



# FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !

## ACTIVITÉ DE JEU

Jouer avec ses amis sur la table de jeu est l'un des aspects les plus captivants de Warhammer 40,000. Cette mission simple et rapide est l'occasion idéale de vous faire découvrir la Phase de Mouvement.



Visitez notre site internet pour découvrir d'autres activités gratuites avec votre Intercessor Space Marine.

[WARHAMMER-ALLIANCE.COM](http://WARHAMMER-ALLIANCE.COM)

## PRÉSENTATION

Les transmissions spatiales sont interrompues et votre escouade d'Intercessors Space Marines est chargée d'enquêter sur ce mystère. Arrivée au relais de communication, elle découvre qu'il a simplement été éteint, mais ne trouve aucun indice quant à l'auteur de cet acte.

Soudain, le sol s'ouvre et votre unité tombe dans un gouffre. Alors que la poussière retombe, vous découvrez une salle glaciale éclairée d'une lueur verdâtre. C'est un tombeau nécron ! Un bourdonnement métallique vous en apporte la confirmation tandis que des Scarabées Canopteks émergent de l'obscurité. Ces créatures mi-robots mi-insectes entretiennent les tombes nécrons et les surveillent pendant que leurs maîtres dorment.

Coincés dans la crypte, sans issue visible ni matériel de communication, vos possibilités d'évasion sont minces. Une nuée de corps métalliques envahit peu à peu les ténèbres autour de vous.

Avec vos frères, vous les repoussez avant de tomber à court de munitions. Vous menez votre escouade au travers de longs couloirs obscurs en quête d'un moyen de vous échapper.

Conscients que ce n'est qu'une question de temps avant que les Scarabées Canopteks ne réveillent leurs maîtres nécrons, vos effectifs cherchent un endroit pour tenter un baroud d'honneur. Au détour d'un couloir, vous parvenez à enclencher un mécanisme de verrouillage et une lourde porte se ferme enfin, réduisant au silence le vrombissement de la horde hostile.

**Dans la pénombre, votre ouïe augmentée détecte le bruissement du vent – il doit y avoir une sortie ! Mais des chambres de stase de Guerriers Nécrons bordent les murs, et les Scarabées Canopteks ne tarderont pas à enclencher leur processus de réveil ! L'existence de ce sépulcre est une menace pour les planètes voisines. Vous devez les en avertir à n'importe quel prix !**



## FACTION : NÉCRONS

Depuis des millénaires, les Nécrons sommeillent à l'intérieur de leurs mondes-nécropoles. Ces cryptes tentaculaires abritent des milliards de guerriers, des rangées de machines de guerre meurtrières et certaines des technologies les plus avancées de la galaxie. Même le Guerrier Nécron le plus humble est incroyablement coriace, mais l'essentiel de sa race a été soumis à la volonté de cruels Tétrarques, rendus fous par des millénaires de stase et déterminés à voir leurs antiques dynasties régner à nouveau sur la galaxie.





# PRÉPARATION

## FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !

Plusieurs joueurs peuvent prendre part à cette activité. Détachez soigneusement le tapis de jeu du centre de ce magazine et découpez tous les pions en suivant les instructions indiquées sur leur planche.

