

LES CITES-RUCHES DE NECROMUNDA

Adaptation originale en français inspirée de la page promotionnelle officielle.
Les textes ci-dessous sont des résumés et réécritures, pas une traduction littérale.

"Palatine" dans *Necromunda* ne désigne pas simplement un palais.
Il s'agit du **Palatine Cluster** (ou complexe palatin)

Qui est le gigantesque ensemble de structures entourant la résidence de **Lord Helmawr**,
le gouverneur de Necromunda.

Il comprend notamment :

- le **Palace of Lord Helmawr**
- les quartiers du pouvoir
- les administrations planétaires
- les résidences des plus hauts dignitaires
- les infrastructures qui relient plusieurs grandes ruches

Quand le texte de **Hive Primus** évoque le **Palatine**,
il souligne que cette ruche est intimement liée au centre du pouvoir de la planète.
C'est la cité-ruche qui s'articule autour de ce complexe, ce qui explique son statut de capitale politique.
C'est aussi pour cette raison que, dans le paragraphe de **Hive Trazior**,
il est fait référence à son emplacement **à l'extrémité sud du Palatine Cluster** :
cela situe géographiquement la ruche par rapport au cœur du pouvoir de Necromunda.

HIVE PRIMUS

*Hive Primus est la plus ancienne et la plus vaste cité-ruche de Necromunda.
Construite autour du Palatine Cluster,
elle constitue le cœur politique, économique et administratif de la planète.*

*Elle abrite aussi le Palais de Lord Helmawr, gouverneur impérial de Necromunda,
ainsi que les institutions qui dirigent le monde-ruche.*

*Les Grandes Maisons y possèdent leurs domaines les plus prestigieux,
tandis que les Spires dominent une population innombrable répartie sur des milliers de niveaux.*

*Plus l'on descend vers les profondeurs,
plus l'autorité s'efface au profit des guerres de territoires entre gangs.*

*Les Palanite Enforcers maintiennent l'ordre dans les secteurs officiels,
mais au-delà de leur juridiction,
les gangs tels que les Escher, Goliath, Orlock, Delaque, Cawdor ou Van Saar imposent leur propre loi.*

Richesse et violence y coexistent à tous les niveaux.

HIVE TRAZIOR

*Puissant centre industriel tourné vers les fonderies et les convois traversant les Désolations.
Hive Trazior alimentent les manufactures de toute la planète,
les rivalités entre Maisons y sont constantes.*

Située au sud du Palatine Cluster, Hive Trazior est l'un des principaux centres industriels de Necromunda.

*Ses immenses fonderies, aciéries et complexes manufacturiers
alimentent une grande partie de la production lourde de la planète.*

*Les convois traversant les Désolations Ash Wastes convergent régulièrement vers ses portes,
faisant de Trazior un carrefour commercial stratégique.*

*Les rivalités entre les Grandes Maisons y sont particulièrement marquées,
notamment autour du contrôle des routes commerciales et des chaînes d'approvisionnement.*

HIVE TEMENOS

*Temple colossal dédié au culte de l'Empereur,
Hive Temenos est dominée par ses cathédrales, sanctuaires et monastères.*

*Les processions religieuses et les pèlerinages y rythment la vie quotidienne,
tandis que les représentants du Ministorum veillent sur la foi de milliards de fidèles.*

*Ruche dominée par les sanctuaires et le culte impérial.
Les pèlerinages, la foi et la lutte contre les hérésies façonnent son identité.*

*Cependant, les niveaux inférieurs restent vulnérables
aux cultes interdits, aux hérétiques et aux influences du Chaos ou aux Cultes Genestealer,
obligeant les autorités religieuses et les chasseurs d'hérétiques à mener une surveillance constante.*

GOTHRUL'S NEEDLE

*Plus élancée que les autres cités-ruches,
Gothrul's Needle s'élève comme une immense aiguille au-dessus des Désolations.
Flèche gigantesque isolée, connue pour son influence commerciale et politique.*

*Sa structure verticale et son isolement relatif ont favorisé le développement d'une culture particulière,
davantage tournée vers le commerce, les négociations et les réseaux d'information.
Son autonomie relative nourrit intrigues et compétitions.*

*Cette réputation attire naturellement les espions, les contrebandiers et les agents des différentes Maisons,
notamment ceux de la Maison Delaque, réputés pour leur maîtrise des opérations clandestines.*

HIVE MYNERVA

*Spécialisée dans la chimie, les cultures industrielles et les laboratoires.
Les conditions de vie y sont aussi toxiques que lucratives.*

