirent au dé au début de chaque tour ; le vainqueur contrôle le C'tan transcendant à ce tour. Si le C'tan se retrouve alors engagé uniquement avec des figurines amies, déplacez-le à au moins 1 ps de toute figurine amie engagée avec lui. Par ailleurs, le C'tan a une attaque de tir spéciale supplémentaire avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
18 ps	10	2	Assaut 2, grande explosion, commotion

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales en traçant une ligne reliant le centre des deux longueurs de table. Le camp opposé décide dans quelle moitié de table il va se déployer. Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces moitiés soit une ligne droite, et il est acceptable que les deux moitiés n'aient pas strictement la même taille.

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (*Apocalypse*, p. 20).



AU-DELÀ DE SES LIMITES

SPACE MARINES

L'Imperium n'aurait eu aucune chance de reprendre Damnos sans les hauts faits désintéressés de ses héros.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour ami et désignez un personnage ami. Celui-ci a immédiatement une *heure de gloire* bonus. Il n'est pas possible d'utiliser cette carte pour octroyer plus d'une *heure de gloire* à un même personnage durant le même tour.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

LE SANG DES MARTYRS

SPACE MARINES

Les Ultramarines doivent obtenir la victoire coûte que coûte – même au prix nombreux de frères de bataille.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase et jetez 1D6. Désignez autant d'unités d'Ultramarines amies que le résultat du D6. Ces unités ont les règles spéciales **insensible à la douleur**, **sans peur** et **Il est invincible!** pour le reste de la partie.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

ESPOIR INCARNÉ

SPACE MARINES

Les Ultramarines ont apporté l'espoir à Damnos – ainsi qu'une détermination qui ne disparaîtra jamais.

Jouez cette carte lorsqu'une unité d'Ultramarines détruit un véhicule super-lourd nécron. Pour le restant du tour, toutes les unités impériales amies ont la règle spéciale **sans peur**.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

BARRAGE PSYCHIQUE

SPACE MARINES

Les archivistes du chapitre des Ultramarines risqueraient leur âme pour voir les nécrons anéantis

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour. Tous les archivistes en jeu doublent leur nombre habituel de points de Charge Warp à ce tour, et la portée de tous leurs pouvoirs psychiques est multipliée par deux.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

VOIES ET MOYENS

SPACE MARINES

Les natifs de Damnos ont guidé les Ultramarines à travers les collines de Thanatos pour tendre une embuscade à l'armée nécron.

Jouez cette carte au début de la bataille. Jetez 1D6 lorsque n'importe laquelle de vos unités autres que des véhicules entre en jeu depuis les réserves stratégiques – sur 5+, cette unité peut charger au tour où elle entre en jeu.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

FUREUR DU DÉPECEUR

NÉCRONS

Le macabre Sahtah l'Incarné fut une terreur dont les effroyables suivants semblaient inexorables.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase d'Assaut pour doubler la caractéristique Attaques d'un tétrarque nécron et conférer +1 Attaque à tous les dépeceurs amis dans un rayon de 18ps de celui-ci jusqu'à la fin du tour.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

ATROCE PROJECTION

NÉCRONS

Les nécrons ont utilisé des holo-projections et des échantillons de transmissions pour faire la propagande de leur inévitable victoire.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour ennemi et désignez un point sur la table (utilisez un pion, un dé ou autre moyen approprié). Toutes les unités ennemies à 18ps ou moins de ce point ont un malus de -3 à leur caractéristique de Commandement jusqu'à la prochaine pause.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

FORCE MORBIDE

NÉCRONS

La puissance de Damnos est canalisée au travers des circuits engrammatiques enfouis sous son écorce et qui alimentent les combattants de métal.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase. Désignez 1D6 unités nécrons amies engagées. Ces unités ont +1 en Force pour le reste de la partie.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

RESSOURCE INFINIE

NÉCRONS

Les nécrons de Damnos dispose des ressources militaires d'une planète entière dans lesquelles puiser.

Jouez cette carte au début de l'un de vos tours. Une unité amie autre que des véhicules qui a été retirée comme perte rentre en jeu, en effectuant une *frappe en profondeur*, sans dépenser de points de victoire stratégiques (cette carte ne peut pas faire revenir en jeu une phalange infinie).

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

DAMNOS : HEURES DE GLOIRE

Si les personnages spéciaux suivants sont inclus dans une armée, et qu'ils font partie de ses seigneurs de guerre, ou que l'un est son maître de guerre, ils utilisent les règles spéciales suivantes quand survient leur heure de gloire. Ces règles spéciales s'ajoutent aux bénéfices habituels d'une *heure de gloire* (*Apocalypse*, p. 26).

PROUESSE HERCULÉENNE MARNEUS CALGAR

Marneus Calgar repoussera les limites de son endurance pour faire basculer le cours de cette guerre. Certaines batailles ne peuvent être remportées par les tactiques et la planification seules, après tout – lorsque tout semble perdu, une démonstration de force peut parfois faire pencher la balance.

Si Marneus Calgar déclenche son *heure de gloire* au début d'un tour lors duquel il est à moins de 18ps d'un véhicule super-lourd ou d'une créature colossale nécron, appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, Marneus Calgar a la règle spéciale *course*, et Force 5 (qui passe à 10 lorsqu'elle est doublée par les Gantelets d'Ultramar).

IMPÉRIEUSE RÉDEMPTION CATO SICARIUS

Le Capitaine Sicarius a attendu vingt-cinq longues années pour restaurer son honneur. Ce moment est enfin venu, et Sicarius préférerait mourir que manquer cette chance de se racheter aux yeux de ses hommes.

Si le capitaine Sicarius déclenche son *heure de gloire* au début d'un tour lors duquel il est à moins de 18ps d'un véhicule super-lourd ou d'une créature colossale nécron, appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, Sicarius a une CT et une CC de 10. Il reçoit immédiatement une grenade vortex, qu'il peut lancer jusqu'à 24ps à ce tour; il conserve la grenade s'il ne l'utilise pas durant son *heure de gloire*.

CYBER-SÉISME ANKH LE CRYPTÉK

Le sol se tord tandis qu'Ankh canalise une portion des pouvoirs du C'tan captif.

Si Ankh le Cryptek déclenche son *heure de gloire* au début d'un tour lors duquel il est à moins de 18ps d'au moins une formation d'Ultramarines (quel qu'en soit le type), appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, les unités ennemies à moins de 18ps d'Ankh, et incluant au moins une figurine d'*infanterie*, jettent 1D6 au début de leur phase de Mouvement. Sur 1, elles ne peuvent pas se déplacer à ce tour; sur 2-5, elles sont traitées comme étant en terrain *dangereux*; sur 6, elles sont traitées comme étant en terrain *difficile*.



SPACE MARINES

COHORTE DECIMATOR CENTURION

Avec au bout des doigts assez de puissance de feu pour rivaliser avec l'escadron de chars le plus lourdement armé, une escouade Devastator Centurion trouve rarement d'adversaire à sa mesure. Toutefois, lorsqu'une concentration de blindés ennemis ou de véhicules super-lourds est détectée, un chapitre space marine réunira tous les centurions à sa disposition au sein d'une cohorte Decimator – un rassemblement indomptable d'exo-harnais doté d'une puissance de feu capable de venir à bout d'un titan ou d'annihiler des formations de combat entières. En reliant leurs omniscopes en un réseau connecté aux systèmes de calibrage intégrés des exo-harnais de la formation, les sergents aguerris de la cohorte peuvent partager les relevés tactiques de chaque cible, ce qui permet aux centurions de concentrer leurs tirs sur ses points vulnérables avec des effets dévastateurs.



3-6 escouades Devastator Centurion

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Tous les sergents centurions de la formation doivent être équipés d'omniscopes.

RÈGLE SPÉCIALE:

Réseau d'omniscopes : À chaque tour, avant de résoudre les tirs des escouades de la formation, désignez un seul sergent centurion de la cohorte Decimator. Choisissez ensuite une cible en ligne de vue de ce sergent. Enfin, choisissez l'une des règles spéciales suivantes : **ignore les couverts**, **tueur de chars** ou **tueur de monstres**. Cette règle spéciale s'applique à tous les tirs sur la cible choisie, effectués par les figurines de la formation durant cette phase de Tir.

SPACE MARINES

CONCLAVE DES ANCIENS

L'histoire des chapitres space marines est baignée dans le sang de leurs héros, de glorieux martyrs dévoués à la protection de l'Humanité contre les horreurs de la galaxie. C'est donc sans surprise que lorsque la guerre fait rage, les plus anciens chapitres soient capables de faire appel à un grand nombre de sages et nobles Dreadnought. Dans les circonstances les plus exceptionnelles, il arrive même que plusieurs de ces légendes ambulantes marchent côte à côte, au sein d'une formation inexorable. Un tel rassemblement est appelé conclave des anciens – leur expérience cumulée est immense, et leur puissance de feu redoutable. Toutefois, c'est la fureur de leurs charges à faire trembler le sol qui restera gravée dans les mémoires de ceux qui ont eu la chance de combattre à leurs côtés.



1 Dreadnought vénérable



3+ Dreadnought



1+ Dreadnought Ironclad

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Fureur éternelle: Le Dreadnought vénérable et toutes les figurines de la même formation à 6ps ou moins de lui suivent les règles **ennemi juré** et **folie furieuse**.