CHAQUE JOUEUR DOIT AVOIR



1 Intercessor Space Marine



2 Pions de Guerrier Nécron



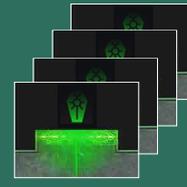
1 Pion Blessure



1 Dé



1 Réglette



4 Cartes de Chambre de Stase

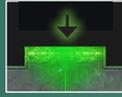


1 Tapis de Jeu de Sépulcre Nécron

LE GROUPE DOIT AVOIR



1 Pion de Premier Joueur



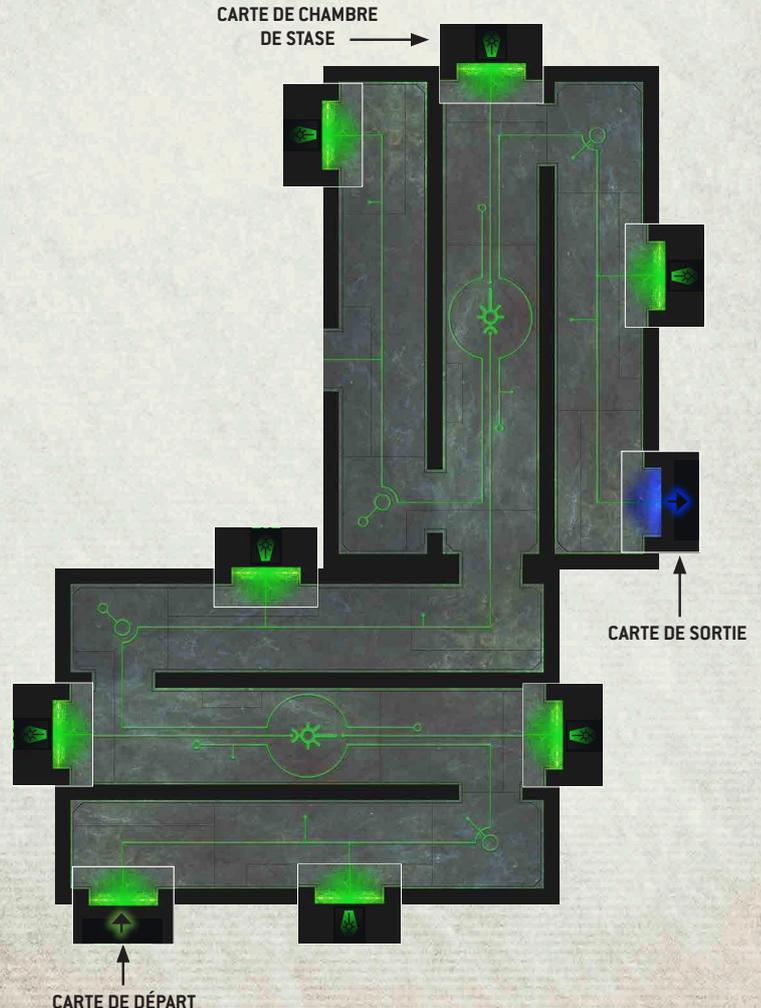
1 Carte de Départ



1 Carte de Sortie

## MISE EN PLACE

1. Chaque joueur place son tapis de jeu de manière à ce qu'une seule porte de chaque tapis communique entre eux.
2. Concertez-vous pour choisir l'une des portes comme point de départ. Placez la Carte de Départ dessus et déployez les Intercessors Space Marines à côté.
3. Choisissez l'emplacement de la sortie. Il doit s'agir de la porte la plus éloignée de la Carte de Départ. En cas d'égalité, prenez la décision collectivement. Dans les parties de deux joueurs ou plus, elle sera située sur un tapis de jeu différent. Placez la Carte de Sortie sur la porte sélectionnée.
4. Chaque joueur bat ses cartes de Chambre de Stase, puis, sans les regarder, place chacune de ses cartes sur les portes non communicantes de son tapis de jeu.





# FICHES TECHNIQUES

## FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !



### FICHE TECHNIQUE D'INTERCESSOR

MOUVEMENT  
6"

POINTS DE VIE  
2

SAUVEGARDE  
3+



### FICHE TECHNIQUE DE GUERRIER NÉCRON

MOUVEMENT  
5"

#### COMMENT SE DÉPLACER

1

FICHE TECHNIQUE SPACE MARINE		
MOUVEMENT	PV	SAUVEGARDE
6"	2	3+

Consultez la caractéristique de Mouvement sur la fiche technique de chaque figurine.

2

Utilisez une règle pour déplacer la figurine d'autant de pouces qu'indiqué par sa caractéristique de Mouvement.

#### COMMENT EFFECTUER UNE AVANCE

3

Jetez un dé. Ajoutez le résultat, en pouces, à votre caractéristique de Mouvement pour ce tour.

