

INTRODUCTION

"Armageddon, monde dont le nom est tristement célèbre à travers tout l'Imperium. Armageddon, monde dont le nom est devenu synonyme de guerre et de destruction massive. Armageddon, champ de bataille dévasté où se joue le sort de milliers d'autres mondes."

Seigneur Commandeur Stellaire Eugénien

Bienvenue sur ce monde ravagé par la guerre. Bienvenue sur Armageddon! Le présent ouvrage est le guide de référence de l'un des plus grands conflits de l'histoire de l'Imperium. Vous y trouverez de nombreux renseignements sur la planète Armageddon: sa topographie, son histoire, les diverses forces qui s'y affrontèrent pour leur survie, sa conquête et sa situation actuelle. Le Codex Armageddon contient les trois chapitres suivants:

La Troisième Guerre pour Armageddon. C'est dans ces pages qu'est dévoilée la sanglante histoire de ce monde, avec une chronologie de sa plus récente et dévastatrice campagne. Vous y trouverez la description des forces armées déployées pour la défense d'Armageddon, ainsi qu'une analyse des vastes hordes d'orks qui menacèrent de submerger les terres impériales. Ce chapitre détaille les événements ayant conduit l'Imperium à faire face à l'une des plus grandes batailles planétaires de son histoire, ainsi qu'à de nombreux conflits secondaires. Vous y trouverez également la biographie des principaux protagonistes de cette campagne, ainsi que quelques conseils vous permettant de reconstituer certaines batailles de la Troisième Guerre pour Armageddon.

Les Armées d'Armageddon. Ces pages en couleurs proposent quelques exemples de figurines peintes de main de maître, utilisables pour représenter les forces impliquées dans la campagne d'Armageddon. Vous y trouverez des idées de schémas de couleurs pour les nombreux régiments de la Garde Impériale, les chapitres de Space Marines et les innombrables hordes d'orks. Cette section contient également des photos des différents types de terrains que l'on peut trouver sur les théâtres d'opérations variés où se livrèrent les combats.

Les Variantes de Listes d'Armée. Ces quatre listes d'armées vous aideront à collectionner et jouer quelques-unes des nombreuses forces en présence sur Armageddon durant ce conflit. Elles sont basées sur d'autres Codex (Orks, Space Marines et Garde Impériale) et permettent de déployer des Fondus d'la Vitesse orks, les compagnies d'infanterie motorisée de la Légion d'Acier d'Armageddon ainsi que les Space Marines des chapitres Black Templars et Salamanders.

Le général Titus se tenait fièrement sur la plate-forme d'observation de son véhicule de commandement Leviathan. Perché à vingt mètres au-dessus des dunes de cendres, le vent faisait violemment claquer sa cape d'officier. Il saisit la paire de jumelles que lui tendait son aide de camp et contempla l'imposante masse des troupes placées sous ses ordres. Les simulations tactiques du centre de commandement ne pouvaient en aucune manière rendre justice à la majesté de son armée.

A sa gauche marchaient cinq gigantesques titans Warlords de la légion des Iron Skulls, fanions de victoires battant au vent. Les précédant, quatre titans de reconnaissance Warhound franchissaient les désolations de cendres rouge-orangées. Non loin des pieds massifs des titans progressaient trois régiments entiers des Légions d'Acier d'Armageddon, et la douzaine de compagnies de chars Leman Russ paraissait minuscule face aux immenses machines de guerre qui masquaient la lumière blafarde du soleil. Tous se dirigeaient vers leurs objectifs, les ponts sur le fleuve Stygies, en soulevant d'énormes nuages de poussière. Quelques chars super-lourds Baneblade et Shadowword attendaient sur sa droite en réserve, prêts à faire usage de la terrible puissance de feu de leurs obusiers et canons Volcano. Tout autour se déployaient les troupes et véhicules de la Légion d'Acier, avec ses innombrables transports Chimère qui transportaient pas moins de trente mille hommes, le tout flanqué d'une pléthore de chars et de lourdes batteries d'artillerie. Quel superbe dispositif, quelle écrasante démonstration de puissance!

Mais un adjudant attira l'attention du général vers le sud, là où les orks étaient sensés se rassembler après leur descente d'orbite. Titus ajusta ses jumelles et resta bouche-bée. Les orks étaient là, et bien là. Les silhouettes d'une grosse douzaine de Gargants émergeaient à présent des dunes de cendres, entourées par des nuées de véhicules de plus petite taille. Mais ce n'était pas ce qui choquait Titus à ce point. Sur des kilomètres à la ronde, tout autour des Gargants et des véhicules, le désert était intégralement vert: un véritable océan de peaux-vertes, si vaste que son esprit se refusait à en envisager la seule possibilité. Le général Titus reconsidéra alors ses forces, le cœur au bord des lèvres.

"Par l'Empereur tout-puissant," bredouilla-t-il, "faites que j'aie assez d'hommes pour affronter... ça!"

CODEx : ARMAGEDDON

Ecrit par

Andy Chambers,
Jervis Johnson & Gavin Thorpe

Couverture

David Gallagher

Illustrations internes

Karl Kopinski, Paul Dainton,
Alex Boyd, Adrian Smith
& John Wigley

Matériel additionnel

Nuala Kennedy & Neil Hodgson

Sculpteurs de figurines

Alan Perry, Michael Perry,
Jes Goodwin, Brian Nelson,
Mark Bedford & Tim Adcock

SOMMAIRE

L'Histoire d'Armageddon	2
La Troisième Guerre d'Armageddon	5
Kultes de la Vitesse Ork	10
Les Armées d'Armageddon	13
Les Black Templars	21
Le Chapitre des Salamanders	25
La Légion d'Acier d'Armageddon	28
Idées de Jeu	31
Forces en Présence	32

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel et le logo Citadel, Codex, Armageddon, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, Space Marine et Warhammer sont des marques de Games Workshop Ltd. déposées au R.U. et dans le reste du monde.

Adepta Sororitas, Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Basilisk, Black Templars, Blood Angels, Catachan, Chimère, Commissaire Yarrick, Kopter, Dreadnought, Champion de l'Empereur, Gargant, Ghazghkull Mag Uruk Thraka, Gretchin, Griffon, Grot, Garde Impériale, Leman Russ, Land Raider, Necromunda, Nob, Ogryn, Ork, Predator, Ratlings, Razorback, Rhino, Salamanders, Sentinelle, Silver Skulls, Space Wolves, Chokboyz, Techno-prêtre, Terminator, Thunderhawk, Titan, Ultramarine, Vindicator, Trak, Whirlwind et White Scars sont des marques de Games Workshop Ltd. Toutes les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles du présent ouvrage, sont des créations internes ou des travaux réalisés sur commande.

Les droits sur les illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Games Workshop Ltd. 2000.

Tous droits réservés.

Version Française:

Gil Charpenet, François Xavier Ngo
& Stéphane Takenit.

FRANCE	US
GAMES WORKSHOP, 10-12, AVENUE DE LA CONVENTION, 94117 ARCUEIL CEDEX.	GAMES WORKSHOP INC., 6721 BAYMEADOW DRIVE, GLEN BURNIE, MARYLAND, 21060-6401.
UK	CANADA
GAMES WORKSHOP LTD., WILLOW RD., LENTON, NOTTINGHAM, NG7 2WS.	GAMES WORKSHOP, 1645 BONHILL RD., UNITS 9-11, MISSISSAUGA, ONTARIO, L5T 1R3.
AUSTRALIA	JAPAN
GAMES WORKSHOP, 23 LIVERPOOL ST., INGLEBURN, NSW 2565.	GAMES WORKSHOP LTD., WILLOW RD, LENTON, NOTTINGHAM, NG7 2WS.

Site Web Games Workshop France :
<http://www.games-workshop-fr.com>

CODE PRODUIT : 01 03 01 99 001

ISBN : 1 84154 045 5

L'HISTOIRE D'ARMAGEDDON

Le monde ruche d'Armageddon, planète principale du secteur Armageddon, se situe à environ dix mille années-lumière au nord galactique de Terra. Il s'agit d'un centre stratégique absolument vital de ce secteur de navigation, et ses milliers d'usines d'armement équipent la grande majorité des régiments de la Garde Impériale à des années-lumière à la ronde.

La perte d'Armageddon compromettrait donc sérieusement le contrôle de l'Imperium sur cette partie de la galaxie, comme le confirma une invasion massive des forces du Chaos vers le milieu du 41^e millénaire. Cette bataille titanesque fait depuis longtemps partie de l'histoire, mais un récent conflit a démontré la vulnérabilité critique de l'Imperium dans ce secteur névralgique.

En 941.M41, le Big Boss ork Ghazghkull Mag Uruk Thraka envahissait Armageddon à la tête d'une Waaagh mythique. A l'époque, la planète était dirigée par Herman von Strab, qui fut qualifié par le Princeps Prime Kurtiz Mannheim de la Légion Titanique des Iron Skulls de *"plus grande erreur de naissance des cinq derniers siècles"*. C'est en effet le manque total de préparation de von Strab qui coûta si cher à l'Imperium.

Même lorsqu'un gros Space Hulk fut repéré dans le

système Armageddon, von Strab ne fit rien pour enquêter ou informer les autorités impériales. Lorsque les orks atterrirent sur le continent ouest d'Armageddon Prime, von Strab envoya au compte-gouttes ses régiments de défense planétaire, lesquels se firent progressivement écraser par des orks bien supérieurs en nombre. Armageddon Prime capitula vite, ses couloirs de ravitaillement coupés, puis les guerriers orks attaquèrent les ruches par les tunnels. C'est Yarrick qui ordonna aux Astropathes d'envoyer un message de détresse, ce qui lui valut les représailles de von Strab et l'exil dans la ruche Hadès. Ce fut pourtant cette initiative qui devait tirer Armageddon des griffes de Ghazghkull Thraka.

Von Strab ne s'inquiétait guère de la perte d'Armageddon Prime, et clamait à qui voulait l'entendre que les peaux-vertes seraient incapables de traverser les jungles qui les séparaient d'Armageddon Secundus. Mais il se trompait lourdement. Les forces de Ghazghkull jaillirent des jungles pour tout dévaster, traversant les fleuves Stygies et Diabolus et marchant irrésistiblement sur les ruches d'Armageddon Secundus. Von Strab ordonna alors au Princeps Mannheim de lancer ses titans contre les armées orks, sans le moindre appui. Ce dernier n'avait pas d'autre choix que d'obtempérer, même s'il savait que ses forces n'avaient pas la moindre chance de s'en sortir.

En dépit des lourdes pertes infligées aux orks, la Legio Metalica fut annihilée par les nombreux Gargants. Partout, les forces impériales reculaient.

Les orks balayaient tout sur leur passage, prenant la ruche Infernus en pleine Saison des Tempêtes. Des dizaines de milliers de réfugiés durent marcher à travers les dunes de cendres, succombant à l'environnement hostile ou aux raids éclair des Fondus d'la Vitesse orks qui les harcelaient sans répit dans leur fuite. En descendant vers le sud, les orks se séparèrent pour assiéger les ruches Hadès et Helsreach. C'est là que von Strab dévoila son arme secrète, un important stock de bombes virales tiré de son arsenal personnel. Cependant, les antiques explosifs n'étaient plus en parfait état de marche, et malgré de conséquents dommages infligés aux peaux-vertes sans protections, de nombreux humains furent également tués par des missiles hors de contrôle qui ne manquèrent pas de tomber sur les lignes impériales ou certains camps de réfugiés. A Helsreach, des supertankers modifiés firent traverser l'Océan des Tempêtes à ceux qui ne pouvaient pas se battre. Ceux qui restèrent firent quant à eux le serment solennel de défendre leur cité jusqu'au dernier homme. Des commandos suicides chargèrent dans les campements orks dotés de bombes artisanales, tandis que des dockers s'étaient fait arrimer à l'intérieur des cabines blindées de leurs grues pour affronter les immenses Gargants qui dévastaient la cité. Bien qu'inégal, le combat fut acharné, mais Helsreach succomba aux assauts répétés des orks.



Si la bataille pour Armageddon avait été féroce, c'est dans la ruche Hadès que fut atteint le summum de la sauvagerie. Menés par le Commissaire Yarrick, les défenseurs de la ruche Hadès se battirent comme des forcenés. La résistance était si acharnée que Ghazghkull Thraka dû commander ses troupes en personne. Le décor était alors en place pour l'un des plus épiques duels de l'histoire de l'Imperium. Des semaines durant, Ghazghkull Thraka essaya tous les stratagèmes enseignés par Gork et Mork : lancer des attaques éclair, des feintes, de massives vagues d'assaut précédées par des bombardements. Mais Yarrick contra chaque ruse : ses commandos sabotaient les engins de siège orks, il contre-attaquait sur les flancs aussitôt que les orks tentaient de franchir les barricades, il reculait face aux attaques de diversion pour attirer les orks dans des pièges. Lorsque Ghazghkull lança tous ses Kommandos pour tenter une infiltration massive, Yarrick rassembla plusieurs volontaires ayant travaillé comme ouvriers de maintenance dans le dédale des conduits d'aération, d'égouts ou de carburant de la ruche. Dans les ténèbres, une terrible bataille s'ensuivit entre ces psychopathes gavés de drogues et les Kommandos orks. On affirme que pas un seul Kommando n'en sortit vivant.

Tandis que Yarrick et Ghazghkull Thraka s'affrontaient à Hadès, le reste de l'armée ork progressait tant bien que mal vers les colonies encore épargnées : Acheron et Tartarus. Les défenseurs d'Acheron jurèrent de mourir plutôt que de se rendre aux orks. Mais ce courage ne leur fut finalement pas nécessaire car les orks furent écrasés sous une pluie de bombes et d'obus, alors que le ciel s'emplissait de silhouettes de croiseurs Thunderhawks Space Marines. Les Blood Angels menaient les renforts et les officiers d'Armageddon abandonnèrent von Strab pour se mettre sous les ordres du légendaire commandeur Dante.

Von Strab fut immédiatement mis aux arrêts pour crimes contre l'Imperium, mais parvint à s'échapper par la suite.

L'arrivée des Space Marines Ultramarines, Salamanders et Blood Angels avait changé la donne. Les usines d'Acheron et Tartarus produisaient des armes et des véhicules par milliers, tandis que les Space Marines repoussaient les peaux-vertes vers le nord. Si Ghazghkull Thraka s'était préoccupé de la situation au sud pour repousser cette soudaine contre-attaque, Armageddon aurait tout de même pu tomber. Cependant, le siège d'Hadès était devenu bien plus qu'un objectif militaire. La résistance acharnée de Yarrick était un défi à la compétence et à la réputation de Ghazghkull Thraka en tant que Big Boss ork, et il se devait de le relever. Il rassembla toutes les bandes de son armée et l'immense horde se jeta sur Hadès avec la haine qu'un ork ne réserve qu'à son pire ennemi. Malgré les mesures de rationnement drastiques, Hadès était totalement à cours de vivres et ne pourrait jamais tenir devant une telle masse d'orks. Yarrick décida donc d'évacuer tous ceux qui pouvaient l'être par navette, bravant ainsi la menace des kanons antiaériens et des redoutables intercepteurs orks.

Les Space Marines arrivèrent trop tard pour sauver Hadès et attaquèrent les orks alors qu'ils parvenaient à en percer les ultimes défenses. Yarrick fut quasiment tué, mais sa volonté de fer l'empêcha de succomber aux blessures mortelles qu'il avait subies. Alors que le sort d'Hadès était définitivement scellé, Ghazghkull montra à quel point il ne fallait pas le sous-estimer. Des hordes de renforts orks arrivèrent par l'ouest pour prendre la ruche Tartarus plus au sud. Si Tartarus tombait, la capacité de production

industrielle du sud serait réduite à néant et les orks pourraient aisément consolider leurs positions avant que les armées impériales ne reviennent du nord. Alors que les orks montaient à l'assaut de Tartarus et que leur avant-garde pénétrait dans les rues de la ruche, Dante passa à l'action. Ses Blood Angels remontèrent en orbite pour lancer un assaut aéroporté au cœur de l'armée ork. Malgré la large supériorité numérique des envahisseurs, les Blood Angels massacrèrent tous les orks assez malchanceux pour se trouver à portée de leurs armes. Galvanisés par la fureur du juste, ils décimèrent une bonne moitié de l'armée ork. On pensa même que Ghazghkull en personne avait succombé, mais cela ne s'avéra être qu'une rumeur. Privés de leur chef et harcelés de tous côtés par les forces de l'Empereur, les orks refusèrent de se rendre. Certains se battirent jusqu'au bout, d'autres disparurent dans les dunes des déserts de cendres pour se réfugier dans les jungles du centre d'Armageddon.

