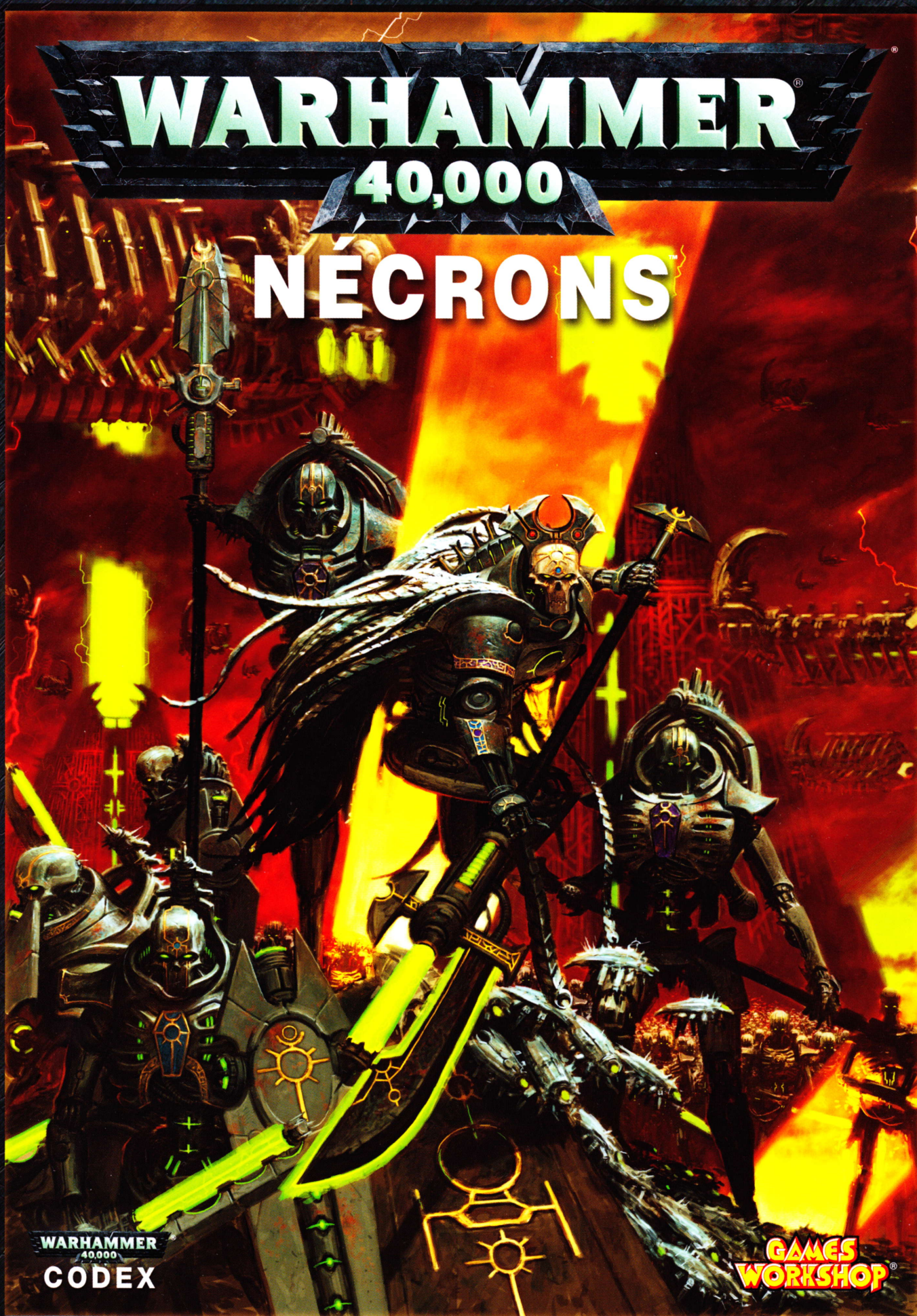


WARHAMMER[®] 40,000

NÉCRONS[™]



WARHAMMER
40,000

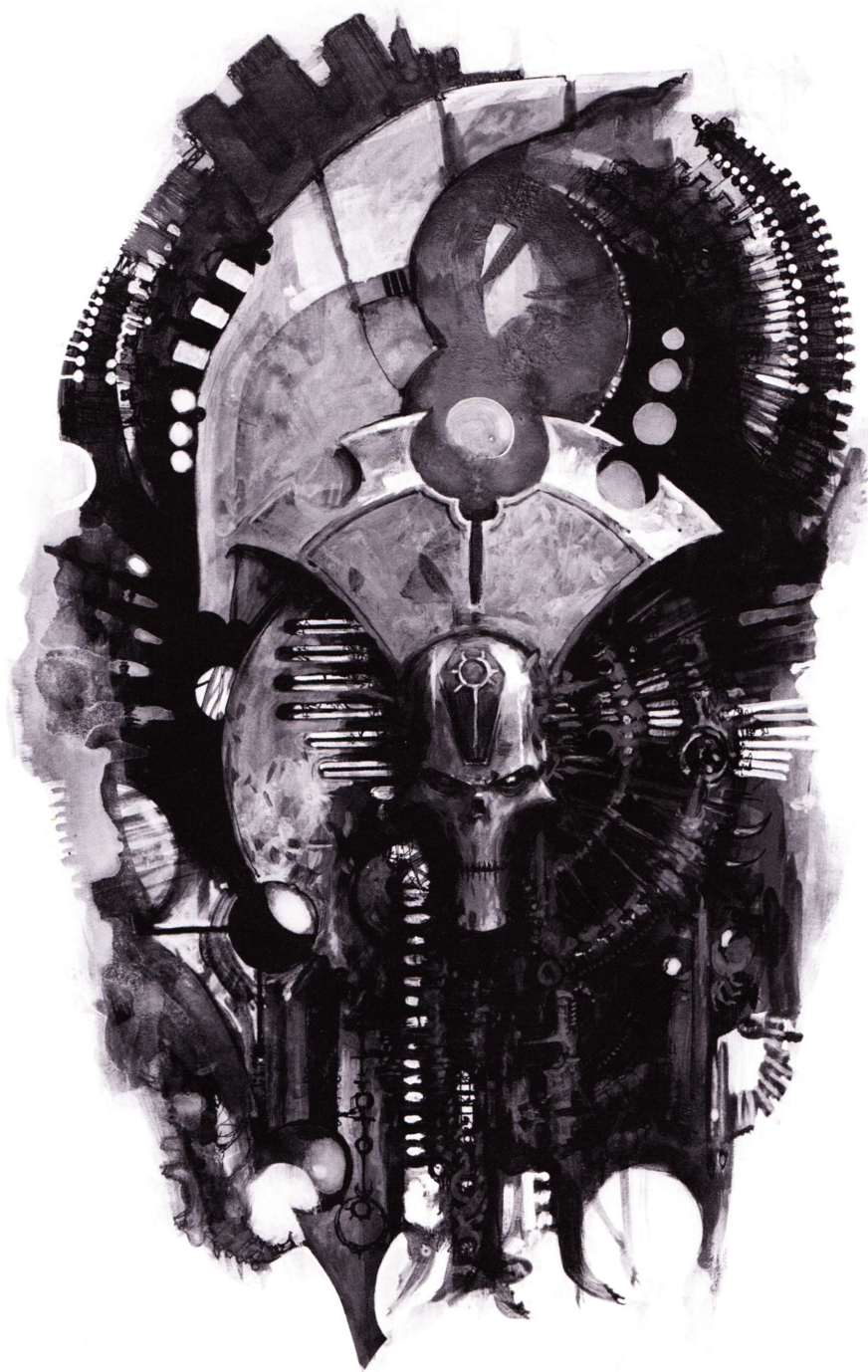
CODEx

GAMES
WORKSHOP[®]



Trazyn l'Infini dirige les légions de Solemnace afin de repousser les envahisseurs orks.

NÉCRONS



Par Matthew Ward

SOMMAIRE

Introduction	3	L'Armée des Éons (suite)	
Les Nécrans	5	Monolithes Nécrans	47
Au Commencement.....	6	Arches du Jugement Dernier.....	48
L'Éveil	8	Consoles d'Annihilation.....	49
Les Dynasties des Nécrans	10	Faucheurs	50
Les Mondes Nécropoles	14	Moissonneurs	51
L'Avènement des Nécrans	20	Consoles de Commandement.....	52
L'Aube d'une Nouvelle Ère	24	Arches Fantômes	53
L'Armée des Éons	29	Imotekh le Seigneur des Tempêtes	54
Dynastes et Tétrarques	30	Illuminor Szeras	56
Seigneurs Destroyers	31	Orikan le Devin.....	57
Crypteks	32	Trazyn l'Infini.....	58
Guerriers Nécrans	33	Nemesor Zahndrek & Vargarde Obyron	60
Immortels Nécrans	34	Anrakyr le Voyageur	62
Factionnaires	35	L'Éveil des Nécropoles	64
Traqueurs.....	36	Arsenal Nécron	81
Meutes de Dépeceurs.....	37	Armes et Équipements	81
Prétoriens du Triarcas	38	Arsenal des Crypteks.....	84
Rôleurs du Triarcas	39	Liste d'Armée Nécron	87
Échardes C'tan	40	QG	88
- Manifestations de Pouvoir des C'tan	41	Troupes	91
Mécanoptères	42	Transports Assignés	91
Destroyers Nécrans	43	Élite	92
Spectres Canopteks	44	Attaque Rapide	94
Scarabées Canopteks	45	Soutien	95
Mécarachnides	46	Références	96

Illustrations: John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, John Michelbach, Adrian Smith. **Conception Graphique:** Christian Byrne, Carl Dafforn, Glenn More, Emma Parrington, Mark Raynor. **'Eavy Metal:** Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren.

Concepteurs de Jeux: Robin Cruddace, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Adam Troke, Jeremy Vetock, Sarah Wallen, Matthew Ward. **Équipe Hobby:** Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculptures des Figurines:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton.

Production & Reprographie: Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Markus Trenkner.

Précédentes Éditions: Andy Chambers, Pete Haines, Andy Hoare, Phil Kelly, Graham McNeill. **Merci à:** Andrew Kenrick, Alan Merrett & Rick Priestley.

Version Française: Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel & Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2011, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer 40,000, le logo de l'Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, et tous les logos, marques, noms, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images tirés de l'univers Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2011, pour le Royaume-Uni et les 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.

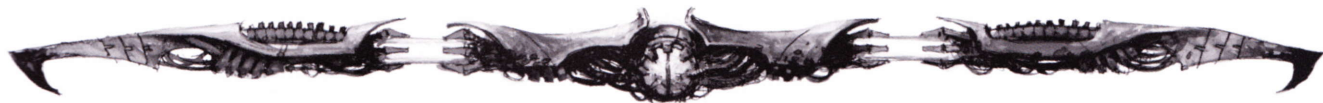
Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages et événements réels serait fortuite et accidentelle.

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 aérosols. Respectez les précautions d'emploi.

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

FRANCE
Games Workshop France
Europarc de Pichaury
BP419
13591 Aix-en-Provence - Cedex 3

NORTH AMERICA
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis,
Tennessee 38141



INTRODUCTION

Les nécrons font partie des races les plus anciennes de la galaxie. Ils sortent de leur hibernation, poussés par une volonté supérieure contre laquelle ils ne peuvent lutter, et vont en guerre afin de reconquérir les domaines de leurs anciennes dynasties et de détruire les races qui ont l'audace de s'opposer à eux.

WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 contient toutes les règles nécessaires pour livrer bataille avec vos figurines Citadel dans l'univers dévasté du 41^e Millénaire. Chaque armée possède son propre Codex, ce qui permet de faire de votre collection de figurines Citadel une armée parée au combat sur la table de jeu. Le Codex que vous tenez entre les mains détaille la race immémoriale des nécrons.

POURQUOI COLLECTIONNER LES NÉCRONS ?

Les nécrons étaient autrefois les seigneurs de la galaxie. Ils sont restés en hibernation dans leurs cryptes de stase pendant des millions d'années, attendant que la galaxie se remette du conflit qui faillit la détruire entièrement. Aujourd'hui, les nécrons s'éveillent de leur long sommeil et se sont attelés à l'élimination des intrus qui ont investi leurs anciens domaines afin de rétablir leur prééminence.

Les nécrons sont les maîtres incontestés du combat à distance et gagnent leurs batailles grâce à une puissance de feu incommensurable. Leur arsenal de tir se classe sans peine parmi les meilleurs de Warhammer 40,000. Que vous défendiez un point stratégique ou que vous avanciez implacablement vers un objectif adverse, vous délogerez les troupes ennemies grâce à un torrent de tirs d'armes à fission et tesla de vos guerriers nécrons, de vos traqueurs et de vos immortels. Si malgré tout cela s'avérait insuffisant, des armes encore plus étranges et destructrices restent à votre disposition, comme l'éruption à particules du Monolithe, le canon Jugement Dernier ou encore la techno-sorcellerie des crypteks permettant de distordre le temps.

Cependant, vos nécrons seront vulnérables en mêlée, même si pour parvenir au corps à corps votre adversaire devra d'abord essuyer la fureur de votre puissance de feu. Néanmoins, en combat rapproché, les nécrons restent des adversaires difficiles à détruire une bonne fois pour toutes. Bien souvent, lors des derniers tours de la partie, l'armée de votre adversaire aura été réduite en lambeaux tandis que la vôtre comptera toujours des effectifs nombreux, prêts à défaire les ultimes assauts ennemis.

COMMENT UTILISER CE CODEX

Le Codex Nécrons contient les sections suivantes :

Les Nécrons : Cette section introduit les nécrons, leur rôle dans l'univers de Warhammer 40,000 et leur quête visant à reconquérir la galaxie. Vous y apprendrez l'histoire de leurs dynasties royales, de leurs anciens domaines et de leurs campagnes militaires.

L'Armée des Éons : Vous y trouverez le détail des personnages, des escouades et des véhicules des nécrons, en commençant par une description de l'unité, de sa mission au combat et de ses capacités spéciales. Vous apprendrez ensuite les règles de l'unité, y compris ses équipements spécifiques et les compétences uniques qu'elle utilise au combat.

L'Éveil de la Tombe : Cette section propose des photos en couleurs de la gamme de figurines Citadel de l'armée des nécrons, toutes peintes de main de maître par la célèbre équipe 'Eavy Metal de Games Workshop.

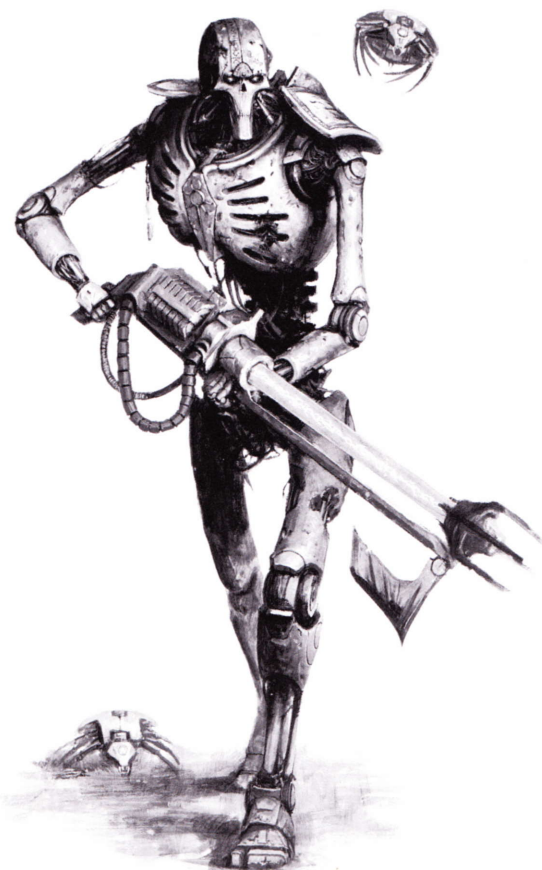
Équipement : L'arsenal des nécrons est décrit dans ces pages, qu'il s'agisse des fusils à fission, des lames du néant, des champs disruptifs ou encore des dédales tesseracts.

Liste d'Armée des Nécrons : La liste d'armée reprend les unités décrites précédemment dans la section L'Armée des Éons afin de vous aider à mettre sur pied une force équilibrée. Chaque unité possède une valeur en points afin de vous mesurer à un adversaire dans le cadre de parties compétitives.

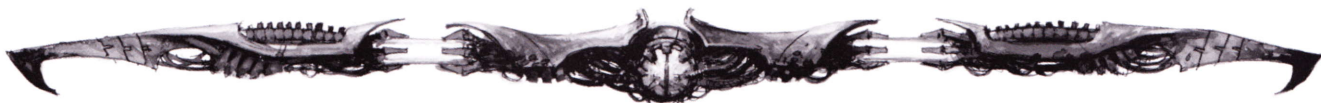
POUR EN SAVOIR PLUS

Le Codex Nécrons contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer, mais il reste toujours des tactiques inédites à apprendre, de nouvelles manières de jouer à découvrir et des idées de peinture à explorer. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver une rubrique dédiée aux nécrons sur notre site internet :

www.games-workshop.com







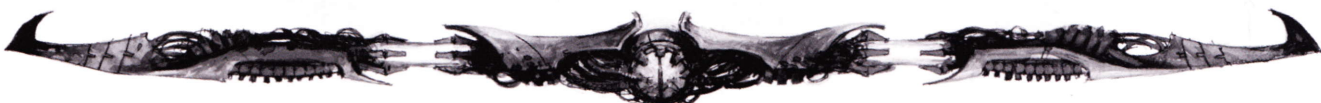
LES NÉCRONS

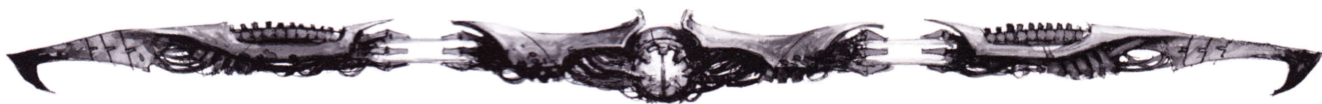
Une race terrifiante s'éveille lentement à travers toute la galaxie. Ses membres sont restés en hibernation dans des cryptes de stase pendant des âges entiers, attendant que la galaxie récupère de ses maux. Désormais, après plus de soixante millions d'années d'absence, leur grand œuvre peut commencer. Sur des mondes désolés qu'on croyait dénués de vie, d'anciennes machines se remettent en marche et activent des protocoles de réanimation afin que les êtres dont elles ont la charge puissent de nouveau parcourir les étoiles. Les redoutables nécrons sont de retour, pour le plus grand malheur de la galaxie.

Tous les nécrons, du guerrier le plus humble jusqu'au plus grand seigneur, sont poussés par un seul et unique but : restaurer la gloire de leurs anciennes dynasties en rétablissant leur hégémonie sur la galaxie. Tel fut l'édit encodé dans l'esprit de chaque nécron voilà des millions et des millions d'années, et il y est aujourd'hui si profondément implanté qu'ils ne peuvent tout simplement pas l'ignorer. Néanmoins, c'est une tâche presque impossible à achever, car la galaxie a bien changé depuis que les nécrons l'ont quittée pour plonger dans un long sommeil au plus profond de leurs mondes nécropoles. Un grand nombre de leurs planètes refuges ont été détruites par des désastres cosmiques ou des invasions d'extraterrestres. D'autres ont connu de graves avaries et leurs légions ensevelies sont affligées de démence ou ont été irrémédiablement endommagées par le toucher irrésistible de l'entropie. Des races dégénérées habitent aujourd'hui les ruines de certains mondes nécropoles, sans se rendre compte des restes de la civilisation grandiose qu'elles profanent par leur simple présence. Malheureusement pour elles, leur ignorance ne les protégera pas lorsque les nécrons viendront reprendre ce qu'ils considèrent comme leur dû...

En effet, si des milliards de nécrons ont été vaincus par le passage du temps, plus encore ont survécu afin de restaurer leurs anciens domaines. Ce ne sont plus des créatures de chair et de sang, mais des guerriers androïdes dont la forme immortelle est forgée dans un métal vivant. Grâce à elle, ils sont devenus presque indestructibles, car leurs corps peuvent réparer et régénérer tous les dommages. Les membres sectionnés peuvent être rattachés à leur corps, les plaques d'armure ressoudées et les organes mécaniques disloqués reconstitués. La seule façon de venir à bout d'un nécron est de lui infliger des dégâts tels que ses systèmes d'autoréparation ne puissent les annuler. En cas de dommages irréparables, le nécron se dématérialisera : des rayons téléporteurs le ramèneront dans sa crypte de stase, dans laquelle il restera jusqu'à ce que les dégâts subis puissent être traités par des systèmes encore plus sophistiqués que ceux dont bénéficie son corps.

La technologie permettant de tels prodiges reste un mystère pour les autres races, car les nécrons ne partagent pas leurs secrets et ont mis en place des protocoles afin d'empêcher qu'ils tombent entre des mains étrangères. En effet, si un nécron ne parvient pas à se dématérialiser, il s'autodétruit dans une boule de feu couleur émeraude. Pour un observateur extérieur, cela ressemble à s'y méprendre aux effets de la téléportation, c'est pourquoi il est impossible de dire si le nécron a bel et bien été vaincu ou s'il est simplement retourné dans sa tombe. La victoire face aux nécrons est un concept qui paraît soudain bien abstrait, car une bataille tournant à l'avantage de l'ennemi n'est en aucun cas un gage de triomphe ferme et définitif. Pour les nécrons, la défaite n'est qu'un inconvéient mineur, le prélude à des succès futurs. L'immortalité les a rendus patients, et le fait d'avoir survécu aux périls de l'ancien temps leur a prouvé qu'avec de la volonté, leur race pouvait surmonter toutes les épreuves. Et s'il y a une chose dont les nécrons ne manquent pas, c'est d'une volonté aussi solide que l'adamantium. Les autres races n'ont qu'un faible espoir de résister aux légions silencieuses qui se lèvent de leur tombe, en empêchant leur éveil et en évitant que les mondes nécropoles s'unissent sous peine de voir les grandes puissances de la galaxie sombrer au profit des dynasties des nécrons.





AU COMMENCEMENT

La race qui allait devenir les nécronts naquit sous l'éclat d'une étoile morbide, plusieurs milliards d'années avant l'apparition de l'Humanité sur Terra. Assaillis sans cesse par les vents solaires et les tempêtes de radiations, les nécronts, alors créatures de chair et de sang, devinrent une race obsédée par la mort dont l'espérance de vie limitée était ponctuée par le malheur et la souffrance. Leurs dynasties avaient été fondées pour régner malgré la vie éphémère de leurs membres, les vivants ne faisant que passer fugitivement au milieu des tombes et des sépulcres de leurs ancêtres.

Incapables de s'épanouir sur leur propre planète, les nécronts se lancèrent à corps perdu dans la colonisation de nouveaux mondes à bord de vaisseaux-torches. Petit à petit, leurs dynasties se répandirent, jusqu'à ce que l'essentiel de la galaxie tombe sous leur coupe.

LES PREMIÈRES GUERRES SÉCESSIONNISTES

Au fil du temps, les communautés nécronts se divisèrent. L'unité de leur race s'éroda au fur et à mesure que leur empire s'étendait, et la guerre civile finit par engloutir des royaumes entiers lorsqu'ils firent sécession. Finalement, le triarc – le conseil régnant des nécronts – réalisa que la seule façon de souder leur empire était de déclencher un conflit contre un ennemi extérieur. Cependant, rares étaient ceux à représenter une menace crédible. Seuls les Anciens, la toute première race douée de conscience apparue dans la galaxie, étaient suffisamment puissants pour obliger les nécronts à s'unir afin de les affronter. L'excuse pour déclarer cette guerre était simple à trouver, car les nécronts en avaient toujours voulu aux Anciens de refuser de partager avec eux le secret de la vie éternelle. C'est ainsi que le triarc leur déclara la guerre et offrit dans le même temps l'amnistie aux dynasties renégates qui acceptaient de retourner dans son giron. Attirés par la promesse d'un butin inimaginable et de l'accession à l'immortalité, les royaumes séparatistes renoncèrent à leur rébellion et se joignirent à la Guerre Céleste.

LA GUERRE CÉLESTE

Le récit des terribles campagnes militaires qui s'ensuivirent pourrait remplir tous les tomes d'une bibliothèque, mais sa conclusion fut simple et inéluctable : les nécronts ne pouvaient l'emporter. Malgré le nombre de leurs soldats et leur technologie, ils étaient constamment mis en échec par les Anciens et leurs portails sur la Toile. En l'espace de quelques siècles, les nécronts furent repoussés aux confins de la galaxie jusqu'à n'être plus pour leurs adversaires qu'un problème mineur limité à quelques mondes isolés. Face à la défaite, les nécronts sombrèrent de nouveau dans l'anarchie. L'existence d'un ennemi commun ne suffisait plus à les lier. Des dizaines de générations avaient été sacrifiées au nom d'une guerre futile, si

bien que de nombreuses dynasties auraient été prêtes à signer un armistice avec les Anciens si le triarc l'avait autorisé.

Ainsi débuta la seconde série des Guerres Sécessionnistes, encore plus désastreuse que la première. Les dynasties étaient si divisées que les Anciens n'auraient eu aucun mal à exterminer les nécronts s'ils l'avaient souhaité. Le triarc faisait face à l'effondrement total de son autorité, et chercha désespérément des moyens de la restaurer. D'une certaine façon, ses prières furent exaucées, mais le prix à payer fut terrible.

LA VENUE DES C'TAN

Ce fut au cours du règne de Szarekh que les énergies divines connues sous le nom de C'tan se manifestèrent pour la première fois auprès des nécronts, même si nul ne sait exactement de quelle façon. Les archives poussiéreuses de Solemnace racontent que ce fut par accident, lors de la mission d'une sonde stellaire aux abords d'une étoile mourante. Le Livre de la Nuit Tragique, conservé sous bonne garde dans le saint des saints de la Bibliothèque Interdite, clame quant à lui que la haine sans bornes que les nécronts vouaient aux Anciens attira les C'tan. Quoi qu'il en fût, l'ombre de ces dieux s'étendit d'abord sur les dynasties les plus anciennes. Certains nécronts s'assurèrent les faveurs des C'tan et leur firent fabriquer des corps de métal vivant afin de contenir leur essence nébuleuse. Les C'tan adoptèrent ainsi l'aspect des dieux de l'ancien panthéon des nécronts, et prirent soin de cacher leurs véritables buts sous des faux-semblants de servilité et de bonté.

L'un d'entre eux servit d'émissaire à ses frères auprès du Roi Silencieux. Il était appelé le Deceiver par les autres C'tan, car il était maître dans l'art de la mystification. Cependant, le Roi Silencieux l'ignorait et lui accorda une audience. Le Deceiver lui parla d'une guerre entre les C'tan et les Anciens ayant eu lieu bien avant la naissance des nécronts, et que les C'tan avaient perdue. Suite à cela, et craignant la vengeance des Anciens, le Deceiver et ses frères s'étaient cachés dans l'attente de trouver un jour des alliés qui leur permettraient de prendre leur revanche. Il proposa aux nécronts tout ce qu'ils désiraient en échange de leur assistance : l'unité de leur race et l'immortalité qu'ils convoitaient si ardemment. En échange de ces présents, les C'tan ne demandaient rien à part l'aide des nécronts dans la guerre qu'ils souhaitaient livrer contre les Anciens.

Qui aurait pu démêler la part de vérité dans les dires du Deceiver ? Il est peu probable que le C'tan lui-même en fût capable, car le mensonge s'était enraciné si profondément dans son être qu'il était devenu incapable de discerner le vrai du faux. Toutefois, ses paroles trouvèrent un écho favorable auprès de Szarekh qui, comme ses ancêtres avant lui, désespérait de voir son peuple s'entre-déchirer. Pendant des mois, il débattit avec les autres membres du triarc et les nobles de sa cour. La seule voix qui s'éleva contre le C'tan fut celle d'Orikan, l'astrologue de la cour, qui prédit qu'une

LE TRIARC ET LE ROI SILENCIEUX

Dès l'aube des temps, les seigneurs des dynasties nécronts avaient pour suzerains les trois membres du triarc.

Leur chef était connu sous le nom de Roi Silencieux.

car il ne s'adressait à son peuple que par l'intermédiaire des deux autres phaërons qui régnaient à ses côtés. Bien qu'héréditaire, ce titre changea de nombreuses fois de dynastie étant donnée l'espérance de vie courte et imprévisible des nécronts.

L'existence de leur race en tant qu'êtres de chair prit fin lors du règne de Szarekh, le dernier des Rois Silencieux.



telle alliance amènerait certes une renaissance glorieuse, mais qu'elle détruirait à jamais l'âme du peuple nécrontyr. Malgré tout, l'ambition et l'avidité prévalurent sur la sagesse, et la prophétie d'Orikan fut ignorée. Un an après que le Deceiver eût formulé sa proposition, le triarcet accepta de forger une alliance, et condamna ainsi sans le savoir la race des nécrontyrs.

BIOTRANSFERT

Une fois le pacte scellé entre les nécrontyrs et les C'tan, ces derniers révélèrent à leurs alliés la forme qu'allait prendre leur immortalité, et commencèrent le processus de biotransfert. Des bio-fourneaux colossaux brûlèrent jour et nuit afin de consommer les corps frères des nécrontyrs et les remplacer par de robustes carcasses de métal vivant. Au milieu du vacarme des immenses machines, les C'tan allaient et venaient en buvant les énergies vitales dégagées par la destruction des enveloppes charnelles des nécrontyrs afin de gagner en puissance.

Lorsque Szarekh vit les C'tan se nourrir de l'essence de son peuple, il réalisa l'erreur qu'il avait commise. Certes, d'une certaine façon, son nouveau corps lui donnait une vigueur et une force qu'il n'avait plus ressenties depuis des décennies, et le mettait définitivement à l'abri des dangers qui guettent un organisme de chair et de sang. Ses pensées étaient également plus claires et plus acérées qu'elles ne l'avaient jamais été. Cependant, son esprit faisait face dans le même temps à un vide insondable qui défiait toute compréhension. Il comprit en cet instant que le prix de l'immortalité avait été la perte de son âme. Le Roi Silencieux ne pouvait qu'observer impuissant le destin vers lequel il avait amené son peuple: les nécrontyrs venaient de disparaître pour céder la place aux nécrons dénués d'âme.

Néanmoins, bien que le coût fût exorbitant, le biotransfert avait bel et bien tenu les promesses des C'tan. Même le plus humble nécrontyr reçut le don d'immortalité. L'âge et les radiations n'avaient plus prise sur son corps, et seules les plus terribles blessures pouvaient le détruire définitivement. De même, les nécrons étaient plus soudés que les nécrontyrs ne l'avaient jamais été, même si cela était dû davantage à la tyrannie qu'au bon vouloir des nécrons eux-mêmes: le processus de biotransfert avait implanté dans leurs esprits des protocoles d'obéissance, ce qui octroyait à Szarekh un contrôle total sur ses sujets. Au début, ce dernier accueillait cette nouvelle autorité avec soulagement, lui offrant un répit suite au chaos des années précédentes. Toutefois, au fil du temps, le poids du commandement pesa de plus en plus lourd sur ses épaules, bien qu'il n'osât jamais annuler les protocoles d'obéissance de peur que ses sujets se retournassent contre lui afin de se venger de la malédiction qu'il leur avait involontairement jetée.

LA DÉFAITE DES ANCIENS

Les Anciens ne pouvaient espérer vaincre l'alliance des C'tan et des nécrons. Les dieux s'étaient gavés de l'énergie vitale des nécrontyrs jusqu'au point de devenir invincibles et de pouvoir déchaîner des forces unimaginables. Des planètes furent dévastées, des soleils furent soufflés et des systèmes entiers furent dévorés par des trous noirs invoqués par les pouvoirs

des dieux des étoiles. Les nécrons finirent par s'emparer des portails sur la Toile et s'en servirent pour assaillir les Anciens à travers toute la galaxie. Ils assiégèrent les forteresses des alliés des Anciens et moissonnèrent leur force vitale pour nourrir leurs maîtres. Acculés par les attaques des C'tan et les créatures du Warp qu'ils avaient éveillées par inadvertance, les Anciens finirent par être exterminés.

LA TRAHISON DU ROI SILENCIEUX

Au cours du dernier acte de la Guerre Céleste, Szarekh guetta le moment où les C'tan seraient vulnérables. Même si la totalité de la race des nécrons était à ses ordres, il ne pouvait espérer vaincre les dieux tant qu'ils étaient au sommet de leur puissance, et même s'il y était parvenu, il aurait dû ensuite affronter seul les Anciens. Il attendit donc que ces derniers fussent annihilés pour se venger des C'tan et du sort qu'ils avaient fait subir à son peuple. Ainsi, lorsque les dieux des étoiles l'emportèrent, leur triomphe fut de courte durée. Une fois l'ennemi commun vaincu et les C'tan affaiblis par leurs incessantes batailles, le Roi Silencieux mena la révolte.

Les C'tan étaient bouffis d'arrogance et ne réalisèrent pas le danger à temps. Les nécrons canalisèrent les énergies de l'univers dans des armes si redoutables que les dieux eux-mêmes ne pouvaient y résister. Hélas, les C'tan étaient des êtres immortels engendrés par les étoiles, des portions de la trame de l'univers, et ne pouvaient donc pas être détruits définitivement. Au lieu de cela, chaque C'tan fut pulvérisé en des milliers de fragments. Néanmoins, cela suffisait au Roi Silencieux. Il savait qu'il était vain de vouloir faire disparaître ces dieux et avait donc échafaudé un plan: chaque écharde allait être enfermée dans un hypercube labyrinthique, comme un génie dans une lampe magique. La victoire fut amère, car des millions de nécrons et les deux phaérons qui régnaient aux côtés du Roi Silencieux avaient été tués. Cependant, les nécrons étaient de nouveau maîtres de leur destin.

LE LONG SOMMEIL

Une fois les Anciens et les C'tan vaincus, le Roi Silencieux sut que l'âge des nécrons était révolu, pour un temps tout au moins. Les rênes de la galaxie allaient passer entre les mains des eldars, une race qui s'était battue aux côtés des Anciens au cours de la Guerre Céleste, et qui était devenue l'ennemie jurée des nécrons. Les eldars avaient survécu envers et contre tout et sans le soutien des C'tan, les nécrons n'étaient plus de taille à les vaincre. Toutefois, le Roi Silencieux savait que le temps des eldars passerait à son tour, comme il en va de toute race de chair et de sang.

Il ordonna donc que les villes des nécrons soient transformées en nécropoles abritant des cryptes de stase, et laissa les eldars gouverner seuls la galaxie pendant les millénaires suivants: leur race était éphémère, tandis que celle des nécrons était immortelle. Le dernier acte du Roi Silencieux fut de commander à son peuple de sombrer en léthargie pendant soixante millions d'années avant de s'éveiller pour rebâtir ce qu'ils auraient perdu, et pour restaurer la gloire des anciennes dynasties. Lorsque le dernier monde-nécropole fut scellé, il annula les protocoles d'obéissance grâce auxquels il contrôlait son peuple, car il avait échoué à le guider vers la félicité. Enfin, sans un regard en arrière, Szarekh, dernier des Rois Silencieux, embarqua pour les profondeurs de l'espace intergalactique et entama un long pèlerinage d'expiation.

Et depuis tout ce temps, les nécrons sont restés endormis...

"Lorsque le Roi Silencieux vit ce qu'il avait fait, il comprit enfin la véritable nature des C'tan et du destin qu'il avait infligé à son peuple."

- extrait du *Livre de la Nuit Tragique*



L'ÉVEIL

Nul ne sait exactement combien de mondes nécropoles sombrèrent dans le Long Sommeil, mais il est certain qu'un grand nombre d'entre eux n'ont pas survécu jusqu'au 41^e Millénaire. Malgré les connaissances technologiques prodigieuses des nécrons, entrer dans une stase aussi prolongée restait incroyablement risqué.

Les nécrons dormirent pendant soixante millions d'années, attendant silencieusement l'occasion de suivre l'ordre du dernier des rois silencieux : restaurer la gloire des dynasties. Au fil des siècles, de plus en plus de mondes nécropoles subirent des dysfonctionnements ou furent en proie à des menaces extérieures. Pour beaucoup, les conséquences furent bénignes, comme l'interruption du chronostat ou l'avarie des chambres de régénération, ce qui provoqua un réveil tardif de leurs occupants. Cependant, certains mondes nécropoles connurent des événements bien plus calamiteux.

Les pannes répétées de cryptes de stase détruisirent des millions, peut-être même des milliards de nécrons endormis. Un grand nombre de mondes nécropoles furent détruits par les eldars malgré leurs systèmes défensifs avancés. D'autres mondes furent victimes du cours des événements à l'échelle galactique. Des planètes à la tectonique instable broyèrent les forteresses des nécrons construites en leur cœur, des étoiles se transformèrent en supernovae et vitrifièrent les mondes nécrons à proximité lors de leur agonie. Enfin, des formes de vie envahissantes se répandirent sur les territoires des nécrons, provoquant souvent dans leur ignorance plus de ravages que les eldars eux-mêmes.

S'ÉVADER DU NÉANT

Malgré sa précision, l'Éveil s'est tout de même étalé pour l'instant sur des milliers d'années, comme si la race des nécrons était un dormeur ayant du mal à sortir de sa torpeur. Tous les nécrons étaient censés s'éveiller au début de M41, mais des erreurs dues à la dégradation des circuits et des protocoles ont provoqué cet événement bien avant cela, ou au contraire l'ont prolongé, si bien qu'aujourd'hui encore, de nombreux mondes nécropoles restent endormis. Les premiers s'éveillèrent pour voir la Grande Croisade, une poignée d'entre eux étant même témoins de l'émergence de Nova Terra et de son défi lancé au Trône d'Or, ou des guerres menées par les apôtres du Roi Aveugle. Malgré tout, il reste encore des milliards de nécrons endormis attendant silencieusement l'appel du destin.

Il est rare qu'un monde nécropole retrouve rapidement ses capacités de production maximales. Le plus petit défaut dans le processus de régénération peut dégrader irrémédiablement le circuit engrammatique du dormeur. Sa mémoire est censée se restaurer au fil du temps afin qu'il retrouve son identité, mais ce processus peut durer des décennies, voire des siècles sans qu'on puisse l'accélérer. Parfois, il ne s'achève jamais, condamnant le nécron endormi à une torpeur inextricable.

Des milliers de mondes nécropoles dont les occupants ne sont plus que des automates décérébrés sont éparpillés à travers la galaxie. Leur esprit a été perdu au cours de leur hibernation, et a été remplacé par un programme de routine afin de tenter de donner un but à leur existence. Les autres nécrons nomment ces planètes les mondes du néant, et redoutent leurs habitants tout autant qu'ils les plaignent. Malgré tout, même un nécron dont l'éveil se déroule sans heurts ne conserve pas la vivacité intellectuelle dont il jouissait de son vivant.

L'une des inégalités cachées du bio-transfert fut le fossé qu'il creusa entre les dirigeants et leurs serviteurs, car les ressources n'étaient pas suffisantes pour fournir à tous les nécrons un corps capable de conserver l'intégralité de leur conscience et de leur personnalité. Comme on pouvait s'y attendre, les corps les plus performants furent réservés aux individus de haut rang : les phaérons, les tétrarques, les crypteks et les némésors. Pour les soldats, une incarnation purement fonctionnelle fut estimée suffisante. Le bas peuple hérita des restes, c'est-à-dire de corps rudimentaires, à peine plus que des prisons lobotomisantes. Ces nécrons-là sont privés d'émotions et de toute capacité d'apprentissage, et sont condamnés à obéir à leurs maîtres sans pouvoir agir de leur propre chef. Pire encore, ces créatures torturées conservent une étincelle de leur vie passée, si bien que pour elles, la mort serait mille fois préférable à l'existence à laquelle elles sont condamnées. Malheureusement, elles sont incapables d'y mettre fin de leur propre initiative.



LES PORTAILS DOLMENS

La Guerre Céleste bascula lorsque les nécrons accédèrent à la Toile. Nyadra'zatha, le C'tan surnommé le Feu Éternel, désirait répandre son feu sorcier dans cette dimension parallèle, et indiqua aux nécrons comment y pénétrer grâce à des portes de pierre vivante nommées les Portails Dolmens. Les nécrons retournèrent contre les Anciens leur arme la plus puissante, précipitant ainsi la fin de la guerre.

Les Portails Dolmens n'étaient pas aussi stables que les entrées naturelles donnant sur la Toile. De fait, celle-ci est capable de détecter toute atteinte à son intégrité, un peu comme un organisme vivant est à même de détecter en son sein la présence d'un virus ou d'une bactérie. La Toile pouvait ainsi isoler sa partie atteinte jusqu'à ce que la menace soit éliminée. Les nécrons qui pénétraient dans cette dimension labyrinthique devaient parvenir rapidement à destination sous peine d'être anéantis par ses spasmes.

Des millions d'années se sont écoulées depuis la Guerre Céleste. Les Anciens ont disparu, et la Toile n'est plus qu'un dédale en ruines. Beaucoup de Portails Dolmens ont été perdus ou abandonnés pendant le Long Sommeil, et plus encore ont été détruits par les eldars. Ceux qui restent ne permettent d'accéder qu'à une petite partie de la Toile, dont l'essentiel a d'ailleurs été scellé par les eldars pour éviter toute intrusion. Malgré tout, la Toile est incommensurablement vaste, si bien que même les minuscules parcelles accessibles aux nécrons leur donnent un avantage décisif sur les autres races, d'autant plus que les nécrons n'ont pas de psykers, et sont donc incapables de voyager à travers le Warp. Sans la Toile, ils seraient obligés d'utiliser des vaisseaux de stase affreusement lents qui les condamneraient à rester isolés du reste de la galaxie.





SURVEILLANCE ÉTERNELLE

Un monde nécropole est particulièrement vulnérable au cours du processus de régénération. Celui-ci monopolise une quantité d'énergie phénoménale détectable jusqu'à de grandes distances, et risque donc d'attirer des intrus vindicatifs ou curieux. Au cours de cette première étape, il est peu probable que l'armée du monde nécropole soit opérationnelle, si bien que sa défense repose entre les mains des serviteurs robotisés des nécrons : les mécarachnides, les spectres canopteks et les scarabées. Ceux-ci sont dirigés par le programme principal du monde nécropole, dont la matrice d'occurrences calcule une réponse adaptée à tout ce qui est identifié en tant que menace. Si celle-ci s'intensifie, le programme adoptera des contre-mesures et accordera la priorité à l'activation des défenses et à la régénération des armées. Normalement, si tout se passe bien, les actions choisies par le programme principal suffisent à éliminer la menace, ou tout au moins à repousser le temps d'éveiller les premières légions. Dès cet instant, le programme du monde nécropole passe la main aux nobles.

Lorsqu'une vaste concentration de population d'une jeune race évolue ou s'étend aux abords d'un monde nécropole, le programme fouille dans ses archives et ses armureries pour mener une défense agressive. Ces mondes nécropoles sont ceux qui ont étendu le plus rapidement leur sphère d'influence, car leurs dirigeants se sont éveillés pour trouver leurs armées déjà parées au combat. D'ailleurs, la vitesse à laquelle un grand nombre de mondes élémentaires de la dynastie Sautekh ont reconquis leurs domaines est due à la présence de colonies Uluméathi établies (et subséquemment balayées) sur lesdites planètes à la fin de M39.

UNE GLORIEUSE RÉSURRECTION

Pour un observateur extérieur, le comportement d'un monde nécropole tout juste éveillé peut paraître incompréhensible au plus haut point. Certains seigneurs nécrons envoient des émissaires sur les planètes voisines afin de demander la restitution d'artefacts ou d'anciens territoires, ou les chargent de partir à la recherche de mondes nécropoles lointains encore endormis. D'autres se plongent dans l'introversion et évitent tout contact avec les races extérieures pour se concentrer sur la politique et rebâtir les infrastructures de leur planète.

Toutefois, la vaste majorité des mondes nécropoles adoptent une stratégie plus agressive, organisent des raids, des invasions planétaires ou des génocides. Il reste néanmoins difficile d'évaluer leur amplitude. Parfois, les nécrons mènent une guerre en bonne et due forme, et appliquent rigoureusement le code d'honneur. D'autres fois, ils n'hésitent pas à utiliser les tactiques les plus sournoises, comme la piraterie, la propagande, l'assassinat et la subornation. Il arrive aussi que leurs campagnes militaires s'assimilent principalement à un processus d'extermination systématique des autres races.

Pourtant, ces stratégies servent le même but à long terme : la restauration du pouvoir des dynasties. Cependant, la disparition du triarc et le fait que la majorité des mondes nécropoles soient endormis ou aient été anéantis empêchent toute forme de coordination à l'échelle galactique afin d'assurer l'hégémonie de la race des nécrons. Au lieu de cela, chaque monde nécropole poursuit ses objectifs de la façon qu'il juge la mieux adaptée. Pour certains, il s'agit de la domination des races voisines et de l'instauration d'un règne de terreur. D'autres font de la récupération de trésors culturels ou de



l'accumulation de matières premières un objectif primordial. Il se peut même qu'ils se lancent à la recherche d'une race dont les corps seraient capables d'accueillir les esprits des nécrons, afin de mettre un terme à la malédiction du biotransfert. Cette Apothéose – le passage de l'état de machine à celui d'être vivant – est la seule motivation de nombreux nobles, comme elle était celle de l'ultime roi silencieux lorsqu'il donna son dernier ordre à son peuple.

D'ailleurs, le départ de ce dernier et la dissolution du triarc compliquent davantage la tâche des nobles, car leur souverain n'a clairement désigné aucun successeur. Les maîtres de nombreux mondes nécropoles y voient donc là une occasion non seulement de restaurer les dynasties de l'ancien temps, mais surtout de monter rapidement les échelons de la hiérarchie de leur race. Beaucoup de nobles poursuivent ainsi des buts égoïstes, ce qui rend leurs actions – et donc celles de leurs légions – hautement imprévisibles.

"Sachez que votre colonie fétide se trouve sur un monde primordial de la dynastie Novokh. Sachez également que bien que votre présence ne saurait être tolérée, notre code d'honneur nous impose de vous donner l'occasion de vous retirer sans heurts. Nous vous donnons un mois solaire pour vous exécuter et retirer toute trace de votre présence à partir de la fin de ce message. En cas de refus de cette offre généreuse, mes armées concluront cette négociation. Ne commettez pas l'erreur de prendre notre mansuétude pour un manque de détermination."

*- Ultimatum reçu par Mendican Harrow,
gouverneur du monde-ruche de Dhol VI.*



LES DYNASTIES DES NÉCRONS

Avant le biotransfert, la race des nécrontyrs suivait des protocoles stricts, et était gouvernée par des nobles à l'autorité absolue. Cette hiérarchie rigide fut conservée, voire accentuée lors du biotransfert, si bien que la civilisation des nécrons est encore plus complexe et cloisonnée que celle des anciens nécrontyrs.

Chaque nécron appartient à une dynastie royale, une des anciennes maisonnières des nécrontyrs. L'allégeance à une dynastie était surtout une affaire de famille et de tradition. Désormais, c'est une question de programmation et de conquête. Chaque noble nécron est individualiste à l'extrême malgré le code et le serment qui le lie à son suzerain. Les mondes voisins prêtent généralement allégeance à la même dynastie mais poursuivent souvent des buts cachés en fonction des desiderata de leurs tétarques et de leurs dynastes, bien qu'officiellement, ils obéissent aux traditions de leur dynastie.

Avant la venue des C'tan, il existait des milliers de dynasties nécrontyrs. Certaines détenaient un pouvoir politique et militaire immense, tandis que d'autres n'étaient que les échos de leur gloire passée. Suites aux Guerres Sécessionnistes, à la Guerre Céleste, à la rébellion contre le biotransfert et au Long Sommeil, des centaines de dynasties furent détruites. Il est impossible de dire exactement combien d'entre elles ont survécu, bien qu'elles soient encore des centaines, voire des milliers. Cependant, les dynasties détaillées ici peuvent être considérées comme les plus influentes de toutes.



Avant le biotransfert, la **Dynastie Sautekh** était classée au troisième rang parmi les dynasties royales les plus puissantes. Par chance ou grâce à leurs manigances, beaucoup de mondes élémentaires de cette dynastie souffrirent moins du passage des âges que les autres. Aujourd'hui, la Dynastie Sautekh est la plus puissante de toutes, et sa noblesse s'est lancée dans une nouvelle vague d'expansion agressive.



L'essentiel du territoire détenu autrefois par la **Dynastie Charnovokh** s'étend au sud-est de la carte galactique. Un grand nombre de ses mondes endormis furent dévorés par la flotte-ruche Behemoth, et beaucoup d'autres ont été ravagés par les contre-attaques que l'Imperium a menées contre les tyranides. Les systèmes de la dynastie Charnovokh sont nombreux mais petits, et se sont retrouvés isolés les uns des autres.