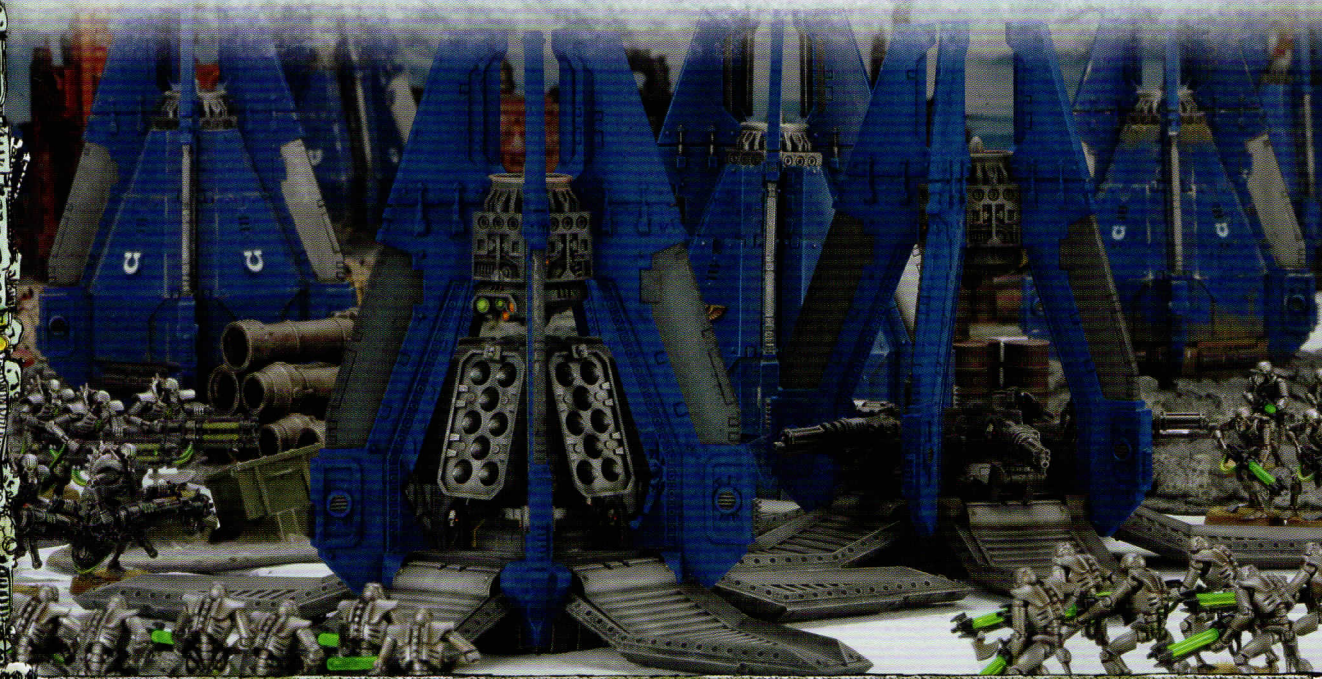
Mur d'acier: Tant qu'il se trouve à 2ps ou moins d'au moins deux autres figurines de sa formation, une figurine d'un conclave des anciens suit la règle spéciale **marteau de fureur**, mais effectue 1D6 attaques touchant automatiquement plutôt qu'une seule.

SPACE MARINES

FORCE D'INTERDICTION

DEATHSTORM

Les modules d'atterrissage qui constituent une force d'interdiction Deathstorm troquent leur capacité à convoyer des space marines avec des lance-missiles capables de faire trembler le sol ou des canons d'assaut à la cadence de tir soutenue, qui ouvrent le feu dès l'atterrissage. Le lancement de ces modules sera coordonné pour qu'ils s'abattent au cœur de l'armée ennemie et nettoient le périmètre de sa présence.



MODULE D'ATERRISSAGE DEATHSTORM

Blindage
CT Av Fl Arr PC
4 12 12 12 3



90 points chacun

Type d'unité: Véhicule (découvert)

Composition d'unité: 1 module Deathstorm

1+ module(s) d'atterrissage
Deathstorm

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

ÉQUIPEMENT:

- 5 lanceurs Deathstorm

RÈGLES SPÉCIALES:

- Frappe en profondeur
- Immobile
- Système de guidage à inertie

Interdiction: Tout test de *moral* ou de *pilonnage* réussi provoqué par une figurine de cette formation au tour où elle se déploie doit être relancé.

Esprits de la machine autonomes: Les modules de cette formation peuvent cibler une unité différente avec chacune de leurs armes.

Tempête de mort: À son tour d'arrivée, les modules peuvent tirer avec toutes leurs armes comme s'ils étaient à l'arrêt. De plus, si la formation inclut au moins trois modules, leurs tirs sont résolus avec +1 en Force au tour où ils se déploient.

OPTION:

- N'importe quel module d'atterrissage Deathstorm peut remplacer ses cinq lanceurs Deathstorm par cinq canons d'assaut.....*gratuit*

	Portée	F	PA	Type
Lanceur Deathstorm	48ps	5	4	Lourde 1, pilonnage, expl.
Canon d'assaut	24ps	6	4	Lourde 4, perforant

SPACE MARINES

CADRE DE LA DEATHWATCH

Bien que les équipes d'extermination de la Deathwatch puissent frapper durement les structures de commandement des forces xenos, leurs cibles sont parfois si bien protégées qu'une seule unité n'est pas suffisante. Dans de tels cas, plusieurs équipes d'extermination sont réunies au sein d'une formation militaire appelée cadre de la Deathwatch. Chaque cadre est entraîné avec rigueur selon une doctrine de combat adaptée à la destruction totale de sa cible, et il est équipé en fonction en puisant dans la vaste armurerie de l'Ordo Xenos. Lorsque les Ultramarines revinrent sur Damnos en 999.M41, le cadre qui les accompagnait était armé de bolts d'antiphase qui empêchaient non seulement l'autoréparation des nécrons, mais assurait également leur incapacité à se dématérialiser pour rejoindre leurs complexes.



1 Capitaine de la Deathwatch
(capitaine space marine)



2+ équipes d'extermination de la
Deathwatch (vétérans d'appui ou
vétérans d'assaut, au choix)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Bolts d'antiphase: En plus de leurs autres munitions, les figurines de cette formation armées d'un bolter ou d'un combi-bolter ont des bolts d'antiphase avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
24ps	4	4	Tir rapide, antiphase

Antiphase: Les tentatives de *protocoles de réanimation* et d'*indestructible* réussies ayant pour origine une blessure causée par des bolts d'antiphase doivent être relancées.

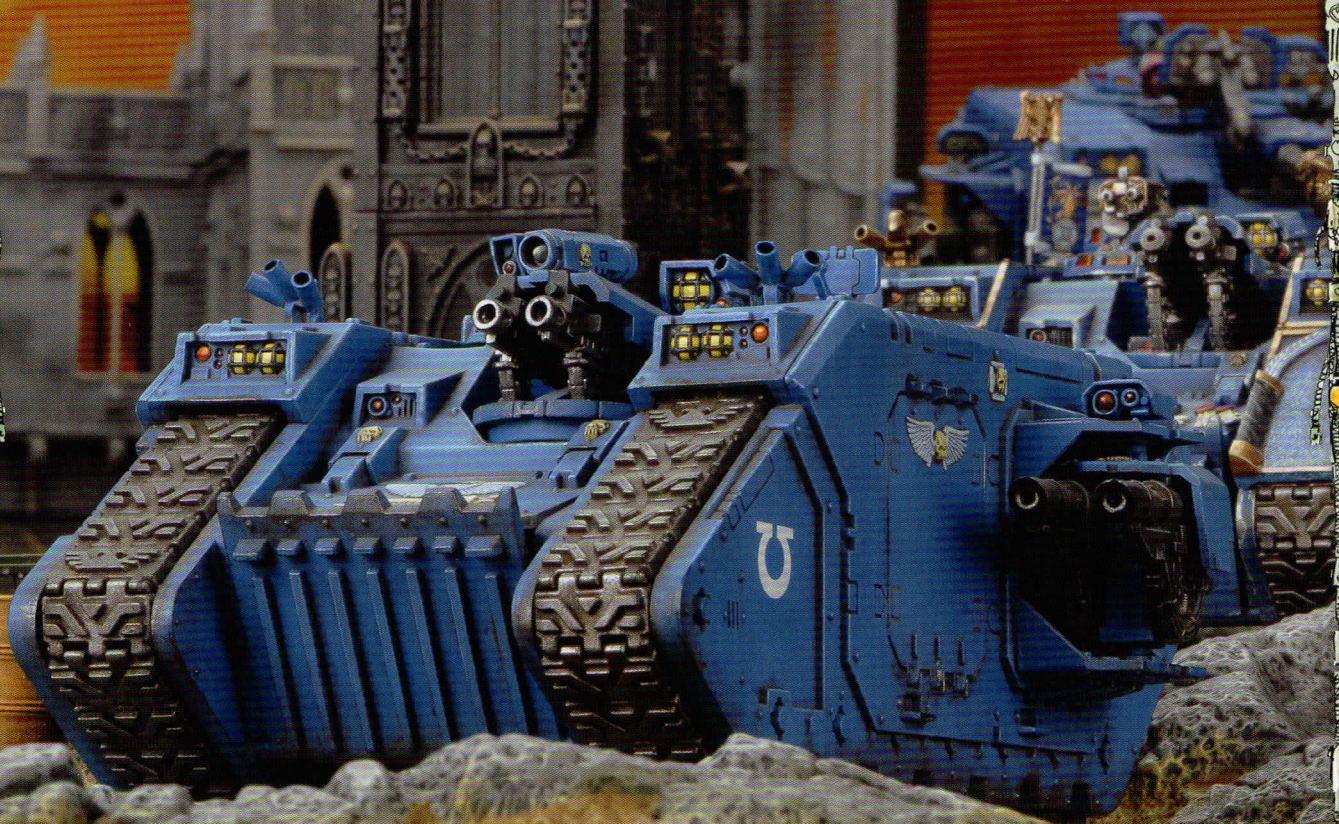
Armés et avertis: Lorsque vous déterminez les traits de seigneur de guerre, choisissez un Codex parmi: Eldars, Eldars Noirs, Nécrons, Orks, Empire Tau ou Tyranides. Les unités de la formation ont la règle spéciale **ennemi juré** contre les unités du Codex choisi.

Purgez les xenos! Chaque fois qu'un seigneur de guerre ennemi de l'un des Codex listés ci-dessus est retiré comme perte suite à une blessure provoquée par une figurine de cette formation, le camp de celle-ci marque un *point de victoire stratégique* supplémentaire.

SPACE MARINES

FER DE LANCE LAND RAIDER

Les fers de lance Land Raider sont une terrible combinaison de puissance de feu et de manœuvrabilité, dirigée au cœur de l'ennemi. Guidé par l'équipage vétéran du char de tête et le chœur vengeur des esprits de la machine, un fer de lance Land Raider adoptera un schéma d'attaque en pointe tandis qu'il approche du front, en prenant soin de maximiser les couloirs de tir et de procurer une protection optimale aux chars avançant derrière. La formation progresse ensuite à un rythme soutenu en direction de l'ennemi, pour frapper où il est le plus résistant. Les Land Raider font montre d'une coordination impensable. Leur déferlante de destruction crée une ouverture pour les Rhino et les Razorback avançant dans leur sillage, afin que ces transports pénètrent profondément dans les rangs de l'armée adverse.