Comme de coutume avec les peaux-vertes, ils ne furent jamais totalement éradiqués d'Armageddon, et il est improbable qu'ils le soient un jour. Dans les profondeurs des jungles et des ruines de ruches détruites, ils continuent à se reproduire et sont traqués sans relâche par les équipes de chasseurs-tueurs impériaux. La ruche Hadès est toujours en ruines, tandis que la reconstruction de Tartarus et d'Infernus est à peine entamée et les séquelles de la Deuxième Guerre pour Armageddon sont encore visibles où que l'on regarde.





"Les orks sont jamais battus au combat... y peuvent toujours revenir pour retenter l'coup!" Anon

Ce qui se passa ensuite...

Ghazghkull ne resta pas inactif après sa défaite de la Deuxième Guerre pour Armageddon. Il se retira dans son domaine, un réseau de planètes contrôlé par ses forces du secteur Golgotha, et continua à mener à son terme le grand plan révélé par Gork et Mork des années auparavant. Si l'Imperium avait bien commis une erreur lors de la Deuxième Guerre pour Armageddon, c'était d'avoir cru Ghazghkull définitivement vaincu. Car ce que les dieux orks lui avaient révélé, ou plutôt ce qu'il prétendait qu'ils lui avaient révélé, c'était que pour vaincre son ennemi, il fallait tout d'abord le connaître. Pour Ghazghkull Thraka, ce conflit n'avait été qu'un moyen de tester les réactions des défenseurs de l'Imperium face à une invasion majeure. Car en fait, il n'avait fait qu'organiser une vaste répétition.

Durant les décennies qui suivirent cette guerre, il œuvra à son grand plan. Il avait appris tout ce dont il avait besoin sur la stratégie impériale et commença à tester des tactiques censées lui donner la victoire. Ne voulant pas trop attirer l'attention sur lui, ces diverses expériences furent réalisées à une échelle beaucoup plus modeste que l'invasion d'Armageddon. Ainsi, de 945 à 959.M41, l'Imperium enregistra de nombreux rapports de raids éclair mineurs menés par Ghazghkull Mag Uruk Thraka en personne contre certaines bases impériales.

Plus tard, en 962.M41, une base militaire impériale sur Buca III fut annihilée par des tirs de missiles provenant d'une base ork dissimulée sur un astéroïde. Ce dernier était entré dans le système sans avoir été repéré par les sondes impériales, puis ses missiles s'étaient abattus sur la base. En 972.M41 le monde agricole de Chigon 17

fut conquis par une vaste horde de peaux-vertes menée par Ghazghkull. Malgré les nombreux chars et véhicules dont ils disposaient, les impériaux furent vaincus par les peaux-vertes au cours d'une longue campagne de guérilla, qui rendit inutiles les défenses impériales. En 986.M41, le croiseur impérial *Chemin du Juste* et tous les vaisseaux de son escorte furent perdus corps et biens lors d'une attaque de pirates orks, menés une fois de plus par Ghazghkull. Courroucé, l'Imperium décida d'appliquer des représailles dissuasives, mais son expédition punitive ne put que constater la disparition des peaux-vertes lors de son arrivée sur les lieux du forfait.

Plus récemment, Ghazghkull Thraka s'est allié avec le Big Boss Nazdreg Ug Urdgrub pour lancer un assaut décisif sur la planète Impériale Piscina IV. Les orks employèrent un appareil de téléportation jusqu'à présent inédit dans leur arsenal, afin d'amener leurs troupes directement sur la planète depuis un Space Hulk situé très loin en orbite. La garnison impériale fut complètement prise au dépourvu et seule la présence imprévue de Space Marines du chapitre des Dark Angels empêcha Piscina IV de succomber face aux hordes de peaux-vertes du Big Boss Ghazghkull Thraka.

Cependant, cette seconde défaite n'avait guère d'importance pour Ghazghkull Thraka, car maintenant que son "Télatépula" était opérationnel, il était fin prêt à lancer toutes ses forces contre l'Imperium. Un plan mûri depuis plus de cinquante ans allait enfin pouvoir porter ses fruits...

**** DERNIERE TRANSMISSION DE LA FORCE TRAJAN ****

Niveau de Priorité: Renseignements Militaires - Priorité absolue
Provenance: Feu Céleste, Navire Amiral, Système Desedna
Date: 3453999.M41
Expéditeur: Astropathe Prime Spartax
Destinataire: Astropathe-terminus Ragnafar
Auteur: Amiral Trajan
Maxime: La témérité apporte le deuil

Au cours des dernières 48 heures standards, j'ai reçu des transmissions en provenance de deux douzaines de planètes impériales de ce secteur signalant des raids orks. Les attaques sont réparties sur un rayon de plus de cinq cents années-lumière. Tout semble indiquer l'imminence de la plus vaste invasion ork de mémoire d'homme. Dans tous les cas, les assaillants orks sont apparus sur la planète sans être repérés et ont exploité l'avantage de la surprise. Notre estimation la plus optimiste compte sept mondes à faible densité de population déjà tombés (voir sous-fichiers joints Alpha 1-7 & Beta 8-29).

Devant l'imminence de l'attaque ork, j'ai placé des navires sentinelles en périphérie du système. Au cours de la dernière heure, nos détecteurs ont capté l'approche de nombreux vaisseaux orks. Je me prépare à attaquer et à détruire l'envahisseur.

Nous sommes le bras armé de l'Empereur! Ils ne peuvent rien contre nous.

**** FIN DE TRANSMISSION ****

TROISIEME GUERRE POUR ARMAGEDDON

Phase 1: l'Approche

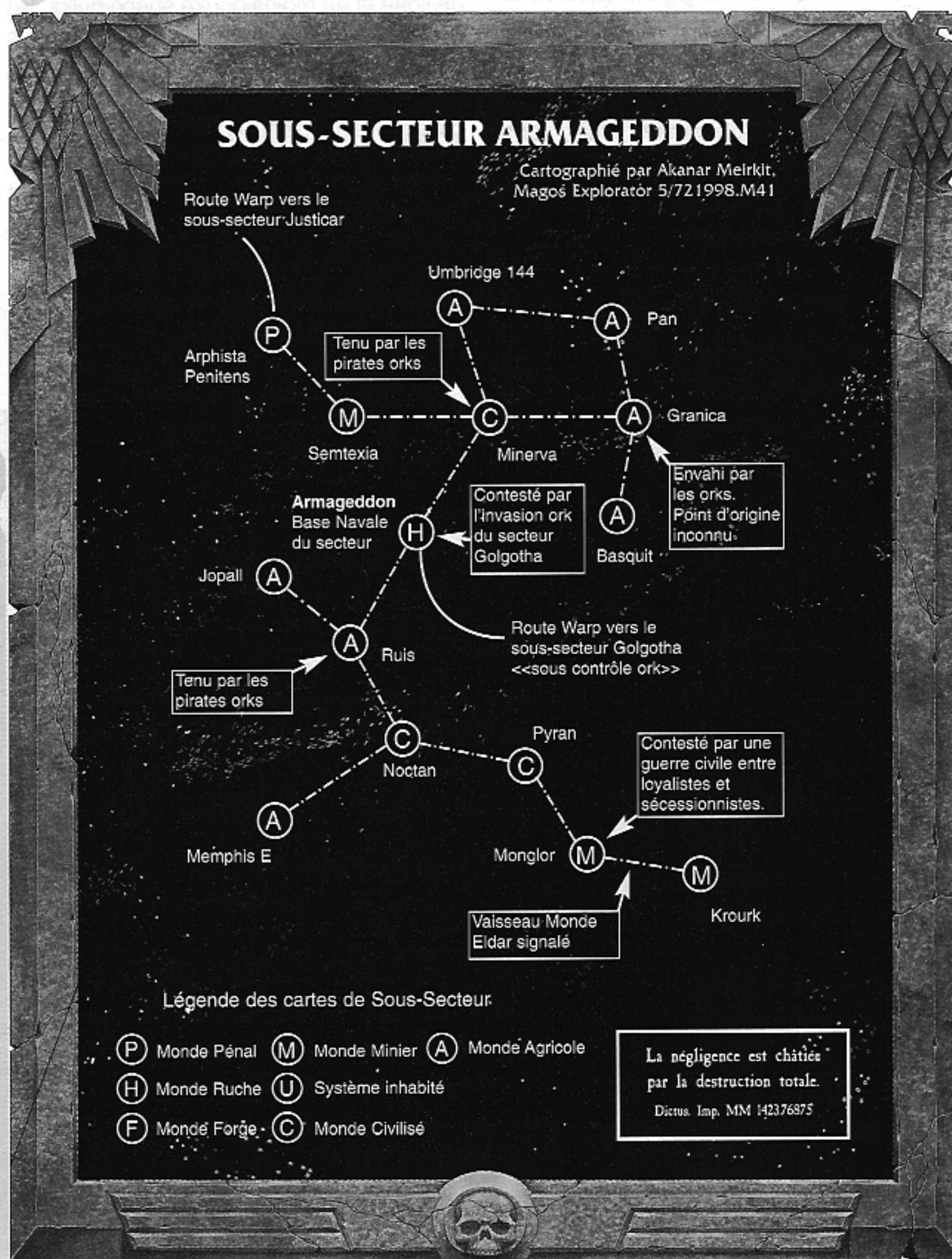
Parmi les décombres laissées par la première invasion de Ghazghkull Thraka, une étude méticuleuse des défenses de la planète fut entreprise en 948.M41. Au vu de l'importante valeur stratégique d'Armageddon pour l'Imperium, l'Adeptus Terra ordonna de grands travaux pour protéger le système planétaire de toute attaque éventuelle. Le commandement naval du secteur fut ainsi transféré dans le système Armageddon et les Docks de St. Jowen furent reconstruits et agrandis pour pouvoir accueillir des vaisseaux de guerre interstellaires de toutes classes et de tous types. Trois stations de surveillance en état d'alerte permanent furent établies en périphérie du système. Elles furent baptisées du nom de trois héros de la Deuxième Guerre d'Armageddon: Mannheim, Dante et Yarrick. Les défenses au sol et orbitales furent reconstruites et renforcées, et des champs de mines furent implantés dans tout le système. De même, le nombre de patrouilles effectuées fut considérablement augmenté.

Sur Armageddon elle-même, le long travail de reconstruction des ruches dévastées par les hordes de Ghazghkull commençait. Un processus laborieux qui, en dépit d'un gros investissement en ressources et en main d'œuvre, n'était toujours pas achevé cinquante ans plus tard. Cela était entre autres dû aux nombreux régiments de défense mobilisés durant cette période, malgré un allègement du quota de troupes que la Garde Impériale devait fournir. Pour diriger Armageddon, on créa également un conseil militaire composé de personnalités illustres de la Garde Impériale, de la Flotte, du Departamento Munitorium, de l'Adeptus Mechanicus, de l'Ecclésiarchie et des gouverneurs de chacune des grandes ruches de la planète. Le conseil était dirigé par le Général Kurov de la Garde Impériale, vétéran respecté de la Croisade de Bakkus. De 949.M41 à 978.M41, il coordonna une série de campagnes xenocides dans les jungles équatoriales entre Armageddon Primus, Secundus et le monde glaciale de Chosin, afin d'éliminer tant que faire se peut les implantations orks, résultantes de l'invasion de Ghazghkull Thraka. Cinquante ans plus tard, Armageddon se rétablissait, avec des défenseurs plus préparés que jamais. Ce ne fut cependant pas suffisant.

Les signes avant-coureurs furent des attaques des systèmes proches d'Armageddon et de mondes des environs. Le monde de Minerva

fut d'abord la victime de pirates orks, puis le monde agricole de Ruis fut attaqué à son tour. En quelques mois, malgré tous les efforts de la Flotte Impériale, le nombre de navires marchands parvenant à atteindre le système Armageddon était réduit de moitié. On aurait dit qu'une présence invisible savait que les forces impériales étaient obligées de garder le système Armageddon et ne pouvaient pas patrouiller librement dans le secteur. Du jour au lendemain, les innombrables raids pirates se transformèrent en assaut de bases, puis de colonies peu ou mal défendues, et enfin de satellites. Bientôt, les premières invasions à l'échelle planétaire commencèrent. Deux douzaines de mondes affiliés à l'Imperium furent attaqués en l'espace d'une journée et

les Astropathes d'Armageddon recevaient sans cesse des rapports d'attaques orks. Le Tarot de l'Empereur annonçait à chaque consultation sang, destruction et le Retour de la Bête. Les rumeurs les plus alarmantes ne tardèrent pas à se répandre sur le retour en force d'un Ghazghkull ivre de vengeance. Même le bureaucrate le plus borné aurait été contraint d'admettre qu'une gigantesque Waaagh! ork était en train d'engloutir tout le secteur Armageddon. Après la perte supposée de la Force Trajan contre les orks dans le système Desdena, le général Kurov envoya un appel de détresse aux régiments de la Garde Impériale et aux divers chapitres de Space Marines se trouvant à proximité pour venir défendre Armageddon.



Phase 2 :

Le Retour de la Bête

Le jour de la Fête de l'Ascension de l'Empereur, cinquante-sept ans après la première invasion ork, un grand remous dans l'Immaterium fut détecté tandis qu'une flotte ork sortait du Warp et que les hordes de Ghazghkull Thraka déferlaient à nouveau sur Armageddon. L'alerte de la station de surveillance Dante fut interrompue en cours de transmission alors que les vaisseaux orks passaient par centaines.

Les derniers rapports de la station Dante indiquaient l'arrivée dans le système d'une flotte composée d'une bonne cinquantaine de croiseurs orks, de plus de trois cents escorteurs et d'au moins quatre space hulks. Les forces d'Armageddon furent aussitôt mises en alerte et sept escadres de croiseurs impériaux, menés par les cuirassés de classe *Apocalypse* *Sa Volonté* et *Triomphe*, quittèrent les docks stellaires de St. Jowen en moins de vingt-quatre heures. La Flotte Impériale commandée par l'Amiral Parol engagea le combat cinq jours plus tard, prenant tous les éléments de tête de la gigantesque flotte ork en embuscade près de la planète à forte gravité de Pelucidar.

Pas moins de soixante vaisseaux orks furent détruits lors de l'engagement initial, sans une seule perte impériale. Les vaisseaux de Parol affrontèrent ensuite des escadres de Kill Kroozers et des nuées de Chassa-Bomba partis en éclaireurs. Les vaisseaux impériaux se battirent vaillamment, et purent annihiler un grand nombre d'ennemis grâce à leur artillerie.

Mais la flotte ork était très supérieure en nombre et les vaisseaux impériaux, à un contre six, cédaient peu à peu du terrain. Les orks lançaient des attaques suicides sur les batteries de canons, sacrifiant une douzaine de vaisseaux pour un seul navire impérial. Au plus fort des combats, l'amiral Parol reçut alors des messages des stations *Yarrick* et *Mannheim* l'informant de l'arrivée de trois autres flottes orks dans le système. Presque simultanément, le *Triomphe* fut pris en tenaille par cinq Kill Kroozers et gravement endommagé par leurs tirs croisés et les téléportations de troupes d'abordage. Sachant que son devoir était de préserver la flotte pour un conflit qui s'annonçait long, l'Amiral Parol donna à contrecœur l'ordre d'effectuer une retraite générale.

Les stations de surveillance d'ores et déjà condamnées furent détruites quelques heures plus tard. Selon leurs dernières estimations, les flottes combinées des orks comptaient pas moins de deux mille vaisseaux de ligne et au moins douze space hulks. En dix mille ans d'histoire, on n'en avait jamais vu autant au même endroit. L'Amiral Parol, ne disposant plus que de cinq escadres de croiseurs et d'un seul cuirassé opérationnels, ne pouvait pas faire grand-chose d'autre que lancer des attaques de harcèlement contre les armadas orks qui pénétraient dans le système. Les renforts impériaux devaient arriver bientôt, et l'Amiral Parol espérait être alors en mesure de reprendre le contrôle de l'espace.

En attendant, les escorteurs et autres croiseurs légers de Parol harcelaient les orks du mieux qu'ils le pouvaient. Ils les attiraient dans des pièges, des champs de mines, et faisaient tout leur possible pour réduire la marée de machines orks qui déferlait sur le système Armageddon. Sur les arrières de la flotte ork, talon d'Achille habituel des flottes des peaux-vertes, les vaisseaux impériaux furent confrontés à des douzaines de "Roks", rudimentaires astéroïdes-forteresses guidés. L'armement lourd de ces derniers rendait difficile toute attaque directe, mais leur présence en aussi grand nombre dans ce secteur semblait indiquer quelque sinistre dessein qui ne laissait présager rien de bon.

Curieusement, les peaux-vertes ne firent pas de détour pour prendre les docks de St. Jowen. Les flottes orks les bombardèrent copieusement six jours durant, tout en lançant des attaques répétées de barges d'assaut. Les guerriers orks parvinrent ainsi à s'emparer des sections inférieures des docks. Les troupes impériales gardaient néanmoins le contrôle de l'installation, mais cette dernière était devenue quasiment inutilisable suite aux dommages critiques causés par les bombardements et les raids orks. Seule l'intervention de deux équipes de Chasseurs-Tueurs de l'Ordo Xenos plus tard dans la campagne permit de repousser les peaux-vertes tout au fond de la station, jusqu'aux immenses fosses de stockage des isotopes radioactifs.