Les mondes gouvernés par la **Dynastie Oroskh** sont gravement touchés par le virus dépeceur, à cause d'une contamination volontairement propagée par les rangers du vaisseau-monde Alaitoc. Année après année, la population des mondes-nécropoles de la dynastie Oroskh diminue comme peau de chagrin tandis que de plus en plus de nécrons deviennent des dépeceurs.



La **Dynastie Atun** règne sur de nombreux mondes bordant la frontière nord de la galaxie, la région d'origine des nécrons. Un grand nombre des merveilles de la civilisation des nécrons est sous le contrôle du phaéron d'Atun et de ses redoutables tétarques, et bien d'autres attendent encore d'être découvertes sur les mondes nécropoles endormis de cette dynastie.



Lors des Guerres Sécessionnistes, les nobles de la **Dynastie Nekthyst** gagnèrent une réputation de traîtres. Même si ces événements se sont déroulés voilà bien longtemps, le déshonneur souille encore les membres de la dynastie Nekthyst, au point que rares seraient les phaérons des autres dynasties à accepter de traiter avec eux, et encore moins à leur faire confiance.



La **Dynastie Ogdobekh** a toujours été réputée pour sa maîtrise technique. Ses mondes nécropoles étaient donc bien préparés au Long Sommeil, et possédaient tous des systèmes de secours plus nombreux et plus perfectionnés que ceux de leurs rivaux. Ainsi, la dynastie a étendu son pouvoir depuis son réveil, l'hibernation de son peuple n'ayant eu à subir que peu d'incidents.



Les nobles de la **Dynastie Oruscar** ont toujours été d'âpres rivaux de la dynastie Sautekh. Alors que celle-ci a commencé à affirmer sa prééminence, les domaines de la dynastie Oruscar se limitent pour l'heure à quelques mondes ancestraux riches en merveilles technologiques. Cependant, cette rivalité n'est pas morte, bien qu'elle ait été mise entre parenthèses par les deux protagonistes, qui sont pour l'instant occupés à étendre leurs domaines. Néanmoins, une telle situation ne saurait durer.



Les mondes de la **Dynastie Nihilakh** sont autarciques à l'extrême et ses membres ne s'aventurent que rarement en dehors de ses domaines. Cet isolationnisme est une bénédiction autant qu'une malédiction pour ceux qui vivent près des mondes-nécropoles de la dynastie Nihilakh. Ses légions n'ayant subi aucune perte due à des campagnes de grande envergure, elles se tiennent prêtes à exterminer les intrus: lorsqu'elles sont attaquées, elles ripostent féroce-ment, jusqu'à ce que leurs ennemis soient annihilés.



LES SOUVERAINS DES NÉCRONS

Les phaérons sont les plus hauts seigneurs des nécrons. Ils règnent sur chaque dynastie et ont pour domaines des systèmes entiers. Ils ont sous leurs ordres directs les tétrarques, qui dirigent des ensembles de mondes nécropoles au sein des domaines de leur maître. Enfin, les dynastes sont chargés de veiller sur un unique monde élémentaire ou auxiliaire. Ces titres sont si ancrés dans les traditions qu'ils se retrouvent dans toutes les dynasties des nécrons. En revanche, les titres des nobles subordonnés ou des conseillers peuvent grandement varier.

Gravs, vymarques, thantars ne sont que quelques-uns des titres donnés aux nobliaux des nécrons. Ces termes sont souvent interchangeables et équivalents en responsabilité, la seule différence provenant de la dynastie à laquelle ils appartiennent. La plupart des titres nécrons sont héréditaires et ont pour origine les premiers jours des nécrontyrs. D'autres sont des créations plus récentes de nobles qui cherchaient à se distinguer de leurs pairs. Au fur et à mesure que la sphère d'influence des nécrontyrs s'étendait, le champ d'application des titres finit par échapper à tout pouvoir centralisé. Chaque dynastie royale créait sans arrêt de nouveaux titres prétendument basés sur ses propres traditions. Comme pour beaucoup d'autres civilisations, plus le titre était long et alambiqué, plus il cachait en fait un rang peu élevé au sein de la hiérarchie.

Tout cela se complique davantage lorsqu'un phaéron prend le contrôle d'un monde qui appartenait jusqu'alors à une autre dynastie. Le protocole à respecter est si long que seuls les nécrons peuvent le mener à son terme, ce qui est une façon comme une autre de meubler l'éternité. Pire, si un phaéron est

déposé ou tué, son remplaçant insistera pour que tous les titres de ses subalternes soient révisés afin de refléter les traditions de sa dynastie. Chaque intéressé doit donc connaître avec précision sa fonction et sa position hiérarchique pour éviter tout impair auprès de ses homologues et de son nouveau monarque.

La structure hiérarchique au sein des armées et des flottes des nécrontyrs n'évolua que très peu en dépit de la multiplication et de la complexification des dynasties. Par exemple, à chaque fois que les nécrons s'en vont en guerre, le commandant en chef reçoit le titre de némésor. Ainsi, des détachements originaires de diverses régions de la galaxie peuvent combiner leurs forces sans perdre en efficacité. Cette structure rigide a par exemple permis le passage sans heurt d'Imotekh le Seigneur des Tempêtes du rang de némésor à celui de phaéron de la dynastie Sautekh.

LES COURS ROYALES

Chaque phaéron ou tétrarque est entouré par une cour royale qui l'aide à administrer les mondes nécropoles et à planifier les campagnes militaires. Ce groupe de dynastes, de crypteks et, dans le cas de la cour d'un phaéron, de tétrarques, est uni à son souverain par des liens de sang ou par des serments. Même s'ils ont perdu leur corps de chair depuis bien longtemps, les nécrons leur attachent toujours une grande importance. Chaque dynaste possède également sa propre cour, certes plus réduite. Seuls les nobliaux n'en ont pas, même s'ils s'entourent de quelques "conseillers" choisis parmi leurs vassaux les moins décrébrés. Étant donné leur manque de vivacité, ces cours ne sont qu'un pâle reflet de celles des nobles de haut rang. Néanmoins, cela vaut toujours mieux que rien dans la course effrénée que les nobles livrent pour tenter de gravir les échelons de la hiérarchie.



LES LÉGIONS DES NÉCRONS

La taille d'une cour royale est non seulement importante en termes de statut politique et de prestige, mais elle détermine aussi l'influence militaire de son noble. Plus elle sera grande, plus il sera respecté, et plus les troupes sous son commandement seront nombreuses. Même un noble ne disposant pas d'une cour commande à une légion de guerriers nécrans, à quelques cohortes d'immortels et à des traqueurs, ainsi qu'à une phalange de factionnaires. Les prétoires, les agents survivants de l'ancien

triarcat, combattent aux côtés de tout némésor qu'ils jugent comme défendant le mieux les intérêts des dynasties. Les destroyers nihilistes peuvent être amenés à se battre contre la simple promesse d'un beau massacre, tandis que les crypteks louent leurs services en échange de la protection de leur mécène. Cependant, même les nobles les plus désespérés ne cherchent pas l'appui des dépeceurs, bien que ces créatures détestables puissent apparaître sur le champ de bataille sans en demander l'autorisation à quiconque.



LA CHUTE DE LA DYNASTIE KHANSU

Les nécrontyrs ne se sont pas tous rendus de leur plein gré vers les chambres de transformation, et la noblesse de la Dynastie Khansu combattit le biotransfert avec encore plus de véhémence que les autres. Lorsqu'il devint clair que les manœuvres politiques ne suffiraient pas à l'éviter, cette dynastie se révolta. Cependant, son phaëron n'avait aucune chance de vaincre ses adversaires et leurs maîtres C'tan. Le Prince Rakszan fut un des rares membres de la noblesse de la dynastie Khansu à se résigner au biotransfert, et il désapprouva la résistance de son peuple face à ce qu'il considérait comme l'aube d'une ère glorieuse. Pour sa loyauté, Rakszan fut promu aux plus hauts échelons de la hiérarchie militaire et se lança dans des campagnes qui mirent à genoux les armées de son ancien peuple. Les mondes élémentaires de la Dynastie Khansu tombèrent un à un jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le monde primordial d'Hamûn. Les quelques rebelles survivants furent entraînés de force jusqu'aux chambres de transformation.

Au départ, Rakszan fut heureux que son peuple gagne ainsi une chance de se racheter pour son aveuglement. Toutefois, au cours de la Guerre Céleste, les C'tan et leurs marionnettes firent tout pour détruire ce qu'il restait de sa dynastie. C'est ainsi que la trahison s'ajouta au déshonneur de la défaite, car les nécrans de la Dynastie Khansu étaient systématiquement déployés à l'avant-garde des pires batailles, ou étaient envoyés dans des campagnes désespérées où leurs chances de survie étaient inexistantes. Rakszan finit par réaliser l'immensité de son erreur, et lorsque la rébellion contre les C'tan éclata, il combattit féroce pour vaincre les dieux des étoiles.

Mais il était trop tard, car la Dynastie Khansu avait été annihilée pendant la Guerre Céleste. Ses guerriers et immortels restants furent reprogrammés pour servir d'autres dynasties. Il ne resta plus que Rakszan pour perpétrer l'histoire de son peuple bafoué, alors qu'il était le premier à l'avoir trahi. Il jura de tenter de se racheter en s'assurant que tous les fragments de chaque C'tan seraient mis en sûreté, afin que les dieux des étoiles ne puissent jamais revenir.

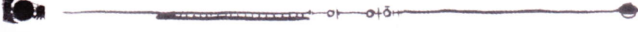
Aujourd'hui encore, sa quête n'est pas achevée...

Plus un noble est élevé dans la hiérarchie, plus le nombre et la qualité de ses troupes s'améliorent, sans oublier qu'il a également autorité sur les armées des membres de sa cour royale, qui à leur tour peuvent commander aux forces de leurs subordonnés, et ainsi de suite. Le plus petit monde nécropole disposant au moins d'une vingtaine de rangs différents au sein de sa noblesse, il n'est pas rare qu'un tétrarque puisse faire appel à une centaine de légions de guerriers nécrans s'il en éprouve le besoin.



"Que m'importe l'anonymat de mes légions ? Le concept d'identité n'est utile qu'à ceux qui peuvent réfléchir, comme mes dynastes et mes crypteks, voire mes immortels et mes factionnaires. En ce qui concerne le reste de mes vassaux, disons simplement que la gloire est inutilement gaspillée sur l'insignifiant."

- Imotekh le Seigneur des Tempêtes
Phaëron de la Dynastie Sautekh
Régent de Mandragora



GLYPHES DES DYNASTIES

Tous les nécrans, qu'il s'agisse des nobles ou des roturiers, sont liés les uns aux autres par l'ankh du triarcat, le symbole dynastique hérité de l'ère des nécrontyrs. Chaque dynastie possède également son propre glyphe dont l'aspect n'a pas changé d'un iota au cours des âges. Les nobles portent le symbole de leur dynastie, généralement sur un masque mortuaire, une cape, leur arme ou tout autre objet figurant leur office. Les plus arrogants le portent sur leur poitrine à la place de l'ankh du triarcat, défiant ainsi la tradition et le protocole.

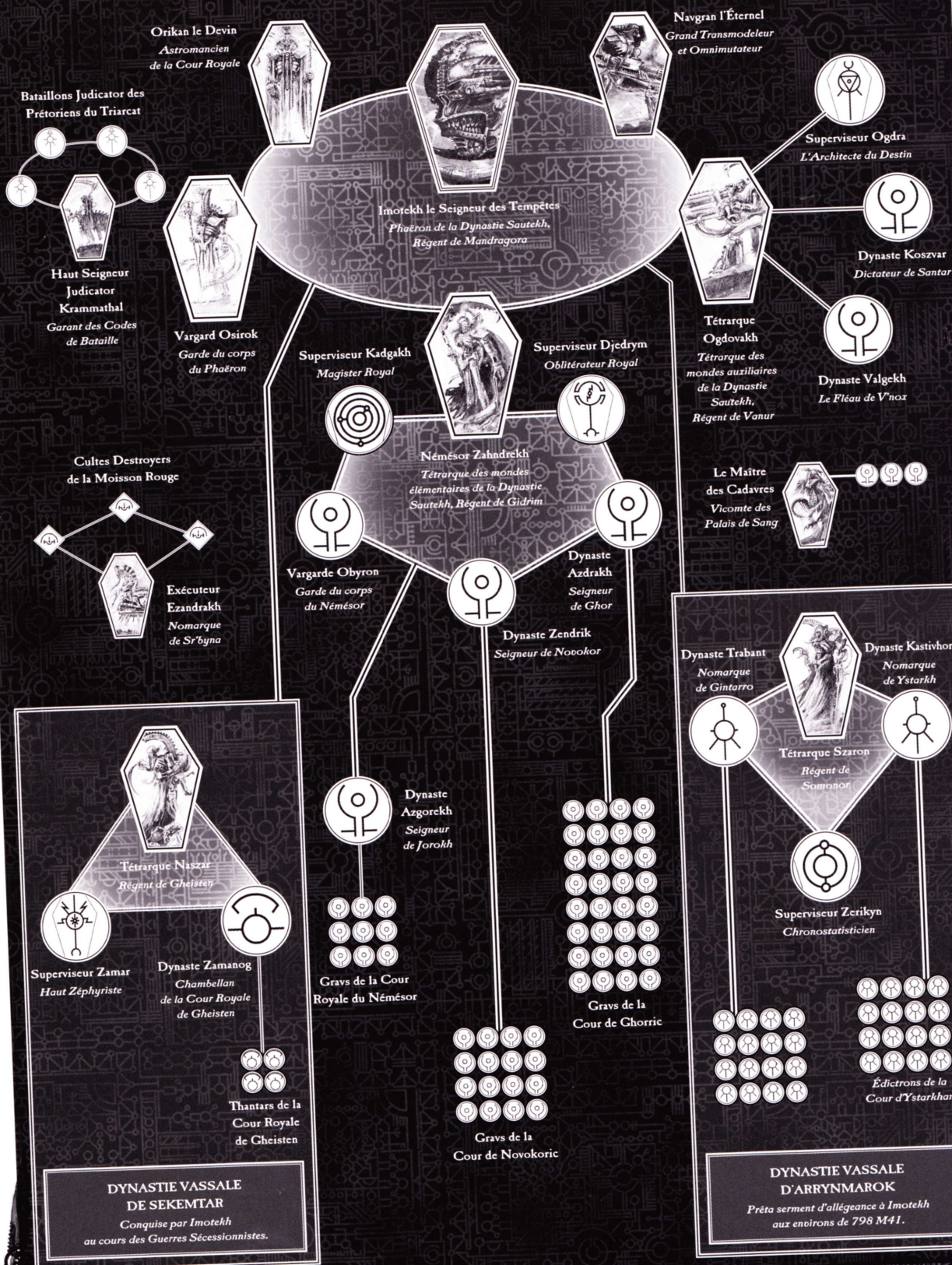
Seuls les nobles de haut rang sont autorisés à porter le glyphe de leur dynastie sous sa forme complète. Les autres doivent se contenter d'une forme stylisée, ce qui signale leur rang inférieur à leurs pairs. Certains nobles ne portent pas de glyphe du tout, soit parce qu'ils appartenaient à des dynasties détruites pendant la Guerre Céleste, soit parce qu'ils ont été destitués voilà bien longtemps pour une raison ou pour une autre. Ces nobles sont considérés avec méfiance par leurs pairs, car ils ont trahi ou vont trahir leurs alliés à un moment ou à un autre.

Les glyphes dynastiques sont propres aux nobles. La soldatesque telle que les guerriers et les immortels est considérée comme une force malléable indigne d'être associée à la lignée d'une dynastie. Cependant, les couleurs des masques mortuaires et des armures font parfois écho à une héraldique ancienne, ce qui permet d'identifier l'allégeance de leurs porteurs. En revanche, les machines de guerre comme les monolithes et les arches du Jugement Dernier portent souvent un glyphe, car il s'agit de l'arsenal personnel d'un noble. Ces armes lui assurent en effet un prestige beaucoup plus grand que les guerriers nécrans qu'il a sous ses ordres.



LA DYNASTIE SAUTEKH

Hiérarchie royale aux environs de 998 M41. Notez que seuls les échelons supérieurs sont décrits.
Plusieurs échelons inférieurs existent en deçà de ceux présentés ici.





LES MONDES NÉCROPOLES

Pour l'essentiel des races de la galaxie, le retour des nécrans n'est qu'une menace de plus parmi tant d'autres. L'Imperium lui-même n'a que vaguement conscience du danger qu'ils représentent, car seule une poignée de personnes haut placées réalisent qui sont réellement les nécrans.

Les mondes nécropoles sont organisés tout aussi rigoureusement que la société des nécrans. Les plus importants sont les mondes primordiaux, les planètes les plus anciennes et les plus vénérables d'où les dynasties gouvernent les amas stellaires. Les mondes primordiaux étaient autrefois au cœur d'un réseau galactique et percevaient la dîme et le tribut des planètes qu'ils dirigeaient. Grâce à leurs ressources immenses, les mondes primordiaux firent construire les cryptes de stase les plus avancées. Ainsi, les habitants des mondes primordiaux qui ont passé les âges sans périr face à des menaces extérieures se sont éveillés en excellente condition. Cela rend la perte de chaque monde primordial d'autant plus douloureuse pour les nécrans.

Après les mondes primordiaux, les plus importants sont les mondes élémentaires, dont l'ensemble forme le cœur du domaine de chaque dynastie. Leurs souverains sont souvent de proches parents du régent de leur monde primordial, afin que leur loyauté soit à toute épreuve. Ces planètes ne sont pas aussi majestueuses ou puissantes que les mondes primordiaux, mais à moins d'avoir été victime d'un quelconque désastre, elles restent tout aussi influentes au 41^e Millénaire qu'elles l'étaient à l'époque des nécrantys.

Enfin, les mondes auxiliaires sont des planètes à l'importance trop modérée pour recevoir le statut de monde élémentaire. Ce sont souvent des colonies distantes et éloignées qui participent au bien commun en fournissant à la dynastie des ouvriers ou en abritant des institutions pénales. Certains de ces mondes étaient autrefois les mondes élémentaires d'autres dynasties, dont le statut a été depuis revu à la baisse par leur conquérant.

LIEUX DE POUVOIR

Il n'existe pas de monde nécropole "typique". Chacun n'obéit qu'à la volonté de son maître, celui-ci exerçant un pouvoir absolu, qu'il s'agisse de l'organisation des campagnes militaires ou de choses plus triviales comme les styles architecturaux et l'étiquette à adopter selon le rang de l'interlocuteur. Toutefois, ces planètes sont liées par un objectif commun : la restauration de l'ancien empire et de la suprématie des nécrans.

MANDRAGORA LA DORÉE, MONDE PRIMORDIAL DE LA DYNASTIE SAUTEKH

Mandragora a toujours été un monde important, un centre de regroupement pour les armées livrant bataille à l'est de la galaxie. Lorsque la Guerre Céleste se termina, les cryptes de stase de Mandragora furent remplies avec les troupes d'élite à disposition des dynasties. Ses défenses étaient les plus élaborées de tout l'empire, comme on pouvait s'y attendre de la part d'une planète aussi essentielle, si bien qu'elle traversa le Long Sommeil sans souffrir des déprédations des autres races.

Mandragora sortit de son hibernation non seulement intacte, mais aussi avec de vastes légions sous ses ordres. Son phaéron, Imotekh le Seigneur des Tempêtes, utilisa cet avantage à bon escient. Il ordonna la réactivation des Portails Dolmens et envoya ses troupes reprendre des mondes élémentaires aux

maines du big boss Sangredent. Une fois les orks repoussés ou détruits, les mondes nécropoles reconquis furent éveillés, leurs forces venant grossir les rangs des légions d'Imotekh. Depuis, les armées de Mandragora sont une menace de plus en plus importante pour les frontières orientales de l'Imperium.

GHEDEN, PLANÈTE DE L'OMBRE, MONDE PRIMORDIAL DE LA DYNASTIE NIHILAKH

À cause d'une défaillance de son stabilisateur dimensionnel, ce monde primordial et son orbite proche ont été déphasés dans une dimension de poche. Ses nécrans se sont rendu compte que cette catastrophe a tourné à leur avantage, car leur monde est désormais à l'abri de ses ennemis. Loin sous la surface de Gheden se trouve la Chambre de l'Oracle, où la tête bulbeuse d'un prophète extraterrestre est conservée en vie grâce à des champs de stase et des stabilisateurs temporels. Ses pensées, projetées par le biais d'images holographiques multifacettes, révèlent en théorie les événements futurs. Ceci dit, la créature se plaint continuellement de son horrible emprisonnement, et prend soin de voiler son esprit afin que les images mentent aussi souvent qu'elles disent la vérité.

ENNEMIS JURÉS

De toutes les grandes puissances de la galaxie, seuls les eldars mesurent le danger que représentent les nécrans, même s'ils ne savent pas précisément combien de mondes nécropoles sont endormis. Suite à la Guerre Céleste, ils établirent une vigile silencieuse afin de déceler le moindre signe du retour des nécrans, et installèrent des guets sur les mondes où ils suspectaient leur présence. Un grand nombre de ces planètes furent ultérieurement colonisées par des exilés ou des exodites, qui prirent alors sur eux d'assurer une telle surveillance. Lorsque cela s'avérait impossible, les mondes nécropoles étaient notés sur une carte stellaire cristalline afin que leur localisation ne soit jamais perdue. Malheureusement, au fil des millénaires, les eldars sombrèrent dans la complaisance et oublièrent leur vœu. Lors de La Chute – l'événement catastrophique qui vit la naissance de Slaanesh – les nécrans étaient tombés dans l'oubli, leur surveillance n'étant plus assurée qu'au sein de la Bibliothèque Interdite et sur quelques mondes épars.

Pour les eldars, les nécrans sont un cauchemar ayant pris vie : les enfants d'Isha considèrent que perdre son âme est le pire des destins, si bien qu'ils leur inspirent une horreur sans pareille. Cependant, pour le Conseil des Prescients d'Alaitoc, la résurgence des nécrans est une occasion de se venger. Les eldars de ce vaisseau-monde n'ont jamais oublié leur ancien ennemi. Ils ont rassemblé des fragments de la grande carte stellaire et ont étendu leur réseau de contacts avec les exodites et les exilés. Alors que la plupart des vaisseaux-mondes doivent réapprendre des tactiques oubliées, Alaitoc a pris l'initiative et attaque les nécrans sur leurs propres domaines afin de saboter les mondes nécropoles et de réduire leurs légions en poussière.



LE PLANÉTAIRE DE THANATOS

Thanatos est une planète creuse qui renferme l'une des plus grandes merveilles de l'univers : le Planétaire Galactique. Il a été fabriqué par des artisans de la dynastie Oruscar bien avant le début de la Guerre Céleste. Il s'agit d'une construction de métal organique et d'hologrammes dont la seule valeur artistique est déjà inestimable. Cependant, le planétaire est bien plus qu'une simple œuvre d'art. Les minuscules lumières suspendues dans sa matrice délicate représentent toutes les étoiles de la galaxie. Si une de ces lumières est soufflée, l'étoile à laquelle elle correspond se transformera en supernova des millénaires à l'avance, provoquant la destruction des planètes de son système.

Cependant, un tel acte ne saurait être accompli à la légère, car chaque étoile détruite de cette façon ébranle les forces fondamentales de la galaxie et déclenche une réaction en chaîne catastrophique, que seules d'autres manipulations complexes du planétaire peuvent permettre d'équilibrer et de stopper. Cela requiert donc une attention minutieuse et constante pouvant durer plusieurs millénaires.

Avec un tel pouvoir à sa disposition, il est heureux que la cour royale de Thanatos ne soit pas encline à des démonstrations de puissance théâtrales. Elle se considère plutôt comme la gardienne du planétaire et l'utilise avec une extrême parcimonie afin de limiter les pires excès de la galaxie. Toutefois, les ennemis de la dynastie Oruscar ne sont pas aussi pondérés : des guerres font constamment rage sur les continents désolés et dans le ciel de Thanatos, car les armées et les flottes de la dynastie Oruscar luttent pour éviter que le planétaire tombe entre les mains de xenos ou de nécrons fous à lier.

L'OSSUAIRE DE DRAZAK

Les Astres Fantômes se trouvent au nord-est de la galaxie. Sur ces mondes éclairés par les rayons de soleils mourants vivent des créatures sorties des pires cauchemars : des bêtes de Cythor, des hémophores togoriens et d'autres créatures si étranges qu'elles en paraissent surnaturelles. Malgré tout, une horreur les surpasse toutes : l'Ossuaire de Drazak.

Drazak est hanté par des dépeceurs, ces nécrons affligés par une faim continue de chair fraîche. Ils rôdent dans les rues désolées et s'affrontent pour des reliquats d'ossements et de chair pourrie afin de tenter en vain de calmer leur faim. Un seul être à Drazak n'est pas en proie à la folie : Valgûl, le Seigneur Déchu. Depuis son trône d'os et de peau tannée, il règne sur son royaume de démente, son œil borgne à l'affût d'un moyen de conserver toute sa santé mentale. En effet, Valgûl semble immunisé au virus qui a fait sombrer son peuple, bien qu'on puisse se demander quelle créature saine d'esprit accepterait de vivre au milieu des dépeceurs... Peut-être Valgûl se sent-il lié à son peuple par le devoir, à moins que sa propre folie prenne une forme plus subtile mais tout aussi dangereuse.

La loi de Valgûl ne se base pas sur la logique, car la nature de ses sujets rend une telle notion risible. Au lieu de cela, il se contente de leur fournir les cadavres sanglants dont ils raffolent. Une fois tous les trois ou quatre mois solaires, lorsque la viande est trop pourrie ou a été réduite en une telle bouillie qu'elle ne permet plus de satisfaire les besoins des dépeceurs, Valgûl annonce une Ère de Récolte, et envoie ses flottes ravager les mondes voisins. Les pillards ne cherchent pas à s'emparer de butin sous quelque forme que ce soit, car ils ne recherchent que de la chair fraîche gorgée de sang chaud.

TRANTIS, LA LUNE INSATIABLE

Le statut de Trantis n'est guère plus que celui d'un monde auxiliaire. C'est un satellite du monde impérial de Mandal, riche en matières premières. Depuis leur éveil, les nécrons de Trantis terrorisent les communautés minières et agricoles de Mandal. Ils attaquent toujours à la nuit tombée. Des escadrons de Moissonneurs survolent le paysage et déploient de petites forces d'assaut chargées de piller les colonies humaines.

Il n'est pas rare que des villages entiers soient attaqués et leurs habitants enlevés en l'espace d'une nuit, et qu'il n'en reste qu'un vaste cratère. Les communautés de Mandal sont si éloignées les unes des autres qu'il se passe souvent plusieurs jours avant qu'on s'aperçoive d'une telle disparition, sans parler d'acheminer des renforts à temps. Les habitants vivent dans la terreur du crépuscule. Lorsque la nuit tombe, le couvre-feu est sonné, les portes des abris sont verrouillées et les sentinelles prennent leur tour de guet. Malgré cela, chaque semaine, une nouvelle colonie disparaît sans laisser de traces.

Trantis était autrefois une plate-forme tournante d'échanges commerciaux. Elle est incapable d'utiliser plus d'une fraction du fruit de ses pillages, l'excédent devant être normalement acheminé vers les mondes élémentaires voisins. Ironiquement, depuis la fin du Long Sommeil, la partie de la Toile qui la reliait à ses sœurs s'est retrouvée isolée. C'est ainsi que Tantris croule peu à peu sous des montagnes de matières premières dont elle ne fait aucun usage. Malgré tout, les raids continuent avec une régularité métronomique...



ZAPENNEC, LE MONDE PIRATE

À la fin de la Guerre Céleste, une immense bataille navale eut lieu dans l'orbite de Zapennec, le monde primordial de la dynastie Sarnekh. Sa flotte se battit courageusement pour repousser un assaut eldar aux proportions incroyables. L'affrontement fut bref mais terriblement violent. Finalement, les eldars battirent en retraite en laissant la planète intacte, mais l'orbite de cette dernière se retrouva encombré par une immense masse de débris à cause des combats. Le Long Sommeil survint peu de temps après cette bataille, si bien que les nécrons de Zapennec n'eurent pas le temps de collecter toutes ces épaves. Ils entrèrent en hibernation en laissant leur planète ceinturée par des millions de débris de métal organique et de moelle spectrale.

Il en fut ainsi jusqu'à la fin de M41 et le retour du plus célèbre paria de la dynastie Sarnekh, l'autoproclamé roi pirate Thaszar l'Invincible. Il s'éveilla sur Athonos, le monde sur lequel il avait été exilé, et retourna aussitôt sur Zapennec, poussé par un besoin que lui-même ne parvenait pas à expliquer. Il trouva ses congénères encore plongés dans leur hibernation, et réussit à entrer en contact avec le programme principal du monde nécropole. Il le convainquit qu'il n'était pas un paria, mais le phaéron légitime de la dynastie Sarnekh. Il ordonna ensuite que son matricule spirituel soit encodé dans les nécrons endormis. C'est ainsi que le paria de Zapennec devint le maître de cette planète, et ceux qui l'avaient banni ses serviteurs.

Sous le commandement de Thaszar, le vénérable monde primordial de la dynastie est devenu le Monde Pirate. Grâce aux épaves, Thaszar dispose des matières premières nécessaires pour construire une flotte pirate d'une taille telle qu'on n'en avait pas vu depuis un million d'années, alors que les nécrons reprogrammés de Zapennec lui fournissent des capitaines et des marins d'une loyauté sans faille. Ses vaisseaux ont déjà commencé à parcourir la Toile aussi bien que l'espace réel. La galaxie ne va pas tarder à maudire le jour où il s'est éveillé...

LE MAÎTRE DES POUPÉES

Lorsque des tempêtes de radiations ravagèrent le monde de Sarkon, elles effacèrent la mémoire engrammatique des nécrons endormis. Ses habitants ayant été décérébrés, le programme principal prit en charge l'animation de leurs corps. Il avait lui aussi été endommagé par les bourrasques électromagnétiques, et décida que la nouvelle organisation de Sarkon devait être étendue à d'autres planètes. Cherchant dans sa base de données, le programme localisa Takarak, un monde nécropole voisin encore endormi. L'empereur de Sarkon (ainsi que le programme défaillant et mégalomane avait décidé de se baptiser) effaça les circuits engrammatiques des habitants de Takarak et s'appropriâ leurs corps. En 967.M41, trois autres mondes nécropoles étaient tombés de cette façon sous la coupe de l'empereur de Sarkon, qui a depuis décidé de conquérir d'autres planètes que celles des nécrons en utilisant des scarabées psychophages pour prendre le contrôle des créatures vivantes.

MATRICES DE CHAMP DE NÉGATION

En tant que créatures dénuées d'essence spirituelle, les nécrons ne peuvent pas projeter leur esprit dans le Warp ou capter sa puissance. Ils ne peuvent pas s'en servir pour voyager à travers la galaxie et ne comptent aucun psyker dans leurs rangs. D'une certaine façon, c'est un atout, car le Warp est imprévisible et prompt à sonner le glas de ceux qui s'y aventurent. Pourtant, il arrive que les nécrons ressentent cruellement cette lacune, surtout lorsqu'ils affrontent des armées qui usent autant de la sorcellerie que d'armes conventionnelles, car la meilleure défense contre un psyker est un psyker plus puissant encore.

Ainsi, de nombreux mondes nécropoles sont protégés des perturbations psychiques par des matrices générant un champ de négation. Elles furent inventées au cours de la Guerre Céleste, et émettent des énergies qui coupent les connexions d'un psyker avec le Warp. Les démons à proximité d'une telle matrice éprouvent les pires difficultés à maintenir un lien avec la réalité. De plus, vers la fin de M41, ces machines ont eu des effets imprévus contre les tyranides. En effet, les serviteurs de l'Esprit de la Ruche ne sont pas immunisés à la présence dérangeante des êtres dénués d'âme que sont les nécrons, le champ de négation ne faisant qu'exacerber leur crainte. Malheureusement pour les nécrons, une telle défense est loin d'être la panacée. La matrice a besoin d'une quantité d'énergie colossale pour fonctionner, et ses machineries fragiles doivent être installées au cœur du monde nécropole pour éviter tout dommage. Malgré tout, c'est une preuve supplémentaire de la capacité des nécrons à ériger des défenses technologiques contre n'importe quel type d'attaque.



MŒBIUS, LA CATACOMBE PERFIDE, MONDE PRIMORDIAL DE LA DYNASTIE NEKTHYST

Les nobles de la dynastie Nekthyst ont toujours été rusés, et leur monde primordial en est la preuve tangible. Les couloirs d'hyperespace qui relient les innombrables cryptes de Mœbius sont un véritable dédale en perpétuel changement, comme a déjà pu l'apprendre à ses dépens au moins une équipe d'extermination de la Deathwatch.

LES DOCKS DE STASE DE SIDON

Sidon fut au cœur de l'expansion nécrontyr. Les vaisseaux-torches s'envolaient vers les étoiles depuis les quais stellaires de ce monde primordial, emportant sans cesse de nouveaux colons au-delà des frontières de l'empire. Au cours de la Guerre Céleste, ses chantiers navals servaient de base aux forces expéditionnaires. Aujourd'hui encore, toutes les trente-trois semaines, un immense vaisseau de stase est lancé depuis les docks de Sidon, emportant avec lui une légion d'immortels vers quelque planète distante.

En effet, à la fin du Long Sommeil, les souverains de Sidon ont décidé que la meilleure façon d'obéir à l'ordre qui leur avait été donné était de continuer leurs conquêtes. Hélas, le tétrarque de Sidon ne sait pas que le programme central de son monde nécropole a subi de graves dommages et qu'une grande quantité de ses données a été corrompue ou altérée. Les plans de vol des vaisseaux ne les emmènent plus vers des planètes à conquérir, mais sont déterminés au hasard, si bien que le navire a plus de risques de foncer vers une étoile ou la vrille d'une flotte-ruche que d'atterrir sain et sauf sur une planète. Cependant, comme la noblesse de Sidon n'a aucune raison de vérifier les actions du programme principal, celui-ci continue de précipiter des nécrans vers leur perte. Toutes les trente-trois semaines, une autre légion d'immortels s'envole vers les profondeurs de l'espace et un destin incertain...

"Ordre. Unité. Obéissance. Nous avons appris ces trois principes à la galaxie il y a bien longtemps et nous allons recommencer."

- Imotekh le Seigneur des Tempêtes

TRAKONN AUX DIX MILLE SPIRES, MONDE PRIMORDIAL DE LA DYNASTIE DYVANAKH

Les nécrans de la dynastie Trakonn ont commencé à s'éveiller au début de M41, mais il leur a fallu près de cinq cents ans pour sortir complètement de leur torpeur. Pendant ce laps de temps, le monde nécropole a attiré tout d'abord l'attention, puis finalement l'ire d'un monde-forge voisin, provoquant une série de conflits de plus en plus violents contre l'Imperium de l'Humanité.

Le siège de Trakonn n'a pris fin que récemment, les armées des nécrans ayant enfin réussi à chasser de leur sol les humains avant de se lancer à la recherche des autres mondes nécropoles de leur dynastie. Elles n'ont pour l'instant réussi à en localiser aucun, et doivent se rendre à l'évidence : la galaxie d'aujourd'hui n'a plus rien à voir avec celle d'antan. En cela, les nécrans n'ont pas tout à fait tort : les mondes nécropoles manquants de la dynastie Dyvanakh ont été engloutis et détruits par une tempête Warp plusieurs milliers d'années avant le réveil de Trakonn. Ses nobles ignorent ce fait et continuent encore aujourd'hui leur quête sans espoir.



LES CUVES DE SANG DE ZANTRAGORA

Les nobles de Zantragora ont pour but l'Apothéose, l'annulation du biotransfert et l'intégration de leur esprit dans les corps de créatures vivantes. Ils sont persuadés que cela est possible, comme le sous-entendent le dernier ordre du roi silencieux et les prophéties annoncées avant le Long Sommeil. Néanmoins, bien que prédisant l'Apothéose, ces textes manquent de détails et ne précisent pas quand les nécrans seront en mesure de s'incarner dans de nouveaux corps, que ces derniers soient fabriqués artificiellement ou volés à une autre race.

Les légions et les flottes de Zantragora parcourent la galaxie à la recherche de sujets d'expérimentation, et progressent méticuleusement, de peur de rater un monde dont les habitants pourraient se révéler adaptés. Des centaines de milliers d'échantillons – aussi bien morts que vivants – sont prélevés sur chaque planète rencontrée. Ils sont conservés dans des cuves de stase et ramenés sur Zantragora afin de subir les innombrables tests, autopsies, manipulations génétiques, mutations tissulaires et déstructurations moléculaires utilisés par les savants nécrans. Leurs progrès sont terriblement lents et coûtent extrêmement cher à toutes les races rencontrées.

D'INNOMBRABLES MONDES NÉCROPOLES

Les mondes nécropoles présentés ici ne sont qu'une poignée parmi les millions de planètes des nécrans éparpillées à travers la galaxie. Chaque monde qui s'éveille possède ses idiosyncrasies. Qui peut dire combien d'avant-postes ont été bâtis sur une planète qui appartenait autrefois à une race terrifiante, et dont les habitants vaquent tranquillement à leurs occupations sans se douter de l'horreur tapie sous leurs pieds ?

En ces terribles jours d'éveil, aucune planète n'est à l'abri...







L'AVÈNEMENT DES NÉCRONS

Jusqu'à présent, seule une fraction des mondes de la galaxie a été recouverte par le voile ténébreux des nécrons, mais l'influence de ces derniers grandit, de même que l'envergure de leurs campagnes. Ainsi, que le danger provienne d'une nécropole ensevelie depuis des temps immémoriaux sous la surface d'une planète, ou des flottes des dynasties tentant de rétablir leur splendeur passée, il n'y a qu'une seule vérité : nulle planète n'est à l'abri.

LES SABLES DE FORDRIS

Le big boss Pêt'Krân' avait mené ses boyz jusqu'au monde fantôme de Fordris, attiré là par des rumeurs d'armes antiques. Il espérait ainsi faire pencher la balance en sa faveur lors de sa campagne l'opposant à la 3^e compagnie de la Raven Guard, mais après des semaines de recherches, il ne découvrit sur Fordris que des mers acides et du sable à perte de vue.

Ce monde était pourtant loin d'être inhabité, comme le découvrit Pêt'Krân' lorsque les premiers guerriers nécrons émergèrent des mers rouge sang. Des androïdes dégoulinant d'eau saumâtre avancèrent à travers les sables d'obsidienne dans une parfaite coordination, exceptés quelques-uns qui trébuchaient de-ci de-là à cause de légers courts-circuits. Lorsque le chef de guerre beugla pour rameuter ses boyz, la phalange nécron s'arrêta brusquement et les guerriers de métal levèrent leurs fusils à fission pour commencer la tuerie.

La première salve faucha de nombreux peaux-vertes pris au dépourvu. Pêt'Krân', dont l'esprit était plus vif que celui de ses sous-fifres, survécut en s'abritant derrière le cadavre d'un de ses boyz. Lorsqu'un deuxième torrent d'énergie se déversa sur les orks, le big boss laissa choir son bouclier peau-verte et hurla à nouveau sur ses troupes. Cette fois-ci, l'appel de la Waaagh! fut repris en chœur par tous les boyz. Levant leurs kikoup', les orks se jetèrent dans la tornade d'éclairs couleur émeraude. La vision d'une telle charge aurait suffi à glacer le sang de n'importe quel ennemi, mais les nécrons ne pouvaient être ébranlés si facilement. Les soldats mécaniques délivrèrent trois salves de plus, fauchant les peaux-vertes par dizaines, mais ces derniers parvinrent néanmoins jusqu'à eux.

Pêt'Krân' se jeta dans les rangs nécrons en faisant tourner son énorme hache. Il lui fit décrire des arcs mortels qui envoyèrent voler les têtes, fracassèrent les cages thoraciques et tranchèrent net les membres. Quelques instants plus tard, le big boss se tenait seul au milieu d'une marée de métal tordu en hurlant sa victoire. Mais le geste était prématuré. Au moment même où le dernier nécron s'écroulait, les systèmes de réanimation du premier s'activaient, puisant dans l'énergie de générateurs de secours pour réparer les membres sectionnés, reconnecter des circuits vitaux et remettre le guerrier en état de marche. Ainsi, avant même que l'écho du cri jubilatoire de Pêt'Krân' se fût estompé, le big boss se retrouva de nouveau encerclé par les corps réanimés de ceux qu'il avait hachés menu quelques secondes plus tôt.

La même scène se répétait tout le long de la côte. La férocité des orks envoyait les guerriers nécrons mordre la poussière, mais ceux-ci se relevaient inexorablement pour reprendre le combat. Des mains récupéraient leur tête coupée, et des bras tranchés grattaient le sable en quête de leur corps manquant. L'élan de la charge des peaux-vertes finit par s'atténuer, tandis que les nécrons tenaient toujours le terrain. Les guerriers de métal agissaient toujours à l'unisson, pourfendant les

orks au moyen de lourdes baïonnettes, mais à la différence de leurs ennemis, les peaux-vertes abattus ne reprenaient pas les armes. Le combat n'était encore en faveur des orks qu'autour de Pêt'Krân', car le big boss prenait soin de broyer littéralement ses adversaires afin de ralentir leur inévitable remise en service.

L'élan du combat était retombé au point que Pêt'Krân' ne fit pas attention à la marée montante avant que l'eau clapote à ses pieds. La bataille prit une autre tournure lorsque la mer engloutit les sables. Pour la première fois depuis le début de la bataille, certains nécrons tombés ne parvenaient pas à s'auto-réparer, car des composants vitaux étaient balayés par les eaux bouillonnantes de la baie, lesquelles entravaient également les pas des peaux-vertes. Par ailleurs, les nécrons parvenant à se remettre en service sous les vagues en profitaient pour agripper les pieds des peaux-vertes et les entraîner sous les eaux. Beuglant sur ses troupes pour qu'elles le suivent, le big boss retourna sur la plage aussi vite que les eaux montantes le lui permettaient.

Une fois au sec à l'ombre de la falaise, les orks se préparèrent pour leur dernier carré. Les vagues s'étaient calmées, seule une poignée de nécrons était encore visible à la surface, et les éclairs émeraude se faisaient de plus en plus rares. Les peaux-vertes poussèrent un cri de triomphe, mais le son rauque s'étouffa rapidement lorsque les eaux de la baie s'ouvrirent une fois encore et qu'un imposant monolithe fit lentement surface. Des tirs jaillirent des flancs blindés de la machine tandis que le bloc de métal organique progressait inexorablement vers Pêt'Krân' et le reste de ses boyz. Un son perçant retentit et le cristal surplombant le monolithe scintilla d'un blanc aveuglant, puis il ne resta plus des orks qu'un tas de cendres. Loïn sous la surface de la mer, dans une chambre de pierre, deux nécrons assis sur un trône contemplaient les derniers instants du big boss ork. L'un d'eux se leva et balaya l'hologramme tactique d'un revers de la main. "L'efficacité offensive est à soixante-dix pour-cent des paramètres acceptables. De plus amples données sont nécessaires pour atteindre le niveau optimal."

"En effet," ajouta le second en se levant à son tour. "Je préconise l'activation du groupe de confusion XD11101 – les humains constitueront un point de comparaison adéquat." Le premier nécron inclina la tête en signe d'approbation et transmit les ordres nécessaires. "C'est fait. Si les performances sont conformes à nos espérances, nous avons trois mois de préparation devant nous."

Peu après, à trois secteurs de distance de là, le technaure Dreicon Brudac débuta consciencieusement les préparatifs visant à procéder à l'investigation d'une cache d'archéotechnologie extraterrestre localisée sur un monde éloigné connu sous le nom de Fordris...

LA CONQUÊTE D'UTTU PRIME

L'ultimatum du némésor Zahndrekh laissa un mois solaire aux défenseurs impériaux pour se retirer, comme le dictaient les codes de bataille. Le délai était expiré et pourtant les stupides humains n'avaient pas profité de cette offre généreuse. En effet, pendant que la flotte nécron était demeurée en orbite autour de la lune déserte d'Uttu Prime, quatre régiments de gardes de Catachan et trois compagnies Space Marines des Imperial Fists avaient accouru en renfort sur le monde contesté. Ainsi, lorsque Zahndrekh lança enfin son attaque, ce fut contre une planète farouchement défendue. Et tandis que les membres de sa cour protestaient contre la mise en œuvre du plan de leur némésor, celui-ci émit un rire grinçant en donnant l'ordre à sa flotte de se mettre en mouvement.

Zahndrekh ignore les cités secondaires d'Uttu Prime pour concentrer son attaque sur Fort Anan, sa capitale. La première vague d'assaut du némésor fut composée d'une dizaine d'escadrilles de faucheurs. Ils passèrent au-dessus des fortifications de la cité, leurs rayons incendiaires creusant des sillons de métal et de pierre fondus à mesure qu'ils éventraient les bastions, les murs de ferrobéton et leurs malheureux défenseurs. Néanmoins, les humains firent preuve de détermination. Des chars Hyde antiaériens et des lasers de défense labourèrent le ciel, éloignant ou abattant de nombreux appareils nécrons. Cependant, pour chaque faucheur détruit, un autre se détachait du groupe principal pour le venger. Bientôt, Fort Anan se trouva dépourvu de défenses antiaériennes, et le débarquement commença.

Des aéronefs de transport suivaient la première vague d'assaut, volant juste au-dessus des carcasses d'appareils nécrons et de bastions impériaux. Des traits de lumière jaillissaient des coques blindées des moissonneurs tandis que leurs rayons scintillant déposaient les troupes d'invasion de Zahndrekh au cœur des défenses humaines. Phalange après phalange, les immortels et les guerriers nécrons traquèrent les Catachans dans les ruines encore fumantes, leurs armes à fission crachant des salves à la précision surnaturelle. Les gardes impériaux tenaient leur position çà et là, lorsque les ordres aboyés par un officier étaient assez persuasifs, mais la plupart étaient en déjà en déroute.

Ce fut lorsque les assaillants atteignirent la citadelle du gouverneur que les Imperial Fists firent enfin connaître leur présence. Des Thunderhawk traversèrent les cieux en hurlant, réduisant en pièces les guerriers nécrons sous leurs rafales de bolters lourds et démembrant les immortels à coup de missiles. Lorsque les cuirassés touchèrent le sol accidenté pour y déverser leurs Space Marines, les nécrons suivirent les protocoles défensifs et attendirent des renforts. Hélas pour les Imperial Fists, depuis son poste d'observation en orbite, Zahndrekh avait identifié la présence des Thunderhawk bien avant qu'elle soit perceptible à la surface. Ainsi, alors même que le rugissement des bolters lourds résonnait dans les ruines de Fort Anan, l'ombre d'un mégalithe recouvrit le champ de bataille.

"Que mes adversaires ne puissent associer leur infériorité avec leur inévitables défaites me consternerait toujours. Il semble que la stupidité soit aussi immuable que la guerre."

- Némésor Zahndrekh de la Dynastie Sautekh, Tétrarque du monde primordial de Gidrim



Le mégalithe était une gigantesque forteresse flottante. Des traits lumineux verdâtres jaillirent de ses flancs, pulvérisant les cuirassés en vol ou les immobilisant au sol. Tandis que son ombre grandissait, des éléments se séparèrent de sa structure avant de descendre lentement à terre. Il ne s'agissait point là de débris, mais de monolithes se détachant de leur vaisseau mère, et à mesure que chacun atteignait le sol, leur puissance de feu accablait davantage les Imperial Fists.

Les Space Marines se savaient condamnés, mais le devoir et leur obstination les firent redoubler d'efforts. Canons laser et multi-fuseurs illuminèrent les ruines, leurs rayons pilonnant le métal organique des monolithes. Les Marines d'Assaut se jetèrent sur les phalanges nécrons, leurs épées tronçonneuses crissant en mordant les corps de métal. Toutefois, lorsque le mégalithe se rapprocha suffisamment du sol, ses rayons d'invasion baignèrent le champ bataille d'une lueur malade tandis que des arches du Jugement Dernier et des légions d'immortels, ainsi que Zahndrekh et sa garde personnelle, étaient téléportés au cœur des combats.

Les Space Marines survivants se replièrent jusqu'à la citadelle. Trois arches du Jugement Dernier firent alors converger leurs tirs sur les grandes portes d'adamantium, qui luisirent brièvement d'un rouge intense avant d'exploser dans un craquement assourdissant. Tandis que les Imperial Fists se retranchaient plus profondément dans l'édifice, Zahndrekh brandit son fauchard pour saluer la bravoure de ses ennemis, puis abaissa son arme et franchit les portes de la citadelle. Peu après, Fort Anan tombait. Le reste d'Uttu Prime suivit rapidement, et un autre monde fut bientôt annexé aux domaines de Gidrim.