3-5 Land Raider
(n'importe quel type)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

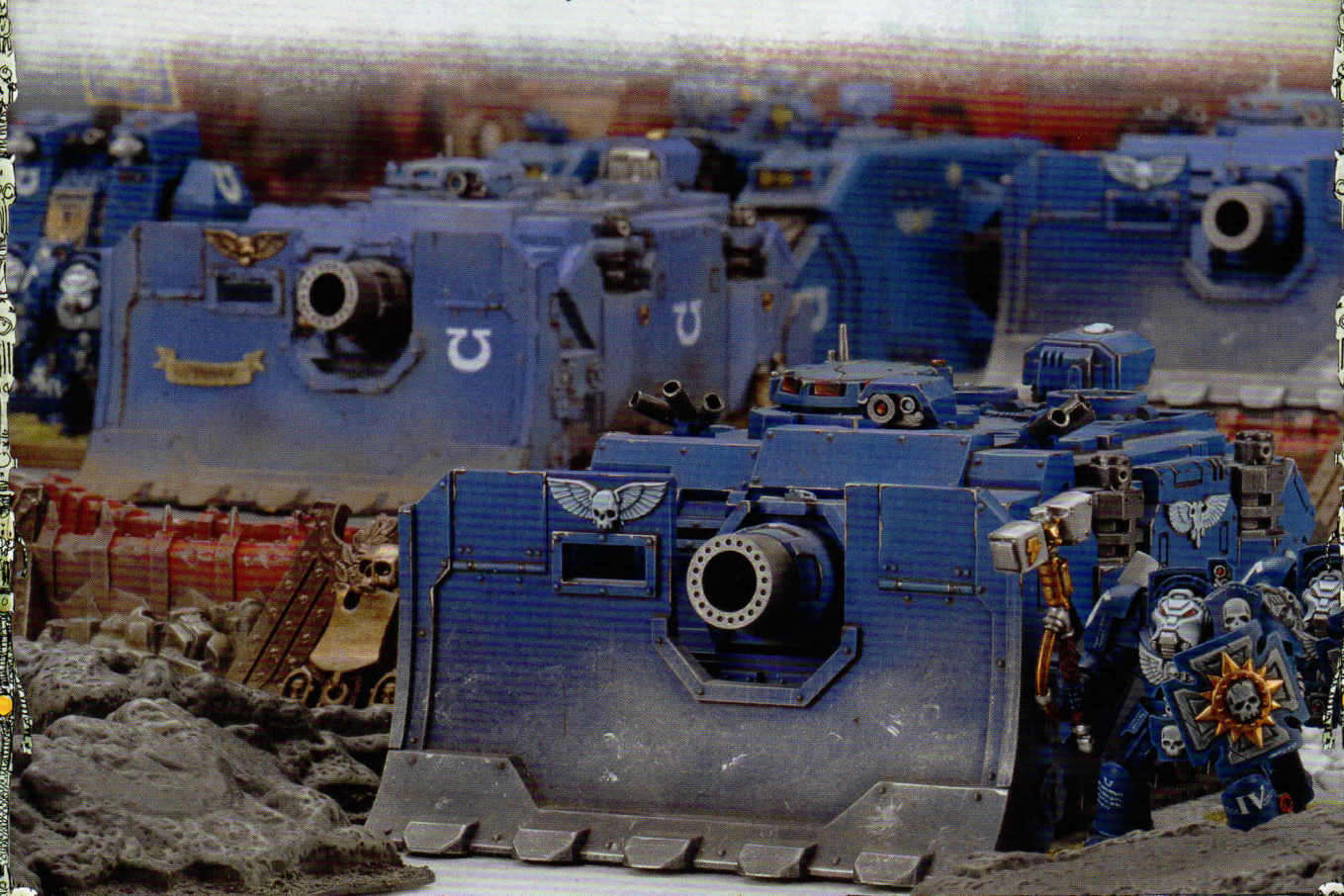
RÈGLE SPÉCIALE:

Fer de lance ultime: Un fer de lance Land Raider qui adopte un schéma d'attaque en pointe bénéficie également des avantages des autres schémas d'attaque (les véhicules qui le composent auront donc les règles spéciales **ennemi juré** et **tueurs de chars** et ils pourront ajouter 12ps à leur distance de mouvement lorsqu'ils mettent les gaz).

SPACE MARINES

ESCADRON LINE BREAKER

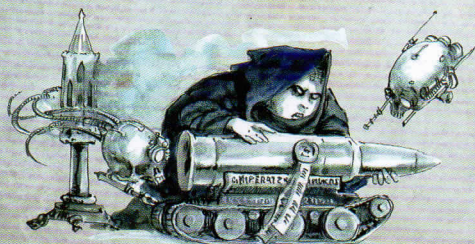
Les escadrons Line Breaker sont spécialisés dans la destruction des fortifications ennemies, particulièrement dans les zones construites, où la portée relativement courte des Vindicator n'est pas un réel désavantage. Un techmarine vétéran, portant le titre temporaire de "maître de la réduction", commande le char de tête et dirige les tirs de son escadron contre les éléments les plus résistants de la ligne ennemie, pulvérisant les bâtiments et comblant les tranchées de gravats. Les Vindicator de l'escadron sont pilotés par les space marines possédant les meilleures aptitudes en poliorcétique de tout le chapitre. Ainsi fondent-ils sur l'ennemi en faisant pleuvoir les obus de canon Demolisher. La lame de bulldozer à l'avant des chars vient ensuite repousser les débris et les cadavres hors du chemin des effroyables Vindicator.



3-5 Vindicator

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.



RÈGLES SPÉCIALES:

Briseur de lignes: Au moins trois figurines de la formation peuvent combiner leurs tirs de canon Demolisseur en un seul tir avec le profil ci-dessous. Toutes les figurines contribuant au tir doivent être à portée et en ligne de vue de la cible.

Portée	F	PA	Type
24ps	10	2	Artillerie 1, explosion apocalyptique, démolition

Démolition: Si le trou au centre du gabarit d'explosion apocalyptique est placé au-dessus d'un bâtiment, l'attaque endommage automatiquement celui-ci sans jet de *pénétration de Blindage*. Effectuez un jet sur le tableau des Dégâts des Bâtiments, en ajoutant +1 au résultat pour chaque Vindicator ayant contribué au tir, en plus de tout autre modificateur qui s'appliquerait normalement à ce jet.



SPACE MARINES

FORCE DE FRAPPE ORBITALE SKYHAMMER

Les assauts orbitaux sont l'arme de terreur et de surprise ultime. Les coques brûlantes se sont à peine immobilisées que leurs rampes s'ouvrent avec fracas, et les passagers débarquent pour semer la destruction parmi les adversaires désorientés. Si nécessaire, une compagnie complète – voire tout un chapitre – peut effectuer un assaut Skyhammer, pour perforer le cœur de l'ennemi en une seule frappe décisive.



3+ escouades tactiques



0+ choix QG du *Codex: Space Marines*

0+ unités du *Codex: Space Marines* ayant l'option de prendre un module d'atterrissage comme transport assigné.

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les unités doivent débiter la partie embarquées dans leurs modules d'atterrissage transports assignés.

RÈGLES SPÉCIALES:

Établir une tête de pont: Toutes les unités de la formation doivent être placées en *réserves stratégiques*. La formation entière arrive à son premier tour.

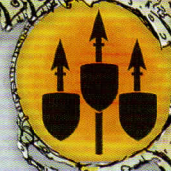
Trancher la tête: Toutes les figurines de la formation ont la règle spéciale **ennemi juré** contre les QG ennemis.

Surprise et terreur: Toutes les figurines de la formation ont les règles spéciales **croisé** et **peur** durant le premier et le deuxième tours de jeu de la bataille.



SPACE MARINES

ESCADRON SKYREIGN DE HUNTER

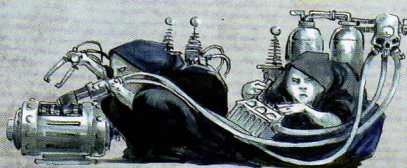


S'ils s'attendent à affronter une menace aérienne d'envergure, les officiers space marines ordonnent souvent le déploiement d'un escadron Skyreign de Hunter pour dégager le ciel. Les têtes chercheuses Skyspear échangent des données de ciblage en plein vol, qui permettent aux missiles suivants d'atteindre leur proie avec une précision grandissante, voire de verrouiller une autre cible. Seuls les meilleurs pilotes peuvent arriver à semer une seule tête chercheuse Skyspear; lorsqu'ils sont traqués par plusieurs d'entre elles, ils sont condamnés.



3-5 Hunter

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.



RÈGLES SPÉCIALES:

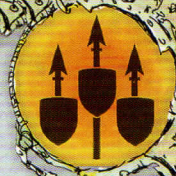
Têtes chercheuses en réseau: Chaque pion *tête chercheuse* au-delà du premier qui est assigné à une cible ajoute un modificateur cumulatif de +1 aux jets des pions *tête chercheuse* de la cible pour savoir si elle subit une touche.

Permutation Skyspear: Si, à la fin de sa phase de Mouvement, une figurine ennemie ayant au moins un pion *tête chercheuse* placé à côté d'elle par cette formation se trouve à 18ps ou moins d'une seconde figurine d'aéronef, d'aéronef super-lourd, de créature monstrueuse volante ou de créature colossale volante ennemie, vous pouvez tenter d'effectuer une "permutation Skyspear". Jetez 1D6. Sur 1, rien ne se produit. Sur 2-4, vous pouvez transférer un seul pion *tête chercheuse* de la première cible à la seconde. Sur 5+, vous pouvez librement transférer les pions.



SPACE MARINES

LA LANCE DE MACRAGGE



Antaro Chronus, connu sous le titre honorifique "la lance de Macragge", est une légende sans son chapitre. L'efficacité de ses assauts blindés a fait basculer plus d'une fois le cours d'une bataille. Durant la Seconde Guerre Damnosienne, Chronus mena son escadron depuis l'écouille d'un terrible Land Raider modèle Terminus Ultra. Il s'agit de l'arme antichar space marine ultime. Cette variante très rare sacrifie la totalité de sa capacité de transport en faveur d'une effroyable batterie de canons laser, qui la rend capable de percer à travers la coque d'une crypte tesseract. Ces reliques du chapitre manquent cependant de fiabilité, et ne sont ainsi employées qu'avec parcimonie – seul un guerrier du calibre de Chronus peut prétendre utiliser cette arme de guerre majestueuse avec efficacité.



1 Terminus Ultra (voir ci-contre)
ou un Land Raider (n'importe quel
type), incluant Antaro Chronus

5+ autres chars parmi les suivants
(selon n'importe quelle combinaison) :



- Predator



- Whirlwind



- Vindicator

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le char de Chronus est le véhicule de Commandement.

RÈGLES SPÉCIALES:

À mon signal! Tous les véhicules de la formation à 12ps ou moins du char de commandement peuvent utiliser la CT d'Antaro Chronus au lieu de la leur.

Terminus Ultra : Le Terminus Ultra est un Land Raider. Au lieu de son équipement habituel, il possède deux tourelles latérales avec canon laser, deux autres avec un système de canons laser jumelés, un système de canons laser jumelés de coque, un missile traqueur, un projecteur et des fumigènes. Toutefois, sa capacité de transport est égale à zéro.