Phase 3 : Débarquement

Sur Armageddon, on se préparait en hâte, mettant tant bien que mal à profit les dernières semaines qui précédaient l'arrivée de la flotte ennemie. Les Légions Titaniques rallumèrent leurs antiques réacteurs à plasma et prirent leurs positions défensives autour des ruches. Tous les régiments de la Garde Impériale se retranchèrent alors que les Space Marines de plus de vingt chapitres se dispersaient dans les désolations et les montagnes. Chaque jour, les vaisseaux marchands forçaient le blocus ork pour ramener des renforts sur la planète, et le dernier à toucher le sol avait une légende à son bord : le Commissaire Yarrick, "Le Vieux" en personne. Sous les acclamations de la foule, vingt ans après, il foula à nouveau le sol de la planète.

Le vieux commissaire rencontra le conseil militaire la nuit même pour dresser le bilan des tactiques et stratégies de Ghazghkull et s'assurer que nul ne sous-estimait ses capacités. Beaucoup le crurent vieux et las, abattu par l'imminence d'une autre invasion ork. Mais ceux qui le connaissaient mieux discernaient la farouche détermination qui brûlait encore dans son unique œil valide. Le général Kurov avait toujours fait preuve de pertinence dans ses jugements, et il fut impressionné par l'énergie et l'intelligence du Commissaire Yarrick. Il lui offrit donc de prendre la direction du conseil militaire pour toute la durée du conflit qui s'annonçait, et le vieil officier impérial accepta, au grand soulagement de tous.

Six semaines après son intrusion dans le système Armageddon, l'immense armada de Ghazghkull Thraka engagea les stations spatiales et les plates-formes d'armes en orbite haute autour de la planète. Ceux qui espéraient que les puissantes défenses orbitales d'Armageddon pourraient repousser les orks durent vite déchanter. La bataille orbitale fit rage pendant trois jours et deux nuits, mais à l'aube du troisième jour, les cieux étaient zébrés de traînées d'engins de débarquement orks et de vaisseaux d'attaque en piqué. La ruche Hadès, encore en ruines depuis la dernière guerre, fut la première à tomber. Dans un terrible acte de vengeance, Ghazghkull choisit de ne pas combattre Hadès. Au lieu de ça, la ruche entière et tous ses habitants furent écrasés sous d'énormes astéroïdes largués depuis les space hulks en orbite. Cet acte de destruction aveugle ne devait être que le prélude au bain de sang qui n'allait pas manquer de suivre.

Alors que les feux de la destruction d'Hadès illuminaient l'horizon, les premières forces d'assaut des orks engagèrent les troupes impériales près de Volcanus, d'Acheron et

des Marais de la Mort. Les lasers lourds de la défense au sol et les missiles orbitaux infligèrent de terribles pertes aux orks durant leur descente, mais les survivants se regroupèrent et attaquèrent avec une telle férocité qu'ils furent progressivement de plus en plus nombreux à pouvoir atteindre le sol. Des orks primitifs dévalèrent alors les flancs des montagnes Pallidus et surgirent des jungles équatoriales pour rejoindre la Waaagh! Là où les défenses s'avéraient trop fortes pour un assaut direct, d'énormes bandes de peaux-vertes et leurs machines de guerre étaient téléportées directement depuis les space hulks. Les défenses au sol furent réduites au silence en un seul jour, et le Commissaire Yarrick ordonna à tout aéronef disponible d'engager le combat pour infliger le plus de dommages possible aux hordes de Ghazghkull Thraka avant qu'elles ne touchent le sol.

Le ciel jaune sulfureux d'Armageddon fut sillonné de milliers de traînées lorsque les Chassa-Bomba orks affrontèrent les Furies et les Thunderbolts impériaux. Les chasseurs impériaux avaient l'avantage de pouvoir retourner à leur base pour ravitailler, tandis que les orks devaient conserver assez de carburant pour remonter jusqu'aux vaisseaux mères et à leurs Space hulks en orbite. Ils ne tardèrent cependant pas à s'emparer de bases au sol et la bataille aérienne tourna alors rapidement en défaveur des pilotes impériaux.

Au plus fort des combats aériens, cinq jours après le débarquement, la ruche Acheron tomba soudainement, suite à une trahison. Des rapports mentionnent le sabotage de systèmes d'alimentation et d'orks sortant de tunnels secrets en plein cœur de la métropole. Il s'avéra que l'instigateur de ces crimes odieux n'était autre que le criminel de guerre Herman von Strab. Clamant son droit divin et légitime à régner à nouveau sur Armageddon, il avait pris le contrôle de la ruche. Des escouades de peaux-vertes se chargeaient de réduire au silence tout dissident mettant en doute sa légitimité.

Une grande partie de la vieille noblesse d'Acheron s'abaissa à accueillir von Strab comme un prince retrouvé, malgré son alliance avec les extra-terrestres les plus dangereux de la galaxie.

Dans la ruche Volcanus, le jour même de la chute d'Acheron, l'infanterie ork submergea les vingt kilomètres carrés de défenses du sommet du mont Volcanus situés en périphérie de la ruche.

Dix-sept régiments impériaux de la milice d'Armageddon furent mis en déroute et les orks capturèrent de nombreuses armes et fortifications intactes. Volcanus elle-même fut assiégée et bombardée sans relâche par les armes de barrage et les Macro-Canons capturés.

Aux Marais de la Mort, la guerre prenait meilleure tournure. Les titans des Legios Tempestor et Victorum escortés de leurs régiments d'appui de Skitarii annihilèrent la tribu des orks Blackfire dans la plaine d'Anthrand, au cours d'une boucherie qui dura trois jours. Mais les orks continuaient de débarquer inlassablement et les combats s'étendirent à la planète entière, si bien que chaque usine et chaque ruche fut bientôt impliquée dans les combats. Les peaux-vertes étaient souvent repoussés, mais ils se regroupaient encore et toujours pour revenir à la charge dans l'heure, poussant les défenseurs jusqu'à l'extrême limite de leur détermination.

Comme Yarrick l'avait prévu, les stratégies de Ghazghkull s'avérèrent redoutables. Les orks utilisaient leur suprématie aérienne pour bombarder les forces impériales dès qu'elles tentaient de former une ligne de front, immobilisant ainsi les impériaux le temps de débarquer des troupes pour les encercler. Lorsqu'ils étaient en infériorité numérique, les orks pratiquaient la guérilla, frappant l'ennemi et disparaissant dans les désolations avant toute riposte. Ghazghkull Thraka avait parfaitement tiré les leçons de Chigon 17 et avait préparé ses plans de sorte à ce que les combats soient épars et chaotiques, conditions dans lesquelles les bandes d'orks excellent et où les régiments impériaux sont privés du soutien et de la coordination dont ils ont absolument besoin pour combattre efficacement. Seuls les Space Marines, sillonnant sans relâche l'arrière-pays pour traquer les orks à la moindre occasion remportaient victoires sur victoires.



Phase 4 : Guerre Totale

Alors que la bataille faisait rage sur la planète, Ghazghkull dévoila une autre de ses surprises soigneusement préparées. Les dizaines d'astéroïdes-fortresses repérés par l'Amiral Parol commencèrent à quitter leurs orbites. Freinés par de puissants champs de force, des tuyères et des Kanons Traktors modifiés, ils se posèrent dans les jungles équatoriales et sur Armageddon Primus et Secundus. Beaucoup furent détruits par les tirs des défenseurs ou des accidents, mais ceux qui survécurent devinrent des bastions pour les orks, des points de ralliement et des forteresses déjà construites. En plus de leurs énormes canons et batteries de missiles, les Roks contenaient des téléporteurs géants comme celui qu'utilisa Ghazghkull lors de sa campagne de Piscina. Ils ne tardèrent pas à amener au sol un flux constant de renforts, dont des Gargants et de l'artillerie lourde ! Soutenu par les Titans des Legio Metallica et Ignatum, Yarrick mena personnellement les Troupes de Choc cadiennes à l'attaque et parvint à détruire plusieurs forteresses, mais des régiments impériaux entiers périrent en quelques heures durant l'assaut des autres Roks. La tâche de venir à bout de ces forteresses fut donc confiée aux Space Marines, et le chapitre des Salamanders se distingua particulièrement pour ses victoires face aux Roks du fleuve Hemlock.

Curieusement, les orks débarquèrent aussi sur les Désolations de Feu et les Terres Mortes au nord et au sud du principal continent d'Armageddon. Même Yarrick fut surpris, car ces contrées étaient vraiment inhabitables et sans valeur. Tout s'expliqua quelques semaines plus tard, lorsque des centaines de gigantesques sous-marins orks émergèrent des eaux polluées pour accoster à Tempestora et Helsreach. Bien sûr, la surprise fut totale, Tempestora tomba en quelques jours et les docks d'Helsreach

furent capturés dans la foulée. Seule une résistance acharnée des gangs de miliciens d'Helsreach, aidés de compagnies entières de Troupes de Choc et de Space Marines dépêchés en catastrophe sur place, permit d'éviter la chute de la ruche.

La première grande confrontation entre les machines de guerre orks et impériales eut lieu quatorze jours après le débarquement initial. Une bataille fit rage pendant dix jours tout autour du complexe industriel Diabolus, alors que les bandes de Gargants orks des Big Boss Burzuruk et Skarfang affrontaient les Titans de la Legio Crucius. Six Titans impériaux et huit Gargants furent détruits, et de nombreux autres nécessitèrent des mois de réparations. Les ateliers et les fonderies du complexe Diabolus furent rasés au cours de ce combat titanesque. Après la bataille, les Kultes d'la Vitesse encerclèrent la ruche Infernus, la coupant de toute aide extérieure. Les contre-attaques mécanisées rencontrèrent un certain succès au début, mais un régiment entier de Chem Dogs de Savlar fut annihilé par les Fondus d'la Vitesse, et les assiégés abandonnèrent toute velléité de sortie.

Alors que les défenseurs impériaux acculés cherchaient un moyen de briser le siège, une vaste horde ork fut signalée autour des montagnes Pallidus, au nord-est. Cette dernière fut bientôt visible depuis le sommet de la ruche : un véritable océan de guerriers orks, semblant remplir les Désolations de Cendres au point de déborder. D'immenses Gargants avançaient au milieu, tels de grands navires voguant sur une mer verte. Les chants de guerre gutturaux des orks s'entendaient à trente kilomètres à la ronde, et leur marche faisait trembler le sol. Mais le pire, ce qui glaçait le sang des infortunés spectateurs était que les innombrables hampes de bannières qui parsemaient la

horde arboraient le glyphe personnel du grand Ghazghkull Mag Uruk Thraka. Il ne s'agissait plus d'une armée de peaux-vertes parmi tant d'autres, mais de celle du pire cauchemar auquel Armageddon ait jamais eu à faire face.

Alors que l'ombre des space hulks orks en orbite obscurcissait le ciel, les premiers bombardements firent comprendre aux citoyens d'Infernus que leur destin était scellé. Ils se préparèrent dans le plus grand calme, recommandant leurs âmes à leur Empereur, construisant des barricades ou distribuant des munitions. Ils essayèrent de s'inspirer des légendes du Commissaire Yarrick et de la manière dont il avait fait chèrement payer chaque pouce de terrain à la vermine verte. Mais tous n'eurent pas la bravoure d'affronter la mort et plusieurs milliers tentèrent de fuir dans les désolations pour finir tués ou capturés par les Fondus d'la Vitesse qui rôdaient autour de la ruche comme des vautours.

L'Adeptus Arbites entra alors en action pour ramener ou exécuter ceux qui refusaient d'accomplir leur devoir envers l'Empereur. Alors que la horde de Ghazghkull Thraka arrivait à portée, les derniers canons de siège d'Infernus crachèrent leurs obus sur la masse verte jusqu'à ce qu'une riposte orbitale les réduise au silence. Durant la brève accalmie qui s'ensuivit, Ghazghkull envoya un messager aux défenseurs d'Infernus. C'était le Colonel Gortar des Chem Dogs, horriblement mutilé, sans yeux ni mains, portant ce simple message qui devait être entendu maintes fois dans les mois à venir :

**“Rendez-vous tous,
ou Krevez tous !”**



“Orkimeses”

Les érudits impériaux ne peuvent que spéculer sur la présence dans la suite de Ghazghkull d'un génie ork scientifique qu'ils ont baptisé “Orkimeses”. L'individu n'a jamais été identifié, mais ses œuvres ont été maintes fois vues et utilisées sur Armageddon, comme les téléporteurs des forteresses orks, les sous-marins géants utilisés à Helsreach et Tempestora, ou les redoutables Gargants améliorés

de la horde de Ghazghkull Thraka. Tout ceci semble indiquer de manière irréfutable la présence d'un mécanicien extra-terrestre doué d'un talent terrifiant, l'un de ceux qui sont le plus activement recherchés par les agents de l'Officio Assassinorum.



Warlord Ghazghkull Mag Uruk Thraka

Ghazghkull fait partie de ces chefs orks extrêmement dangereux, à la fois brillants et dynamiques. Une grave blessure à la tête durant sa jeunesse suscita des “visions” des dieux orks qui le menèrent vers des conquêtes sans égales dans l'histoire contemporaine de la galaxie. Il est revenu sur Armageddon après des décennies d'étude minutieuse des

défenses impériales, et a réussi à unifier des douzaines de tribus, et même les contingents de plusieurs empires orks. Si Armageddon tombe, Ghazghkull pourrait unifier tous les orks du Segmentum en une Waaagh! invincible capable de menacer la galaxie et la Terre elle-même.

JOUER LA TROISIEME GUERRE POUR ARMAGEDDON

Le sort d'Armageddon demeure en suspens et c'est votre participation aux combats qui déterminera si les défenseurs impériaux tiendront ou si la planète tombera aux mains des orks !

Les pages suivantes, contiennent de nouvelles listes d'armées pour certaines des forces impliquées, et quelques idées pour jouer des parties basées sur la campagne d'Armageddon. Vous pouvez néanmoins utiliser n'importe quel Codex pour jouer des batailles sur Armageddon, même si les Codex Space Marines, Garde Impériale et Orks sont des choix évidents leurs armées ayant été impliquées dans le conflit d'Armageddon. Les Space Marines Blood Angels et Space Wolves furent aussi concernés, si bien que leurs Codex sont également utilisables. Quant aux Dark Angels, ils n'ont pas encore participé aux combats, mais il ne tient qu'à vous que cela change !

De plus, les deux camps ont reçu l'aide d'alliés, si bien que les joueurs Eldars Noirs ou Space Marines du Chaos peuvent jouer aux côtés des orks en tant que mercenaires. Les joueurs Eldars peuvent s'allier aux impériaux, et même les joueurs Tyranides, avec un minimum d'imagination, peuvent trouver un petit prétexte pour que leur armée participe à la curée !

Armageddon permet aussi d'utiliser les personnages spéciaux, notamment Yarrick du Codex Garde Impériale et Ghazghkull du Codex Orks, qui sont tous les deux impliqués dans les combats et peuvent (doivent même) être utilisés dans certaines batailles.

Mais ce qui rend la Troisième Guerre pour Armageddon si passionnante, c'est de pouvoir utiliser de nouvelles armées dans vos parties de Warhammer 40,000. Et c'est là qu'interviennent les nouvelles listes d'armée qui suivent.

Utiliser les nouvelles listes d'armée

Comme mentionné plus haut, les nouvelles listes d'armée de ce Codex peuvent servir à jouer les batailles d'Armageddon, mais aussi des parties "ordinaires" de Warhammer 40,000. Elles sont différentes de celles que vous connaissez peut-être déjà, car elles s'utilisent avec la liste d'armée normale d'un autre Codex, voir l'encadré ci-contre. Par exemple, il vous faut le Codex Orks pour utiliser la liste d'armée des Fondus d'la Vitesse donnée dans le présent livre. Sauf en cas de mention contraire dans cet ouvrage,

"Ce jour fera date dans l'Histoire. Ce que nous faisons aujourd'hui est un message à travers l'espace et le temps pour nos descendants sur cent générations. Si nous manquons à notre devoir, c'est une terrible honte que nous leur transmettrons, et un nouvel âge de ténèbres privera l'humanité de la bienfaisante lumière de l'Empereur. Mais nous réussissons, nous serons comme la torche qui chasse les ombres maléfiques, une lueur d'espoir dans le malheur le plus noir. Braves guerriers de Savlar, tenez bon et ne craignez rien. Nous percerons le cœur des peaux-vertes comme une sainte flèche. Nous serons la lame qui libérera le peuple d'Infernus.

Montez dans vos chars avec la bénédiction de l'Empereur.
Chargez vos canons avec la prière au cœur.
Abattez les ennemis de l'humanité avec joie et ferveur!

L'Empereur est avec nous, qui peut nous résister?"