*Réputée pour ses installations chimiques, biologiques et pharmaceutiques,
Hive Mynerva produit une grande quantité des substances industrielles indispensables à Necromunda.
Les serres, laboratoires et raffineries y occupent des niveaux entiers.*

*Les activités de la Maison Escher, célèbre pour sa maîtrise des toxines,
des stimulants et des biotechnologies, y sont particulièrement influentes,
même si d'autres Maisons cherchent continuellement à s'approprier ces ressources stratégiques.*

HIVE SECUNDUS

*Ancienne cité-ruche aujourd'hui dévastée et isolée.
Les récits évoquent des expéditions dangereuses et des menaces oubliées dans ses profondeurs.*

*Autrefois considérée comme l'une des plus prospères des cités-ruches de Necromunda,
Hive Secundus fut condamnée après l'apparition massive de Cultes Genestealer.*

Une intervention militaire d'une ampleur exceptionnelle conduisit finalement à son isolement complet.

*Aujourd'hui, la cité demeure officiellement interdite d'accès.
Ses niveaux abandonnés sont devenus le théâtre des campagnes de Seconde Incursion,
où explorateurs, mercenaires et gangs
affrontent des horreurs enfouies depuis des générations dans les profondeurs de la ruche.*

AN INTRODUCTION TO NECROMUNDA

HIVES OF NECROMUNDA

The hives of Necromunda punctuate its barren landscape, the only safe bastions against the planet's environment. Each hive hosts countless billions, and so heavy are these superstructures that hundreds of floors have sunk into their foundations, forming sprawling underhives. Clan Houses send their gangs into these dark tunnels to wage their proxy wars for power.

HIVE PRIMUS

The oldest and largest surviving hive on Necromunda. Hive Primus serves as Lord Helmawr's seat of power. Known as the Palatine, and home of the most powerful family on Necromunda, it is the only hive permitted a spaceport, where all incoming traffic through the Eye of Selene, Necromunda's sole shipping nexus, is required to land. As a result, it also boasts a considerable shipyard and a large amount of the planet's trading districts, attracting high concentrations of Clan Houses in search of lucrative contracts and deals with the elite. The restrictions on shipping enable Lord Helmawr to maintain his rule over Necromunda and control its economy with an iron fist. He has to – lest the planet fall short of the ever-increasing tithe demands of the wider Imperium.

HIVE TRAZIOR

At the southernmost point of the Palatine hive cluster is Trazior. It is a favoured landmark of travellers journeying across the ash wastes, marked on their maps as the 'Three Sisters'. This is due to Trazior's unique configuration of spires, split into three distinct prongs. The final bastion of civilisation before the swathes of wasteland, Trazior is looked down upon somewhat as a frontier hive, yet this position has allowed Hive Trazior to become a hub of trade for the Spider Points. Houses Orlock and Goliath maintain a particularly strong presence there, the former controlling trade routes converging upon the hive's shipping yards, the latter enjoying the constant demand for metalwork both within the hive and in the surrounding settlements.

HIVE TEMENOS

Hive Temenos is renowned as a fortress of religious wonders. Cathedrals and temples form its layers, sprawling from one floor to the next in a never-ending parade of devotion. Of course, for all its wealth, its inhabitants live in pious squalor, spending their entire lives polishing carved marble or mass-producing religious iconography. Lord Helmawr maintains that Hive Temenos is a great tribute to the God-Emperor, ruler of distant Terra to whom Necromunda pays fealty. However, there are darker forces at work: a heretical cult festers within Temenos, praising a figure known as the Father of All Saints. Temenos' Enforcers seek to eradicate these heretics before the Imperium hears of them, though this mission is confounded by sympathisers within their own ranks.

GOTHRUL'S NEEDLE

Long is the rivalry between Gothrul's Needle and Hive Primus. When Lady Cinderak Helmawr fought her brother Gothrul for rulership, it was to the Needle that her brother fled in order to recruit followers and create his own stronghold. Though Lady Cinderak ultimately won the war, Gothrul's former seat of power stubbornly continued on. Now Gothrul's Needle is ruled by the most insidious of organisations: democracy. Still refusing to bow to Primus, they elect members of a ruling body to ensure equal treatment for the hive's citizenry. Being one of the furthest hives from Primus, it thrives in Lord Helmawr's blind spot and continues accruing support, infuriating the Imperial House. Unable to justify completely wiping the Needle from the map, Lord Helmawr has instead waged a shadow war to overthrow it from the inside, with House Delaque agents believed to be active within the Hive City seeking to destabilise the government's fragile power.

