

Les Vaisseaux Démons

"C'était dans les grandes profondeurs de Neffleng qu'il est venu sur nous. Nous parcourions le Warp aussi bien que le permettait notre vieux Oath of Praxus. Notre navigateur, Torkael, était fidèle, autant que l'on pouvait l'espérer pour un navigateur qui n'étais pas de la noblesse des navigateurs mais venait d'une branche d'un des clans que je ne peux vous indiquer. Il se cachait toujours sous un manteau de wi'a et un masque car vous ne pouviez pas vous tenir dans aucun endroit sur l'Oath sans la puanteur d'une vieille fille qui sentais comme un carter de vidange d'une ruche en été. Le premier signe du problème fut quand Torkael a commencé à sangloter et à pousser des cris perçants. Nous ne pouvions plus rien tirer de lui mais nos scanners nous indiquaient juste que dehors quelque chose de grand montait sur nous. Le capitaine Orson a calmer les gars et a hurlé qu'il ne s'inquiétais pas où nous allions finir mais que nous serions tous damnés si nous restions dans le Warp. Nous avons commencé un transfert vers l'espace réel et il serait rugueux sans l'aide de Torkael. J'observais les afficheurs des scanners et je jurerai qu'à l'extérieur quelque chose était presque sur nous quand les moteurs Warp sont entrés en action. Je ne pouvais pas parler ou penser, telle était la terreur qui m'a rempli, alors, puis la passerelle a été soulevée à moi et le transfert m'a jeté à terre. Cela m'a pris quelques minutes pour revenir à ma place. Comme je vous l'ai dis ce fut un voyage rugueux! Il y avait des étoiles dehors, aucun de nous n'avait aucune idée où nous étions mais cela nous semblais mieux que d'où nous venions, imbéciles damnés que nous étions. Je suis allé vers Torkael, il allait tout fait bien