#### SAUVEGARDES

1

Pour effectuer une Sauvegarde d'Armure, jetez un dé et comparez le résultat à la fiche technique de la figurine concernée.

2

FICHE TECHNIQUE SPACE MARINE		
MOUVEMENT	PV	SAUVEGARDE
6"	2	3+

Si le résultat du jet est égal ou supérieur à la caractéristique de Sauvegarde sur la fiche technique, l'attaque est repoussée.

3

FICHE TECHNIQUE SPACE MARINE		
MOUVEMENT	PV	SAUVEGARDE
6"	2	3+

Si le résultat du jet est inférieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde indiquée sur la fiche technique, la figurine perd 1 Point de Vie.

4

Si le nombre de blessures subies est égal au nombre de Points de Vie sur la fiche technique, la figurine est tuée et retirée du jeu.



DESTROYER SKORPEKH NÉCRON

# RÈGLES DE MISSION

## FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !



Pour commencer la partie, choisissez qui joue en premier et donnez-lui le Pion de Premier Joueur.

Chaque joueur résout un tour avec son Intercessor, en commençant par le Premier Joueur et en continuant en sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait achevé son tour.

Une fois que tous les joueurs Space Marines ont résolu leur tour, chaque Guerrier Nécron doit achever son tour.

Le joueur avec le jeton de Premier Joueur le transmet au joueur sur sa droite.

ROUND DE  
BATAILLE

### INTERCESSORS SPACE MARINES

1. Déplacez et Avancez votre figurine en suivant les instructions indiquées ci-contre. Les Intercessors Space Marines ne peuvent pas se déplacer à travers les murs, les autres figurines ou les jetons de Guerrier Nécron.
2. Si votre Intercessor Space Marine achève son tour sur une carte Chambre de Stase, retournez-la, lisez le texte à voix haute et résolvez le résultat. Une fois la carte résolue, ou si votre Space Marine ne se trouve sur aucune carte, passez au joueur suivant.

### GUERRIERS NÉCRONS

1. Dans n'importe quel ordre, déplacez chaque pion de Guerrier Nécron vers l'Intercessor le plus proche. Les Guerriers Nécrons ne peuvent pas se déplacer à travers les murs ou à travers les autres figurines.
2. Si un pion de Guerrier Nécron touche le socle d'un Intercessor, il cesse de se déplacer et l'attaque. Le joueur qui contrôle l'Intercessor attaqué doit alors effectuer une Sauvegarde d'Armure, en suivant les instructions données en page précédente.

ORDRE  
DU TOUR

## COMMENT GAGNER

Une fois que toutes les cartes de Chambre de Stase ont été révélées, la porte de sortie s'ouvrira. Dès lors, un Intercessor Space Marine peut fuir le sépulcre en terminant son tour au contact de la carte de Sortie. Quand tous les joueurs se sont échappés, ou s'ils ont perdu la vie, consultez votre résultat ci-dessous.

Aucun Space Marine n'a survécu.

Échec de la Mission

Une partie des Space Marines a survécu et s'est échappée.

Succès Mineur de la Mission

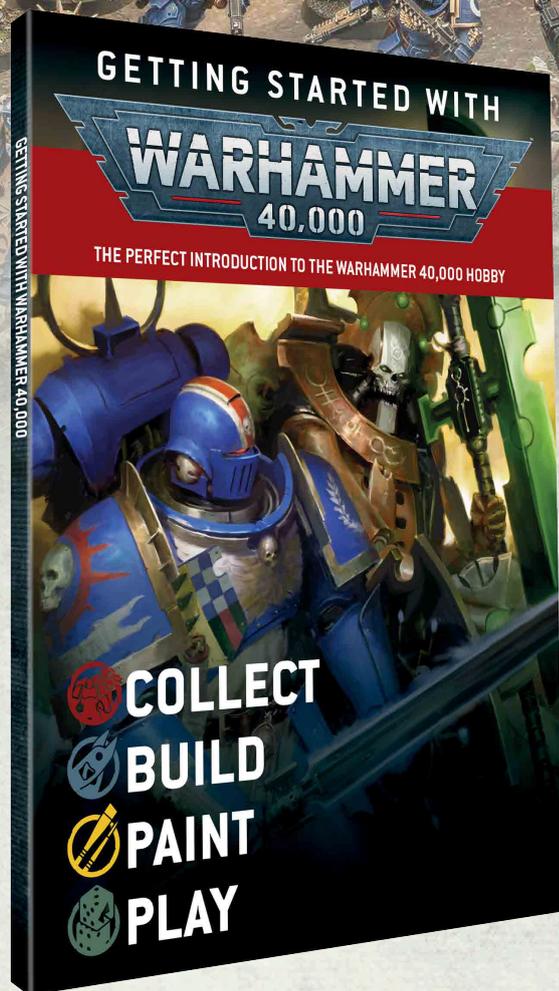
Tous les Space Marines ont survécu et se sont échappés.