LE SIÈGE DE SOMONOR

Lorsque le grand prophète eldar Eldorath Astreblanc mena son ost jusqu'au monde nécropole de Somonor, il pensait y affronter des nécrons désorientés par leur stase prolongée. Tel ne fut pas le cas. Imotekh le Seigneur des Tempêtes, sa campagne de reconquête culminant après une série de victoires décisives contre l'Imperium de l'Humanité, avait gagné Somonor pour soumettre son tétarque. L'arrivée des eldars avait accéléré les négociations en faveur d'Imotekh, car Somonor ne pouvait affronter seul son ancien ennemi. Les cryptes de stase du monde nécropole avaient subi des défaillances pendant le Long Sommeil. Plusieurs milliers de guerriers nécrons étaient tombés en poussière et les soldats restants peinaient à se remettre en service. Szaron, le tétarque de Somonor, n'eut ainsi que peu d'hésitation à prêter allégeance à la dynastie Sautekh, car la seule alternative était d'assister à la destruction de son domaine par les eldars d'Astreblanc. Une fois le pacte conclu, Imotekh se concentra sur la bataille, qui devrait être remportée tant par la ruse que par la force des armes.



L'OST DE GUERRE S'ABAT

Ainsi, lorsqu'Eldorath Astreblanc mena son avant-garde jusqu'à la caldera refroidie dissimulant l'entrée de la nécropole, il la découvrit prête à lui résister. Confiant, le grand prophète lança son attaque sans même attendre le reste de ses forces – une erreur qui coûta cher aux eldars. En effet, Imotekh avait prévu une contre-mesure à chaque mouvement ennemi, dont le meilleur exemple fut lorsqu'un Serpent et son escorte de Vyper se séparèrent de l'assaut principal pour piquer au cœur du combat avec l'intention de s'en prendre directement au Seigneur des Tempêtes. En réalité, cette manœuvre avait été anticipée, Imotekh ayant délibérément laissé apparaître des failles dans sa défense pour inciter à une telle percée. Au moment même où les Vyper arrivaient à portée de tir, une lumière émeraude aveuglante jaillit et la forme immuable d'un monolithe se matérialisa entre les eldars et leur proie. Incapable de redresser à temps, la Vyper de tête s'écrasa sur les dalles de blindage du véhicule nécron, la boule de feu résultant du crash n'y laissant qu'une marque calcinée. Sauvées par les réflexes foudroyants de leurs pilotes, les autres Vyper rompirent leur formation et frôlèrent les flancs du monolithe comme un essaim d'insectes, tout en calibrant leurs armes sur leur nouvelle cible. Le mal avait néanmoins été fait. L'écran de Vyper était dissipé et le monolithe était libre de diriger son éruption de particules sur le Serpent en retrait. Avec une efficacité redoutable, la première décharge réduisit le char à l'état d'épave fumante, tandis que la seconde oblitéra la poignée de guerriers aspects qui s'en extirpait.

À chaque nouvel assaut, Imotekh parvenait à priver les eldars de leur manœuvrabilité supérieure. Des tirs de traqueurs éjectaient les pilotes de motojet de leur selle. Des flottilles de destroyers placés au sommet de la caldera criblaient les Falcon et les Prismes de Feu de tirs d'armes à fission, perforant les coques et détruisant les moteurs antigravitationnels. Le temps

qu'Astreblanc réalise l'ampleur de la force qui le menaçait, il ne pouvait plus battre en retraite et n'avait d'autre choix que de poursuivre le combat. Cependant, les contre-mesures d'Imotekh ne pouvaient contenir indéfiniment les eldars. Pour chaque nécron parvenant à se remettre sur pied et à reprendre les armes, un autre succombait à des dommages critiques et était téléporté hors du champ de bataille. Petit à petit, les forces du phaéron s'amenuisaient. Le monolithe fut détruit par des guerriers aspects dragons de feu, les traqueurs éliminés par des rangers, et les destroyers déçus de leur perchoir par des faucheurs noirs. C'est alors que le gros de l'armée eldar arriva. Imotekh savait que ses forces restantes ne pourraient tenir face à cette nouvelle vague d'assaillants, d'ailleurs il n'avait jamais imaginé que cela puisse être le cas. Invoquant des nuages orageux pour couvrir son repli, le phaéron descella l'entrée des catacombes, y conduisit ses troupes amoindries, et les nécrons s'évanouirent dans les ténèbres. Si Astreblanc avait été moins arrogant, moins sûr de sa supériorité, peut-être eût-il été en mesure de pressentir le traquenard et de se retirer. Mais le grand prophète lut ses runes en toute hâte et n'y vit que la victoire, incapable de percevoir les subtils avertissements dissimulés dans les écheveaux du destin.

Les eldars marchèrent longtemps dans l'obscurité, traversant des caveaux poussiéreux qui n'avaient pas vu d'êtres vivants depuis des millions d'années, et si les signes d'une technologie extraordinaire étaient perceptibles, les intrus ne parvinrent au mieux qu'à entrapercevoir les nécrons qu'ils poursuivaient ou les serviteurs robotiques de leurs tombes. Plus Astreblanc progressait dans les catacombes sans établir de contact, plus il était convaincu que l'ennemi avait profité du dédale de la nécropole pour s'échapper. Les eldars s'enfoncèrent plus profondément encore, jusqu'à une chambre voûtée colossale à des kilomètres sous la surface. Soudain, Imotekh déclencha son piège. Des champs de force quantiques s'activèrent au niveau de la sortie, privant les eldars de toute échappatoire.

LE PIÈGE SE REFERME

Alors que ses suivants faisaient feu sur les barrières de force, Astreblanc pouvait distinguer le masque d'Imotekh à travers le mur miroitant, le phaéron impassible se tenant fièrement à la tête d'une phalange d'immortels. Le grand prophète vit se lever le poing serré du Seigneur des Tempêtes en guise de salut, puis on entendit un bourdonnement sourd venant du sol, qui gagna en intensité jusqu'à étouffer tous les autres sons. Puis, lorsque le bruit atteignit son paroxysme, des nuages de nanoscarabées rouge sang jaillirent d'évents dissimulés. Ils se jetèrent sur les intrus, et s'infiltrèrent par tous les interstices de leurs armures pour s'enfoncer dans leur chair. Soudain, le vrombissement cessa comme il avait débuté. Les dalles de la chambre étaient maculées de sang, et l'air empli des plaintes des blessés, mais le grand prophète eldar jubilait, car si les eldars avaient été pris dans le guet-apens d'Imotekh, ils y avaient survécu. Les yeux brillant de défi, Astreblanc croisa à nouveau le regard du Seigneur des Tempêtes à travers le champ de force. En réponse, ce dernier pencha légèrement la tête sur le côté, signe qui, en dépit de l'absence totale d'expression du nécron, trahissait une sorte de moquerie. Les véritables agresseurs se lancèrent alors à l'attaque.

Des dépeceurs surgirent des ténèbres, leurs voix plaintives réclamant du sang tandis que leurs griffes acérées tranchaient les membres des intrus. Face à cette nouvelle menace, les boucliers quantiques furent vite oubliés, et réunis en petits



groupes, les eldars affrontèrent leurs assaillants dos à dos. Il était impossible de dire si ces créatures macabres rôdaient déjà dans les recoins tentaculaires de l'immense caveau. Cependant, se demander si le sang versé par les nanoscarabées les avait attirés n'avait désormais plus d'importance. Dès leur arrivée, les dépeceurs firent un vrai carnage, isolant les gardiens et les guerriers aspects de leurs escouades avant de les démembrer. Puis, lorsque l'effet de surprise se dissipa et que le cercle défensif des eldars se resserra, la pression commença à s'inverser. Les dépeceurs avaient beau attaquer sans relâche, ils étaient systématiquement repoussés par les tirs disciplinés de catapultes shuriken délivrés par les eldars combattant épaule contre épaule. Les nécrons dégénérés redoublèrent d'effort, cherchant une ouverture dans la défense adverse, en vain.

Ce fut seulement lorsque l'assaut des dépeceurs s'essouffla qu'Imotekh dévoila la phase finale de son plan. D'un geste, il désactiva le champ de force derrière lequel il observait la scène, et ordonna à sa suite d'entrer en lice. Les immortels avancèrent en tirant sans se soucier de toucher des eldars ou les quelques dépeceurs encore présents. Ces derniers ne demandèrent pas leur reste, et s'évanouirent dans les ombres comme ils étaient apparus. En revanche, pour les forces d'Astreblanc qui se trouvaient en formation serrée afin de repousser efficacement les assauts des dépeceurs, l'attaque fut dévastatrice. Presque la moitié des effectifs eldars furent décimés par la première salve, et les survivants se trouvèrent complètement désemparés face à l'avance implacable des nécrons. Dans le même intervalle, le Seigneur des Tempêtes entra dans le caveau à la tête d'un mur de factionnaires. L'issue de la bataille ne laissait plus planer le moindre doute.

De tous les eldars entrés dans la tombe, un seul survécut pour rapporter la défaite à son vaisseau-monde. Dans la Chambre des Étoiles Éternelles, devant le conseil des prescients d'Alaitoc, Eldorath Astreblanc raconta le massacre qui avait eu lieu dans les catacombes. Il relata comment Imotekh l'avait épargné alors que tous les autres captifs étaient promptement exécutés. Il narra comment le Seigneur des Tempêtes lui avait tranché la main droite en guise d'humiliation, avant de le relâcher. Les paroles d'Astreblanc consternèrent les membres du conseil, qui ourdirent immédiatement leur vengeance. Leur prochaine attaque ne serait pas dirigée contre Somonor, mais viserait le centre névralgique de la dynastie Sautekh...

"Laissez-moi vous parler de mon futur. Ma main s'étendra jusqu'aux étoiles, et fera régner l'ordre et l'unité dans toute la galaxie. Sous mon joug, les anciens royaumes seront rétablis et vivront un nouvel âge de splendeur tel que vous ne pouvez l'imaginer. Je dominerai chaque planète touchée par ma lumière, et même dans les ténèbres, mon nom sera murmuré avec un respect teinté de peur.

Par contraste, votre futur sera peu reluisant – vous ne pourrez plus prétendre à quoi que ce soit, soyez-en sûr. Déléctez-vous de la douleur et de l'humiliation de cette perte, et vous tirerez une grande leçon de votre défaite. Ainsi renaîtrez-vous peut-être comme un ennemi digne de mon attention. Une main est un prix bien modique pour une telle révélation, ne croyez-vous pas?"

- Imotekh le Seigneur des Tempêtes à Eldorath Astreblanc, lors du Siège de Somonor



L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE

L'humanité est si dispersée à travers les étoiles qu'elle y rencontre fréquemment les nécrons, mais il n'existe pas de mécanisme par lequel l'expérience d'une planète peut être partagée avec le reste de l'Imperium. Et même si c'était le cas, comment les données seraient-elles répertoriées ? Des centaines de mondes humains sont dépeuplés ou détruits chaque année, et si leur destin est bel et bien rapporté, la cause de leur disparition est rarement découverte. Il n'existe pas un unique dépositaire de l'histoire de l'Imperium, pas plus que d'archives historiques, le contraire serait par ailleurs remarquable de la part d'une civilisation plongée dans l'ignorance et éparpillée dans la galaxie.

Certains érudits impériaux considèrent le Massacre au Sanctuaire 101, en 897.M41, comme le premier contact avec les nécrons, mais ils ignorent totalement les millions d'occurrences qui, bien que précédant ces événements, passèrent totalement inaperçues parce que personne ne survécut pour les rapporter, que les enregistrements furent perdus ou considérés comme tenant de la légende, ou que les habitants du monde concerné furent incapables de faire la distinction entre les nécrons et un péril extraterrestre plus commun. Pire encore, cela témoigne de l'arrogance des hommes, qui s'imaginent que les limites de leur savoir sont celles de la réalité.

environ 744.M41 Le Retour du Roi Silencieux

Le Roi Silencieux fait son retour dans la galaxie, sa rencontre avec les tyrannides dans le vide sidéral l'ayant convaincu de la menace qu'ils représentent pour l'Apothéose. En effet, les nécrons ne pourraient trouver assez de corps pour implanter leur conscience si les tyrannides dévoraient toute vie. Ainsi le Roi Silencieux renonce-t-il à son exil volontaire afin de rassembler son peuple et faire face à cette menace.

Cependant, le Roi Silencieux n'a pas anticipé la torpeur dans laquelle se trouve la majorité des nécrons. De nombreux mondes nécropoles ont été détruits au fil des millénaires, d'autres sommeillent toujours, et la plupart de ceux qui sont éveillés sont encore désorientés ou endommagés. Le Roi Silencieux est ainsi forcé de réviser ses plans. Avec l'aide des derniers prétoriens du triarc, il entame un pèlerinage à travers la galaxie, ranimant les mondes nécropoles encore en sommeil et accélérant la remise en marche de ceux déjà éveillés. Il souhaite en effet éviter que les vaines tentatives des jeunes races pour endiguer la menace tyrannide nourrisse les flottes-ruches au point que même une nation nécron unifiée n'aurait aucune chance de l'emporter.



781.M41 Des Nuages Orageux s'Amoncellent

Après de longues années de préparation, Imotekh le Seigneur des Tempêtes prend le contrôle du monde primordial de Mandragora et débute sa conquête de la galaxie.

793.M41 Raid sur Solemnace

Suite aux premiers contacts avec la flotte-ruche Béhémot, de nombreuses questions des xénobiologistes et des inquisiteurs de l'Imperium demandent des réponses. L'une d'entre elles mène l'Inquisitrice Helynna Valéria jusqu'au monde fantôme de Solemnace, afin de découvrir pourquoi il a été préservé là où toutes les autres planètes dans le sillage de la flotte-ruche ont été

détruites. Rien ne pouvait préparer Valéria à ce qu'elle découvre dans les ténèbres silencieuses sous la surface de Solemnace : de gigantesques catacombes remplies de technologies avancées et d'artefacts de l'Imperium perdus depuis longtemps, ainsi que des galeries interminables de sculptures holographiques grandeur nature, arrangées pour commémorer des scènes historiques.



L'équipe de Valéria n'a guère le temps de s'alarmer de cette découverte, car tout le monde nécropole s'éveille brutalement. Scarabées et guerriers nécrons déferlent de toutes parts, et le rugissement des armes à fission sature l'air. Pour éviter le pire, l'inquisitrice mène une charge sur le personnage en retrait orchestrant le carnage. Valéria vise avec précision et libère une décharge de son faisceau à gravitons, laquelle réduit le seigneur nécron à un amas de métal fondu. Pourtant, un instant plus tard, un individu semblable émerge des ténèbres sans porter la moindre trace de dommages. Cette fois-ci, l'inquisitrice plonge la lame de sa Dague de Minuit dans le cœur de son adversaire, mais une fois encore, au moment où le corps de ce dernier s'effondre, un seigneur nécron façonné à l'identique bondit en avant, piétinant la carcasse à présent sans visage se trouvant sur son chemin.

Constatant l'impossibilité de triompher, Valéria ordonne à ses suivants de se replier vers les navettes. Seuls quelques membres de l'expédition y parviennent, les mains vides. Au grand dam de l'inquisitrice Valéria, le monde nécropole de Solemnace conserve l'intégralité de ses secrets.

798.M41 Le Siège de Somonor

Imotekh le Seigneur des Tempêtes repousse un ost de guerre d'Alaitoc du monde nécropole de Somonor.

799.M41 La Fin de la Waaagh ! Frakass'Têt'

Le gros mek Frakass'Têt' mène sa Waaagh ! jusqu'au monde nécropole à peine éveillé de Suranas. Quelques escarmouches démontrent au dynaste Nepthk que ses nécrons ne peuvent s'opposer aux orks, aussi conclut-il un pacte avec le gros mek. En échange de plusieurs dizaines de canons Jugement Dernier en état de marche, ce dernier consent à quitter Suranas et à aller piller plus loin (tout en se promettant de revenir). Trois mois plus tard, lorsque la Waaagh ! s'abat sur l'agri-monde d'Eden Prime, Frakass'Têt' ne résiste pas à l'envie d'examiner les systèmes des canons nécrons. Une rupture de champ de confinement plus tard, le gros mek, sa Waaagh ! et la planète Eden Prime entière s'évanouissent dans le néant.

805.M41

Le Ravage de Morrigar

Un affrontement entre les gangs dans les ruches de Morrigar réanime par inadvertance le tombeau nécron qui s'y trouve, et tout contact avec ce monde est perdu peu après. Lorsque le 207^e Cadian arrive six mois plus tard, toute trace d'activité, humaine ou autre, a disparu. Avant que la Garde Impériale quitte Morrigar, arrive le seigneur de guerre nécron nomade, Anrakyr le Voyageur. Tenant les humains pour responsables de l'apparente destruction du monde nécropole, il lance une attaque qui éradique à peu de chose près le 207^e Cadian, mais décime également ses propres forces.

813.M41

L'Évasion de Cano'var

Sous le commandement du némésor Zahndrek, les armées de Gidrim envahissent le monde tau de Cano'var, et mettent en déroute ses défenseurs en tout juste deux semaines. L'accalmie est cependant de courte durée. Une demi-compagnie de White Scars, menée par Kor'sarro Khan, arrive sur Cano'var, avec pour mission de s'en prendre à ses habitants, ignorant leur funeste destin. Une salve nourrie d'armes à fission détruit le Thunderhawk White Scars après son atterrissage, ce qui impose à Khan et à ses frères de bataille de livrer une guérilla âpre mais désespérée. Presque tous les Space Marines sont tués sur le plateau d'Uzme, mais Zahndrek ordonne que Kor'sarro Khan soit fait prisonnier.

Ainsi débute pour Khan une étrange période de captivité sous la surface de Cano'var. Zahndrek le traite avec déférence, bien que peu d'autres nobles se soucient de sa présence. Lors d'un étrange festin, où de la nourriture est disposée devant le némésor et sa cour sans être consommée, Khan découvre l'existence d'une douzaine de prisonniers comme lui. Le désir de liberté dépassant les rivalités, Khan et les autres captifs ourdissent leur évasion.

Les nécrons sont lents à réagir dans un premier temps et le plan fonctionne, mais la roue tourne lorsque le vargarde Obyron prend les choses en mains. Plusieurs fugitifs sont occis par le fauchard du vargarde, les seuls rescapés étant Kor'sarro et un ranger eldar nommé Illic Lance de Nuit. Ce dernier subit une blessure incapacitante et le combat se finit en duel sur un monceau de cadavres et de machines éventrées. La lame de Khan est plus rapide et guidée par une fureur désespérée, mais les dommages infligés à Obyron sont résorbés en quelques instants. Peu à peu, Khan s'épuise et le fauchard manque de le toucher à chaque coup. Finalement, le vargarde porte une attaque que Khan ne peut esquiver. La lame nécron transperce l'armure du Space Marine et lacère sa chair, mais avant qu'Obyron n'achève sa victime, son geste est retenu de façon tout à fait inattendue.

À l'insu des combattants, Zahndrek avait observé l'affrontement et, impressionné par la bravoure et les compétences martiales de Khan, ordonne à Obyron de le laisser en vie et de se retirer. Cheminant péniblement en portant le ranger eldar, Khan atteint la surface, trouve un appareil tau en état de marche, et quitte Cano'var.

Khan et Lance de Nuit se séparent peu après, l'eldar regagnant son vaisseau-monde et le White Scar, Chogoris. Dès son retour sur son monde chapitral, Khan fait inscrire le némésor Zahndrek et le vargarde Obyron sur les Parchemins de Vengeance, afin qu'ils soient les proies de la prochaine Grande Chasse.



815.M41

La Disparition de la Flotte d'Exploration 913

La flotte d'exploration 913 s'aventure en territoire contrôlé par le monde nécropole de Gheden et est détruite par l'armada du némésor Azderon. La bataille terminée, l'amas de débris se retrouve sur la trajectoire du vaisseau-monde Alaitoc. Lorsque trois compagnies d'Ultramarines viennent à la recherche de la flotte d'exploration, Azderon a disparu depuis longtemps, mais la présence de vaisseaux eldars conduit les Space Marines à entrer en conflit avec Alaitoc.

824.M41

Le Retour de Thaszar l'Invincible

Le monde ténébreux d'Athonos est victime de terribles tremblements de terre. Leur cause demeure mystérieuse jusqu'à ce qu'un vaisseau-tombe colossal dirigé par le roi pirate Thaszar l'Invincible émerge du sol, des parcelles de terre et des morceaux de blocs d'habitation chutant de sa coque tandis que le béhémoth s'élève dans les cieux. Les défenses planétaires sont désemparées. Heureusement pour les humains, Thaszar ne les a pas encore identifiés comme forme de vie intelligente et ne leur prête guère plus d'attention qu'à des insectes. La capitale planétaire d'Athonos est dévastée mais le reste du globe est préservé tandis que le vaisseau-tombe gagne les étoiles en direction du monde nécropole de Zapennec, ne s'arrêtant que pour oblitérer un appareil eldar espion holo-camouflé en orbite.

829.M41

L'Esclavage d'Aryand

Le tétrarque Vitokh supervise l'invasion du monde ruche d'Aryand. Après un siège long et sanglant, le gouverneur planétaire accepte les conditions de Vitokh et Aryand devient un monde esclave au service de la dynastie d'Altythor.



831.M41

La Dissolution de Burr

Après une longue expédition sur la mystérieuse planète de Phall, le fameux explorateur Benedict Draconis retourne aux mondes binaires de Burr. Le gouverneur planétaire donne un banquet en l'honneur de Draconis, lequel tourne au désastre lorsqu'un essaim de scarabées psychophages jaillit de la cervelle de l'explorateur et s'en prend au gouverneur et à ses invités. Les scarabées se multiplient alors et infiltrent rapidement les échelons militaires de Burr.

Son piège ayant fonctionné et avec la plupart des défenses des mondes binaires sous son contrôle, le tétrarque Janzikh de Phall lance une invasion. Burr Major est la première planète conquise, en raison de l'imprudence de ses défenseurs restants, mais les deux mondes tombent rapidement sous contrôle nécron. Les fourneaux de dissolution brûlent jour et nuit, et lorsque le capitaine de la 5^e compagnie des Fire Lords arrive enfin, il ne peut que détruire Janzikh en représailles pour ses actes.

857.M41

Le Blocus de Lazar

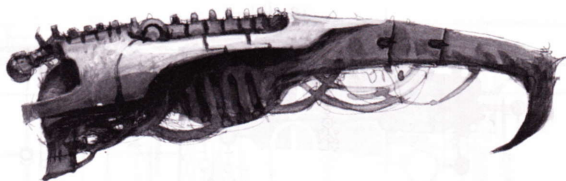
Décidés à venger la destruction de leur 4^e compagnie, les Silver Skulls mettent en place un blocus dans le système de Lazar et tentent de purger cette planète des nécrons. Bien que la tombe principale soit anéantie, les Silver Skulls regrettent leur assaut précipité quand ils assistent au réveil des bases secondaires nécrons disséminées dans tout le système. Les Space Marines refusent d'admettre leur défaite et ce qui devait être une opération ciblée devient une âpre campagne.

859.M41

La Venue du Voyageur

Anraky le Voyageur arrive dans le système de Lazar alors en plein conflit, et joint ses forces aux nécrons affrontant les Silver Skulls. La victoire nécron est finalement assurée à la bataille du Pic de la Terreur, lorsque les Éternels Pyrrhéens d'Anraky mènent un assaut contre la barge de bataille des Silver Skulls, *Argent Hammer*, abattue lors des affrontements.

En dépit de l'acharnement des Space Marines face aux vétérans de Pyrrhia, leurs efforts sont anéantis lorsque Anraky prend le contrôle des batteries encore en état de marche de la barge de bataille, et les retourne contre l'Adeptus Astartes. Le maître de chapitre des Silver Skulls étant tué et ses forces en déroute, les Space Marines sont obligés de lever leur blocus sur Lazar, bien qu'ils s'exécutent en prenant soin de ne point ébruiter leur défaite. Une fois sa tâche accomplie, Anraky repart sillonner de la galaxie à la tête de sa flotte.



897.M41

Massacre au Sanctuaire 101

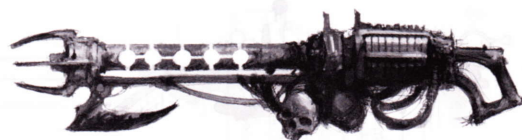
Les armées de la dynastie Sautekh poursuivent leur avance implacable à travers le secteur Vidar. Imotekh le Seigneur des Tempêtes attaque une forteresse couvent du Sanctuaire 101. Les Sœurs de Bataille présentes y sont exterminées.

910.M41

La Tempête s'étend

Les campagnes d'Imotekh sont brièvement stoppées par les efforts de l'Imperium pour défendre le monde-forge de Hypnoth. Les renforts de la Garde Impériale et des Space Marines affluent dans la zone de guerre, et bien qu'ils n'arrachent pas une victoire durable, ils ralentissent les attaques nécrons pendant plusieurs mois. Encouragé par les prophéties de l'Astromancien Orikan le Devin, Imotekh sort de l'impasse en lançant une série d'attaques sur Prædis-Zeta et Nyx, les deux mondes ravitaillant Hypnoth.

Les deux premiers raids obtiennent les résultats escomptés. Les planètes sont dévastées et leurs réserves détruites ou volées par la dynastie Sautekh. Toutefois, une infestation impromptue de tyrannides sur Nyx ravage les forces nécrons et menace de faire échouer toute la campagne d'Imotekh. Le Seigneur des Tempêtes ne se laisse pas démonter pour autant, et parvient à manipuler les tyrannides pour qu'ils s'en prennent aux défenseurs impériaux. Le phaéron profite de cette diversion pour extraire ses forces restantes de la zone des combats.



911.M41

La Chute de Hypnoth

Les crypteks de Sautekh introduisent un mécanophage dans les systèmes de défense du monde-forge de Hypnoth, réduisant ses redoutables bastions en coquilles de ferrobéton inutiles. En dépit d'une défense valeureuse des Space Marines des Flesh Tearing et des Iron Hands, Hypnoth tombe en quelques jours.

912-926.M41

La Machine-monde

Un violent coup d'état sur le monde nécropole de Borsis voit son dynaste remplacé par un dirigeant plus expansionniste. Les machines de Borsis sommeillant depuis des éons sont remises en service, ce qui marque le début d'une campagne laissant la majeure partie du secteur Vidar en ruine.

930.M41

Massacre sur Schrödinger VII

Les forces d'Imotekh descendent sur les plaines gelées de Schrödinger VII. Elles repoussent les défenseurs jusqu'aux mines labyrinthiques de cryonite, mais sont incapables d'empêcher le cœur d'astropathes d'envoyer un message de détresse. Une contre-offensive est promptement menée par le Sénéchal Helbrecht à la tête d'une force d'intervention de Black Templars. Pourtant, le Seigneur des Tempêtes n'est pas pris au dépourvu aussi facilement, et a déjà réorganisé ses armées selon une configuration défensive redoutable.

L'attaque d'Helbrecht, supposée être une frappe fulgurante, est éteinte par une série d'embuscades impeccablement orchestrée sur les zones d'arrivée des modules d'atterrissage et des Thunderhawk. Lorsque retentit l'écho d'explosions tonitruantes dans les cavernes glacées, des dizaines de Black Templars et de guerriers nécrons sont emportés par des coulées de cryonite en fusion. Imotekh et Helbrecht s'affrontent en duel au sommet d'une immense stalactite supportant un pont de glace. Le sénéchal porte plusieurs coups mortels au phaéron, mais celui-ci se relève inexorablement et riposte.



Helbrecht finit par s'effondrer, du sang s'écoulant de plusieurs blessures profondes. Pourtant, au lieu d'achever son adversaire, Imotekh abat son fauchard sur le poignet droit du haut sénéchal, le mutilant afin qu'il porte toujours sur lui la honte de sa défaite. Helbrecht hurle toujours de douleur et de rage tandis qu'Imotekh le pousse du haut du pont et qu'il chute en contrebas. Les Black Templars survivants se rangent aux côtés de leur sénéchal blessé et battent en retraite, laissant Schrödinger VII aux mains d'Imotekh.

955.M41 Alliance au Rocher du Diable

À contrecœur, le Roi Silencieux joint ses forces à celle des Blood Angels contre une vrille isolée d'une flotte tyrannide.

970.M41 Le Hall des Emperor's Swords

Le chapitre Space Marine des Emperor's Swords, le second à porter ce nom, est annihilé lorsqu'un monde nécropole s'éveille sous leur forteresse monastère de la planète Bellicas. Les forces isolées à l'extérieur sont vite dépassées, mais le destin de ceux piégés à l'intérieur est pire encore. Un conclave de crypteks maîtrise les systèmes de la forteresse et coupe ses défenses, enterrant vivant les Space marines dans leur propre citadelle. Les nouveaux maîtres de Bellicas ne manquent pas de se divertir aux dépens des captifs, en se rendant tour à tour dans les halls sombres à la tête de guerriers nécrans, chacun visant à tuer plus d'hommes que ses pairs. En dépit de la détermination des Emperor's Swords, qui ne cèdent jamais à la terreur, le concours se termine trois semaines plus tard, le dynaste Trakesz l'emportant pour avoir décapité le capitaine Arnoc Voreign.

973.M41 L'Avènement de Damnos

Par un caprice du destin, les nécrans sur Damnos s'éveillent soudainement et à leur plein potentiel, surclassent les colons humains et repoussent une contre-attaque de la 2^e compagnie des Ultramarines. Les nécrans de Damnos réactivent ensuite leur Portail Dolmen et reconquièrent une partie cruciale de la Toile, expulsant les eldars qui s'y étaient insinués durant le Long Sommeil. Une fois leurs chemins dans la Toile restaurés, les nécrans lancent des raids depuis Damnos à travers tout l'Ultima Segmentum, et tracent un sillage de carnage.



985.M41 La Chute du Conqueror

Le vaisseau-tombe du Seigneur des Tempêtes, *Inevitable Conqueror*, est attaqué par une flotte des Black Templars alors qu'il gagne le monde primordial Sautekh de Davatas. L'assaut est mené par le Haut Sénéchal Helbrecht, avide de se venger de l'humiliation subie sur Schrödinger VII. Une bordée de la barge de bataille *Sigismund* fait voler en éclats les boucliers du *Conqueror* un instant avant que les torpilles d'abordage le percutent. En un rien de temps, les ponts de l'*Inevitable Conqueror* grouillent de Space Marines vengeurs. La fierté contraint Imotekh à rester pour se battre, mais ses forces sont en pleine débâcle et son instinct de préservation finit par prendre le dessus, préconisant un repli. Le Seigneur des Tempêtes se téléporte sur un navire

d'escorte et s'échappe. Helbrecht brûle de rage en voyant son ennemi s'enfuir, mais il se console en programmant personnellement le cher vaisseau-amiral d'Imotekh pour qu'il entre en collision avec une étoile proche, et en réduisant en poussière les autres bâtiments nécrans trop lents pour fuir.



999.M41 La Campagne de Carnac

Anrakyr le Voyageur arrive sur une planète qu'il suppose être le monde nécropole de Carnac, et le trouve infesté d'exodites eldars. Il réalise que la tombe, si elle existe toujours, est trop profondément enfouie pour qu'il l'éveille avant que les exodites reçoivent des renforts, et supplie les dynastes et les tétrarques des autres mondes nécropoles pour qu'ils lui accordent leur aide. Mandragora, Gidrim et Trakonn envoient du soutien, mais l'aide la plus inattendue est un contingent de Solemnace mené par Trazyn l'Infini en personne. Toutefois, cela prend du temps, et lorsque les vols de moissonneurs déploient les forces d'invasion, les armées du vaisseau-monde Alaitoc se tiennent aux côtés des exodites.

Guidés par les prédictions du grand prophète Eldorath Astreblanc et les stratégies d'Illic Lance de Nuit, les eldars tentent de repousser l'invasion nécron par des opérations de harcèlement. Leur but est de décapiter la structure de commandement en détruisant Anrakyr et ses plus proches alliés, mais le seigneur pyrrhéen parvient à surclasser les prophéties d'Astreblanc grâce aux analyses astromantiques d'Orikan le Devin. Bien qu'elles ne soient pas aussi précises que celles d'Astreblanc, elles le sont assez pour paralyser l'écheveau du destin et laisser certains détails hors de portée du grand prophète. Ainsi, lorsque des guerriers mirages atteignent la position supposée d'Anrakyr, ils n'y trouvent que des traqueurs embusqués.

Après plusieurs batailles peu concluantes sur les plaines verdoyantes de Carnac, Anrakyr force les eldars à s'engager dans une confrontation directe en marchant sur le Temple-Esprit de la planète. Tandis que les infatigables nécrans avancent vers les remparts, des faucheurs livrent des duels aériens avec les chasseurs eldars, des traqueurs alternent embuscades et contre-embuscades contre les guerriers mirages d'Alaitoc, et des dépeceurs rôdent sur les flancs, se jetant sur tout eldar assez fou pour montrer le moindre signe de faiblesse. Les deux camps sont de force égale, l'endurance des nécrans étant compensée par les frappes précises des eldars. La victoire bascule finalement dans le camp nécron lorsque la tombe de Carnac débute son réveil inopinément, tirée de sa torpeur par le tumulte des combats. Avec de tels renforts déployés contre eux, les eldars n'ont d'autre choix que d'abandonner Carnac et son Temple-Esprit aux nécrans.

Anrakyr jubile à la suite de sa campagne, et accepte de bonne grâce lorsque Trazyn demande l'intégralité du Temple Esprit en guise de butin. De son côté, Orikan ne requiert aucun trophée ou rétribution, il espère simplement que lorsque la fièvre de la victoire se sera dissipée, personne ne médite sur l'aspect fort opportun de l'éveil de Carnac.





L'ARMÉE DES ÉONS

Cette section détaille les forces des nécrons: leurs armes, leurs unités et plusieurs personnages spéciaux que vous pouvez recruter, comme Trazyn l'Infini. Chaque entrée décrit une unité et vous donne les règles spécifiques qui vous permettront de la jouer. La liste d'armée à la fin de ce livre contient les références vers ces pages afin de vous permettre de vous y retrouver facilement.

Le chapitre L'Armée des Éons est divisée en deux sections. La première décrit toutes les troupes et les véhicules des nécrons, tandis que la seconde récapitule toutes les armes et les équipements qu'ils utilisent au combat.

La liste d'armée détaille l'équipement standard et optionnel accessible à chaque unité. Certains objets sont limités à un type d'unité ou à un personnage, d'autres sont plus répandus. Lorsqu'un objet est unique, il est décrit dans l'entrée de l'unité qui le possède, sinon il est décrit dans l'Arsenal.

Un bon exemple concerne le Bâton du Destroyer, une arme redoutable portée seulement par Imotekh le Seigneur des Tempêtes. Ses règles sont donc données dans l'entrée d'Imotekh. Ce dernier porte également un gantelet de feu, mais comme cette arme est assez répandue chez les nécrons, ses règles se trouvent dans l'Arsenal.

RÈGLES SPÉCIALES DES NÉCRONS

PROTOCOLES DE RÉANIMATION

Un nécron est doté d'un système d'autoréparation sophistiqué qui lui permet de retourner immédiatement au combat.

Si une figurine qui suit la règle *Protocoles de Réanimation* est retirée comme perte, elle a une chance de s'autoréparer et de revenir en jeu à la fin de la phase actuelle. Lorsqu'une unité subit une ou plusieurs pertes, placez des pions ou d'autres marqueurs à côté d'elle pour vous souvenir du nombre de pertes subies.

Si l'unité *Bat en Retraite*, retirez tous ses pions: les nécrons endommagés sont abandonnés et s'autodétruisent plutôt que de risquer d'être capturés par l'ennemi.

À la fin de la phase, une fois les tests de Moral résolus, lancez un dé par pion situé à côté de l'unité. Sur un résultat de 1 à 4, les dégâts sont trop importants et rien ne se passe. Sur un résultat de 5 ou 6, un nécron s'autorépare et revient au combat: remplacez une des figurines éliminées. Celle-ci revient avec un seul PV et est placée en cohérence d'unité avec au moins une figurine qui n'est pas revenue en jeu à cette phase grâce à la règle *Protocoles de Réanimation*. Une figurine qui revient en jeu de cette façon doit être placée à 1ps ou plus de toute figurine ennemie. Si son unité est engagée au corps à corps, la figurine qui revient effectue immédiatement un mouvement de mise au contact. S'il est impossible de placer une figurine selon les conditions ci-dessus, elle ne revient pas.

Un jet de *Protocoles de Réanimation* ne peut pas être tenté si l'unité a été détruite: une fois la dernière figurine retirée comme perte, retirez tous les pions. Notez que les personnages ne comptent pas comme faisant partie de l'unité dans le cadre de la règle *Protocoles de Réanimation*: si un personnage est le seul survivant d'une unité, retirez tous les pions sans effectuer aucun jet de *Protocoles de Réanimation*.

Une fois les jets de *Protocoles de Réanimation* effectués (qu'ils soient réussis ou ratés), retirez tous les pions de l'unité.

INDESTRUCTIBLE

Une figurine dotée de cette règle peut tenter un jet de *Protocoles de Réanimation* même si son unité a été détruite. Si la figurine avait rejoint une unité au moment où elle est retirée comme perte et que son jet réussit, elle revient en jeu avec un seul PV en cohérence avec cette unité, comme expliqué dans la règle *Protocoles de Réanimation*. En cas d'échec, retirez le pion du jeu.

Si la figurine n'avait rejoint aucune unité au moment où elle est retirée comme perte, elle revient en jeu avec un seul PV dans un rayon de 3ps du point où elle avait été retirée (placez son pion de *Protocoles de Réanimation* à l'endroit exact où elle est morte pour vous le rappeler). La figurine doit être placée à 1ps ou plus de toute figurine ennemie. Si elle est placée en cohérence avec une ou plusieurs unités amies qu'elle peut rejoindre, elle rejoint celle de votre choix. Si la figurine était verrouillée au corps à corps lorsqu'elle est morte et que le combat continue, elle effectue immédiatement un mouvement de mise au contact lorsqu'elle revient. S'il est impossible de placer la figurine selon les conditions ci-dessus, elle ne revient pas.

FRAPPE ENTROPIQUE

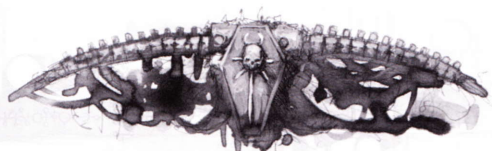
La technologie nécron peut vaporiser les plus épais blindages.

Toute figurine qui perd un ou plusieurs PV à cause d'une arme dotée de cette règle perd sa sauvegarde d'armure jusqu'à la fin de la partie (sa caractéristique de sauvegarde d'armure passe à "-"). Pour chaque touche qu'un véhicule subit de la part d'une arme dotée de cette règle spéciale, lancez 1D6 à la fin de la phase de jeu. Pour chaque résultat de 4+ obtenu, le véhicule perd 1 point de Blindage sur tous ses côtés jusqu'à la fin de la partie. Un véhicule dont au moins un des côtés voit son Blindage réduit à 0 subit un résultat *Détruit - Épave*.

MÉTAL ORGANIQUE

Les véhicules nécrons sont composés d'alliages semi-sensitifs très résistants et capables de s'autoréparer.

Si une figurine dotée de cette règle subit un dégât *Équipage Secoué*, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le dégât s'applique, sinon il est ignoré. Si la figurine subit un dégât *Équipage Sonné*, lancez 1D6. Le dégât s'applique sur un résultat de 1 à 3, sinon il est ignoré.



DYNASTES & TÉTRARQUES

Grâce à leur rang, les nobles nécrans profitèrent d'un processus de biotransfert beaucoup plus évolué que leurs sujets. Non seulement leurs nouveaux corps étaient plus forts et plus résistants, mais les circuits engrammatiques qui stockaient leur intellect et leur personnalité étaient plus perfectionnés que ceux des nécrontyrs de basse extraction. La plupart des nécrans émergèrent hébétés du Long Sommeil, ne gardant qu'une mémoire floue des êtres qu'ils avaient été. À l'opposé, et à moins d'avoir subi des dommages irréversibles au cours de leur hibernation, les dynastes et les tétrarques avaient gardé toutes leurs capacités intellectuelles, ainsi que leur caractère, leurs obsessions et jusqu'à la moindre nuance de leur personnalité.

Un monde nécropole peut compter des centaines de nobles, mais un seul d'entre eux règne sans partage. Dans le cas des mondes auxiliaires et de la plupart des mondes élémentaires, il s'agit habituellement d'un dynaste, tandis que les mondes primordiaux et les mondes élémentaires les plus importants ont pour régent un tétrarque. Chaque phaéron siège quant à lui sur un monde primordial, d'où il dirige toute sa dynastie.

Les luttes politiques sont intenses au sein d'un monde nécropole. Néanmoins, les complots incessants ont toujours des visées sur le long terme. Il s'agit d'une conséquence de la nature androïde et immortelle des nécrans, qui favorisent donc les plans calculateurs. Un prétendant ne se manifestera ouvertement que si ses chances de succès sont écrasantes. Pareillement, il arrive qu'un tétrarque en mauvaise posture se soumette de lui-même à un de ses subordonnés, préférant passer plusieurs années avec un statut inférieur afin de conserver une chance de récupérer sa place ultérieurement.

Toutefois, des conflits ouverts peuvent éclater si le gain potentiel est important. Dans un tel cas, les nobles se rangent dans un camp ou dans l'autre selon leur loyauté et leur ambition, certains attendant de voir la tournure que prennent les événements avant de négocier leur allégeance. Ces guerres civiles suivent toujours le code d'honneur des anciens nécrontyrs, les batailles étant programmées et respectant des règles strictes. Avant le biotransfert, de tels conflits menaient au massacre de millions de combattants en l'espace de quelques semaines mais désormais, les capacités d'autoréparation des nécrans permettent à ces guerres de durer des années, voire des siècles sans qu'aucun vainqueur n'émerge, ce qui est déjà une raison suffisante pour qu'un noble les évite à moins d'être poussé par le désespoir ou par une ambition dévorante.

Pour chaque bataille livrée contre ses rivaux, un noble orchestre des centaines de campagnes contre les usurpateurs extraterrestres établis sur les anciens domaines des dynasties nécrans. Pour un némésor, il est impensable d'appliquer le code d'honneur à l'ennemi, car il ne s'agit que de vermine devant être éliminée par tous les moyens. Même les races avancées comme les eldars ont prouvé à maintes reprises qu'elles n'étaient pas dignes d'être traitées d'égal à égal, c'est pourquoi embuscades et assassinats sont acceptables, alors que ces pratiques sont proscrites lors des conflits entre nobles. Enfin, quel que soit l'adversaire et le mépris qu'il éprouve à son égard, un seigneur nécron essaiera toujours de l'affronter personnellement afin de prouver sa supériorité, non seulement à ses ennemis, mais également à ses pairs.

Lorsqu'un dynaste ou un tétrarque se rend au combat, seuls les ennemis les plus puissants et les plus rusés ont une chance de lui échapper. Sa silhouette blindée est immunisée aux armes conventionnelles, et sa force est telle qu'il peut écraser ses adversaires à mains nues, bien qu'il dispose de tout l'arsenal de sa civilisation millénaire : fauchard, arbalète à tachyons et autres outils de destruction. Toutefois, son arme la plus redoutable est son esprit. La volonté d'un phaéron est telle qu'il peut littéralement insuffler une portion de sa détermination à ses troupes afin de les transformer en guerriers implacables à même d'écraser toute opposition.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tétrarque Nécron	4	4	5	5	3	2	3	10	3+
Dynaste Nécron	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Bâton de Lumière.

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Personnage Indépendant (Tétrarque), Protocoles de Réanimation.

AMÉLIORATIONS :

Phaéron : Un Phaéron et toute unité qu'il rejoint suivent la règle spéciale *Implacable*.



SEIGNEURS DESTROYERS

Tout les nécrans ne se réveillent pas indemnes du Long Sommeil. Certains subirent dans l'intervalle des dégâts irréversibles, souvent à cause de cryptes de stase défailantes qui provoquèrent la lente déliquescence de leur corps mécanique et l'érosion de leurs circuits engrammatisés. D'autres furent infectés par le virus dépeceur et dégénérèrent en créatures consumées par une faim de chair fraîche. Enfin, des nécrans s'éveillèrent le corps intact mais l'esprit ravagé. Enragés et désespérés par leur existence sans âme, ces nécrans se tournent vers le nihilisme. Ils ne cherchent pas la rédemption ou la réintégration du corps de chair et de sang qu'ils ont perdu il y a si longtemps, et ne désirent que délivrer la mort à toutes les créatures vivantes. Ils deviennent ainsi les destroyers, les hérauts de l'oubli.

Les seigneurs destroyers sont les plus redoutables de leur engeance, car ils sont dotés d'une intelligence mieux préservée que celle des destroyers ordinaires, et la consacrent à la poursuite de buts sinistres. Leur efficacité est décuplée par leur absence totale de pitié. Rares sont les nécrans à posséder une compréhension ne serait-ce qu'instinctive de cette émotion, bien que les plus intelligents d'entre eux soient capables de l'appréhender intellectuellement. En revanche, les seigneurs destroyers ont balayé depuis bien longtemps toute faculté d'empathie avec d'autres créatures. Par exemple, s'ils capturent des prisonniers, ce n'est pas dû à leur sens de l'honneur ou à de la miséricorde, mais simplement à des raisons pratiques : il existe des milliers de façons de les utiliser comme appâts pour attirer leurs congénères, et le seigneur destroyer les maîtrise toutes. Dans une galaxie regorgeant pourtant de despotes aux tendances génocides, les seigneurs destroyers font figure de véritables monstres. Là où d'autres tuent pour le plaisir ou au nom de leurs dieux, les seigneurs destroyers poursuivent leur croisade sanglante simplement parce que c'est un choix parmi tant d'autres. Pour eux, la joie est une émotion insignifiante, et la soumission à des dieux la preuve de la fragilité de la chair.

Même les tétrarques trouvent les seigneurs destroyers déconcertants, et considèrent qu'ils ont embrassé leur nouvelle forme mécanique avec un peu trop d'enthousiasme. Certains soupçonnent d'ailleurs que lorsque toutes les races vivantes de la galaxie auront été exterminées, les destroyers pourraient bien se retourner contre leurs frères nécrans... C'est pour cette raison que la plupart des seigneurs destroyers sont des parias privés de leur titre, forcés de vivre en périphérie de la civilisation des nécrans de peur que leur folie se révèle contagieuse.

Les seigneurs destroyers sont des combattants terrifiants dont la force égale aisément celle des plus puissants tétrarques. Ils préfèrent généralement manier un fauchard ou une lame du néant plutôt que des armes de tir. Le seigneur destroyer peut ainsi se lancer dans une moisson funeste, fauchant ses ennemis comme un paysan fauche les blés. Ses coups sans grâce sont portés avec une efficacité optimale, si bien que les massacres qu'il peut perpétrer sont étrangement peu spectaculaires : s'il calcule qu'il peut tuer trois ennemis d'un seul horizon au lieu d'avoir à porter trois coups séparés, il n'hésitera pas. Une créature vivante ne tenterait pas une passe aussi audacieuse de crainte d'échouer, mais un destroyer évalue les risques avec une précision mathématique, et s'assure toujours de l'inévitabilité de ses attaques.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Destroyer	4	4	5	6	3	2	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Fauchard.

RÈGLES SPÉCIALES : Ennemi Juré (tout le monde !), Indestructible, Personnage Indépendant, Protocoles de Réanimation.

"Je n'ai ni dieu ni maître en dehors du spectre de la mort. Je moissonnerai toute vie de cette galaxie en son nom, en ne laissant derrière moi qu'un monument creux à la gloire de l'inéluctabilité du temps.

Quoi que vous en disiez, je ne poursuis rien moins que la perfection absolue. Ceux qui ne peuvent le voir sont tout simplement indignes, mais qu'ils ne désespèrent pas : je m'assurerai de leur mort avant qu'ils puissent contempler l'achèvement de mon œuvre."

- L'Exécuteur Ezandrakh de la Dynastie des Mephrit,
Héraut de la Moisson Rouge





CRYPTTEKS

Les crypteks sont les membres de conclaves intergalactiques de scientifiques dont la tâche est d'étudier et d'entretenir les machines complexes de leur race. Ce sont des maîtres de la dissonance dimensionnelle, de la manipulation des singularités cosmiques, de la transmutation des atomes, du métamorphisme élémentaire et de bien d'autres technologies défiant la raison. D'une certaine façon, les pouvoirs des crypteks font écho à ceux des psykers des autres races, avec une différence cruciale : au lieu d'utiliser une mutation mentale pour manipuler les énergies du Warp, ils utilisent la science pour dompter les forces fondamentales de l'univers.

Chaque conclave se spécialise dans un domaine particulier de la techno-sorcellerie comme la psychomancie, la plasmancie, la chronomancie ou n'importe laquelle des milliers d'autres disciplines qui constituent leur art. Ils furent formés à l'origine pour partager leurs connaissances et leur expertise d'un bout à l'autre de la galaxie, mais ils ont progressivement été isolés les uns des autres. À cause des millions d'années écoulées depuis le biotransfert, les crypteks sont devenus aussi reclus et figés que le reste de la société nécron. Désormais, leurs conclaves n'existent plus que par la force de l'habitude.