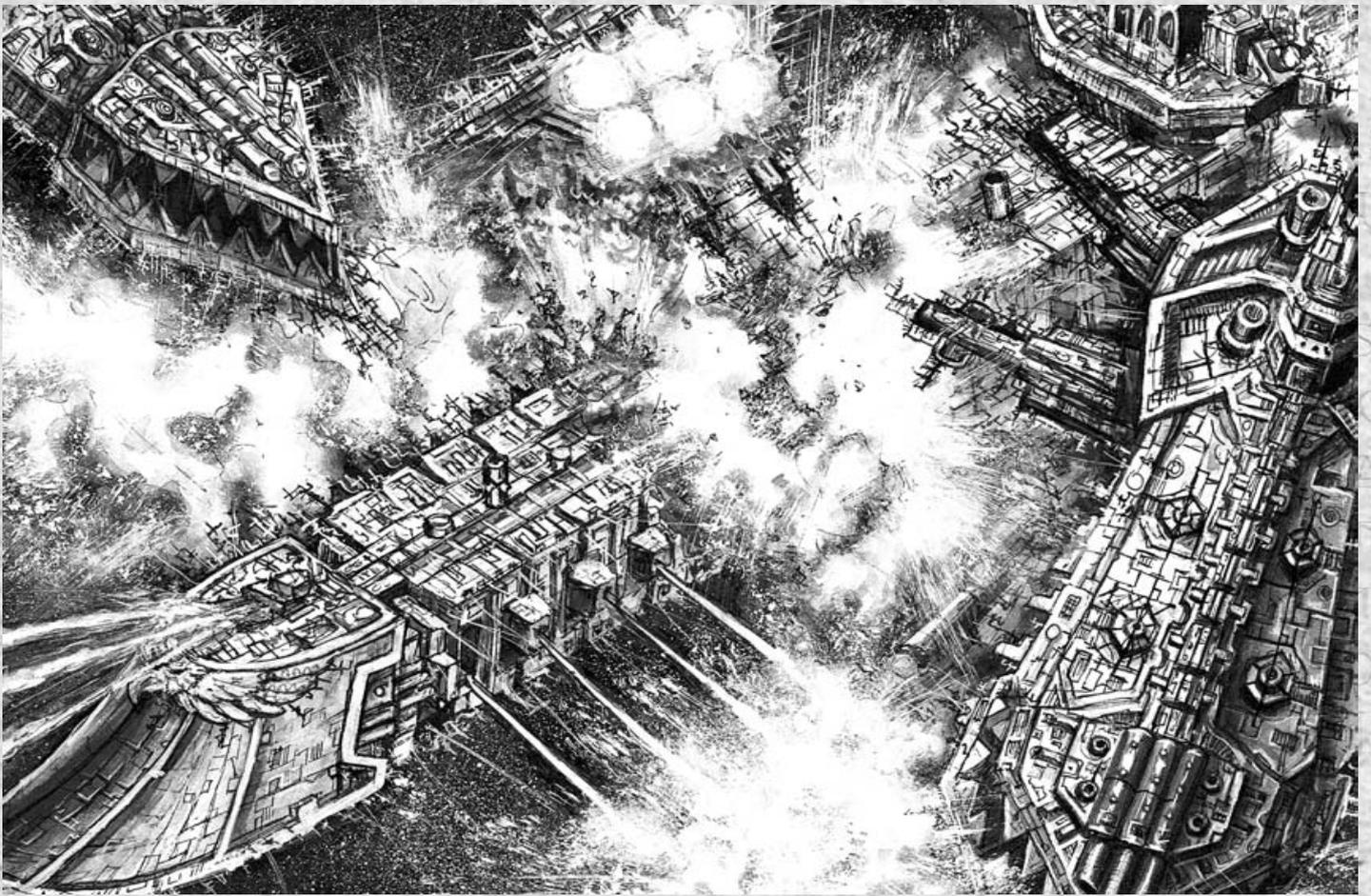


mais il a bavardé pendant quelques temps avec moi avant qu'il se laisse allé à me dire ce qu'il avait vu.

Il a dit que c'était une grande horde de démon sortis de l'enfer, harnaché à un chariot dans lequel ce trouvait une chose à cornes avec la peau rouge de sang et une douzaine de bras terminés de griffe noire. Alors il m'a regardé dans les yeux et a dit qu'il ne fallait pas rester ici plus longtemps et que je devrais arriver à une nacelle de sauvetage par le chemin le plus droit. Alors il a bafouillé et il est mort. Il y avait quelque chose dans la manière qu'il avait parlé et avant que je ne puisse réfléchir j'étais dans un pod et je le regardais qui quittait le navire. Je commençais juste à me trouver un peu imbécile quand je l'ai vu.

Il était comme quelque chose de liquide qui se déplaçait entre moi et les étoiles, les faisant se brouiller les unes après les autres. Je pouvais juste distinguer comme un faible cercle autour du pauvre Oath of Praxus comme quelque bête du vide. Comme je regardais, une entaille est apparue, une grande larme par laquelle Je pouvais avoir un aperçu du Warp infernal puis un grand vaisseau cramoisi a tracé sa voie à travers. Alors j'ai encore senti la peur, elle m'a attrapé, m'a paralysé, m'a forcé à rester là debout et regarder la coque piquée de cornes, aux tentacules barbelés qui pendaient autour d'elle, et la manière dont elle bouillonnait dans des formes de visage hurlant. Il y u alors comme un hurlement qui a secoué le Oath quand le vaisseau du diable lança ses moteurs, si c'étaient des moteurs, parce que le hurlement était le cri perçant de million d'âmes souffrantes dans le feu de l'enfer. La chose c'est alors tourné vers nous et je pouvais voir le vaisseau cramoisi mais je pouvais également voir par lui en son centre le démon qui le possédait et le chariot que Torkael avait mentionné, j'ai lancé les moteurs à plein régime. Le pod de sauvetage a tourné plusieurs fois sur lui-même mais je ne voulais pas le diriger seulement aller le plus vite que je pouvais. L'accélération m'a frappé, et avant que ma vue ne s'obscurcisse j'ai vu le vaisseau cramoisi déchirer par le travers le vieux Oath of Praxus, en fendant sa coque comme dans du beurre pendant que les crochets découpaient les membres d'équipage en un instant, en les éclatant et les traînant dans son sillage. Traitez-moi de menteur si vous voulez mais moi je pouvais entendre leurs cris perçants. C'est ainsi bonnes gens que Clem est arrivé sur ces rivages. Je ne reverrai jamais plus les miens car jamais plus je ne naviguerai plus dans l'Immaterium.