Succès de la Mission

Tous les Space Marines ont survécu et se sont échappés sans subir de blessure.

Succès Majeur de la Mission

# DÉCOUVREZ LE LOINTAIN FUTUR !



## COMMENT DÉBUTER À WARHAMMER 40,000

Poursuivez votre aventure dans la galaxie de Warhammer 40,000 avec ce magazine d'introduction.

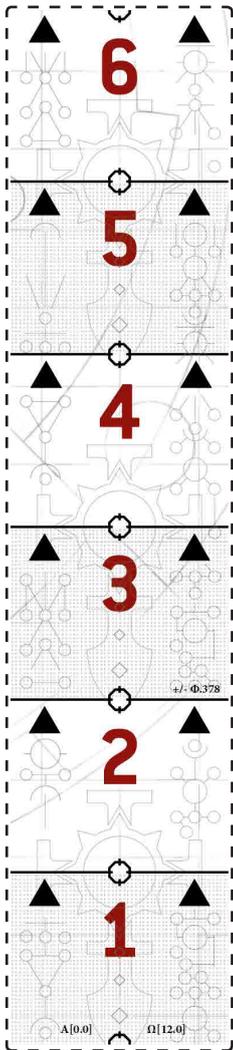
Ce fantastique guide vous montrera comment collectionner, assembler, construire, peindre et jouer avec vos figurines Citadel.

Il contient également un Intercessor Space Marine et un Guerrier Nécron gratuits à ajouter à votre collection !

## SET DE DÉBUTANT 40,000 ÉDITION RECRUE

À travers les champs de bataille du 41<sup>e</sup> Millénaire, l'Imperium de l'Humanité lutte pour survivre dans une galaxie à feu et à sang.

Idéale pour les débutants, cette boîte vous guidera à travers vos premiers pas dans le hobby Warhammer. Elle comprend 20 figurines et tout ce dont vous aurez besoin pour commencer à jouer, dont un tapis de jeu et votre tout premier élément de terrain !