Si vous obtenez au moins quatre 1 *pour toucher* avec les canons laser du Terminus Ultra lors d'une même phase de Tir (avant les relances), son réacteur surcharge. Il subit une touche F9 PA2 sur son Blindage de Flanc après la résolution de ses tirs.



SPACE MARINES

ESCADRILLE STORMSURGE



Les escadrilles Stormsurge sont déployées depuis des croiseurs d'attaque en orbite basse. Les Stormraven qui la composent font hurler leurs moteurs en direction du champ de bataille loin en dessous. Les pilotes mettent à profit la vitesse de leur entrée dans l'atmosphère pour exécuter une arrivée explosive au milieu des combats – lorsque l'escadrille passe en trombe, les escorteurs coordonnent une terrible attaque sur une menace spécifique. Ainsi libéreront-ils une salve de missiles à même d'éventrer le blindage le plus épais, ou contre les véhicules plus légers ou l'infanterie, l'escadrille exécutera un mitraillage dévastateur. Propulsées sur l'ennemi à une vitesse augmentée par l'entrée dans l'atmosphère, les munitions des Stormraven frappent les formations ennemies avec une force terrifiante.



3-5 escorteurs Stormraven

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Entrée au combat: Au tour où une escadrille Stormsurge arrive des *réserves stratégiques*, elle doit se déplacer entre 36 ps et 72 ps (et compte alors comme volant *au passage* et à *vitesse de manœuvre*). L'escadrille doit également effectuer soit une *tempête de missiles*, soit une *tempête de mitraillage* (voir ci-contre) au lieu d'effectuer ses tirs normaux. Dans les deux cas, la cible de cette attaque doit être une seule unité ennemie au-dessus de laquelle au moins un Stormraven de l'escadrille s'est déplacé en phase de Mouvement. La cible n'a pas à être en ligne de vue. La vitesse des Stormraven empêche les passagers d'en débarquer à ce tour. Les Stormraven ne peuvent pas *esquiver*, mais ont une sauvegarde de *couvert* de 4+ jusqu'au début de leur prochain tour.

- **Tempête de missiles:** Chaque Stormraven de l'escadrille doit tirer tous ses missiles Stormstrike sur la cible désignée. Effectuez normalement les jets pour toucher en comptant le nombre de touches obtenues. S'il y en a plus de sept, résolvez une seule touche en utilisant les profils ci-dessous au lieu de procéder séparément pour chaque missile. Lorsque le profil contient une des règles d'*explosion*, placez le gabarit selon les règles habituelles, il ne dévie pas.

Nombre de touches	F	PA	Type
8	D	2	Commotion
9	D	2	Commotion, explosion
10	D	2	Commotion, g ^{de} explosion
11	D	2	Commotion, énorme explosion.
12+	D	2	Commotion, explosion apocalyptique

- **Tempête de mitraillage:** Chaque Stormraven doit tirer avec toutes ses armes, excepté ses missiles Stormstrike, sur la cible désignée. Les Stormraven de la formation ont la règle spéciale **mitraillage**, et leurs armes ont la règle spéciale **lacération**, jusqu'à la fin du tour.

FORCE DE SUPPRESSION

L'une des clés de la mobilité de l'Adeptus Astartes en tant qu'armée est sa capacité à épingler l'ennemi sur ses positions, ce qui permet aux space marines d'opérer sans entrave. En qualité de force de frappe rapide, les space marines n'emploient pas de lourdes pièces d'artillerie, comme les Basilisk ou les Bombard de la Garde Impériale, mais leur préfèrent des lanceurs multiples Whirlwind. Habituellement utilisé pour appuyer des troupes plus rapides, le Whirlwind n'est normalement pas capable de réaliser des tirs de suppression à longue portée. Toutefois, Lorsque la situation l'exige, un Land Speeder peut être équipé de senseurs et de systèmes de communication supplémentaires adaptés, et son équipage assigné à un rôle de repérage, de sorte que ce simple antigrav peut coordonner les tirs d'une batterie de Whirlwind.



2+ Whirlwind

1 Land Speeder
(n'importe quel type)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Repérage à longue portée: Si la cible est à 48 ps ou moins du Land Speeder de la formation et dans sa ligne de vue, les Whirlwind de la force de suppression disposent d'une portée illimitée, comptent comme ayant une ligne de vue sur la cible et leurs armes ont la règle spéciale jumelé.

Barrage de suppression: Au moins deux Whirlwind de la formation peuvent combiner leurs tirs en un seul avec le profil ci-dessous. Tous les Whirlwind contributeurs doivent être à portée de la cible et avoir une ligne de vue sur elle (ou utiliser la règle spéciale *repérage à longue portée*). Déclarez quel type de missile sera tiré avant de résoudre l'attaque.

	Portée	F	PA	Type
Vengeance	12-48 ps	5	4	Artillerie X, barrage apocalyptique, pilonnage, suppression
Castellan	12-48 ps	4	5	Artillerie X, barrage apocalyptique, ignore les couverts, pilonnage, suppression

Suppression: X est égal à deux fois le nombre de Whirlwind contribuant au tir de barrage.

SPACE MARINES

GARDE D'HONNEUR DES ULTRAMARINES

Seul Marneus Calgar a l'autorité nécessaire pour rassembler la Garde d'Honneur de son chapitre. Pris séparément, chaque garde d'honneur est un puissant guerrier qui porte le poids et les traditions du chapitre sur ses épaules. Les voir réunis pour remplir une même mission, est le présage de temps désespérés – quelles autres circonstances pourraient rassembler tant de héros au même endroit ?



Marneus
Calgar



1 unité
de gardes
d'honneur



1+ Land
Raider



0-1 chapelain
Cassius



0-1 maître
archiviste Tigurius



0-1 Dreadnought
vénérable

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

La garde d'honneur doit être à plein effectif et un de ses membres doit brandir la bannière de chapitre.

Un Land Raider doit être désigné comme le char personnel de Marneus Calgar.

RÈGLES SPÉCIALES :

Cumul de sagesse : La Garde d'Honneur des Ultramarines octroie deux atouts stratégiques supplémentaires au choix.

The Maximus : Le Land Raider personnel de Marneus Calgar a les règles **ennemi juré**, **tueur de chars** et **tueur de monstres**.

Jusqu'à la mort : Toutes les unités de la formation, autres que des véhicules, à 6 ps ou moins de Marneus Calgar ont la règle spéciale **insensible à la douleur**. Tous les véhicules de la formation à 6 ps ou moins de Marneus Calgar ignorent les dégâts **équipage secoué** et **équipage sonné**.

"Les armes et les guerriers sont utiles, mais c'est notre volonté indomptable qui nous apportera la victoire."

UNIVERSEL

PLACE FORTE

WALL OF MARTYRS

Les places fortes Wall of Martyrs ont été érigées par l'Adeptus Mechanicus pour défendre les points d'importance stratégique sur des milliers de planètes impériales. Chacune comporte un puissant esprit de la machine classe Magos qui contrôle les armes fixes de la place forte. Durant la campagne de Damnos, les Ultramarines mirent à jour une place forte Wall of Martyrs qui dormait sous la glace depuis des décennies. Ainsi, alors que les space marines revenaient en force, les armes automatisées reprurent du service.



1 place forte à macro-canon
Aquila ou une place forte à
missiles vortex



1-2 redoutes Firestorm



1+ batteries Vengeance



1+ ligne de défense impériale
Wall of Martyrs

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Réparations automatisées: Lorsqu'un bâtiment de la formation voit son Blindage réduit par les résultats obtenus sur le tableau de Dégâts des Bâtiments, il récupère un point de Valeur de Blindage au début de chaque tour de jeu. Si plusieurs bâtiments de la formation sont dans ce cas, ils récupèrent chacun un point de Valeur de Blindage. Si un bâtiment subit un résultat *effondrement total* ou *détonation*!, il ne peut pas bénéficier de cette règle.

Esprit de la machine Magos: Toutes les armes fixes de la formation effectuant un tir automatisé ont CT3, et les règles spéciales *antiaérien* et *interception*.

NÉCRONS

ESSAIM CANOPTEK

Les scarabées canopteks peuvent creuser dans le socle rocheux d'un monde à une vitesse qui dépasse de loin les meilleurs excavateurs impériaux. Ils créent des passages assez larges pour que les mécarachnides supervisant les travaux les empruntent. Ainsi les murs des plus impressionnantes forteresses sont fragilisés jusque dans leurs fondations, et le périmètre peut être pris d'assaut. L'unique avertissement de l'arrivée imminente d'un essaim canoptek est un vrombissement sourd, qui se perd facilement dans le fracas de la bataille. Soudain, les murs se brisent et les bâtiments s'effondrent tandis que le sol se dérobe. Et tandis que le bourdonnement part dans un crescendo assourdissant, de grandes galeries s'ouvrent et déversent des nuages denses de scarabées canopteks et d'imposantes mécarachnides au milieu de l'ennemi.



3-6 unités de scarabées canopteks



1-3 unités de mécarachnides

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Une mécarachnide doit être choisie comme chef d'essaim.

RÈGLES SPÉCIALES:

L'ennemi souterrain: L'essaim canoptek débute la partie en réserves stratégiques. Lorsqu'il arrive, il se déploie en *frappant en profondeur*. Le chef d'essaim est déployé en premier. Une fois que son unité est placée, les règles suivantes sont résolues dans l'ordre, avant de déployer le reste de l'essaim.

1) Sapage! Tous les bâtiments à 12 ps ou moins du chef d'essaim subissent immédiatement 1D3 dégâts importants.

2) Effondrement général: Jetez 1D6 pour chaque ruine à 12 ps ou moins du chef d'essaim. Sur 1-3, la ruine devient du terrain *dangereux* pour le restant de la partie. Sur 4-6, la ruine s'écroule; retirez-la de la table et remplacez-la par une zone de débris d'une taille équivalente. Toute figurine qui était dans les ruines est placée dans les débris par son joueur opérant aussi près que possible de sa position précédente, et chacune subit une touche F6 PA.

Si la formation contient au moins 20 socles de scarabées canopteks, toutes les portées ci-dessus sont augmentées à 24 ps.

Voile de poussière: Au tour de leur arrivée, toutes les unités de la formation ont la règle spéciale **dissimulation**, jusqu'au début de leur prochain tour.

NÉCRONS

COUR DU ROI DÉPECEUR

Il y a des éons, la destruction de Llandu'gor le Dépeceur affligea des milliers de nécrons d'une terrible malédiction. Il est impossible de déterminer combien de dépeceurs existent à présent, tourmentés par leurs rêves de chair, revêtus de lambeaux de peau. Ce sont des créatures arriérées, à l'instinct sauvage, qui suivent la plus forte d'entre elles. Ces rois dépeceurs ont subi les ravages de leur damnation, tout en conservant l'essentiel de leur personnalité. Sahtah l'Incarné est l'une de ces créatures tourmentées, son destin lié à celui de la cour royale de Damnos. Dans son sillage, les dépeceurs sanguinaires jaillissent des ombres, les griffes luisantes de sang tandis que leur proximité mutuelle pousse leur faim dévorante vers de nouveaux sommets.