Je sais que vous autres jeunes gens vous nous prenez pour des fous furieux racontant ce que nous savons au sujet du Warp et de ce qu'il sort de lui mais si vous jetez juste un coup d'œil en lui vous sauriez la vérité. Croyez-moi sur parole, vous êtes bien mieux ici sans lui. Pour notre bien à tous? Je boirai à cela, et à mes camarades de bord perdus."



Qui peut indiquer comment les Vaisseaux Démons sont apparus? Certains indiquent qu'ils sont créés quand les équipages du vaisseau se sacrifient eux-mêmes aux dieux noirs, cherchant l'immortalité en échange de leur servitude au démon. Ou bien, on parle qu'ils sont des vaisseaux de damnés, condamnés pour des actes si odieux qu'ils ne peuvent être décrits, leurs équipages et capitaines asservies aux dieux sombres pour toujours. Ceux qui savent quelque chose sur le Warp savent seulement que les vaisseaux démons sont des navires perdus dans le Warp pour des siècles ou même des millénaires, ils disparaissent seulement du vrai univers pour ressortir avec un équipage de démon.

Les récits de vaisseau démon ne sont pas nouveaux, les premiers datent des premiers jours de l'Imperium. Souvent les vaisseaux sont de simples manifestations, ils provoquent une grande terreur en qu'ils étaient vraiment là.

Le grand dock orbital au-dessus de Sorraspair 3 est connu pour avoir été persécuté par une telle apparition avant sa destruction par les Thousand Sons en M.37. La légende dit que l'apparition a pris la forme d'un grand cuirassé construit dans un style ancien qui a entouré le dock avec sa coque couronnée de d'un halo de feu, en transmettant aux défenses une demande continue pour pouvoir entrer.

Il y a des rumeurs échangées parmi les navigateurs-astropathe des vaisseaux qui manient habilement les flux du Warp. Les navigateurs perçoivent ces vaisseaux à la fois en tant que parodies tordues de navire normal et comme une invocation de démon. Certains disent que ces vaisseaux démons poursuivent leur proie dans l'univers matériel. Ceci a mené à la théorie bidon que les vaisseaux démons ne peuvent quitter le Warp seulement

en suivant un autre navire et que sans cela ils sont emprisonnés dans un océan sans fin de folie. Réellement, il n'y a jamais eu assez de preuve fiable pour confirmer une telle hypothèse. Bien que la plupart des récits sur les vaisseaux démons les décrivent comme des chasseurs solitaires, des navigateurs renégats capturés, après des interrogatoires intenses, ont suggéré que des pactes puissent être passés entre plusieurs démons du Warp. Normalement, le temps qu'un démon peut passer dans l'espace réel est sévèrement limité. Sans le pouvoir du Warp pour le soutenir, il sera diminué en perdant progressivement sa stabilité avant de retourner en arrière d'où il était venu. Ce processus peut être empêché par rituel ou en liant le démon avec un objet ou une forme de vie.

Savoir exactement comme cela se passe est un savoir défendu mais il est raisonnable de penser que posséder un grand vaisseau permettrait à un hôte démoniaque d'augmenter considérablement sa stabilité. En temps de guerre, on pourrait s'attendre à ce que les Sorciers d'Abaddon ajoutent à la force de ses flottes de telles apparitions s'ils en sont capables. La fréquence des apparitions des vaisseaux démons a été précairement liée à la fréquence des tempêtes Warp provenant de l'œil de la Terreur. Si ce rapport ce confirme, il nous donne un grand sujet d'inquiétude car pas moins de sept tempêtes Warp sont actuellement en cours, c'est le nombre le plus important depuis des siècles. Si jamais il était possible à telles monstruosité de se lier au service des renégats et des hérétiques cela voudrait dire que le temps de l'attaque est venu.

