



CHAOS

n°14

JANVIER 1992

ADVANCED SPACE CRUSADE - NOUVELLE WARHAMMER 40.000



LES WARBANDS ORKS

ADVANCED SPACE CRUSADE

par Jervis Johnson

Les humains ne sont pas la seule espèce mise en danger par l'apparition des tyranides ; tous les peuples de la galaxie sont menacés d'extinction. Naturellement, les orks ne sont pas du genre à attendre que les space marines aient fait tout le travail. Rassemblez votre warband et ...
WAAAAAAAAA L'ATTAK !!!!!

LES MARAUDEURS DU DIABLE

par William King

Les survivants d'une compagnie de la garde impériale se replient dans la jungle, harcelés par les guerilleros chaotiques. Cette nouvelle se passe à l'époque de l'Hérésie d'Horus.

CHAOS, mensuel publié par AGMAT 79 av. RASPAIL, 94250 GENTILLY.

Directrice de publication : Danièle Gaudry
Traductions et mise en page : Alain Boisseau.

Impression : Imprimerie Grenier, Gentilly.

SPACE FLEET, SPACE HULK, DEATHWING, GENESTEALER, SPACE MARINE, CODEX TITANICUS et ADVANCED SPACE CRUSADE sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés. Games Workshop et le logo Games Workshop, Citadel Miniatures et le logo Citadel Miniatures sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés.

Tous les sujets traités dans CHAOS et toutes les illustrations reproduites dans CHAOS sont propriété de GAMES WORKSHOP Ltd et ne peuvent être reproduits sans autorisation préalable.

Copyright Games Workshop Ltd 1991

Dépôt légal à la date de parution.

**GAMES
WORKSHOP**

ADVANCED SPACE CRUSADE

LES WARBANDS ORKS

Les tyranids constituent une menace pour tous les habitants de la galaxie, pas seulement pour l'Imperium. Les tyranids n'ont pas d'alliés, ils considèrent tous les autres êtres vivants comme du matériel génétique à exploiter. Toute race qui a le malheur de croiser leur chemin est prise et consommée.

Lorsque les orks rencontrent les tyranids, un seul résultat est possible : la guerre !

ORKS ET TYRANIDS

Pour les tyranids, les orks sont tout simplement une race de plus à vaincre pour étancher leur soif inextinguible de nouveaux matériaux génétiques. Les stocks génétiques des orks servent à la bioconstruction de créatures et de machines organiques que les tyranids utilisent à la place d'instruments mécaniques : la culture et les traits caractéristiques de la race ork n'intéressent absolument pas les tyranids.

En revanche, lorsque les orks rencontrent des tyranids, ils ne sont pas indifférents : ils subissent immédiatement un profond sentiment de BEURK ! Cependant, les orks sont bien obligés comme tout le monde de combattre les tyranids sous peine d'anéantissement total.

Les orks attaquent les vaisseaux tyranids à partir de space hulks, ces énormes assemblages de vaisseaux divers «cousus» ensemble par les mékaniaks. Les orks se téléportent dans les parties externes du vaisseau et progressent en combattant vers les centres vitaux. Les téléporteurs des orks sont, comme tous leurs appareils, grossiers mais efficaces : les forces qu'ils mettent en oeuvre réduiraient un pauvre humain en compote. La robustesse physique des orks et leur métabolisme à toute épreuve leur permettent cependant de survivre aux terribles tensions de leurs téléporteurs.

Les orks attaquent aussi parfois avec des vaisseaux construits par les mékaniaks : ces embarcations uniques et bizarroïdes sont beaucoup plus petites que les space hulks mais elles peuvent manoeuvrer très près des appareils tyranids. D'énormes grappins, de puissants rayons tracteurs et des harpons d'abordage explosifs sont alors utilisés pour crever la carapace du vaisseau tyranid et permettre à la bande d'attaquer.



CHOIX D'UNE FORCE D'ORK

Une force de guerre ork s'appelle une warband, elle est dirigée par un warboss.

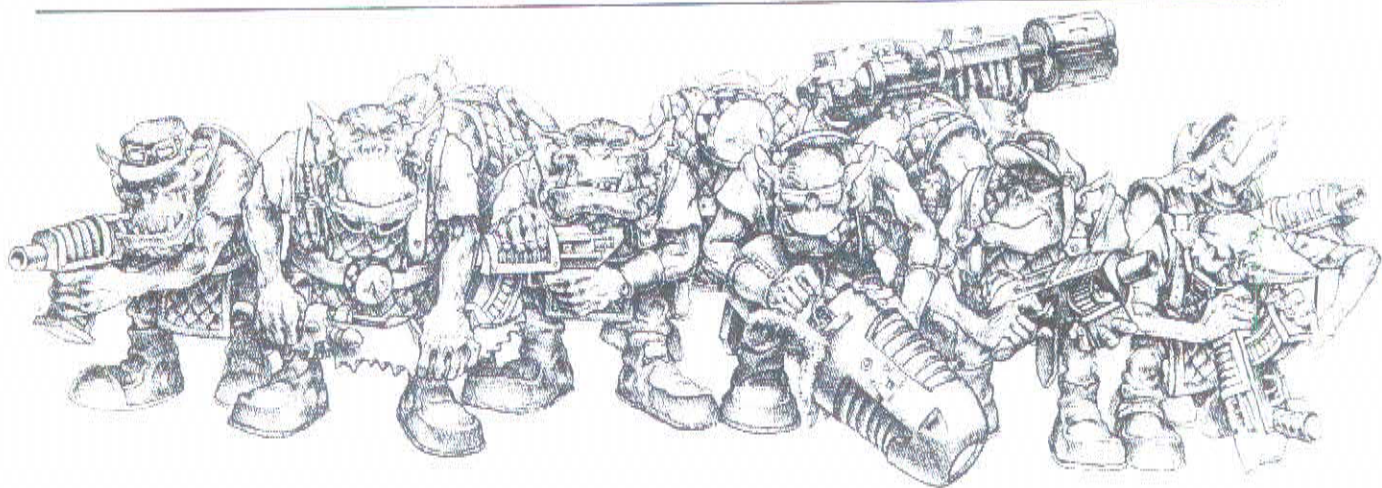
Une warband se compose de plusieurs mobz (unités) constituées elles-mêmes de nobz (nobles), de boyz (orks ordinaires) et d'oddboyz. Un oddboy (littéralement «gars-pas-comme-tout-le-monde») est un ork qui sait faire autre chose que se battre. Les oddboyz se subdivisent en mékaniaks (mécanos), painboyz (docteurs), runtherdz (dresseurs) et weirdboyz (orks avec des pouvoirs psi).

Vous pouvez choisir de jouer une force d'orks à la place d'une force de space marines ou de la garde impériale. Si vous faites ce choix, toutes vos unités devront être constituées d'orks : vous ne pouvez pas mélanger orks et impériaux dans une même force.

Utilisez le tableau des points de force comme pour une force de marines. Inscrivez la composition de votre force sur votre «roster sheet» en utilisant les marqueurs de pelotons du jeu (ils sont maintenant des marqueurs de mobz).

Il existe certaines restrictions quant aux forces que vous pouvez choisir.

- Votre force doit obligatoirement comporter un (et un seul) warboss avec sa suite et une (et une seule) big mob.
- La warband ne doit pas comporter plus d'une seule mob de wildboyz, madboyz et ogryns.
- Le nombre d'oddboyz dans votre force est limité à deux individus de chaque type (y compris celui qui se trouve dans la suite du warboss).
- Lorsque vous choisissez un oddboy en plus de celui qui se trouve dans la suite du warboss, vous devez l'intégrer à une mob. Un marqueur ne représentera jamais un oddboy seul.
- Les mékaniaks et les boyz équipés d'armes lourdes auront leurs armes tirées au hasard (voir plus loin). Vous effectuerez ce tirage après avoir terminé la composition de votre warband.



REGLES SPECIALES

ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

Contrairement aux armées impériales, les orks n'ont pas vraiment de hiérarchie. Bien sûr, les Nobz commandent les autres mais ils sont incapables d'avoir un plan au niveau tactique. Le warboss est toujours l'ork le plus gros, le plus fort et le plus coriace. Il garde le contrôle sur sa warband grâce à sa force physique.