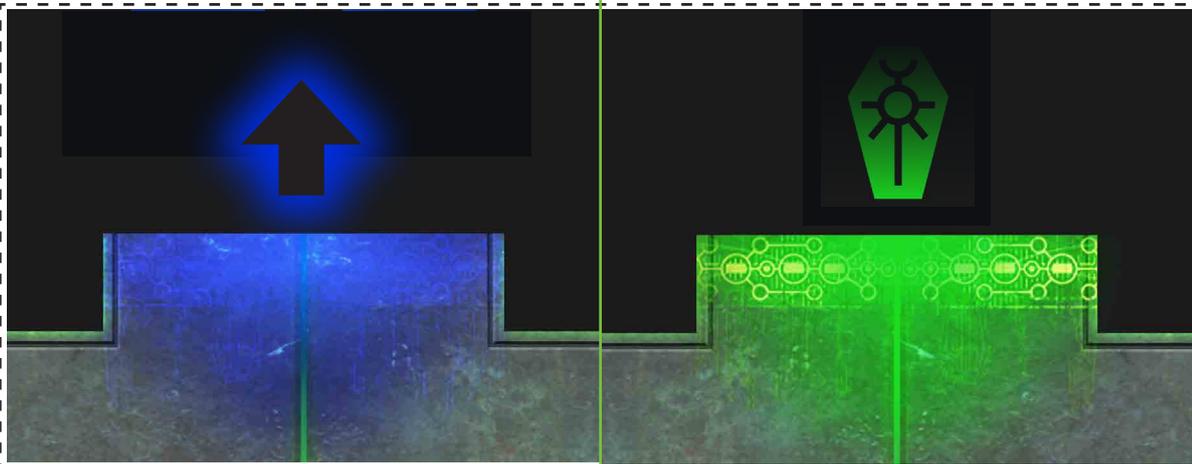


**INSTRUCTIONS RELATIVES AUX JETONS ET AUX CARTES**

1. DÉCOUPEZ SOIGNEUSEMENT LES JETONS ET LES CARTES LE LONG DES LIGNES POINTILLÉES.
2. PLIEZ LES CARTES AU CENTRE.
3. APPLIQUEZ DE LA COLLE SUR LE CÔTÉ VIERGE DES CARTES ET COLLEZ-LES ENSEMBLE POUR CRÉER UNE CARTE RECTO-VERSO.

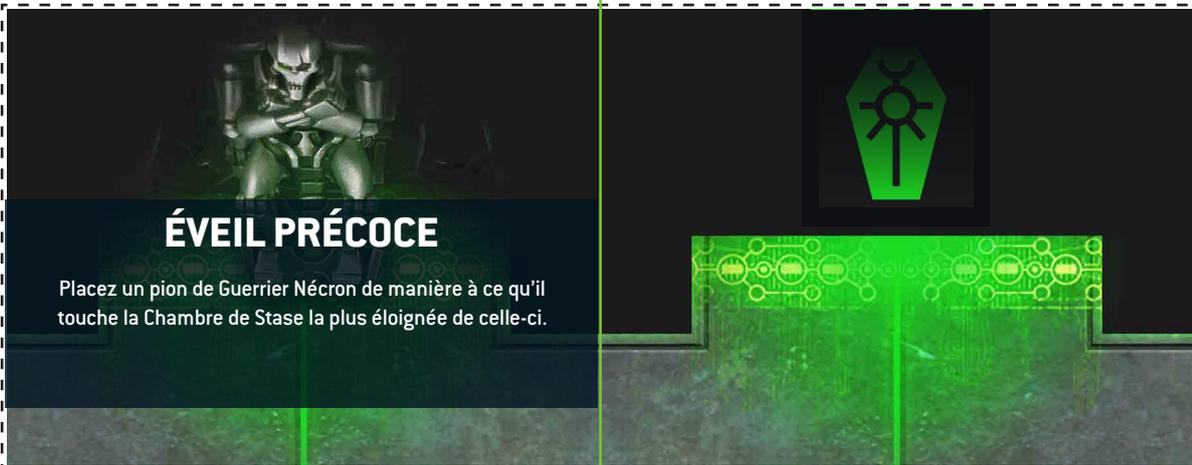
**INSTRUCTIONS POUR NECRON WARRIOR**

1. DÉCOUPEZ LE GABARIT DU MODÈLE EN SUIVANT LES LIGNES POINTILLÉES.
2. PLIEZ LE MODÈLE DE MODÈLE TROIS FOIS SUR LES LIGNES VERTES.
3. APPLIQUEZ DE LA COLLE SUR L'ONGLET INDICQUÉ.
4. COLLEZ LES LANGUETTES ENSEMBLE POUR FORMER UN VOYAGEUR DEBOUT TRIANGULAIRE.