1 tétrarque nécron



1 unité de dépeceurs

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

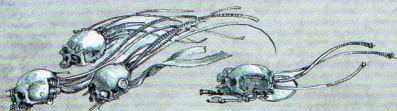
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe en profondeur.

Frénésie contagieuse: Toutes les figurines de la formation et toutes les unités de dépeceurs et de guerriers nécrons à moins de 18ps ont les règles spéciales **rage** et **haine**.

Démence inexorable: Les figurines de la formation ont la règle spéciale **insensible à la douleur**. Cependant, la réussite à ce jet de dé dépend du tour en cours. Au premier tour de jeu, ils ont *insensible à la douleur* (3+), au deuxième tour de jeu, *insensible à la douleur* (4+) et à partir du troisième tour de jeu, *insensible à la douleur* (5+).



NÉCRONS

VOL DE FAUCHEURS DEATHBRINGER

Peu de soldats ont tenu le terrain face à un vol Deathbringer et vécu pour relater leur expérience. Ces miraculés parlent invariablement de rayons d'énergie aussi larges que leur tête, qui traversent toute matière sans effort. Grâce à un programme adapté, les projecteurs de rayons de mort d'un faucheur peuvent tirer en coordination avec d'autres appareils de même nature, et créer une cage à trois faces d'énergie mortelle. Lorsque les rayons se croisent, leurs signatures énergétiques résonnent, et augmentent leurs ravages de façon exponentielle.



3-5 faucheurs

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

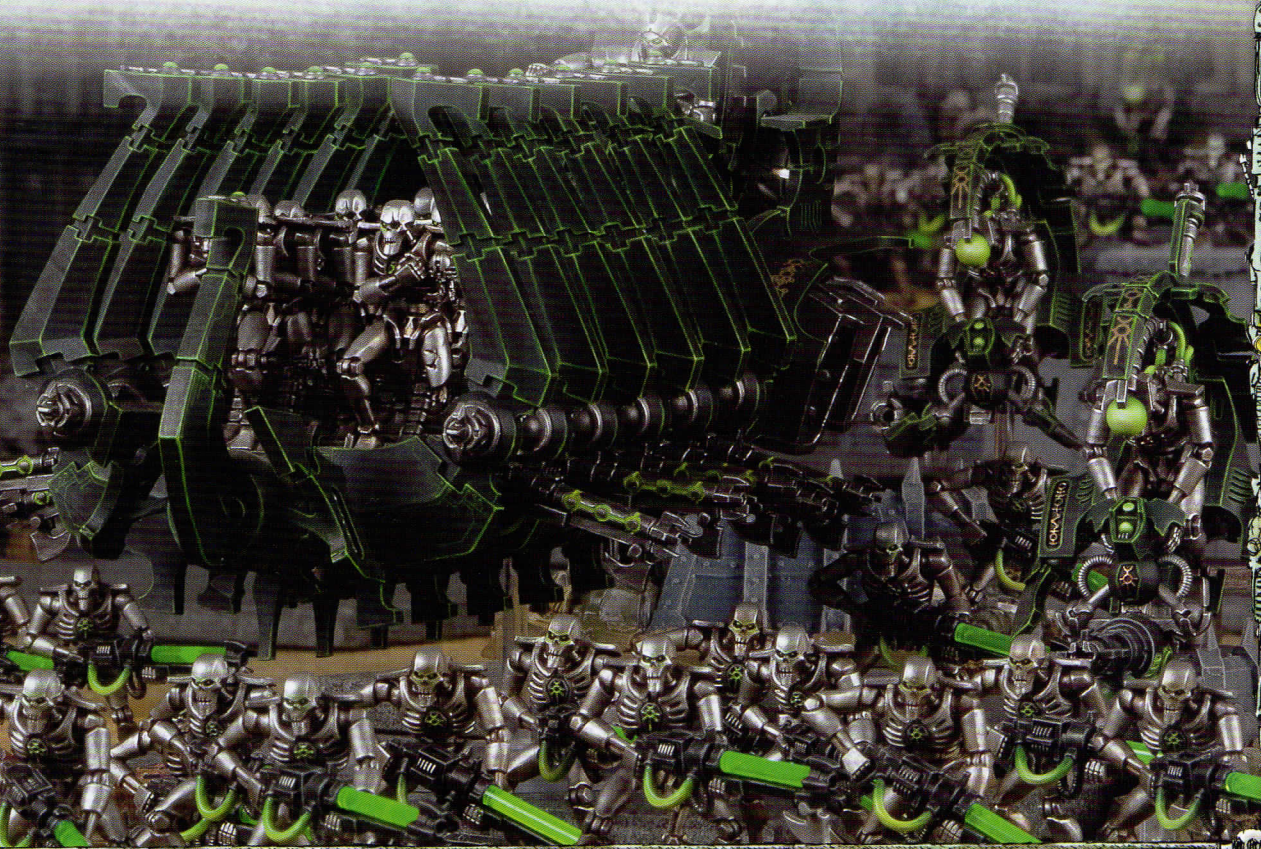
Cellule de destruction: Toute unité touchée par au moins trois rayons de mort de cette formation au cours d'une même phase de Tir est prise dans une *cellule de destruction*. La cible subit autant de touches F10 PA2 que la moitié du nombre de ses figurines, en plus des touches infligées normalement par les rayons de mort.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973-M41 / 999-M41

NÉCRONS

PHALANGE GHOST STRIDER

Les phalanges Ghost Strider sont employées lorsque les nécrons doivent rapidement occuper le terrain. Elles sont particulièrement efficaces à plein effectif, car les couches de blindage quantique se superposent alors et se renforcent les unes les autres. Si une puissante attaque est détectée, les protocoles d'abnégation des arches fantômes prennent le contrôle d'un mécanoptère pour intercepter le tir et ainsi préserver la précieuse arche nécron. La formation est invariablement guidée par un voyageur de l'Éther – un barreur d'arche fantôme qui peut voir à travers les dimensions de poche aussi clairement que dans le monde physique. Avec une préparation appropriée, le voyageur peut franchir le voile de ces dimensions, afin que les forces sous son commandement contournent les ennemis qui leur interdiraient le passage.



1-3 arches fantômes



1-3 unités de guerriers nécrons



1-3 unités de mécanoptères

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

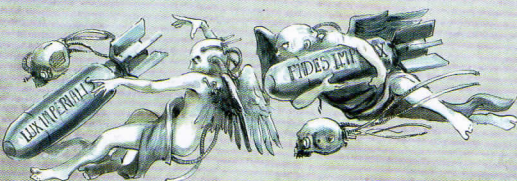
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Protocoles d'abnégation: À Chaque fois qu'une arche fantôme de la formation subit une touche due à une attaque de tir, résolvez-la contre le mécanoptère de la formation le plus proche de l'arche fantôme.

Zone quantique: Toute arche fantôme de la formation reçoit un bonus de +1 à toutes ses Valeurs de Blindage pour chaque autre arche fantôme de la formation avec un blindage quantique actif se trouvant à 3 ps (jusqu'à un maximum de 13 sur chaque face).

Voyageur de l'Éther: Une fois par partie, au lieu de se déplacer normalement en phase de Mouvement, la formation entière peut être retirée de la table, puis immédiatement *frapper en profondeur* n'importe où sur celle-ci (effectuez un jet de déviation séparé pour chaque unité). Pour utiliser cette capacité, tous les guerriers nécrons de la formation doivent être embarqués dans ses arches fantômes.



NÉCRONS

HAUTE COUR DE DAMNOS

Après la première guerre, les Ultramarines crurent avoir détruit les plus hauts échelons des cours damnosiennes. Rien n'était plus faux. Malgré la valeur de Sicarius, et les machinations du cryptek Ankh, des sauvegardes permirent à l'élite de Damnos d'éviter de sombrer dans l'oubli. Dans le sillage de la retraite des Ultramarines, de nouveaux corps furent exhumés, les bribes de conscience réunies et les esprits ancrés dans de nouveaux circuits engrammatiques. La haute cour de Damnos se dressait une fois encore. L'Éternel était à sa tête, un fier tétarque sur lequel la malédiction du destroyer refermait lentement son emprise. Ses plus éminents lieutenants, le Héraut des Tempêtes et le Héraut du Vide, convoient sa position tels des vautours. Et tous sont observés avec dédain par le cryptek Ankh, qui attend son heure...



L'Éternel (tétarque nécron avec fauchard et disrupteur de phase)



Le Héraut des Tempêtes (tétarque nécron avec bâton de lumière et arbalète à tachyons)



Le Héraut du Vide (tétarque nécron avec bâton de lumière et orbe de résurrection)



Ankh (cryptek – émissaire du métamorphisme avec sceptre sismique et harpe de dissonance)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

L'Éternel: L'Éternel a un bonus de +2 sur ses jets d'*indestructible*. De plus, l'unité de l'Éternel et tous les immortels et guerriers nécrons amis à 24ps ou moins de lui ont la règle spéciale **sans peur**.

Le Héraut des Tempêtes: Au début de la phase de Tir nécron, jetez 1D6 pour chaque unité ennemie à 18ps ou moins du Héraut des Tempêtes. Sur 6, cette unité subit 1D3 touches F5. Ces touches sont allouées aléatoirement et les véhicules affectés sont touchés sur leur Blindage de Flanc.