Lorsque vous jouez les orks, ignorez les modificateurs d'actions supplémentaires donnés dans *Advanced Space Crusade* et utilisez ceux-ci à la place :

Le warboss est présent dans le combat : +2
Pour chaque mob impliquée dans le combat : +1

Le bonus pour une mob s'applique tant qu'il lui reste au moins un survivant impliqué dans le combat.

MADBOYZ

Les madboyz sont des orks dont le comportement montre qu'ils sont complètement et irrémédiablement cinglés. Bien sûr, les orks, même normaux, font des tas de choses qui paraissent folles aux humains, mais ceux-là sont si atteints que même les autres orks les considèrent comme dingues. Les orks considèrent les madboyz avec un mélange d'amusement et de respect apeuré. Pour le combat, on groupe les fous entre eux dans une unité appelée mad mob (bande de dingues).

Les madboyz sont totalement imprévisibles. Lancez un dé à chaque fois qu'un madboy entreprend une action. De ce jet de dé dépendront la vitesse et le bonus de corps à corps du personnage pour ce tour.

D12	Vitesse	Bonus de Corps à corps
1 - 2	1	0
3 - 4	2	+1
5 - 6	3	+2
7 - 8	4	+3
9 - 10	5	+4
11 - 12	6	+5

MEKANIAKS

Les mékaniaks ont un don inné exceptionnel pour tout ce qui concerne la technologie. Ce sont les rois du système D ork et de la customisation. Ils sont un élément vital de la warband car ils construisent et entretiennent tous les véhicules et autres appareils. Ils ont aussi le chic pour créer des armes bizarres mais parfois très efficaces.

Les mékaniaks sont équipés d'armes kustom, voyez le chapitre «Nouvelles Armes».

NOBZ

Les nobz constituent l'élite de la société ork. On les trouve à la tête des unités de boyz ou entre eux dans leurs très sélectes nobz mobz. Leur équipement est généralement meilleur que celui des autres orks.

Après avoir choisi vos forces, vous pouvez retirer les nobz de vos différentes boyz mobz et les regrouper en une nobz mob représentée par un marqueur séparé.

PAINBOYZ

Les painboyz sont les équivalents des médecins. Ils éprouvent une fascination excentrique pour tout ce qui est douleur, blessure et chirurgie. Certains se spécialisent dans l'implantation de prothèses fabriquées par les mékaniaks, c'est pourquoi on peut souvent voir ces deux types d'oddboyz travailler de concert.

Lorsqu'un painboy est impliqué dans un combat, mettez toutes vos pertes de côté. Si les orks gagnent le combat et si le painboy est toujours en vie, lancez un dé pour chaque ork perdu : sur un résultat de 11 ou 12, le blessé est remis sur pieds et revient en jeu.

RUNTHERDZ

Les runtherdz élèvent et dressent les gretchins et les snotlings qui sont des éléments importants de la société ork. Les herdz sont des mobs de gretchins et de snotlings qui n'ont pas encore été vendus aux orks comme serviteurs ; ces troupes sont loin d'être les meilleures de la galaxie mais, occasionnellement, elles peuvent avoir leur utilité.

Un runtherd est toujours accompagné par sa herd : vous pouvez choisir une herd de gretchin ou une de snotlings gratuitement pour chaque runtherd que comporte votre force. Si un de vos mékaniaks possède un shokk attack gun, il lui faudra des snotlings pour pouvoir utiliser cette arme.

Un gretchin ou un socle de snotlings ne peut avoir d'action supplémentaire que si son runtherdz se trouve à moins de 6 cases de lui.

WILDBOYZ

Ce sont de jeunes orks, juste issus des tribus primitives où ils sont nés. N'ayant pas encore appris les rudiments de la culture ork, ils utilisent des armes primitives. Ils sont accompagnés par un instructeur chargé de les instruire dans la voie des orks et de les empêcher de faire des bêtises.

Les wildboyz sont armés d'un arc et d'une épée ou d'une épée et d'un bouclier (comme vous voulez).

Si leur instructeur est tué, les wildboyz deviennent désorganisés et malheureux : ils ne peuvent plus avoir d'actions supplémentaires.

WEIRDBOYZ

Contrairement aux apparences, tous les orks sont plus ou moins des psykers : leurs esprits bouillonnent sans cesse d'énergie psychique. Chez une minorité, le talent psi est complètement développé. Ces orks sont appelés les weirdboyz (littéralement : les «gars bizarres»). Les weirdboyz agissent comme des éponges psychiques, absorbant l'énergie émise par tous les orks des alentours. Ils n'ont aucun contrôle sur le processus et l'énergie s'accumule en eux jusqu'au moment où, ne pouvant plus rien emmagasiner, ils expulsent tout ce qu'ils ont dans la tête en un éclair de puissance brute.

LES GORILLES

Etant donné l'inconfort extrême et les risques mortels de leur activité psychique, les weirdboyz sont peu enthousiastes à l'idée de servir d'armes psi. Tous préféreraient se sauver et aller se cacher dans un coin tranquille et désert. En conséquence, chaque weirdboy est perpétuellement «escorté» par deux guerriers de bonne taille chargés de l'empêcher de s'enfuir. Ces deux gardes sont appelés les gorilles.

Un weirdboy doit toujours être accompagné par ses gorilles, sinon il déserte. Pour représenter ce fait, un weirdboy se retrouvant sans gorilles lors d'une exploration sera remis dans la case «réserves» du tableau stratégique et y restera jusqu'à ce que deux nouveaux gorilles lui aient été affectés. Lors d'une bataille, un weirdboy se trouvant à deux cases ou plus de tout autre ork au début du tour des orks aura un comportement imprévisible. Lancez un dé et consultez le tableau suivant :

- 1 - 4 Le weirdboy se dirige aussi vite que possible vers la zone d'entrée et quitte le plateau de jeu s'il en a la possibilité. Il n'utilisera pas ses pouvoirs psi tant que deux boyz n'auront pas occupées deux cases adjacentes pour lui servir de gorilles.
- 5 - 8 Le weirdboy reste où il se trouve et plante son bâton de cuivre dans le sol pour faire masse. Tous les points psi qu'il avait emmagasiné sont perdus. Il ne fera rien d'autre tant que deux boyz n'auront pas occupées deux cases adjacentes pour lui servir de gorilles.
- 9 - 12 Le weirdboy continue à agir normalement, motivé par son esprit de sacrifice et sa fidélité à sa tribu.

EXPLORATION

Pendant les explorations, lancez un dé pour chaque weirdboy au début de chaque tour des orks.

- 1 Un contact involontaire avec l'esprit collectif tyrand provoque une «surcharge» chez le weirdboy qui tombe en catatonie. Bien que ses gorilles puissent le porter, il ne pourra rien faire jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits (lancez un dé au début de chaque tour, le weirdboy revient à lui sur un résultat de 11 ou 12).
- 2 - 8 Rien de particulier ne se passe.
- 9 Regardez la prochaine carte de la pile d'exploration concernant la ligne d'attaque où se trouve le weirdboy. Si cette carte ne vous intéresse pas, vous pouvez l'ignorer et la défausser.
- 10 Si vous tombez sur des cartes «embuscade» (ambush) lors de ce tour, ces cartes n'auront aucun effet : défaussez-les. Ceci s'applique à toutes vos lignes d'attaque, pas seulement à celle où se trouve le weirdboy.
- 11 Vous pouvez regarder le réseau-ruche tyrand (tyrand hive network).
- 12 Cumulez les effets de 1, 9, 10 et 11.

