

WARHAMMER
40,000

APOCALYPSE™



Batailles Cataclysmiques au 41^e Millénaire™

SOMMAIRE

INTRODUCTION	7
--------------------	---

RÈGLES D'ENGAGEMENT

LIVRER UNE BATAILLE D'APOCALYPSE	16
LA MISSION	17
LES ARMÉES	18
LE CHAMP DE BATAILLE	20
DÉPLOIEMENT	21
DURÉE DE LA PARTIE	21
PREMIER TOUR	22
CONDITIONS DE VICTOIRE	22
RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION	23
Intervention Divine	24
Heure de Gloire	26
Fils du Primarque	28
Atouts Stratégiques	30
Réserves Stratégique	37
Catastrophes Surnaturelles	38
MISSIONS D'APOCALYPSE	
Course à la Destruction	42
Boucherie	43
Carrefour de la Mort	44
Attaque en Tenaille	45
Assaut Final	46
Exterminatus	47
ORGANISER L'APOCALYPSE	48

FORMATIONS D'APOCALYPSE

TYPES DE FORMATIONS	58
Fers de Lance Blindés	60
Escadrilles d'Aéronefs	60
Formations de Bataille	62
Hauts Commandements	63
Fortifications Massives	64
Chœurs Psychiques	65
Véhicules Super-lourds	66
Marcheurs Super-lourds	68
Aéronefs Super-lourds	69
Créatures Colossales & Créatures Colossales Volantes	69
ARMES APOCALYPTIQUES	72

FICHES TECHNIQUES

L'Imperium	78
Forces du Chaos	118
Orks	132
Eldars & Eldars Noirs	142
Tyranides	158
Nécrons	168
Empire Tau	176
Fortifications	184

FIGURINES & GALERIE DU HOBBY

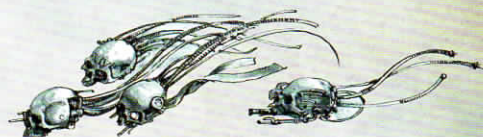
GALERIE DE FIGURINES	190
PRÉPARER L'APOCALYPSE	218

ZONE DE GUERRE : ARMAGEDDON

UNE PLANÈTE DÉCHIRÉE	229
ÉVASION DE LA RUCHE VOLCANUS	244
ARMAGEDDON : RÈGLES D'ENGAGEMENT	250
Terrains Uniques d'Armageddon	251
Catastrophes Surnaturelles d'Armageddon	252
Missions d'Armageddon	253
Atouts Stratégiques d'Armageddon	256
Heures de Gloire d'Armageddon	257
FICHES TECHNIQUES D'ARMAGEDDON	258

APPENDICES

Appendice 1 - L'Adeptus Titanicus	282
Appendice 2 - Krabouilleurs Orks	285
Appendice 3 - Références	286
Index	294



Écrit par : Jervis Johnson et Phil Kelly

Couverture : Alex Boyd

Conception, Illustration, Production, Traduction et
Reprographie par le Design Studio Games Workshop.

© Copyright Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Warhammer 40,000: Apocalypse, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2012, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

www.games-workshop.com

Royaume-Uni

Games Workshop Ltd.
Willow Road - Lenton
Nottingham. NG7 2WS

France

Games Workshop EURL
Europarc de Pichauray - CS 60419
13 591 Aix en Provence cedex 3

Amérique du Nord

Games Workshop Inc.
6211 East Holmes Road
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

D'immenses machines de guerre surplombent le champ de bataille, leurs énormes canons pulvérisant même les chars les plus lourdement blindés et creusant des sillons sanglants dans les rangs adverses. Des aéronefs traversent les cieux enfumés pour effectuer des bombardements dévastateurs ou débarquer des hordes de guerriers assoiffés de sang. Des vaisseaux spatiaux en orbite délivrent des barrages tonitrueux qui réduisent en miettes des fortifications millénaires, pendant que des régiments de soldats et des colonnes de blindés foncent à l'assaut. C'est une guerre aux proportions inimaginables...

C'EST L'APOCALYPSE!

Les pages qui suivent vous fournissent toutes les informations nécessaires pour livrer des batailles apocalyptiques à Warhammer 40,000. Vous ne mènerez plus au combat un simple détachement de soldats: ce sont désormais des centaines de figurines et des escadrons de blindés au complet qui obéiront à vos ordres et à ceux des héros mythiques que vous dirigerez. Vous allez d'abord apprendre à mettre en place et à organiser votre Apocalypse, découvrir les nouvelles figurines que vous allez pouvoir collectionner et lire les règles permettant de les jouer.