Colonel Gortar des Chem Dogs de Savlar, avant la bataille de la ruche Infernus.

toutes les règles, options et limitations applicables à l'armée choisie dans le Codex d'origine s'appliquent également à la nouvelle armée du Codex Armageddon.

ARMEE

Fondus d'la Vitesse
Black Templars
Salamanders
Légion d'Acier

CODEX REQUIS

Codex Orks
Codex Space Marines
Codex Space Marines
Codex Garde Impériale

Lors du choix de votre armée, vous pouvez piocher dans les options de la présente liste en respectant les limitations normales du Schéma de Structure d'Armée utilisé, la taille des armées, etc. Certains des éléments suivants remplacent ceux du Codex de base, tandis que certaines options de ce dernier peuvent ne pas être autorisées dans la nouvelle armée. Si tel est le cas, vous ne pouvez utiliser que l'élément ou l'option du présent Codex.



Commissaire Yarrick

La carrière du Commissaire Yarrick était déjà longue et brillante lorsque Ghazghkull Thraka envahit pour la première fois Armageddon. Après son exil dans la ruche Hadès pour avoir ignoré les ordres de von Strab, il organisa une défense exemplaire qui stoppa net l'avance des orks. Malgré de graves blessures, Yarrick survécut à cette bataille. Il prit sa retraite pendant quelque temps, mais reprit du service lorsqu'il fut

établi que Ghazghkull était encore en vie. Pendant les quarante dernières années, il a poursuivi son vieil ennemi ork sans relâche, et est à présent revenu sur Armageddon pour prendre le commandement des troupes de défense planétaires.



Amiral Parol

Parol est le second fils du Grand Commandeur Lostan, ce qui le prédestinait à une carrière dans la Flotte Impériale. Il a été éduqué pour commander depuis son plus jeune âge et possède par conséquent une autorité naturelle que peu osent lui contester. Il a déjà prouvé sa valeur au cours d'innombrables campagnes, et est réputé pour le soin méticuleux qu'il apporte à la gestion des

ressources mises à sa disposition, ainsi que pour ses talents de stratège patient et organisé. Ce sont ces précieuses qualités et références qui lui ont valu d'obtenir le prestigieux poste de Commandant en Chef de la Flotte de défense du système d'Armageddon.



KULTE D' LA VITESSE ORK

Le Big Boss Zagboss Shargrim cracha un gros mollard à l'extérieur de son Chariot de Guerre qui bondissait à chaque accélération. Une poignée de Chassa-Bombas plongeait et virevoltaient au-dessus d'une cible invisible et Shargrim se promit de retrouver ces pilotboyz et de leur manger les tripes s'ils tuaient tous les "zen'mis" avant qu'il n'arrive. D'épaisses colonnes de fumée noire virevoltaient dans le ciel tandis que les avions bombardaient le site avant de décrocher à contrecœur pour ravitailler. L'avant du Chariot de Guerre décolla encore plus en franchissant le sommet de la dune, et retomba dans un choc à briser les mâchoires.

En bas, se trouvait une sorte de dépôt zumain, avec des piles de barils et de caisses, et des gardes impériaux qui s'affairaient autour de débuts d'incendie. Shargrim sourit et fit sonner la corne-Waaagh avant de donner un coup de pied à son pilote pour qu'il aille plus vite. Autour de lui, tous les véhicules du Kulte d'la Vitesse fondaient à tombeau ouvert sur les zoms pétrifiés. Les Buggies faisaient la course avec les motos et les Traks, les Truks pleins de Boyz se "tiraient la bourre" pour arriver les premiers et les rugissements des moteurs couvraient ceux des orks. La colonne de véhicules bigarrés se tordait et ondulait comme une créature vivante, convergeant vers sa proie.

RÈGLES SPECIALES DES FONDUS D' LA VITESSE

EN VOITURE !

Toute l'infanterie d'une force de Fondus d'la Vitesse doit être déployée à bord de Truks, de Chariots de Guerre ou de divers véhicules volés avec capacité de transport. Une bande de Fondus d'la Vitesse peut embarquer dans n'importe quel véhicule ayant la capacité de l'accueillir et non pas forcément celui dans lequel elle a été déployée au début de la bataille.

R'MISE EN BANDE

Les Fondus d'la Vitesse ne se remettent pas en bande comme les autres orks. Lorsque les choses tournent mal, ils se dirigent vers un véhicule et embarquent. Pour représenter ceci, lorsqu'une bande de Fondus d'la Vitesse rate un test de Moral, elle recule alors vers un véhicule de transport vide, en centrant son *Couloir de Retraite* sur ce dernier. Si plusieurs transports sont disponibles, les Fondus d'la Vitesse se dirigent vers celui qui est le plus éloigné de l'ennemi. Notez que les figurines seront détruites par les tirs croisés si elles doivent pour cela traverser des unités ennemies (sauf dans le cas d'unités ennemies déjà engagées en assaut contre vos troupes).

Les orks embarquent lorsque leur Mouvement de retraite les amène à 2ps d'un transport adéquat (c'est-à-dire vide et capable

d'embarquer toute la bande). Une fois embarqués, les Fondus d'la Vitesse se regroupent automatiquement en ignorant les restrictions habituelles de regroupement, telles qu'un ennemi à moins de 6ps ou un effectif réduit de moitié. La bande qui embarque ne pourra pas débarquer au cours du tour où elle s'est regroupée dans le véhicule, mais peut se regrouper lors du même tour où elle a raté le test de Moral si le véhicule se trouvait assez proche pour sauter à bord. Les Fondus d'la Vitesse rattrapés par un poursuivant ennemi pendant qu'ils battent en retraite sont détruits normalement.

Si aucun transport n'est disponible, quelle qu'en soit la raison, la bande se disperse et est considérée comme détruite. Retirez les figurines restantes de la table. Ces règles remplacent les règles habituelles de *R'mise en Bande* des orks, car les Fondus d'la Vitesse pensent que la vitesse est beaucoup plus importante que la force du nombre !

Notez que les unités de Chokboyz ne se remettent pas en bande du tout : elles utilisent les règles habituelles de retraite et de regroupement du livre de règles de Warhammer 40,000.

COMPTAGES ET POUVOIR DE LA WAAAGH !

Les Fondus d'la Vitesse orks utilisent des règles de *R'mise en Bande* différentes, mais peuvent tout de même se compter et bénéficier du pouvoir de la Waaagh ! comme les autres orks.

AU QUART DE TOUR

Les Fondus d'la Vitesse sont presque toujours les premiers au combat et réagissent vite s'ils sont pris au dépourvu en défense. Dans les scénarios utilisant les règles de *Réserves*, ils peuvent commencer à effectuer leurs jets pour essayer de faire entrer leurs unités sur la table dès le premier tour au lieu du deuxième, comme c'est le cas pour les autres armées.

SCÉNARIOS

Les Kultes d'la Vitesse n'ont ni restrictions ni avantages spéciaux en mission car leur approche à plein régime fonctionne bien dans les scénarios. Par exemple, lors d'un *Raid*, les Fondus vont foncer dans le tas dès le premier tour. Le choc de leur approche rapide sera tout aussi efficace que le déploiement discret d'une force conventionnelle. De même, on peut imaginer que des Fondus en défense dans une mission *Prendre et Tenir* ou *Assaut de Bunker* sont les éléments de tête du Kulte d'la Vitesse tentant de repousser une contre-attaque ennemie en attendant le reste des Boyz orks (qui peuvent eux aussi arriver très vite grâce aux règles d'*Action Rapide*).

Améliorations de Véhicules du Kulte d'la Vitesse

Grots Bidouilleurs +2 pts
Tous les véhicules d'un Kulte d'la Vitesse doivent porter des *Grots Bidouilleurs*. Voir page 37 du Codex Orks pour les règles.

Krabouilleur (Chariots de Guerre uniquement) +10 pts
Les Chariots de Guerre du Kulte d'la Vitesse sont souvent dotés de rouleaux à pointes, pinces, etc. Si le véhicule effectue une *Attaque de char* sur une unité ennemie qui ne bat pas en retraite, lancez 1D6 par figurine forcée de s'écarter. Sur 4+, elles sont touchées par le Krabouilleur et subissent une blessure. Les sauvegardes fonctionnent normalement.

Toit Blindé +8 pts
Certains véhicules orks sont dotés d'un toit blindé, de tourelles fermées, etc. Un véhicule avec toit blindé ne compte plus comme étant *Découvert*.

Champ de Force +5 pts
Les Mékanos sont doués pour protéger les véhicules découverts à l'aide de champs de force. Le véhicule compte toujours comme étant découvert mais ne subit plus le +1 aux jets de dommages. Si le véhicule était de type *Rapide*, il perd cette caractéristique, le générateur prenant de la place dans le compartiment moteur.

LISTE D'ARMÉE DES FONDUS D'LA VITESSE

Les Kultes d'la Vitesse utilisent les éléments suivants du Codex Orks et de la présente liste d'armée :

QUARTIER GENERAL : 0-1 BIG BOSS*, 0-1 GROS MEK*, BANDE DE NOBZ A MOTO

ELITE : 0-1 CHOKBOYZ, BLIND'BOYZ*, BALAZBOYZ*

TROUPES : ESKADRON DE MOTOS, BUGGIES/TRAKS, TRUK'BOYZ, 0-1 KASSEURS DE TANKS**, 0-1 KRAMBOYZ**

ATTAQUE RAPIDE : ESKADRON DE KOPTERS, 0-1 RAID DE CHASSA-BOMBAS, ZEKLAIREURS

SOUTIEN : CHARIOT DE GUERRE, VEHICULE VOLE, TRUK-KANON

Note : Un Kulte d'la Vitesse doit être mené par Big Boss ou un Gros Mek. Ce dernier peut être accompagné de Gardes du Corps.

* Doivent embarquer sur un Trukk (capacité = 10 figurines) pour +30 pts ou un Chariot de Guerre (capacité = 20 figurines) pour +120 pts.

** Doivent embarquer sur un Trukk (capacité = 10 figurines) pour +30 pts.

QUARTIER GENERAL

BANDE DE NOBZ A MOTO											
	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	
Nobz	45	4	2	4	4(5)	2	3	3	7	6+/5+	

Escadron : L'escadron comporte de 3 à 5 Nobz à moto.

Armes : Gros Fling' jumelés.

Personnage : Les Nobz à moto peuvent recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal ork, à l'exception des Méga-Armures.

RÈGLES SPECIALES

Motos de Guerre : Toutes les règles des Motos de Guerre s'appliquent aussi aux Nobz à Moto. Les Nobz à Moto sont instantanément tués s'ils sont blessés par une arme de Force 8 ou plus et qu'ils ratent leur sauvegarde.

ATTAQUE RAPIDE

ZEKLAIREURS											
	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	
Zeklaieurs	35	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	6+/5+	
Nob Zeklaieur	+22	4	2	4	4(5)	2	3	3	7	6+/5+	

Escadron : L'escadron comporte de 3 à 10 Zeklaieurs.

Armes : Gros Fling' jumelés.

Options : Certains Zeklaieurs orks dépouillent leurs motos de leurs Gros Fling' pour utiliser des Automatiks et des armes de corps à corps à la place. Ces Zeklaieurs coûtent 25 pts chacun.

Personnages : Pour un coût additionnel de +22 pts, un des Zeklaieurs orks peut devenir un Nob. Il peut alors recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal ork, sauf une Méga-Armure.

RÈGLES SPECIALES

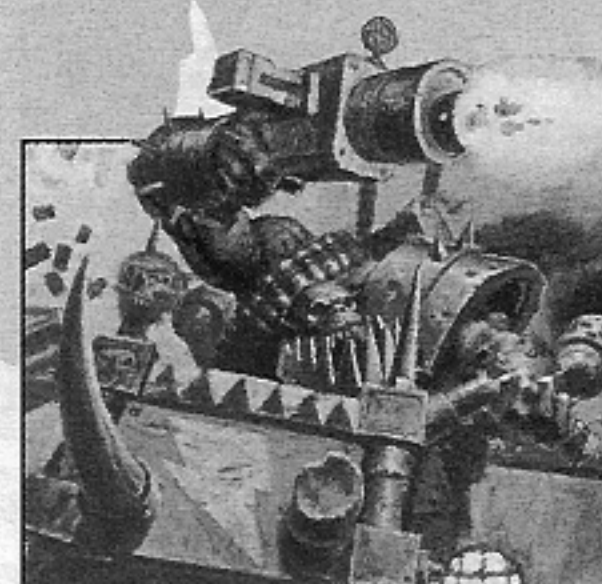
Motos de Guerre : Toutes les règles des Motos de Guerre s'appliquent aussi aux Zeklaieurs.

Eclaireurs : Les Zeklaieurs peuvent être déployés au début de la bataille, même dans les scénarios où ils ne devraient normalement pas l'être. Par exemple, si vous êtes le défenseur dans *Prendre et Tenir*, vos Zeklaieurs se déploient dès le début au lieu d'être en réserve. Si le scénario n'autorise que le déploiement d'un nombre limité d'unités, les Zeklaieurs ne comptent pas dans la limite fixée.

Après le déploiement des deux camps, les Zeklaieurs peuvent se déplacer de 2D6ps avant le premier tour et avant de savoir qui joue en premier. Les règles normales de Mouvement s'appliquent.



Dans un Kulte d'la Vitesse, les Nobz orks montrent l'exemple en chargeant l'ennemi aussi vite que possible. Ils se rassemblent parfois à moto pour voir qui peut causer le plus de destruction.



Les Kultes sont souvent précédés d'une nuée de Zeklaieurs qui foncent à la gorge de l'armée ennemie, avides de trouver quelque chose à cogner.

"...une véritable nuée de parasites mécaniques s'abattant sur le pays, le dépouillant de toutes ses ressources, et apportant mort et destruction à tout se qui ose se dresser sur sa route. Que l'Empereur nous préserve de ces soi-disant Kultes de la Vitesse!"

Cardinal Nomura
au Conclave d'Hessen.



Les Chassa-bombas orks sont souvent en avant des Kultes d'la Uitesse. Les rudimentaires avions orks bombardent et mitraillent les lignes ennemies, ou brisent les centres fortifiés avant l'arrivée des "rampants" du Kulte, essentiellement pour leur prouver que leurs avions vont plus vite que les véhicules.



Les Kopters sont des créations rarissimes de Mékanos obsédés par l'idée de faire voler les orks, qui peuvent ainsi faire pleuvoir la mort sur leurs ennemis.



Tout Big Boss ork sait que les Grokalibr' comme les Kanons et les Zaps sont "Top Kools", mais aussi qu'il convient de les poster au bon endroit pour qu'ils servent à quelque chose. Les orks ont donc développé les Truk-Kanons. Il s'agit parfois d'un simple Grokalibr' riveté à l'arrière d'un Truk, tandis que d'autres sont spécialement conçus par les Mékanos pour fournir un appui d'artillerie lourde.



ZAGBOSS SKARGRIM RUKNAR (trad. Face-Ravagée Ordre-Attaque)

Zagboss Skargrim est le célèbre chef des Fondus d'la Uitesse de la Morkibrul', responsables de l'incendie du monde-bibliothèque de Shen. Sur Armageddon, la Morkibrul' a participé au siège de la ruche Infernus, détruisant un régiment entier de Chem Dogs de Savlar qui tentait une sortie. La Morkibrul' est ainsi nommée à cause de sa passion dévorante pour le feu et de son utilisation intensive de Krameurs et de Karbonizators.

O-I RAID DE CHASSA-BOMBAS - 30 points

RÈGLES SPÉCIALES

Bombardement Préliminaire : Les effets du raid de Chassa-Bombas sont déterminés en effectuant un bombardement préliminaire sur l'armée ennemie comme expliqué dans les règles spéciales de la page 135 du livre de règles de Warhammer 40,000. Le bombardement est résolu après le déploiement des deux camps, mais avant la première phase de mouvement, et peut affecter l'armée ennemie entière, réserves incluses. Si l'ennemi arrive au début de la bataille sans être déployé avant le premier tour, résolvez le raid à la fin de sa phase de mouvement. Si le scénario utilise déjà les règles de Bombardement Préliminaire, faites deux jets pour affecter chaque unité. Résolvez chaque touche séparément : par exemple, une unité touchée deux fois subit 2D6 blessures et doit effectuer deux tests de blocage.

Bavure : Lancez 1D6 avant de résoudre le bombardement. Sur un 1 les Chassa-Bombas sont un peu trop enthousiastes et bombardent toute la zone, y compris les orks ! Faites les jets de bombardement comme précédemment, mais pour toutes les unités sur la table, amies ou ennemies.

ESKADRON DE KOPTERS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Boyz	35	4	2	4	4(5)	1	2	2	7	4+/5+
Mek	gratuit	4	2	4	4(5)	1	2	2	7	4+/5+

Escadron : L'escadron comporte de 1 à 3 Kopters.

Armes : Gros Fling' jumelés.