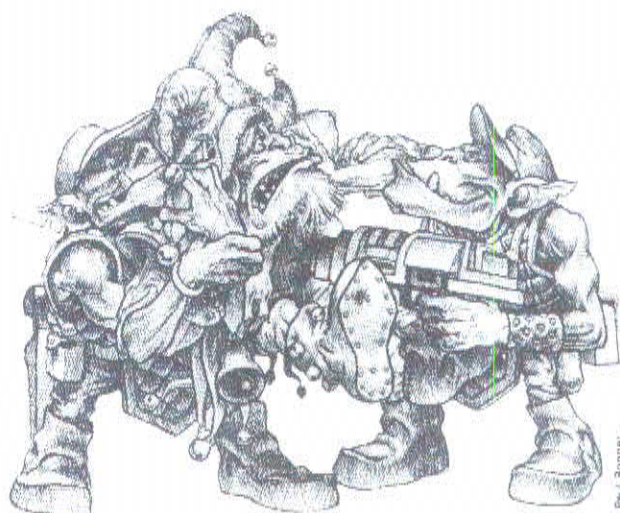
BATAILLE

A la bataille, les weirdboyz peuvent effectuer un sondage psi ou une attaque casse-tête. Pour utiliser ses pouvoirs, le weirdboy doit avoir ses deux gorilles dans des cases adjacentes et avoir choisi une action «préparation d'arme». Le weirdboy ne peut effectuer ni le sondage ni l'attaque en réaction.

SONDAGE PSI

Le weirdboy se branche involontairement sur l'esprit ruche tyrand et découvre quelque chose sur la configuration du vaisseau ou la disposition des forces ennemies. Bien que ce contact soit horriblement éprouvant pour le weirdboy, les autres orks peuvent souvent tirer des renseignements utiles à partir de ses phrases semi-cohérentes, de ses hurlements de terreur et de ses gestes désordonnés. Lancez un dé :

- 1 L'épreuve est trop pénible : les yeux du weirdboy se voilent et il se met à geindre et à baver de façon convulsive. Il ne peut plus rien faire lors de cette bataille. Ses gorilles peuvent le porter et il reviendra à lui à la fin de la rencontre.
- 2 - 7 Le bavardage du weirdboy est incohérent : les autres orks n'y comprennent rien.
- 8 - 9 Le joueur tyrand doit convertir immédiatement un blip (au choix du joueur ork).
- 10 - 11 Le joueur tyrand doit révéler immédiatement une section de plateau qu'il n'a pas encore placée.
- 12 Le joueur tyrand doit révéler immédiatement toutes les sections de plateau qu'il n'a pas encore placées.



ATTACHE CASSE-TÊTE

Comme son nom l'indique, cette attaque permet au weirdboy de lancer sur les ennemis un terrible éclair de puissance mentale. Pour pouvoir effectuer cette attaque, le weirdboy doit avoir emmagasiné un stock de points d'énergie. Chaque action «préparation d'arme» qu'il effectue le weirdboy lui fournit 1D12 points d'énergie et chaque ork (mis à part les gorilles) présent dans un rayon de 4 cases autour du weirdboy ajoute 1 au résultat du dé.

Tant qu'il a des points d'énergie en stock, le weirdboy ne peut que lancer son attaque ou continuer à stocker des points : s'il fait n'importe quoi d'autre, il perd tous ses points d'énergie.

Lorsque vous décidez de lancer l'attaque casse tête, il peut arriver que les choses se passent mal. Lancez un dé et consultez le tableau suivant, ajoutez 1 au résultat du dé pour chaque tranche de 10 points d'énergie que le weirdboy a stockée.

- 1 - 3 Le weirdboy veut en imposer : il décide d'emmagasiner encore plus d'énergie pour pouvoir lancer une attaque vraiment impressionnante. Il n'attaquera pas avec cette action.
- 4 - 12 Il lance son attaque psi.
- 13 + Le weirdboy s'est tellement chargé que sa tête explose. Il est tué et toutes les figurines placées dans des cases adjacentes subissent une attaque de 1D+0.

Si l'attaque est lancée, prenez le format de carton «plasma bolt template» et placez-le comme si le weirdboy tirait avec un plasma gun. Cette attaque étant psychique, tout ce qui se trouve sous le format est attaqué, même si le weirdboy n'a pas de ligne de vue : ceci inclut les objets de l'autre côté des murs ou derrière les portes ou les figurines. Ne comptez aucune couverture : toutes les figurines sont attaquées sous leur facteur d'armure à découvert (exposed).

Avant de voir les dommages, vérifiez que l'attaque part bien dans la direction où le désirait le weirdboy. Lancez un dé :

- 1 L'attaque part exactement dans la direction opposée à celle désirée. Faites pivoter le format de 180°.
- 2 - 8 L'attaque frappe en plein dans le mille.
- 9 Décalez l'extrémité du format d'une case à gauche.
- 10 Décalez l'extrémité du format d'une case à droite.
- 11 Décalez l'extrémité du format de deux cases à gauche.
- 12 Décalez l'extrémité du format de deux cases à droite.

Lorsque vous bougez le format, assurez-vous que l'extrémité fixe reste bien dans la case du weirdboy.

Tout ce qui se trouve sous le format en position finale est attaqué. La force de l'attaque casse-tête dépend du nombre de points d'énergie que le weirdboy avait en réserve.

Points stockés	Force de l'attaque
1 - 5	1D + 1
6 - 10	1D + 2
11 - 15	1D + 3
16 - 20	1D + 4

etc : ajoutez +1 par tranche de 5 points d'énergie supplémentaires.

LES CLANS ORKS

Les orks se divisent en un certain nombre de clans. Chaque clan a ses propres spécificités. La liste de forces donnée à la fin de cet article correspond à une warband moyenne. Si vous voulez une warband appartenant à un clan précis, appliquez les règles spéciales données pour ce clan.

BAD MOONS (Mauvaises Lunes)

Les Bad Moons sont célèbres pour leur richesse. Ils sont sans arrêt en train d'acheter, de vendre, de marchander, de troquer et d'extorquer tout le monde pour obtenir des dents (les dents sont utilisées comme monnaie par les orks). Comme leurs dents poussent plus vite que celles des autres orks, les Bad Moons ont les moyens d'obtenir du matériel plus sophistiqué. Ce clan comporte également une proportion élevée de weirdboys.

Votre warband peut comporter le nombre que vous voulez de weirdboys.

Chaque mob peut avoir une arme lourde supplémentaire pour 25 points.

EVIL SUNZ (Soleils du Mal)

Les Evil Sunz sont le type même de l'orkitude. Ils sont heureux d'être des orks et ne vivent que pour les joies de la bagarre et la douce musique des tirs de bolter. Ils aiment particulièrement la vitesse et, au combat, ils ont tendance à charger l'ennemi montés sur un assortiment de motos, de tricycles et de buggies peints en rouge pour aller plus vite ! Pour cette raison, les mékaniaks sont nombreux dans ce clan.

Votre warband peut comporter le nombre que vous voulez de mékaniaks.

DEATH SKULLS (Crânes de Mort)

Les DEATH Skulls sont les pillards des champs de bataille. Ils s'emparent aussi bien des vêtements et des armures des morts que de leurs armes, c'est pourquoi les orks de ce clan ont souvent

un look étrange, voire dépareillé. Ils ont beaucoup de gretchins, de madboyz et de painboyz.

Votre warband peut comporter le nombre que vous voulez de painboyz et de madmobz.

Votre warband peut comporter le nombre que vous voulez de mobz de gretchins. Une mob de gretchins est l'équivalent d'une herd de gretchins mais elle n'a pas besoin d'un runtherdz pour la commander, elle vous coûtera 100 points. Chaque mob de gretchins sera représentée par un marqueur de peloton.

GOFFS (Kastois)

Les Goffs sont un clan très militarisé. Ils s'habillent presque toujours en noir. Ils ont la réputation d'avoir dans leurs rangs les plus gros, les plus forts, les plus féroces et les plus laids des orks. Leurs warbands comportent des nobz en grands nombres mais peu de runtherdz et de weirdboyz.

La suite du warboss comporte 5 nobz en plus mais pas de weirdboy. La warband comportera un seul runtherdz au maximum et aucun weirdboy.

SNAKE BITES (Morsures de Serpent)

Ce clan est le plus traditionaliste. Les Snake Bites entretiennent les vieilles traditions, telles qu'entretenir des écuries de sangliers de guerre. Ils ont également des cyboars (sangliers cyborgs) «customisés» par leurs painboyz et leurs mékaniaks.

Vous pouvez inclure dans votre warband autant de weirdboyz et de wildmobz que vous le désirerez.

Votre warband peut comporter le nombre que vous voulez de mobz de gretchins ou de snotlings. Une mob de gretchins/snotlings est l'équivalent d'une herd mais elle n'a pas besoin d'un runtherdz pour la commander, elle vous coûtera 100 points. Chaque mob de gretchins ou snotlings sera représentée par un marqueur de peloton.