Bien que les crypteks n'aient pas officiellement de rang au sein de la hiérarchie d'une dynastie, leur influence est immense. La noblesse des nécron tyrans ne s'était jamais intéressée aux mystères de la science, et cela ne changea guère après le biotransfert. Le pouvoir d'un cryptek provient de cette ignorance et de l'armée de mécarachnides, de spectres canopteks et de scarabées sous son contrôle. Rares sont les nobles nécron à s'en soucier, mais les innombrables machineries d'un monde nécropole requièrent une maintenance perpétuelle pour fonctionner à plein régime. Un cryptek n'hésitera jamais à stopper net la production d'un monde pour donner plus de poids à ses doléances auprès de ses "supérieurs" hiérarchiques : même un tétarque devra faire le dos rond devant un cryptek lorsque ses soldats et son arsenal cesseront de fonctionner...

Parfois, un tétarque recrutera un cryptek particulièrement respecté pour le servir. Une telle décision peut se révéler dangereuse politiquement, car cela élèvera de fait le cryptek au même rang que les dynastes qui constituent déjà la cour du tétarque, suscitant ainsi leur rancune. Néanmoins, les connaissances d'un cryptek sont si étendues qu'un tel risque vaut souvent la peine d'être encouru.

La seule chose pouvant limiter les ambitions d'un cryptek est un de ses homologues. En effet, si un cryptek fait montre de trop d'arrogance, son tétarque le remplacera par un prétendant plus obéissant, si nécessaire en le débauchant auprès d'un rival. Cela peut donner lieu à certaines complications, car un cryptek refusera de supplanter un confrère du même conclave, alors qu'il n'aura aucun scrupule si celui-ci est un adepte d'une autre discipline. Ces trahisons et ces complots mènent à des rivalités, voire à des conflits entre les crypteks et leurs conclaves, et finalement à des duels de techno-sorcellerie dont le perdant subira invariablement un sort déplaisant et spectaculaire, comme être transmuté en adamantium liquide, déphasé d'une nanoseconde par rapport au reste de l'univers, ou transformé en un éclat d'étoile naissante avant d'être projeté à travers la galaxie.



La tâche d'un cryptek au service d'un tétarque s'étend bien au-delà du monde nécropole. Il n'est pas rare qu'un tétarque permette à son cryptek de s'approprier la part du lion dans son stock d'alliages de métaux précieux, de générateurs à fission et de cristaux de focalisation en échange de ses services lors d'une campagne. Un tel arrangement est satisfaisant pour les deux parties : les ressources d'un monde nécropole sont limitées, et un cryptek a besoin d'un apport constant de matières premières. De son côté, le tétarque bénéficie de tout l'arsenal que son techno-sorcier détient. D'un simple geste de son sceptre, un cryptek peut faire s'ouvrir les plaques tectoniques sous les pieds de ses ennemis, provoquer la fusion des atomes de l'atmosphère, invoquer des nuages de ténèbres qui dévorent l'âme ou lancer des éclairs vivants constitués d'électricité surnaturelle. Semblables armes sont l'apanage des dieux, et seules de telles entités pourraient leur résister.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cryptek	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Bâton de Lumière.

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Protocoles de Réanimation.

GUERRIERS NÉCRONS

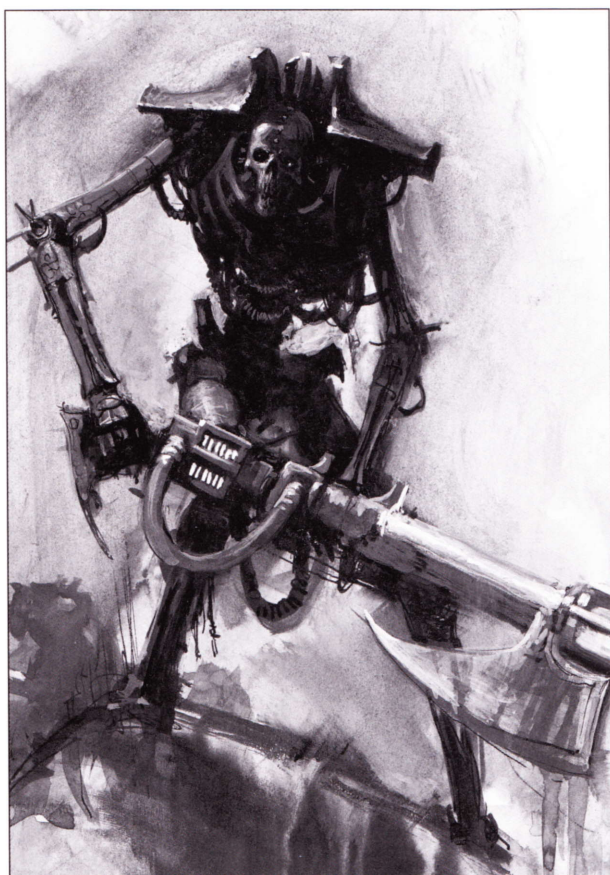
Les guerriers nécrons forment le cœur glacial des armées d'un monde nécropole. Ils sont implacables, dénués d'émotions et terrifiants: de véritables émissaires de la mort. Pourtant, l'inspection d'un guerrier nécron révèle des détails aberrants qui viennent briser le mythe de la Grande Faucheuse. Bien que précises, ses réactions sont lentes. Ses membres, certes robustes, sont corrodés et maculés de fluides huileux dégoulinant de ses joints usés. Ses mouvements sont saccadés et il lui arrive même de trébucher lorsque les synapses de ses circuits usagés subissent des interférences. Si ses yeux ne brillaient pas d'une lueur impitoyable et s'il ne donnait pas l'impression d'être plus un mort-vivant que l'esprit d'une créature enfermée dans une coque de métal, un guerrier nécron serait presque pitoyable.

Contrairement aux autres forces sous les ordres d'un némésor, les guerriers nécrons ne sont pas autonomes, car ils sont liés à la volonté de leur commandant. En dehors des instructions les plus simples, l'acuité tactique des guerriers nécrons est inexistante; s'ils ne reçoivent pas d'ordre, ils déclenchent un programme de surveillance de routine et font feu sur l'ennemi le plus proche. Ils combattent dans un silence total, car leurs corps mécaniques ne bénéficient pas du luxe d'un synthétiseur vocal. Toutefois, lorsqu'il est gravement endommagé, un guerrier nécron émet un cri électronique strident rappelant étrangement le hurlement d'agonie d'un être vivant. Il est impossible de dire si ce cri est censé avertir les autres nécrons, ou s'il s'agit simplement d'une réaction instinctive face à la menace d'une destruction définitive.

Les guerriers nécrons compensent leur manque d'intelligence par une détermination et une durabilité sans failles. Une fois leurs ordres reçus, ils les suivent à la lettre sans poser de questions jusqu'à ce qu'ils les aient accomplis. Ils sont capables d'endurer des dommages invraisemblables avant d'être mis hors de combat. Même le démembrement total ou la décapitation n'est pas un moyen efficace à cent pour cent de stopper un guerrier nécron, car ses systèmes d'autoréparation sophistiqués peuvent lui permettre de retourner au combat en l'espace de quelques minutes.

En dépit de ses connexions limitées avec la réalité, un guerrier nécron n'est pas totalement impavide. Tous ses instincts primaires ont été réduits à néant depuis longtemps, sauf celui visant à assurer sa survie. Néanmoins, le guerrier nécron doit auparavant avoir réalisé le danger qui pèse sur lui, ce qui est loin d'être évident. Dans la plupart des cas, il continuera le combat envers et contre tout, avançant imperturbablement à travers des champs de mines, des bombardements et d'autres dangers mortels jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il ait atteint son objectif.

Il est probable que la quasi-absence d'émotions et de conscience de soi d'un guerrier nécron soit une conséquence du processus de biotransfert. Lors de l'Âge de la Chair, les guerriers nécrons n'étaient pas des soldats mais des artisans, des marchands, des fermiers, des scribes, c'est-à-dire des êtres pacifiques. Leur faible statut social les empêcha de jouir d'un biotransfert aussi précis et vers des corps aussi performants que ceux des nobles ou même ceux de la caste guerrière. On peut aussi se demander si les capacités mentales limitées des guerriers nécrons ne sont pas une conséquence voulue par la noblesse, afin que ses vassaux soient définitivement privés de toute personnalité, et constituent ainsi une soldatesque loyale et obéissante.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier Nécron	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Fusil à fission.

RÈGLE SPÉCIALE : Protocoles de Réanimation.

"Mes vassaux n'ont pas besoin de réfléchir, ils n'ont besoin que de savoir combattre, afin de mourir dans la poursuite de mes guerres glorieuses. Seul un seigneur bon et miséricordieux choisit de faire grâce à ses sujets du fardeau de la liberté. n'êtes-vous pas d'accord?"

- *Thaszar l'Invincible*
Phaëron de la Dynastie des Sarnekh
Chef de Guerre Suprême du monde primordial de Zapennec



IMMORTELS NÉCRONS

Les nécrons réussirent l'exploit de conquérir la galaxie grâce à leurs légions d'immortels. Ces soldats étaient autrefois l'élite des armées des nécrontyrs, des vétérans d'innombrables conflits ressuscités dans des corps de métal. Pendant des siècles, les immortels furent le fléau de toutes les autres races de la galaxie. Désormais, ils ne sont plus qu'un pâle reflet de leur gloire d'antan, car des milliards d'entre eux furent détruits au cours de la Guerre Céleste. Néanmoins, des millions d'immortels ont survécu et attendent d'être réveillés pour repartir à la conquête des anciens domaines de leurs maîtres.

En tant que troupes de choc des armées des mondes nécropoles, les immortels ont une autonomie beaucoup plus importante que celle des guerriers nécrons, car leur expérience du combat a été presque totalement préservée. De plus, le biotransfert des corps et des esprits vers des machines a amélioré la capacité des immortels à guerroyer. Lorsqu'elle est livrée à elle-même, une phalange d'immortels poursuit le combat en usant de toutes les tactiques et de tous les stratagèmes à sa disposition. Cependant, cela ne signifie pas qu'ils sont dénués de point faible. Pour commencer, ils sont totalement incapables d'apprendre, et donc de s'adapter à de nouvelles stratégies. Lors des rares cas où les immortels sont confrontés à une situation dont ils ne peuvent sortir vainqueur par le biais de tactiques éprouvées, ils appliquent la solution qui leur paraît la plus proche des conditions en question, et ce quelle que soit sa pertinence. Néanmoins, de tels cas sont exceptionnels, car en dépit des avancées technologiques ayant pu avoir lieu depuis la Guerre Céleste, l'art de la guerre en lui-même n'a que peu évolué.

Les immortels peuvent parler, bien que leur ton de voix soit encore plus monocorde que celui des tétrarques. Cela leur permet de faire des rapports précis à leurs supérieurs, mais également de donner des ordres aux guerriers nécrons, ce qui améliore considérablement toute l'efficacité d'une ligne de bataille. En dehors de cela, un immortel est un interlocuteur ennuyeux à mourir, dont le processus de réflexion se met souvent en boucle lorsqu'il échoue à fournir les indications demandées. Si on lui soumet un concept au-delà de ses capacités de compréhension, il ne répondra tout simplement pas. Ce trait ne fait qu'encourager les tétrarques à se lancer dans des discours interminables : la harangue précédant la bataille d'un némésor se prolonge souvent pendant un temps interminable au cours duquel ses immortels se contentent de le fixer patiemment sans comprendre sa rhétorique, jusqu'à ce qu'ils perçoivent un ordre clair qui les fera réagir.

Toutefois, les immortels compensent ces lacunes par une résistance et une puissance de feu redoutables. Leur blindage est plus épais que celui des guerriers nécrons, et ils peuvent ainsi faire face à des grêles de tirs de bolter lourd et de canon d'assaut sans subir d'autres dommages que de simples éraflures sur leurs carcasses déjà érodées par le temps. Si un immortel est abattu, la menace qu'il fait peser n'est pas forcément levée pour autant, car ses systèmes d'autoréparation sont tout aussi performants – si ce n'est plus – que celui des guerriers nécrons. En revanche, peu d'adversaires peuvent se vanter d'être insensibles aux tirs de riposte des immortels. Un projectile de fusil à fission lourd peut perforer toutes les armures conventionnelles et anéantir la chair, et leurs volées

se font de plus en plus fréquentes et meurtrières au fur et à mesure que les immortels se rapprochent de leur cible, jusqu'à ce que celle-ci soit forcée de se jeter à couvert pour avoir la moindre chance de survie. En effet, échapper aux immortels est presque impossible, car leurs armes pilonneront les positions adverses tant que l'ennemi n'aura pas été réduit en tas de cendres.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Immortel Nécron	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

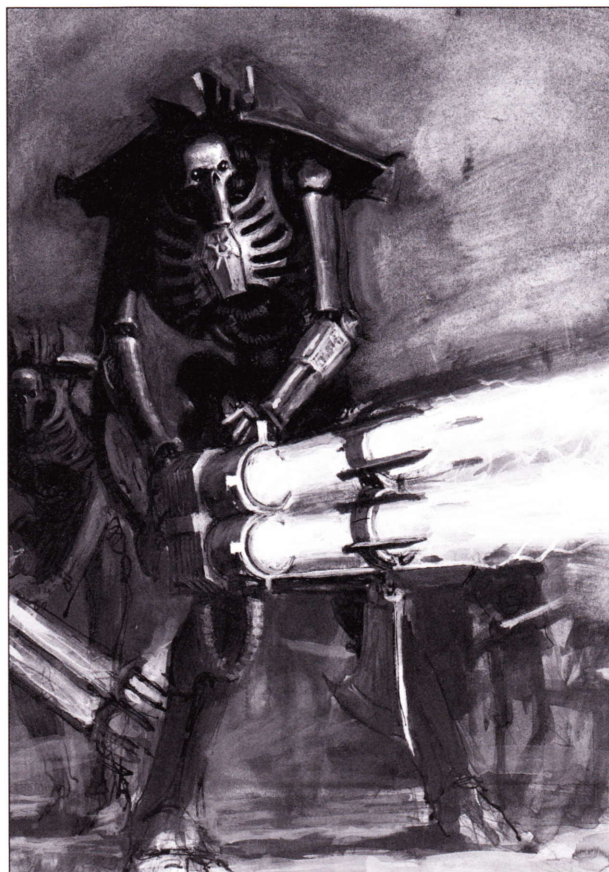
TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Fusil à fission lourd.

RÈGLE SPÉCIALE : Protocoles de Réanimation.

"Une douzaine de légions d'immortels me permettrait de me lancer à la conquête des étoiles. Une seule sera plus que suffisante pour mettre à genoux votre monde pathétique."

- Imotekh le Seigneur des Tempêtes
Phaëron de la Dynastie des Sautekh
Régent de Mandragora



FACTIONNAIRES

Dans l'antiquité, les factionnaires étaient les gardiens de la noblesse, des guerriers incorruptibles et loyaux jusqu'à la mort. Il est vrai qu'une telle affirmation relevait tout autant de la vérité que de la propagande, car même si les factionnaires étaient certes plus fiables que tous les autres soldats, ils restaient des créatures mortelles soumises à toutes les tentations et à toutes les faiblesses de la chair. En revanche, désormais, les factionnaires sont bel et bien conformes à leur légende. Ils sont en effet incapables de désobéir à leur maître à cause de manipulations engrammatiques poussées effectuées lors du biotransfert. Chaque factionnaire est ainsi programmé pour obéir à un noble en particulier, voire à une dynastie spécifique. Si on ajoute à cela le fait qu'ils ont conservé intact l'essentiel de leur personnalité, on comprend à quel point les factionnaires font des émissaires et des lieutenants efficaces dans les situations trop dangereuses pour risquer l'existence d'un phaéron ou d'un de ses pairs.

Physiquement, les factionnaires sont imposants car ils bénéficient d'un corps identique à celui de la noblesse. La raison en est essentiellement pratique : après tout, à quoi sert d'avoir un garde du corps s'il n'est pas suffisamment robuste pour défendre son maître ? De plus, cet aspect impressionnant est destiné à provoquer les chefs des armées ennemies. Ainsi, ils se retrouvent inévitablement au plus fort des combats, soit parce que l'armée nécron s'est ralliée à eux, soit parce que les commandants ennemis ont fait de la destruction du maître des factionnaires, et donc des factionnaires eux-mêmes, leur objectif prioritaire.

Comme pour le reste d'une armée nécron, l'armement d'un factionnaire est le fruit des traditions. La plupart sont équipés de fauchards encombrants provenant de l'armurerie personnelle de leur maître. Combinée avec la force prodigieuse d'un factionnaire, une telle lame peut découper n'importe quel matériau comme du beurre. Les phalanges employées par les tétrarques les plus influents portent une épée d'hyperphase et un bouclier à dispersion, et échangent ainsi une partie de leur puissance de frappe contre la protection accrue octroyée par les champs de force croisés du pavois. Ces unités sont moins efficaces pour se tailler un chemin à travers des ennemis particulièrement coriaces, comme des Space Marines, mais leur faculté à résister à des tirs aussi puissants que ceux d'un obusier compense amplement ce désavantage.

Quel que soit son armement, un factionnaire préférera toujours porter un unique coup dévastateur plutôt qu'une grêle d'attaques, s'en remettant à l'endurance de son corps mécanique le temps qu'il porte le coup de grâce. Contrairement à la plupart des autres nécrons, les factionnaires sont fiers de leur sanglant office, et en tirent même un certain plaisir. Ils considèrent toute attaque imparfaite comme une souillure faite à leur honneur, c'est pourquoi ils restent parfois



immobiles comme des statues, y compris au beau milieu de la bataille, attendant le moment idéal pour frapper. Les plus intransigeants d'entre eux vont même jusqu'à faire pénitence afin de se racheter aux yeux de leur seigneur si par malheur ils portent un coup qui ne se révèle pas immédiatement fatal.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Factionnaire	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Fauchard.

RÈGLE SPÉCIALE : Protocoles de Réanimation.

AMÉLIORATION :

Bouclier à Dispersion : Le champ de force projeté par ce bouclier peut servir à dévier les coups aussi bien que les tirs.

Un factionnaire doté d'un bouclier à dispersion possède une sauvegarde invulnérable de 4+. Si cette sauvegarde réussit contre une attaque de tir, choisissez une unité ennemie non engagée dans un rayon de 6ps : elle subit une touche dont la F et la PA sont égales à celles du tir dévié. Si aucune unité ennemie n'est à portée, la blessure est annulée mais le tir n'est pas dévié. Cet équipement ne permet pas de repositionner les gabarits d'explosion ou de souffle.

"Seul l'éternel peut appréhender le fardeau d'une loyauté inébranlable."

- Vargarde Obyron de la Dynastie Sautekh



TRAQUEURS

Pendant des millénaires, les escouades de traqueurs ont servi la noblesse des nécrons en tant qu'assassins et tireurs d'élite. Même lorsqu'ils étaient encore des êtres de chair et de sang, les traqueurs avaient la réputation d'être des chasseurs patients, précis et impitoyables. Aujourd'hui, leurs corps de métal les rendent encore plus redoutables qu'ils ne l'étaient durant l'Âge de la Chair.

Bien que les traqueurs fassent partie d'une armée d'un monde nécropole tout autant que les immortels et les simples guerriers, la tradition impose des règles strictes concernant leur usage. En tant qu'assassins spécialisés dans les embuscades, les anciens codes proscrirent leur déploiement en cas de guerre opposant des nobles, ou contre des ennemis honorables. Fort heureusement, presque aucune race connue de la galaxie ne rentre dans cette dernière catégorie, les ennemis des nécrons ont ainsi toutes les chances d'expérimenter les compétences des traqueurs. Ils sont si redoutables qu'il est rare qu'un commandant les rencontre et survive pour le raconter. Les némésors ont ainsi accès à une unité qu'ils peuvent déployer dès qu'ils le jugent nécessaire, luxe dont seuls les plus réactionnaires se privent. Après tout, un cadavre reste un cadavre, honorable ou pas.

Les traqueurs ne prennent jamais position avec le reste de l'armée. Au lieu de cela, ils observent le déroulement des combats depuis une oubliette hyperspatiale, une dimension parallèle minuscule située entre le passé récent et le futur immédiat. Ils peuvent y

rester pendant des jours, attendant le moment propice pour agir. Bien qu'ils puissent être convoqués au combat par leur commandant, ils sont le plus souvent libres de leurs actions. Le biotransfert n'a pas amoindri leurs instincts de prédateur, si bien que les némésors préfèrent leur laisser généralement le champ libre. Depuis leur sanctuaire interdimensionnel, les traqueurs peuvent se calibrer sur les canaux de communications ennemis, les rayons téléporteurs, voire les trajectoires des aéronefs qui trahissent la localisation des chefs ennemis et de leurs réserves.

Une fois la cible désignée et verrouillée, les traqueurs sortent de leur cachette et apparaissent derrière une colline ou dans une ruine, hors de vue de leur proie. C'est à cet instant que les traqueurs font apparaître au-dessus d'elle un halo d'énergie verte qui brille comme un fanal à travers les cinq dimensions, afin qu'ils ne puissent pas perdre sa trace, quelle que soit la distance à laquelle elle tente de fuir. Bien évidemment, ce halo finit par se dissiper au bout d'une heure environ, mais cet intervalle de temps est plus que suffisant pour qu'une escouade de traqueurs abatte sa cible. En vérité, celle-ci pourra s'estimer chanceuse si elle survit à leurs désintégrateurs synaptiques plus de quelques secondes après l'apparition de la funeste lueur verte.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Traqueur	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT :

Désintégrateur Synaptique : Ce fusil tire un rayon leptonique concentré qui détruit les tissus synaptiques.

Portée	F	PA	Type
24 ps	X	5	Tir Rapide, Sniper

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe en Profondeur,**
Protocoles de Réanimation.

Interception Éthérique : Immédiatement après qu'une unité ennemie arrive des réserves, toute unité de Traqueurs gardée en réserve qui n'est pas encore arrivée en jeu peut décider d'arriver en *Frappe en Profondeur* (et donc généralement au cours du tour de l'ennemi). Toute unité de Traqueurs qui n'arrive pas en jeu de cette façon effectue ses jets de réserve normaux lors des tours suivants.

Chasseurs de l'Hyperspace : Lorsqu'une unité de Traqueurs se déploie, désignez une unité ennemie autre qu'un véhicule sur la table (même dans un transport) pour être sa cible : placez un pion pour vous le rappeler. Toute unité de traqueurs qui tire ou porte des attaques contre une unité marquée blesse sur 2+.



"Une fois marqué, il n'y a pas d'échappatoire."

- Illic Lance de Nuit
Guerrier Mirage



MEUTES DE DÉPECEURS

Les dépeceurs sont des charognards, les victimes d'une dégénérescence terrible qui débuta lors des dernières heures de la Guerre Céleste. Leur malédiction fut l'ultime présent d'un des C'tan: Llandu'gor le Dépeceur. On raconte que lorsque les nécrons se retournèrent contre les C'tan, le Dépeceur ne fut pas pulvérisé en milliers de fragments comme ses frères, mais totalement annihilé. Toutefois, lors de son agonie, il eut le temps de proférer une terrible malédiction à l'encontre de ses serviteurs qui l'avaient trahi, les souillant ainsi avec son inextinguible soif de sang. Au départ, l'affliction du Dépeceur resta latente pendant des siècles, et lorsqu'elle commença à se manifester, les nécrons avaient voyagé partout dans la galaxie et avaient répandu le mal sur d'innombrables planètes.

Un nécron atteint par cette malédiction subit une lente et douloureuse érosion de sa santé mentale. Il prend plaisir à se vautrer dans les restes sanglants de ses victimes, et se met à rechercher des trophées tels que des lambeaux de peau, des tendons et des os. Petit à petit, le nécron tente même de dévorer ses proies bien qu'il en soit physiquement incapable, le sang et la chair se contentant de couler entre les interstices de son exosquelette pour former une mare écarlate à ses pieds. Malgré cela, le nécron tente encore et encore de se nourrir dans l'espoir impossible d'apaiser sa soif de chair fraîche. Des altérations physiques ne tardent pas à survenir, et affligent leur victime jusqu'à la transformer en une parodie de nécron incapable de continuer à assumer sa fonction. Finalement, elle finit par disparaître, attirée instinctivement vers les palais de chair des dépeceurs situés dans une dimension parallèle.

Les autres nécrons redoutent et détestent les dépeceurs à cause du mal qu'ils propagent. Ceux suspectés d'être infectés sont bannis ou détruits avant qu'ils contaminent les autres nécrons. Cependant, rien ne peut empêcher une meute de dépeceurs de se joindre à une bataille en cours, car ils sont capables de se matérialiser lorsqu'ils sentent l'odeur du sang et du carnage. Généralement, ils attaquent à vue, bien qu'ils aient parfois la présence d'esprit de se placer contre le vent afin que l'ennemi ne sente pas la puanteur de charogne qui les suit comme une ombre, et d'attendre qu'il soit vulnérable. Le moment venu, les dépeceurs chargent sans hésiter et déchirent leurs proies à l'aide de leurs griffes effilées. Si celles-ci s'enfuient, ils les poursuivent rarement, préférant "festoyer" sur les cadavres des morts. En revanche, si l'adversaire se montre particulièrement coriace, les dépeceurs battront en retraite et se cacheront jusqu'à ce qu'une cible plus faible passe à leur portée.

La plupart des tétrarques ne prennent pas la peine d'adapter leur stratégie en fonction des actions – de toute façon imprévisibles – des dépeceurs, et se contentent d'en tirer avantage lorsque l'occasion se présente. Quelle que soit l'utilité des dépeceurs, il n'est pas rare qu'un tétrarque ordonne l'exécution de ceux qui sont trop stupides pour être encore présents à la fin d'une bataille. En effet, la plupart des dépeceurs disparaissent dans leur dimension secrète dès la fin des combats; ils retournent les bras chargés de leurs macabres trophées dans les palais de chair, attendant le jour où la galaxie subira de nouveau leurs méfaits.

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

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe en Profondeur, Infiltration, Protocoles de Réanimation.



"Nous pensions vaincre les lois de la nature grâce à la technologie, mais le passage du temps ne peut être éternellement vaincu, et l'univers finira par nous mettre à genoux pour notre arrogance."

"Cependant, ses recours pour ce faire sont limités. Nous avons mis nos corps à l'abri de la mortalité il y a bien longtemps, et échangé nos âmes contre les merveilles de la technologie et le miroir doré d'un pouvoir sans fin. Seuls nos esprits nous appartiennent encore; ce sont eux qui subiront la prochaine affliction."

"Bien que cette malédiction puisse prendre plusieurs formes, c'est sous celle de la folie qu'elle se révélera la plus meurtrière."

- Szarekh, le dernier des Rois Silencieux

PRÉTORIENS DU TRIARCAT

Les prétoriens avaient pour tâche de faire respecter la loi du triarcate au sein des dynasties des nécrons, afin de s'assurer que les guerres et la politique étaient menées conformément aux anciens codes. Ils agissaient en dehors de toute structure hiérarchique et détenaient le pouvoir d'appliquer leur volonté si un dynaste, un tétrarque voire un phaéron s'y opposait. Les prétoriens avaient également une responsabilité plus grande encore : s'assurer que les dynasties des nécrons fussent éternelles, et que leurs lois et leur organisation ne sombrèrent pas dans le néant. En ce domaine, ils subirent un échec cuisant. En effet, la Guerre Céleste provoqua l'effondrement des dynasties. Les prétoriens combattirent sur tous les fronts à cette époque, mais leurs efforts s'avérèrent insuffisants. Cette honte continue de hanter les survivants malgré les millions d'années écoulées. À la fin de la Guerre Céleste, les derniers prétoriens du triarcate se retirèrent vers les anciens sièges de pouvoir nécrons de la bordure nord de l'empire afin de préserver ce qu'ils pouvaient de la vengeance des eldars.

C'est depuis ces forteresses secrètes que les prétoriens établirent leurs actions futures, lorsque le Long Sommeil arriverait à sa fin, que les nécrons en émergeraient afin de reconquérir la galaxie et que les anciennes lois pourraient être restaurées. Ils savaient toutefois que les récentes technologies de stase risquaient de subir des dysfonctionnements et que leur peuple pouvait ne jamais s'éveiller, c'est pourquoi ils préférèrent voyager à travers la galaxie en se faisant passer pour des dieux sinistres sur les mondes primitifs. Ils répandirent

ainsi les croyances des nécrons auprès de peuples incultes, refaçonnant les cultures selon leurs propres idéaux. Quelques civilisations adoptèrent totalement l'idéologie des prétoriens. D'autres furent exterminées par les guerres, les désastres naturels ou les armées du vaisseau-monde Alaitoc déterminées à contrecarrer les objectifs des nécrons. Néanmoins, des parcelles du savoir du triarcate et des pièces d'archéologie perdurent encore sur des mondes visités par les prétoriens des milliers d'années auparavant.

Maintenant que les nécrons sont de plus en plus nombreux à s'éveiller, les prétoriens tiennent enfin une occasion d'expier leur échec. Ils voyagent à travers la galaxie, d'un monde-nécropole à l'autre, afin de restaurer la puissance des dynasties. C'est une tâche lente et difficile, car la galaxie est vaste et les coordonnées de certains mondes nécrons ont été perdues. Cependant, les prétoriens ont la patience et la détermination nécessaires pour mener cette mission à bien. Une fois un monde nécropole contacté et ramené dans le giron des nouvelles dynasties, un groupe de prétoriens lui est assigné de façon définitive, tout autant pour le défendre que pour surveiller l'application des protocoles. On les retrouve souvent au cœur des combats contre les envahisseurs ou dans le cadre des campagnes de reconquête. Même s'il avait le choix, un noble ne refuserait jamais leur assistance, car le temps n'a pas émoussé leurs capacités martiales.

Les prétoriens n'accompagnent jamais la première vague d'assaut et préfèrent observer les combats grâce à des réacteurs de déplacement gravitique. Ils attendent le moment où leur intervention sera décisive et analysent les manœuvres de l'adversaire. Bien que les prétoriens partagent le dédain habituel que les nécrons vouent à toutes les autres races, ils sont toujours à l'affût d'un ennemi qui aurait pu subir leur influence des millénaires auparavant. Il leur arrive même de décider que ces adversaires sont suffisamment honorables pour que le code d'honneur nécron s'applique aux batailles livrées contre eux. Cela peut se révéler frustrant pour un tétrarque, qui voit ainsi sa stratégie tomber à l'eau, mais seul un némésor inconscient oserait s'opposer ouvertement aux édits des prétoriens.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prétorien du Triarcate	4	4	5	5	1	2	1	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT :

Crosse d'Alliance : Cette arme réduit un nécron en flaque de métal ; les créatures organiques explosent spectaculairement...

En plus d'être une arme énergétique au corps à corps, une crosse d'alliance est une arme de tir avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
6ps	5	2	Assaut 1

RÈGLES SPÉCIALES : Protocoles de Réanimation, Sans Peur

RÔDEURS DU TRIARCAT

Un rôdeur du triarcas arpente le champ de bataille tel une araignée énorme, ses multiples pattes et son armement dévastateur étant contrôlé par un prétorien du triarcas de haut rang. Il progresse avec une agilité et une rapidité insoupçonnables, et peut négocier facilement tous les types de terrain, plus encore que les marcheurs des autres races.

Un rôdeur du triarcas peut être doté d'une grande variété d'armes antipersonnel ou antichars, mais c'est dans ce dernier rôle qu'il est le plus souvent employé, opérant en avant-garde de l'armée. Il peut traverser les jungles et les montagnes aussi rapidement que les plaines dégagées, et surclasser en manœuvre les véhicules chenillés, ce qui lui permet de diriger sa puissance de feu contre leurs points faibles. Ces attaques sont d'autant plus dévastatrices lorsque l'ennemi est pris par surprise, c'est pourquoi les rôdeurs du triarcas s'engagent rarement dans des duels de tirs : ils préfèrent adopter des tactiques de guérilla, par exemple en libérant une ou deux salves meurtrières et en battant en retraite avant que l'ennemi puisse réagir.

Lorsqu'un rôdeur du triarcas est déployé au milieu des lignes des nécrons, son rôle est alors d'apporter un soutien à portée courte. Il est donc souvent équipé d'un rayon incendiaire, une arme à fusion extrêmement polyvalente. Si un char ennemi se retrouve à portée, le faisceau concentré du rayon incendiaire le mettra hors de combat en un instant. Quant à l'infanterie adverse terrée dans des fortifications dans l'espoir de ralentir

l'avance des nécrons, elle sera vaporisée par l'arme que le pilote aura préalablement réglée afin qu'elle libère un rayon diffus couvrant une large zone.

Si l'armement d'un rôdeur du triarcas se révèle insuffisant, celui-ci peut ordonner aux phalanges de nécrons à proximité d'ajouter leur propre puissance de feu à la sienne, et même leur transmettre des données visuelles afin d'améliorer la précision de ces salves. Seuls les ennemis les plus résistants et les plus courageux peuvent survivre face à un tel barrage. Les autres s'enfuient promptement du champ de bataille ou finissent laminés par la tempête de feu libérée contre eux.

La présence d'un rôdeur du triarcas est si décisive que les ennemis des nécrons ont appris à faire de sa destruction une priorité. Afin de prévenir cela, chaque rôdeur du triarcas est protégé par un blindage quantique. Même si des attaques répétées peuvent en venir à bout, cette amélioration lui laisse généralement le temps de battre en retraite. Grâce à cette protection, les rôdeurs du triarcas sont de plus en plus souvent déployés à la tête des forces d'avant-garde afin de faire face aux contre-attaques adverses jusqu'à ce que le corps principal de l'armée des nécrons parvienne sur le champ de bataille.

"Excellent ! Les rôdeurs du triarcas sont arrivés. Ce peuple inférieur arrogant va apprendre ce qu'est la défaite."

- Némésor Zahndrekh de la Dynastie Sautekh,
Régent du Monde Primordial de Gidrim



Blindage

	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A
Rôdeur du Triarcas	4	4	7	11	11	11	2	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (Découvert, Marcheur).

ÉQUIPEMENT : Blindage Quantique.

Rayon Incendiaire : L'arme peut tirer un faisceau concentré ou diffus. Choisissez avant d'effectuer les jets pour toucher.

Faisceau Concentré

Portée	Force	PA	Type
24ps	8	1	Lourde 2, Fusion

Faisceau Diffus

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Lourde 1

RÈGLES SPÉCIALES : Métal Organique,
Mouvement à Couvert.

Relais de Visée : Si un Rôdeur du Triarcas tire sur une unité ennemie et obtient au moins une touche, placez un pion à côté de la cible. Toutes les autres unités nécrons qui lui tireront dessus jusqu'à la fin de cette phase de Tir compteront leurs armes comme étant jumelées.

ÉCHARDES C'TAN

Les écharde C'tan sont tout ce qui reste des jadis puissants dieux des étoiles, des échos de leur essence d'antan, des éclats d'énergie ayant survécu à la trahison des nécrons et réduits en esclavage à leur tour. La plupart d'entre eux se languissent dans une servitude imprescriptible, incapables d'agir sans un ordre de leurs anciens vassaux. Si une Écharde C'tan venait à se rebeller, ou si une défaillance devait affecter ses relais de contrôle, des mécanismes de sécurité s'activeraient automatiquement, rejetant la créature dans sa tombe, où elle se morfondra pour les siècles qui la séparent de sa prochaine sollicitation. Malgré ces précautions, les nécrons hésitent à employer des écharde C'tan au combat. Même si les chances d'évasion sont réduites, l'éventualité demeure, la situation doit donc être particulièrement désespérée pour qu'on consente à ouvrir les hypercubes et à libérer les C'tan sur la galaxie.

En dépit de leur état diminué, les écharde C'tan possèdent un pouvoir quasi illimité. Elles commandent aux énergies, contrôlent l'esprit des êtres inférieurs, jouent avec le flux du temps et bannissent leurs ennemis dans des réalités alternatives. Deux choses influent sur les capacités d'une écharde C'tan : son imagination, qui est immense, et le souvenir vacillant de l'être à qui elle fut arrachée. Si une écharde C'tan a oublié la toute-puissance de la créature qu'elle fut autrefois, elle est le reflet de sa personnalité arrogante. Bien qu'elle ait le pouvoir de réduire un char en flaque de métal d'un simple geste, l'idée peut ne pas l'effleur, sa forme première préférant duper l'équipage pour qu'il attaque ses propres alliés, ou le frapper de régression jusqu'à le transformer en soupe primordiale. La seule manière de vaincre un C'tan est de percer son nécroderme. En effet, si le métal vivant qui renferme l'entité est compromis, l'écharde C'tan explose dans une gerbe aveuglante et son essence est dispersée au gré des vents cosmiques.



S'il est vrai que nombre d'écharde C'tan sont dorénavant inféodées aux nécrons, ce n'est pas le cas de tout le panthéon. On mentionne des apparitions d'êtres semblables aux C'tan aux quatre coins de la galaxie, bien qu'il s'agisse généralement d'êtres manifestant des pouvoirs inexplicables. En effet, de telles entités (un démon surgissant du Warp, une forme de vie abstraite composée d'énergie ou un xenos et sa technologie avancée) peuvent être confondues avec un C'tan par un observateur primitif, crédule ou mal informé. Ces renseignements contradictoires engendrent une grande confusion concernant le nombre exact et la nature des C'tan, même chez les eldars. Les archives de la Bibliothèque Interdite diffèrent de celles d'Ulthwé, qui s'opposent à celle d'Alaitoc. Il pourrait y avoir quatre C'tan, quatre mille, ou tout autre chiffre intermédiaire. Néanmoins, tous les eldars s'accordent sur le fait que les connaissances lacunaires de l'Imperium sont si confuses que chaque nouvelle découverte ne fait que l'éloigner de la vérité. Quiconque recherche des indices de l'existence des C'tan peut aisément en trouver, mais ces signes sont plus révélateurs de la mentalité du chercheur que de la valeur de ces prétendues "preuves".



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Écharde C'tan	5	5	7	7	4	4	4	10	4+*

TYPE D'UNITÉ : Créature Monstrueuse (Personnage).

ÉQUIPEMENT :

***Nécroderme :** L'essence des Écharde C'tan est enfermée et protégée par un nécroderme de métal organique.

Les Écharde C'tan possèdent une sauvegarde invulnérable de 4+. Si une Écharde C'tan perd son dernier PV, les figurines dans un rayon d'1D6 ps de l'Écharde C'tan subissent une touche de Force 4, PA 1.

RÈGLES SPÉCIALES : Sans Peur, Guerrier Éternel.

Supernaturalité : Les Écharde C'tan ignorent les effets des terrains difficiles et dangereux quand ils se déplacent.

"Ils se présentèrent à nous comme des dieux et nous autres, pauvres fous, les crûmes sur parole. Mephet'ran, Aza'gorod, Iash'uddra : je maudis leurs noms, ainsi que tous ceux de leur confrérie maléfique."

- tiré de la *Chronique de Szarekh*,
Dernier des Rois Silencieux



MANIFESTATIONS DE POUVOIR DES C'TAN

Les Écharde C'tan ont le pouvoir de corrompre la réalité. Leurs capacités en ce domaine sont diverses et variées, et reflètent souvent celles que leurs entités mères affectionnaient. Une Écharde C'tan possède toujours deux capacités de la liste ci-dessous, dont les coûts sont présentés dans la liste d'armée (voir page 92). Chaque capacité est limitée à une par armée.

BÛCHER D'ANTIMATIÈRE

L'écharde C'tan conjure des taches de matière noire.

Ce pouvoir est une attaque de tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
18 ps	4	-	Assaut 8

CARESSE ENTROPIQUE

Le simple contact de l'écharde C'tan décompose les métaux.

Les attaques de corps à corps de l'Écharde C'tan suivent la règle spéciale *Frappe Entropique*.

DÉCHARGE TRANSDIMENSIONNELLE

La main déployée de l'écharde C'tan projette un éclair.

Ce pouvoir est une attaque de tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	9	2	Assaut 1

DOULEUR DU MONDE

La présence de l'écharde C'tan révolte la nature elle-même, le sol tremble et se fissure tandis que les lois de la physique qui soutiennent la réalité sont bafouées.

Tant que l'Écharde C'tan est présente sur la table de jeu, tous les terrains difficiles comptent également comme dangereux pour l'ennemi. Si le terrain en question était déjà dangereux, le test sera raté sur un résultat de 1 ou 2, au lieu de 1.

FLÈCHE DU TEMPS

Détournant les flux temporels et remodelant le cours de la causalité, l'écharde C'tan renvoie son ennemi dans les limbes qui précéderent l'aube des temps.

Désignez une figurine en contact socle à socle avec l'Écharde C'tan lors de l'étape d'Initiative du C'tan. Cette figurine doit réussir un test d'Initiative ou être retirée comme perte sans aucune sauvegarde d'aucune sorte.

GRANDE ILLUSION

L'écharde C'tan tisse un voile de tromperie, masquant aux yeux de l'ennemi la véritable disposition des forces nécrans.

Après que toutes les forces se sont déployées et que les mouvements *Scouts* ont été effectués, jetez 1D3. Le résultat indique le nombre d'unités amies sujettes aux règles normales

de déploiement de la mission que vous pouvez immédiatement redéployer. Ce pouvoir peut servir à placer des unités en réserves, ou à les faire entrer en jeu.

MODELEUR DE MONDES

Une pluie de rochers s'abat sur les ennemis de l'écharde C'tan.

Ce pouvoir est une attaque de tir avec le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	-	Assaut 1, Gde Explosion

NUÉE DE PARTICULES SPIRITUELLES

L'écharde C'tan est dissimulée par un nuage de ténèbres tourbillonnantes.

L'Écharde C'tan compte comme ayant des grenades offensives et défensives, et bénéficie de la règle spéciale *Discrétion*.

PARADOXE GRAVITATIONNEL

La présence de l'écharde C'tan déstabilise la force gravitationnelle de la planète.

Tous les véhicules ennemis dans un rayon de 6 ps de l'Écharde C'tan traitent tous les terrains comme dangereux (effectuez un test dès que le véhicule arrive à 6 ps du C'tan). De plus, tant que l'Écharde C'tan est présente sur la table de jeu, les unités adverses tentant d'effectuer une *Frappe en Profondeur* dans un rayon de 6 ps de l'Écharde C'tan subissent automatiquement un *incident de Frappe en Profondeur* si leur jet de déviation donne un double (que le dé de dispersion donne *Hit* ou non).

REGARD DE MORT

Les yeux de l'écharde C'tan brûlent d'une énergie noire et drainent les forces vitales de toutes les créatures à proximité.

Cette capacité est résolue lors de la phase d'Assaut avec une Initiative de 1. Centrez le grand gabarit d'explosion sur l'Écharde C'tan. Toutes les figurines (amies ou ennemies) situées sous le gabarit subissent une touche de Force 3 sans sauvegarde d'armure. Si une blessure non sauvegardée ou plus est infligée de la sorte, l'Écharde C'tan regagne un PV perdu plus tôt. Ces blessures ne comptent pas lors de la résolution du combat.

SEIGNEUR DE LA FOURNAISE

L'écharde C'tan est faite de feu vivant, capable de commander aux flammes invoquées par l'ennemi.

Toutes les de type armes lance-flammes et *fusion* (y compris les rayons incendiaires, krameurs, karbonizators, canons Inferno, incinerators, ainsi que toutes les armes décrites comme basées sur le feu ou les flammes) activées dans un rayon de 12 ps de l'Écharde C'tan risquent d'exploser. Jetez 1D6 chaque fois qu'une de ces armes est utilisée à portée. Un résultat de 1 indique que l'arme est détruite. Une figurine autre qu'un véhicule est retirée comme perte. Si l'arme est montée sur un véhicule, elle compte comme une *arme détruite*. Les tirs sont perdus dans les deux cas.



MÉCANOPTÈRES

Le mécanoptère fut d'abord conçu comme chasseur spatial lors des derniers jours de la Guerre Céleste. Les corps robotiques des nécron étant immunisés aux dangers de l'espace intersidéral, les cockpits pressurisés traditionnels étaient devenus superflus. Attaquant en nuées de dizaines voire de centaines d'appareils, les mécanoptères fondaient sur les bâtiments de commandement ennemis, noyant leur blindage et leurs systèmes d'armes sous une déferlante de faisceaux tesla et de tirs à fission. Les performances enregistrées par les mécanoptères dans cet environnement furent si satisfaisantes que des versions modifiées firent bientôt leur apparition lors des batailles continentales – une des rares occasions au cours desquelles les traditions militaires étriquées des nécron furent adaptées pour exploiter une nouvelle opportunité.

Le mécanoptère suit des trajectoires curieuses pour un appareil de ce type, n'employant jamais les vecteurs d'attaque en ligne droite des autres motojets et des chasseurs. Les propriétés étranges des moteurs à répulseurs dimensionnels du mécanoptère font que la gravité, l'inertie et autres forces thermodynamiques ont peu d'emprise sur sa structure. En conséquence, l'appareil évolue sur le champ de bataille selon une course en spirale au lieu d'une approche plus directe, changeant constamment de vecteur et d'altitude afin de perturber la visée de l'ennemi. Aucun pilote de chair et de sang ne peut espérer soutenir des mouvements aussi anarchiques sans être sujet à la nausée et au voile noir, mais de telles contingences n'affectent aucunement les machines.



En dépit des apparences, les schémas d'attaque adoptés par les mécanoptères sont étroitement contrôlés par une série d'équations hyperfractales. En vérité, celles-ci sont nécessaires, car un guerrier nécron sans assistance serait un pilote exécrable. Les schémas d'attaque intégralement planifiés compensent ce manque d'adresse et le pilote ne peut les modifier en vol, bien qu'il puisse passer d'un mode tactique à un autre en fonction des différents objectifs à atteindre.

La nature préprogrammée du vol d'un mécanoptère signifie qu'en théorie, il est possible de prévoir sa trajectoire, mais seul un intellect hautement supérieur peut discerner l'existence même d'un schéma. Et même si ledit génie pouvait isoler et identifier le système d'équations spécifique utilisé par le mécanoptère, aucun ordinateur de visée conventionnel n'est assez puissant pour traiter assez rapidement les données afin qu'une telle analyse soit d'une quelconque utilité. Ainsi, un mécanoptère est une proie aussi difficile que le mortel le plus accompli, bien que le pilote nécron lui soit inférieur en tous points.

Les mécanoptères opèrent souvent loin en avant du contingent principal, assaillant les positions légèrement défendues, les convois de ravitaillement et autres cibles d'opportunité. Si la version atmosphérique ne dispose pas des armes lourdes de la variante spatiale, les carabines tesla et fusils à fission jumelés s'avèrent tout aussi dévastateurs contre l'infanterie. La course d'un mécanoptère est si imprévisible que le hurlement de ses répulseurs dimensionnels est le seul indice de sa présence. C'est le moment que les ennemis astucieux choisissent pour plonger à couvert. Les autres se désintéressent tandis que l'air qui les entoure explose dans un embrasement d'énergie instable.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mécanoptère	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Motojet.

ÉQUIPEMENT : Carabines tesla jumelées.

RÈGLES SPÉCIALES : Protocoles de Réanimation.

AMÉLIORATIONS :

Tisse-ombre : Ce générateur aussi gros qu'un scarabée projette une aura de ténèbres autour de l'engin.

Un tisse-ombre confère la règle spéciale *Discrétion*.

NébuloSCOPE : Cet étrange appareil permet au pilote de traquer sa proie à travers sept dimensions différentes, rendant ses tirs beaucoup plus précis.

Une figurine avec un nébuloSCOPE a une CT de 5.

Ailerons Renforcés : Nombre de mécanoptères reçoivent des panneaux de blindages supplémentaires, améliorant leur résistance de manière significative.

Ces ailerons confèrent une sauvegarde d'armure de 3+.

DESTROYERS NÉCRONS

Les destroyers sont les agents forcenés de l'annihilation dont l'existence est guidée uniquement par une volonté inébranlable d'éteindre toute flamme de vie. Ils se moquent des frontières et des allégeances, et ne font aucune distinction entre les innocents et les damnés: la vie elle-même est leur ennemi, et toutes les créatures vivantes sont leurs proies.

La folie furieuse des destroyers n'est pas la seule chose qui les rende si différents des autres habitants des mondes nécropoles. Nombre de nécrans en sommeil sont atteints par la démence, à un degré ou à un autre, celle-ci se bornant souvent à exacerber les excentricités innées de la victime. Pourtant, même le plus humble guerrier nécron aspire à un retour à l'Âge de la Chair, et parce que sa forme physique est tout ce qui rappelle la créature qui vivait, respirait et possédait une âme autrefois, il ne tolérera sous aucun prétexte de voir sa silhouette être modifiée ou corrompue davantage. En revanche, pour un destroyer, rien ne prévaut sur son objectif d'annihilation. Il adapte ou se débarrasse de toute partie de son anatomie si cela le rend plus efficace en termes de massacre. Les jambes sont remplacées par des plateformes à répulseurs, les bras fusionnent avec les rouages des canons à fission. Même les sens d'un destroyer sont reconfigurés pour une capacité d'anticipation plus rapide et une acquisition de tir plus précise. Ses circuits neuraux sont redessinés pour améliorer le temps de réponse en sacrifiant les vestiges d'émotions. Cela ne veut pas dire qu'il ne ressent plus la peur: même s'il soutient qu'une retraite est un moyen de préserver les ressources, il s'agit quand même d'une retraite, suscitée par une étincelle d'instinct de survie qui ne pourra jamais être totalement effacé.