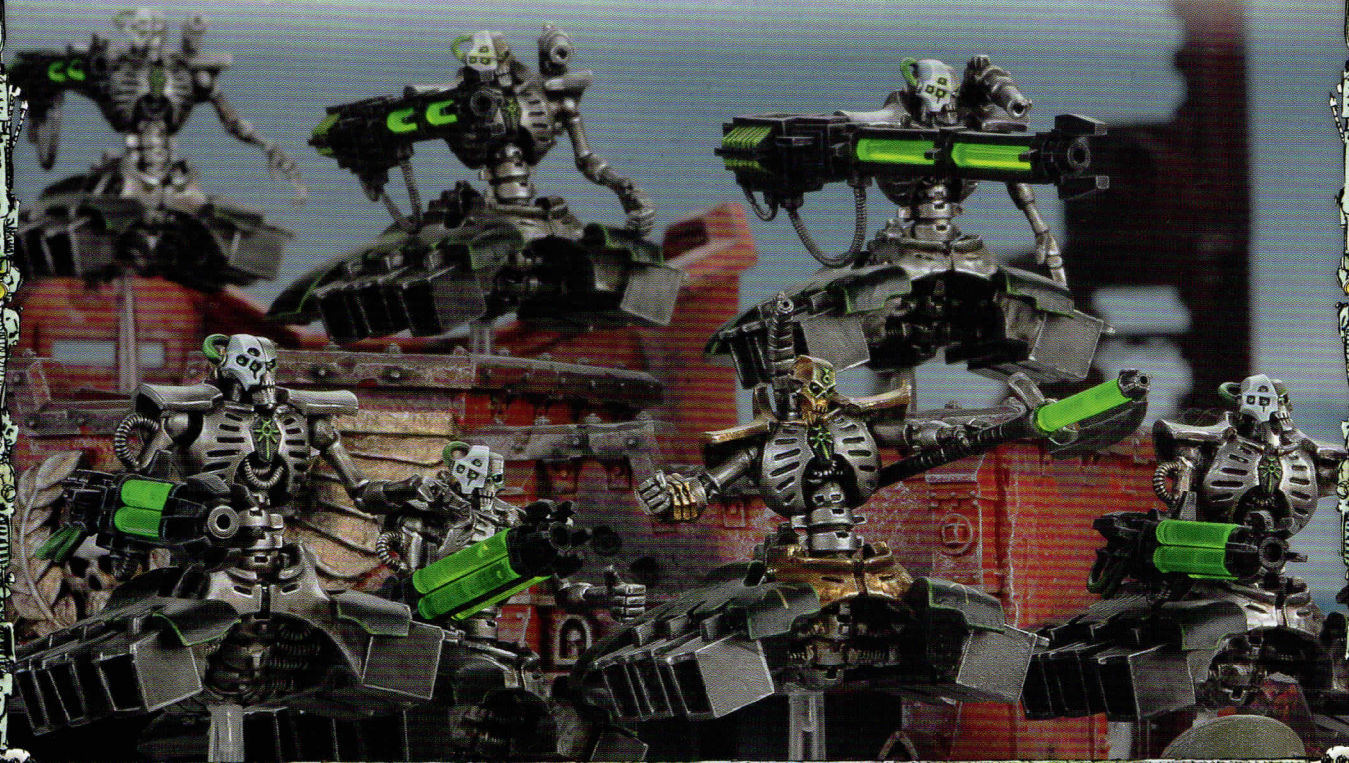
Le Héraut du Vide: Ce tétarque et toutes les unités nécrons amies à 24ps ou moins de lui ont la règle spéciale **discrétion**.

Ankh: Tant qu'Ankh est sur la table, les figurines de cette formation relancent leurs jets de sauvegarde ratés.

NÉCRONS

OST DE LA MOISSON ROUGE

Bien que les destroyers soient au mieux considérés comme déments, leur folie nihiliste ne compromet pas leurs aptitudes guerrières. Chaque rafale à fission est coordonnée avec le destroyer suivant, chaque salve devenant un torrent d'énergies qui se joue des ruines et des rochers, et lacère toute créature assez pathétique pour y trouver refuge. Si les circonstances l'exigent, les destroyers peuvent permuter leurs positions selon des schémas de tir établis, créant de véritables cages mortelles d'énergie à fission, ou des rayons concentrés capables de traverser sans peine un Baneblade. Ainsi poursuivent-ils le combat jusqu'à être submergés par l'ennemi, ou que celui-ci ait été massacré. Les destroyers ne connaissent pas le concept de retraite – nul ne peut résister à leur progression à part l'oubli lui-même.



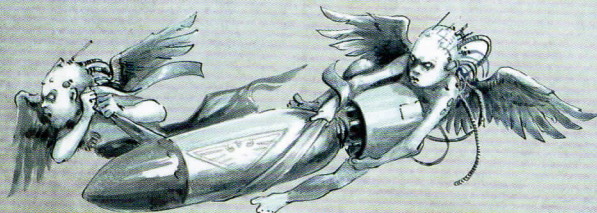
1 seigneur destroyer



3+ unités de destroyers

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque unité de destroyers doit contenir au moins trois figurines et être composée entièrement de destroyers ou de destroyers lourds.



RÈGLES SPÉCIALES:

Torrent à fission: Une fois par phase de Tir nécron, au moins six destroyers de la formation peuvent combiner leurs tirs pour effectuer une seule attaque avec le profil ci-dessous. Toutes les figurines participantes doivent être à portée et avoir une ligne de vue sur la cible. Désignez un destroyer comme étant le tireur.

Portée	F	PA	Type
Souffle	6	3	Lourde 1, torrent

Oblitérateur à fission: Une fois par phase de Tir nécron, au moins six destroyers lourds de la formation peuvent combiner leurs tirs pour effectuer une seule attaque avec le profil ci-dessous. Toutes les figurines participantes doivent être à portée et avoir une ligne de vue sur la cible. Désignez un destroyer lourd comme étant le tireur.

Portée	F	PA	Type
36ps	D	2	Lourde 1

NÉCRONS

PHALANGE LAWBRINGER

Lorsque les races inférieures se répandent comme la vermine, une purge exemplaire est requise – souvent à l'échelle planétaire. En de tels cas, les hauts juges qui guident les prétoires du Triarc se briseront les scellés des anciennes cryptes pour se munir d'un orbe d'apothéose. Ce dernier a une fonction similaire à celle d'un orbe de résurrection, mais à une échelle supérieure. Tant que l'orbe est actif, les prétoires peuvent puiser dans sa puissance pour augmenter leur force et leur résistance. Les prétoires du Triarc sont des guerriers implacables dans des circonstances normales, mais la présence d'un orbe d'apothéose peut les rendre véritablement inexorables. Ce n'est qu'en réduisant le rôle du Triarc en pièces que l'ennemi peut avoir l'ombre d'une chance de l'emporter, car il sert de réceptacle à l'orbe d'apothéose...



1 Rôdeur du Triarc



2+ unités de prétoires du Triarc

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Orbe d'apothéose: Toutes les unités de prétoires du Triarc de cette formation à 6ps ou moins du rôle du Triarc ont +2 en Force et +2 à leurs jets de *protocoles de réanimation* (1 est toujours un échec).

Torche améliorée: Les armes de tir du rôle du Triarc ont +2 en Force. S'il a un rayon incendiaire, ce bonus d'applique aux deux profils de l'arme.

ZONE de GUERRE
DAMNOS
973.M41 / 999.M41

NÉCRONS PYLÔNE

Les pylônes sont des armes statiques massives qui font partie des défenses extérieures d'un monde-nécropole. Ils tirent leur énergie des matrices d'alimentation enfouies profondément dans l'écorce planétaire, qu'ils peuvent libérer soit sous la forme d'un faisceau de particules concentré, soit d'un arc dispersé d'énergie à fission. Le faisceau est mortel contre les cibles lourdement protégées, et peut traverser sans peine le blindage d'un titan. Pire, les systèmes d'acquisition avancés intégrés à la coque de métal organique du pylône permettent à son faisceau de décrocher du ciel les appareils supersoniques ennemis. Le mode de tir secondaire du pylône, l'arc à fission, est conçu pour la défense. Il est employé pour faucher les hordes d'assaillants peu protégés qui s'approcheraient trop près de la machine.



PYLÔNE

[Blindage]
CT Av Fl Arr PC
4 14 14 14 6



515 points

Type d'unité: véhicule super-lourd

Composition d'unité: 1 pylône à fission

ÉQUIPEMENT:

- Annihilateur à fission

	Portée	F	PA	Type
Annihilateur à fission: (faisceau)	120ps	D	2	Arme primaire 3, antiaérien
(arc à fission)	24ps	6	4	Arme primaire 6, Arc de mort, fission

Arc de mort: Lorsqu'il tire en mode arc à fission, l'annihilateur peut cibler jusqu'à 1D3 unités ennemies différentes à 24ps ou moins à chaque phase de Tir, résolvez chaque attaque séparément avec le profil ci-dessus.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe en profondeur, métal organique.

Souterrain: Le pylône ne dévie pas lorsqu'il frappe en profondeur.

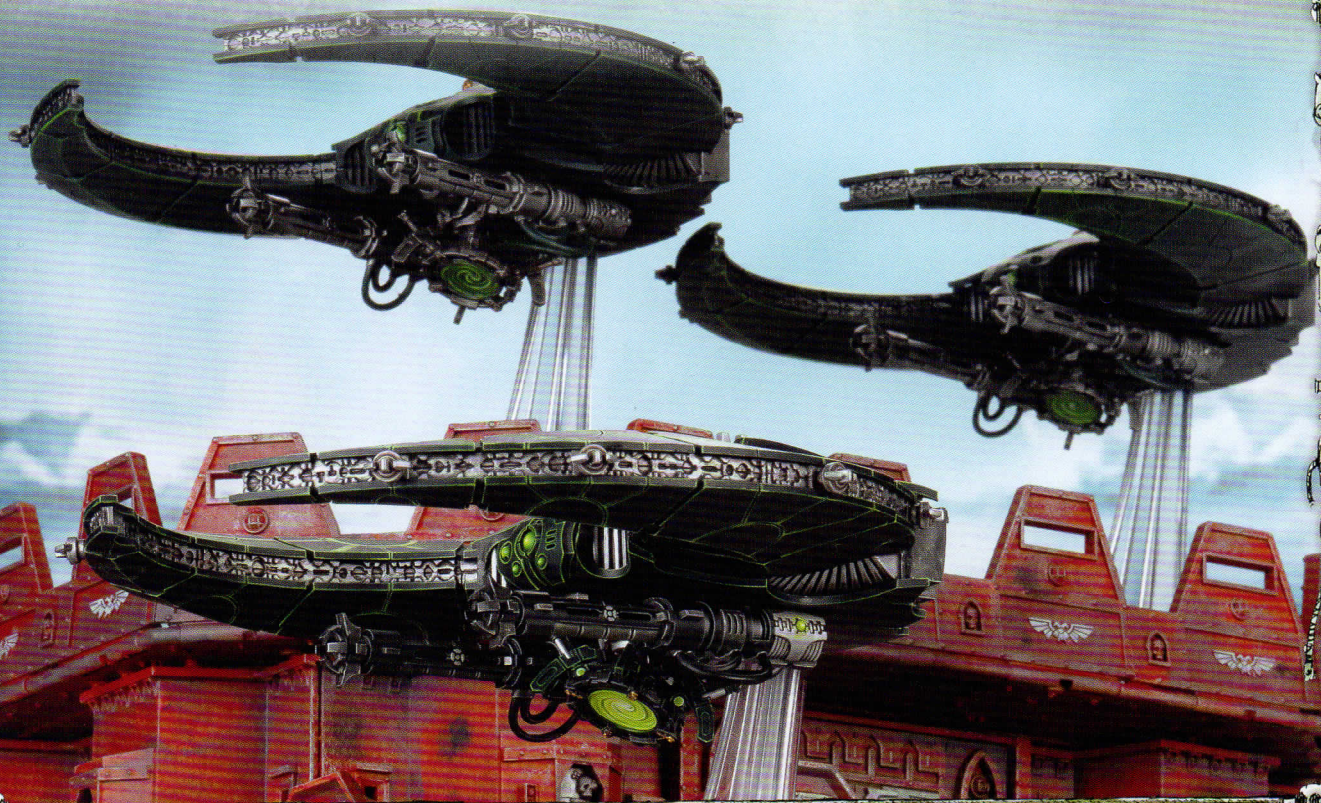
Immobile: Un pylône ne peut pas se déplacer une fois qu'il est entré en jeu, et compte à tout point de vue comme ayant subi un dégât immobilisé qui ne peut pas être réparé.