BLOOD AXES (Haches de Sang)

Les orks de ce clan sont considérés par tous les autres orks comme des rats puants, des sales traîtres et des faux jetons à qui il ne faut jamais tourner le dos. Pourquoi ? Parce qu'il leur arrive de traiter avec les humains, ce qui est absolument impensable pour un ork digne de ce nom !

Les Blood Axes n'ont ni weirdboyz, ni runtherdz, mais ils peuvent avoir un nombre illimité de mékaniaks.

Une warband Blood Axe peut comporter un peloton de mercenaires humains. Ces humains sont souvent des pirates combattant pour le butin mais il arrive que des gardes impériaux déguisés en mercenaires combattent aux côtés des Blood Axes, surtout lorsqu'il s'agit d'une guerre contre un autre clan ork.

ARMES DES ORKS

ARMES LOURDES

Lorsque une mob comporte des orks équipés d'armes lourdes, lancez un dé pour chacun afin de déterminer quel type d'arme il possède.

1 - 3	Autocanon
4 - 6	Bolter lourd
7 - 9	Lance missile
10 - 12	Plasma gun lourd

Toutes les règles spéciales concernant ces armes se trouvent dans le chapitre «armes» du livret de règles d'Advanced Space Crusade.

ARMES «KUSTOM»

Les mékaniaks portent une grande variété d'armes qu'ils ont eux-même bricolées. Déterminez l'arme portée par chacun de vos mékaniaks sur le tableau suivant.

1 - 3	Arme double : bolter + arme lourde
4 - 6	Arme double : 2 armes lourdes
7 - 8	Kustom spécial : bolter
9 - 10	Kustom spécial : arme lourde
11 - 12	Shokk Attack Gun

Armes doubles

Comme leur nom l'indique, ces armes combinent deux types d'armes. Déterminez normalement la nature des armes lourdes en jetant un dé. Lorsque le mékaniak fait feu, il doit décider quelle arme il utilise. Chacune des deux armes a sa propre réserve de munitions qui peut s'épuiser : elle peut avoir besoin d'être rechargée indépendamment de l'autre arme.

Kustom spécial

Un «Kustom spécial» est une arme modifiée par le mékaniak pour en améliorer les performances. Elle comporte généralement des tas de boulons et d'engrenages supplémentaires et un canon élargi. Les mékaniaks font également en sorte que ces armes fassent beaucoup de bruit.

Lorsque dans la bataille vous utilisez pour la première fois un «kustom spécial», lancez les dés sur les trois tableaux suivants pour en déterminer les caractéristiques.

MUNITIONS

- 1 Coup unique, doit être rechargé après chaque utilisation
- 2 Lancez un D12 : le résultat est la caractéristique «munitions» (ammo) de l'arme.
- 3 - 9 L'arme est normale
- 10 - 12 Munitions illimitées

PORTEE

- 1 Portée réduite de moitié
- 2 - 4 Lancez un D12 : le résultat est la portée en tir réflexe (snap fire) de l'arme. Lancez un autre dé et ajoutez son résultat à celui du premier pour obtenir la portée en tir de précision (aimed fire).
- 5 - 10 Portée normale
- 11 - 12 Portée multipliée par deux.

JET DE TOUCHER (TO HIT)

- 1 Le nombre de dés à lancer est réduit d'un dé.
- 2 Le bonus de l'arme est réduit d'un point.
- 3 - 6 Aucun changement.
- 7 - 8 Le bonus de l'arme est augmenté d'un point.
- 9 - 10 Le bonus de l'arme est augmenté de deux points.
- 11 - 12 Le nombre de dés à lancer est augmenté d'un dé.

Shokk attack gun

Cette arme est tout à fait particulière et souvent imprévisible, ce qui la rend particulièrement populaire chez les orks. Elle produit un tunnel dans le warp dont l'entrée se trouve juste à l'extrémité du canon de l'arme et la sortie à l'endroit visé par l'utilisateur. On envoie des snotlings dans ce tunnel. Le warp étant un endroit particulièrement horrible, les snotlings sont fous de terreur à leur sortie du tunnel et ils attaquent tout ce qui s'y trouve.

Si vous avez un shokk attack gun dans votre warband, vous pouvez échanger toutes vos herdz de gretchins contre des herdz de snotlings.

L'arme doit être portée par un mékaniak qui doit être accompagné par un runtherdz et sa herd de snotlings. Pour qu'un tir soit possible, le runtherdz et au moins un socle de snotlings doivent se trouver dans un rayon de deux cases autour de l'arme.

Pour pouvoir tirer, le mékaniak doit avoir choisi une action tir de précision (aimed fire). Il retire ensuite du plateau de jeu tous

les socles de snotlings qu'il désire, il décide ensuite d'ouvrir la sortie du tunnel tout de suite ou d'attendre.

S'il attend, placez le shokk attack gun en état d'alerte (overwatch) : le mékaniak pourra faire feu en réaction. S'il ne le fait pas, il devra tirer lors de sa prochaine action normale sinon tous les snotlings placés dans le tunnel seront perdus, tués par une trop grande peur.

Le mékaniak choisit une case située dans sa ligne de vue et son angle de tir pour placer la sortie du tunnel, puis il lance un dé pour voir si la sortie ne se matérialise pas ailleurs qu'au point visé.

1 - 2	Raté de 3 cases !
3 - 6	Raté de 2 cases !
7 - 8	Raté d'1 case !
9 - 12	Dans la case visée !

Si le tir est raté, lancez un dé pour déterminer la direction de la déviation. Ne vous en faites pas si cette déviation amène la sortie du tunnel hors de la LDV du tireur.

Lorsque la sortie du tunnel est ouverte, les snotlings en jaillissent. Placez le premier socle sur la case de la sortie et les autres socles sur des cases adjacentes (déterminez lesquelles au dé). Chaque case ne peut contenir qu'un seul socle. Si des snotlings se matérialisent dans un mur ou hors du plateau de jeu, ils sont tués. Si des snotlings se matérialisent dans une case occupée par un objet, ils sont tués et l'objet est détruit.

Les snotlings qui apparaissent dans une case contenant une figurine ennemie ou adjacente à une figurine ennemie attaquent celle-ci en corps à corps. L'attaque est trop soudaine pour que l'ennemi puisse réagir. Rendus complètement fous par leur séjour dans le warp, les snotlings sont berserk et le restent jusqu'à la fin du jeu. Ceci veut dire que :

- 1) Leurs dés de corps à corps deviennent 3D au lieu de 3D - 3.
- 2) Les seules actions qu'ils effectuent sont des charges vers l'ennemi le plus proche.



PROFILS DES PERSONNAGES

Nom	Mouvement		Armure			Armes	Munit.	Cible	Tir réflexe		Tir de préc.		Corps à corps
	Vitesse	Man.	React.	Expos.	Couvert				Portée	Dés	Portée	Dés	Dés
Warboss (1)	4		8	9	10	Bolter + Powerfist	1		12	1D+1	24	1D+2	1D+5
Nob	4		7	9	10	Bolter	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+3
Mékaniak	4		8	9	10	Kustom	spécial	spécial	spécial	spécial	spécial	spécial	1D+2
Painboy	4		8	9	10	Bolter	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+3
Weirdboy	4		7	8	9	Aucune							1D
Boy	4		7	8	9	Bolter	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+2
Boy	4	U	7	8	9	Autocanon	3				U	1D+5	1D+1
Boy	4	U	7	8	9	Bolter lourd	3		20	2D+2	40	2D+3	1D+1
Boy	4	U	7	8	9	Lance missiles	3	A			U	spécial	1D+1
Boy	4	U	7	8	9	Plasma g. lourd	S	A			8	1D+4	1D+1
Madboy	D6		7	8	9	Bolter	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+spéc.
Instructeur	4		7	9	10	Bolter	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+3
Wildboy	4		7	7	8	Arc (2)	S				18	1D-1	1D+1
Wildboy	4		7	8	9	Epée + Bcl (2)(3)							1D+2
Runtherdz	4		8	9	10	Bolter	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+4
Snotlings (4)	3		2	4	6	Aucune							3D-3 (4)
Gretchin	4		5	5	7	Tromblon	S		6	1D-1	18	1D-1	1D-2
Chef ogryn (5)	6	U	6	12	12	Arme blanche							1D+8
Ogryn	6	U	5	12	12	Arme blanche							1D+7
Chef merc.	4		8	7	9	Bolter + Epée (3)	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+2
Mercenaire	4		7	7	9	Bolter	1		12	1D+1	24	1D+1	1D+1
Mercenaire	4	U	7	7	9	Bolter lourd	3		20	2D+2	40	2D+3	1D
Mercenaire	4	U	7	7	9	Lance missiles	3	A			U	spécial	1D

- (1) Le warboss est un héros, il a 3 points de destin.
 (2) L'armement de chaque wildboy est à votre choix.
 (3) Les personnages possédant des épées peuvent Parer.
 (4) Il faut 3 coups pour tuer un socle de snotlings. A chaque coup reçu, le socle perd 1 dé en corps à corps (2D-3 puis 1D-3).
 (5) Si le chef ogryn est tué, les ogryns ne peuvent pas avoir d'action supplémentaire.