UTILISER UN VAISSEAU DEMON DANS BATTLEFLEET GOTHIC

Le profil de base d'un vaisseau qui est amélioré en vaisseau démon reste inchangé. Peu importe quelles armes vous remplacez par des composants de vaisseau démon le profil de base du vaisseau n'est pas modifié.

Coût en points pour améliorer un vaisseau majeur en vaisseau démon:

Cuirassé	+50 points
Grand Croiseur	+30 points
Croiseur Lourd	+25 points
Croiseur	+20 points

Un vaisseau démon ne peut pas être commandé par un Maître de guerre ou un Seigneur du chaos même s'il s'agit du plus grand vaisseau de la flotte. C'est une exception à la règle normale. Un vaisseau démon peut ne pas avoir un équipage de Space Marine du chaos. N'importe quel nombre de vaisseaux majeurs peut être amélioré en vaisseau démon en respectant les limitations qui suivent.

Les vaisseaux démons ne peuvent pas porter d'armes Exterminatus et n'apportent aucun points d'assaut pour placer des troupes dans un assaut planétaire (les démons sont liés à la coque de leur vaisseau, s'ils sont capables d'aborder normalement un vaisseau ennemi dans le contexte du jeu ils deviendraient instables s'ils devaient tenir un objectif planétaire pour une longue durée).

N'importe quel vaisseau démon peut recevoir une marque du chaos avec les mêmes effets et coût en points que décrit dans le livre règle de BATTLEFLEET GOTHIC.

La valeur de commandement d'un vaisseau démon est déterminée normalement:

D6	Valeur de commandement
1	6 (novice)
2-3	7 (expérimenté)
4-5	8 (vétérans)
6	9 (champion)

RÈGLES SPÉCIALES

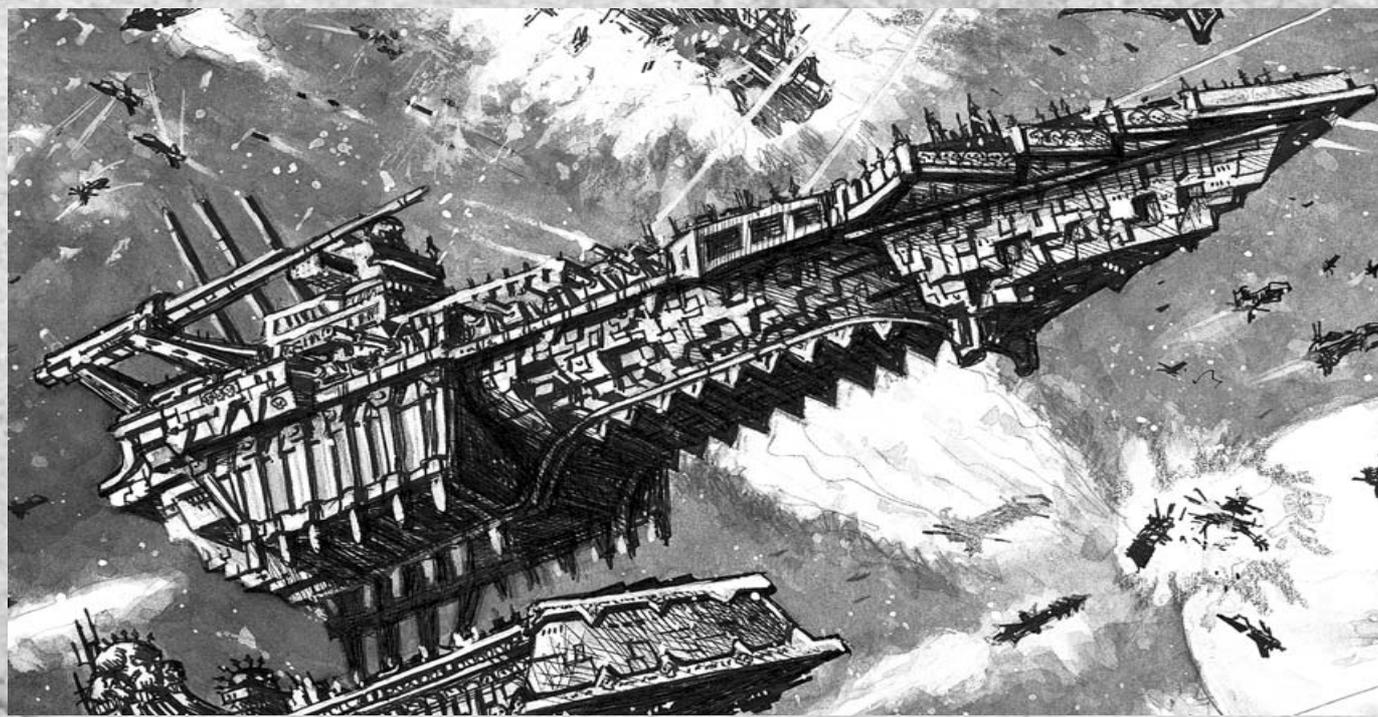
Déploiement par transfert depuis le WARP