Générateur de disruption de phase: Toutes les unités nécrons amies à 12ps ou moins d'un pylône ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

NÉCRONS

VOL TRANSLOCATOR

Œuvrant de concert, les moissonneurs d'un vol Translocator peuvent combiner leurs projecteurs de trou de ver, et créer un tunnel hyperspatial temporaire. Une telle entreprise est cependant limitée par son rayon d'action en plus d'être dangereusement instable. Traverser ce genre de passage est quasi instantané, mais pas sans risque, car les lois physiques n'ont plus cours dans un tunnel hyperspatial. Néanmoins, les nécrons survivent bien mieux que les mortels à de tels voyages, car leur enveloppe métallique supporte plus facilement les forces rencontrées. Ainsi, lorsque les moissonneurs sillonnent le ciel, les vagues d'attaques nécrons peuvent se redéployer en un instant, ou contourner entièrement la ligne de front.



3-5 moissonneurs

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

"Les contacts avec les races xenos raffermissent toujours la foi d'un individu en l'humanité. Je pense résolument que les voyages étriquent à merveille l'esprit."

- ATTRIBUÉ À HELEM BOSCH

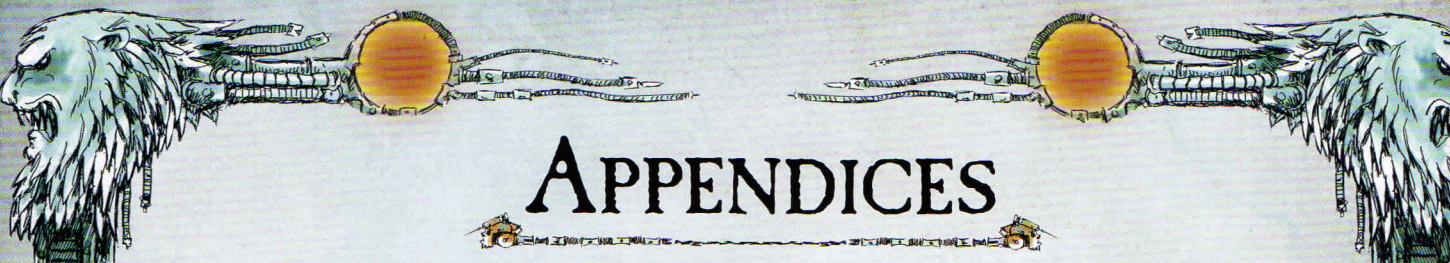
RÈGLE SPÉCIALE:

Tunnel hyperspatial: Durant leur phase de Mouvement, au moins deux moissonneurs d'un vol Translocator peuvent créer un tunnel hyperspatial. Dans ce cas, aucune unité ne peut embarquer ou débarquer des moissonneurs à ce tour. Si la formation contient deux moissonneurs, placez le gabarit d'explosion apocalyptique à 12ps ou moins de l'un d'eux. Si la formation contient au moins trois moissonneurs, utilisez le gabarit de méga-explosion apocalyptique à la place.

Une fois le gabarit placé, choisissez jusqu'à 1D3+1 unités nécrons amies autre que des véhicules et non engagées dont au moins la moitié des figurines est sous le gabarit. Retirez ces unités de la table, puis déplacez le gabarit n'importe où à 72ps ou moins de l'un des moissonneurs de la formation. Une fois le gabarit replacé, le joueur opérant ces unités les fait immédiatement revenir en jeu en *frappe en profondeur*. La première figurine de chaque unité *frappant en profondeur* de la sorte doit être placée sous le gabarit avant déviation.







APPENDICES

La première guerre pour Damnos fut d'ampleur planétaire, et ses batailles furent innombrables. Bien que la seconde guerre atteignit son apogée quelques heures après l'arrivée des Ultramarines, la purge qui s'ensuivit dura de longs mois. Ce document reprend une fraction des informations accessibles aux formations qui prirent part à la reconquête de Damnos.

LE LAND RAIDER

Sur les centaines de milliers de planètes de l'Imperium, les space marines de l'Adeptus Astartes sont légendaires, même parmi les populations les plus primitives et les plus superstitieuses. Sur les mondes civilisés, on parle d'eux à voix basse, et on leur prête la connaissance d'antiques secrets de bio-alchimie et de conditionnement génétique. Les mythes des peuples primitifs mentionnent des anges de la mort descendant des cieux portés par des ailes de feu pour punir les serpents du Chaos. Les chars d'acier des anges sont aussi présents dans ces mythes : des monstres de métal à la carapace invulnérable, dont les yeux lancent des éclairs et dans le ventre desquels voyagent les anges de la mort. C'est la légende du Land Raider.

Le Land Raider provient de la mythique technologie des Schémas de Construction Standards (SCS), dont la conception précède l'avènement de l'Imperium de plusieurs millénaires. Sa redécouverte, lors de la naissance de ce dernier, est communément attribuée au grand technomagos Arkhan Land. Le baptême du feu du Land Raider reste matière à discussion parmi les archéologues impériaux. Certains affirment que c'est lors du Siège de Delebrion qu'un Land Raider fit tirer ses canons laser pour la toute première fois, tandis que d'autres pensent aux batailles de blindés de Calysto Platinum et affirment que le grand conflit qui ravagea ce monde au début de la Grande Croisade de l'Empereur fut son tout premier théâtre d'opération. La popularité du Land Raider au sein des forces impériales était immense. Un monde-forge entier, Anvilus 9, fut exclusivement consacré à sa production, et il se répandit très vite dans toute la galaxie avec les flottes de l'Empereur.

À l'époque, le Land Raider était utilisé par quasiment tout contingent humain, y compris les space marines et l'Armée Impériale. Durant les deux cents premières années de l'Imperium, le Land Raider était présent sur chaque champ de bataille. Puis Horus le Maître de Guerre bombarda Istvan III et la grande hérésie engloutit la galaxie. Anvilus 9 fut prestement conquise par des

technoprêtres renégats, et le Land Raider ne put soudain être produit qu'au compte-gouttes par une poignée de mondes-forges restée fidèle à l'Empereur (de nombreux mondes-forges préférèrent faire sécession avec l'Imperium plutôt que de prendre part au conflit). Comme les forces du Maître de Guerre menaçaient de submerger Terra, l'Empereur décréta que tous les Land Raider encore en service du côté loyaliste devaient être réservés au seul usage des Legiones Astartes, en première ligne les combats.

Le Land Raider s'avéra vite capital pour les deux camps lors des terribles affrontements qui devaient décider du sort de l'Imperium. C'était l'un des rares véhicules qui, en nombre suffisant, pouvait repousser et même détruire les massifs titans de l'Adeptus Mechanicus. Son étonnante aptitude à combattre dans n'importe quelle condition, y compris au fond des mers ou dans des atmosphères hautement corrosives, a fait qu'il a été plus utilisé que n'importe quelle autre machine de guerre. L'Hérésie fut finalement écrasée grâce au sacrifice de l'Empereur, mais depuis son ascension sur le Trône d'Or, nul n'a osé annuler son ordre de réserver les chars Land Raider à l'usage des chapitres de space marines, si bien que les choses sont demeurées ainsi durant les dix mille dernières années.

Le Land Raider est idéal pour fournir la précieuse mobilité qu'affectionne l'Adeptus Astartes. Comme les space marines, cet engin lourdement blindé reste opérationnel dans presque toutes les conditions, y compris les climats les plus extrêmes, l'absence d'atmosphère ou les mondes à forte gravité. Le Land Raider peut transporter une escouade de space marines en sécurité et dispose d'une puissance de feu largement suffisante pour fournir un tir d'appui conséquent une fois ses passagers débarqués dans la zone de combat. Sur les mondes hostiles ainsi que dans d'autres milieux inhospitaliers, l'approvisionnement embarqué dans le Land Raider permet aux space marines de recharger les systèmes de leurs armures énergétiques, ce qui leur donne un rayon d'action bien plus large.

Sur le terrain, il n'est pas rare que l'escouade débarque et laisse le Land Raider combattre de son côté. Sa combinaison d'armes lui permet de remplir divers rôles sur le champ de bataille. Il est souvent utilisé comme bunker mobile, grâce à son imposant blindage capable de résister à tout, si ce n'est aux armes les plus destructrices de la galaxie. Plusieurs Land Raider ainsi utilisés peuvent former une ligne de défense pour repousser une contre-attaque ou former une enclave impénétrable dans un territoire ennemi. Ses canons laser jumelés sont ce qui se fait de mieux comme arme antichar sur un véhicule de cette taille, si bien que les orks les appellent souvent des "pet'boit". En outre, avec ses bolters lourds, le Land Raider est capable d'éliminer des escadrons de véhicules légers et de décimer l'infanterie la mieux protégée.

Le Land Raider cumule les avantages de presque tous les autres chars de l'Imperium. Son rôle de transport de troupes lui permet d'emporter avec lui ses propres fantassins d'appui, même s'il doit opérer loin de la ligne de front. Tout ce dont peuvent avoir besoin son équipage et ses passagers se trouve déjà à bord, y compris l'équipement médical d'urgence, les systèmes de survie et un autel pour la pureté spirituelle. Son moteur de conception robuste peut s'adapter à l'utilisation de presque n'importe quel carburant, dont divers gaz, carburants fossiles, liquides et autres matières végétales. Son système triplement redondant d'analyse et de communication fait de lui un centre de commandement à part entière, lui permettant d'agir comme une base d'opérations pour l'escouade qu'il transporte. Cette dernière possède alors une capacité inégalée à frapper loin derrière les lignes ennemies.

L'honorable capacité de survie du char d'assaut Land Raider provient de son blindage composite à couches multiples qui, grâce aux données SCS du magos Quid, peuvent être manufacturées à partir de différentes ressources et matériaux. Sa taille le rend plus maniable que les chars super-lourds Baneblade, Stormlord et Shadowword de la Garde Impériale, sans réelle différence de protection.