LISTE DES FORCES DE LA WARBAND

SUITE DU WARBOSS 250 POINTS 1 warboss, 5 nobz, 1 mekaniak, 1 painboy, 1 weirdboy, 1 runtherdz et 1 herd	ODDBOYZ SUPPLEMENTAIRES 25 PTS CHACUN Les oddboyz supplémentaires (mekaniaks, painboyz, weirdboyz ou runtherdz) doivent être incorporés à des mobz.
BIG MOB 200 POINTS 8 boyz avec bolters, 2 boyz avec armes lourdes	HERDZ GRATUIT (1 herd par runtherdz en jeu) 4 socles de snotlings ou 10 gretchins.
BOYZ MOB 125 POINTS 1 nob, 4 boyz avec bolters, 1 boy avec arme lourde Note : les nobz de différentes Boyz Mobz peuvent se regrouper en une Nobz Mob	OGRYN MOB 150 POINTS 1 chef ogryn et 4 ogryns
MAD MOB 75 POINTS 5 madboyz	MERCENAIRES HUMAINS 150 POINTS 1 chef mercenaire, 7 mercenaires avec bolters, 1 mercenaire avec lance missiles, 1 avec bolter lourd Note : Les mercenaires humains ne sont disponibles que pour les warbands appartenant au clan des Blood Axes.
WILD MOB 100 POINTS 1 instructeur et 10 wild boyz.	

LES MARAUDEURS DU DIABLE

Une nouvelle de WARHAMMER 40.000 par William KING



«Ils arrivent,» dit Nipper en scrutant la jungle. Malgré le réglage maximum de ses lunettes infra-rouge, il ne voyait pratiquement rien, mais il sentait que quelque chose allait de travers : la jungle trop silencieuse, un calme anormal. Il avait l'impression que quelque chose rampait entre ses omoplates. Lors des six mois passés dans l'étouffante immensité arboricole de H'thra, cette impression lui avait souvent permis de rester en vie et il faisait confiance à son intuition.

«Je ne vois rien,» répondit Borski. Nipper se retourna pour le regarder. Dans la clarté lunaire qui filtrait à travers les arbres, le commissaire semblait encore plus squelettique qu'à l'accoutumée. C'est étonnant comme il arrive à garder son uniforme impeccable, se dit Nipper. Tout le monde avait l'air de sortir d'une piscine remplie de sueur, sauf Borski. Son trench-coat était immaculé et ses boutons d'argent en forme de crânes étincelaient. Sous le masque anti-spores transparent, on voyait son visage juvénile et son regard de fanatique brillait juste sous la visière de son képi.

«Si Nipper dit qu'il y a quelque chose par là, je le crois, monsieur,» dit le sergent Krask d'une voix hésitante. Borski dévisagea le sergent comme s'il pouvait mesurer d'un seul regard sa dévotion à l'Empereur.

«Très bien, soldats, tenez-vous prêts. Ogryn, l'Empereur veut que tu prépares le lance-grenades.»

«Oh oui monsieur,» répondit Truk avec ferveur. «Truk est prêt pour dîner.»

Nipper vit l'énorme ogryn soulever l'arme lourde comme un jouet. Truk souriait, semblant s'amuser comme un fou : difficile de croire qu'il était le seul survivant de la section d'ogryns de la compagnie. Nipper pensa aux camarades tombés lors des combats des trois dernières nuits et se sentit déprimé.

Il reporta son attention sur la jungle, essayant de ne pas entendre les gémissements de douleur du lieutenant Mikals. Une petite sangsue rampait sur son treillis, il l'écrasa de son lourd gantelet, s'essuya la paume sur la cuisse et ajusta son masque anti-spores de la main gauche. Changer le filtre dès que possible, songea-t-il. Ces gestes ne purent le distraire qu'un instant. Qu'est ce qui ne va pas, se demanda-t-il ? Pourquoi suis-je si inquiet ?

«Dans les arbres, il n'y a pas de singe,» dit Sal. Nipper regarda la petite psyker : elle avait rampé jusqu'à lui et était couchée sur le ventre à ses côtés. Il observa le joli

visage qui surmontait son corps maigre et déformé : les prises trop fréquentes de spore-aux-sorcières avaient teints ses yeux et ses dents en pourpre. Elle est d'une étrange beauté pensa-t-il.

«Merci,» dit elle. Nipper se sentit rougir. Le don de Sal ne fonctionnait que par intermittence mais, ce soir, elle était à son plus haut niveau pour lire les pensées. Elle avait absorbées d'importantes doses de spore-aux-sorcières pour pouvoir repérer les rebelles et ses pouvoirs s'en trouvaient grandement amplifiés. Soudain, il réalisa ce qu'elle venait de lui dire.

«Hé, sergent, y'a aucun foutu singe.» Il montrait du doigt les frondaisons, luttant pour être visible à travers les nuages de spores qui dérivait dans la clarté lunaire.

«Compris,» dit Borski en dégainant son pistolet. «Tout le monde en position de combat. Pour l'Empereur!»

«Commissaire, je sens des esprits à cinq-cent mètres à l'est. Humains mais distordus : sûrement des rebelles.» Sal paraissait profondément perturbée. Elle disait que quelque chose dans les esprits des ennemis la rendait mal à l'aise. Nipper se dit qu'il comprenait : lire les pensées d'un hérétique devait être assez éprouvant.

La trentaine de survivants de la compagnie A rejoignait ses positions préparées. Tout le monde était épuisé après trois jours d'embuscades et trois nuits de combats. On leur avait donné l'ordre de tenir cette position aussi longtemps que possible avant de se replier. Jusqu'ici, ils avaient réussi à bloquer l'offensive rebelle mais Nipper sentait que cette nuit, les hérétiques réussiraient leur percée.

Tout autour de lui, il voyait clignoter les lucres vertes des témoins des armes, indiquant que les soldats effectuaient les derniers contrôles. La litanie familière du cantique des armuriers lui vint à l'esprit.

«Que l'Empereur nous protège,» murmura Nipper avec angoisse, les nerfs à vif de trois longues journées de combat. L'attention de Borski se porta sur lui.

«L'Empereur vous aidera si et seulement si, vous combattez avec vaillance,» tonna le commissaire. «Et les démons de l'enfer emporteront les lâches. J'y veillerai personnellement.»

La ferveur religieuse dans le ton de Borski fit frissonner Nipper. Le commissaire s'était dressé bien en vue de ses hommes, totalement à découvert. Nipper ne pouvait qu'admirer son courage. S'il était vrai que l'Empereur protégeait les braves, il aurait probablement une attention

Une partie de l'inébranlable certitude du commissaire en sa propre vertu entra en Nipper. Il pria l'Empereur silencieusement. Le reste de la compagnie était également recueilli. On n'entendait plus ni conversation ni gémissement.

«Notre foi est notre armure,» dit Borski. «Nous sommes des armes dans la main de l'Empereur et nous ne faillirons pas. Nous abattons l'injuste».

Nipper se retourna et vit un mouvement au milieu des lointaines branches des arbres-nations.

«Voilà le quatre heures,» dit Truk.