Ce livre présente également les zones de guerre d'Apocalypse. Il s'agit de suppléments qui détaillent les campagnes militaires les plus célèbres du 41^e millénaire, en donnant les ordres de bataille, des exemples d'armées et de décors magnifiques, sans oublier les missions et les fiches techniques pour les utiliser. Les pages 228 à 279 vous proposent ainsi la zone de guerre d'Armageddon, et nous publieront dans le futur d'autres zones de guerre pour étendre les possibilités.

Tout au long de cet ouvrage, vous trouverez aussi des illustrations et des informations additionnelles sur la manière de combattre des diverses races de la galaxie, et de nombreux conseils sur la façon de mettre en place une partie d'Apocalypse. Cependant, la seule limite est votre imagination, alors amusez-vous, et souvenez-vous: la victoire ne revient pas forcément au camp qui a les plus gros canons, même si ça aide!

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Vous trouverez tout au long de ce livre des encadrés tels que celui-ci. Ils vous donnent des conseils sur la façon de mettre en place des parties d'Apocalypse et sur la rédaction de trames narratives (qui sont pour beaucoup dans le plaisir de jouer, surtout à Apocalypse). Que vous contiez une alliance désespérée ou un conflit d'envergure décidant du destin de toute une planète, une partie qui aura pour thème des événements dramatiques sera toujours plus intéressante qu'une simple bataille, et laissera un souvenir impérissable aux participants.



QUE CONTIENT CE LIVRE?

RÈGLES D'ENGAGEMENT

Cette section explique comment mettre en place et jouer une partie d'Apocalypse. Elle traite la façon de préparer le champ de bataille, le choix et le déploiement des armées, et comment déterminer le camp qui remporte la partie.

Nous vous fournissons aussi six missions d'Apocalypse, ainsi que des règles spéciales souvent très méchantes. Par exemple, les atouts stratégiques vous permettent d'effectuer des bombardements orbitaux, de disposer des écrans énergétiques, voire d'équiper un personnage d'une grenade vortex! N'oublions pas les règles de catastrophes surnaturelles, qui représentent des événements funestes, et la trame de fond de certaines batailles d'Apocalypse. Enfin, ces pages s'achèvent sur la section Organiser l'Apocalypse, qui fournit des conseils sur la mise en place d'une partie.

FORMATIONS D'APOCALYPSE

Cette section concerne tout ce que vous devez savoir sur les formations d'Apocalypse, y compris les règles des différents types de formation, comme les chœurs psychiques et les fers de lance blindés, ainsi que les règles et les profils des armes terrifiantes dont ils disposent. Cette section se termine par une collection de fiches techniques pour vos parties d'Apocalypse, qui fournissent les informations et les règles de formations aussi variées que la crypte tesseract nécron ou la compagnie space marine.

FIGURINES D'APOCALYPSE ET GALERIE DE FIGURINES

Une compilation à tomber à la renverse de figurines d'Apocalypse, d'unités et de décors, le tout assorti de conseils avisés et d'un guide sur la façon d'organiser votre collection pour Apocalypse.

ZONE DE GUERRE: ARMAGEDDON

Cette zone de guerre d'Apocalypse est en fait un supplément contenant les informations, les règles spéciales et les formations d'Apocalypse spécifiques à la Troisième Guerre d'Armageddon.

APPENDICES

Les engins de guerre titanesques du 41^e millénaire, des références, des tableaux et bien davantage.

QU'EST-CE QU'APOCALYPSE ?

Vient un moment dans la vie d'un hobbyiste où sa collection de figurines Citadel est devenue si vaste qu'il ne peut plus l'aligner dans une partie conventionnelle de Warhammer 40,000. Bien qu'il soit toujours commode de disposer d'unités de substitution afin d'optimiser la composition de son armée contre un adversaire spécifique, il en ressort aussi une certaine frustration.

Apocalypse existe dans le but de permettre à deux équipes de joueurs d'aligner toutes les figurines Citadel de leur collection. Cela signifie que les parties d'Apocalypse sont énormes, généralement autant qu'une gigantesque partie de Warhammer 40,000, et souvent bien plus encore ! Si les joueurs sont des vétérans possédant plusieurs armées de Warhammer 40,000, Apocalypse leur permet de voir toutes leurs armées disposées en même temps sur la table !