Le plus troublant à propos des destroyers est qu'ils sont présents sur tous les mondes nécropoles, du monde frontalier le plus pauvre au monde primordial le plus noble. Il semble donc que cette tendance à la folie soit conditionnée par un impératif subconscient, qui pourrait avoir été implanté par les C'tan lors du biotransfert. Par ailleurs, les destroyers ne proviennent pas de n'importe quel échelon de la société nécron. Épouser le nihilisme avec une si froide détermination requiert un niveau d'individualisme réservé aux nécrans de haute lignée. Ainsi les destroyers, sans exception ou presque, sont issus des rangs des immortels, des factionnaires et parfois des traqueurs. Ils sont alors rejetés à la périphérie de leur monde nécropole, dans des forteresses isolées sous la férule des seigneurs destroyers.

Le dévouement à la destruction des destroyers est un atout de valeur pour toute armée nécron. Leur insubordination est largement compensée par leur brutale efficacité. Les plus astucieux némésors bâtissent leurs campagnes en laissant les destroyers libres de leurs actions, plutôt que d'essayer vainement d'inclure ces guerriers malsains dans leurs plans de bataille. Aussi longtemps qu'un destroyer détecte d'autres formes de vie dans les parages, il consacre toute la malveillance de son attention à leur destruction, et ne s'embarrasse pas de détails aussi peu pertinents que la stratégie et les ordres. Une fois l'ennemi en vue, les destroyers ne se préoccupent plus de leurs alliés, et activent des schémas d'extermination autosuffisants et optimisés: briser les formations ennemies avec des salves à fission à longue portée, avant de purger méthodiquement les cratères noircis de tout survivant.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Destroyer Nécron	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Destroyer Lourd	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT: Canon à fission (Destroyer), canon à fission lourd (Destroyer Lourd).

RÈGLES SPÉCIALES: Ennemi Juré (tout le monde !), Protocoles de Réanimation.

"Les destroyers? Ce sont des armes, rien de plus, qu'on doit utiliser comme telles. Ils ont la forme d'un nécron, certes, mais une fois ressuscités, leur folie dépasse tout ce que j'ai pu voir. Si leur résolution et leur efficacité ont toute mon approbation, je ne détecte aucune logique dans le but ultime qu'ils poursuivent. La fonction intrinsèque d'un guerrier est de combattre en vue d'un objectif constructif, engendrant des accomplissements plus grands que lui-même. Si on leur lâchait la bride, les destroyers ne laisseraient rien derrière eux: aucune vie, aucun art, ni aucune gloire. Rien que de la poussière. Je suis une machine dépourvue d'âme, et je parviens pourtant à ressentir de la pitié pour leurs victimes."

- Szarekh, Dernier des Rois Silencieux

SPECTRES CANOPTEKS

Lorsqu'un monde nécropole est endormi, les spectres canopteks sont ses yeux et ses oreilles. Ils planent silencieusement dans les halls poussiéreux, guettant les intrus et vérifiant le bon fonctionnement des systèmes. Les spectres sont avant tout des sondes mécanoïdes, programmées pour rendre compte de toute avarie aux mécarachnides qui les contrôlent via une interface interstitielle, plutôt que d'agir de leur propre chef. Lorsqu'un spectre reçoit un ordre, il l'accomplit avec une résolution infaillible. Qu'il s'agisse d'attaquer un importun ou d'effectuer des réparations dans un tombeau effondré, il suivra ses instructions jusqu'à leur terme, ou jusqu'à la cessation de ses propres fonctions.

La caractéristique la plus remarquable du spectre canoptek est sa matrice de déstabilisation dimensionnelle : un disrupteur de phase qui lui permet d'effectuer des bonds dans et hors de la réalité. Il peut même ajuster la modulation de la matrice pour que des tronçons de son corps demeurent dans des états différents. Si le mode intégralement déphasé peut être maintenu indéfiniment, l'état de phase partielle requiert une grande quantité d'énergie. En fait, un spectre n'est guère plus qu'une imbrication de générateurs et de réseaux de câbles d'éthérium, et même ainsi, il ne peut rester dans un état intermédiaire que pour une période limitée.

Cette matrice a d'abord été conçue pour permettre aux spectres d'atteindre l'intérieur des machines et de les réparer sans avoir à démonter les coffrages et les composants extérieurs. Toutefois,

cette capacité est tout aussi appréciable pour s'occuper des intrus : une action chronométrée du spectre lui permet de déphaser ses griffes à l'intérieur de son adversaire et de les resolidifier rapidement pour trancher artères, tendons et autres organes sans laisser la moindre plaie externe. En outre, l'ennemi doit temporiser soigneusement ses ripostes pour éviter de voir ses armes traverser la forme déphasée du spectre canoptek.

Bien que leur fonction première soit de veiller sur leurs maîtres qui sommeillent, les spectres sont souvent enrôlés dans les armées nécrons pour servir d'éclaireurs avancés. La matrice de déstabilisation dimensionnelle leur permet de traverser tous types de terrains sans ralentir et les dissimule aux yeux et aux senseurs de l'adversaire. Nombre d'armées ennemies se sont aventurées sur un monde nécropole en ignorant qu'on observait, qu'on enregistrerait et qu'on rapportait chacun de leurs mouvements. Seul l'intrus le plus attentif peut apercevoir la silhouette fantomatique d'un spectre canoptek, ou détecter l'étrange bourdonnement électronique qui accompagne ses transmissions, et préférera croire à un excès de son imagination.

Une fois l'inévitable bataille entamée, les spectres canopteks ont pour tâche de semer la terreur et le désordre parmi les rangs ennemis en s'attaquant aux commandants, aux unités de soutien et aux lignes de ravitaillement : tout ce que les forces conventionnelles auraient du mal à atteindre. Parfois, un commandant n'aura même pas le temps de mettre le pied sur la zone de combat, tué dans son sommeil la nuit précédant la bataille par la froide griffe d'un spectre assassin, qui se moque aussi bien des portes et des gardes que des champs de force.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Spectre Canoptek	4	4	6	4	2	2	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Disrupteur de phase.

RÈGLES SPÉCIALES : Sans Peur.

Attaques Déphasées : Les attaques de corps à corps des Spectres Canoptek suivent la règle spéciale *Perforant*.

Vol Spectral : Les Spectres Canoptek ne sont jamais ralentis par les terrains difficiles et réussissent automatiquement leurs tests de terrain dangereux.

AMÉLIORATIONS :

Câbles Constricteurs : Certains Spectres Canoptek sont équipés de tentacules mécaniques qui se vrillent autour de l'ennemi et le maintiennent en place le temps que leurs autres armes accomplissent leur œuvre sanglante.

Toute figurine ennemie en contact socle à socle avec une figurine équipée de câbles constricteurs compte comme ayant une Initiative de 1 jusqu'à la fin de la phase d'Assaut, sans prendre en compte sa véritable valeur d'Initiative.

SCARABÉES CANOPTEKS

Les scarabées canopteks sont des robots conçus pour décomposer les matières organiques et inorganiques en énergie brute. De nouvelles formes sont tissées avec l'énergie récoltée, selon le bon vouloir du contrôleur des scarabées. Dans les tréfonds d'une nécropole, cette tâche consiste essentiellement à désagréger les composants détruits ou endommagés, qui renaissent sous forme de pièces de remplacement, de nouveaux scarabées canopteks, spectres ou mécarachnides pour superviser les fonctions du tombeau nécron. Tout peut être reproduit de cette manière, pourvu que la source d'énergie soit suffisante. Avec le temps, une nuée de scarabées assez conséquente peut ronger toute une cité ruche, de même que sa population, utilisant ensuite l'énergie volée pour créer une flotte de bataille, voire une nécropole prête à accueillir ses habitants nécrans.

Avec leurs mouvements rapides et leurs cliquetis aigus, les scarabées canopteks semblent imiter le comportement des invertébrés organiques. Néanmoins, ils sont dépourvus d'un véritable esprit de ruche. L'intelligence d'une nuée est aussi grande que celle d'un scarabée isolé (à savoir, microscopique) et l'essaim n'est mû que par des instructions simples et des instincts encore plus primaires.

Les scarabées canopteks sont essentiellement des machines nourricières bornées, contrôlés par les mécarachnides ou les crypteks qui communiquent avec eux par ondes interstitielles. Si le signal est brouillé ou rompu, les scarabées retournent à leurs instincts les plus basiques et dévorent tout ce qui se trouve à proximité, y compris les autres scarabées ou les autres nécrans. Toutefois, les interfaces interstitielles sont extrêmement difficiles à détecter, sans parler de les brouiller. Au cas où l'entité de contrôle est détruite, une autre assume automatiquement ce rôle dans l'instant. Si toutefois l'ennemi parvient à supprimer les ondes de transmission, la situation devient problématique. Les scarabées n'opérant plus sous contrôle direct des nécrans, leur programme de base les pousse à dépenser toute l'énergie accumulée pour fabriquer toujours plus de scarabées, créant ainsi une nuée vorace auto-reproductrice que seul un bombardement intensif peut espérer exterminer.

Un tétrarque engage souvent la bataille en libérant une nuée de scarabées canopteks, dans l'espoir que l'ennemi gaspille ses munitions à disperser les charognards avant le début de l'assaut véritable. Les tétrarques les plus habiles peuvent déterminer la résolution des différentes formations en fonction de leur réaction. Les troupes endurcies considéreront la menace des scarabées à leur juste valeur, et les détruiront ou les repousseront de leurs volées disciplinées. Les autres céderont à la peur suscitée par le ronronnement incessant de la nuée, voire se laisseront submerger et dévorer par la vague cliquetante. Ainsi, le tétrarque aura obtenu de précieux renseignements sur l'emplacement des poches de résistance et pourra adapter son plan d'attaque.

Néanmoins, les scarabées canopteks atteignent leur plein potentiel lorsqu'on les envoie contre les chars et autres véhicules. Une fois verrouillé sur la coque, un scarabée commence à se nourrir, désagrégeant le blindage et laissant sa victime vulnérable aux autres attaques. Si elle n'est pas repoussée ou détruite rapidement, une nuée de scarabées peut transpercer le blindage, transformant la puissante machine de guerre en une horrible prison pour son équipage en passe d'être absorbé.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scarabées Canopteks	2	2	3	3	3	2	4	10	5+

TYPE D'UNITÉ : Bêtes.

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe Entropique, Nuées, Sans Peur.

"Suivez mon conseil : si vous entendez le vrombissement d'ailes de scarabées, courez, jusqu'à ce que le bruit ait disparu. Ne vous arrêtez pas, et ne regardez pas en arrière. Si vous entendez crier un de vos camarades, c'est parce que les scarabées l'ont rattrapé, et vous mourrez comme lui si vous tentez de lui venir en aide.

Remarquez, j'dis pas que vous arriverez à les semer. Même en prenant un bon départ et en courant comme un dératé, vous perdrez rapidement du terrain. Votre seul espoir est de courir plus vite que le reste de votre escouade. Personne n'a dit que la vie dans la Garde Impériale était juste."

- Quartier-maître Kross, 312^e Cadien,
Exécuté pour manquement à l'honneur en 777.M41



MÉCARACHNIDES

Contrairement à leurs maîtres nécrans, les mécarachnides ne dorment jamais, passant les éons à entretenir les structures de leur monde nécropole. Même à leur apogée, ces systèmes nécessitent la mise en œuvre de cycles de maintenance ininterrompus afin d'éviter leur dégradation au-delà de toute réparation, et le poids des siècles ne fait qu'accélérer ce déclin naturel. C'est une tâche ingrate et interminable, mais les mécarachnides sont d'une patience éternelle.

Bien qu'il s'agisse d'un drone automatisé, une mécarachnide devient un redoutable adversaire lorsque la situation l'exige. Ses nombreux systèmes de secours et d'auto-réparation, nécessaires pour endurer le passage des millénaires, offrent une protection substantielle contre l'armement ennemi. À l'inverse, quiconque est assez fou pour s'approcher d'une mécarachnide verra sa chair méticuleusement retirée de son squelette par tout un éventail d'outils et de pinces. Chacune d'elles dispose en outre d'armes supplémentaires qui dépendent de sa fonction. Les mécarachnides dont la mission principale est la supervision fabriquent des hordes de scarabées canopteks et de nanoscarabées asservis dans leurs abdomens, et les libèrent pour effectuer des réparations sur les nécrans à proximité, ou pour désagréger les blindages et les armes de l'ennemi. D'autres emploient des faisceaux de dissection à particules et jouent le rôle de sentinelles pour les nécropoles en sommeil.

Si les mécarachnides ne sont pas conscientes au sens strict, leurs sous-programmes sont si nombreux et si complexes qu'elles

peuvent s'adapter à la plupart des situations. Lorsqu'un trio de mécarachnides opère de concert, l'une d'entre elles prend le commandement, canalisant les capacités de traitement des deux autres pour former un génie gestaltique bien supérieur à la somme de ses composants. Cette hyperefficacité est transmise à tous les spectres et scarabées canopteks évoluant dans les environs immédiats, permettant aux mécarachnides de générer une réponse précise et coordonnée à toute menace, qu'il s'agisse d'une avarie de la matrice de stase ou d'une incursion ennemie. Ainsi, les intrus sont tués avant même d'apercevoir un nécron, submergés par des nuées de scarabées et de spectres dirigées silencieusement par une mécarachnide en faction et veillant à la sécurité de ses maîtres endormis.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mécarachnide	3	3	6	6	3	2	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Créature Monstrueuse.

ÉQUIPEMENT :

Colonie de Scarabées : Au début de chaque phase de Mouvement Nécron, une Mécarachnide qui n'est pas engagée au corps à corps peut dépenser une portion de son énergie pour créer une Nuée de Scarabées Canoptek.

Désignez une unité de Scarabées Canoptek dans un rayon de 6 ps et jetez 1D6. Sur un résultat de 2-6, ajoutez un socle à l'unité de Scarabées Canoptek – celui-ci peut se déplacer et agir normalement. Cet ajout peut amener l'unité au-delà de ses effectifs de départ. Si le dé donne 1, ajoutez un socle, mais l'énergie consacrée fait perdre 1 PV à la Mécarachnide, sans sauvegarde d'armure ni de couvert. Si le socle de Scarabées ne peut pas être placé pour quelque raison, il est détruit.

RÈGLES SPÉCIALES : Sans Peur.

AMÉLIORATIONS :

Panoplie de Pinces : Une panoplie de pinces est une arme de corps à corps. De plus, lors de la phase de Tir, une Mécarachnide dotée d'une panoplie de pinces peut tenter de réparer un seul véhicule en contact socle à socle au lieu d'effectuer une attaque de tir.

Jetez 1D6; sur un 4+, un dégât *Arme Détruite* ou *Immobilisé* (au choix du joueur qui le contrôle) est réparé. Si une arme est réparée, elle pourra tirer lors de la phase de Tir du tour suivant. Une Mécarachnide qui s'est jetée à terre ne peut pas tenter de réparation.

Prisme de Noirceur : Le champ énergétique du prisme crée des interférences avec les pouvoirs nés du Warp.

Si une unité ennemie cible la Mécarachnide ou une unité amie dans un rayon de 3 ps avec un pouvoir psychique, jetez 1D6 après que le test psychique a été réussi. Sur un 4+, le pouvoir est annulé et n'a aucun effet.





MONOLITHES NÉCRONS

Rien n'est plus emblématique du caractère implacable des nécrons que le monolithe. Comme toutes les machines nécrons, il est constitué de métal organique: un alliage complexe semi-conscient qui ondule et reflue pour réparer les dégâts en un battement de cils. Matrices de visée et unités motrices, conduites d'énergie et commandes nodales, toutes sont à même de s'auto-réparer dans l'instant. Combinées aux plaques de blindage superposées du véhicule, elles font du monolithe un adversaire particulièrement décourageant. Les faisceaux d'énergie sont absorbés puis diffusés, tandis que les missiles antichars ricochent simplement sur sa carapace blindée, ne provoquant que des dégâts mineurs que les paramètres fonctionnels du métal organique permettent de réparer aisément. En fait, la seule manière d'arrêter l'avance d'un monolithe est de lui administrer des salves particulièrement soutenues et concentrées. Ce n'est qu'en lui assénant un coup assez puissant pour traverser le blindage et atteindre les systèmes vitaux qu'on peut espérer mettre fin à une telle menace. Néanmoins, rares sont ceux à posséder la discipline et la précision requises, et eux-mêmes doivent viser vite et juste, sous peine d'être désintégrés par le redoutable arsenal de la machine.

La puissance de feu d'un monolithe en fait une armée à lui seul. Son armement le plus spectaculaire est l'éruption de particules, déclenchée par le cristal luisant enchâssé au sommet du véhicule. Une décharge de cette arme suffit à réduire les chars à l'état d'épaves fumantes et l'infanterie en brume moléculaire. Ceux qui ont eu la chance d'y survivre subissent alors le déchaînement

des projecteurs à fission du monolithe. Ces dispositifs de défense automatiques ratissent le périmètre du mastodonte selon des schémas d'exécution préprogrammés, soigneusement réglés pour anticiper les mouvements paniqués de l'ennemi.

Mais l'arme la plus puissante et la plus terrifiante du monolithe est son portail d'éternité. Ce champ d'énergie miroitant n'est rien moins qu'un trou de ver emprisonné dans son châssis. D'une simple commande mentale, l'équipage peut transformer le portail d'éternité en seuil de l'exil, et ceux qui échouent à résister à son attraction sont aspirés hors de la réalité, vers une prison temporelle dont on ne peut s'échapper. Sinon, l'équipage peut créer un corridor dimensionnel, prélevant les escouades nécrons du champ de bataille, d'un vaisseau en orbite, voire d'un monde nécropole lointain, pour les redéployer dans la zone du monolithe. C'est pourquoi cette machine est vue comme un précurseur au désastre, car lorsqu'un monolithe se matérialise à la surface d'une planète, c'est pour ouvrir la voie de toute une armée d'invasion nécron...

		Blindage			
		Type	CT	Av.	Fl. Arr.
Monolithe	Pesant*, Antigrav, Char	4	14	14	14

TYPE D'UNITÉ: Véhicule.

***Pesant:** Le véhicule ne peut pas dépasser la vitesse de combat, mais compte toujours comme stationnaire lorsqu'il tire.

ÉQUIPEMENT: Quatre projecteurs à fission, éruption de particules.

Portail d'Éternité: La puissance extraordinaire du portail d'éternité peut être utilisée d'une des deux manières suivantes chaque tour. Il ne peut être détruit séparément du Monolithe.

• **Corridor Dimensionnel:** Au début de la phase de Mouvement, choisissez une unité amie nécron sur le champ de bataille ou en réserve, qui n'est pas engagée au corps à corps et autre qu'un véhicule. Celle-ci quitte immédiatement sa position et "débarque" du portail du Monolithe. Cette action est traitée comme un débarquement depuis un véhicule s'étant déplacé à vitesse de combat, à ceci près que toute figurine qui ne peut pas être placée est retirée comme perte.

• **Seuil de l'Exil:** Le seuil de l'exil est traité comme une attaque de tir. Toutes les figurines ennemies (pas les unités) dans un rayon d'1D6 ps du portail ayant une ligne de vue sur celui-ci doivent immédiatement réussir un test de Force (les figurines sans valeur de Force réussissent automatiquement) ou être retirées comme pertes sans sauvegarde d'aucune sorte. Effectuez un jet séparé pour chaque figurine.

Portée	Force	PA	Type
1D6 ps	X	-	Lourde 1, Spécial

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe en Profondeur*, Métal Organique.

* Si un Monolithe est conservé en réserve, il doit entrer en jeu en utilisant la règle Frappe en Profondeur.





ARCHES DU JUGEMENT DERNIER

Quelles que soient les excentricités propres à chaque tétrarque, tous partagent la conviction absolue que la victoire s'obtient avec une écrasante puissance de feu. Certains des adversaires les plus féroces des nécrans clament que c'est à cause de leurs corps androïdes, qui sont moins impressionnants en combat rapproché. En vérité, de chair ou de métal, les nécrans ont toujours gagné leurs guerres grâce à la mise en œuvre d'une technologie supérieure. De telles victoires sont invariablement remportées à distance, et toutes les doctrines nécrans insistent sur la domination à longue portée. Et s'il y a bien une unité qui illustre ce principe, c'est l'arche du Jugement Dernier, qui compte parmi les armes les plus redoutables de l'arsenal nécran.

À première vue, l'arche du Jugement Dernier semble fragile : sa structure squelettique est dépourvue des plaques de blindage dont sont recouvertes les machines de guerre plus conventionnelles. Mais en s'arrêtant à sa vulnérabilité apparente, on passerait à côté de son potentiel véritable. Ce n'est pas un char d'assaut, conçu pour évoluer au milieu de la ligne de bataille, où il donne et reçoit des coups accablants. En fait, l'arche n'est rien moins qu'un énorme canon Jugement Dernier autopropulsé, une arme capable de remporter une bataille d'un seul tir. Tout système qui ne dépend pas directement de l'armement principal de l'arche est relié aux unités motrices ou aux boucliers déflecteurs. Chaque système secondaire est alimenté par la même source que le canon Jugement Dernier, et le pilote consacre la majeure partie de son attention à équilibrer les niveaux d'énergie pour la tâche à accomplir.



Le canon Jugement Dernier lui-même est une merveille de technologie de pointe, éclipçant les primitives et instables armes à énergie de l'Imperium. Même s'il est activé à un niveau d'énergie minimum, le canon Jugement Dernier est une arme terrifiante, et lorsqu'il tire à pleine puissance, son faisceau incandescent brûle dix fois plus fort que les armes à plasma usuelles. Les escouades de fantassins prises dans le tourbillon furieux du canon Jugement Dernier sont instantanément anéanties, tandis que les véhicules blindés sont réduits à l'état de scories rougeoyantes. Face à un tir de canon Jugement Dernier, seuls les boucliers d'un Titan offrent une protection qui ne relève pas de l'illusoire.

Contrairement aux autres véhicules, le pilote d'une arche du Jugement Dernier ne fonde sa survie ni sur sa manœuvrabilité, ni sur sa résistance, mais uniquement sur la frappe préventive. Après tout, les ennemis sont infiniment moins menaçants une fois réduits à un nuage d'énergie surchauffée. Ainsi, toute stratégie adverse autre qu'un assaut massif et direct est vouée au désastre, les attaquants se faisant vaporiser bien avant que leurs armes soient à portée. Les attaques de flanc ne valent guère mieux. Si l'arche n'est pas réputée pour sa vitesse de pointe, elle peut toutefois virer de bord avec une agilité étonnante, projetant des rayons d'énergie émeraude sur ses prétentieux assaillants.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Arche du Jugement Dernier	Découvert, Antigrav	4	11	11	11

TYPE D'UNITÉ : Véhicule.

ÉQUIPEMENT : Blindage quantique.

Deux Bordées de Fusils à Fission : L'Arche du Jugement Dernier est dotée de deux bordées de cinq fusils à fission, une sur chaque flanc, lui permettant de tirer sur les unités ennemies "par le travers". Les deux bordées et le canon Jugement Dernier peuvent tirer sur des cibles différentes, mais les fusils d'une même bordée doivent tirer sur la même cible.

Canon Jugement Dernier : Le canon Jugement Dernier peut tirer à puissance maximale uniquement si l'Arche reste stationnaire. Plus les moteurs de l'Arche sont sollicités, moins il y a d'énergie disponible pour le canon Jugement Dernier.

Ainsi, le canon Jugement Dernier possède deux profils : l'un pour les cas où l'Arche est restée stationnaire lors de la phase de Mouvement précédente, et l'autre lorsqu'elle s'est déplacée.

Stationnaire			
Portée	Force	PA	Type
72 ps	9	1	Lourde 1, Gde Explosion

Vitesse de Combat			
Portée	Force	PA	Type
24 ps	7	4	Lourde 1, Explosion

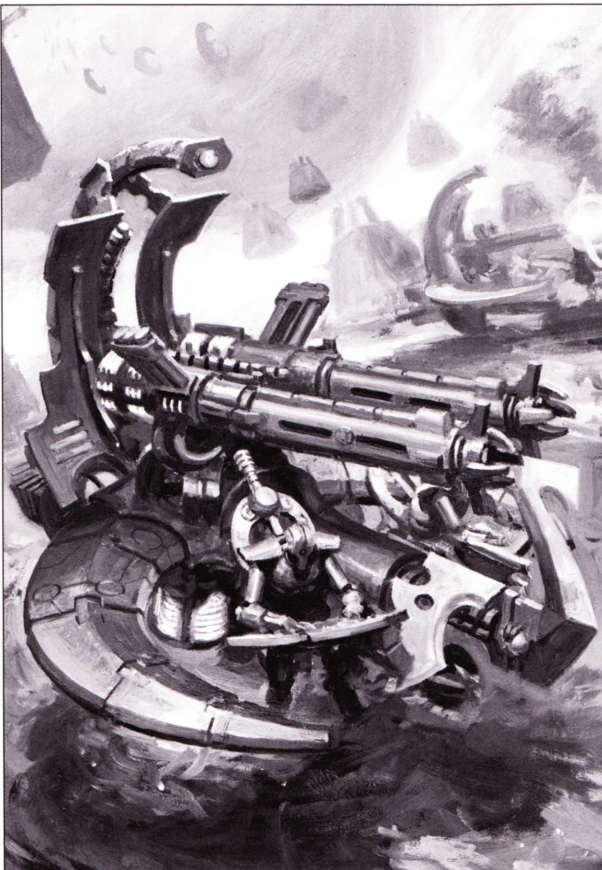
RÈGLES SPÉCIALES : Métal Organique.



CONSOLES D'ANNIHILATION

Les consoles d'annihilation sont les plateformes antipersonnel de prédilection des nécrons. Chacune est armée d'une paire de destructeurs tesla jumelés, d'énormes canons à énergie dirigée tirant de terribles arcs électriques. La configuration usuelle d'une console d'annihilation est une position fixe dans l'un des sanctuaires les plus profondément enfouis d'une nécropole nécron. Si un intrus parvenait à contourner les séries de pièges, les robots de service et les guerriers nécrons en maraude, il finirait par passer près des emplacements cachés des consoles d'annihilation. Une âcre décharge d'éclair émeraude frappe alors l'importun, dont il ne reste plus qu'un tas de poussière sur le sol usé du tombeau. Lorsqu'un tétarque part en guerre, les antiques répulseurs des consoles d'annihilation reprennent vie, permettant aux véhicules de prêter leur puissance de feu à l'armée du monde nécropole.

Les consoles d'annihilation ne sont pas assez rapides pour soutenir le rythme pourtant pesant de l'armée nécron : elles sont souvent déployées pour assurer la défense de sites stratégiques. Leur rôle est alors de contrer les éclaireurs ennemis, sans courir le risque d'être balayées par une attaque conjointe. Ainsi, seuls les assauts ennemis les plus déterminés peuvent atteindre les secteurs vitaux du champ de bataille, et les consoles d'annihilation elles-mêmes sont assurées de se rendre utiles. En outre, les tétarques leur assignent souvent des gardes guerriers nécrons ou immortels. Un tel partenariat s'avère profitable pour les deux partis : la console d'annihilation dispose d'un écran d'alliés pour repousser les assauts ennemis, tandis que ses défenseurs bénéficient de sa puissance de feu.



Les destructeurs tesla des consoles d'annihilation sont avant tout des armes antipersonnel, bien que seuls les chars les plus lourdement blindés puissent se risquer impunément dans leur ligne de tir. Le destructeur tesla est basé sur la même technologie d'arcs énergétiques employée par les canons et carabines tesla. Ses décharges électriques causent de terribles dégâts aux cibles vivantes, consumant leur chair et faisant bouillir leur sang. De plus, les éclairs rebondissent souvent d'une victime à une autre avant d'être absorbés par la terre, traçant un sillon de carnage fumant sur une large bande du champ de bataille.

Les consoles d'annihilation sont particulièrement appréciées sur les planètes frontalières boréales de la dynastie Akannazad. Ces mondes nécropoles subissent les assauts perpétuels des orks de Charadon, pour qui les domaines nécrons bien ordonnés et pleins de richesses technologiques sont d'un attrait irrésistible, que ce soit pour le butin ou pour les possibilités de semer l'anarchie. Sans le recours aux consoles d'annihilation, nombre de ces mondes auraient été envahis. Peu d'autres armes ont prouvé une telle efficacité face à une horde d'orks. Les premiers impacts déchirent la coque des truks et des véhicules volés, tandis que les arcs électriques incinèrent les orks malchanceux qui progressent à côté du tas de ferraille.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Console d'Annihilation	Découvert, Antigrav	4	11	11	11

TYPE D'UNITÉ : Véhicule.

ÉQUIPEMENT : Blindage quantique, canon tesla, destructeurs tesla jumelés.

RÈGLES SPÉCIALES : Métal Organique.

LA CHUTE DES TECHNOMANDRITES

L'écrasante majorité des machines de guerre nécrons doit son existence à un groupe spécifique de crypteks : les technomandrilles de Magistrakh. Ce conclave mystérieux avait cultivé sa neutralité lors des Premières Guerres Sécessionnistes, vendant leur savoir en matière d'armement au plus offrant. Les technomandrilles tirèrent de grands profits du sang versé par leurs congénères, mais cette attitude finit par précipiter leur chute. Lorsque le triarcat déclara la guerre aux Anciens, la première frappe ne fut pas destinée à ses ennemis, mais à Magistrakh. La raison invoquée par le Roi Silencieux auprès des nobles nécronrtyrs était d'une logique convaincante : si on voulait vaincre les Anciens, le flux des armes ne pouvait dépendre d'une seule faction. Pourtant, ceci était, en partie du moins, un mensonge. La peur avait motivé la décision du Roi Silencieux, la peur que le pouvoir ascendant des technomandrilles vienne concurrencer celui du triarcat. Ainsi, les technomandrilles furent brisés à jamais. Les survivants ne sont qu'un écho du passé, rêvant de vengeance et de gloire restaurée.



FAUCHEURS

Les faucheurs sont les hérauts de la terreur et du désarroi, des chasseurs supersoniques qui opèrent loin en avant d'une invasion nécron. Contrairement aux autres forces nécrons, les faucheurs peuvent fonctionner de manière autonome. La superstructure de l'appareil abrite des bases de données dans lesquelles est enregistrée une infinité de plans d'attaque, de stratagèmes et de variantes tactiques. Confronté à une situation étrangère aux paramètres par défaut, le pilote peut passer les données au crible et en extraire la réponse adaptée. Grâce à la précision impassible de son cerveau androïde, il peut simuler des milliards de stratégies en une poignée de nanosecondes.

Les faucheurs sont souvent déployés pour saper le moral de l'ennemi avant le début de la bataille proprement dite, car leur simple présence provoque une peur quasi irrationnelle chez les créatures vivantes. Le système primaire de propulsion du faucheur est une version plus puissante du répulseur dimensionnel du mécanoptère. Sur cet appareil plus petit, le sifflement est perçant et pénible. Sur un faucheur, la gamme et l'amplitude du son sont plusieurs centaines de fois plus fortes: il résonne dans la zone primitive des cerveaux vivants, chamboulant les souvenirs, la perception et la santé mentale. Les victimes sont frappées de catatonie, sombrent dans une vacuité baveuse et souffrent d'hallucinations de leurs camarades défunts revenus de la tombe. On comprend pourquoi des armées entières de vétérans jettent leurs armes et fuient face à l'assaut d'un faucheur, ou tentent d'arracher leurs propres yeux dans le vain espoir d'effacer les images qui accablent leurs sens.

Si l'ennemi ne concède pas la bataille au premier passage du faucheur, son pilote déchaîne toute la puissance de l'armement de l'appareil. Les destructeurs tesla balaient la zone d'arcs électriques surnaturels et font exploser les corps de tous ceux qui ne plongent pas immédiatement à couvert. Les cibles blindées parviendront peut-être à essuyer l'orage crépitant, mais ne peuvent espérer soutenir la fureur de l'arme principale du faucheur: le bien nommé rayon de mort.

Peu de signes avant-coureurs indiquent l'imminence d'un tir de rayon de mort, car le son de son activation est couvert par la plainte stridente des moteurs du faucheur. Un ennemi particulièrement vigilant pourrait apercevoir le nimbe d'énergie qui se forme autour du cristal de focalisation, ou le changement abrupt de pression atmosphérique, mais rares sont ceux à en saisir le sens à temps. Le cristal émet une dernière pulsation et un faisceau de lumière blanche aveuglante jaillit du faucheur, vaporisant l'infanterie comme les chars, ne laissant qu'un sillage calciné derrière lui. Un seul faucheur peut éventrer toute une colonne blindée pour peu que son rayon de mort reste opérationnel, et un escadron peut raser les flèches tentaculaires d'une cité ruche en moins d'une heure.

	Type	CT	Blindage		
			F	S	R
Faucheur	Antigrav, Rapide	4	11	11	11

TYPE D'UNITÉ: Véhicule.

ÉQUIPEMENT: Destructeurs tesla jumelés.

Rayon de Mort: Désignez n'importe quel point du champ de bataille à portée de l'arme, puis désignez un deuxième point dans un rayon de 3D6 ps du premier. Tracez une ligne entre ces deux points. Toute unité (amie ou ennemie) se trouvant sous la ligne subit un nombre de touches égal au nombre de figurines de l'unité qui sont sous la ligne. Si le véhicule utilise ses autres armes en plus du rayon de mort lors de la même phase de Tir, elles doivent cibler une des unités touchées par le rayon de mort.

Portée	Force	PA	Type
12 ps (spécial)	10	1	Lourde 1

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe en Profondeur, Métal Organique.

Assaut Aérien: Un Faucheur qui s'est déplacé à vitesse de manœuvre peut tirer avec toutes ses armes.

Supersonique: Une Faucheur en vitesse rapide peut se déplacer de jusqu'à 36 ps.

"La mort survient sous de nombreuses formes, mais je considère le bombardement aérien comme la plus gratifiante."

- Exécuteur Ezandrakh de la Dynastie Mephrit,
Héraut de la Moisson Rouge





MOISSONNEURS

Le moissonneur, une variante de faucheur qui sacrifie l'armement lourd au profit d'une capacité de transport de troupes, est le vecteur d'invasion privilégié des nécrons. Mais cela ne signifie pas que l'appareil est sans défense, bien au contraire. Grâce à son destructeur tesla monté en tourelle et au hurlement assourdissant de ses moteurs, le moissonneur reste un redoutable chasseur.

Si un phaéron souhaite reconquérir une planète usurpée, la première vague d'attaque inclut invariablement une flotte de moissonneurs. Assez maniables pour se soustraire au feu des plateformes orbitales, et assez agiles pour semer les défenseurs qui se rassemblent, les moissonneurs peuvent se frayer un chemin à travers le périmètre défensif pour déployer les forces d'invasion directement sur les sites stratégiques et les installations clés ennemis. Les coordonnées sont alors transmises au contingent principal, permettant aux monolithes et aux autres forces de se téléporter et à l'invasion de commencer.

Contrairement aux convoyeurs blindés employés par les autres races, le moissonneur n'a pas de compartiment de transport à proprement parler. Il déploie les troupes au moyen d'un trou de ver contraint dont l'autre extrémité est ancrée sur un monde nécropole lointain. Bien qu'il soit moins polyvalent que le portail d'éternité d'un monolithe, il permet au moissonneur de jouer le même rôle qu'un véhicule de transport sans mettre en danger les passagers. Si le moissonneur est détruit, l'escouade embarquée se retrouve simplement isolée du champ de bataille

jusqu'à ce qu'un mode d'insertion alternatif soit déployé. Même si cela empêche l'unité de prendre part immédiatement aux combats, cela vaut mieux que de la voir être détruite sur le champ, car elle pourra participer aux opérations suivantes.

Les moissonneurs servent souvent de vaisseaux éclaireurs à très longue portée, avec pour tâche d'établir le contact avec les autres mondes nécropoles ou de rechercher les planètes nécrons qui peuvent être ramenées dans le giron d'une dynastie. Là où les intrus sont peu nombreux ou très primitifs, le moissonneur mène une campagne impitoyable de subjugation. Sur les mondes où la population locale est mieux implantée, le pilote effectue secrètement des sondages et des biopsies sur les habitants, s'attaquant aux villages reculés et aux convois, tout en cherchant des indices du fait que la race autochtone est une bonne candidate pour l'Apothéose. L'enquête est longue et exhaustive, et le pilot doit souvent disséquer des villes entières pour récolter les données suffisantes. Il peut même décider de transporter des échantillons vivants d'une planète prometteuse vers son monde nécropole, pour une inspection plus poussée des crypteks. Ces sujets survivent rarement aux examens, qui consistent à les dissocier molécule par molécule et neurone par neurone. Quelques-uns sont renvoyés chez eux, mais même ceux-là sont porteurs de scarabées de confusion ou d'autres mécanismes de contrôle, et deviennent à leur insu des espions et des saboteurs qui ouvrent la voie à une invasion imminente.



	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Moissonneur	Rapide, Antigrav	4	11	11	11

TYPE D'UNITÉ : Véhicule.

ÉQUIPEMENT : Destructeurs tesla jumelés.

TRANSPORT : Un Moissonneur a une capacité de transport de 15 figurines. Il peut transporter de l'Infanterie Autoportée (chaque figurine compte pour deux), ou des motojets (chaque figurine compte pour trois). Si le Moissonneur est détruit, l'unité embarquée n'effectue pas de débarquement d'urgence et est placée en réserve (mais ne peut alors pas effectuer de *Frappe en Profondeur*).

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : L'entrée de trou de ver située sous la coque du Moissonneur est son point d'Accès. Pour embarquer ou débarquer du véhicule, mesurer à partir de son socle. Par exemple, une unité peut embarquer si toutes ses figurines se trouvent à 2 ps ou moins du socle du Moissonneur à la fin de leur Mouvement.

RÈGLES SPÉCIALES : *Frappe en Profondeur*, *Métal Organique*.

Assaut Aérien : Un Moissonneur qui s'est déplacé à vitesse de manœuvre peut tirer avec toutes ses armes.

Supersonique : Un Moissonneur en vitesse rapide peut se déplacer de jusqu'à 36 ps.



CONSOLE DE COMMANDEMENT

Les tétrarques les plus pugnaces ne combattent pas à pied, mais depuis le pont d'une console de commandement, un antigrav blindé porté par des répulseurs. Dans les temps anciens, cet appareil planait au-dessus des armées, pour que tous les nécrontyrs s'enorgueillissent de la présence de leur commandant. Or, les tétrarques ne peuvent plus inspirer leurs soldats comme autrefois – rares sont les nécrons à pouvoir encore développer de telles émotions – mais la technologie a comblé ce vide. La console de commandement est en fait un générateur d'ondes interstitielles géant qui permet au tétrarque de transmettre instantanément ses ordres aux troupes qui l'entourent. Et même si l'inspiration des troupes n'est plus liée à la visibilité du chef, ce dernier gagnera souvent un point surélevé au début de la bataille, afin de mieux identifier la stratégie ennemie avant que celle-ci soit mise en application.

La console de commandement est un appareil rapide et maniable – une nécessité, car le tétrarque doit pouvoir suivre le flux de la bataille à tout moment. Bien que ce dernier soit indéniablement le seul maître à bord de la console de commandement, ce n'est pas lui qui manipule ses contrôles. Une tâche aussi triviale ne peut incomber à un noble, et encore moins à un nécron d'un rang aussi élevé. C'est la charge de deux esclaves nécrons, qui jouent les rôles de pilotes et d'artilleurs. Cet équipage est connecté directement au tétrarque via les circuits de l'appareil et réagit à ses instructions en une fraction de seconde. Toutefois, cela n'empêche pas le tétrarque de donner des ordres verbaux – les vieilles habitudes perdurent. En fait, on entend souvent les

directives autoritaires ou les épithètes menaçantes lancées par le tétrarque résonner sur le champ de bataille, tandis qu'il pousse son équipage jusqu'à, voire au-delà de ses limites. Servir à bord d'une console de commandement est considéré comme un grand honneur, mais cela ne va pas sans risque. Non seulement c'est la garantie de se trouver au cœur des combats, mais si le tétrarque est tué – ou s'il est simplement contrarié par une panne mécanique – ses pilotes en subissent les conséquences.

Ses serveurs s'occupant des systèmes de la console, le tétrarque est libre de faire tâter l'ennemi de son fauchard. Parfois il débarque au préalable, préférant affronter l'ennemi qu'il s'est choisi avec les pieds fermement rivés au sol. Toutefois, il arrive qu'il reste à bord de sa console de commandement, penchant pour des attaques au passage en faisant décrire de grands arcs à son arme au moment où il survole ses ennemis. La dernière vision de nombre d'entre eux a été celle d'une console de commandement plongeant des cieux et du scintillement de la lame du tétrarque tournoyant en un arc fatal.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Console de Commandement	Rapide, Découvert, Antigrav	4	11	11	11

TYPE D'UNITÉ : Véhicule.

TRANSPORT : La Console de Commandement peut transporter un personnage indépendant.

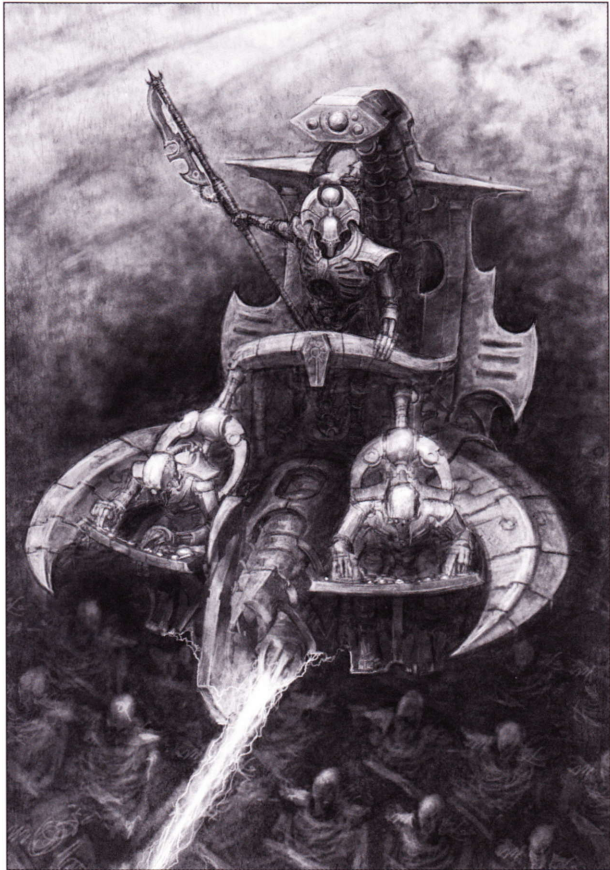
ÉQUIPEMENT : Blindage quantique, canon tesla.

RÈGLES SPÉCIALES : Métal Organique.

Attaque au Passage : Aussi longtemps qu'un personnage reste à bord d'une Console de Commandement, il peut effectuer trois attaques spéciales "au passage" à chaque tour. Ces attaques peuvent être effectuées lors de la phase de Mouvement contre une unité ennemie survolée par la Console. Toutes les attaques doivent être dirigées contre la même unité.

Effectuez des jets pour toucher et pour blesser séparés pour chaque Attaque au Passage. Si la Console s'est déplacée à vitesse de combat lors de ce tour, ces attaques touchent sur 3+, sinon sur 4+. Chaque réussite fait subir à l'unité une touche résolue avec la Force du personnage, ainsi que tout bonus de Force et capacités spéciales accordés par son arme de corps à corps. Les touches sur les véhicules sont résolues contre le blindage arrière. Si un jet pour toucher donne 6, vous pouvez choisir à quelle figurine la blessure qui en découle (s'il y en a une) est allouée. Les Attaques au Passage ignorent les sauvegardes de couvert.

Réparation Symbiotique : Si la Console de Commandement subit un dégât *immobilisé* ou *arme détruite*, le personnage embarqué peut dépenser 1 Point de Vie pour l'annuler. On ne peut pas procéder à cette annulation si celle-ci a pour effet de retirer le personnage comme perte.



ARCHES FANTÔMES

Les premiers nécrontyrs utilisaient déjà des arches fantômes. Ces simples attelages de bois tirés par des bêtes de somme étaient appelés par les familles des morts pour emmener les corps vers leur lieu de sépulture. Des milliers d'années plus tard, à l'ère du biotransfert, les arches fantômes motorisées prirent une connotation encore plus sinistre. Conduites par d'impavides soldats, elles arpentaient les rues des grandes cités. Leur mission ne concernait plus les morts, mais bien les vivants, car c'est par leur entremise que les récalcitrants étaient entraînés vers les grandes machines de transformation.

Bien que les dirigeants nécrontyrs eussent prêté serment d'allégeance aux C'tan, rares furent ceux parmi la plèbe à accueillir ce changement avec enthousiasme. Ainsi, les arches fantômes convoaient les corps brisés des victimes des sbires gouvernementaux, car le biotransfert ne requérait qu'une étincelle de vie et de mémoire. Tandis que la résistance s'étendait, les arches fantômes changèrent d'équipage, les soldats de chair et de sang étant remplacés par la première vague de convertis nécrons. Cette substitution effaça toute tendance à la compassion. La réputation des arches fantômes devenait plus sombre avec chaque cargaison, leur aspect toujours plus inquiétant. Avant que le processus de biotransfert fût achevé, la seule vision des arches fantômes suffisait à provoquer la terreur chez ceux qui pouvaient encore ressentir cette émotion. Les témoins de l'œuvre des arches fantômes jurèrent que les âmes torturées de leurs victimes nimbaient les carlingues d'une brume funeste et de murmures plaintifs.

Les innombrables millénaires qui se sont écoulés depuis ont vu la condition des nécrons radicalement changer, de même que le rôle des arches fantômes. Elles ne sont plus les geôliers des vivants, mais les sauveurs de ceux qui sont tombés, ratissant les champs de bataille pour récupérer les restes des nécrons qui ne sont plus à même de s'auto-réparer. Les composants ainsi récoltés disparaissent sous des nuées de scarabées constructeurs. Travaillant avec une efficacité silencieuse, ils remettent le nécron en fonction si les dégâts sont réparables, où le recyclent en énergie brute dans le cas contraire. Les nécrons réparés sont placés en stase jusqu'à ce que l'arche fantôme atteigne sa pleine capacité, et qu'elle les rapatrie jusqu'à leur monde nécropole, ou qu'elle les redéploie directement au cœur des combats.

Les arches fantômes sont utilisées comme véhicules de transport conventionnels, amenant les renforts sur des zones vitales du champ de bataille, ou permettant aux nécrons d'attaquer depuis un angle inattendu. La situation de l'ennemi est d'autant plus délicate que les nécrons déployés de la sorte sont, à toutes fins utiles, accompagnés par leur propre plateforme mobile de réparation. Ce n'est qu'en détruisant les arches fantômes que l'ennemi peut nourrir le moindre espoir de victoire.

		Type	CT	Blindage		
				Av.	Fl.	Arr.
Arche Fantôme	Découvert, Antigrav		4	11	11	11

TYPE D'UNITÉ : Véhicule.

ÉQUIPEMENT : Blindage quantique.

Deux Bordées de Fusils à Fission : L'Arche Fantôme est dotée de deux bordées de cinq fusils à fission, une sur chaque flanc, lui permettant de tirer sur les unités ennemies "par le travers". Les deux bordées peuvent tirer sur des cibles différentes, mais les fusils d'une même bordée doivent tirer sur la même cible.

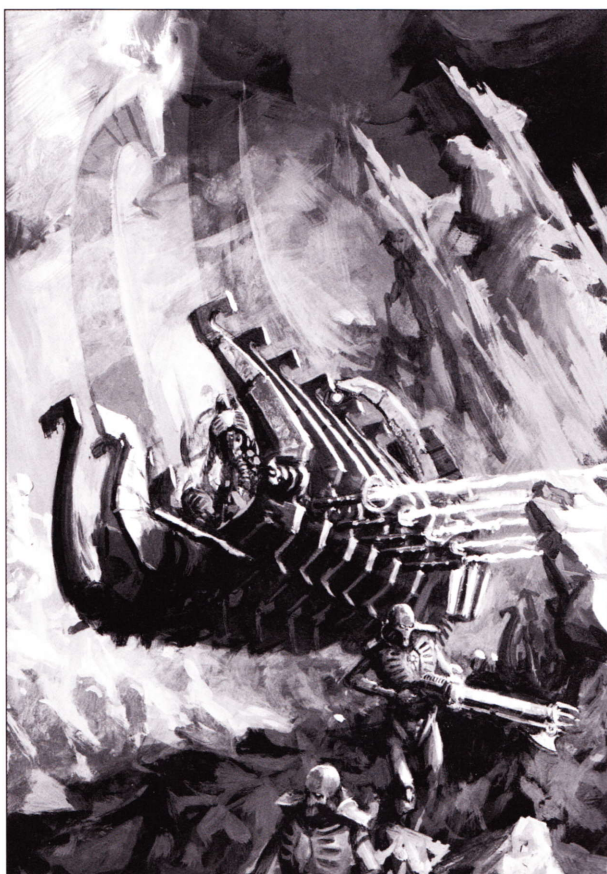
TRANSPORT : L'Arche Fantôme peut transporter dix figurines appartenant à la liste suivante : Guerriers, Dynastes, Tétrarques, Crypteks et personnages spéciaux nécrons.