LA DEATHWATCH

Ne demandez pas : "Pourquoi éliminer l'extraterrestre ?" Demandez-vous plutôt : "Pourquoi ne pas le faire ?"

- FRÈRE DE BATAILLE ARTEMIS

Les space marines de l'Adeptus Astartes sont les meilleurs guerriers de l'Imperium et leur fureur au combat est légendaire. Rares sont les ennemis de l'Humanité capables de s'opposer aux chapitres space marines et ils sont nombreux à trembler simplement en entendant leurs noms. Malheureusement, il existe des races xenos dont la malignité dépasse l'entendement. Pour faire face à de telles menaces, il faut des guerriers dont le cœur et l'âme ont été entraînés à supporter les douleurs et les horreurs les plus extrêmes, et dont la foi en l'Empereur est inébranlable. Depuis la naissance de l'Imperium, une fraternité de space marines a été dédiée à affronter ces ennemis et a toujours vaincu.

Les soldats de l'Empereur doivent faire face aux horreurs xenos sur d'innombrables champs de bataille. Souvent, le seul moyen de lutter contre ces abominations est de posséder les armes et les connaissances spécifiques à l'éradication de leur race. Dans de telles circonstances, de mystérieux space marines en armures noires abattent les xenos avec ferveur et efficacité. Ces hommes sont les meilleurs chasseurs d'extraterrestres de l'Imperium. Ils forment la Deathwatch.

La Deathwatch est le bras armé de l'Ordo Xenos, la branche de l'Inquisition chargée d'étudier, de confiner et, dans la plupart des cas, d'exterminer les extraterrestres. Toutefois, il ne s'agit pas d'un chapitre comme celui des Chevaliers Gris de l'Ordo Malleus. Les space marines de la Deathwatch proviennent en effet de différents chapitres, chacun d'entre eux ayant prêté serment de toujours maintenir un contingent de space marines spécialement entraîné dans la lutte anti-extraterrestre, et prêt à répondre à en cas de besoin. Ces guerriers se rassemblent alors en équipes d'extermination et combattent la vermine extraterrestre.

Ces xenos qui menacent l'Humanité viennent des coins les plus reculés de la galaxie comme du cœur du Segmentum Solar. Chaque chapitre space marine et chaque corps de la Garde Impériale se tient prêt à déployer ses effectifs pour contrer de tels périls, mais la Deathwatch a été spécialement entraînée pour

affronter les extraterrestres depuis sa création, il y a des milliers d'années. De nombreuses races, telles que les nécrons ou les C'tan qui les dominèrent jadis, dorment depuis des éons. La Deathwatch patrouille sur les sites de leurs mondes-nécropoles connus, prête à se battre s'ils venaient à se réveiller une fois encore. Plus dangereuses même que les orks, ces races étaient déjà anciennes alors que l'homme n'était rien de plus qu'une bactérie, et leur puissance est au-delà de toute mesure.

Pour prévenir du retour de ces antiques races, des forteresses spatiales ont été construites en orbite des mondes désolés à la limite de la galaxie, à l'intérieur desquelles veillent les space marines de la Deathwatch. De plus, de nombreuses bases secrètes sont éparpillées à travers l'Imperium, servant d'avant-postes lorsque la Deathwatch se lance à l'attaque.

Les chapitres dont les membres de la Deathwatch sont issus maintiennent une veille constante et sont prêts à déployer leurs chasseurs d'extraterrestres à la demande de l'Ordo Xenos. Les guerriers qui se voient offrir l'honneur de devenir membres de la Deathwatch repeignent rituellement leur armure en noir, ne gardant qu'une épaulière aux couleurs de leur chapitre d'origine, l'autre arborant fièrement l'icône de la Deathwatch. Les space marines ne repeignent jamais complètement leurs armures car cela déshonorerait l'esprit de la machine et aucun guerrier ne s'y risquerait. Une fois qu'une équipe d'extermination a été formée, les space marines restent ensemble aussi longtemps que leur commandant le juge nécessaire. Chaque guerrier peut devoir s'acquitter d'une période de service donnée ou d'une mission particulière, qui peut prendre plusieurs années, car il n'y a aucune limite de durée. Lorsqu'un frère a enfin accompli sa tâche, il est libre de retourner vers son chapitre, ses vœux de loyauté ayant été honorés.

Les missions de la Deathwatch ne se limitent pas à l'extermination des xenos, elles impliquent aussi la collecte et l'examen de l'équipement technologique de ces races étranges. Malgré la torture que cela représente pour eux, les membres de l'Inquisition ont pour devoir d'étudier d'innombrables artefacts que leurs ennemis utilisent, et nul n'est plus qualifié pour récupérer ces objets que la Deathwatch. Il est parfois nécessaire d'employer la technologie extraterrestre, mais ce n'est jamais pris à la légère, même si la retourner contre ses créateurs xenos est une plaisante

ironie. L'Adeptus Mechanicus en revanche est toujours prêt à profiter des découvertes de la Deathwatch et l'épée de phase C'tan que manient les assassins du temple Callidus en est l'un des meilleurs exemples. Elle fut retrouvée par la Deathwatch sur un ancien monde-nécropole désormais désert.

Au combat, chaque équipe est d'ordinaire sous le commandement d'un inquisiteur de l'Ordo Xenos, mais lors de rares cas, un capitaine ou un archiviste prendra la tête de l'unité. Son autorité est alors totale et personne n'ose s'opposer à sa volonté. Le commandant d'un détachement de la Deathwatch peut réquisitionner des forces militaires ou de l'équipement sans que quiconque puisse s'y opposer. La Deathwatch a accès au meilleur matériel, impérial et xenos, et est entraînée au niveau le plus exigeant.

Les forces d'extermination de l'Ordo Xenos peuvent faire appel à des armées plus classiques pour de nombreuses raisons. Peut-être la menace extraterrestre rencontrée est-elle trop importante pour qu'une simple escouade puisse l'annihiler. Ce fut le cas sur Mandal IV, lorsque l'équipe de l'inquisiteur Reynaard y démasqua un culte xenos. D'après les renseignements, le culte n'officiait que dans un seul quartier de la capitale, mais lorsque l'équipe envoyée arriva pour purger les hérétiques, la population de la cité se rebella contre les forces de l'Inquisition. Reynaard et ses hommes s'échappèrent de justesse, puis ils revinrent à la tête d'un demi-million de soldats. Pour s'assurer de la destruction du culte, les forces de Reynaard rasèrent la cité et éradiquèrent jusqu'au moindre de ses habitants.

Il arrive parfois qu'une armée impériale rencontre un adversaire contre lequel elle se trouve démunie. Dans cette situation, l'Ordo Xenos envoie souvent en soutien une de ses équipes d'extermination, pour purger le champ de bataille de toute contamination extraterrestre. Les ravages des K'nib dans le secteur Donorian furent stoppés par la célèbre équipe commandée par frère Artemis lui-même, répondant à une demande d'assistance d'un colonel du régiment de la Garde Impériale de Kaslon. Artemis tua l'Alcayde des K'nib sur Assumptus V et mit fin à leurs incursions dans l'espace impérial (bien qu'officiellement le régiment de Kaslon fût crédité de cette extraordinaire victoire). Le soutien d'une équipe d'extermination est toujours apprécié des commandants impériaux en proie à une menace xenos.

INDEX

Atouts Stratégiques.....	40	Force de Frappe Orbitale Skyhammer.....	48	Phalange Lawbringer.....	61
Cadre de la Deathwatch.....	45	Force de Suppression.....	52	Place Forte Wall of Martyrs.....	54
Canons Frappeurs.....	35	Force d'Interdiction Deathstorm.....	44	Pylône à Fission.....	62
Cohorte Decimator Centurion.....	42	Garde d'Honneur des Ultramarines.....	53	Règles d'Engagement.....	34
Complexe Nécron à Demi Enfoui.....	35	Gouffre de Glace.....	35	Terrains Uniques de Damnos.....	35
Conclave des Anciens.....	43	Haute Cour de Damnos.....	59	Vol de Faucheurs Deathbringer.....	57
Cour du Roi Dépeceur.....	56	Heures de Gloire.....	41	Vol Translocator.....	63
Escadrille Stormsurge.....	51	La Lance de Macragge.....	50		
Escadron Line Breaker.....	47	Tableau de Tempête de Glace de Damnos.....	36		
Escadron Skyreign de Hunter.....	49	Mission - Assaut Planétaire.....	38		
Essaim Canoptek.....	55	Mission - La Bataille de la Nécropole.....	25		
Fer de Lance Land Raider.....	46	Mission - La Colère du C'tan.....	39		
Fiches Techniques.....	42	Mission - L'Évacuation de Kellenport.....	37		
Fiches Techniques Nécrans.....	55	Ost de la Moisson Rouge.....	60		
Fiches Techniques Space Marines.....	42	Phalange Ghost Strider.....	58		



WARHAMMER® 40,000



LA MORT ÉVEILLÉE

L'écorce gelée de Damnos abrite un sinistre secret. En effet, sous son manteau neigeux dort un puissant monde-nécropole sortant lentement d'une léthargie qui durait depuis des éons. Pendant l'incident originel de Damnos, lorsque les nécrons se dressèrent pour revendiquer leur planète, seule l'intervention du capitaine Sicarius des Ultramarines sauva les citoyens impériaux du monde glacière d'une mort certaine. Vingt-cinq ans après, les Ultramarines reviennent en force. L'Imperium veut prouver que l'Humanité est l'héritière légitime des étoiles, et qu'aucune race xenos ne saurait contester sa suprématie. Ainsi débute un conflit titanesque entre hommes, monstres et machines, qui ébranle le cœur de Damnos et redéfinira à jamais l'histoire de l'Imperium.

Au sommaire :

LE FRACAS DES EMPIRES : L'histoire de la zone de guerre de Damnos détaillant le cours de la campagne, les batailles célèbres et les combattants impliqués.

LA BATAILLE DE LA NÉCROPOLE : Un rapport de bataille spectaculaire recréant l'affrontement clé de la campagne, où les nécrons déploient tout leur arsenal.

GALERIE DE FIGURINES : Les photos éblouissantes des figurines Citadel ayant pris part à la campagne.

RÈGLES D'ENGAGEMENT : Des règles spéciales, des atouts stratégiques et des missions pour livrer vos propres batailles d'Apocalypse sur Damnos.

FICHES TECHNIQUES : Une foule de fiches techniques pour les space marines et les nécrons, afin d'aligner les formations déployées durant la campagne de Damnos.




FRENCH
FRANÇAIS
IMPRIMÉ
EN CHINE

01 04 01 99 032

Un supplément pour

**WARHAMMER®
40,000**

Un exemplaire de Warhammer 40,000 et de Warhammer 40,000: Apocalypse sont nécessaires pour pouvoir utiliser ce supplément.



games-workshop.com