Bien qu'une telle perspective puisse paraître intimidante, c'est loin d'être le cas. En fait, il est même très facile de jouer d'énormes parties de Warhammer 40,000. Tout ce qu'il faut, ce sont des armées suffisamment vastes, une grande table de jeu, du temps de libre et un minimum de préparatifs. Ainsi, une demi-douzaine de joueurs possédant chacun une armée de 1 000 pts peuvent livrer une partie d'Apocalypse.

Nous nous sommes aperçus que les parties d'Apocalypse prennent généralement une longue soirée, sauf dans le cas de collections de figurines particulièrement imposantes. Les plus grandes batailles peuvent demander plus de temps, tout en restant amusantes et simples à mener de bout en bout.

Cela est devenu évident lors de notre toute première partie d'Apocalypse, un affrontement d'envergure entre deux équipes de trois joueurs. La bataille a débuté le matin à 10 heures avec le déploiement des deux armées, et s'est achevée aux alentours de 18 heures, avec une pause déjeuner d'une heure. L'organisation n'a posé aucun problème, et tout le monde était motivé pour remettre ça.

L'objectif de ce livre est de vous donner l'inspiration pour livrer de grandes batailles similaires aux nôtres, et de vous apprendre tout ce que vous devez savoir afin que vos parties soient aussi amusantes que possible. Cela nous amène à un autre point important : Bien que les batailles d'Apocalypse ne nécessitent pas de changements par rapport aux règles de Warhammer 40,000, elle restent néanmoins différentes et

TAILLES DES PARTIES

Les parties de Warhammer 40,000 et d'Apocalypse prennent plus ou moins de temps selon les armées.

WARHAMMER 40,000

Une partie de Warhammer 40,000 ou une petite partie d'Apocalypse (un joueur par camp) demande une soirée.

APOCALYPSE

Une partie normale d'Apocalypse avec deux joueurs par équipe demande en général une petite journée.

MÉGAPOCALYPSE

Une grande partie d'Apocalypse, avec au moins quatre joueurs par camp, peut prendre tout un week-end.

vous devrez en tenir compte. Pour commencer, sachez que les parties d'Apocalypse sont plus longues à jouer. Ce n'est donc pas le type de partie que l'on peut jouer à l'improviste, comme un affrontement sur le pouce. Il vaut mieux réserver pour cela des occasions particulières.

Les batailles d'Apocalypse demandent également plus de préparatifs, à cause de leur taille plus importante et du temps qu'elles nécessitent. Que cela ne vous décourage pas, car le jeu en vaut largement la chandelle, soyez cependant sûr de tout prévoir avant de vous jeter à l'eau. Une bonne partie de ce livre est ainsi consacrée à la façon d'organiser une bataille d'Apocalypse digne de ce nom.

Toutefois, Apocalypse propose plus que la simple opportunité de se retrouver entre amis pour livrer une bataille avec ses figurines Citadel. Par exemple, cette extension a permis à nos sculpteurs de créer des engins de guerre et des créatures terrifiantes qui déséquilibreraient une mission de Guerre Éternelle du livre de règles de Warhammer 40,000. Ainsi, Apocalypse vous permet non seulement d'utiliser toute votre collection, mais aussi de diriger des unités aussi énormes que les chars super-lourds de la Garde Impériale, les escorteurs Thunderhawk des space marines ou encore les machines de destruction divines des légions titaniques.

Pour couronner le tout, Apocalypse laisse le champ libre aux joueurs qui ont envie de convertir et de réaliser leurs propres figurines, ou qui désirent inventer et tester des scénarios narratifs se déroulant sur des tables de jeu recouvertes de décors fabriqués par leurs soins. C'est tout cela, est bien plus encore, qui forme le vaste sujet évoqué dans les nombreuses pages de cet ouvrage.

NOMBRE DE JOUEURS

Pour cette extension, on considère que la majorité des parties d'Apocalypse seront jouées par deux équipes de plusieurs joueurs chacune. Certes, un seul joueur peut tout à fait prendre la tête d'un des camps, mais il est plus facile pour plusieurs joueurs de rassembler un grand nombre de figurines. Autant que possible, essayez d'équilibrer le nombre de joueurs par équipe.

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

Afin de livrer une partie d'Apocalypse, vous aurez besoin de tout le matériel ordinaire d'une partie de Warhammer 40,000, ainsi que des éléments détaillés ci-dessous.

ARMÉES APOCALYPTIQUES

Apocalypse se joue entre deux équipes de joueurs (et donc deux camps). Généralement, chaque joueur dirige une armée composée de toutes les figurines de sa collection.

L'EXTENSION APOCALYPSE

Lors de votre toute première partie d'Apocalypse, vous devrez probablement vous référer régulièrement à ce livre. Cependant, vous assimilerez ces règles rapidement, jusqu'à le consulter uniquement pour lire les règles des formations que vous jouerez pour la première fois.