RÈGLES SPÉCIALES : Métal Organique.

Barge de Réparation : Au début de la phase de Mouvement nécron, une Arche Fantôme peut dépenser de l'énergie pour réparer les nécrons à proximité. Désignez une unité de Guerriers Nécrons dans un rayon de 6 ps (ou embarquée à bord) de l'Arche et jetez 1D6. Sur un 2+, ajoutez 1D3 figurines à l'unité, celles-ci pouvant se déplacer et agir normalement lors de ce tour. L'unité ne peut pas dépasser sa taille initiale. Si une figurine ne peut pas être placée pour quelque raison, elle est détruite. Sur un 1, placez les figurines comme décrit précédemment, mais l'Arche subit également un dégât superficiel sans aucune sauvegarde.

"L'immortalité n'est pas l'invulnérabilité,
mais elle s'en rapproche."

- Illuminor Szeras
Cryptek Régisseur du Conclave de Zantragora





IMOTEKH LE SEIGNEUR DES TEMPÊTES

Phaëron de la Dynastie Sautekh

Le Némésor Imotekh s'éveilla de son long sommeil pour trouver son monde nécropole bouleversé. Mandragora avait survécu aux éons presque intact, pour sombrer finalement à cause d'une ambition débridée. Le phaëron du monde primordial fut l'un des rares à périr durant l'hibernation, et une fois la menace extraterrestre immédiate anéantie, les nobles restants tentèrent de s'emparer du trône. Une décennie de guerre fratricide s'ensuivit, aucune faction ne parvenant à l'emporter. Durant cette période, la revivification des nobles de haut rang fut suspendue, car personne ne souhaitait réveiller davantage de rivaux. Si cela avait dû perdurer, Imotekh aurait sûrement dormi jusqu'à ce que la guerre civile ait déchiré Mandragora. Or, l'un des prétendants eut l'idée de rallier le fameux général à sa cause, car la victoire ne pourrait échapper à celui disposant d'un tel serviteur.

Cependant, lorsqu'Imotekh se réveilla, il fut à la fois enragé et consterné par l'anarchie qui l'entourait. Il réalisa que le seul espoir de restaurer Mandragora était de mettre rapidement un terme à la guerre civile et refusa de soutenir une quelconque faction. Au lieu de cela, Imotekh dressa sa propre armée, terrassa les chefs antagonistes et monta sur le trône du monde primordial. Le phaëron nouvellement couronné condamna toute forme de lutte intestine au sein de son royaume, celles-ci n'étant pour lui qu'une perte de temps et de ressources. Cette loi fut tout d'abord peu observée, mais lorsqu'Imotekh prouva sa

détermination en exécutant sommairement les contrevenants, celle-ci devint promptement la norme. Grâce à sa poigne de fer et une rapide série de succès militaires sur les mondes voisins, la position d'Imotekh devint rapidement inattaquable. En effet, depuis ce jour, son seul réel rival est le fameux Némésor Zahndrek du monde primordial de Gidrim, mais la loyauté du vieux général est aussi indéfectible que ses idées sont confuses, aussi ne représente-t-il pas une sérieuse menace.

Imotekh est un grand stratège, peut-être le plus accompli que toute la galaxie ait jamais abrité. Ses campagnes ne se déroulent pas seulement sur plusieurs mondes, mais s'étendent à travers des systèmes solaires et des secteurs galactiques entiers. Lorsqu'il lance une attaque, il est impossible de distinguer s'il s'agit de son assaut principal ou d'un simple leurre conçu pour attirer les forces adverses loin d'une bataille encore à venir. Tous ces assauts sont planifiés pour submerger les armées déjà sur place, contraignant l'ennemi à sacrifier ses troupes ou à leur faire parvenir des renforts. Le phaëron a toujours plusieurs longueurs d'avance et peut tirer parti de l'une ou l'autre des situations. En effet, ses plans sont incroyablement évolutifs. Il s'y mêlent des feintes, des contre-stratégies et d'autres mesures d'urgence qui se mettent en œuvre automatiquement dans certaines circonstances ou lorsque certains seuils sont atteints. Pour des observateurs extérieurs, la méthodologie d'Imotekh a quelque chose de mystique, car comment expliquer autrement sa façon d'anticiper avec autant d'exactitude? Mais en vérité, il ne s'agit que de la mise en application rigoureuse des probabilités et de la logique, combinée à une compréhension poussée du mode de pensée adverse.

La logique dictant les stratégies du Seigneur des Tempêtes est si implacable que la seule manière de la retourner contre lui est d'abandonner toute rationalité. Si la plupart des adversaires ont les pires difficultés pour ce faire, l'anarchie est une seconde nature chez les orks, aussi Imotekh les déteste-t-il plus que toute autre jeune race extraterrestre, car malgré tous ses efforts, il peine à remporter la moindre victoire contre la masse grouillante des peaux-vertes. Néanmoins, le but d'Imotekh est de purger la galaxie de toutes les races inférieures, afin d'asseoir la domination des nécrons, ainsi ne renoncera-t-il jamais à affronter les orks jusqu'à les vaincre une fois pour toutes.

En tant que phaëron de la dynastie Sautekh, Imotekh peut puiser dans des ressources inimaginables, les armées de la dynastie entière étant à sa disposition. Cependant, le Seigneur des Tempêtes a bien conscience que l'ennemi, à savoir toute forme de vie, est bien trop nombreux pour être vaincu par la seule force militaire. Aussi considère-t-il la terreur comme une arme aussi efficace que toutes les autres de l'arsenal nécron, et n'hésite-t-il pas à s'en servir. Ses armées avancent sous couvert de ténèbres, des éclairs émeraude s'abattant des nuages noirs pour foudroyer l'ennemi. Les armées adverses prises sous la tempête sont alors absorbées par celle-ci et coupées de l'extérieur pour la durée de la bataille. Ceux qui parviennent à s'échapper du maelström sèment la panique chez leurs camarades. Pire encore, ces survivants sont souvent infestés de nanoscarabées dont la signature énergétique agit comme une balise irrésistible pour les meutes de dépeceurs en maraude.



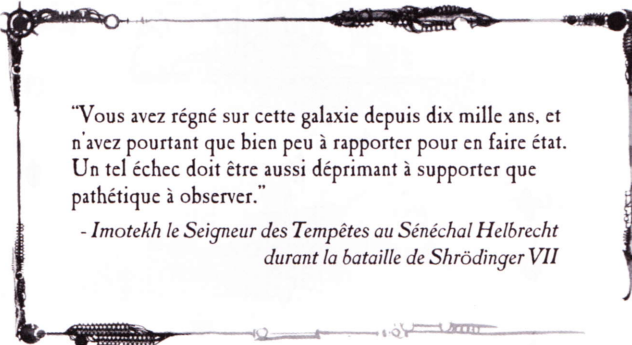


Si le seigneur des tempêtes possède la moindre faiblesse, c'est sans doute la volonté de prouver sa supériorité aux généraux adverses assez fous pour l'affronter. Les ennemis de haut rang sont ainsi souvent relâchés après leur défaite afin de vivre en supportant le poids de leur incompétence. Cette leçon est invariablement accompagnée d'une mutilation, un membre tranché étant la méthode favorisée. Ainsi, à chaque bataille, les ennemis survivants en apprennent un peu plus sur les méthodes d'Imotekh et les plus perspicaces d'entre eux n'en sont que plus déterminés à mettre un terme à ses campagnes. Le Grand Sénéchal Helbrecht des Black Templiers, en particulier, a ainsi livré d'âpres combats contre le Seigneur des Tempêtes à maintes reprises, bien que la victoire lui ait échappé jusqu'ici.

Le fait qu'Imotekh souffre d'une forme personnelle d'arrogance martiale marque un net contraste avec le détachement analytique dépourvu d'émotion avec lequel il planifie et mène ses campagnes. Si la stase prolongée est responsable d'une excentricité, en quoi l'a-t-elle affecté ? Imotekh est-il un maître stratège en quête de gloire à cause de dommages causés à sa mémoire, ou s'agit-il d'un guerrier belliqueux que le destin a transformé en génie tactique ? Au fond peu importe, car si le phaéron est un jour défait, ce ne sera pas l'œuvre d'un tacticien supérieur, mais plus vraisemblablement celle d'un guerrier plus accompli.

Les probabilités d'une telle fin ne cessent de croître. Le domaine d'Imotekh grandit en effet à un rythme inégalé parmi les dynasties nécrans. Plus de quatre-vingts mondes nécropoles sont placés dans son giron et environ cinq fois plus de planètes aux mains d'autres races lui payent un tribut sous une forme plus ou moins directe – il est difficile de comptabiliser le nombre exact de civilisations détruites par Imotekh au cours de ses campagnes. Un tel royaume n'est certes rien comparé à l'Imperium tentaculaire ou même aux dynasties nécrans à leur apogée, mais cela constitue néanmoins un résultat édifant au regard des deux siècles qui ont suffi à sa constitution.

Toutefois, une telle expansion a un prix, et la dynastie d'Imotekh commence à faire parler d'elle dans plusieurs autres royaumes. Sur Macragge, les rapports d'une activité nécron au-delà de la bordure septentrionale d'Ultramar ont attiré l'attention de Marneus Calgar. Les grands prophètes d'Iyanden ont pressenti un péril de la même ampleur que les flottes-ruches tyrannides pour leur vaisseau-monde. Des rumeurs d'un sinistre pouvoir en marche ont même atteint l'Empire Tau, et comme toujours, ils y ont vu une opportunité plutôt qu'une menace. Ce n'est qu'une question de temps avant que la dynastie Sautekh entre en conflit direct avec ces autres royaumes, et s'il doit en affronter plus qu'un seul à la fois, Imotekh verra assurément son génie tactique mis à l'épreuve.



"Vous avez régné sur cette galaxie depuis dix mille ans, et n'avez pourtant que bien peu à rapporter pour en faire état. Un tel échec doit être aussi déprimant à supporter que pathétique à observer."
- Imotekh le Seigneur des Tempêtes au Sénéchal Helbrecht durant la bataille de Shródingér VII

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Imotekh Seigneur des T.	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Gantelet de feu, disrupteur de phase, phylactère, trame sempiternelle.

Nuée de nanoscarabées : Au début du premier tour de jeu, déterminez aléatoirement une unité non-véhicule de l'armée adverse. Cette unité est infestée de nanoscarabées et toute meute de dépeceurs entrant en jeu en *Frappe en Profondeur* dans un rayon de 6 ps de celle-ci ne dévie pas.

Bâton du Destroyer : Cet ancien bâton de lumière ouvragé fut brandi à l'origine par Zehet, fondateur de la Dynastie Sautekh, puis par chacun de ses successeurs. Le bâton du Destroyer peut libérer un faisceau d'une incroyable puissance destructrice, mais l'arme mettra ensuite un certain temps à se recharger.

Portée	Force	PA	Type
*2D6 ps	6	1	Assaut 1, Une Seule Utilisation

*Lorsque vous tirez avec le Bâton du Destroyer, indiquez une direction. Lancez ensuite 2D6 et tracez une ligne droite depuis le socle d'Imotekh dans la direction choisie et sur une distance en ps égale au résultat obtenu sur les dés. Toute unité, amie ou ennemie, subit un nombre de touches égal au total de ses figurines se trouvant sur la ligne.

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Personnage Indépendant, Phaéron (voir page 30), Protocoles de Réanimation.

Défaite Humiliante : Si un personnage perd son dernier Point de Vie des suites d'une attaque d'Imotekh au corps à corps, lancez 1D3. Imotekh compte comme ayant infligé autant de blessures supplémentaires pour le calcul du résultat de combat.

Stratégie Hyperlogique : Une armée incluant Imotekh le Seigneur des Tempêtes prend l'initiative sur un résultat de 4+. Toutefois, les peaux-vertes parviennent toujours à confondre ses plans d'une manière ou d'une autre, et une armée incluant Imotekh ne pourra jamais prendre l'initiative face aux orks.

Seigneur de la Tempête : Si votre armée inclut Imotekh le Seigneur des Tempêtes, les Règles de *Combat Nocturne* s'appliquent automatiquement au premier tour de la partie. En outre, vous pouvez tenter de maintenir les règles de *Combat Nocturne* en lançant 1D6 au début de chaque tour de jeu après le premier. Si le résultat est plus haut que le tour en cours, la tempête continue et les règles de *Combat Nocturne* restent actives. Dans le cas contraire, le *Combat Nocturne* cesse et ne prendra plus effet jusqu'à la fin de la partie.

De plus, tant que les règles de *Combat Nocturne* sont actives, lancez 1D6 pour chaque ennemi non engagé au début de chaque phase de Tir nécron. Sur un résultat de 6, elle est foudroyée et subit 1D6 touches de Force 8 PA 5 (les véhicules sont touchés sur leur blindage latéral). Notez qu'un *Combat Nocturne* provoqué par un Flash Aveuglant (voir page 84) ne génère pas de foudre.



ILLUMINOR SZERAS

Si les C'tan ont bien apporté le savoir du biotransfert, c'est entre les mains de Szeras qu'il devint réalité. Même alors, il le vit comme le premier pas sur la voie de l'évolution ultime, un voyage qui ne s'achèverait pas en tant que créature de chair ou de métal, mais sous la forme de dieu constitué d'énergie pure. Depuis ce jour, Szeras cherche à tirer le meilleur parti de son corps d'androïde. Après tout, il est désormais libéré des contraintes et des faiblesses inhérentes à la chair.

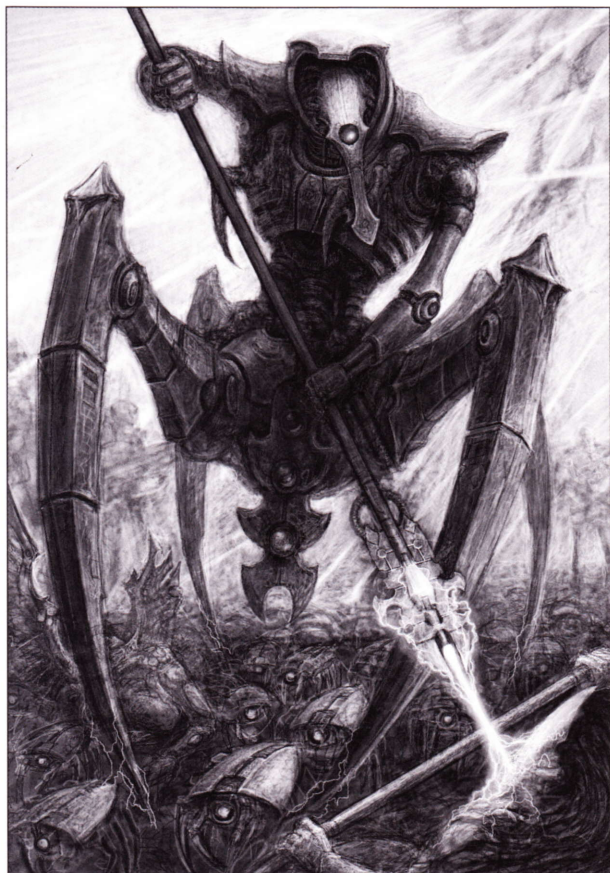
Szeras travaille à percer les mystères de la vie, car il redoute de n'être qu'un dieu de second ordre s'il ne détient pas de tels secrets. L'illuminor frôle leur compréhension depuis plusieurs siècles, bien que la clef de tout cela lui échappe toujours. Peut-être que certains concepts de l'univers résistent à toute forme de logique, ou que pour comprendre la vie, un observateur doit figurer au rang des vivants et non des androïdes. Quelle qu'en soit la raison, les secrets de l'âme resteront toujours hors de portée de la logique de Szeras, chose qu'il n'acceptera jamais. Parfois, il doit se détourner de ses recherches pour agir dans l'intérêt d'autrui – Szeras requiert un flot constant de sujets vivants pour ses expériences, et le plus sûr moyen d'en acquérir est de louer ses services d'expert en robotique en échange de prisonniers de diverses espèces.

Bien qu'il soit obsédé par les secrets de la vie, les aptitudes de Szeras à améliorer l'armement et même les corps mécaniques de ses fidèles nécrans sont inégalées. Ses recherches sur la forme et les fonctions de tant de différentes créatures vivantes

lui ont appris comment augmenter presque tous les aspects de la mécanique nécron – un trait l'ayant rendu repoussant auprès de nombreux de ses pairs. La dissection des yeux multiples de l'arachtoïde de Vuzsalen lui a ouvert la voie de maintes améliorations des systèmes de visée, tandis que le désassemblage moléculaire de la peau chitineuse de l'ambull a permis des avancées conséquentes sur la solidité des armures, pour ne citer que deux de ses milliers de découvertes.

Parfois, ses talents sont si demandés que Szeras peut lui-même en déterminer le prix – invariablement un raid dirigé contre un monde de son choix. Il préfère les sujets eldars par-dessus tout, car ils procurent des résultats plus fascinants que toutes les autres créatures de la galaxie. Cependant, rares sont les tétrarques à pénétrer délibérément en territoire eldar sans la promesse d'un gain militaire conséquent, aussi l'illuminor éprouve-t-il les pires difficultés à mettre la main sur de tels spécimens. Szeras accompagne toujours la première vague d'un tel assaut, car c'est à la fois le meilleur moyen de choisir sa récompense, et l'assurance de ne pas être dupé par son client.

Une fois entre ses griffes, les cobayes de Szeras ne peuvent espérer que souffrir au cours d'une existence pas forcément brève dans les laboratoires obscurs et maculés de sang des catacombes de Zantagora. L'illuminor opère rarement les morts, car il est convaincu que le savoir réside dans les vivants. Des machines de stase maintiennent le sujet en vie et conscient durant la procédure, bien qu'elles ne fassent rien pour apaiser ses douleurs atroces. Les cris d'agonie des cobayes ne perturbent Szeras en rien, car il considère ces derniers comme des êtres inférieurs. Il se contente d'abaisser ses récepteurs auditifs jusqu'à ce que le bruit s'apaise et observe, impassible, tandis que ses outils découpent le sujet molécule par molécule.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Illuminor Szeras	4	4	4	4	2	2	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Lance spectrale (voir page 84), regard de flammes (voir page 84).

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Personnage Indépendant, Protocoles de Réanimation.

Augmentation Mécanique : Au début de la partie, avant que les forces soient déployées, désignez une unité de Guerriers Nécrans ou d'Immortels pour recevoir les augmentations de Szeras. Cette unité bénéficie de l'une des améliorations de la liste suivante, lancez 1D6 pour déterminer laquelle :

- 1-2 Carapace Renforcée :** L'Endurance de l'unité passe à 5 pour toute la durée de la partie.
- 3-4 Optiques Améliorés :** La Capacité de Tir de l'unité passe à 5 pour toute la durée de la partie.
- 5-6 Servomoteurs Perfectionnés :** La Force de l'unité passe à 5 pour toute la durée de la partie.



ORIKAN LE DEVIN

Orikan est un astromancien accompli capable de prédire les événements en observant la position des étoiles. Ainsi eut-il vent de la Chute des Eldars, de l'Avènement de l'Homme, de l'Hérésie d'Horus et de l'arrivée des tyranides plusieurs millénaires avant qu'ils arrivent. Par un examen poussé, Orikan peut même augurer des événements de moindre importance : les mouvements de flottes, la destinée d'individus, voire les stratégies employées par les armées en campagne – des choses trop insignifiantes pour bouleverser la galaxie, mais dont la connaissance peut considérablement améliorer le sort du devin.

Bien qu'ils se servent de ses travaux laborieux, rares sont les pairs d'Orikan à lui faire totalement confiance. Cela n'a rien à voir avec ses compétences, car tous les crypteks peuvent faire usage d'une techno-sorcellerie qui défie l'imagination. Le malaise qu'il suscite tient surtout au mépris avec lequel il traite la noblesse, et à la lueur dans son regard, qui trahit un amusement que personne ne peut saisir. Nombreux sont les tétrarques à souhaiter qu'Orikan soit puni pour son insolence. Toutefois, une telle action ne serait pas simplement imprudente – la possibilité d'en appeler aux compétences du devin compense largement ses impertinences – mais impossible à réaliser. En effet, Orikan connaît les plans de ses rivaux et de ses ennemis bien avant qu'ils les mettent en œuvre, ce qui lui permet de les exploiter à son avantage. La plupart du temps, cela entraîne une issue fatale pour l'intrigant qui lui voulait du mal.

Aussi compétent que soit Orikan, ses prédictions ne sont pas sans faille. Des éléments inattendus peuvent interférer dans ses calculs, et balayer toute la frise chronologique de ses prophéties. Les périples dans le Warp les altèrent inmanquablement, à tel point que l'Empyreum semble se délecter de défier le devin. Dans de telles circonstances, pour préserver ses plans et sa réputation, Orikan est forcé d'utiliser de ses talents jalousement gardés de chronomancien. Remontant le temps, il émerge dans le passé au moment où il peut remettre sur les rails sa version du futur, généralement en détruisant d'une manière ou d'une autre l'élément perturbateur.

Dans les prédictions d'Orikan, les chantiers navals de la Marine Impériale sur Hélios VI n'auraient jamais dû résister à l'approche de la Waaagh! Skullkrak, et ils ne durent leur salut qu'à une intervention inopinée de la 4^e compagnie des Silver Skulls. En prenant rétroactivement les Space Marines en embuscade quelques semaines plus tôt, jusqu'à presque les anéantir grâce aux forces nécrons, Orikan s'assura que la destruction d'Hélios VI eut bien lieu conformément à ses premières prévisions. Ainsi les nécrons furent-ils à même de conquérir la majeure partie du secteur environnant, et, plus important encore, la réputation du devin fut préservée.

Cependant, Orikan recourt à ce genre d'expédients avec parcimonie, car ceux-ci peuvent avoir des répercussions indésirables. Les conséquences directes des événements sur Hélios VI virent pas moins de cinq chapitres Space Marines, incluant les Howling Griffons, les Death Spectres et les Silver Skulls survivants, s'abattre sur le système de Lazar pour prendre leur revanche, et détruire le monde nécropole qui avait eu recours initialement aux services du devin. L'implication d'Orikan dans ce désastre est demeurée secrète, mais cette découverte pourrait ruiner sa renommée.

Orikan prend grand soin de dissimuler ses agissements aux yeux de ses pairs. Bien que la chronomancie soit pratiquée par nombre d'autres crypteks, aucun n'est capable des prouesses du devin dans ce domaine, et cela nourrirait outre mesure les soupçons dont il fait l'objet, ce qui est la dernière chose qu'il souhaite. Des plans minutieux s'étalant sur un millier de millénaires sont sur le point de porter leurs fruits, et lorsque les étoiles s'aligneront enfin, Orikan pourra embrasser sa véritable destinée...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Orikan le Devin	4	4	4	4	2	2	2	10	4+
*Orikan Transcendé	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Disrupteur de phase, faisceau transdimensionnel.

Bâton d'Anachronie : Ce bâton existe une demi-seconde avant le présent, et ses coups touchent leur cible un instant avant qu'Orikan les portent.

Orikan relance ses Attaques ratées au corps à corps et celles-ci ignorent les sauvegardes d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Personnage Indépendant, Protocoles de Réanimation.

Seigneur du Temps : Cette capacité peut être utilisée une seule fois par partie, au début de l'un de vos tours. Pour le restant de ce tour, tous les jets de réserve ratés doivent être relancés.

***Alignement Stellaire :** Orikan débute la partie avec le premier des deux profils ci-dessus, mais à mesure que le jeu progresse, il y a une chance que les étoiles s'alignent et lui insufflent une fraction d'un ancien pouvoir. Lancez 1D6 au début de chacun de vos tours. Si le résultat est inférieur ou égal au tour en cours, alors les constellations sont alignées et Orikan parvient à s'emparer d'une portion de pouvoir céleste (vous pouvez éclater d'un rire sinistre). Orikan utilise alors le profil "Orikan Transcendé" (sa figurine ne change pas). Une fois Orikan transcendé, lancez 1D6 au début de chacun de vos tours. Si le résultat est inférieur ou égal au tour en cours, la puissance d'Orikan décroît, il retourne à son profil initial et aucune transformation ne peut plus être tentée. Les blessures subies sont conservées entre ses incarnations (Orikan peut être retiré comme perte lorsqu'il reprend sa forme initiale).

Collet Temporel : Pendant le premier tour de jeu de la partie, toutes les unités ennemies se déplaçant sont considérées comme étant en terrain difficile. Si une unité est déjà en terrain difficile, alors elle se déplace du plus bas résultat obtenu sur les dés, au lieu du plus haut comme c'est le cas normalement.

"Le temps est une arme incomparable. Il me permet même d'attendre simplement que mes ennemis pourrissent."

- Orikan le Devin



TRAZYN L'INFINI

Archéoviste des Galeries de Solemnace

Trazyn est le conservateur des faits et des reliques. Les vastes et innombrables caveaux du monde nécropole de Solemnace sont remplis de technologies si rares et si merveilleuses que tout technaure de l'Adeptus Mechanicus sacrifierait ses subalternes sans hésiter ne serait-ce pour apprendre leur existence. Les chambres enfouies recèlent des artefacts de toutes sortes: le fameux chœur de moelle spectrale d'Altansar, la tête préservée de Sebastian Thor, l'enveloppe calcifiée d'un Dominateur et un humain gigantesque enchâssé dans une armure énergétique baroque, ses traits figés dans un hurlement – pour n'en citer qu'une partie. Ce trésor ne cesse de croître, car l'histoire est toujours en marche, et Trazyn s'efforce d'en suivre la cadence. Hélas, rares sont les mondes à lui céder leurs reliques de bonne grâce, préférant s'accrocher jalousement à chaque parcelle de leur civilisation plutôt que de leur offrir la préservation à travers les âges. Dans de telles circonstances, Trazyn n'a d'autre choix que de lever ses armées et de s'emparer des objets de sa convoitise par la force – et si cela doit sceller le destin d'une cité, d'une planète, voire d'un secteur entier, qu'il en soit ainsi.

Les merveilles les plus grandioses de Solemnace sont ses galeries prismatiques, des chambres sinueuses bordées de statues relatant les événements de l'histoire que Trazyn a jugés dignes d'être archivés, et classés depuis le dernier conseil du vaisseau-monde Idharæ jusqu'aux massacres à grande échelle

sur Tragus. Les galeries prismatiques ne sont pas seulement garnies d'authentiques sculptures, elles contiennent aussi des êtres vivants transmutés en hologrammes solides au moyen d'une technologie arcanique. Certaines de ces statues ne sont ainsi rien de moins que les acteurs originels de l'histoire, figés dans leur triomphe ou leur défaite de l'instant, et ramenés sur Solemnace pour témoigner à jamais de leurs faits. Il peut arriver qu'une statue soit détruite, brisée par un spectre canoptek défaillant, l'effondrement d'une cellule, ou bien, dans les pires cas, par un affrontement entre les guerriers servants de Trazyn et l'entourage d'un Inquisiteur trop curieux (dont la plupart sont à présent exposés dans l'une des galeries des niveaux supérieurs). Cela ne manque jamais de frustrer l'archéoviste, car il doit alors stopper ses recherches afin de remplacer les éléments perdus.

Bien entendu, rares sont les statues remplaçables, mais les galeries de Trazyn n'observent aucun autre règle que celle édictée par leur conservateur. Si celui-ci décide que l'un de ses tableaux de lumière solide remplira sa fonction avec des substituts – même inappropriés – il les y intégrera. Un bon tiers de sa galerie "La Mort du Seigneur Stellaire Macharius" est ainsi constituée de gardes impériaux dont les uniformes sont postérieurs de trois siècles aux faits historiques, mais Trazyn ne se préoccupe que du spectacle procuré, et non des détails comme les boutons ou les lacets. Lorsqu'il décide de mettre à jour ses œuvres, l'archéoviste s'exécute avec hâte, traquant les armées, les garnisons ou les mondes dépourvus de défenses planétaires conséquentes. Suivant le nombre des remplacements à effectuer, il suffira de quelques raids effectués par des moissonneurs. Une plus grande mobilisation de force sera requise dans le cas d'un échantillonnage de population à l'échelle d'une planète entière.

Aucun monde nécropole n'échappe à l'attention de Trazyn. Dans son esprit, les nécrons ne sont pas plus dignes de confiance que les autres races lorsqu'il s'agit de veiller sur les artefacts qu'il convoite. Trazyn ne fait pas de distinction entre ceux conservés par ses pairs et ceux aux mains d'extraterrestres. Ces "prélèvements" impromptus lui ont valu le statut de persona non grata sur plusieurs mondes nécropoles. Il est ainsi interdit de séjour dans les catacombes de Mandragora sous peine de mort, suite à une longue tentative d'y subtiliser le Bâton du Destroyer. En revanche, il est le bienvenu sur Mœbius, à la stricte condition que son arrivée puisse accroître de quelconque manière le prestige de la dynastie régnante des Nekthyst.

Cela explique en partie pourquoi Trazyn dissimule souvent sa véritable identité sous un pseudonyme. Hélas, alors qu'il considère ses noms d'emprunts comme des chefs-d'œuvre d'artifice, ceux-ci proviennent simplement d'anciens mythes nécrons, voire de fables, comme le Némésor Koschai ou Thantekh l'Éternel. Ainsi, le fait que Trazyn soit rarement découvert avant d'avoir commis son forfait en dit plus long sur la nature bornée et les connaissances sélectives des autres nobles nécrons que sur ses talents dans l'art du subterfuge. Même sur des planètes aux mains des orks, sur les septs Tau et sur les colonies humaines, où ses affaires sont conclues invariablement par le biais d'une marionnette contrôlée mentalement, Trazyn prend grand soin de garder son identité secrète. Il sait trop bien que ses activités ont





attiré l'attention de certains libres marchands et inquisiteurs, car l'histoire tourmentée de l'Imperium présente un attrait irrésistible pour l'archéoviste. Néanmoins, bien que Trazyn soit confiant dans ses capacités à éviter les pièges des primitifs humains, sa paranoïa le pousse toujours à la plus extrême prudence.

Trazyn a pour habitude de partir en reconnaissance ou de mener ses campagnes par l'intermédiaire d'un corps de substitution dans lequel il implante sa volonté. S'il subit des dommages angibles, l'essence de l'archéoviste retourne simplement dans son enveloppe "authentique" ou encore dans celle d'un autre pantin.

Les substituts de Trazyn ne sont pas tous identifiables comme tels. En effet, nombre d'entre eux sont des dynastes ou des tétrarques, dont le corps a été dépossédé à leur insu de son esprit originel par l'archéoviste. Prendre le contrôle d'une telle enveloppe est aisé pour Trazyn. Tandis que sa volonté supplante celle de l'hôte pendant la durée de la possession, son corps se transmute en une réplique exacte de celui de l'archéoviste. Ainsi protégé des dangers d'une galaxie périlleuse, Trazyn peut se rendre là où sa passion le guide.

Cependant, cette époque d'entreprise minutieuse est presque révolue. La guerre sévit de plus en plus fort dans chaque recoin de la galaxie, consumant temples, cités et mondes, voire des races entières, bien avant que Trazyn ait l'opportunité de cataloguer et de "sauver" ce qui le mérite. Ainsi, pour la première fois en un million d'années, Trazyn mobilise toute la puissance des légions de Solemnace, ce qui est pour lui le meilleur moyen de préserver des planètes de l'arrivée de barbares ignorants le temps d'effectuer une étude culturelle approfondie. Une vingtaine de mondes impériaux sont d'ores et déjà occupés par les forces de l'archéoviste, leurs habitants soumis par ses armées, mais Trazyn ne semble pas vouloir s'arrêter là pour autant.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Trazyn l'Infini	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Scarabées psychophages.

Oblitérateur Empathique : L'exacte provenance de ce sceptre étrange est inconnue de tous sauf de Trazyn, mais on prétend qu'il renferme une technologie conçue par la race éteinte des Anciens. Lorsque l'Oblitérateur Empathique fauche un ennemi, une onde psionique s'échappe de sa victime pour frapper les créatures similaires alentour. Cette arme convient parfaitement à Trazyn, qui dédaigne les combats intenses, leur préférant de loin un unique coup porté au moment opportun.

Si Trazyn tue un ennemi ou plus au corps à corps, l'Oblitérateur Empathique provoque une onde psionique. Elle intervient après que les attaques ont été résolues, mais avant le calcul du résultat de combat.

Pour résoudre l'onde psionique, lancez 1D6 pour chaque figurine de la mêlée (amie et ennemie) ayant exactement le même nom sur son profil de caractéristiques que la ou les victimes de Trazyn lors du combat en question. Si le résultat est 4 ou plus, la figurine subit une blessure (autorisant les sauvegardes d'armure). Par exemple, si Trazyn tue un Sergent

Space Marine, lancez 1D6 pour chaque Sergent Space Marine participant au combat : si Trazyn tue un Boy Ork, lancez 1D6 pour chaque Boy Ork participant au combat.

Les blessures causées par l'onde psionique comptent pour le calcul du résultat de combat.

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Personnage Indépendant, Phaëron (voir page 30), Protocoles de Réanimation.

"Excellent ! Une Autre Pièce pour la Collection" : Trazyn est une unité opérationnelle et peut prendre des objectifs. Il ne les capture pas réellement, mais on considère qu'il récupère un artefact situé à proximité. Les gains d'un point de vue militaire ne sont ainsi que pure coïncidence (mais néanmoins utiles pour le joueur contrôlant Trazyn).

Hôtes de Substitution : Si Trazyn est retiré comme perte, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, retirez-le normalement. Sur un résultat de 2 ou plus, déterminez aléatoirement une figurine parmi les Factionnaires, Crypteks, Dynastes et Tétrarques amis sur la table de jeu (et qui ne sont pas des personnages spéciaux). Retirez la figurine en question comme perte et remplacez-la par Trazyn, dont les Points de Vie sont égaux à ceux qu'il restait à la figurine qui vient d'être retirée. Trazyn ne rapporte des Points d'Annihilation que s'il est tué et ne revient pas en jeu. Les figurines retirées comme perte pour être remplacées par Trazyn rapportent des Points d'Annihilation de manière habituelle.

"Chère Madame, laissez-moi vous exprimer toute ma gratitude pour votre généreux présent. Il est déjà si rare de découvrir un autre de mes semblables capable d'apprécier mon travail, que l'observer chez un membre d'une autre race revêt une forme de révélation.

Je réalise que vous avez arpenté mes galeries, et le fait que vous ayez pu identifier en si peu de temps que trois régiments de guerrier de Catachan manquaient encore à ma collection de la Guerre d'Acabrius dénote combien vous avez l'œil pour ce genre de chose. Mais de là à m'envoyer cinq régiments complets ! Une telle générosité va me permettre d'éliminer et de remplacer quelques pièces de moindre valeur dans ma collection.

Si j'osais toutefois formuler une critique, les instructions que vous avez laissées ne furent manifestement pas aussi claires que vous le pensiez, car la plupart d'entre eux ont dû être contraints par la force – il semble que leurs ordres étaient par trop similaires à ceux donnés d'ordinaire à une armée d'invasion. Mais il s'agit là d'une plainte mineure qui pourrait paraître mesquine dans de telles circonstances, aussi permettez-moi de vous remercier à mon tour. Vous trouverez avec ce message l'Hypercube Labyrinthe, l'un des dédales tesseractes construits à l'apogée de la Dynastie Charnovokh. Il s'agit d'un objet que seuls les érudits comme vous et moi peuvent apprécier, et je pense que vous le trouverez amusant à manipuler, à supposer que vous parveniez à résister à son emprise, bien sûr."

- Hyperparchemin de Trazyn l'Infini
à l'Inquisitrice Valéria, c887.805.M41

NÉMÉSOR ZAHNDREKH & VARGARDE OBYRON

Le Némésor Zahndrekh fut jadis considéré parmi les plus grands généraux de toutes les dynasties. Ses campagnes d'expansion ont hissé Gidrim du rang de planète insignifiante au bord de la galaxie à celui de siège du pouvoir exécutif d'une douzaine de systèmes, et bien qu'à présent ce monde soit assujéti à la dynastie Sautekh, Zahndrekh compte toujours parmi ses héros les plus influents. Sa réputation est méritée, car Gidrim est l'un des mondes primordiaux récemment éveillés parmi les plus actifs, et les armées de Zahndrekh font peser une menace omniprésente sur la bordure orientale de la galaxie.

Malgré tout son génie militaire, Zahndrekh ne perçoit pas la réalité telle qu'elle est vraiment. Son esprit a été altéré durant le Long Sommeil, et se retrouve désormais piégé loin dans le passé, durant les Guerres Sécessionnistes qui ravagèrent cette portion de la galaxie. Ainsi le némésor croit-il revivre ces campagnes en tant que créature de chair et de sang, écrasant les rois rebelles et ramenant leurs domaines dans le giron du pouvoir en place. Il ne voit pas d'armées d'orks, d'eldars ou d'humains, mais les osts de séparatistes menaçant de scinder ses chères dynasties. C'est pour cette raison que Zahndrekh est l'un des rares tétarques nécrans à suivre scrupuleusement le protocole d'honneur martial envers tous ses adversaires – là où les autres voient des extraterrestres, il ne voit que des nécron tyrans. Il dénigre l'usage de traqueurs, de spectres assassins ou d'autres stratagèmes prohibés par les

codes de bataille – à l'inverse de ses subordonnés. Lorsque cela est possible, le némésor s'assure que les généraux ennemis sont capturés, non pas tués, puis traités honorablement, au grand dam de sa cour royale.

En effet, de nombreux dynastes de la cour de Zahndrekh paieraient cher pour voir le vieux général démis de ses fonctions, car ils jugent que sa perception erronée amoindrit ses capacités au combat. Toutefois, comme il sied à son statut, Zahndrekh est protégé contre toute atteinte à son intégrité physique. Sa sépulture est constellée de pièges, sa suite comprend trois cohortes de factionnaires, et il va même jusqu'à employer plusieurs dizaines de goûteurs – même s'il s'est écoulé des millions d'années depuis qu'une quelconque nourriture a franchi ses lèvres. Pourtant, Zahndrekh dispose d'un rempart plus solide encore, son bras droit et protecteur, le Vargarde Obyron.

Obyron est le vargarde de Zahndrekh depuis leur toute première campagne – une série victorieuse d'escarmouches peu reluisantes dans les marécages de Yama – et se tient sans faillir à son côté depuis cette époque, à la fois sur et en dehors du champ de bataille. Contrairement à son maître, Obyron discerne parfaitement les bouleversements de son existence, mais a abandonné depuis longtemps tout espoir de ramener Zahndrekh à la réalité: quels que soient les dégâts subis par son esprit, ils semblent irréversibles. Ainsi, en servant dévoué, Obyron se charge de régler les problèmes causés par les excentricités du némésor, les principaux étant liés aux prisonniers d'honneur, "tués en tentant de s'échapper", ou aux dynastes de la cour royale, évincés discrètement.

Sur Gidrim, l'instinct d'Obyron en matière d'intrigue politique est aussi affûté que celui de Zahndrekh à la bataille. Il est presque impossible qu'un complot s'ourdisse sans qu'Obyron ait été mis au courant, et le fasse échouer. La méthode choisie par le vargarde dépend de l'impact qu'elle aura, un jugement public par les armes restant sa favorite – son talent avec une lame était légendaire bien avant le biotransfert, et n'a que peu décliné avec les millénaires. Parfois, Obyron considère que la terreur muette répandue par la disparition d'un conspirateur a un effet plus durable. Quel que soit le procédé utilisé, Obyron a prouvé sa valeur des centaines de fois, ce qui n'empêche pas un noble parvenu de tenter idiotement de s'en prendre au tétarque de Gidrim une fois par décennie. En un tel cas, Zahndrekh laisse son vargarde s'acquitter de son devoir. Sur bien d'autres mondes, nécrans ou autre, Obyron serait considéré comme l'éminence grise du pouvoir en place, mais sa loyauté est indéfectible. Il n'attend aucune récompense pour son service et n'a jamais manifesté le désir de gouverner dans l'ombre de son maître.

Lors d'une campagne, Zahndrekh et Obyron sont invincibles. Le némésor se salit rarement personnellement au corps à corps, car malgré sa mémoire défaillante, sa meilleure arme reste sa sagacité insoupçonnée. Sous son commandement, les armées nécrans réagissent instantanément pour contrer les stratégies ennemies, passant d'une tactique défensive à une attitude offensive au moment opportun. Grâce à quelques ordres précis, des ennemis arrivant de flanc sont isolés et écrasés, les vagues d'assauts dispersées, et les positions d'artillerie oblitérées. La clarté de sa





vision du cours de la bataille est telle que même les vétérans adverses ne s'en sortent guère mieux que de vulgaires recrues, leurs compétences étant anticipées et étouffées. De son côté, Obyron se bat en première ligne, maniant son fauchard avec la précision attendue chez un guerrier fort d'un millier de campagnes. Où qu'il se trouve, le vargarde veille toujours sur son maître – son devoir outrepassant toute considération. En effet, si Zahndrekh vient à être menacé, son second sera toujours là pour le protéger.

Il est heureux qu'Obyron soit si dévoué à sa tâche, car peu de seigneurs de Gidrim sont prompts à combattre aux côtés de leur némésor. Certains ne peuvent simplement pas tolérer ses constantes réminiscences de batailles remontant à des temps immémoriaux et rattachées à ses anciennes campagnes. D'autres considèrent que l'esprit dérangé de Zahndrekh est un rappel constant du sort qui les guetterait si les circonstances exigeaient qu'ils retournent en stase une fois de plus. De fait, aucun d'entre eux ne se doute qu'une telle tare les affecte peut-être déjà, et qu'ils sont en réalité aussi inconscients que Zahndrekh de leurs propres déficiences.



NÉMÉSOR ZAHNDREKH

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Némésor Zahndrekh	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Orbe de résurrection, disrupteur de phase, trame sempiternelle, bâton de lumière.

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Personnage Indépendant, Protocoles de Réanimation.

Tactiques d'adaptation : Au début de chacun de vos tours où Zahndrekh est sur la table de jeu, choisissez une unité amie puis une règle spéciale parmi les suivantes: *Charge Féroce*, *Contre-attaque*, *Désengagement*, *Discrétion*, *Sens Aiguës*, *Tueurs de Chars* et *Vision Nocturne*. L'unité bénéficie de cette règle spéciale jusqu'au début de votre prochain tour.

Contre-tactiques : Au début de chacun de vos tours où Zahndrekh est sur la table de jeu, choisissez une unité ennemie dans sa ligne de vue. Cette unité perd les règles spéciales suivantes (si elle les suit), et ne peut pas en bénéficier jusqu'au début de votre prochain tour: *Charge Féroce*, *Contre-attaque*, *Désengagement*, *Discrétion*, *Sens Aiguës*, *Tueurs de Chars* et *Vision Nocturne*.

Renforts Synchrones : Si Zahndrekh est sur la table, n'importe quel nombre d'unités en réserve et suivant la règle *Frappe en Profondeur* peut choisir d'entrer en jeu par ce biais lors du tour ennemi, immédiatement après qu'une unité ennemie est arrivée depuis les réserves, durant la phase de Mouvement adverse.

VARGARDE OBYRON

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vargarde Obyron	6	4	5	5	3	2	3	10	2+

TYPE d'unité : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Trame sempiternelle, fauchard.

Manteau du Pèlerin : Obyron a fait confectionner ce voile de ténèbres amélioré par le plus accompli des psychomanciens de Gidrim, Dagon de la Matrice des Ombres. Il permet à Obyron de se déplacer sur le champ de bataille à loisir, et de se tenir au côté de Zahndrekh chaque fois que sa présence est requise.

Obyron peut utiliser le Manteau du Pèlerin lors de sa phase de Mouvement au lieu de se déplacer normalement. Dans ce cas, Obyron et son unité sont retirés de la table et replacés où ils le souhaitent en utilisant les règles de *Frappe en Profondeur*. Contrairement aux autres voiles de ténèbres, le Manteau du Pèlerin peut être utilisé même si Obyron et/ou son unité sont engagés au corps à corps. Toute unité ennemie se retrouvant désengagée par ce biais réalise immédiatement un mouvement de consolidation.

RÈGLES SPÉCIALES : Indestructible, Personnage Indépendant, Protocoles de Réanimation.

Riposte Mortelle : Lorsque des ennemis tentent de frapper Obyron au corps à corps, notez le nombre d'Attaques qui ratent (celles dont les relances permettent finalement de toucher ne comptent pas dans ce total) avant qu'Obyron réalise ses propres Attaques. Pour chaque Attaque ratée, Obyron réalise une Attaque bonus (jusqu'à un maximum de 6 Attaques bonus) lorsque vient son tour de frapper. Les Attaques ennemies ratées intervenant après les Attaques d'Obyron ne génèrent pas d'Attaque bonus. Toute Attaque bonus non utilisée à la fin de la phase d'Assaut est perdue.

Le Devoir du Vargarde : Si Obyron utilise son Manteau du Pèlerin, il ne déviara pas s'il tente d'arriver dans un rayon de 6 ps de Zahndrekh. En outre, si une unité ennemie lance un assaut sur l'unité de Zahndrekh, Obyron quitte immédiatement son unité, où qu'il se trouve, pour réaliser une mise au contact dans ce combat, car il utilise le Manteau du Pèlerin pour venir aider son maître. Toute unité se trouvant désengagée à l'issue de cette mise au contact doit effectuer un mouvement de consolidation. Si Obyron est embarqué dans un transport ou placé dans un bâtiment, sa règle spéciale prend le pas sur les règles normales – Obyron est retiré de sa position puis placé au contact du combat de Zahndrekh.

"Regarde, Obyron, les séparatistes arrivent – tentant de me prendre de flanc comme ils l'ont fait à la Quatrième Bataille de Vyndakh. Comment peuvent-ils imaginer que s'enduire de vert et hurler comme des sauvages puisse conduire à une issue différente? Cela me dépasse, mais c'est sans importance.

À moi mes légions – une autre glorieuse victoire nous attend."

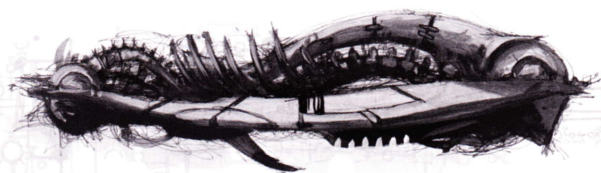
- Le Némésor Zahndrekh au Vargarde Obyron, avant la défaite cuisante de la Waaagh! Dent-bleue

ANRAKYR LE VOYAGEUR

Peu de nécrans sont sortis de leur stase à leur plein potentiel. La plupart se réveillent confus de leur long sommeil, et une longue période est nécessaire avant que toute leur raison leur revienne. Tel ne fut pas le cas d'Anrakyr – il s'éveilla avec son esprit intact et une juste cause en tête : réunir les dynasties. Ainsi embrassa-t-il sa destinée en renonçant aux responsabilités de son monde nécropole de Pyrrhia pour mener une armée à travers les étoiles.

La galaxie avait cependant bien changé depuis la dernière fois qu'il l'avait sillonnée, et ses cartes stellaires étaient devenues obsolètes. Des planètes avaient disparu, isolées par des tempêtes Warp ou même projetées à travers le temps et l'espace. Même si un monde se trouvait à la position archivée, la nécropole sous sa surface pouvait avoir été détruite par les mouvements tectoniques, un météore, ou tout autre désastre imprévisible. Toutefois, Anrakyr considérait comme pire que tout le fait d'atteindre un monde nécropole endormi infesté par des formes de vie inférieures.

Anrakyr ne souhaite jamais un conflit – ses forces sont trop minces pour des hostilités gratuites – mais arriver sur un monde nécropole pour découvrir ses catacombes détruites et ses ressources pillées le met invariablement dans un état de rage qui est de bien mauvais augure pour les profanateurs. Que les pillards soient une colonie à la technologie rudimentaire, une Waaagh! gigantesque, une force expéditionnaire Tau ou une industrie ambulante de l'Adeptus Mechanicus, sa seule réponse sera une guerre totale, menée aux côtés des nécrans survivants de la planète, ou pour les venger s'ils ont tous péri. Tous les mondes nécropoles ne sont pas dans cet état à l'arrivée d'Anrakyr – certains sont passés inaperçus aux yeux des autres races – mais dans une galaxie bourgeonnant de vie, de telles planètes sont rares et une grande distance les sépare.