Un Vaisseau démon peut ne pas être déployé sur la table au début d'une partie. Le reste de la flotte est déployé comme énoncé dans les règles pour la mission qui est jouée. Réellement le(s) Vaisseau démon(s) se cache dans le Warp attendant d'être appelé par un vaisseau du Chaos en jeux sur la table ou attiré par des âmes mûres à bord d'un vaisseau de l'ennemi. Dans la phase de la fin de tout tour du Chaos, après le premier, ils peuvent entrer en jeux depuis le Warp comme suit:

Choisir un vaisseau majeur ami ou ennemi, seul un vaisseau majeur contient assez de d'adorateur ou de victimes pour faire sortir un Vaisseau démon du Warp. Placez le Vaisseau démon à 20cm du vaisseau choisi faisant face dans une direction désirée par le joueur du Chaos. Ensuite, lancer un jet de dispersion de 4D6 et placer le vaisseau démon en conséquence en gardant le vaisseau dans la même direction. Si un 'HIT' est obtenu le vaisseau démon arrive sur sa cible. Le vaisseau démon n'est pas affecté par les phénomènes célestes et ne déclenche pas d'attaque par des marqueurs d'artillerie sur lesquels il peut arriver en contact. S' il apparaîtrait en contact avec un navire ennemi, repoussez-le d'un centimètre de sorte qu'il soit hors contact.