La jungle s'enflamma autour de lui. Les éclairs des laser étincelaient au-dessus de sa tête, accompagnant le piqué suicidaire des motojet rebelles. Nipper leva son laser et appuya d'un coup sec sur la détente. Un pilote de motojet prit le rayon en pleine figure. Le blessé tomba en avant sur les commandes. Le jet piqua du nez et Nipper put voir le mitrailleur tenter de sauter.

Nipper suivit la chute, prêt à tirer sur d'éventuels survivants. Le motojet percuta un point faible dans la mousse et disparut à sa vue. Nipper entendit un long cri suivi d'un bruit d'éclaboussure. Involontairement, il tressaillit ; les choses qui vivaient en bas, dans les éternelles ténèbres aquatiques, entre les racines des arbres-nations, hantaient ses cauchemars.

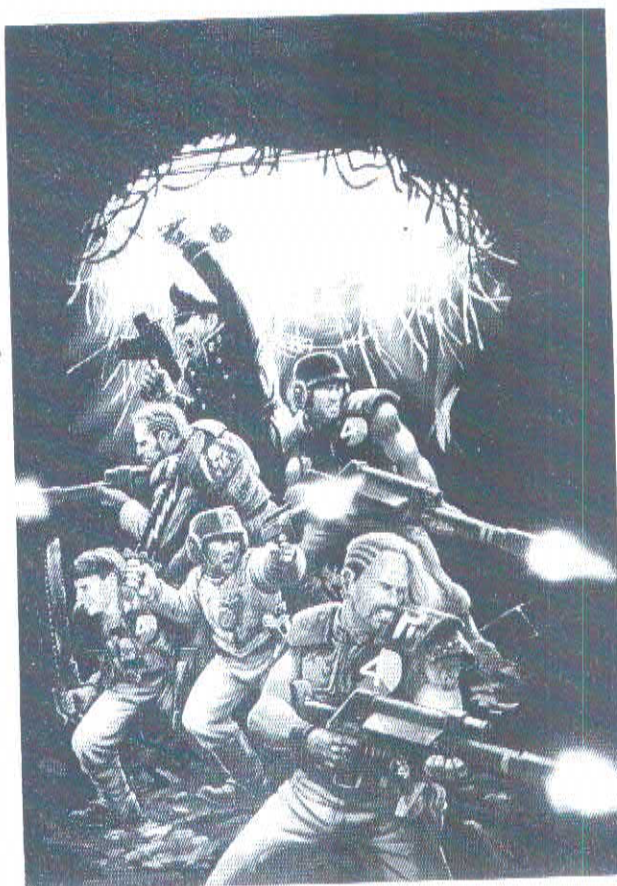
«Nipper, à terre! hurla Borski. Sans prendre le temps de penser, il se plongea sur la mousse verte. Une rafale de pistolet bolter traversa l'endroit qu'il occupait juste auparavant. Il jeta un oeil vers le point d'impact et vit une grande et mince silhouette portant la tenue de camouflage des rebelles s'écrouler. Il se retourna pour remercier le commissaire, mais celui-ci n'était déjà plus là ; il courait vers l'abri d'un tronc couvert de champignons glaireux, un laser brûlait le tapis de mousse sous ses pas.

Nipper roula sur lui-même et chercha le tireur. Il aperçut une forme sombre et imposante bouger dans l'ombres entre les troncs. Il pointa soigneusement son fusil laser et envoya une décharge d'intensité maximum. Un brillant feu blanc courut sur la cible. Brûle, hérétique, songea Nipper.

Il sentit une onde de crainte le parcourir car la silhouette refusait de tomber. Son doigt se relacha sur la gachette alors qu'il commençait à distinguer le rebelle qui avançait vers lui. Son coeur lui tomba dans l'estomac : l'autre était un robot tueur modifié pour pouvoir se diriger dans l'enfer vert. L'une de ses mains était une tronçonneuse, l'autre un bolter lourd qu'il essayait laborieusement de pointer sur Nipper.

Il entendait le grincement des servo-moteurs qui accompagnait les mouvements du bras. Le plastacier de la carapace avait fondu aux endroits où le laser avait frappé. On avait peint sur le robot plusieurs runes étranges et inquiétantes. Nipper sauta en arrière juste comme la machine ouvrait le feu.

Les balles explosives déchiquetèrent la mousse à l'endroit où il s'était tenu. Il jeta un coup d'oeil à la ronde, cherchant l'abri le plus proche. Trop loin, pensa-t-il, je n'y arriverai pas. Il grimaça, un torrent d'adrénaline courait en lui. Le cercle de sa conscience semblait s'élargir alors qu'il s'attendait à être déchiré par les projectiles. Se retournant, il vit le minuscule réseau de sculptures



runiques sur la carapace du robot, il entendit les détonations des armes de poing et les cris des mourants ; chaque chose semblait distincte et séparée du reste de la réalité. Il entendait sa propre respiration gronder dans sa poitrine et il sentait le moindre mouvement de chacun de ses muscles. Il fixa le canon de l'arme ennemie qui lui parut démesuré. Face à la mort, il se sentait plus vivant que jamais.

Il roula sur le côté et le bras du robot suivit son mouvement comme au ralenti. Il leva son fusil et réussit à le mettre sur la position lance-grenades. Ma seule chance, pensa-t-il, pas intérêt à rater mon coup!

Il s'immobilisa et appuya sur la détente. La grenade décrivit un arc et explosa juste aux pieds du robot. Nipper sentit l'onde de choc faire onduler le sol de mousse. Il regarda dans la direction du robot : la machine était toujours debout. Je suis mort, pensa Nipper.

Le robot s'enfonça alors lentement dans le sol et disparut : le plan de Nipper avait marché, l'explosion avait affaibli la mousse sous la lourde machine. Il soupira longuement. C'était bon d'être en vie !

Il remarqua que d'autres rebelles avançaient parmi les arbres. Leurs masques anti-spores couvrant entièrement leurs visages et leurs lunettes aux verres globuleux leur donnaient l'air d'horribles insectes. Il vit que les mêmes runes étranges ornaient leurs poitrines, là où auraient dû se trouver leurs insignes de distinction à la bataille.

«Repliez-vous», cria la voix de Borski. Il y avait une note d'amertume dans la voix du commissaire. Borski n'aimait pas ordonner la retraite.

Nipper courut vers ses lignes. Chaque foulée semblait durer une éternité. Il se sentait léger, comme s'il marchait

sur la lune. Des tirs de laser lui frôlèrent la tête, l'aveuglant presque. Par miracle, aucun tir ne le toucha. Sous la menace des motojets en piqué, il se jeta derrière un buisson de gucules-de-goule. Une silhouette familière était là, recroquevillée, un pistolet laser en main.

«Laisse-moi,» dit Sal. «Sauve-toi.»

Les blessures de Sal étaient moins graves qu'elles n'en avaient l'air. Les longues feuilles gluantes de la plante vampire les caressaient de façon obscène, cherchant le sang. Nipper jeta un oeil par dessus le buisson.

Des centaines de rebelles avançaient en tirailleurs d'arbre en arbre. Au-dessus, des motojets lourdement armés leur fournissaient un tir de couverture. L'ennemi avait réussi à passer.

Nipper vérifia le masque de Sal. Il était toujours en place. Bien ! Il décrocha une bombe de plas-med de son ceinturon et en vaporisa les plaies.

«Ca devrait tuer les spores,» marmona-t-il en regardant la plasti-chair se solidifier. Il espérait que le désinfectant et le fongicide marcheraient mieux que ceux du stock précédent, sinon, Sal allait avoir une mort douloureuse.

«Ecoute-moi, Nipper, va-t-en ! Si les rebelles te trouvent ici, ils vont te ...»

«Pas question, Sal,» dit-il. «Tu connais le code.»

Elle le regarda et sourit malgré sa douleur. «Un Maraudeur ne laisse pas tomber les siens. Nipper, on n'est plus sur Thrax et c'est pas une bagarre de rue.»

Il haussa les épaules. «Hé ... si on ne s'aide pas les uns des autres, personne ne le fera pour nous.»

Tout à coup, le visage de Sal perdit toute expression. Il reconnut la transe d'écoute. Un instant plus tard, la vie revint sur les traits de la jeune femme.