À chaque fois qu'il réveille un monde nécropole ou qu'il le libère de ses envahisseurs, Anrakyr réclame une dîme de guerriers et d'armes pour soutenir sa cause, et si sa requête est refusée, il s'empare de son dû par la force ou au moyen d'un subterfuge. Un monde nécropole à peine éveillé est un lieu en plein désordre, ainsi de telles acquisitions peuvent être réalisées sans grande difficulté. Ce mode opératoire explique en partie la réputation confuse d'Anrakyr auprès des mondes nécropoles qu'il a visités. De nombreux nobles le considèrent comme un paragon de vertu, un guerrier ayant abandonné son rang et son statut pour servir son peuple. Pour d'autres, généralement ceux ayant refusé de contribuer volontairement à sa cause, Anrakyr est un bandit de la pire espèce, une menace aussi grave pour les mondes nécropoles endormis que tous les autres périls de la galaxie. De son côté, Anrakyr préférerait être soutenu spontanément, mais la nécessité fait loi. Malmenées par ses campagnes, ses maigres forces ont besoin de renforts, sinon sa cause, si noble soit-elle, pourrait connaître une fin prématurée.

Anrakyr est invariablement accompagné au combat par une escorte de ses Éternels Pyrrhéens – les vestiges de la vaste légion d'immortels avec laquelle il débuta sa grande entreprise. Ces vétérans sans âge sont d'une loyauté indéfectible envers leur maître et l'aident efficacement dans l'accomplissement de sa quête. Cependant, leur menace n'est rien comparée au pouvoir d'Anrakyr, qui peut aussi bien commander à ses troupes que focaliser son pouvoir sur les systèmes de ciblage ennemis, et prendre temporairement le contrôle des armes adverses. Quiconque affronte Anrakyr serait clairvoyant de prêter une attention particulière aux canons qui l'appuient, en plus de ceux qui se dressent face à lui...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Anrakyr le Voyageur	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (Personnage).

ÉQUIPEMENT : Arbalète à tachyon, fauchard.



RÈGLES SPÉCIALES : Charge Féroce, Contre-attaque, Indestructible, Personnage Indépendant, Protocoles de Réanimation.

L'Esprit dans la Machine : Au début de votre phase de Tir, choisissez un véhicule ennemi à 18 ps ou moins d'Anrakyr et dans sa ligne de vue, puis lancez 1D6. Sur 3+, il prend le contrôle des armes de ce véhicule – vous pouvez immédiatement tirer avec comme s'il s'agissait d'une de vos unités. Le véhicule ne peut pas changer d'orientation et tire comme s'il ne s'était pas déplacé. Ignorez les éventuels dégâts "équipage secoué" ou "équipage sonné", mais les armes détruites ne peuvent pas tirer. Une fois ces tirs résolus, votre adversaire reprend le contrôle de son véhicule.

Éternels Pyrrhéens : Une armée incluant Anrakyr le Voyageur peut aussi inclure une unité d'Éternels Pyrrhéens, comme précisée dans son entrée. Il s'agit d'une unité d'Immortels telle que décrite page 34, excepté qu'ils bénéficient des règles spéciales *Charge Féroce* et *Contre-attaque*.

"Je ne suis pas capricieux, pas plus que guidé par une quelconque cruauté. Que vous et les vôtres ayez commis une violation de propriété et ainsi mérité l'extermination est un fait. Soyez maudits de me pousser à une telle extrémité."

- Anrakyr le Voyageur à l'Éthéré Tau Aun'taniel
avant la Moisson de Ka'mais

Les gardes impériaux avaient tenu bon jusque-là derrière les murs de leur forteresse, mais le moment de frapper était venu. Au commandement d'Anrakyr, les mécanoptères surgirent, leurs canons tesla projetant des décharges à travers le 185^e Cadien et creusant des sillons sanglants dans les rangs serrés des humains. Les mécanoptères réalisèrent trois passages avant que les tourelles antiaériennes de la forteresse puissent les aligner. Mais tandis qu'une salve d'autocanons déchiquetait les appareils nécrans oirevoltants, Anrakyr avait déjà déclenché la phase suivante de son attaque.

Depuis les couverts de la cité en ruine émergèrent silencieusement une dizaine d'arches fantômes, qui s'engouffrèrent aussitôt par les voies fraîchement ouvertes dans les rangées de baïonnettes, flottant au-dessus des morts et des mourants pour lâcher de pleines bordées d'armes à fission à bout portant. Les gardes s'écarterent en cédant à la panique, permettant aux sinistres barges de déverser escouade après escouade de guerriers nécrans au beau milieu de la marée des Cadiens.

Anrakyr libéra alors sa troisième vague : une légion de ses Éternels Pyrrhéens, les meilleurs immortels de toute la galaxie, améliorés par le cryptek nérosé Szeras en personne. Ils marchèrent dans une parfaite coordination jusqu'à atteindre les lignes impériales, les tirs de laser et les obus de bolters lourds ricochant sur leurs armures. Anrakyr menait la charge.

Il trancha un officier impérial imposant qui se tenait fièrement sous son étendard régimentaire. Anrakyr n'était plus qu'à une vingtaine de pas de son objectif lorsqu'une explosion assourdissante éclata en plein milieu des Éternels Pyrrhéens, pulvérisant une dizaine d'immortels et envoyant le tétrarque mordre la poussière sans cérémonie. Tandis qu'Anrakyr se relevait, il aperçut son agresseur : un char de bataille Leman Russ dont la tourelle était sur le point de tirer de nouveau.

Anrakyr étendit alors sa conscience jusqu'à atteindre l'esprit rudimentaire du blindé impérial. Il perçut le char comme devant être un chef-d'œuvre de conception, mais il semblait qu'une incompétence technologique était responsable d'altérations privant le Leman Russ de son plein potentiel. Comment réagirait cette machine s'il lui donnait l'occasion de prendre sa revanche sur ses tourmenteurs ? Le tétrarque resserra son emprise mentale et prit le contrôle de l'armement du char – une technologie si rudimentaire ne pouvait résister à sa volonté – et tira à bout portant sur les Cadiens, les réduisant en bouillie rougeâtre. Les systèmes du blindé finirent par saturer et la machine s'immobilisa.

Suite au décès de leur officier, les gardes impériaux cédèrent à la panique ; mais ils étaient complètement encerclés et rares furent ceux à atteindre les portes de la forteresse. Lorsque Szeras le trouva, Anrakyr se tenait dans l'ombre du Leman Russ désactivé, ses doigts courant délicatement sur le blindage du béhémoth tandis qu'il évaluait le combat encore à venir.

"Les améliorations de vos immortels sont pleinement satisfaisantes, rapporta le cryptek à son maître, mais un assaut direct sera invariablement accompagné de la perte de nombre d'entre eux"

Anrakyr répondit sans même se retourner. "Cette éventualité pourrait bien ne plus se présenter. Le code martial m'octroie la possibilité de concéder à leur commandant l'option d'une reddition honorable. Nous ne requérons ni leur annihilation, ni la destruction de leur forteresse. Notre seule priorité est d'accéder aux catacombes situées en dessous."

"Il ne l'acceptera pas, affirma Szeras, et chaque sursis rapproche l'arrivée de ses renforts."

"Il s'agit néanmoins du protocole. Le commandant humain et ses hommes ont combattu vaillamment, pour des primitifs. Nous nous devons de leur proposer de se rendre."

"Ce ne sera pas nécessaire", statua Szeras, le regard fuyant. Anrakyr se retourna alors pour voir une ombre passer sur la forteresse et des dizaines de chasseurs encapuchonnés se matérialiser parmi ses tours et ses batteries de senseurs. Ils firent taire les canons grâce à leurs lames acérées et décimèrent les soldats postés sur les remparts avec leurs désintégrateurs synaptiques. Anrakyr se retourna vers Szeras, le regard furieux. "Des traqueurs ? Je n'ai pas donné un tel ordre."

"C'est moi qui l'ai donné. Vous n'avez plus le choix," répliqua Szeras. Anrakyr agrippa fermement son fauchard, mais réussit à se contenir et resta silencieux tandis qu'il assistait au massacre. Piégés dans l'enceinte de leur forteresse comme dans un tombeau, les gardes impériaux ne firent pas long feu. Quelques instants plus tard, la porte principale s'ouvrit et dans un silence glacial, le tétrarque et son cryptek pénétrèrent dans la place-forte.

Lorsqu'Anrakyr franchit les portes, les traqueurs s'étaient rassemblés dans la cour, genou à terre et tête baissée. Seul demeurait sur ses pieds un unique prisonnier, son uniforme de colonel noirci et taché de sang, tremblant de rage et d'une terreur à peine contrôlée. Anrakyr s'inclina subrepticement avant de s'adresser à lui. "Adversaire, il marqua une pause tandis qu'il recherchait le terme approprié, Colonel, vous vous êtes battu bravement. Votre défaite ne peut être entachée par une quelconque honte." En réponse, le tétrarque reçut un crachat en plein visage.

"Vous n'avez rien gagné ici. D'autres forces armées viendront et vous détruiront au nom de l'Empereur."

"Vraiment ?", répondit Anrakyr avec dédain. Il abattit son fauchard sur le cou de l'officier impérial.

Lorsque le corps décapité s'écroula, Szeras s'adressa au tétrarque avec une indignation manifeste. "Comment osez-vous ! ? Il devait me revenir. C'était notre accord : mon aide en échange de ce prisonnier vivant. C'est un outrage..."

"Vous oubliez votre place, cryptek," trancha Anrakyr, sa voix aussi froide que l'air nocturne. "Votre récompense vous a été ravie dès l'instant où vous êtes intervenu dans le déroulement de la bataille, une erreur aggravée par l'utilisation d'une méthode impropre. Vos services me sont nécessaires, mais je ne tolérerai ni votre insubordination, ni votre impertinence. Hors de ma vue." Szeras, se gardant bien d'argumenter avec le tétrarque, s'éloigna furtivement.

"C'est aussi valable pour vous !" poursuivait Anrakyr en s'adressant aux rangs silencieux des traqueurs. "Quittez ce lieu. Celui qui vous y a appelé n'avait aucune autorité pour ce faire. Ne revenez pas sans mon ordre." Sans un mot, les traqueurs s'enveloppèrent de ténèbres, et lorsque la brume se dissipa, il ne resta pas la moindre trace d'eux. Réprimant sa colère, Anrakyr reporta son attention sur ce qui primait. La bataille était terminée, mais il restait encore fort à faire avant que le monde nécropole de Kaldraakh puisse s'éveiller totalement...

L'ÉVEIL DES NÉCROPOLES

L'armée nécron a jadis conquis la galaxie, et entre vos mains elle pourra recommencer. Grâce à leur technologie arcanique, leur terrible puissance de feu et leur capacité à s'auto-réparer, les nécrons forcent le respect de toutes les forces armées.

BIEN DÉBUTER

Il est important de connaître les forces et les faiblesses de chaque armée, et les nécrons ne dérogent pas à cette règle. Leur plus gros avantage est leur résistance. Tous les nécrons ont une haute Endurance, une bonne armure et la plupart bénéficient d'une "sauvegarde" conférée par leurs *Protocoles de Réanimation*, qui leur donne une chance de revenir en jeu même après avoir été détruits. Ils sont ainsi capables de déchaîner comme de résister à une terrible puissance de feu.

Toutefois, prenez garde aux corps à corps ! À cause de leurs basses valeurs d'Initiative, les nécrons se retrouveront souvent surclassés en combat rapproché, et bien que leur résistance puisse contrebalancer cela, des nécrons engagés en mêlée seront souvent retirés comme pertes sous peu (bien qu'il y ait des exceptions comme les dépeceurs, les factionnaires et les prétoriens du triarcet). Vous devrez toujours garder cela à l'esprit en tant que joueur nécron et engager vos adversaires à distance, car ce sera le meilleur moyen de tirer parti de votre puissance de feu.

INVOQUER LES LÉGIONS

Premièrement, il vous faut choisir un personnage QG pour mener votre force. Lors de vos premières parties, il est préférable d'opter pour un tétrarque. Ce guerrier ancestral n'est certes pas le plus véloce, mais il sera certainement plus fort et résistant que son homologue adverse. L'employer pour appuyer une percée ou pour consolider une défense désespérée peut faire la différence entre victoire et défaite. Il est également possible de promouvoir votre tétrarque en phaéron, ce qui le dote, ainsi que son unité, de la règle spéciale *Implacable* et leur permet d'avancer inexorablement sur le champ de bataille sans sacrifier une once de puissance de feu.

Quel que soit le QG que vous choisissiez, la cour royale, une garde d'honneur de dynastes et de crypteks, vaut toujours le coup. C'est une terrible unité en elle-même, mais elle offre également une certaine polyvalence. Au début de la partie, les membres de la cour royale peuvent rejoindre d'autres unités de l'armée, augmentant ainsi leur potentiel martial.

FORMER LES PHALANGES

Assez parlé des meneurs de votre armée – penchons-nous à présent sur les unités qui vous apporteront la victoire : les Troupes. Les guerriers nécrons et les immortels sont le cœur sans âme de toute armée nécron, et il vous en faudra beaucoup. Ils possèdent des armes antipersonnel, mais grâce aux propriétés uniques de la technologie à fission, ils peuvent également menacer les blindés s'ils sont assez nombreux.

Une fois défini le noyau de votre armée, il convient de s'intéresser aux escouades spécialisées qui appuieront vos Troupes. Le choix ne manque pas, et dépendra de l'orientation de votre contingent, comme une force tentaculaire ou un détachement d'élite. Si vous souhaitez étoffer vos effectifs, les traqueurs, les mécanoptyères et les dépeceurs sont tout indiqués (pour

doper respectivement votre puissance de feu, votre vitesse ou votre potentiel au corps à corps). À l'opposé, si vous souhaitez combler vos rangs avec des unités de choc, onéreuses mais percutantes, vous vous orienterez vers la puissance des échardes C'tan, les prouesses martiales des impérissables factionnaires ou la polyvalence des prétoriens du triarcet.

BLINDAGES ANTIQUES

Votre infanterie nécron est certes résistante, mais quelques véhicules pour l'appuyer la feront durer plus longtemps encore. Comme les nécrons eux-mêmes, leurs véhicules sont incroyablement solides. Le *Métal Organique* leur octroie une chance d'ignorer les résultats "équipage secoué" et "équipage sonné", et nombre d'entre eux sont équipés d'un blindage quantique qui augmente sensiblement leurs capacités de survie.

Les véhicules que vous adjoindrez à votre force dépendront de leur rôle. L'arche du Jugement Dernier, les rôdeurs du triarcet et les faucheurs procurent une puissance de feu polyvalente, et sont souvent un moyen facile d'ajouter de l'armement antichar à votre armée. Par ailleurs, l'arche fantôme, le moissonneur et le monolithe offrent des possibilités d'acheminer rapidement vos troupes sur la table de jeu, que ce soit en les transportant ou en les téléportant. Ces véhicules peuvent être décisifs pour amener vos troupes sur des objectifs ou pour contrecarrer l'avance ennemie.

LES ROBOTS MONTENT LA GARDE

Enfin viennent les serviteurs robotiques des mondes nécropoles que sont les mécarachnides, les spectres et scarabées canopteks. Ce sont là trois unités spécialisées qui apportent des capacités uniques sur le champ de bataille. Les scarabées canopteks, par exemple, peuvent certes noyer l'ennemi au corps à corps sous leur nombre, mais ils sont surtout précieux pour amoindrir le blindage des chars adverses. Pareillement, une mécarachnide est efficace au corps à corps, mais sera certainement plus utile à réparer vos véhicules endommagés. Les spectres canoptek sont d'excellentes troupes d'avant-garde. Ils sont trop menaçants pour être ignorés et doivent fondre sur l'ennemi dès que possible – et tandis que votre adversaire est occupé à les détruire, le reste de vos troupes peut avancer sereinement.

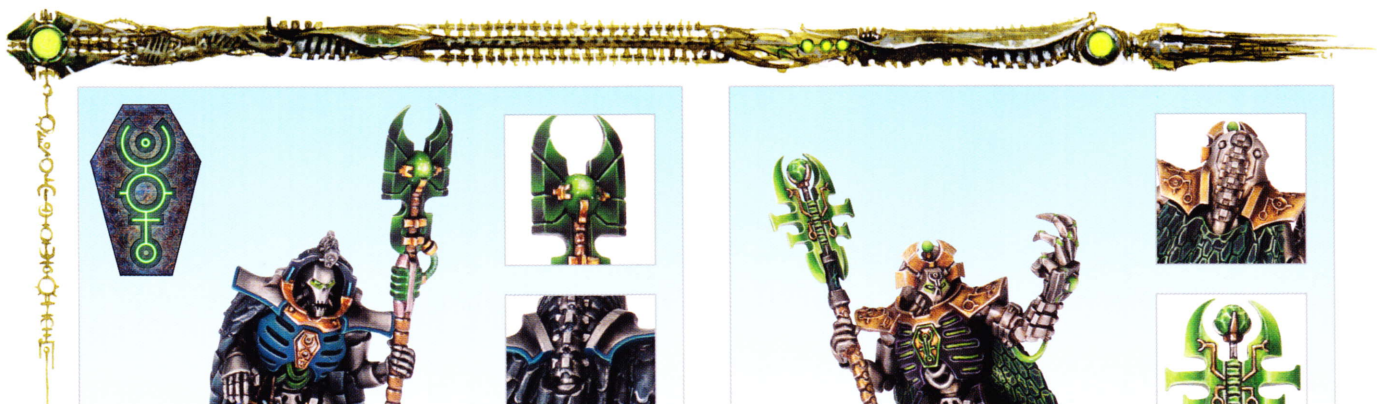
Pour conclure, l'armée nécron offre une infinité de possibilités tactiques. Après quelques parties, vous saurez quel style vous convient le mieux, et réviserez la composition de votre force en fonction. À ce moment-là, la galaxie entière sera à votre portée !

"Nos armées sont les plus ouvragées de toutes les machines, et comme toute machine, chaque composant, si petit soit-il, possède sa propre fonction. Agissez selon des paramètres établis et nulle force dans la galaxie ne saura vous tenir tête. Opérez en dehors de ceux-ci et vous serez vaincus."

- Imotekh, le Seigneur des Tempêtes



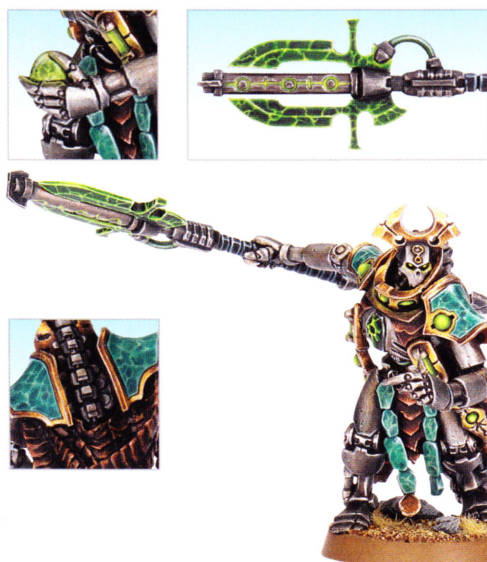
Des sables d'un monde primordial longtemps assoupi surgissent les morts, et les légions nécrons marchent à la guerre.



Trazyn l'Infini



Imotekh le Seigneur des Tempêtes



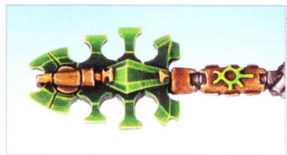
Tétrarque nécron



Dynaste nécron

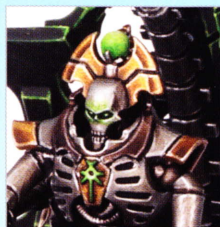


Imotekh le Seigneur des Tempêtes mène une phalange de factionnaires à la bataille.



Cryptek

Les seigneurs destroyers n'existent que pour massacrer les vivants.



Les tétrarques nécrons observent souvent la bataille depuis le pont d'une console de commandement.



Guerriers nécrons avec fusil à fission



Guerriers nécrons



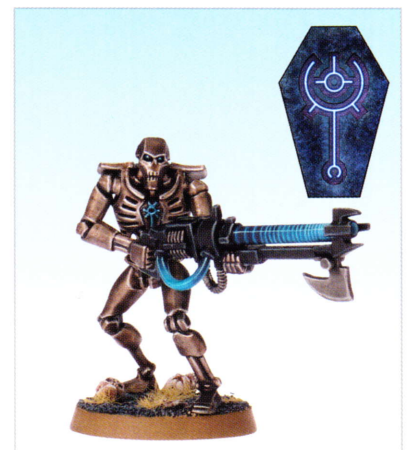
Guerrier nécron de la dynastie Mephrit



Guerrier nécron de la dynastie Nephrekh



Guerrier nécron au service de la dynastie Agdagath



Guerrier nécron de la dynastie Thokt



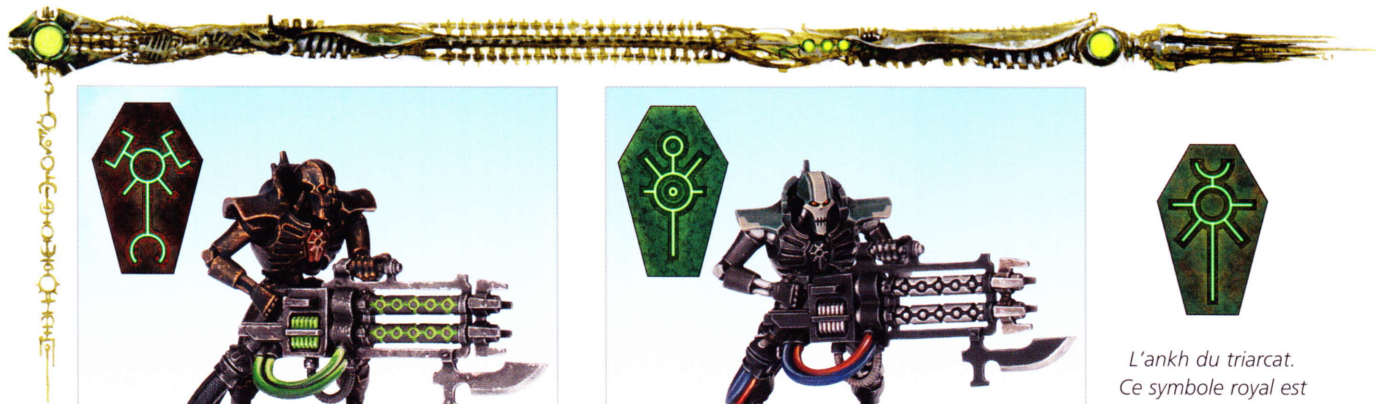
Guerrier, immortel et factionnaire de la dynastie Charnovokh



Ce guerrier, ce factionnaire et cet immortel arborent l'héraldique rouge sang de la dynastie Novokh.



Les séides de la dynastie Nihilakh se rassemblent pour revendiquer le monde nécropole de Kephnerakh.



Immortel de la dynastie Nekthyst



Immortel de la dynastie Nephrek



*L'anck du triarcat.
Ce symbole royal est
utilisé par toutes les
dynasties nécrons.*



Immortels avec fusil à fission lourd



Immortels affiliés à la dynastie Sautekh



Immortel de la dynastie Thokt



Immortels avec carabine tesla



L'irrésistible puissance des factionnaires balaye les Ultramarines.



Factionnaires avec épée d'hyperphase et bouclier à dispersion



Factionnaire de la dynastie Ogdobekh



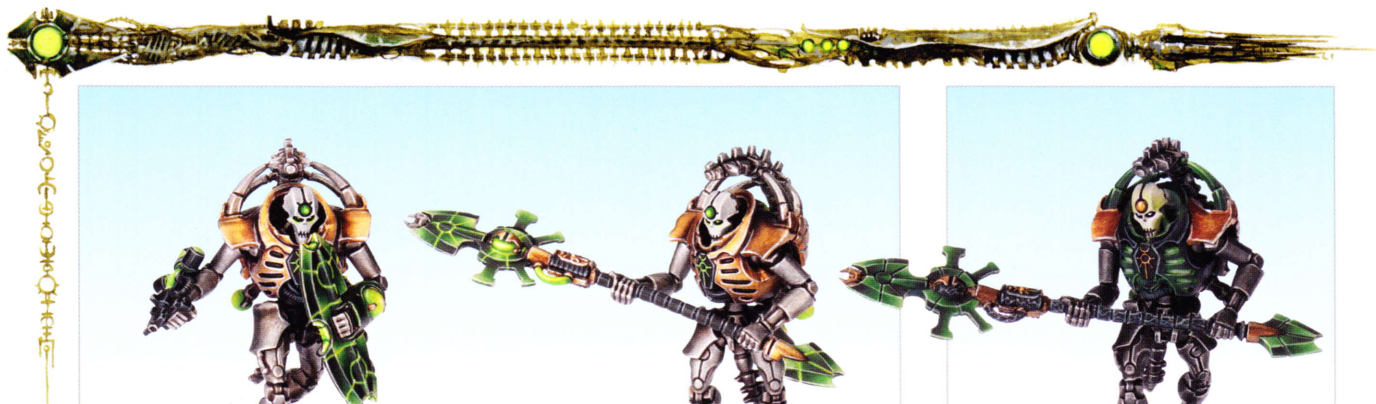
Factionnaires avec fauchard



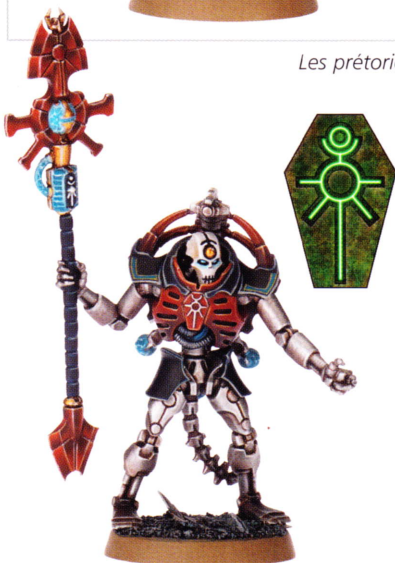
Factionnaire de la dynastie Charnovokh







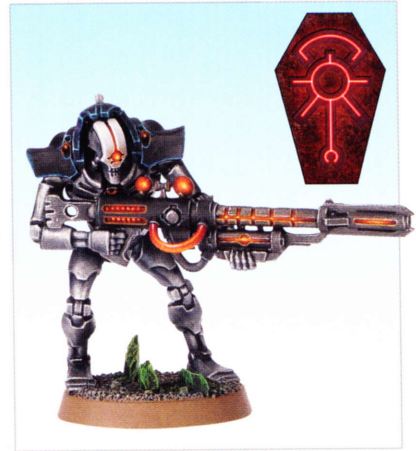
Les prétoriens du triarcat sont des adeptes brutaux du combat rapproché.



Préteurien du triarcat avec crosse d'alliance

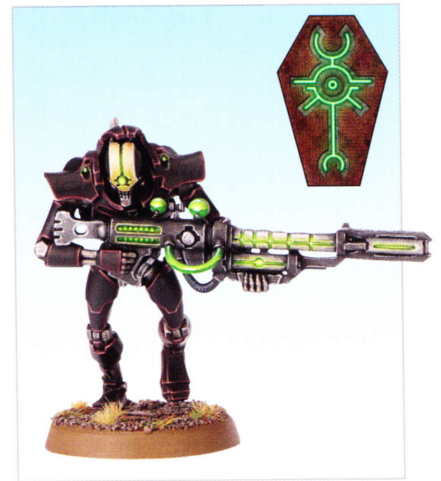
Préteurs du triarcat avec projecteur de particules et lame du néant





Traqueurs avec désintégrateurs synaptiques

Traqueur de la dynastie Sekemtar



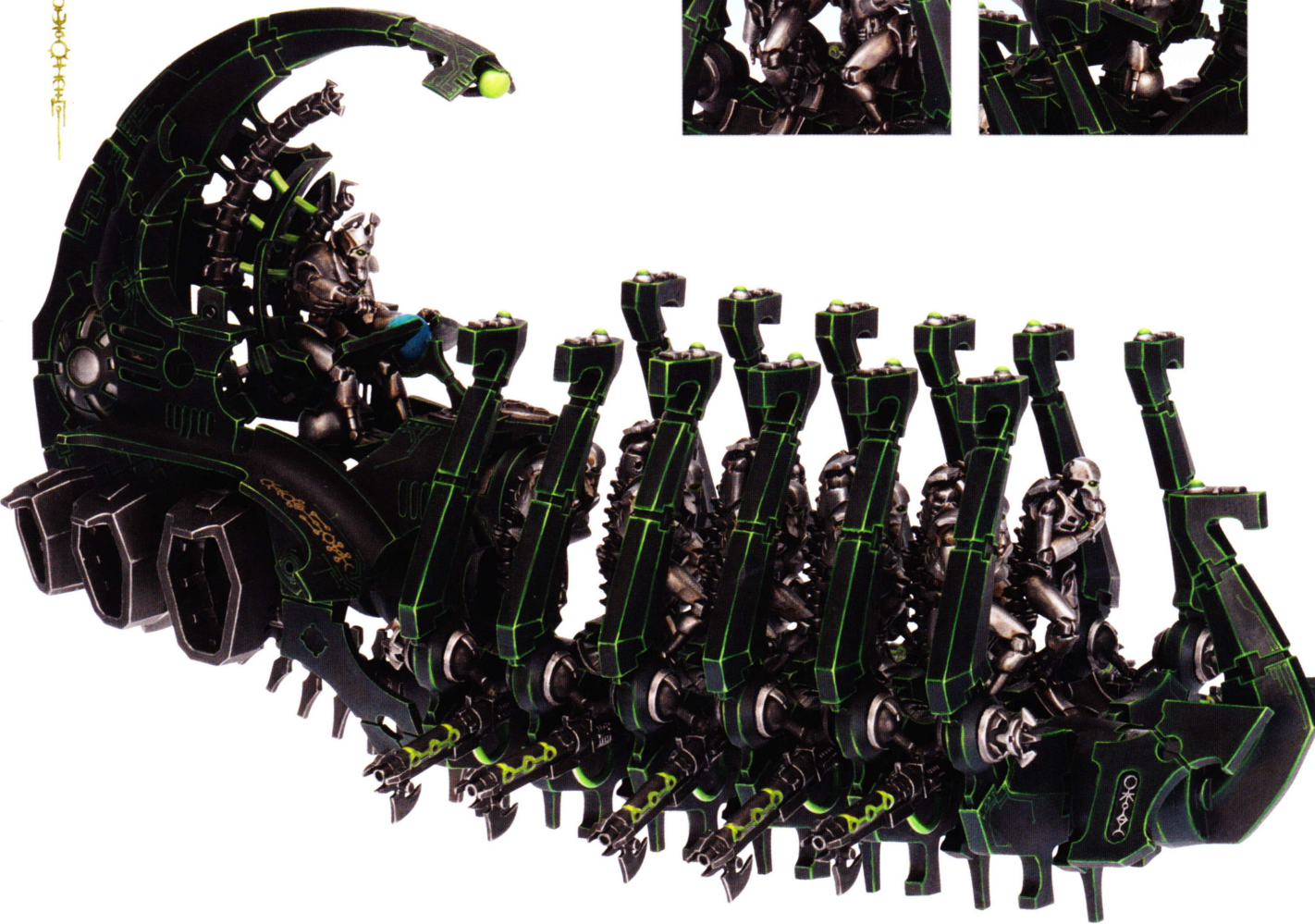
Les traqueurs sont des assassins hors pair qui se matérialisent au milieu des lignes adverses.

Traqueur de la dynastie Atun

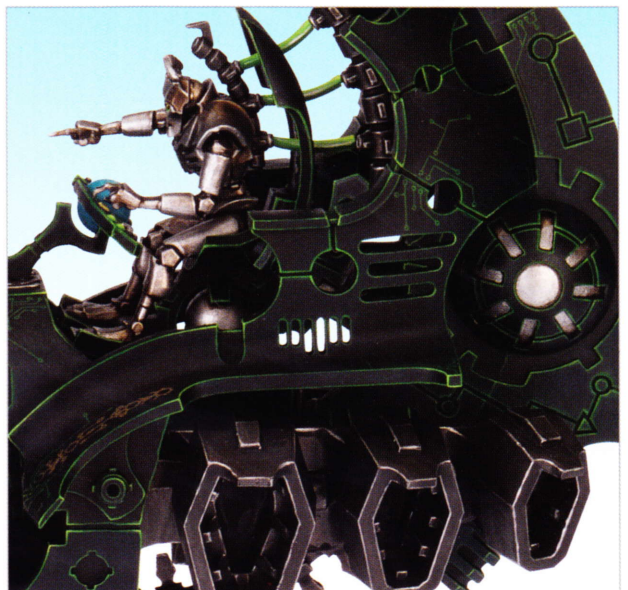




Les Archés de la Mort



Les arches fantômes convoient les guerriers nécrons sur le front et réparent ceux qui ont été endommagés.





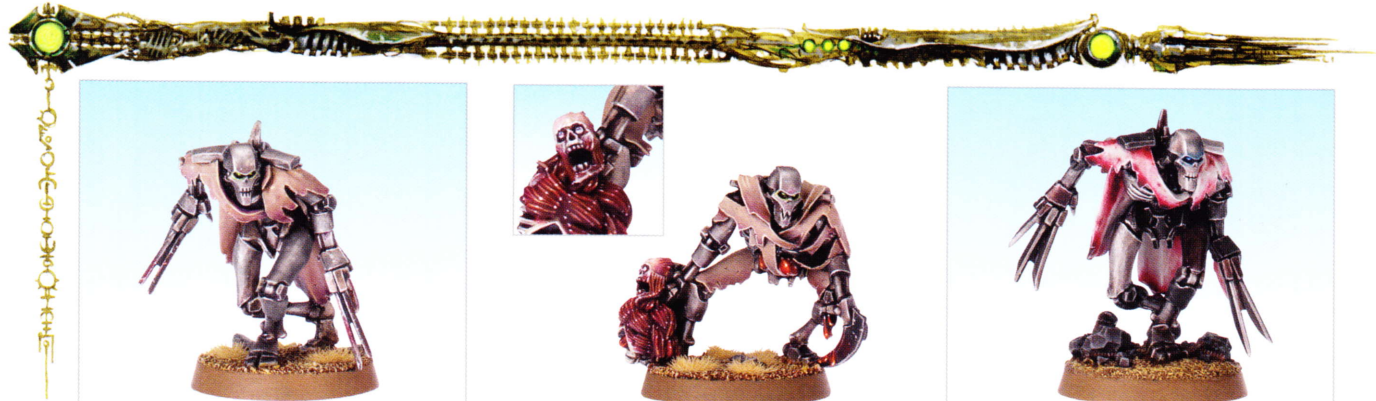
Console d'Annihilation



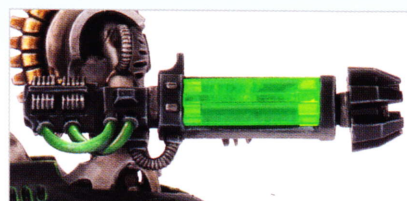
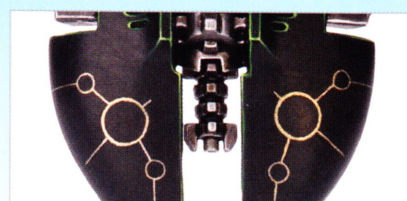
Écharde C'tan du Nightbringer



Écharde C'tan du Deceiver



Les dépeceurs sont d'ignobles nécrophages.



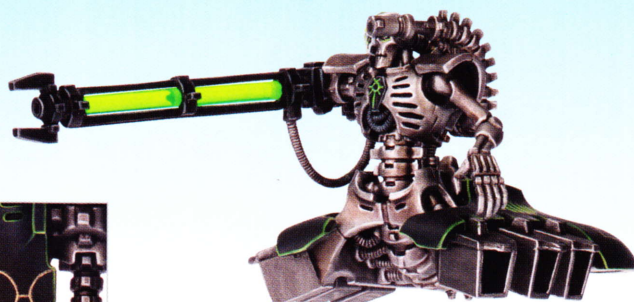
Destroyer nécron



l'icône de la
dynastie Nihilakh



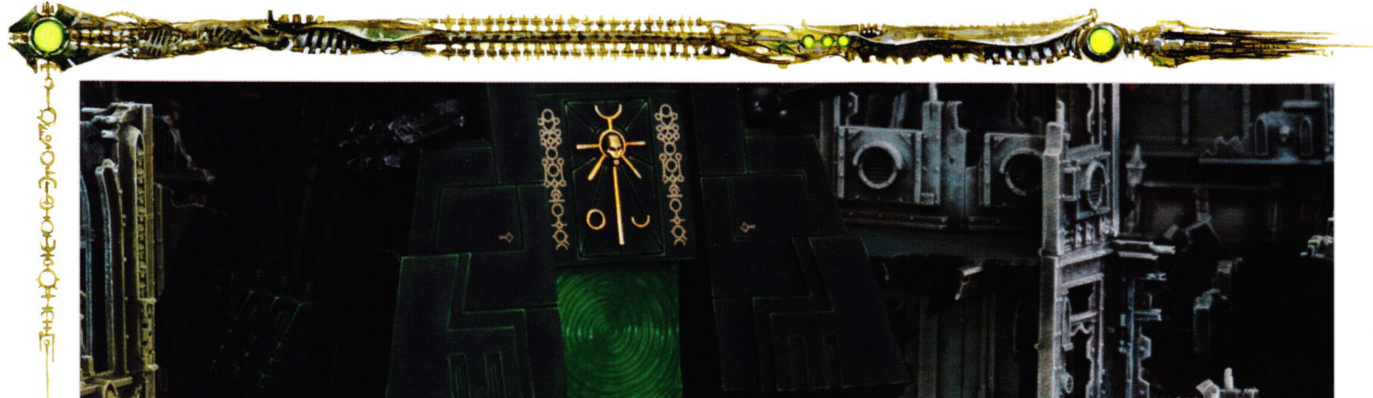
l'icône de la
dynastie Sarnekh



Destroyer lourd nécron



L'arche du Jugement Dernier est l'arme la plus terrifiante de l'arsenal des nécrons.



Une impitoyable légion de nécrons rôde dans les ruines d'une cité impériale.



Sous le commandement du Tétrarque Kepakh, les forces de la dynastie Nihilakh se lancent dans leur reconquête de la galaxie.



ARSENAL NÉCRON

Ce chapitre du Codex détaille les armes et les équipements des nécrons, ainsi que les règles pour les utiliser lors de vos parties de Warhammer 40,000.

Vous trouverez ici le détail de toutes les armes et équipements nécrons. Pour la plupart, leurs règles sont également décrites dans cette section, hormis pour quelques équipements spécialisés détaillés dans le chapitre L'Armée des Éons.

Certains éléments de l'arsenal présentés ici sont propres à des unités spécifiques. Quelques-uns sont regroupés avec les armes du même type pour plus de facilité. Les équipements des Crypteks méritent une mention spéciale, et bénéficient de leur propre section pages 84-85.

Pour consulter les règles d'un équipement spécifique, référez-vous d'abord à ce chapitre : même s'il n'est pas détaillé ici, vous trouverez un index à la fin de la section Armes et Équipements.

"Une technologie supérieure n'assure la victoire qu'entre les mains d'un être supérieur."

- Illuminor Szeras

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

ARBALÈTE À TACHYONS

L'arbalète à tachyons est un projecteur d'énergie très sophistiqué monté sur le poignet. Lorsqu'elle est activée, elle transmute un fragment de métal inerte en un éclair irrésistible capable de transpercer le cœur d'une montagne.

L'arbalète à tachyons permet à son porteur d'effectuer l'attaque de tir suivante une fois par partie :

Portée	F	PA	Type
∞ (Infinie)	10	1	Assaut 1, Une Seule Utilisation

ARMES À FISSION

Les armes de type fission sont les plus répandues dans les armées nécrons, du fusil à fission au canon à fission à lourd. Contrairement aux autres armes à énergie, elles ne projettent pas un faisceau tranchant ou un éclair de force, mais émettent un rayon désintégrant les molécules, capable de réduire la chair, l'os et le blindage en atomes élémentaires.

Type "fission" :

Tout jet de pénétration de blindage effectué avec une arme de type fission qui donne 6 provoque un dégât superficiel, à moins que le jet soit suffisant pour causer un dégât important.

	Portée	F	PA	Type
Fusil à fission	24 ps	4	5	Tir Rapide, Fission
Fusil à fission lourd	24 ps	5	4	Tir Rapide, Fission
Canon à fission	24 ps	5	3	Assaut 2, Fission
Canon à fission lourd	36 ps	9	2	Assaut 1, Fission
Projecteur à fission	24 ps	4	5	Lourde 3, Fission*

* Un projecteur à fission peut tirer sur une cible différente des autres armes du véhicule (y compris les autres projecteurs à fission) sujettes aux règles normales de tir.

ARMES À PARTICULES

Ces armes génèrent un flux de minuscules particules d'antimatière qui explosent au contact de la matière. Elles sont étonnamment fiables, car dotées d'un champ de confinement qui empêche l'antimatière de détonner au contact des mécanismes internes.

	Portée	F	PA	Type
Projecteur de particules	12 ps	6	5	Pistolet
Faisceau de particules	24 ps	6	5	Lourde 1, Explosion
Déchiqueteur à particules	24 ps	7	4	Lourde 1, Grande Explosion
Éruption de particules	24 ps	8	3	Artillerie 1, Grande Explosion

ARMES TESLA

Une arme tesla libère un éclair crépitant qui bondit d'ennemi en ennemi, carbonisant la chair et liquéfiant les armures. Les décharges tesla se nourrissent de l'énergie libérée par la destruction, l'éclair devenant plus violent avec chaque nouvel arc généré de la sorte.

Type "tesla" :

Les décharges tesla peuvent frapper plusieurs fois en un seul tir. Pour chaque jet pour toucher qui donne 6, la cible subit 2 touches automatiques additionnelles.

	Portée	F	PA	Type
Carabine tesla	24 ps	5	-	Assaut 1, Tesla
Canon tesla	24 ps	6	-	Assaut 2, Tesla
Destructeur tesla	24 ps	7	-	Assaut 4, Tesla, Arc

Arc : Une fois résolu le tir initial du destructeur tesla, jetez 1D6 pour chaque autre unité (amie et ennemie, engagée ou non) dans un rayon de 6 ps de la cible. Sur un résultat de 6, cette unité subit 1D6 touches automatiques de Force 5, PA -.

BÂTON DE LUMIÈRE

Le bâton de lumière est à la fois une arme et un symbole d'autorité. Sa hampe dissimule un générateur d'énergie, et l'ornement est un module de concentration finement ouvragé, permettant au porteur de projeter des éclairs d'énergie incandescente sur ses ennemis.

Un bâton de lumière est une arme de tir qui utilise le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
12 ps	5	3	Assaut 3

BLINDAGE QUANTIQUE

Le blindage quantique nécron est virtuellement invisible, car il n'existe qu'au moment de la déflexion de l'impact – le reste du temps, il n'y a aucun indice de sa présence.

Jusqu'à ce que le véhicule subisse un dégât important, son Blindage Avant et de Flanc compte comme étant de 2 points supérieur. Après avoir subi un dégât important, les attaques suivantes sont résolues contre la valeur de Blindage normale.

DÉDALE TESSERACT

Un dédale tesseract est la manifestation physique d'un portail ouvrant sur un univers parallèle. Une fois pris dans ses méandres, il est impossible de s'en échapper.

Une seule utilisation. Le porteur peut utiliser le dédale tesseract au lieu d'effectuer ses attaques de corps à corps lors d'un round d'assaut. Désignez un personnage ou une créature monstrueuse en contact socle à socle avec le porteur. L'ennemi jette 1D6: si le résultat est supérieur au nombre de PV restants de la victime, celle-ci se retrouve piégée à jamais dans le dédale tesseract. Retirez-la comme perte sans aucune sauvegarde d'aucune sorte.

DISRUPTEUR DE PHASE

Grâce au disrupteur de phase, le porteur oscille en permanence entre les états phasé et déphasé. Les coups et les tirs qui lui sont destinés, s'ils ne sont pas finement calculés, lui passent au travers et ne rencontrent que de l'air.

Confère une sauvegarde invulnérable de 3+ au porteur.

ÉPÉE D'HYPERPHASE

La lame d'une épée d'hyperphase palpite au travers de plusieurs dimensions, tranchant sans effort la chair et les armures et atteignant aisément les organes vitaux de l'ennemi.

Une épée d'hyperphase est une arme énergétique.

FAISCEAU TRANSDIMENSIONNEL

Utilisé comme un moyen pratique de rejeter vers une dimension de poche les déchets et les expériences ratées hors des mondes nécropoles et des champs de bataille, le faisceau transdimensionnel peut également servir à bannir les adversaires des nécrans.

Portée	F	PA	Type
12 ps	X	-	Lourde 1, Rayon d'Exil

Rayon d'Exil: Si un tir d'arme avec la règle Rayon d'Exil touche, déterminez aléatoirement une figurine de l'unité ciblée. Celle-ci doit réussir immédiatement un test de Force, ou être retirée comme perte sans aucune sauvegarde d'aucune sorte. Les figurines dépourvues de valeur de Force réussissent automatiquement.

"Vos aspirations sont hors de propos. Jadis, cette galaxie s'est agenouillée devant nous, et elle recommencera."

- *Tétrarque Akanabekh*
Phaéron de la Dynastie Kardenath
Régent de Nagathar

FAUCHARD

Les fauchards sont des bâtons de combat à lame énergétique, les armes favorites des dynastes et de leurs gardes du corps depuis des millénaires. Un fauchard est extrêmement lourd et encombrant. Entre les mains d'une créature moins évoluée, le danger est mince, mais manié par la musculature mécanique infatigable d'un nécron, il devient particulièrement redoutable.

Un fauchard est une arme de corps à corps à deux mains. Les attaques effectuées avec cette arme sont résolues avec un bonus de +2 en Force. De plus, les touches réalisées contre un véhicule sont résolues avec 2D6 pour la pénétration de blindage. Les sauvegardes d'armure ne sont pas autorisées contre les blessures causées par un fauchard.

GANTELET DE FEU

Le gantelet de feu a la forme d'un gant et d'un brassard en métal, sur lesquels court une flamme verdâtre. Les mécanismes du gantelet sont activés par des filaments cybernétiques sous-cutanés, permettant au porteur de le contrôler avec autant de précision que s'il s'agissait de sa propre main.

Un gantelet de feu est une arme de corps à corps. Les jets pour toucher et pour blesser ratés des attaques de corps à corps effectuées avec cette arme sont relancés. Le gantelet de feu est également une arme de tir ayant le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1

LAME DU NÉANT

Le tranchant noir et luisant d'une lame du néant vacille dans et hors de la réalité, provoquant la désintégration des liaisons entre les molécules qui composent le corps des infortunés atteints par cette arme.

Une lame du néant est une arme de corps à corps bénéficiant des règles spéciales *Perforant* et *Frappe Entropique*.

PHYLACTÈRE

Cette amulette discrète est en réalité un puissant dispositif d'autoréparation, rempli de minuscules créatures arachnoïdes qui se pressent autour des blessures du porteur pour reconstituer son corps meurtri.

Une seule utilisation. Une figurine dotée d'un phylactère qui réussit son premier jet de Protocoles de Réanimation revient en jeu avec 1D3 Points de Vie.

ORBE DE RÉSURRECTION

Cette sphère incandescente alimente en énergie les circuits de régénération des nécrans, accélérant leur autoréparation.

Le porteur de l'orbe de résurrection (et son unité) réussit ses jets de Protocoles de Réanimation sur 4+.

SCARABÉES PSYCHOPHAGES

Les scarabées psychophages sont l'une des méthodes de contrôle des autres races employées par les nécrans. Sur ordre du porteur, des scarabées microscopiques pénètrent le cerveau de la victime et court-circuitent ses fonctions cérébrales, la transformant en marionnette asservie au maître des scarabées.

Les scarabées psychophages peuvent être utilisés pendant la phase d'Assaut, après avoir effectué les mouvements d'assaut, mais avant de porter les Attaques. Déterminez aléatoirement une figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur des scarabées de confusion. Celle-ci doit immédiatement effectuer un test de Commandement avec 3D6. Si le test est réussi, les scarabées n'ont aucun effet. S'il est raté, la victime s'en prend à ses alliés. Elle n'effectue pas ses Attaques normalement, mais inflige à la place 1D3 touches à son unité lorsque son Initiative le lui permet. Ces touches sont résolues avec la Force de la victime, et bénéficient des capacités et des pénalités de son arme de corps à corps (le contrôleur des scarabées de confusion choisit laquelle le cas échéant). Si elle est encore en vie, la victime retourne à la normale après la résolution des Attaques effectuées à Initiative 1.