Personnage : L'un des pilotes de Kopters peut gratuitement devenir un Mékano et recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal ork, mais les adaptations nécessaires pour emporter du matériel supplémentaire sur un Kopter ajoute un surcoût de +5pts par élément ajouté.

RÈGLE SPÉCIALE

Motos de Guerre Volantes : Les Kopters sont soumis aux règles de déplacement des Motojets du livre de Warhammer 40,000 (pas du Codex Eldars) et aux règles spéciales des Motos de Guerre ordinaires.

SOUTIEN

TRUK-KANON

	Points	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière	CT
Truk-Kanon	30	10	10	10	2

Escadron : L'escadron comporte de 1 à 3 Truks-Kanon.

Type : Découvert (notez que les Truks-Kanon ne sont pas Rapides).

Armes : Un Truk-Kanon est armé d'un grokalibr' choisi dans la liste suivante pour le coût indiqué : Zap pour +40 pts, Kanon pour +25 pts ou Lobba at +15 pts.

Options : Un Truk-kanon peut également être doté d'un Gros Fling' pour +8 pts ou d'un Lance-Rokettes pour +5 pts.

RÈGLE SPÉCIALE

Grokalibr' : Si un Truk-Kanon obtient un résultat causant normalement la perte de l'un des servants grots, l'arme ne tire pas ce tour-ci. Le Truk-Kanon lui-même et les grots ne subissent pas de dommages.



BLACK TEMPLARS



Après la Grande Hérésie, Rogal Dorn, Primarque des Imperial Fists, rechigna à démanteler sa Légion, mais dut finalement céder lorsque ses Space Marines commencèrent à être persécutés comme hérétiques. Pour prouver sa loyauté envers l'Empereur, Sigismund, le premier Grand Sénéchal des Black Templars, rassembla une vaste flotte de guerre et se lança dans la plus grande croisade Space Marine de toute l'histoire de l'Imperium. Elle dura dix mille ans.

Le chapitre demeure à bord d'une vaste flotte de barges de bataille, de frégates et autres bâtiments comme des navires d'entrainement ou de gigantesques navires-forges. Il est rarement rassemblé et reste invariablement disséminé dans diverses croisades comptant chacune plusieurs centaines de Space Marines. Chaque croisade est dirigée par un Sénéchal Black Templar, pendant que le Grand Sénéchal surveille l'évolution de toutes les croisades en cours.

Le chapitre des Black Templars ne recrute pas sur un seul monde qu'il peut revendiquer comme étant le sien. Au lieu de cela, ces Space Marines établissent des forts sur chaque monde conquis ou découvert au nom de l'Empereur, la priorité de ces forts étant de recruter de nouveaux marines parmi les meilleurs guerriers autochtones de la planète. Ces forts tiennent également un rôle important de relais lors de l'organisation et de la mobilisation des croisades.

REGLES SPECIALES

ARDEUR DU JUSTE : Face à de grosses difficultés ou un tir nourri, alors que la majorité des autres Space Marines se replient pour mieux contre-attaquer, les Black Templars se jettent sur l'ennemi, redoublant d'ardeur et de détermination. Si une unité Black Templar doit battre en retraite, elle n'en fera rien, avançant vers l'ennemi le plus proche d'une distance déterminée de la même manière que pour un mouvement de retraite : la majorité des unités avancent de 2D6ps, réduit de moitié sur les terrains difficiles (et passant à 3D6ps avec des réacteurs dorsaux, etc). En cas de contact avec l'ennemi, le mouvement compte comme une *Percée*, avec tous les bénéfices et inconvénients que cela implique. Ce mouvement compte comme un Assaut, les ennemis n'ayant pas encore tiré peuvent prendre les Black Templars pour cible et les figurines non engagées au corps à corps peuvent les charger.

Note du concepteur : Les tests de moral dus aux tirs sont effectués à la fin de la phase, mais cette règle a été incluse pour tenir compte de tout test de moral devant être effectué pendant la phase de tir (comme pour le pouvoir psychique des Salamanders).

Au corps à corps, les Black Templars réussissent automatiquement tous leurs tests de Moral. Ils ne peuvent jamais utiliser les règles optionnelles de *Retraite Volontaire*.

SCEAUX DE PURETE : Tous les personnages Black Templars peuvent porter un *Sceau de Pureté* sans coût additionnel. Les unités de Black Templars peuvent aussi en porter pour +2 pts par figurine, mais pas les Novices. L'unité bénéficie des avantages des *Sceaux de Pureté* aussi longtemps qu'au moins une figurine qui en porte un reste en vie. A cause des règles de l'*Ardeur du Juste* données ci-dessus, les *Sceaux de Pureté* affectent le mouvement spécial vers l'ennemi au lieu du mouvement de retraite comme c'est le cas normalement.

ARMURES DISPARATES : Les escouades de Black Templars comportent souvent des figurines dotées de sauvegardes d'armure différentes. Les règles de retrait des pertes sont donc légèrement modifiées pour prendre ceci en compte.

Pour retirer les pertes d'une unité comportant différentes armures, le joueur Black Templar doit utiliser la sauvegarde de la majorité des figurines de l'unité. Ainsi, s'il y a plus d'Initiés que de Novices, la sauvegarde est de 3+, mais passe à 4+ s'il y a plus de Novices. En cas d'égalité, utilisez la sauvegarde de 3+ des Initiés. Vous devez retirer les figurines dont vous avez utilisé la sauvegarde. Par exemple, si vous avez utilisé la sauvegarde des Initiés, vous devez d'abord retirer les Initiés.

VŒUX : Les Black Templars doivent faire l'un des vœux suivants avant chaque bataille. Choisissez lequel après avoir déterminé la mission, mais avant le déploiement des armées. Sauf mention contraire, les vœux n'affectent pas les véhicules.

Relever Systématiquement un Défi.

Toute unité de Black Templars doit charger l'ennemi si elle est à portée au début de la phase d'assaut, et avancer si elle remporte un combat et qu'elle en a la possibilité. Au corps à corps, les Black Templars touchent toujours sur 3+, quelle que soit la CC adverse (ce vœu n'affecte pas les véhicules dépourvus de CC). Les Novices touchent normalement. Si une unité ne comporte plus que des Novices, ces derniers ne sont pas tenus de respecter un tel vœu. Les Dreadnoughts doivent honorer ce vœu.

Pour l'Honneur de l'Empereur.

Les Black Templars étant convaincus que l'Empereur les observe et les protège, ils refusent de ramper à couvert comme des couards. Ils ne tirent aucun bénéfice des couverts pour les sauvegardes ou les assauts, mais leur foi est telle qu'ils ignoreront des blessures graves, et bénéficient donc d'une sauvegarde invulnérable de 6+. Les Novices peuvent se mettre à couvert normalement mais ne bénéficient pas de la sauvegarde invulnérable.

Exterminer les impurs.

Les Black Templars ajoutent +1 à tous leurs jets pour blesser au corps à corps (si un 4+ est nécessaire pour blesser, alors un 3+ suffit). Un 1 reste toujours un échec. Les Black Templars doivent concentrer la puissance de leur foi, ils frappent donc avec -1 en Initiative. Les Novices frappent et blessent normalement.

Pureté de Corps, d'Esprit et d'Ame.

De tous les déviants, ce sont les sorciers que détestent le plus les Black Templars. Le moindre symptôme de pouvoir psychique hérétique les plonge dans une colère homérique. Ce vœu affecte toutes les unités de Black Templars, y compris les véhicules. Si un psyker ennemi est sur la table au début de la première phase de mouvement des Black Templars, ils doivent avancer de 2D6ps (lancez pour chaque unité) vers l'ennemi avant leur mouvement normal. Chaque unité doit parcourir cette distance entière et, si possible, achever son mouvement plus près de l'ennemi. Après cet élan initial, les unités peuvent se déplacer normalement sans aucune restriction. Toutes les unités comptent comme ayant bougé pour les tirs (les véhicules comptent comme ayant parcouru moins de 6ps, à moins que leur mouvement normal n'ait été supérieur à 6ps). Les marines Black Templars n'obtiennent ce mouvement supplémentaire que durant leur premier tour.



LISTE D'ARMEE DES BLACK TEMPLARS



Les Black Templars utilisent les éléments suivants du Codex Space Marines et de la nouvelle liste d'armée.

QUARTIER GENERAL	1 Champion de l'Empereur (ne compte pas comme choix dans le Schéma de Structure), Sénéchal Black Templar, Chapelain, Escouade de Commandement*.
ELITE	Escouade Terminator, Escouade d'Assaut Terminator, Dreadnought, Escouade de Vétérans Space Marines.
TROUPES	Escouade de Black Templars.
ATTAQUE RAPIDE	Escouade d'Assaut Black Templar, Escadron Motocycliste Black Templar, Escadron de Motos d'Assaut, Escadron de Land Speeders, Land Speeder Tornado, Land Speeder Typhoon.
SOUTIEN	Predator Annihilator, Predator Destructor, Vindicator, Land Raider, Land Raider Crusader, Whirlwind.

* Chaque bolter est remplaçable par un pistolet bolter & une arme de corps à corps. Notez l'absence de sergents vétérans dans les unités Black Templars.

QG

1 CHAMPION DE L'EMPEREUR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Champion de l'Empereur	105	5	4	4	4	2	5	2	9	2+

Le Champion de l'Empereur doit faire partie de l'armée Black Templar, même si les deux joueurs ont décidé de ne pas utiliser de personnages spéciaux.

Arsenal : Armure d'Artificier, Crux Terminatus (bonus inclus), Sceau de Pureté, Halo de Fer, Pistolet Bolter de Maître, Epée Noire. Le Champion ne peut recevoir aucun autre équipement.

REGLES SPECIALES

Epée Noire : L'Epée Noire s'utilise à une ou deux mains. Maniée d'une seule main, elle compte comme une arme énergétique avec +1 en Force et peut être utilisée en plus du pistolet bolter. Maniée à deux mains, elle compte comme un gantelet énergétique.

Défi : S'il est engagé au corps à corps, le Champion peut lancer un défi au début de n'importe quelle phase d'assaut. L'adversaire doit choisir un personnage ennemi pour l'affronter. Ce dernier doit être impliqué dans le même corps à corps, mais pas nécessairement en contact avec lui. Le défi ne peut pas être refusé. Placez les figurines en contact et résolvez le combat normalement. Aucune autre figurine ne peut attaquer le Champion ou son adversaire durant le défi. L'issue du défi détermine celle du combat dans lequel sont impliqués les deux protagonistes, et seules les blessures qu'ils se sont infligés l'un l'autre désignent le camp gagnant. Les blessures infligées par les autres figurines dans le reste du combat ne sont pas utilisées pour calculer le résultat de combat.

Toujours Indépendant : Le Champion de l'Empereur se bat systématiquement comme un personnage indépendant et ne peut donc jamais être escorté par une escouade de commandement.

SENECHAL BLACK TEMPLAR

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sénéchal	45	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Grand Sénéchal	60	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Options : Le Sénéchal peut recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal Space Marine.

REGLES SPECIALES

Personnage Indépendant : S'il n'est pas escorté, le Sénéchal est un personnage indépendant.

Escouade de Commandement : Le Sénéchal peut être escorté d'une escouade de commandement (voir Codex Space Marines). Le Sénéchal et cette escouade comptent comme un seul choix QG.



Quelle est ta vie?

Ma vie est mon honneur.

Quel est ton destin?

Mon destin est mon devoir.

Quelle est ta peur?

Ma peur est l'échec.

Quelle est ta récompense?

Ma récompense est mon salut.

Quel est ton art?

Mon art est la mort.

Quel est ton souhait?

Mon souhait est l'éternel service.

TROUPES

ESCOUADE BLACK TEMPLAR

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Initié	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Novice	11	3	3	4	4	1	4	1	7	4+

Escouade : De 5 à 10 Initiés. De plus, jusqu'à 5 Novices peuvent intégrer l'unité.

Armes : Les Initiés sont armés de pistolets bolters et d'armes de corps à corps, ou de bolters (tous les Initiés doivent être armés de la même manière, l'unité ne peut pas mélanger les armements). Les Novices sont armés de fusils, ou de pistolets bolters et d'armes de corps à corps (les Novices peuvent mélanger l'armement).

Options : Un Initié peut avoir une des armes suivantes : arme énergétique et pistolet bolter +10 pts, gantelet énergétique et pistolet bolter +15 pts, bolter lourd +5 pts, lance-missiles +10 pts, canon laser +15 pts, lance-plasma lourd +15 pts, multi-fuseur +15 pts.

Un autre initié peut remplacer son armement normal par l'une des armes suivantes : fuseur +10 pts, lance-flammes +6 pts, lance-plasma +6 pts.

L'escouade entière peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine, et des grenades antichars pour +2 pts par figurine.

Transport : Les escouades de dix figurines ou moins peuvent embarquer dans un Rhino pour +50 pts, et celles de six figurines ou moins dans un Razorback pour +70 pts (voir le Codex Space Marines pour les améliorations de véhicules).

ATTAQUE RAPIDE

ESCOUADE D'ASSAUT BLACK TEMPLAR

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Initié	25	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escouade : De 5 à 10 Initiés.

Armes : Pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation, réacteurs dorsaux.

Options : L'escouade entière peut porter des grenades antichars pour +2 pts par figurine et des bombes à fusion pour +4 pts par figurine.

Deux figurines peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +5 pts, ou leur arme de corps à corps par une arme énergétique pour +10 pts, ou par un gantelet énergétique pour +15 pts. Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter par un Bouclier Tempête pour +3 pts.

REGLE SPECIALE

Frappe en Profondeur : Les réacteurs dorsaux permettent les *Frappes en Profondeur*.

ESCADRON MOTOCYCLISTE BLACK TEMPLAR

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Initié à Moto	35	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Novice à Moto	25	3	3	4	4(5)	1	4	1	7	4+

Escouade : De 3 à 5 Initiés. De plus, vous pouvez ajouter jusqu'à 3 Novices. Toutes les figurines pilotent des motos Space Marines.

Armes : Chaque moto est dotée de bolters jumelés. Chaque pilote porte un pistolet bolter.

Options : Deux Initiés peuvent remplacer leur pistolet bolter par l'une des armes suivantes : lance-flammes +3 pts, fuseur +10 pts, lance-plasma +6 pts, arme énergétique +10 pts.

L'escouade entière peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et des grenades antichars pour +2 pts par figurine.

"Votre honneur est votre vie. Que nul ne puisse le contester."

Capitaine Navarre des Black Templars, 4^e Croisade

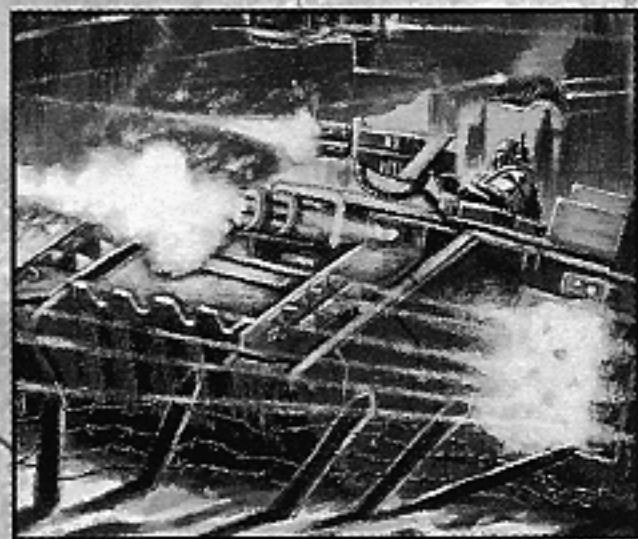


↑ Les Black Templars n'ont pas d'escouades de Scouts, mais chaque Initié "adopte" un Novice et lui enseigne toutes ses compétences et l'art de la guerre. En retour, le Novice est au service de l'Initié, il prend en charge une partie de ses tâches quotidiennes et le sert lors des festins du chapitre.



✗ Comme leurs frères Black Templars, les motocyclistes ont le devoir d'entraîner les Novices dans leur spécialité. A l'inverse, une antique tradition interdit formellement aux escouades d'assaut de prendre des Novices, car ces unités sont souvent au cœur des combats et subissent les plus lourdes pertes. Un tel risque ne peut pas être pris avec les futurs guerriers du chapitre avant que leur formation ne soit achevée.





Le Land Raider Crusader fut développé par les Black Templiers lors de la Croisade de Jerulas, dans le but de les épauler lors des nombreux sièges qu'ils durent mener lors de la reconquête de ce Monde Ruche. L'efficacité du Crusader ne tarda pas à être constatée par les autres chapitres Space Marines, qui demandèrent les instructions concernant les modifications du char... et en 763.M39, Mars homologua le modèle Crusader (ce qui ne fit que régulariser une pratique largement répandue). Le Crusader est conçu pour aller droit au cœur des lignes ennemies et y déverser ses passagers. Ses nombreuses armes à courte portée lui permettent d'affaiblir l'ennemi avant l'assaut de l'escouade qu'il transporte, et de lâcher une tempête de feu afin de soutenir cette dernière une fois celle-ci au combat.