UN CHAMP DE BATAILLE APOCALYPTIQUE

Les batailles d'Apocalypse nécessitent de vastes champs de bataille. La table de jeu devra mesurer au moins 1,80 m par 1,20 m, et sera souvent bien plus grande. Nous avons eu vent de batailles livrées sur le sol d'une pièce de 12 m sur 9 m ! Les grandes zones de jeu de ce type demanderont énormément de terrains différents, mais tout comme les joueurs vont combiner leurs collections de figurines, ils peuvent combiner leurs collections de décors, afin de disposer de suffisamment de matériel de jeu pour l'affrontement à venir.

GABARITS D'APOCALYPSE

Vous êtes déjà habitué aux gabarits utilisés lors des parties ordinaires de Warhammer 40,000. Ils servent également pour Apocalypse, et sont accompagnés de gabarits additionnels aux dimensions généreuses. Vous en aurez besoin pour déterminer les effets des armes les plus destructrices. Vous trouverez plus de détails sur les gabarits d'Apocalypse (y compris une description de leur taille), dans la section dédiée aux Armes Apocalyptiques (p. 72).

FORMATIONS D'APOCALYPSE

Ce livre présente également des dizaines de formations d'Apocalypse. Elles regroupent les nouvelles unités que nous avons créées pour les parties d'Apocalypse, inspirées de l'univers de Warhammer 40,000. En effet, jusqu'à ce jour, ces unités étaient trop puissantes pour participer aux batailles ordinaires de Warhammer 40,000, en revanche elles sont adaptées aux batailles d'Apocalypse. On peut ainsi citer le Shadowword impérial ou encore le krabouilleur ork, voire des monstruosités telles que le biotitan hiérophante des tyranides. Il y a aussi des formations de bataille représentant des contingents d'unités déjà existantes, comme la compagnie de Leman Russ ou le kulte d'la vitess' ork.



UNE BATAILLE APOCALYPTIQUE

Les pages qui suivent vous donnent une idée du déroulement d'une partie d'Apocalypse.

LE MAÎTRE DE JEU

La mise en place d'une partie d'Apocalypse demande plus de préparatifs que pour une bataille ordinaire de Warhammer 40,000. C'est pourquoi il vaut mieux qu'un des joueurs endosse le rôle de "maître de jeu". Il s'assurera que tous les joueurs savent où et quand se retrouver, il décidera du scénario et il mettra en place le décor pour l'affrontement à venir.

LA LIMITE DE TEMPS

Une partie d'Apocalypse prend généralement l'essentiel d'une journée, il est donc préférable de prévoir le début et la fin de la bataille. Typiquement, une bataille commencera le matin vers 9 ou 10 heures et se terminera le soir aux alentours de 20 heures, même s'il ne sera pas exceptionnel qu'une partie dure plus longtemps, voire qu'elle se déroule sur plusieurs journées. De plus, vous devrez prévoir quelques pauses entre le début et la fin de la bataille, afin que les joueurs aient l'occasion de s'étirer un peu et de grignoter quelque chose. Les pauses ainsi programmées seront également l'occasion d'acheminer des renforts sur la table.



LES ARMÉES SE DÉPLOIENT

Une fois le planning établi, les joueurs rassemblés et le décor mis en place, il est temps de débiter la bataille. Comme Apocalypse se joue par équipes, prenez le temps de discuter stratégie avec vos alliés avant de vous lancer. Les deux équipes ont également le droit de choisir un ou plusieurs *atouts stratégiques* à utiliser au cours de la partie. Ceux-ci permettent aux joueurs d'effectuer des actions spéciales ou de mettre en œuvre des ruses, et peuvent faire la différence entre victoire et défaite.

Une fois que tous les commandants d'une équipe se sont accordés sur leurs objectifs et sur les atouts stratégiques à sélectionner, les armées se déploient. Cela peut prendre un certain temps étant donnée la taille des armées d'Apocalypse, c'est pourquoi il est préférable de fixer une limite de temps pour le déploiement des forces : toutes les figurines n'étant pas déployées à temps commencent la partie en *réserve* !

Ci-dessous : Les Blood Angels et la Garde Impériale se sont retranchés dans les ruines de Cor Hydrae pour faire face à l'armée du Chaos qui se prépare à franchir la route au niveau du 13^e Parallèle.