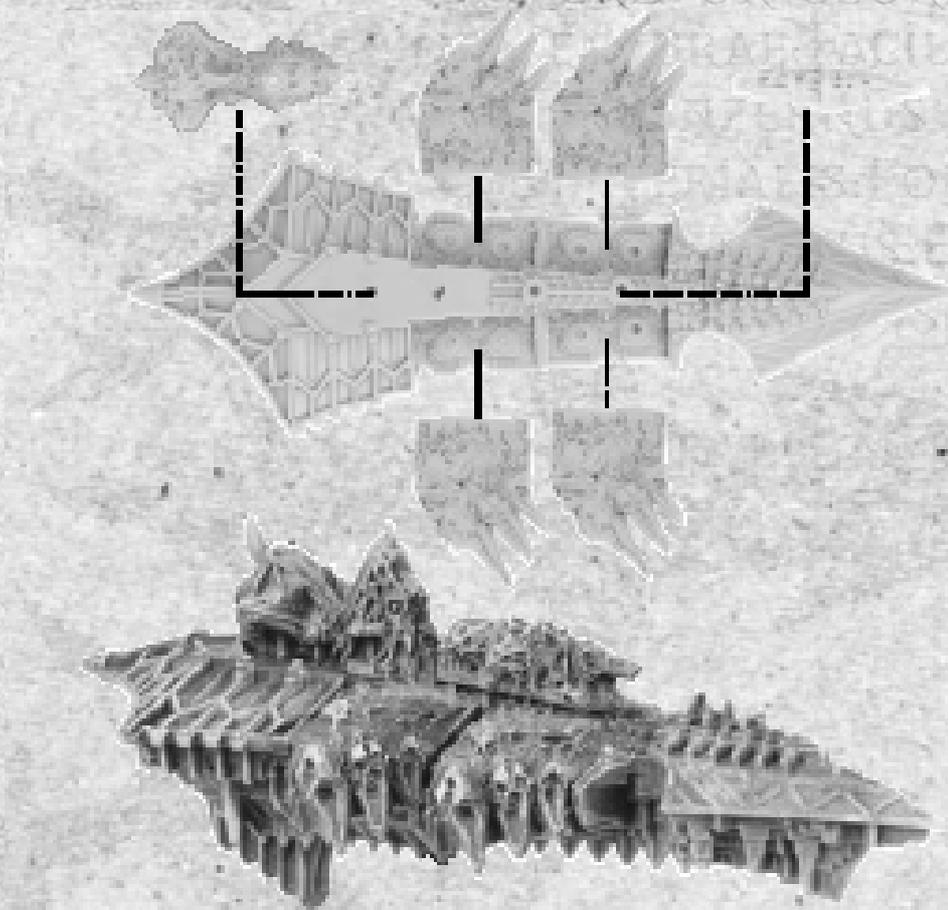
Spectre de Vaisseau démon

Le vaisseau démon a maintenant percé la structure de l'espace réel et a commencé à se manifester. Cependant il n'est pas entièrement présent dans l'espace réel, bien qu'il soit assez vrai pour que les navires ennemis dépistent son emplacement et pour qu'ils réagissent à sa présence. C'est en effet un spectre. Tout navire ennemi essayant un ordre spécial à -15 cm de lui subit un malus de -1 à son jet de commandement.



Assembler un Vaisseau Démon:

N'importe quel vaisseau majeur du chaos peut être converti en vaisseau démon en remplaçant ses sections de pont par les nouveaux composants fournis, avec certains ou tous les composants en plastique de bordée du vaisseau du chaos.



.Indépendamment de ceci, il n'a aucun effet, ne peut rien faire, ni affecter les vaisseaux ennemis et ne peut pas être affecté en retour. Il ne peut pas lancer d'artillerie, de mines de déclenchement, ne peut être affecté par les phénomènes de Célestes, rien du tout OK! À la fin de n'importe quelle phase de fin du chaos suivante il peut terminer son entrée dans l'espace réel. Il n'est pas obligé de finir sa transition et peut rester une présence spectrale hantée aussi longtemps que le souhaite le joueur du chaos. Quand sa décision est prise pour finir sa transition elle devient effective sur un jet de 2+ sur 1D6. Cette transition ne peut pas être faite si le vaisseau démon est en contact avec un vaisseau ennemi. Aucune action ne peut être entreprise dans la phase de fin où la transition se produit (aucun assauts télé portés ou similaires). À partir de ce moment là le vaisseau démon est pleinement dans le monde réel et est considéré comme un vaisseau normal.

Désengagement et retour.

Un vaisseau démon peut se désengager à la fin de n'importe quelle phase de mouvement du chaos sans devoir faire de jet. Il se laisse simplement tomber de nouveau dans le Warp ne laissant aucune trace. Un vaisseau démon désengagé peut revenir en jeu dans

n'importe quel tour du chaos suivant celui dans lequel il se désengage. Ceci est se passe comme les règles de transfert détaillées ci-dessus. Si ce lui ci était endommagé quand il s'est désengagé, il peut être réparé quand il revient, jetez un d6,

1, 2 ou 3	aucun changement,
4 or 5	+1 point de structure,
6	+2 points de structure.

Ajoutez +1 si le vaisseau est un cuirassé.

Ajoutez +1 pour chaque tour entier passé dans le Warp par le vaisseau démon.

Un vaisseau démon ne peut revenir avec plus de point qu'il ne peut en avoir normalement. À la fin du jeu un Vaisseau démon qui c'est désengagé (même seulement une fois) comptera comme désengagé pour les points de victoire, à moins que bien sûr il soit détruit ou estropié alors les règles normales s'appliquent.