SOUTIEN

LAND RAIDER CRUSADER					
	Points	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière	CT
Crusader	255	14	14	14	4

Type : Char

Equipage : Space Marines

Armes : Le Crusader est armé de deux systèmes de bolters "Ouragan", de canons d'assauts jumelés et d'un multi-fuseur. Il est aussi doté d'auto-lanceurs de grenades à fragmentation.

Options : Le Land Raider Crusader peut disposer des améliorations suivantes : *lame de bulldozer* pour +5 pts, *missile traqueur* pour +15 pts, *fulgurant sur pivot* pour +10 pts, *projecteur* pour +1 pt, *fumigènes* pour +3 pts.

Transport : L'espace libéré par la suppression des volumineux générateurs des canons laser permet au Land Raider Crusader d'embarquer jusqu'à 15 Space Marines ou 8 Terminators. Notez qu'il ne peut toujours embarquer qu'une seule escouade et des personnages indépendants (vous ne pouvez donc en aucun cas y embarquer en même temps une escouade de dix Space Marines et une autre de cinq).

Disponibilité pour les autres chapitres Space Marines : Les autres Space Marines peuvent utiliser le Land Raider de classe Crusader, mais sa rareté en dehors du chapitre des Black Templiers fait que les autres chapitres ne peuvent en avoir qu'un seul par armée.

REGLES SPECIALES

Blindage Renforcé : Tous les Land Raiders Crusaders disposent d'un épais blindage afin que l'escouade transportée atteigne l'ennemi en toute sécurité. On considère que le Crusader est doté de l'amélioration *Blindage Renforcé*, et traite donc les résultats "Equipage Sonné" comme des résultats "Equipage Secoué" à la place.

Bolters "Ouragans" : Chaque bolter "Ouragan" compte comme trois bolters jumelés. Le Crusader peut toujours tirer avec ses bolters "Ouragans" sans tenir compte de son mouvement ou des autres armes qu'il utilise.

Auto-Lanceur de Grenades à Fragmentation : L'avant du Crusader est hérissé de charges explosives conçues pour projeter du shrapnel sur l'ennemi tandis que les passagers chargent par la rampe d'assaut. Toute unité qui charge lors du tour où elle débarque du Crusader compte comme ayant des grenades à fragmentation.



GRAND SENECHAL HELBRECHT

Helbrecht incarne les qualités d'obstination et de loyauté indéfectible envers l'Empereur, trait caractéristique des Space Marines Black Templiers. Il fut élu Grand Sénéchal en 989.M41, et dirige actuellement tous les Black Templiers qui attaquent les Space Hulks orks dans le système Armageddon.

Les flashes saccadés des détonations illuminaient les sombres couloirs du space hulk, tandis que le fracas du shrapnel et des ricochets sur les parois rouillées évoquait la forge d'un dieu fou. Les Initiés qui couvraient les portes extérieures de la salle des générateurs étaient engagés dans une fusillade intense contre les orks qui n'allaient pas tarder à être assez nombreux pour submerger la poignée de Black Templiers. Le Grand Sénéchal Helbrecht se tourna vers le Techmarine agenouillé à proximité de la charge thermique lourde qu'ils avaient amenée à bord.

"Combien de temps Frère Hexil?" cria-t-il pour couvrir le vacarme des détonations.

Le Techmarine Hexil répondit sans quitter des yeux les réglages délicats qu'il était en train d'effectuer: "L'esprit de la machine a été offensé par la rudesse du traitement qui lui a été infligé lors de notre arrivée Grand Sénéchal. Si son circuit de confinement n'est pas réaligné avec les suppliques adéquates, il se consumera mal et n'atteindra pas la masse critique nécessaire à une destruction maximale."

"Faites au plus vite Frère, nous n'avons pas beaucoup..."

Le Grand Sénéchal avait remarqué que la fusillade s'intensifiait et des cris annonçaient l'imminence de l'assaut ork. Il se précipita juste à temps pour la charge: un énorme chef ork surgit pour éviscérer un Initié d'un coup sous le plastron. Helbrecht para le coup suivant et contre-attaqua d'un magistral coup de taille. Le champ de force crépitant de son antique épée énergétique décapita avec aisance l'ork qui cherchait désespérément sa tête dans sa chute.

Helbrecht se jeta sur les orks qui suivaient, tranchant et frappant pour faire voler membres et têtes sans grande finesse mais avec une remarquable efficacité. En quelques secondes, le passage fut couvert de corps agités de spasmes. Frère Mikael leva son lance-flammes et les orks survivants furent repoussés dans le corridor par un mur de feu.

"La charge est prête" annonça Frère Hexil.

Helbrecht changea instantanément de canal par une simple impulsion nerveuse, "Grand Sénéchal à Lumière Pure, récupération immédiate - Code bleu".

Les Black Templiers se placèrent au centre de la salle et furent téléportés jusqu'à la frégate dans un éclair aveuglant. Quelques secondes plus tard, la charge thermique creusait un nouveau cratère dans le flanc du Space Hulk.



SALAMANDERS



Chapitre remontant à la Première Fondation, les Salamanders comptent parmi les guerriers les plus respectés de l'Imperium. Ils sont réputés pour leur stoïcisme et leur pragmatisme face à l'adversité, vertus héritées de leur Primarque, Vulkan, et de la rude planète dont ils sont issus.

Leur monde d'origine est Nocturne, une planète quasiment dépourvue de vie à l'extrême nord du Segmentum Tempestus. Nocturne fait partie d'un système binaire, et son principal satellite, Prometheus, fait presque les deux tiers de sa taille. L'attraction de ce dernier fait de Nocturne un monde instable, secoué de tremblements de terre et constellé de volcans. L'intense activité sismique peut ensevelir des continents entiers dans des océans bouillants et même les grandes agglomérations ne sont que semi-permanentes. Nul lieu de Nocturne n'est à l'abri de l'engloutissement dans le magma.

Un tel monde engendre des guerriers rudes, obstinés et endurants, recrues idéales pour l'Adeptus Astartes. Lorsque l'Empereur retrouva finalement Vulkan, il accepta que Nocturne devienne le foyer de la Légion des Salamanders. Depuis, ces derniers ont été l'une

des légions Space Marines les plus fiables, et les annales de l'histoire de ce chapitre sont presque exemptes de toute faute.

Nocturne est bien sûr impropre à l'édification d'une forteresse-monastère, les Salamanders sont donc basés sur Prometheus. Cette particularité n'a pas manqué de semer la confusion dans nombre de fichiers impériaux, citant Prometheus et/ou Nocturne comme monde d'origine. Prometheus est un roc stérile sans atmosphère. Seule la forteresse-monastère, un immense astroport, est habitée en permanence. A l'exception des officiers supérieurs, dont le Grand Maître de Chapitre, les Salamanders vivent parmi le peuple de Nocturne. Ils conservent un lien très fort avec ce monde, et les habitants les respectent et leur obéissent. Lorsque les Salamanders sont mobilisés, ils se rassemblent dans des lieux sacrés pour être transportés sur la forteresse-monastère, où les contingents seront formés, pour embarquer ensuite sur leurs vaisseaux.

Les légendes du chapitre affirment que Vulkan, en tombant sur Nocturne, atterrit chez un forgeron. Ce dernier l'éleva et lui enseigna les valeurs de la patience et de l'artisanat. Ce sont ces qualités qu'il a transmises

aux Salamanders. Ces derniers sont en effet tous versés dans divers artisanats. Dans les autres chapitres, ce sont les Techmarines qui s'occupent de la maintenance des armes et des armures, mais chaque Salamander est capable de réparer son matériel, de le régler et de l'améliorer. Cela laisse le temps aux Techmarines de créer de merveilleux artefacts à la beauté et aux performances inégalées, qui seront ensuite donnés en récompense aux plus braves guerriers du chapitre.

Le Culte Prométhéen, creuset des croyances et des traditions du chapitre des Salamanders, fut largement influencé par leur Primarque et le monde dans lequel ils vivent. Leurs marques d'honneur sont brûlées dans leur chair, et les épreuves telles que le levage de lourdes barres de métal incandescent ou la marche sur des braises ardentes sont monnaie courante. Tous ces tests d'endurance et de courage ont lieu sur Nocturne durant les rares rituels de l'année, car le chapitre est rarement rassemblé, à part en temps de guerre. Les signes du marteau et du feu sont sacrés pour les Salamanders, et ils se considèrent comme des artisans forgeant l'Imperium de l'Humanité, et dont l'art est celui de la guerre.

REGLES SPECIALES

OBSTINATION : Le peuple de Nocturne est têtu, obstiné, et refuse d'admettre la défaite, même dans les pires situations. Les Salamanders ne font pas exception et se battent jusqu'au dernier si nécessaire. A la fin d'une partie, le joueur Salamander peut décider de jouer un tour de plus. Un nouveau tour de jeu entier est alors joué normalement (c'est-à-dire que chaque joueur joue un tour) et l'issue de la bataille n'est déterminée qu'après la fin de ce tour. Le joueur Salamander peut toujours choisir de jouer un tour de plus que la normale, que la partie ait une durée fixe ou aléatoire.

AUTONOMIE : Les Salamanders mènent une vie solitaire lorsqu'ils ne se battent pas aux côtés de leurs frères, et sont élevés pour être autonomes et indépendants. Pour refléter ceci, les Salamanders ne font jamais de test *Seul Contre Tous*.

ROBUSTESSE : La forte gravité de Nocturne dote les autochtones d'un physique naturellement robuste et musclé, qui supporte bien la transformation en Space Marine. Cependant, ils n'ont pas l'agilité de leurs confrères des autres chapitres, si bien que les Salamanders, à l'exception des Dreadnoughts, voient leur Initiative réduite de -1 pt (la plupart des Salamanders ont donc une Initiative de 3). La liste d'armée suivante a déjà pris ce malus en compte. Les Space Marines Salamanders doivent aussi déduire 1ps de tous les mouvements d'avance ou de retraite qu'ils effectuent (ce qui donne donc des mouvements de 2D6-1ps).

ARSENAL

CAPE DE SALAMANDRE : Il s'agit d'un nouveau choix d'équipement exclusivement réservé aux Salamanders. Le personnage porte une cape faite dans l'un des matériaux les plus résistants de la galaxie : l'épais cuir de la salamandre de Nocturne, qui vit dans la lave des volcans. Le personnage est ainsi immunisé à la *Mort Instantanée* due à une attaque dont la Force est supérieure ou égale au double de son Endurance : il ne perd en fait qu'un seul Point de Vie. Notez qu'il reste vulnérable à d'autres types de *Morts Instantanées* (un Canon Fantôme eldar obtenant un 6 pour blesser par exemple). Une seule figurine de l'armée peut porter une *Cape de Salamandre* pour +35 pts. Le personnage spécial Chapelain Xavier (page 40 du Codex Space Marines) en porte une, ce qui porte son coût à 200 points.

ARMURES D'ARTIFICIER ET ARMES DE MAITRE : Les Space Marines Salamanders ont une excellente connaissance des prodiges de la technologie, et leurs Techmarines sont les meilleurs, hormis ceux de l'Adeptus Mechanicus. Les changements suivants sont donc à prendre en compte pour l'équipement des Salamanders : Les armes de maître coûtent +10 pts, au lieu de +15 pts.

Les personnages non-indépendants (tels qu'Apothicaire ou Sergents Vétérans) peuvent porter une Armure d'Artificier pour +15 pts (les personnages indépendants paient toujours +20 pts).

Tout personnage peut porter un Signum, pas seulement les Techmarines.

AMELIORATIONS DE VEHICULES

CERAMITE RENFORCEE : Cette amélioration est spécifique aux Salamanders. Le véhicule est doté de plaques de céramite qui renvoient la chaleur et résistent mieux aux armes à fusion. Ces dernières, dont les bombes à fusion, n'obtiennent pas de dé supplémentaire pour percer le blindage à courte portée (une

bombe à fusion percerait donc avec 8+1D6). La céramite renforcée peut également être adaptée aux véhicules et aux Dreadnoughts Salamanders, mais pas aux Land Speeders. Le coût est de +25 pts pour un Land Raider et de +10 pts pour tous les autres véhicules.

LISTE D'ARMEE DES SALAMANDERS

Les Salamanders utilisent les unités suivantes du Codex Space Marines et de la nouvelle liste d'armée.

QUARTIER GENERAL	Héros Space Marine, Chapelain*, Archiviste Salamander, Escouade de Commandement
ELITE	Escouade de Terminators Salamanders, Escouade de Vétérans Space Marines, Dreadnought.
TROUPES	Escouade Tactique Salamander, Escouade de Scouts.
ATTAQUE RAPIDE	0-1 Escouade d'Assaut Salamander, 0-1 Escadron Motocycliste Salamander, 0-1 Escadron de Motos Scouts, 0-1 Escadron de Land Speeders**, 0-1 Land Speeder Tornado**, 0-1 Land Speeder Typhoon.**
SOUTIEN	Escouade Devastator, Predator Annihilator, Predator Destructor***, Vindicator, Land Raider, 0-1 Land Raider Crusader (voir liste des Black Templars), Whirlwind.

* Un Chapelain peut remplacer gratuitement son Crozius par un Marteau Tonnerre.

** Vous pouvez prendre un Escadron de Land Speeders, un Land Speeder Tornado, ou un Land Speeder Typhoon, mais pas plus d'un choix de Land Speeders.

*** Un Predator Destructor Salamander peut avoir des lance-flammes lourds en armes de flancs pour +10 points.

QUARTIER GENERAL

ARCHIVISTE SALAMANDER

POUVOIR PSYCHIQUE

Fureur de la Salamandre : L'Archiviste appelle le légendaire esprit de la Salamandre pour en créer une monstrueuse incarnation spectrale. La bête charge tout droit en brûlant tout sur son passage dans une tempête de feu. Ce pouvoir s'utilise durant la phase de Tir au lieu d'utiliser une arme. Choisissez la direction dans laquelle l'Archiviste envoie la salamandre et tracez une ligne de 3D6ps de long. Vous ne pouvez pas choisir une direction qui risque de passer dans une unité au corps à corps. Toute figurine (amie ou ennemie) traversée par la ligne subit une touche de Force 5, avec des sauvegardes normales. Toute unité subissant des pertes suite à cette attaque doit réussir un test de Moral ou battre en retraite. Si l'unité passe le test mais subit 25% de pertes ou plus durant cette phase de tir, elle doit tout de même effectuer un test de Moral à la fin de la phase.

ELITE

ESCOUADE DE TERMINATORS SALAMANDERS

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator	37	4	4	4	4	1	3	2	9	2+

Escouade : L'escouade comporte un Sergent Terminator Salamander et de 4 à 9 Terminators Salamanders. La sauvegarde d'armure Terminator de 2+ et le bonus d'attaque de +1 ont déjà été inclus dans le profil ci-dessus.

Armes : Toutes les figurines de l'escouade portent soit un fulgurant et un gantelet énergétique, soit un Marteau Tonnerre et un Bouclier Tempête.

Options : Le sergent peut remplacer son gantelet énergétique par une arme énergétique. Jusqu'à deux figurines peuvent troquer leur fulgurant pour un lance-flammes lourd pour +10pts. Le Sergent Terminator peut recevoir de l'équipement additionnel de l'Arsenal Space Marine.

REGLE SPECIALE

Frappe en Profondeur : Les Terminators peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur*.



MAITRE DE CHAPITRE TU'SHAN

Tu'Shan est l'incarnation des idéaux des Salamanders. Toujours prêt à accomplir son devoir, il est systématiquement en première ligne. Très fort, même pour un Space Marine, Tu'Shan est reconnaissable à ses nombreuses cicatrices honorifiques et à sa cape taillée dans la peau d'un dragon-salamandre de trois cents ans.

TROUPES

ESCOUADE TACTIQUE SALAMANDER

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Salamander	15	4	4	4	4	1	3	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4	1	3	2	9	3+

Escouade : Un Sergent et de 4 à 9 Space Marines Salamanders.

Armes : Toutes les figurines sont armées d'un bolter. Le sergent peut remplacer son bolter par un pistolet bolter et une arme de corps à corps.

Options : Une figurine de l'escouade peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes : lance-flammes +10 pts, bolter lourd +5 pts, lance-missiles +10 pts, multi-fuseur +15 pts.

De plus, un autre Space Marine de l'escouade peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes : lance-flammes +6 pts, fuseur +10 pts, lance-plasma +6 pts.

L'escouade entière peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et des grenades antichars pour +2 pts par figurine.

Le Sergent peut devenir Sergent Vétéran pour un coût additionnel de +15 pts.

Véhicule de Transport : L'intégralité de l'escouade peut embarquer dans un transport de troupes Rhino pour un coût additionnel de +50 pts, ou, si elle compte 6 figurines ou moins, dans un Razorback pour +70 pts (voir les véhicules de transport du Codex Space Marines pour les options d'amélioration disponibles).

