



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deathwatch > Aides de jeu > Nécrons > **L'Arche Fantôme**



L'Arche Fantôme

jeudi 2 août 2012, par [Fredraider](#)

Le bunker de la Passe du Birion résistait à l'assaut Nécrons, les gars du 12ème Régiment d'Eleusis lâchaient salves après salves sur le premier rang de la phalange de Guerriers Nécrons. Les tirs les plus adroits découpaient des bras ou des jambes de métal, faisant tomber ses affreuses boîtes de conserve au sol. La tourelle de bolters lourds jumelés au faite du bunker arrosait copieusement la ligne ennemie, couchant comme les blés, une dizaine d'automates de métal. Le Sergent Feyd avait bon espoir, les cellules laser étaient sacrément sollicitées mais la phalange Nécron avait très peu de chance d'atteindre les murs du bunker, elle serait détruite bien avant.

Puis, dans un clignement de cil, une ombre fugace sembla voiler quelques secondes le soleil. Un appareil Nécron à l'allure étrange, tel une barque mortuaire de l'histoire très antique de Terra, vint léviter à l'arrière de la ligne exsangue des Guerriers Nécrons. D'où pouvait bien sortir cet engin, pensa le Sergent Feyd. Les artilleurs de la tourelle de bolters eurent l'idée de tourner l'arme lourde vers le nouvel arrivant. Les bolts furent curieusement défléchis par un écran quasi invisible, les rares impacts semblaient disparaître, comme si le métal pansait ses propres plaies...

Enfin, des nuées de petits insectes mécaniques venant de cette curieuse Arche vinrent recouvrir peu à peu la phalange moribonde. Devant les yeux médusés du Sergent Feyd, les Guerriers Nécrons se relevaient... Même pire, des bras articulés de l'Arche déposaient au sol des troupes Nécrons étincelantes ! Feyd déglutit, il regarda sa cellule laser et comprit qu'il n'aurait pas assez de tirs pour stopper l'avancée implacable des Nécrons...



L'Arche Fantôme Nécron est un transport de troupes assez singulier et funèbre. Même en des temps immémoriaux, les Nécrons utilisaient des variantes rustiques de celle-ci pour mener les Nécrons au bio-transfert. Au cours des âges, l'Arche Fantôme a évolué puis traversé le Long Sommeil jusqu'au 41ème millénaire. Désormais, son aura macabre s'adresse aux ennemis des Nécrons, elle représente à sa manière, l'invulnérabilité des Nécrons et leur sépulcrale résilience. Tout d'abord, une Arche Fantôme peut transporter une dizaine de [Guerriers Nécrons](#).

Elle dispose aussi de nuées de petits scarabées constructeurs dont leur unique fonction est la réparation des guerriers Nécrons sur le champ de bataille. Ces petits réparateurs véloces restaurent les guerriers Nécrons à proximité de l'Arche Fantôme. Leur portée maximum est d'une dizaine de mètres autour ou dans l'Arche Fantôme. Des bras robotisés télescopiques viennent « cueillir » les guerriers Nécrons au sol pour les embarquer/débarquer et servent par ailleurs d'amarre aux transportés.

L'Arche Fantôme jouit d'un vaste arsenal de haute technologie qui renvoie l'arsenal de l'Imperium aux oubliettes. L'Arche Fantôme est un véhicule antigrav qui se joue des terrains accidentés et dangereux. De plus, son mode de déplacement est quasi silencieux, seulement ses réacteurs directionnels peuvent être discernés lors des poussées. Son gabarit reste son principal défaut, d'une longueur avoisinant les dix mètres et d'une hauteur de 5 à 6 mètres, elle demeure une cible assez facile à viser. Les troupes embarquées peuvent être aussi ciblées car le véhicule est



découvert. De plus, quand l'Arche Fantôme vient en soutien aux troupes au sol, elle accompagne des Guerriers Nécron claudiquant. Sa vitesse au pas des guerriers, fait d'elle une cible encore plus évidente pour ses adversaires.



Néanmoins, elle dispose de plusieurs atouts, son blindage quantique en fait d'elle un des transports xéno les plus robuste de la galaxie. Par contre, quand le champ de protection quasi invisible s'éteint, son blindage devient équivalent à celui d'un Rhino de l'Imperium. Le pilote d'une Arche Fantôme est un Nécron dont l'esprit est vivace et réactif, il n'est pas comparable aux guerriers dont l'esprit se résume à des routines préprogrammées sans grande opiniâtreté. De plus, l'exosquelette du pilote est directement branché à l'Arche Fantôme pour qu'elle réagisse à ses sollicitations à une vitesse phénoménale. Le pilote dispose aussi de nombreux capteurs et de senseurs longue portée aux spectromètres quasi illimités, qui lui permettent d'avoir un avantage tactique et stratégique non négligeable. L'Arche Fantôme n'est pas sans défense, elle dispose à tribord et bâbord, d'une bordée de cinq fusils à fission. Pour finir, le métal de l'Arche Fantôme auto-régénère les impacts les moins féroces. Seules les armes les plus destructrices peuvent espérer occasionner des dommages sérieux à l'Arche Fantôme !

Les caractéristiques

Les règles des véhicules sont détaillées dans [Rites](#)

Of Battle.

Type : Skimmer

Vitesse tactique : 10 m.

Vitesse de pointe : 140 km/H

Manoeuvrabilité : +20

Intégrité de structure : 25

Armure : avant 31 (41*) , latéral 31 (41*), arrière 20 (31*)

* Tant que le blindage quantique est opérationnel.

Taille : imposante

Equipage : un pilote nécron

Armes : 2 bordées de cinq fusils à fission

Fusil à Fission* Base 120 m. C/-/ 1d10+3E Pen 7 - 15kg.

* Voir [Guerriers Nécron](#)

Blindage Quantique : dès que le véhicule subit un dégât critique, l'avantage en points d'armure n'est plus en prendre en compte.

Métal Organique : quand une Arche Fantôme subit un dégât critique, diviser le résultat par deux sur la table des dommages critiques (arrondi au supérieur).