HIVE MYNERVA

Toxic mould and its byproducts make up the main trade of Hive Mynerva, famed for its vast spore mines, fungus farms and chem-factoria. Sections of Mynerva's underhive are much more hotly contested than most due to their ideal growing conditions for such highly poisonous flora. Uianti brat gangs and Spyrers are a frequent sight, securing their house's interests, as are their allied Escher Chymist Cults. Due to Mynerva's wealth hinging on its harvests, however, it is more prone to famine and poverty during particularly rough seasons. The past few decades have seen House Uianti hold an almost total monopoly on Mynervan trade. Most recently, they have started construction on what they have named the 'Mynervan Defence System', following the disastrous rebellion incited by House Aranthus. This is ostensibly to prevent any future uprisings, but darker rumours swirl as to who exactly is helping House Uianti build such extravagant protection measures and for what reason.

HIVE SECUNDUS

Once known as the Jewel of Necromunda, Hive Secundus was a renowned institution of knowledge, frequented by off-world scholars. Unfortunately for the hive, one such scholar was the Tech-Priest Biologis Hermitatus, who sought to unravel the mysteries of the Genestealer curse. The strain was released into Secundus after Hermitatus' experimentation went too far. Such was the threat that the wider Imperium became involved, levelling Hive Secundus with orbital bombardment in an attempt to eradicate the Genestealer Cults that had taken root within it. Yet, as Necromunda would eventually discover, survivors persisted in the irradiated shell of Secundus. Only the surrounding Dust Wall prevents the descendants of these malformed xenos from escaping and infecting the wider planet – though rumours claim a handful may have already broken free....

HIVE PRIMUS



Hive Primus est la plus ancienne et la plus vaste cité-ruche de Necromunda. Construite autour du Palatine Cluster, elle constitue le cœur politique, économique et administratif de la planète. C'est ici que réside Lord Helmawr, gouverneur impérial de Necromunda, ainsi que les institutions dirigeant le monde-ruche.

Dans les Spires, les Grandes Maisons rivalisent d'influence tandis que les Palanite Enforcers assurent l'ordre. Bien plus bas, dans les profondeurs de la ruche, les gangs Escher, Goliath, Orlock, Delaque, Cawdor, Van Saar et bien d'autres se disputent sans relâche le contrôle des sous-ruches.

HIVE TRAZIOR



Située au sud du Palatine Cluster, Hive Trazior est l'un des principaux centres industriels de Necromunda. Ses immenses fonderies, aciéries et complexes manufacturiers alimentent une grande partie de la production lourde de la planète.

Les convois traversant les Désolations Ash Wastes convergent régulièrement vers ses portes, faisant de Trazior un carrefour commercial stratégique. Les rivalités entre les Grandes Maisons y sont particulièrement marquées, notamment autour du contrôle des routes commerciales et des chaînes d'approvisionnement.

GOTHRUL'S NEEDLE



Plus élanée que les autres cités-ruches, Gothrul's Needle s'élève comme une immense aiguille au-dessus des Désolations.

Sa structure verticale et son isolement relatif ont favorisé le développement d'une culture particulière, davantage tournée vers le commerce, les négociations et les réseaux d'information.

Cette réputation attire naturellement les espions, les contrebandiers et les agents des différentes Maisons, notamment ceux de Maison Delaque, réputés pour leur maîtrise des opérations clandestines. Son autonomie relative nourrit intrigues et compétitions.

HIVE TEMENOS



Temple colossal dédié au culte de l'Empereur, Hive Temenos est dominée par ses cathédrales, sanctuaires et monastères. Les processions religieuses et les pèlerinages y rythment la vie quotidienne, tandis que les représentants du Ministorium veillent sur la foi de milliards de fidèles.

Cependant, les niveaux inférieurs restent vulnérables aux cultes interdits, aux hérétiques et aux influences du Chaos ou aux Cultes Genestealer, obligeant les autorités religieuses et les chasseurs d'hérétiques à mener une surveillance constante.

HIVE SECUNDUS



Autrefois considérée comme l'une des plus prospères des cités-ruches de Necromunda, Hive Secundus fut condamnée après l'apparition massive des Cultes Genestealer.

Une intervention militaire d'une ampleur exceptionnelle conduisit finalement à son isolement complet.

Aujourd'hui, la cité demeure officiellement interdite d'accès. Ses niveaux abandonnés sont devenus le théâtre des campagnes de Secundan Incursion, où explorateurs, mercenaires et gangs affrontent des horreurs enfouies depuis des générations dans les profondeurs de la ruche.