ATTAQUE RAPIDE

0-1 ESCOUADE D'ASSAUT SALAMANDER

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Salamander	25	4	4	4	4	1	3	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4	1	3	2	9	3+

Escouade : Un Sergent et de 4 à 9 Space Marines Salamanders.

Armes : Pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades à fragmentation et réacteurs dorsaux.

Options : L'escouade entière peut recevoir des grenades antichars pour +2 pts par figurine et des bombes à fusion pour +4 pts par figurine.

Une figurine peut remplacer son pistolet bolter et son arme de corps à corps par un lance-flammes pour +12 pts.

Le Sergent peut devenir Sergent Vétéran pour un coût additionnel de +15 pts.

REGLE SPECIALE

Frappe en Profondeur : Les réacteurs dorsaux permettent les *Frappes en Profondeur*.

0-1 ESCADRON MOTOCYCLISTE SALAMANDER

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motocycliste	40	4	4	4	4(5)	1	3	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4(5)	1	3	2	9	3+
Moto d'Assaut	55	4	4	4	4(5)	1	3	2	8	2+

Escadron : L'escadron comporte 1 Sergent Salamander et de 2 à 4 Space Marines Salamanders pilotant des Motos Space Marines.

Armes : Chaque moto est dotée de bolters jumelés. Chaque pilote porte un pistolet bolter.

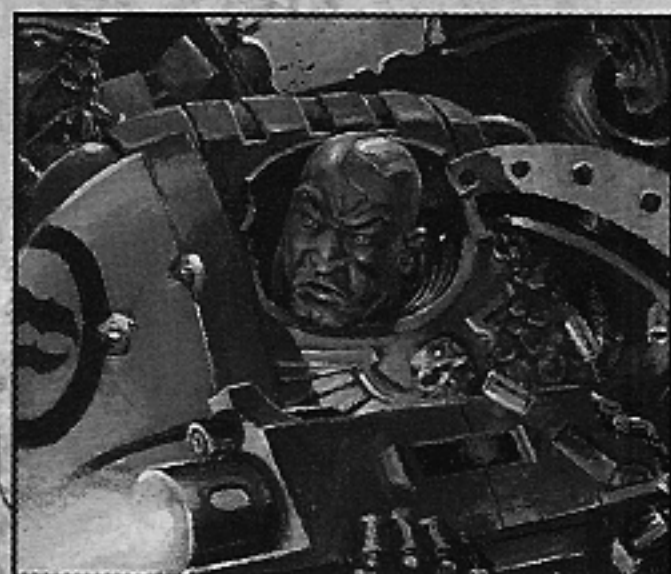
Options : Jusqu'à deux Space Marines de l'escadron peuvent porter l'une des armes suivantes : lance-flammes pour +3 pts, fuseur pour +10 pts, lance-plasma pour +6 pts.

Le Sergent peut porter une arme de corps à corps pour +1 pt, et il peut devenir un Sergent Vétéran pour un coût additionnel de +15 pts.

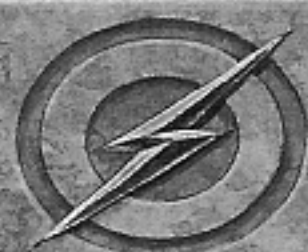
Moto d'Assaut : L'escadron peut comporter une moto d'assaut avec multi-fuseur pour +55pts.



↑ Les Salamanders préfèrent le combat rapproché, où ils peuvent exploiter au mieux la puissance de leur grand nombre d'armes dévastatrices à courte portée, tels que multi-fuseurs et lance-flammes, pour éradiquer rapidement leurs ennemis.



✗ La gravité très instable de Nocturne rend problématique l'entraînement des Salamanders avec des motos, des réacteurs dorsaux ou des Land Speeders. Ces types d'unités sont donc peu courants au sein du chapitre.



LEGION D'ACIER D'ARMAGEDDON



Armageddon possède une importante population capable de fournir un grand nombre de régiments impériaux en temps de guerre. Au plus fort de la deuxième campagne d'Armageddon, des dizaines de régiments étaient entièrement constituées d'autochtones. Les régiments de la Garde Impériale d'Armageddon comportent de l'infanterie, de l'artillerie, des blindés et des compagnies d'infanterie motorisée. Cependant, l'infanterie motorisée est beaucoup plus présente que l'infanterie normale à cause de la nature fortement industrialisée d'Armageddon, et il n'est pas rare que plus de 90% d'un régiment soit constitué de telles unités. C'est pour cette raison que les régiments provenant d'Armageddon sont qualifiés de Légions d'Acier.

COMPAGNIES DE LA GARDE IMPERIALE D'ARMAGEDDON

Comme indiqué ci-dessus, l'infanterie, l'artillerie, les blindés, et surtout l'infanterie motorisée des Légions d'Acier sont recrutés sur Armageddon. De plus, certains régiments possèdent des années d'expérience du combat contre les orks infestant les jungles d'Armageddon Prime, et peuvent donc être considérés comme vétérans des Mondes Hostiles. Vous pouvez choisir entre les types de compagnies d'Armageddon suivantes pour vos parties de Warhammer 40,000. De plus, chaque type peut être une armée "prélevée" ou "de défense planétaire", ce qui affecte les types d'unités qu'elle peut comporter, comme expliqué ci-dessous.

UNITE

Infanterie

**Infanterie Motorisée
de la Légion d'Acier**

**Vétérans de la Jungle
d'Armageddon Prime**

**Sentinelles
d'Armageddon**

LISTE UTILISEE

Codex Garde Impériale (*Les unités de Vétérans des Mondes Hostiles sont dans le Codex Catachan*).

Codex Armageddon,
Liste d'Infanterie Motorisée de la Légion d'Acier.

Codex Catachan,
Liste des Vétérans des Mondes Hostiles.

Les sentinelles d'Armageddon peuvent être équipées d'un lance-flammes lourd pour +5 pts, d'un multi-laser pour +10 pts, ou d'un canon laser pour +20 pts.

REGIMENTS DE DEFENSE PLANETAIRE OU PRELEVES

Armageddon est régulièrement sollicitée pour lever des régiments qui combattront dans les batailles et les campagnes de tout son secteur. Les régiments qui se battent ainsi hors de leur monde sont appelés les "régiments prélevés", selon le processus utilisé par le Departamento Munitorum pour les mobiliser. Les "régiments prélevés" sont assistés de troupes en provenance d'autres planètes et dont Armageddon ne dispose pas, comme les Ratlings ou les Ogryns, voire certains types de véhicules spécifiques. Les régiments prélevés sont bien représentés par les listes d'armée existantes, qui peuvent donc être utilisées "telles que", sans autres modifications que celles notées pour les Compagnies d'Infanterie Motorisée de la Légion d'Acier. Notez qu'un certain nombre de régiments prélevés stationnés sur des planètes proches furent rappelés durant les deuxième et troisième campagnes, si bien que rien ne vous empêche d'utiliser des armées "prélevées" sur Armageddon si vous le désirez.

Les régiments de défense planétaire sont mobilisés pour se battre exclusivement sur Armageddon. Ils sont assez différents des régiments prélevés puisqu'ils n'ont pas droit à certaines unités, mais disposent de certaines unités auxiliaires auxquelles les régiments prélevés n'ont pas accès. Les règles des pages suivantes détaillent toutes les unités inutilisables dans les régiments de défense planétaire et incluent les caractéristiques des unités des Milices de Gangs locaux que seules les forces de défense planétaire d'Armageddon peuvent utiliser.



INFANTRIE MOTORISEE DE LA LEGION D'ACIER



Les Compagnies d'Infanterie Motorisée sont les plus courantes au sein des régiments originaires d'Armageddon. Elles sont similaires par bien des aspects aux Compagnies d'Infanterie normales, excepté que toutes les unités se déplaçant normalement à pied disposent de transports blindés Chimère. Les Compagnies d'Infanterie Motorisée sont généralement assez rares dans la Garde Impériale, car la plupart des gouverneurs planétaires éprouvent des difficultés à obtenir et entretenir les véhicules nécessaires. Cependant, Armageddon est l'une des planètes de production des Chimères, et elle en fabrique chaque jour plusieurs centaines pour tout l'Imperium. C'est pour cela que les unités d'infanterie originaires d'Armageddon sont équipées de Chimères par défaut, à moins que des considérations tactiques ou stratégiques ne rendent l'utilisation de ce type de véhicules gênante.

Il est très simple de jouer une Compagnie d'Infanterie Motorisée de la Légion d'Acier à Warhammer 40,000. Elle est tout simplement choisie dans la liste d'armée standard du Codex de la Garde Impériale.

Les Vétérans des Mondes Hostiles du Codex Catachan ne peuvent pas être utilisés dans une Compagnie d'Infanterie Motorisée de la Légion d'Acier.

Toutes les unités d'une Compagnie d'Infanterie Motorisée de la Légion d'Acier doivent être constituées de véhicules ou disposer d'un transport Chimère. Les unités qui n'y ont normalement pas accès, telles que les équipes d'armes lourdes, doivent le faire pour +70 pts, plus le coût des éventuelles améliorations.

Les Cavaliers Impériaux ne peuvent pas avoir de Chimère, mais peuvent tout de même être inclus car ils sont assez rapides pour suivre le reste de l'armée.



CHIMERE : REGLES SPECIALES

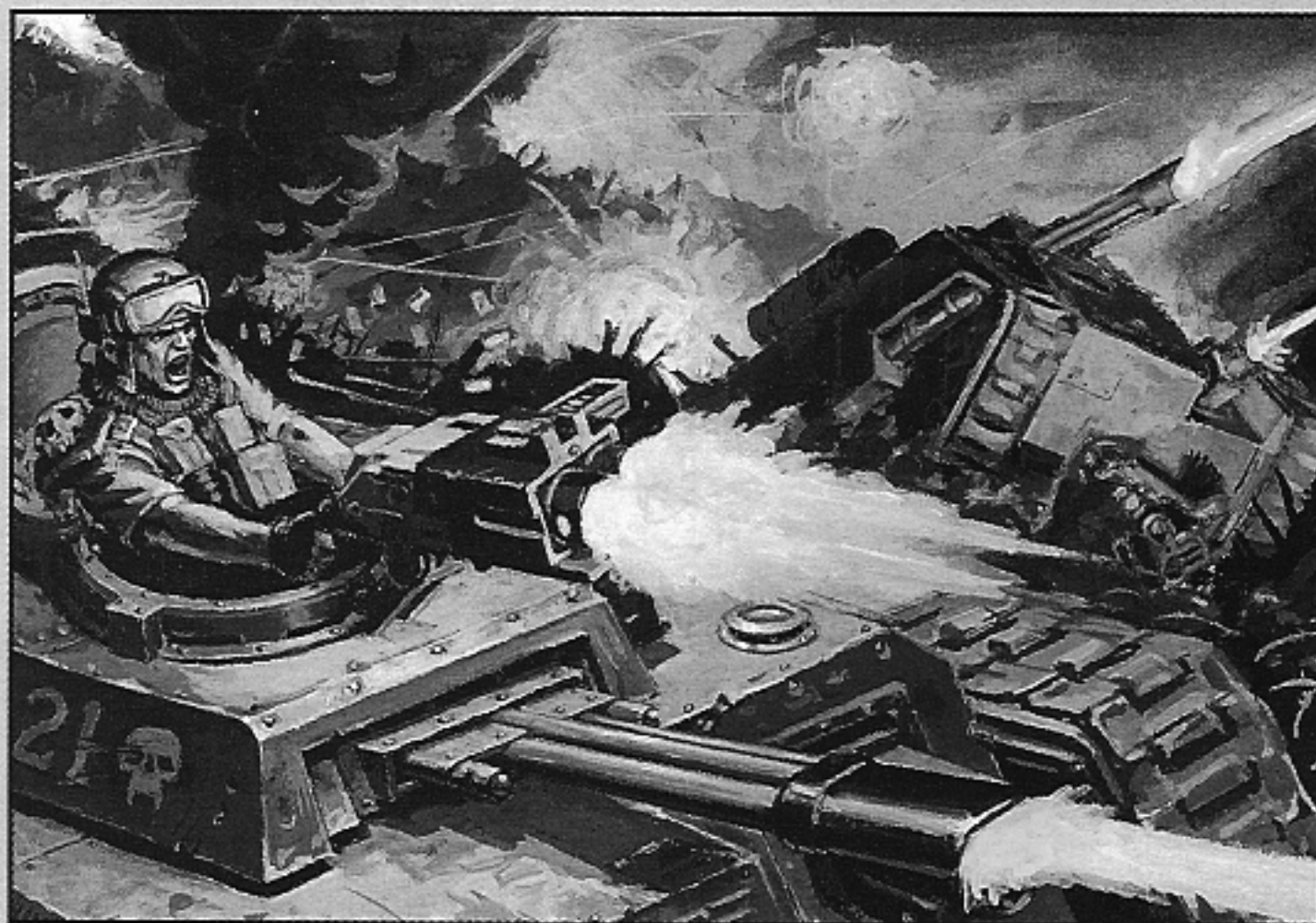
Les règles spéciales qui suivent s'appliquent aux Chimères utilisées dans les Compagnies d'Infanterie Motorisée, de même qu'à celles des armées standards de la Garde Impériale, à condition que les deux joueurs s'entendent sur ce point avant le début de la partie. Dans tous les cas, ces règles remplacent celles du livre de Warhammer 40,000, en particulier celles des "troupes tirant depuis un véhicule", page 82.

Fusils Laser : Jusqu'à six figurines peuvent tirer depuis l'intérieur d'un transport Chimère, au lieu de seulement la moitié des figurines embarquées comme c'est normalement le cas. Ces figurines ne peuvent tirer qu'avec des fusils laser.

Trappe Supérieure : La Chimère présente une trappe qui peut s'ouvrir pour permettre aux passagers de tirer avec d'autres armes que les fusils laser. Un seul passager peut tirer par cette trappe supérieure, en plus de tous ceux qui utilisent les fusils laser du véhicule. Cependant, la Chimère compte alors comme étant un véhicule "découvert" pour le reste du tour et le tour adverse qui suit. Le passager qui tire peut utiliser n'importe quel type d'arme, y compris une arme lourde nécessitant deux servants (et même un mortier!). La figurine tirant depuis la trappe supérieure doit prendre pour cible la même unité que les figurines qui utilisent les fusils laser. N'oubliez pas que les armes lourdes ne peuvent pas être utilisées lors d'un tour où la Chimère s'est déplacée.

Rampe d'Accès : Les unités transportées dans une Chimère peuvent embarquer et débarquer en utilisant la rampe d'accès se trouvant à l'arrière de la coque. C'est pourquoi les figurines ne peuvent embarquer que si elles se trouvent à moins de 2ps de la rampe, au lieu de 2ps du véhicule entier. De même, les figurines qui débarquent doivent être placées sur la table à moins de 2ps de la rampe d'accès.

Amphibie : Les Chimères sont des véhicules amphibies capables de franchir les étendues d'eau, telles que rivières, torrents, lacs ou mers) aussi facilement que s'il s'agissait d'un terrain normal.





FORCE DE DEFENSE PLANETAIRE



↑ Les niveaux inférieurs des ruches de la planète Armageddon abritent des Gangs violents qui sont mobilisés lorsque leur cité est attaquée. Ils se battent alors aux côtés des unités régulières de la Garde Impériale.

En plus de ceux que prélève l'Administratum, Armageddon dispose d'un grand nombre de régiments qui ne quittent jamais la planète. Ces derniers constituent la Force de Défense Planétaire. Tous les mondes à forte population de l'Imperium possèdent la leur. La seule réelle différence entre les régiments de défense planétaire et les régiments normaux de la Garde Impériale, c'est que les premiers n'ont pas accès à certains types de troupes spécialisées ou équipement, et doivent compenser en déployant des troupes auxiliaires locales. Armageddon ne fait pas exception, et les règles spéciales qui suivent s'appliquent si vous désirez construire une armée de la Garde Impériale qui fasse partie de la Force de Défense Planétaire d'Armageddon.

Les unités suivantes ne sont pas utilisables par la Force de Défense Planétaire d'Armageddon :

Ogryns, Snipers Ratling, Cavaliers Impériaux, Escadrons de Sentinelles des Mondes Hostiles, Leman Russ Chasseur, Leman Russ Exterminator.

De plus, les Sentinelles, les Basilisks et les Griffons doivent recevoir l'amélioration *Compartiment Blindé*, car l'équipage et les systèmes d'armes doivent être protégés des effets corrosifs du sable des Désolations de Cendres de la planète.

Les unités de Milices des Gangs peuvent faire partie d'une Force de Défense Planétaire d'Armageddon (et seulement d'une Force de Défense Planétaire d'Armageddon).

TROUPES DES FORCES DE DEFENSE

MILICE DES GANGS DE RUCHE

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ganger	4	3	3	3	3	1	3	1	5	-
Chef de Gang	35	4	3	3	3	2	4	2	8	-

Taille d'unité : De 5 à 20 Gangers et un Chef de Gang.