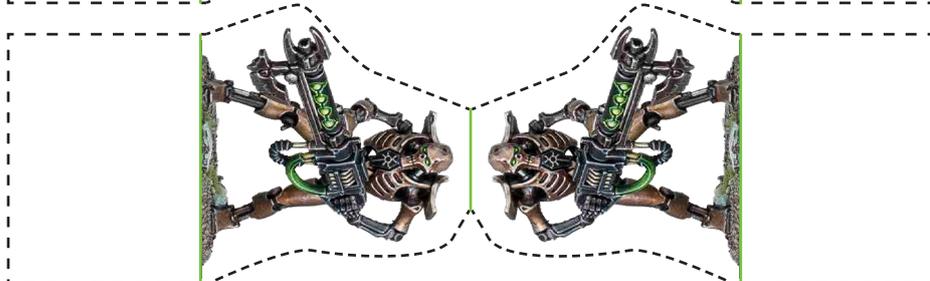
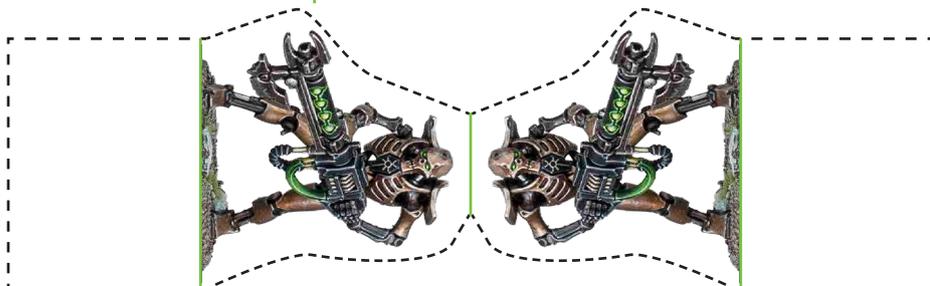
**DÉFENSES ACTIVÉES**

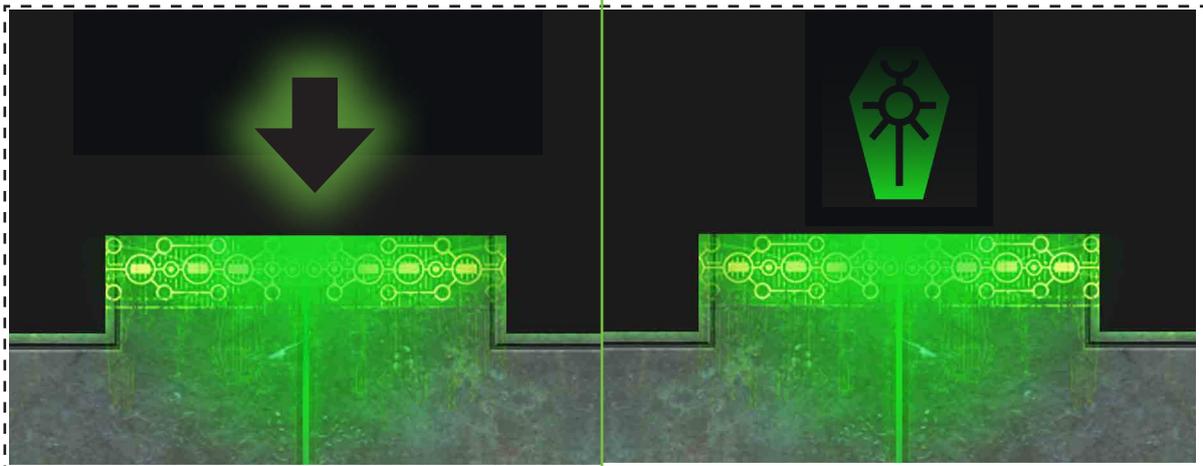
Ce tombeau détecte votre présence et active ses défenses.  
Prenez tous les jetons de Guerrier Nécron en jeu et déplacez-les à 3" ou moins du Space Marine qui a révélé cette carte.



**ÉVEIL PRÉCOCE**

Placez un pion de Guerrier Nécron de manière à ce qu'il touche la Chambre de Stase la plus éloignée de celle-ci.





**SIGNAL BROUILLEUR**

Placez cette carte devant vous. Une fois par partie, vous pouvez choisir un Guerrier Nécron pour qu'il passe son tour.

Défaussez cette carte après l'avoir utilisée.



**OCCUPANT RÉVEILLÉ**

Placez un pion de Guerrier Nécron de manière à ce qu'il touche cette Chambre de Stase.