«Borski, Krask et les autres sont à deux-cent mètres derrière. Ils se dirigent vers la vieille cabane des communications. Suis le chemin que je te dirai, on devrait pouvoir passer.»

Nipper hocha la tête. «Tu peux courir, Sal ?»

«Il faudra bien.»

Juste avant qu'ils ne s'élancent, elle se tourna dans la direction de l'avance ennemie. Une expression de peur passa sur son visage.

«Par l'Empereur, ils nous haïssent si fort,» dit-elle. Ils se mirent à courir. Ils entendaient derrière eux des tirs sporadiques : les rebelles finissaient de nettoyer le terrain !

«Nous voilà seuls,» dit Borski avec une certaine satisfaction morbide. Il avait l'air d'un homme venant de trouver enfin une épreuve à la mesure de sa foi. Il coupa la communication avec le QG. Le lieutenant Mikals criait de douleur.

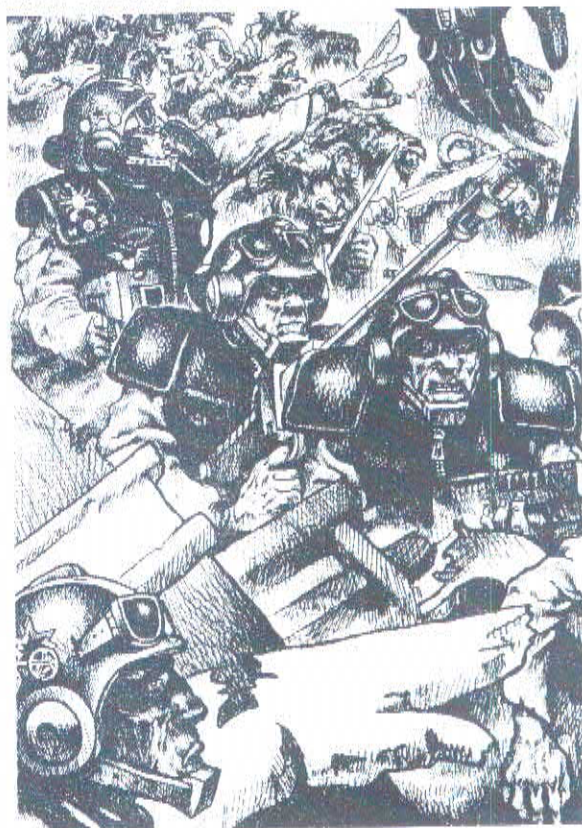
Merveilleux, pensait Nipper en contemplant la vieille cabane de cueilleurs qu'un tech-adepte décédé avait transformé en centre de communications. La hutte dégageait une impression familière pour Nipper qui avait grandi au milieu des machines et pas des plantes géantes. Pendant un instant il se sentit gagné par le mal du pays pour un endroit situé bien au-delà de sa faculté d'appréhender les distances.

Il s'effondra lourdement sur un banc. Il était épuisé aussi bien par la brève escarmouche que par la nuit de marche qui avait suivi.

Il ne voulait plus penser à ce terrible voyage dans la forêt. Il avait dû en partie porter Sal tout en restant vigilant aux dangers de l'enfer vert. Ils avaient failli se faire piéger dans la toile d'une araignée-rêve et, à plusieurs reprises, la mousse avait cédé sous leurs pas, manquant de les expédier dans les marais, trente mètres plus bas. Deux fois, ils avaient dû se cacher, paralysés par la peur, pour laisser passer des éclaireurs rebelles. Au bout de ce qui leur avait semblé une éternité, ils avaient atteint le poste de communications.

Il fit le tour des quelques survivants de la compagnie A. Borski, le sergent, Truk ... peu de visages familiers datant de l'époque où les Maraudeurs du Diable étaient un gang des rues du monde urbain de Thrax. C'était avant la Levée lors de laquelle la bande s'était défendue de manière si féroce et si désespérée qu'elle avait été enrôlée toute entière dans la Garde Impériale.

Par l'Empereur, ils n'étaient pas loin de cent à l'époque. Maintenant il y avait lui et Sal, Hunt, Glyn, Mak et Colquan. Ils avaient changé. Ils portaient toujours les couleurs du gang mais celles-ci étaient incorporées dans leurs uniformes de gardes. Le seul trait particulier qui leur restait vraiment était la grande tête de diable dans le dos de leurs blousons. Ils avaient toujours leurs tatouages faciaux mais leurs visages étaient plus maigres et plus pâles, comme hantés et couturés de cicatrices. Hunt avait un oeil bionique, visible sous son masque et l'un des bras de Mak n'était que plastacier et servo-moteurs.



Une démoralisation presque palpable régnait dans la pièce. Tous les autres sont morts ou entre les mains des rebelles, se dit Nipper. Il ne savait pas ce qui était pire. Mikals geignait dans son agonie.

«Aucune chance d'avoir du soutien ?» Demanda Krask. Seul un cadavre aurait pu avoir l'air plus fatigué que le

sergent, songea Nipper. Krask avait porté le lieutenant mortellement blessé toute la nuit.

«Aucune», répondit sèchement Borski. «Les hérétiques ont lancée une offensive de grande envergure sur toute l'étendue du Secteur Bleu. Mais les justes l'emporteront : dans une journée standard, le *Châtiment Divin* nettoiera toute la zone avec un bombardement orbital. Nos ordres sont de nous replier.»

«Quoi ?» Krask était à la fois effrayé et stupéfait. Nipper sortit de sa rêverie. Quelque chose qui inquiéterait Krask terrifierait Nipper. Il n'avait jamais vu le sergent autrement que d'un calme laconique.

«C'est de la folie», gromela Krask. «Le seul but de notre présence dans cette jungle était de chasser les rebelles du gouverneur Damian sans détruire les gisements de spores-aux-sorcières.»

«C'était avant que l'on ne connaisse l'importance de l'insurrection», dit Borski d'une voix presque douce. «Nous n'avions pas réalisé que le cancer de l'hérésie était aussi étendu. Nos adversaires ne sont plus uniquement une garnison révoltée mais aussi de nombreuses tribus indigènes de l'intérieur. Ils sont bien armés et ils se sont alliés à quelque chose de sombre et de terrible dont ils portent la marque.»

Pour la première fois, Nipper eut l'impression de sentir quelque chose ressemblant à de la peur dans la voix du commissaire. Il repensa à la rune bizarre qu'il avait vue sur le robot. Il avait entendu des histoires, murmurées à voix basse, sur des démons habitant les espaces entre les mondes qui travaillaient à la perte des justes. Il avait toujours considéré ces histoires comme des contes pour effrayer les enfants.

Près de lui, Sal murmura. «C'est évident. Quel meilleur endroit où frapper, pour eux, que le monde qui produit les spores-aux-sorcières ? Beaucoup de dormants pourraient être amenés à la maturité de leurs pouvoirs.»

Nipper se demandait de quoi elle voulait parler. Il savait que les psi étaient dangereux. Les prêtres du Culte Impérial prêchaient cela partout. Seuls les psykers liés à l'Empereur ou ceux qui avaient subi le terrible entraînement pour devenir des Autorisés avaient le droit de vivre. Se pouvait-il que les autres soient des instruments des ennemis de l'Empereur ?

Nipper sentit le coude de Sal dans ses côtes. Elle lui jeta un regard d'avertissement. «Tu es sur un terrain dangereux», chuchotta-t-elle. «Evite de penser à ce genre de chose.»

Un problème plus urgent frappa Nipper. Il s'adressa à Borski. «Monsieur, s'ils doivent atomiser le secteur dans vingt-quatre heures, qu'est ce qu'il va nous arriver ?»

«Nos ordres sont de nous replier sur le Secteur Ambre.» Mikals se redressa, le regard implorant et noyé de souffrance.

«Commissaire, je suis condamné. Je ne ferais que vous ralentir dans votre marche. J'ai failli à mon Empereur. Je veux maintenant expier ma faute.»

Borski le contempla, le regard impassible sous sa visière. Il hocha la tête. «Soit. Soldats, dehors. Préparez-vous au départ.»

Les gardes quittèrent la cabane. Un unique coup de feu retentit. Borski sortit, seul. «Maintenant il faut partir.»