Armes : Diverses armes de fabrication artisanale ou de contrebande à la qualité douteuse. Elles comptent comme un pistolet laser/mitrailleur et une arme de corps à corps, comme un fusil, ou encore comme un fusil laser/mitrailleur. Les armes peuvent varier au sein d'une même unité.

Options : Une figurine de l'unité peut porter l'une des armes suivantes : lance-flammes pour +3 pts, fusil pour +8 pts, mitrailleuse pour +8 pts (comme un bolter lourd, mais avec Force 4 et PA 6), lance-grenades pour +8 pts. De plus, une autre figurine peut porter l'une des armes suivantes : bolter lourd pour +10 pts, lance-missiles pour +15 pts, canon laser pour +20 pts, lance-plasma lourd pour +20 pts.

Personnage : Le Chef peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal de la Garde Impériale. Il peut prendre du matériel normalement réservé aux officiers.

Pas de Chimère : La Milice des Gangs ne dispose jamais de Chimères et ne peut donc pas faire partie d'une Compagnie d'Infanterie Motorisée.

Note du Concepteur : Les Gangers peuvent être représentés par des figurines de Necromunda.



Herman von Strab

Il semble qu'après sa destitution par le Commandeur Dante du chapitre des Blood Angels durant la deuxième guerre pour Armageddon, von Strab a rejoint la cause de Ghazghkull Thraka. Le Big Boss ork a sans aucun doute beaucoup appris de lui sur les défenses de l'Imperium, et aurait en échange promis de remettre von Strab au pouvoir.

Il est plus que probable que Ghazghkull n'éprouve pas le moindre respect pour l'infâme von Strab et qu'il s'en débarrasse dès qu'il sera devenu inutile. Von Strab se cachera encore dans la ruche Acheron avec ses "Gorilles" orks.



Général Kurov

Vladimir Nikita Kurov était un jeune lieutenant durant les deux premières batailles de la ruche Tarturus, où ses exploits lui valurent d'être nommé colonel à l'issue de la campagne. Peu après, Kurov participa à la Croisade Bakkus au sein de l'état major du Seigneur Commandeur Bock. Durant des dizaines d'années, il a mené de nombreuses autres campagnes et a

prouvé qu'il était l'un des officiers de la Garde Impériale les plus fiables et les plus compétents de son temps. Il est actuellement à la tête de toutes les forces de la Garde Impériale sur Armageddon.

IDEES DE JEU par Jervis Johnson

A présent, vous en savez un peu plus sur la Troisième Guerre pour Armageddon. Vous avez probablement déjà jeté un coup d'œil à la section des Armées d'Armageddon et aux listes d'armée. Le but de cette section sur les idées de jeu est de vous inspirer ou de vous donner des conseils pour rendre vos parties de Warhammer 40,000 encore plus passionnantes.

Les variantes de listes d'armées sont certainement la partie la plus intéressante de ce livre, car elles vous permettent de créer jusqu'à quatre nouvelles armées. Certains de ceux qui ont testé ce Codex nous ont demandé à plusieurs reprises où et quand ils pourraient utiliser les armées de ce livre. Ils voulaient savoir si les listes ne pouvaient servir qu'à jouer des parties situées sur Armageddon et si l'autorisation de l'adversaire était nécessaire pour pouvoir les utiliser.

Vous pouvez utiliser ces listes pour toutes vos parties de 40,000, comme celles de n'importe quel autre Codex, et pas seulement pour des batailles situées sur Armageddon. Après tout, l'histoire des Salamanders et des Black Templars est longue de plusieurs milliers d'années, et ils ont participé à des campagnes à travers toute la galaxie, contre à peu près tous les ennemis de l'Imperium. Les Fondus d'la Vitesse orks ne sont pas en reste, puisqu'ils ravagent planète après planète d'un bout de la galaxie à l'autre. Les troupes représentées par la liste d'armée de la Légion d'Acier d'Armageddon possèdent aussi une longue histoire. Même sans avoir autant voyagé que les trois autres armées, leurs régiments prélevés peuvent participer à des conflits situés à plus de cinq mille années-lumière de chez eux, ce qui n'est pas rien !

Puisque nous parlons de la liste de la Légion d'Acier, notez que la variante pour les compagnies d'infanterie motorisée n'est pas réservée à Armageddon et peut être utilisée pour d'autres régiments. Par exemple, si vous voulez créer une armée d'infanterie motorisée de Cadian ou de Mordian, il n'y a pas de raison de vous en priver.

Dans la section Forces d'Armageddon, nous avons tenté de montrer à quoi ressemblaient ces forces lorsqu'elles se battaient au cours de la Troisième Guerre pour Armageddon. Si vous êtes un peintre et un modéliste expérimenté, cela vaut le coup de suivre une approche similaire lors de la conception de vos marquages et de vos schémas de couleurs. Toujours déterminer où et pourquoi votre armée se bat avant de commencer à la peindre vous aidera grandement à trouver des idées pour la personnaliser et lui donner une âme.

J'espère aussi que le Codex Armageddon inspirera vos parties. Cela peut s'avérer aussi simple que de décréter que les missions jouées prennent place sur Armageddon durant sa Troisième Guerre. Vous vous rendrez compte que le fait d'intégrer vos batailles dans une campagne les rendra bien plus attrayantes, car vous sentirez qu'elles font partie d'un tout. En allant plus loin, si vous êtes prêts à faire quelques efforts, l'histoire de la Troisième Guerre pour Armageddon peut vous donner toutes sortes d'idées originales, comme des terrains spéciaux, de nouvelles missions et des campagnes, voire pourquoi pas des jeux complètement nouveaux.

Au Studio Games Workshop, nous allons jouer une campagne qui décidera du sort d'Armageddon (nous ne savons pas encore qui va gagner au moment où j'écris ces lignes !), et qui inclura des batailles spatiales jouées à l'aide des règles de Battlefleet Gothic (jeu non traduit en français) et des affrontements terrestres à grande échelle utilisant celles d'Epic 40,000. J'ai expérimenté des règles de combats aériens pour jouer les énormes batailles qui firent rage dans le ciel d'Armageddon, tandis que mes potes Gavin Thorpe et Andy Chambers font pression pour obtenir de nouvelles figurines qui représenteront les vaisseaux impliqués dans Battlefleet Gothic. Alors si vous êtes d'humeur créative pour vos propres parties de Warhammer 40,000, donnez-vous en à cœur joie (et ne ratez pas notre méga-campagne) !



"HA! S'KI FE BON KRABOULLER KER' ZOMS!" Dictionnaire populaire ork.

FORCES EN PRESENCE DURANT LA TROISIEME GUERRE POUR ARMAGEDDON

NOTE : Les bandes orks comptent entre 600 et 3000 guerriers, plus les machines de guerre et l'artillerie (environ 20-25% de la bande, voire 50-100% pour les bandes du "Kulte d'la Vitesse" ou "d'artillerie").

"Gargant" désigne tout engin de guerre ork de tonnage équivalent à un Titan.

Les débarquements majeurs sont indiqués par surlignage : ➔ cf. fichier ref. fb21/000/22/6b

ARMAGEDDON PRIME

FORCES DU GRAND DESPOTE DE DREGUK

HORDE DU DESPOTE GAZCRIM
(Estimation: 200 bandes, 18 Gargants)

BANDE DE GARGANTS DE THOGFANG
(Estimation: 3 bandes, 7 Gargants)

BANDE DE GARGANTS DE RUKGOR
(Estimation: 5 bandes, 6 Gargants)

LES FORTERESSES DU BIG BOSS BADFANG
(Estimation: 3 bandes, 16 Forteresses)

TRIBU DES KILLERS NOIRS
(Estimation: 30 bandes, 4 Gargants)

TRIBU DES FEUDUBID'
(Estimation 18 bandes, 3 Gargants)

LEGION DE DEBARQUEMENT DE VARGA
(Estimation: 24 bandes)

FONDUS D'LA VITESSE DE RAZOR
(Estimation 21 bandes du "Kulte d'la Vitesse")

LES GROKALIB' DU BIG BOSS GORSHAG
(Estimation: 7 bandes d'Artillerie)

ARMAGEDDON SECUNDUS

FORCES DU BIG BOSS ORK

GHAZGHKULL MAG URUK THRAGA

HORDE DU BIG BOSS SUPREME GHAZGHKULL
(Estimation: 400 bandes, 18 Gargants)

BANDE DE GARGANTS DE MORFANG
(Estimation: 6 bandes, 7 Gargants)

BANDE DE GARGANTS DE SKARFANG
(Estimation: 3 bandes, 6 Gargants)

BANDE DE GARGANTS DE BURZURUK
(Estimation: 4 bandes, 9 Gargants)

LES TRAKS KITU DE KROKSNIK
(Estimation: 4 bandes, 32 Forteresses)

TRIBU DES KRAN' NOIRS
(Estimation: 30 bandes, 3 Gargants)

TRIBU DE LA LUNE KROCHUE
(Estimation: 21 bandes, 5 Gargants)

TRIBU DES ZELRON ROUGES
(Estimation: 30 bandes, 4 Gargants)

LES FONDUS D'LA VITESSE PNEUS ROUGES
(Estimation: 18 bandes du "Kulte d'la Vitesse")

FONDUS D'LA VITESSE DE LA MORKIBRUL'
(Estimation: 25 bandes du "Kulte d'la Vitesse")

GROKALIB' DU BIG BOSS THUGSNIK
(Estimation: 6 bandes "d'Artillerie")

GROKALIB' DU BIG BOSS MORBAD
(Estimation: 12 bandes "d'Artillerie")

LES DESOLATIONS DE FEU

FORCES D'URGOK L'INEXORABLE

HORDE DU GRAND TUEUR GRIMSKUL
(Estimation: 60 bandes, 8 Gargants)

BANDE DE GARGANTS DE BLAGROT
(Estimation: 4 bandes, 3 Gargants)

BANDE DE GARGANTS DE SKRAC
(Estimation: 2 bandes, 3 Gargants)

TRIBU DES VOTOURS
(Estimation: 16 bandes, 3 Gargants)

TRIBU KEKRAZ
(Estimation : 11 bandes, 1 Gargant?)

FONDUS D'LA VITESSE DES ZEGORGEURS
(Estimation: 12 bandes du "Kulte d'la Vitesse")

GROKALIB' DU BIG BOSS RUKCLUM
(Estimation: 11 bandes "d'artillerie")

LES TERRES MORTES

FORCES D'OCTARIUS L'ENRAGE

Horde du Fléau Gorsnik Magash
(Estimation: 250 bandes, 160 Forteresses)

BRIGADE ECLAIR DE BOGSKNIK
(Estimation: 8 bandes, 26 Forteresses)

BRIGADE ECLAIR DE SKARSKNIK
(Estimation: 12 bandes, 41 Forteresses)

FONDUS D'LA VITESSE DE LA FUMEKIPU
(Estimation: 20 bandes du "Kulte d'la Vitesse")

FONDUS D'LA VITESSE DES ZEKLAIRS BLANCS
(Estimation: 31 bandes du "Kulte d'la Vitesse")

APPUI ORBITAL

12-16 Space Hulks orks
2-3,500 Escadrons de Chassa-Bombas
2,100+ Eskorteurs orks
80-100 Roks orks
250-400 Kroozers orks

...RECHERCHE...

...TELECHARGEMENT...

...TROUVE...

...Dispositif Ennemi sur la Planète Armageddon...5/721999.M4L...

...localisations...

...Armageddon Prime...

...Armageddon Secundus...

...Les Désolations de Feu...

...Les Terres Mortes...

...trouvé...

...Support Orbital Ennemi...

...trouvé...

➔ Sélection réf. visuelle: débarquement ennemis/extrapolation mouvements...

...<Guerre Terrestre d'Armageddon>...

...(fichier ref. fb21/000/22/6b)...

➔ Sélection réf. visuelle : présence Impériale sur Secteur Armageddon...

...<Flotte de Défense d'Armageddon>...

...(fichier ref. sks22/010/99-184/8a)...

LEGIONES ASTARTES

FIRE ANGELS. 7 Compagnies
ANGELS OF REDEMPTION . . . 4 Compagnies
ANGELS OF VIGILANCE 6 Compagnies
PORPHYR ANGELS 8 Compagnies
BLACK DRAGONS 9 Compagnies
BLACK TEMPLARS 3 Croisades
BLOOD ANGELS 1 Compagnie
CELEBRANTS 10 Compagnies
CELESTIAL LIONS 10 Compagnies
EXORCISTS 12 Compagnies
FLESH TEARERS 5 Compagnies
IRON CHAMPIONS 7 Compagnies
MARINES MALEVOLENT 2 Compagnies
MORTIFACTORS 10 Compagnies
OMEGA MARINES 9 Compagnies
RAPTORS 5 Compagnies
RELICTORS 10 Compagnies
SALAMANDERS 6 Compagnies
SILVER SKULLS 7 Compagnies
SONS OF GUILLIMAN 6 Compagnies
SPACE WOLVES 5 Grandes Compagnies
STORM GIANTS 5 Compagnies
STORM LORDS 2 Confréries
WHITE SCARS 3 Confréries

GARDE IMPERIALE

MILICE DES DESOLATIONS D'ARM. . . 5 Régiments
GARDE DE CDT D'ARM 5 Compagnies
MILICE DES RUCHES D'ARM . . 120 Régiments
CHASSEURS D'ORKS D'ARM . . . 5 Régiments
LEGION D'ACIER D'ARM 25 Régiments
LEGION PENALE D'ARPHISTA . . . 1 Legion
RANGERS D'ASCARDIA 2 Régiments
TROUPES D'ASSAUT CADIENNES . 15 Régiments
GARDES DE CATACHAN 3 Régiments
DEATH KORPS DE KRIEG 5 Régiments
TROUPES AEROPORTEES D'ELYSIA . 14 Escadrons
TROUPES INDENTUREES DE JOPALL . 17 Bataillons
AUXIL. OGRYNS DE KROURK . . 2 Régiments
LEGIONS DE CHAR DE MINERVA . . 3 Légions
AUXIL. OGRYNS DE MONGLOR . . 1 Régiment
GARDE DE FER DE MORDIAN . . 6 Régiments
TROUPES ECLAIRS DE NOCTAN . . 6 Régiments
PHALANCES D'OCANON 11 Régiments
DRAGONS DE PYRAN 10 Régiments
CHEM-DOGS DE SAVLAR 6 Régiments
CHEM-RIDERS DE SAVLAR 2 Régiments
BOMBARDIERS DE SEMTEXIA . . . 9 Batteries
TROUPES DE CHOC 18 Compagnies
TIRAILLEURS DE ZOUVAN 4 Brigades

ADEPTA SORORITAS

ORDRE DE NOTRE DAME
DES MARTYRS Equiv. 3 Compagnies
ORDRE DU
SUAIRE D'ARGENT Equiv. 7 Compagnies

ADEPTUS MECHANICUS

CENTURIO ORDINATUS 4 Ordinatus
LEGIO CRUCIUS Demi-Legio
LEGIO IGNATUM Legio
LEGIO INVIGILATA Legio
LEGIO MAGNA Quarto-Legio
LEGIO METALICA Demi-Legio
LEGIO TEMPESTOR Legio
LEGIO VICTORUM Legio
SKITARII 14 REGIMENTS

DEPARTAMENTO MUNITORUM

CORPS DU GENIE 2
CORPS DE SAPEURS 1

ADEPTUS ARBITES

COMMISSARIATS 20
BATAILLONS PUNITIFS 12

OFFICIO ASSASSINORUM

AGENTS . . . INFORMATION CONFIDENTIELLE

OFFICIO SABATORUM

AGENTS 34

ORDO XENOS

EQUIPES DE CHASSEURS-TUEURS 2

TEMPLARS PSYKOLOGIS

ESCOUADES DE CONFUSION 15

FLOTTE IMPERIALE

APPUI SPATIAL IMPERIAL
SA VOLONTE . . . Cuirassé Classe Apocalypse
TRIOMPHE Cuirassé Classe Apocalypse
INOMINE VERITAS . Cuirassé Classe Empereur
LAC VERT Cuirassé Classe Oberon
ESC. DE CROISEURS DE PREMIERE LIGNE . . 6
ESC. DE CROISEURS DE DEUXIEME LIGNE . . 9
ESC. DE CROISEURS LECERS 12
ESCADRONS D'ESCORTEURS 36
ESCADRONS DE BOMBARDIERS 43
ESCADRONS D'INTERCEPTEURS 67
BARGES DE BATAILLE SPACE MARINES . . . 14
FREGATES D'ATTAQUE SPACE MARINES . . 103
THUNDERHAWKS nombre inconnu

...fichier ref. sks22/010/99-184/8a...

...réf : Présence Impériale...

...Secteur Armageddon...

...5/721999.M4L...

Celui qui vit pour rien n'est rien.

Celui qui meurt pour l'Empereur est un héros.