TRAME SEMPITERNELLE

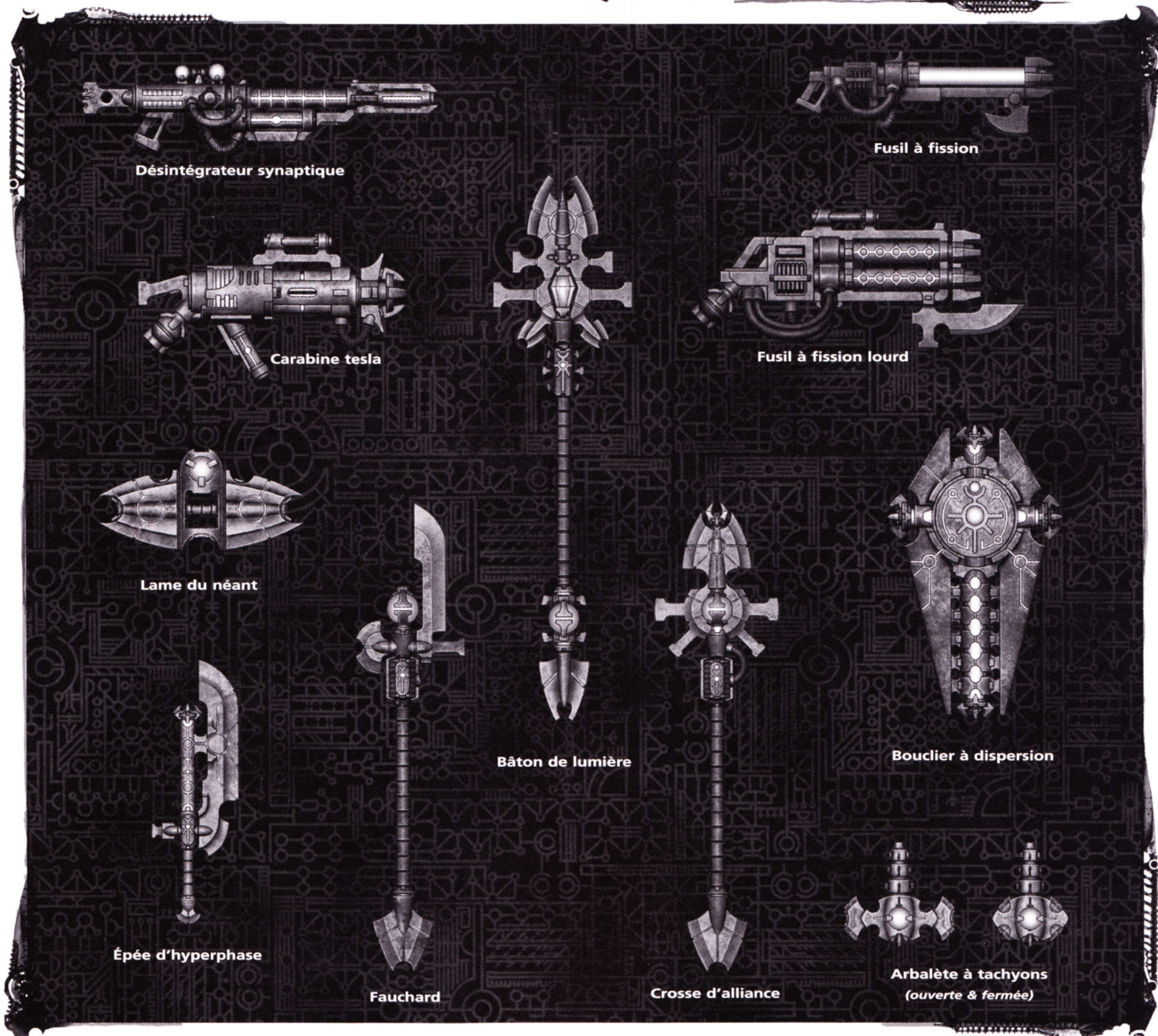
Nombre de dynastes sont dotés d'un exosquelette entremêlé de filaments d'adamantium renforcé et d'amaranthite phasée, les rendant incroyablement plus résistants.

Confère une sauvegarde d'armure de 2+ au porteur.

INDEX DES AUTRES ÉQUIPEMENTS

Page

Ailerons renforcés	42
Bâton d'Anachronie	57
Bâton du Destroyer	55
Bouclier à dispersion	35
Câbles constricteurs	44
Canon Jugement Dernier	48
Colonie de scarabées	46
Crosse d'alliance	38
Désintégrateur synaptique	36
Manteau du pèlerin	61
Nébuloscope	42
Nécroderme	40
Nuée de nanoscarabées	55
Oblitérateur empathique	59
Panoplie de pinces	46
Portail d'éternité	47
Prisme de noirceur	46
Rayon de mort	50
Rayon incendiaire	39
Tisse-ombre	42



ARSENAL DES CRYPTTEKS

Les disciplines de la techno-sorcellerie sont diverses et variées. Deux cryptteks ne manifestent jamais les mêmes pouvoirs, mais dans le cadre des parties de Warhammer 40,000, on considère que chacun d'eux appartient à une catégorie spécifique. Vous trouverez ici l'arsenal qui équipe les cinq disciplines de techno-sorcellerie les plus répandues. Comme indiqué dans la liste d'armée, aucun crypttek ne peut mélanger des équipements de plusieurs disciplines – une telle chose serait la preuve d'un esprit désordonné et indigne de confiance.



ÉMISSAIRES DU DÉSESPOIR

Les psychomanciens accomplis comptent parmi les cryptteks les plus ardemment demandés. Utilisées à bon escient, leurs capacités sapent le moral de l'ennemi dès le début de la bataille.



ÉMISSAIRES DE LA DESTRUCTION

Les plasmanciens ne sont pas des individus subtils, manipulant l'énergie brute plutôt que de la lier à d'autres formes. Ils se présentent comme les Émissaires de la Destruction, car telle est leur offrande à la galaxie.

BÂTON DES ABYSESSES

Ceux qui succombent à la brume ébène qu'est le bâton des abysses sombrent dans une folie inconcevable.

Le bâton des abysses est une arme de tir ayant le profil suivant :

	Portée	F	PA	Type
Bâton des abysses	Souffle	8	1	Assaut 1, Suaire de Désespoir

Suaire de Désespoir : Les jets pour blesser des attaques de tir du bâton des abysses sont résolus contre le Cd de la cible au lieu de son Endurance. Elles n'ont aucun effet contre les véhicules.

LINCEUL DE CAUCHEMAR

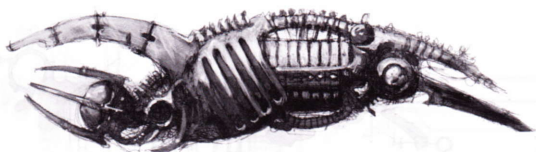
Découvrir le linceul de cauchemar accable les ennemis de visions de terreur aussi convaincantes qu'un danger mortel.

Le linceul de cauchemar peut être utilisé pendant la phase de Tir au lieu d'une attaque de tir. Désignez une unité ennemie non engagée dans un rayon de 18 ps du crypttek. Cette unité doit effectuer immédiatement un test de moral.

VOILE DE TÉNÈBRES

Le crypttek invoque un voile de ténèbres qui ondule et s'élève tel une brume fantomatique apportée par une brise éthérée. Lorsque les ténèbres se dissipent, le crypttek et ses suivants ont disparu, et se rematérialisent à quelque distance.

Le porteur peut utiliser le voile de ténèbres lors de sa phase de Mouvement au lieu d'effectuer un mouvement normal. Le crypttek et son unité sont retirés de la table et effectuent immédiatement une *Frappe en Profondeur*. Ne peut pas être utilisé si le crypttek ou son unité est verrouillé au corps à corps.



FLASH AVEUGLANT

Le bâton du crypttek libère un flash de lumière incandescente, aveuglant ses ennemies et illuminant le champ de bataille.

Une seule utilisation. Le flash aveuglant peut être utilisé au début de n'importe quel tour. Si les règles de *Combat Nocturne* sont en jeu, elles cessent de s'appliquer jusqu'à la fin du tour. Si elles ne sont pas en jeu, elles s'appliquent jusqu'à la fin du tour.

LANCE SPECTRALE

Ce bâton peut émettre une violente décharge d'énergie contre lequel l'air lui-même hurle d'agonie.

La lance spectrale est une arme de tir ayant le profil suivant :

	Portée	F	PA	Type
Lance spectrale	36 ps	8	2	Assaut 1

REGARD DE FLAMMES

Des flammes dansantes jaillissent des yeux du crypttek, faisant fléchir la détermination de l'assaillant le plus brave.

Le crypttek et son unité comptent comme étant équipés de grenades défensives. Le reste de l'unité perd cette capacité si le crypttek est retiré comme perte.



ÉMISSAIRES DE L'ÉTERNITÉ

Les chronomanciens sont les Émissaires de l'Éternité, la connaissance du futur imprégnant chacun de leurs actes. Ils suscitent souvent la méfiance, car ils ont toujours un temps d'avance sur leurs congénères.

CHRONOMÉTRON

Le chronomètre permet au porteur d'agir en se déphasant du cours normal du temps, lui autorisant des altérations mineures, mais parfois très favorables, de sa destinée.

Une figurine dotée d'un chronomètre peut relancer un unique D6 lors de chaque phase. Si le porteur se trouve dans une unité, cette capacité peut être utilisée à la place pour relancer 1D6 de l'unité lors de chaque phase.

CAPE D'UCHRONIE

Le cryptek est enveloppé de cristaux de temps, qui font écran contre toute attaque n'ayant pas été portée lors de la nanoseconde nécessaire au calcul de la trajectoire d'interception.

Confère une sauvegarde invulnérable de 3+ au porteur.

SCEPTRE DES ÉONS

Le saphir de ce sceptre contient une charge rétrosequentielle pouvant piéger un ennemi dans une bulle temporelle.

Le sceptre des éons est une arme de corps à corps. Tout ennemi subissant une blessure non sauvegardée à cause de cette arme perd l'usage la règle spéciale *Course* (s'il la possède) et voit ses valeurs de CC, CT, I et A réduites à 1 jusqu'à la fin de la partie.



ÉMISSAIRES DE LA TEMPÊTE

Les Émissaires de la Tempête sont des éthermanciens, qui commandent à la fureur des turbulences célestes. Ils peuvent invoquer la foudre ou déchaîner des vents enragés contre l'ennemi.

BÂTON VOLTAÏQUE

De même que l'éthermancien contrôle le bâton voltaïque, le bâton voltaïque contrôle l'éclair.

Le bâton voltaïque est une arme de tir ayant le profil suivant :

	Portée	F	PA	Type
Bâton voltaïque	12 ps	5	-	Assaut 4, Disruption

Disruption : Un véhicule touché par un tir de bâton voltaïque subit un dégât superficiel sur 2-5 et un dégât important sur 6.

CHAMP DISRUPTIF

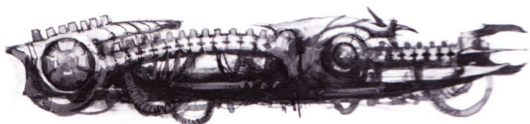
Des décharges électriques émeraude courent sur les corps du cryptek et de ses suivants et électrocutent leurs ennemis.

Lorsqu'une unité ennemie réussit son mouvement d'assaut au contact du cryptek (ou de son unité), l'unité assaillante subit immédiatement 1D6 touches de Force 8, PA 5. Le reste de l'unité perd cette capacité si le cryptek est retiré comme perte.

CRISTAL D'ÉTHÉR

Un cristal d'éther contient une tornade pulvérisant les ennemis du cryptek sous des vagues d'éclairs et d'ondes de choc.

Toute unité ennemie effectuant une *Frappe en Profondeur* dans un rayon de 6 ps du porteur subit 1D6 touches de Force 8 PA 5. Si l'unité frappe à portée de plusieurs cristaux d'éther, augmentez le nombre de touches d'un point par cristal au-delà du premier (elle ne subit pas 1D6 touches par cristal d'éther).



ÉMISSAIRES DU MÉTAMORPHISME

Les Émissaires du Métamorphisme sont des adeptes de la géomancie et des maîtres de l'antique science de l'alchimie. Ils se sont spécialisés dans la transmutation et l'animation de la matière inerte.

CREUSET TECTONIQUE

Le porteur d'un creuset tectonique peut provoquer des secousses localisées dans la roche, le métal, voire dans l'atmosphère.

Au début de la phase d'Assaut adverse, jetez 1D3 et désignez une unité ennemie. Si cette dernière tente de lancer un assaut contre le cryptek ou contre son unité lors de cette phase, elle voit son mouvement d'assaut réduit du résultat du D3.

HARPE DE DISSONANCE

Une seule note grave frappée sur ces cordes d'électrum peut transformer une plaque d'adamantium en verre cassant.

	Portée	F	PA	Type
Harpe de dissonance	∞ (Infinie)	6	-	Assaut 1, Frappe Entropique

SCEPTRE SISMIQUE

Les décharges d'énergie du sceptre sismique font surgir du sol d'énormes rochers, mettant à genoux les survivants de l'attaque.

Le sceptre sismique est une arme de tir ayant le profil suivant :

	Portée	F	PA	Type
Sceptre sismique	36 ps	4	-	Assaut 1, Explosion, Séisme

Séisme : Toute unité ennemie touchée par une arme avec la règle *Séisme* traite les terrains découverts comme des terrains difficiles lors de sa prochaine phase de Mouvement.

ARTS ÉTRANGES

Les nécrons sont les maîtres de la physique transcendante, des dimensions de poche et de l'hypergéométrie, et mettent ces sciences à profit avec un étonnant savoir-faire. Nombres de leurs forteresses et de leurs mondes nécropoles sont bien plus vastes que leur aspect extérieur le laisse présager, et sont souvent protégés par des labyrinthes énergétiques d'une taille inconcevable. Certaines troupes spécialisées, les traqueurs notamment, se servent régulièrement d'une dimension de poche comme point d'observation des ennemis qu'ils chassent, et les némésors les plus accomplis peuvent dissimuler des armées et des flottes entières dans un pan de réalité déphasé. Pourtant, aussi déconcertantes que ces techniques puissent paraître aux autres races de la galaxie, il existe un ennemi contre lequel elles n'offrent aucune protection : pour les démons du Warp, de tels effets de prestidigitation technologique ne sont jamais qu'une autre saveur d'existence à dévorer et à corrompre.



LISTE D'ARMÉE NÉCRON

La liste d'armée suivante vous permet de lever une armée de nécrons et de disputer des batailles en utilisant les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000.

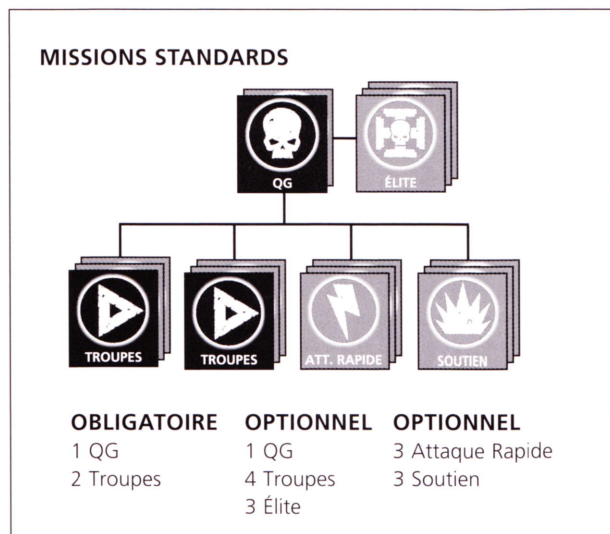
UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des nécrons se divise en cinq sections: QG, Élite, Troupes, Attaque Rapide et Soutien. Toutes les escouades, les véhicules et les personnages de l'armée sont classés dans l'une de ces sections en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine dispose également d'une valeur en points qui dépend de son impact sur le jeu.

Avant de choisir votre armée, vous devrez convenir avec votre adversaire du type de bataille que vous allez jouer et de la valeur en points maximum de vos forces. Ensuite, vous pourrez commencer à sélectionner vos unités.

UTILISER UN SCHEMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée d'un scénario. Chaque schéma est divisé en cinq catégories qui correspondent aux sections de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grise vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noire indique un choix obligatoire.



"J'ai tué des dieux, renversé des empires et détruit des mondes entiers. Comparée à cela, votre modeste mort restera inconnue de l'histoire. Mais ne désespérez pas, petit héros – je me souviendrai toujours de ce moment."

- Anrakyr le Voyageur

ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière. Vous trouverez plus d'informations relatives à l'historique, aux règles spécifiques des nécrons et aux options auxquelles ils ont accès dans la section intitulée L'Armée des Éons, tandis que des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin sont présentés dans la section L'Éveil des Nécropoles.

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée des nécrons contient les informations suivantes:

Nom de l'Unité: Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité décrite et par son coût en points sans aucune option.

Profil de l'Unité: Cette partie vous détaille le profil de caractéristiques de chaque figurine que l'unité peut inclure.

Composition de l'Unité: Lorsque c'est nécessaire, cette partie dresse la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base, avant que les options soient ajoutées. Si le type d'unité indique le terme "Unique", cela signifie que vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans l'armée.

Type d'Unité: Cette ligne fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, un véhicule ou de la cavalerie, ce qui implique de suivre certaines règles pour le mouvement, le tir, etc.

Équipement: Cette partie détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Leur coût est inclus dans la valeur en points à côté du nom de l'unité.

Règles Spéciales: Toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Ces règles spéciales sont expliquées en détail soit dans le chapitre L'Armée des Éons, soit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Transport Assigné: Dans le cas où une unité peut se voir assigner un véhicule de transport, cette partie détaille les différentes possibilités qui lui sont offertes. Ces véhicules ont leurs propres entrées page 91 de ce livre. Un transport assigné n'occupe pas de case sur le schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité distincte à tout autre point de vue. La section Véhicules de Transport du livre de règles de Warhammer 40,000 explique comment fonctionnent les transports assignés.

Options: Il s'agit de la liste des améliorations disponibles pour l'unité avec le coût pour chacune d'elles. Si une option précise que vous pouvez échanger une ou deux armes contre telle et/ou telle autre, vous pouvez remplacer une arme, les deux ou aucune des deux, tant que vous payez le coût indiqué.



QG

IMOTEKH LE SEIGNEUR DES TEMPÊTES..... 225 points

Page 54

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Imotekh	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie (Personnage)

Transport Assigné:

- Peut avoir une Console de Commandement en tant que transport assigné (voir page 91 pour le coût en points).

Équipement:

- Nuée de nanoscarabées
- Gantelet de feu
- Disrupteur de phase
- Phylactère
- Trame sempiternelle
- Bâton du Destroyer

Règles Spéciales:

- Défaite Humiliante
- Indestructible
- Phaëron
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation
- Seigneur de la Tempête
- Stratégie Hyperlogique

NÉMÉSOR ZAHNDREKH..... 185 points

Page 60

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Némésor Zahndrek	4	4	5	5	3	2	3	10	2+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie (Personnage)

Transport Assigné:

- Peut avoir une Console de Commandement en tant que transport assigné (voir page 91 pour le coût en points).

Équipement:

- Bâton de lumière
- Disrupteur de phase
- Orbe de résurrection
- Trame sempiternelle

Règles Spéciales:

- Contre-Tactiques
- Indestructible
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation
- Renforts Synchrones
- Tactiques d'Adaptation

VARGARDE OBYRON..... 160 points

Page 60

Le Vargarde Obyron n'occupe pas de choix QG si votre armée inclut également le Némésor Zahndrek.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vargarde Obyron	6	4	5	5	3	2	3	10	2+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie (Personnage)

Équipement:

- Fauchard
- Manteau du pèlerin
- Trame sempiternelle

Règles Spéciales:

- Indestructible
- Le Devoir du Vargarde
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation
- Riposte Mortelle

ILLUMINOR SZERAS..... 100 points

Page 56

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Illuminor Szeras	4	4	4	4	2	2	4	10	3+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie (Personnage)

Équipement:

- Lance spectrale
- Regard de flammes

Règles Spéciales:

- Augmentation Mécanique
- Indestructible
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation

ORIKAN LE DEVIN..... 165 points

Page 57

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Orikan	4	4	4	4	2	2	2	10	4+
Orikan Transcendé	5	5	7	7	4	4	4	10	4+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie (Personnage)

Équipement:

- Bâton d'Anachronie
- Disrupteur de phase
- Faisceau transdimensionnel

Règles Spéciales:

- Alignement Stellaire
- Collet Temporel
- Indestructible
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation
- Seigneur du Temps

ANRAKYR LE VOYAGEUR..... 165 points

Page 62

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Anrakyr le Voyageur	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arbalète à tachyons
- Fauchard

Éternels Pyrrhéens :

- Si votre armée inclut Anrakyr le Voyageur, une unité d'Immortels est automatiquement et gratuitement améliorée en Éternels Pyrrhéens (voir page 62).

Règles Spéciales :

- Charge Féroce
- Contre-attaque
- Indestructible
- L'Esprit dans la Machine
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation

Transport Assigné :

- Peut avoir une Console de Commandement en tant que transport assigné (voir page 91 pour le coût en points).

TRAZYN L'INFINI..... 175 points

Page 58

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Trazyn l'Infini	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Oblitérateur empathique
- Scarabées psychophages

Règles Spéciales :

- "Excellent ! Une autre Pièce pour la Collection"
- Hôtes de Substitution
- Indestructible
- Personnage Indépendant
- Phaéron
- Protocoles de Réanimation

Transport Assigné :

- Peut avoir une Console de Commandement en tant que transport assigné (voir page 91 pour le coût en points).

TÉTRARQUE NÉCRON..... 90 points

Page 30

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tétrarque Nécron	4	4	5	5	3	2	3	10	3+

Composition :

- 1 Tétrarque Nécron

Type d'Unité :

- Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Bâton de lumière

Règles Spéciales :

- Indestructible
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation

Transport Assigné :

- Peut avoir une Console de Commandement en tant que transport assigné (voir page 91 pour le coût en points).

Options :

- Peut être promu Phaéron 20 points
- Peut échanger son bâton de lumière contre une de ces armes :
 - Épée d'hyperphase *gratuit*
 - Gantelet de feu 5 points
 - Fauchard 10 points
 - Lame du néant 10 points
- Peut recevoir les équipements suivants :
 - Phylactère 15 points
 - Scarabées psychophages 15 points
 - Trame sempiternelle 15 points
 - Dédale tesseract 20 points
 - Arbalète à tachyons 30 points
 - Orbe de résurrection 30 points
 - Disrupteur de phase 45 points

SEIGNEUR DESTROYER..... 125 points

Page 31

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Destroyer	4	4	5	6	3	2	3	10	3+

Composition :

- 1 Seigneur Destroyer

Type d'Unité :

- Infanterie Autoportée (Personnage)

Équipement :

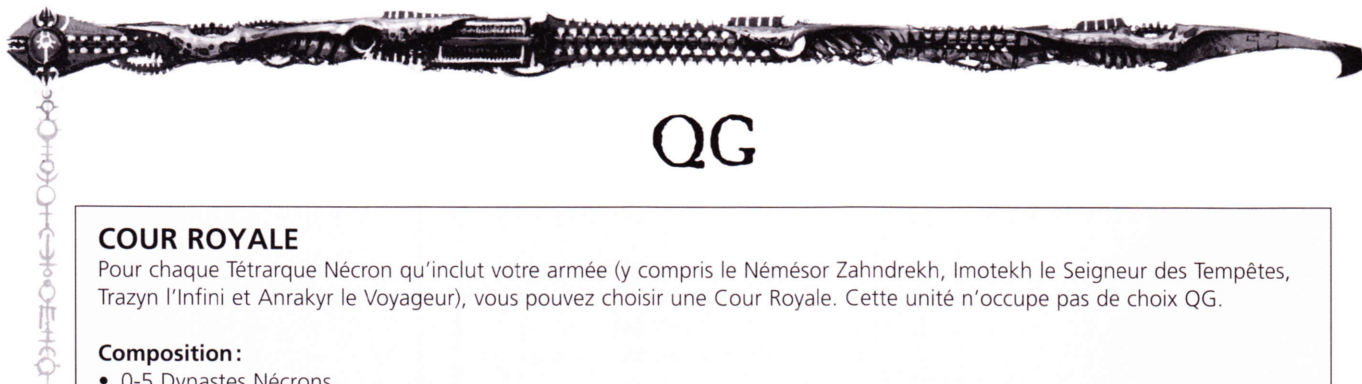
- Fauchard

Règles Spéciales :

- Ennemi Juré (tout le monde !)
- Indestructible
- Personnage Indépendant
- Protocoles de Réanimation

Options :

- Peut échanger son fauchard contre une des armes suivantes :
 - Bâton de lumière *gratuit*
 - Gantelet de feu *gratuit*
 - Lame du néant 5 points
- Peut recevoir les équipements suivants :
 - Trame sempiternelle 15 points
 - Scarabées psychophages 20 points
 - Arbalète à tachyons 30 points
 - Orbe de résurrection 30 points



QG

COUR ROYALE

Pour chaque Tétrarque Nécron qu'inclut votre armée (y compris le Némésor Zahndrek, Imotekh le Seigneur des Tempêtes, Trazyn l'Infini et Anrakyr le Voyageur), vous pouvez choisir une Cour Royale. Cette unité n'occupe pas de choix QG.

Composition :

- 0-5 Dynastes Nécrons
- 0-5 Crypteks

Avant la bataille, chaque membre de la Cour Royale peut soit demeurer dans l'unité du Tétrarque, soit être détaché auprès d'une autre unité parmi la liste suivante : Guerriers Nécrons, Immortels Nécrons, Factionnaires ou Traqueurs. Chacune de ces unités ne peut être rejointe de la sorte que par un seul membre de la Cour Royale.

DYNASTE NÉCRON..... 35 points

Page 30

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Nécron	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

Composition :

- 1 Dynaste Nécron

Équipement :

- Bâton de lumière

Type d'Unité :

- Infanterie (Personnage)

Règles Spéciales :

- Indestructible
- Protocoles de Réanimation

Options :

- Peut échanger son bâton de lumière contre une des armes suivantes :
 - Épée d'hyperphase *gratuit*
 - Gantelet de feu *5 points*
 - Fauchard *10 points*
 - Lame du néant *10 points*
- Peut recevoir les équipements suivants :
 - Scarabées psychophages *15 points*
 - Trame sempiternelle *15 points*
 - Dédale tesseract *20 points*
 - Orbe de résurrection *30 points*
 - Disrupteur de phase *45 points*

CRYPTEK..... 25 points

Page 32

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cryptek	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

Composition :

- 1 Cryptek

Équipement :

- Bâton de lumière

Type d'Unité :

- Infanterie (Personnage)

Règles Spéciales :

- Indestructible
- Protocoles de Réanimation

Options :

- *Peut être promu Émissaire du Désespoir et échanger son bâton de lumière contre un bâton des abysses... *5 points*
Peut alors recevoir les équipements suivants :
 - Linceul de cauchemar *10 points*
 - Voile de ténèbres *30 points*
- *Peut être promu Émissaire de la Destruction et échanger son bâton de lumière contre une lance spectrale... *10 points*
Peut alors recevoir les équipements suivants :
 - Regard de flammes *10 points*
 - Flash aveuglant *20 points*
- *Peut être promu Émissaire de l'Éternité et échanger son bâton de lumière contre un sceptre des éons... *gratuit*
Peut alors recevoir les équipements suivants :
 - Chronométron *15 points*
 - Cape d'uchronie *30 points*
- *Peut être promu Émissaire de la Tempête et échanger son bâton de lumière contre un bâton voltaïque... *gratuit*
Peut alors recevoir les équipements suivants :
 - Champ disruptif *10 points*
 - Cristal d'éther *15 points*
- *Peut être promu Émissaire du Métamorphisme et échanger son bâton de lumière contre un sceptre sismique... *5 points*
Peut alors recevoir les équipements suivants :
 - Creuset tectonique *10 points*
 - Harpe de dissonance *25 points*

* N'importe quel nombre de Crypteks faisant partie d'une Cour Royale peut être promu en Émissaire, mais ces derniers doivent appartenir à une seule et même discipline. De plus, chaque option d'équipement ne peut être sélectionnée qu'une seule fois par Cour Royale (voir page 84).

TROUPES

GUERRIERS NÉCRONS..... 65 points

Page 33

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier Nécron	4	4	4	4	1	2	1	10	4+

Composition:

- 5 Guerriers Nécrons

Équipement:

- Fusil à fission

Type d'Unité:

- Infanterie

Règles Spéciales:

- Protocoles de Réanimation

Options:

- Peut inclure jusqu'à 15 Guerriers Nécrons supplémentaires 13 points/figurine

Transport:

- Peuvent avoir soit une Arche Fantôme, soit un Moissonneur en tant que transport assigné (voir ci-dessous pour le coût en points).

IMMORTELS NÉCRONS..... 85 points

Page 34

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Immortel Nécron	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Composition:

- 5 Immortels Nécrons

Équipement:

- Fusil à fission lourd

Type d'Unité:

- Infanterie

Règles Spéciales:

- Protocoles de Réanimation

Options:

- Peuvent inclure jusqu'à 5 Immortels Nécrons supplémentaires 17 points/figurine
- Toute l'escouade peut échanger ses fusils à fission lourds contre des carabines tesla *gratuit*

Transport:

- Peuvent avoir un Moissonneur en tant que transport assigné (voir ci-dessous pour le coût en points).

TRANSPORTS ASSIGNÉS

CONSOLE DE COMMANDEMENT..... 80 points

Page 52

		Blindage	
	CT	Av. Fl. Arr.	
Console de Commandement	4	11	11 11

Composition:

- 1 Console de Commandement

Type d'Unité:

- Véhicule (Antigrav, Découvert, Rapide)

Capacité de Transport:

- 1 Personnage Indépendant

Équipement:

- Blindage quantique
- Canon tesla

Règles Spéciales:

- Attaque au Passage
- Métal Organique
- Réparation Symbiotique

Options:

- Peut échanger son canon tesla contre un canon à fission *gratuit*

ARCHE FANTÔME..... 115 points

Page 53

		Blindage	
	CT	Av. Fl. Arr.	
Arche Fantôme	4	11	11 11

Composition:

- 1 Arche Fantôme

Type d'Unité:

- Véhicule (Antigrav, Découvert)

Capacité de Transport:

- 10 figurines

Règles Spéciales:

- Barge de Réparation
- Métal Organique

Équipement:

- Blindage quantique
- 2 bordées de fusils à fission

MOISSONNEUR..... 100 points

Page 51

		Blindage	
	CT	Av. Fl. Arr.	
Moissonneur	4	11	11 11

Composition:

- 1 Moissonneur

Type d'Unité:

- Véhicule (Antigrav, Rapide)

Capacité de Transport:

- 15 figurines

Règles Spéciales:

- Assaut Aérien
- Frappe en Profondeur
- Métal Organique
- Supersonique

Équipement:

- Destructeurs tesla jumelés

ÉLITE

TRAQUEURS

95 points

Page 36

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Traqueur	4	4	4	4	1	2	1	10	3+

Composition :

- 5 Traqueurs Nécrans

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Désintégrateur synaptique

Règles Spéciales :

- Chasseurs de l'Hyperespace
- Frappe en Profondeur
- Interception Éthérique
- Protocoles de Réanimation

Options :

- Peuvent inclure jusqu'à 5 Traqueurs Nécrans supplémentaires 19 points/figurine

Transport :

- Peuvent avoir un Moissonneur en tant que transport assigné (voir page 91 pour le coût en points).

FACTIONNAIRES

200 points

Page 35

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Factionnaire	4	4	5	5	1	2	2	10	3+

Composition :

- 5 Factionnaires

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Fauchard

Règles Spéciales :

- Protocoles de Réanimation

Options :

- Peuvent inclure jusqu'à 5 Factionnaires supplémentaires 40 points/figurine
- Toute l'escouade peut échanger ses fauchards contre des épées d'hyperphase et des boucliers à dispersion 5 points/figurine

Transport :

- Peuvent avoir un Moissonneur en tant que transport assigné (voir page 91 pour le coût en points).

PRÉTORIENS DU TRIARCAT

200 points

Page 38

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prétorien du Triarc	4	4	5	5	1	2	1	10	3+

Composition :

- 5 Prétoriens du Triarc

Type d'Unité :

- Infanterie Autoportée

Équipement :

- Crosse d'alliance

Règles Spéciales :

- Protocoles de Réanimation
- Sans Peur

Options :

- Peuvent inclure jusqu'à 5 Prétoriens du Triarc supplémentaires 40 points/figurine
- Toute l'escouade peut échanger ses crosses d'alliance contre des projecteurs de particules et des lames du néant gratuit

ÉCHARDE C'TAN

185 points

Page 40

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Écharde C'tan	5	5	7	7	4	4	4	10	4+*

Composition :

- 1 Écharde C'tan

Type d'Unité :

- Créature Monstrueuse (Personnage)

Équipement :

- Nécroderme*

Règles Spéciales :

- Guerrier Éternel
- Sans Peur
- Supernaturalité

Options :

- Doit avoir 2 des Manifestations de Pouvoir suivantes (chacune ne peut être sélectionnée qu'une fois par armée):
 - Caresse Entropique 10 points
 - Seigneur de la Fournaise 10 points
 - Bûcher d'Antimatière 15 points
 - Nuée de Particules Spirituelles 20 points
 - Modeleur de Mondes 25 points
 - Paradoxe Gravitationnel 30 points
 - Douleur du Monde 35 points
 - Flèche du Temps 40 points
 - Grande Illusion 40 points
 - Décharge Transdimensionnelle 45 points
 - Regard de Mort 50 points



ÉLITE

MEUTE DE DÉPECEURS 65 points

Page 37

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

Composition:

- 5 Dépeceurs

Type d'Unité:

- Infanterie

Règles Spéciales:

- Frappe en Profondeur
- Infiltration
- Protocoles de Réanimation

Options:

- Peut inclure jusqu'à 15 Dépeceurs supplémentaires 13 points/figurine

RÔDEUR DU TRIARCAT 150 points

Page 39

			Blindage					
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A
Rôdeur du Triarcat	4	4	7	11	11	11	2	3

Composition:

- 1 Rôdeur du Triarcat

Équipement:

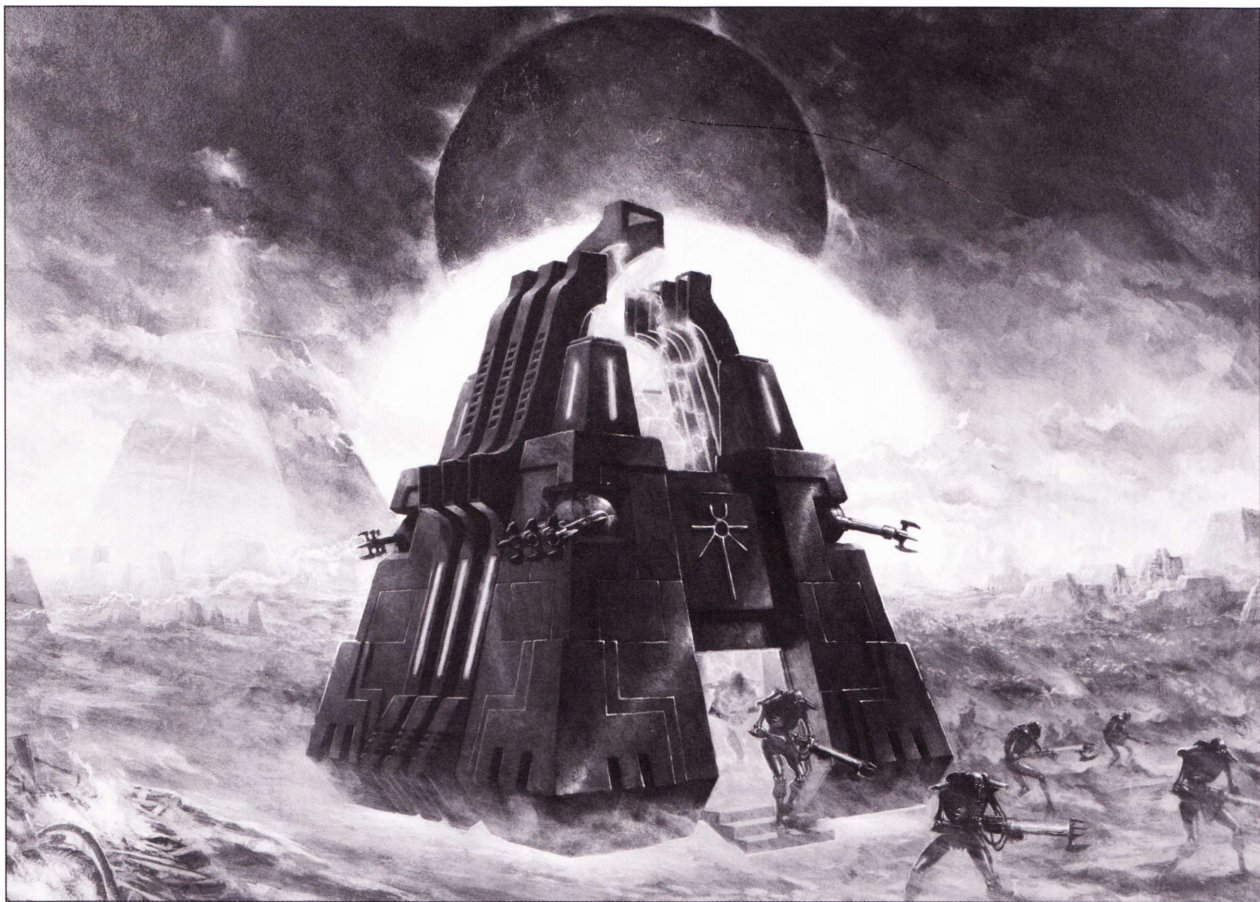
- Blindage quantique
- Rayon incendiaire

Règles Spéciales:

- Déplacement à Couvert
- Métal Organique
- Relais de Visée

Options:

- Peut échanger son rayon incendiaire contre une des armes suivantes :
 - Déchiqueteur à particules..... 5 points
 - Canons à fission lourds jumelés..... 15 points





ATTAQUE RAPIDE

SPECTRE CANOPTEK..... 35 points

Page 44

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Spectre Canoptek	4	4	6	4	2	2	3	10	3+

- Composition:**
- 1 Spectre Canoptek
- Type d'Unité:**
- Infanterie Autoportée

- Équipement:**
- Disrupteur de phase
- Règles Spéciales:**
- Attaques Déphasées
 - Sans Peur
 - Vol Spectral

- Options:**
- Peut inclure jusqu'à 5 Spectres Canopteks supplémentaires..... 35 points/figurine
 - Chaque spectre canoptek peut recevoir l'un des équipements suivants:
 - Projecteur de particules 5 points/figurine
 - Câbles constricteurs..... 10 points/figurine
 - Faisceau transdimensionnel..... 15 points/figurine

SCARABÉES CANOPTEKS..... 45 points

Page 45

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scarabées Canopteks	2	2	3	3	3	2	4	10	5+

- Composition:**
- 3 socles de Scarabées Canopteks

- Type d'Unité:**
- Bêtes

- Règles Spéciales:**
- Frappe Entropique
 - Nuées
 - Sans Peur
- Options:**
- Peuvent inclure jusqu'à 7 socles de Scarabées Canopteks supplémentaires..... 15 points/socle

MÉCANOPTÈRE..... 20 points

Page 42

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mécanoptère	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+

- Composition:**
- 1 Mécanoptère
- Type d'Unité:**
- Motojet

- Équipement:**
- Carabines tesla jumelées
- Règles Spéciales:**
- Protocoles de Réanimation

- Options:**
- Peut inclure jusqu'à 4 Mécanoptères supplémentaires..... 20 points/figurine
 - Toute l'escouade peut échanger ses carabines tesla jumelées contre des:
 - Fusils à fission lourds jumelés..... *gratuit*
 - Faisceaux de particules..... 10 points/figurine
 - Toute l'escouade peut recevoir les équipements suivants:
 - Nébuloscopes..... 5 points/figurine
 - Ailerons renforcés..... 10 points/figurine
 - Tisse-ombre 10 points/figurine

DESTROYER NÉCRON..... 40 points

Page 43

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Destroyer Nécron	4	4	4	5	1	2	1	10	3+
Destroyer Lourd	4	4	4	5	1	2	1	10	3+

- Composition:**
- 1 Destroyer Nécron
- Type d'Unité:**
- Infanterie Autoportée

- Équipement:**
- Canon à fission
- Règles Spéciales:**
- Ennemi Juré (tout le monde !)
 - Protocoles de Réanimation

- Options:**
- Peut inclure jusqu'à 4 Destroyers Nécron supplémentaires..... 40 points/figurine
 - Jusqu'à trois Destroyers Nécron peuvent être promus Destroyers Lourds et échanger leur canon à fission contre un canon à fission lourd 20 points/figurine



Page 48

- Métal Organique

Page 49

- Peut échanger son canon tesla contre un canon à fission *gratuit*

Page 47

- Frappe en Profondeur*
- Métal Organique

Page 50

- Assaut Aérien
- Frappe en Profondeur
- Métal Organique
- Supersonique

Page 46

- Peut inclure jusqu'à 2 Mécarachnides supplémentaires 50 points/figurine
- Chaque Mécarachnide peut recevoir une panoplie de pinces 10 points
- Chaque Mécarachnide peut recevoir un prisme de noirceur 15 points
- Chaque Mécarachnide peut recevoir des faisceaux de particules jumelés 25 points

RÉFÉRENCES

UNITÉS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Anrakyr le Voyageur	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	62
Cryptek	4	4	4	4	1	2	1	10	4+	32
Dépeceur	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	37
Destroyer	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	43
Destroyer lourd	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	43
Dynaste	4	4	5	5	1	2	2	10	3+	30
Écharde C'tan	5	5	7	7	4	4	4	10	4+*	40
Factionnaire	4	4	5	5	1	2	2	10	3+	35
Guerrier nécron	4	4	4	4	1	2	1	10	4+	33
Illuminor Szeras	4	4	4	4	2	2	4	10	3+	56
Immortel nécron	4	4	4	4	1	2	1	10	3+	34
Imotekh										
Seigneur des Tempêtes	4	4	5	5	3	2	3	10	2+	54
Mécanoptère	4	4	4	4(5)	1	2	1	10	4+	42
Mécarachnide	3	3	6	6	3	2	2	10	3+	46
Némésor Zahndrek	4	4	5	5	3	2	3	10	2+	60
Orikan le Devin	4	4	4	4	2	2	2	10	4+	57
*Orikan Transcendé	5	5	7	7	4	4	4	10	4+	57
Prétorien du triarcat	4	4	5	5	1	2	1	10	3+	38
Scarabées canopteks	2	2	3	3	3	2	4	10	5+	45
Seigneur destroyer	4	4	5	6	3	2	3	10	3+	31
Spectre canoptek	4	4	6	4	2	2	3	10	3+	44
Tétrarque	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	30
Traqueur	4	4	4	4	1	2	1	10	3+	36
Trazyn l'Infini	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	58
Vargarde Obyron	6	4	5	5	3	2	3	10	2+	60

* Ces unités suivent des règles additionnelles (voir page indiquée).

VÉHICULES

	CC	CT	F	Blindage			I	A	Page
				Av.	Fl.	Arr.			
Arche du Jugement Dernier	-	4	-	11	11	11	-	-	48
Arche fantôme	-	4	-	11	11	11	-	-	53
Console d'annihilation	-	4	-	11	11	11	-	-	49
Console de commandement	-	4	-	11	11	11	-	-	52
Faucheur	-	4	-	11	11	11	-	-	50
Moissonneur	-	4	-	11	11	11	-	-	51
Monolithe	-	4	-	14	14	14	-	-	47
Rôdeur du triarcat	4	4	7	11	11	11	2	3	39

ARMES DE CRYPTEKS

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Bâtons des abysses	Souffle	8	1	Assaut 1, Suaire de Désespoir	84
Bâton voltaïque	12 ps	5	-	Assaut 4, Disruption	85
Harpe de dissonance	∞ (Infinie)	6	-	Assaut 1, Frappe Entropique	85
Lance spectrale	36 ps	8	2	Assaut 1	84
Sceptre sismique	36 ps	4	-	Assaut 1, Explosion, Séisme	85

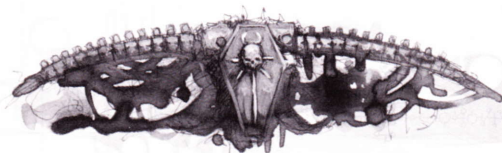
ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Arbalète à tachyons	∞ (Infinie)	10	1	Assaut 1	81
Bâton de lumière	12 ps	5	3	Assaut 3	81
Bâton du Destroyer	2D6 ps*	6	1	Assaut 1, Une seule utilisation	55
Canon à fission	24 ps	5	3	Assaut 2, Fission	81
Canon à fission lourd	36 ps	9	2	Assaut 1, Fission	81
Canon Jugement Dernier Stationnaire	72 ps	9	1	Lourde 1, Grande Explosion	48
Vitesse de Combat	24 ps	7	4	Lourde 1, Explosion	48
Canon tesla	24 ps	6	-	Assaut 2, Tesla	81
Carabine tesla	24 ps	5	-	Assaut 1, Tesla	81
Crosse d'alliance	6 ps	5	2	Assaut 1	38
Déchiqueteur à particules	24 ps	7	4	Lourde 1, Gde Explosion	81
Désintégrateur synaptique	24 ps	X	5	Tir Rapide, Sniper	36
Destructeur tesla	24 ps	7	-	Assaut 4, Tesla, Arc	81
Éruption de particules	24 ps	8	3	Artillerie 1, Gde Explosion	81
Faisceau à particules	24 ps	6	5	Lourde 1, Explosion	81
Faisceau transdimensionnel	12 ps	X	-	Lourde 1, Rayon d'Exil	82
Fusil à fission	24 ps	4	5	Tir Rapide, Fission	81
Fusil à fission lourd	24 ps	5	4	Tir Rapide, Fission	81
Gantelet de feu	Souffle	4	5	Assaut 1	82
Portail d'Éternité					
Seuil de l'Exil	1D6 ps	X	-	Lourde 1, Spécial	47
Projecteur à fission	24 ps	4	5	Lourde 3, Fission*	81
Projecteur de particules	12 ps	6	5	Pistolet	81
Rayon de mort	12 ps	10	1	Lourde 1	50
Rayon incendiaire					
Concentré	24 ps	8	1	Lourde 2, Fusion	39
Diffus	Souffle	5	4	Lourde 1	39

* Ces armes suivent des règles additionnelles (voir page indiquée).

POUVOIRS CTAN

Pouvoir	Portée	F	PA	Type	Page
Bûcher d'Antimatière	18 ps	4	-	Assaut 8	41
Décharge					
Transdimensionnelle	24 ps	9	2	Assaut 1	41
Modeleur de Mondes	24 ps	4	-	Assaut 1, Gde Explosion	41





WARHAMMER 40,000 NÉCRONS™

Dans les ténèbres du lointain passé, les Nécrons régnaient sur la galaxie. Leur maîtrise de la technologie et leur soif de conquête étaient telles que les légendaires Anciens eux-mêmes ployèrent devant eux. Mais cette guerre acharnée laissa la galaxie exsangue. Sachant que sa rémission prendrait des millions d'années, les Nécrons s'endormirent dans leurs cryptes de stase, pendant les éons qui allaient les séparer de la reconquête. Dans cet intervalle long de plusieurs millénaires, les jeunes races de la galaxie ont pu prospérer, ignorant le péril qui sommeillait juste sous leurs pieds.

L'heure de l'éveil sonne enfin. La galaxie va de nouveau trembler face aux Nécrons.

"Leur nom est la mort et ils sont légions."

- Eldrad Ulthran

Contenu de ce livre :

Les Nécrons : Le sombre passé des Nécrons est dévoilé. Leur civilisation fut détruite par leur convoitise et leur désir d'immortalité. Découvrez le terrible pacte noué avec les C'tan, l'horreur du biotransfert et la campagne éternelle pour la domination galactique qui continue sur les mondes déchirés par la guerre du 41^e Millénaire.

L'Armée des Éons : Cette section décrit en détail les différents types de troupes, les machines de guerre et les puissants héros de l'armée des Nécrons, ainsi que les règles pour les intégrer à vos parties de Warhammer 40,000. Vous y trouverez également tous leurs armements étranges et leurs technologies invraisemblables, de même que leurs plus fameux commandants : l'inflexible conquérant Imotekh le Seigneur des Tempêtes, Orikon le Devin et l'Illuminor Szeras.

L'Éveil des Nécropoles : Une galerie des figurines de Nécrons de la gamme Citadel, présentant une vaste sélection de schémas de peinture.

Liste d'Armée des Nécrons : Forgez une puissante armée prête à reconquérir la galaxie !



ISBN 978-1907964190



9 781907 964190



FRANÇAIS

www.games-workshop.com

Imprimé au R.U.

WARHAMMER 40,000
NÉCRONS

CODE PRODUIT 01 03 01 10 002



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP®**

**Vous devez posséder Warhammer 40,000
afin de pouvoir utiliser le contenu de ce livre.**