«Le Secteur Ambre est à cinquante bornes. On n'y arrivera jamais avant le début du bombardement», dit Nipper. Borski eut un sourire sans chaleur. «Alors nous périrons heureux, avec la certitude d'avoir bien servi notre Empereur», dit-il.

Epuisés, les survivants se traînaient à travers la forêt-nation. L'aube était venue et un voile de lumière verte descendait du sommet des arbres. Nipper regardait le flot ininterrompu de spores aériennes s'élever dans les courants ascendants. D'éblouissants papillons-dragons, aussi grands que le bras d'un homme, poursuivaient des essaims de mouches-diamants. Par moment, des vesses-de-loup tombaient sur les branches qu'ils suivaient et Truk donnait des coups de pied dedans, éclatant d'un rire idiot lorsqu'elles explosaient.

Truk était le seul qui n'avait pas l'air oppressé par le milieu ambiant et par le fait qu'il ne leur restait plus que vingt heures avant d'être transformés en plasma par le bombardement orbital. Nipper se demandait comment il avait fait pour aimer cet endroit.

Ce monde lui avait semblé si beau et si étonnant six mois auparavant ! Une débauche de vert sur tout un continent. Depuis les arbres-nations, semblables à des banyans hauts de deux cent mètres, jusqu'aux trois niveaux écologiques qu'ils supportaient, tout semblait merveilleux à un garçon originaire des galeries d'acier du monde-ruche de Thrax. Il s'était émerveillé des différences entre les niveaux : le sommet, inondé de soleil et peuplé de singes se balançant de branche en branche, le vert, où ils se trouvaient maintenant et les marais du dessous, infestés de pythons démons.

Il se souvenait de sa première vision du sommet depuis le hublot de l'aérocab blindé : un tapis de fleurs s'étendant à l'infini. Il se rappelait la terreur lors de sa première patrouille dans les marais d'humus, traquant les franc-tireurs dans les ténèbres éternelles entre les racines des arbres-nations. Même cet épisode gardait une impression d'émerveillement : il marchaient sur les caux ridées grâce à leurs semelles-radeaux, des bêtes livides fuyant le halo de leurs torches.

Mais c'était le vert qu'il préférait. Il trouvait fantastique la manière dont les branches des grands arbres s'entrecroisaient pour permettre à la mousse de former un tapis continu pouvant, dans la plupart des cas, supporter le poids d'un homme. Il lui semblait miraculeux que tout cela soit étayé par les toiles-cables des Tisseurs, plus résistantes que des filins d'acier.

Tout était si bien organisé que l'on pouvait presque y voir la main d'un dieu. Même maintenant que l'émerveillement initial était passé, il lui semblait blasphématoire que tout ceci doive être réduit en cendres depuis l'espace.

Il leva la tête, les arches des troncs s'élevaient comme une cathédrale. Il secoua la tête, comme s'il pouvait chasser son sentiment de respect comme un chien mouillé s'ébroue de son eau. Il ne le pouvait pas. L'endroit faisait de lui un insecte et réduisait de même la colonne titubante de ses compagnons. Même Truk le géant n'était rien ici.

«Tu as raison», dit Sal, près de lui. Elle le regardait avec une expression bizarre, comme si elle le voyait pour la première fois. «Cet endroit n'est pas fait pour nous.»

«Nous sommes en trop, hein ?» répondit-il. «Tout ici a une harmonie, une place dans l'ordre des choses. Même les rebelles, à leur étrange manière, se fondent dans cette nature. Et c'est pour cela qu'ils sont les plus forts.»

Sal sourit. «L'harmonie ! C'est uniquement parce que ce monde a été conçu par les bio-adeptes du moyen-âge technologique, du moins d'après les archives. Je l'ai lu dans les pensées du secrétaire qui transcrivait les rapports à la base principale.»

Sal se tut. Nipper la regarda. Elle était pale et ses traits étaient tirés. Des rides de douleur et de fatigue marquaient son visage. Elle trébucha et serait tombée si Nipper ne l'avait pas soutenue. Elle ne demanda pas à faire une pause. Nipper supposa qu'elle savait, comme les autres, que celui qui s'arrêterait serait abandonné sur place.

C'est au bout de six heures de marche qu'ils trouvèrent le corps de l'homme, crucifié dans la toile rutilante d'une araignée-rêve. Son masque avait été arraché et des champignons lui sortaient de la bouche et des narines. Nipper se dit que c'était une façon horrible de mourir, les poumons engorgés et les organes rongés par des champignons parasites. Le mort souriait, cependant. Les substances euphorisantes de la toile avaient fait leur travail. Il vit l'araignée-rêve s'éloigner de sa proie à leur approche. Krask contemplait le corps, l'air troublé.

«Qu'est ce qui ne va pas ?» demanda Borski.

«Regardez ses vêtements, Monsieur, c'est du tissu d'écorce vert et il a un sac pour récolter les spores. C'est l'un de nos éclaireurs loyalistes.»

«Et alors ?»

Nipper comprit tout de suite. «Ces hommes connaissent la forêt, tomber dans une toile ne leur ressemble pas.»

«C'est donc que quelqu'un l'a mis là.» Borski avait l'air pensif.

«Des forestiers rebelles. Les indigènes croient que l'araignée-rêve piège les âmes et, d'après leur livre sacré, c'est la pire des morts. Le printemps dernier nous avons perdu un homme du côté des Monts Fantômes ; ils lui avaient fait la même chose.»

«Ce qui signifie que les rebelles s'étaient déjà infiltrés avant leur grande offensive. Armes en position et gare à l'embuscade,» coupa le commissaire.

Sans grand enthousiasme, les gardes commencèrent à vérifier leurs armes. Avec précaution, ils franchirent la toile.

Pendant quelque temps, Nipper et Sal trainèrent derrière les autres. Il avait l'impression de sentir le regard calme et extatique du mort fixé sur son dos.

Nipper surveillait avec appréhension la forêt alentour, cherchant à détecter des signes de présence des coureurs des bois ennemis. Il savait que si ces derniers les attendaient en embuscade, leurs chances étaient minces. Les indigènes portaient des combinaisons caméléolines et savaient parfaitement se fondre dans leur environnement. Il s'arrêta une minute et plaça son injecteur de stimulant dans le conduit à filtre de son masque.

Il y eut un sifflement de gaz et il renifla profondément. L'énergie artificielle jaillit en lui et il se sentit tout à coup en pleine possession de ses moyens. C'était comme s'il pouvait compter toutes les feuilles des arbres. Il savait que

cet état ne durerait pas et qu'il se sentirait ensuite plus mal qu'avant, mais, à ce moment précis, il lui fallait un encouragement pour continuer à avancer.

Il offrit son injecteur à Sal mais elle secoua la tête. Peut-être que cela interfère avec ses pouvoirs, songea-t-il.

«Oui, exactement,» dit-elle. «Je deviendrais complètement dingue si je mélangeais ce machin avec les spores-aux-sorcières. C'est déjà assez difficile de réussir à ne pas capter tout le temps les pensées de tout le monde. Sous stimulant, les pensées arriveraient avec tellement de force qu'elles me feraient mal.»

Nipper la regarda. Pour la première fois, il se rendit compte que son don était aussi une malédiction. Il s'était toujours imaginé que lire les pensées des autres était amusant et avantageux, qu'avoir ce pouvoir faisait de vous un demi-dieu. Il n'avait jamais pensé aux mauvais côtés.

Sal lui rendit son regard avec un sourire entendu. Il eut une montée de rancune. Sale espionne, pensa-t-il. Elle secoua la tête et se retourna.

Immédiatement, il fut désolé. Sal était une amie, mais il n'avait jamais vu son pouvoir aussi actif. C'était comme si la proximité de la mort avait tourné en elle un bouton de volume au maximum. C'était déconcertant mais après tout, il pouvait vivre avec. Il la prit par les épaules.

«Excuse-moi, dit-il mais elle ne répondit pas. Ses yeux étaient clos et il comprit qu'elle était de nouveau en transe. Elle ouvrit les yeux brusquement et Nipper put lire la panique dans son regard.

«Ils sont tout près,» dit-elle. «À l'est et à l'ouest, ils sont une vingtaine. Ils avancent parallèlement à nous.»

Au-dessus, le sempiternel mouvement des branches avait cessé. Les singes étaient partis.

(à suivre)