LE 13^E PARALLÈLE

Cette bataille se déroule sur Malin's Reach, un monde proche de la Porte Cadienne. Afin de revivre cet affrontement, les armées sont séparées par une avenue qui suit le tracé du 13^e Parallèle et qui sépare en deux la ville de Cor Hydrae. Pour plus de réalisme, cette zone n'a reçu comme décors que des cratères et des défenses improvisées. À l'inverse, un grand nombre de bâtiments en ruine et un laser de défense planétaire ont été disposés de part et d'autre de l'avenue. L'armée impériale est exclusivement constituée de gardes impériaux et de Blood Angels, afin de se conformer à la trame narrative. Pareillement, la force du Chaos qui les affronte comprend une grande partie de légionnaires renégats.



QUE LA BATAILLE COMMENCE !

Une fois les deux camps déployés, on peut démarrer les hostilités ! Toutes les règles des parties de Warhammer 40,000 s'appliquent à une bataille d'Apocalypse, ainsi que des règles spéciales qui permettent de gérer les unités telles que les véhicules super-lourds ou encore les armes dévastatrices déployées sur un champ de bataille d'Apocalypse.

Au cours de son tour, une équipe se déplace, tire et lance des assauts avec les unités de son armée. Chaque joueur de l'équipe dirigera certaines unités sur la table de jeu, et il sera de son devoir de décider que faire avec elles et quelles actions mener au combat. Une bataille d'Apocalypse sera souvent remportée par le groupe qui aura agi en concertation, en combinant les efforts de chacun pour arracher la victoire des griffes de l'adversaire.



Une bataille d'Apocalypse n'est pas recommandée aux âmes sensibles ! Certaines armes sont en mesure d'annihiler des unités entières en un seul tir. En fait, il en est même qui peuvent anéantir des escadrons blindés d'un seul coup ! Lors d'une partie d'Apocalypse, attendez-vous à voir plus de figurines éliminées en un seul tour (voire en un seul tir) qu'en une bataille complète de Warhammer 40,000. Heureusement, la taille des armées d'Apocalypse leur permet d'encaisser d'énormes pertes et de poursuivre le combat. Généralement, des troupes fraîches arriveront sur le champ de bataille pour remplacer les pertes et continuer le combat, et ce après chaque pause.

À gauche: Même le titan Warhound Lupus Rex n'est pas en mesure de repousser la marée verte qui se déverse sur le flanc impérial. Bien que les gardes impériaux retranchés vendent chèrement leur vie, ils sont submergés par les orks.



VICTOIRE

Le vainqueur de la plupart des parties d'Apocalypse est déterminé par le contrôle des *objectifs stratégiques*. Ces derniers sont placés sur la table au début de la bataille. Chaque camp marque un nombre de Points de Victoire Stratégiques selon le nombre d'*objectifs stratégiques* qu'il contrôle à chaque pause et à la fin de la bataille. Évidemment, le camp ayant le plus haut score est alors déclaré vainqueur.

Cependant, même s'il est important de remporter la bataille, l'essentiel lors d'une partie d'Apocalypse est de profiter du spectacle ! En effet, les instants héroïques qui s'y dérouleront resteront gravés dans l'esprit de chaque joueur.

À droite : Les orks cherchent à briser les défenses impériales une bonne fois pour toutes en lançant à l'attaque un duo de krabouilleurs, mais ils sont repoussés par la puissance de feu combinée des Howling Griffons et des sœurs de l'ordre de la Rose Sanglante. Un des krabouilleurs prend feu lorsque la salve d'une escouade Devastator provoque la détonation de ses munitions. L'autre est finalement stoppé par les nombreux tirs d'armes à fusion des sœurs de bataille.



À droite : Une fois de plus, le centre impérial tient bon grâce au courage et au sacrifice des Howling Griffons et des sœurs de bataille. Alors qu'une deuxième vague de krabouilleurs menace de piétiner les défenseurs, une force de réserve menée par les Dark Angels enfonce le flanc des orks et parvient à stopper leur progression en créant une diversion inespérée. Les deux camps ont lancé leurs dernières forces dans la bataille, et un vainqueur ne va pas tarder à en émerger...







RÈGLES D'ENGAGEMENT

"Viendra le temps de l'Apocalypse.
Une grande guerre dont l'ampleur
occultera tous les conflits précédents.
Un bain de sang à noyer les étoiles.
La fin de tout ce qui fut et de tout ce
qui est. L'Humanité est le Héraut de
cette Bataille Finale. L'Humanité
est la Graine de cette conjoncture.
L'Humanité est la Mère de
tous les Destins."



LIVRER UNE BATAILLE D'APOCALYPSE

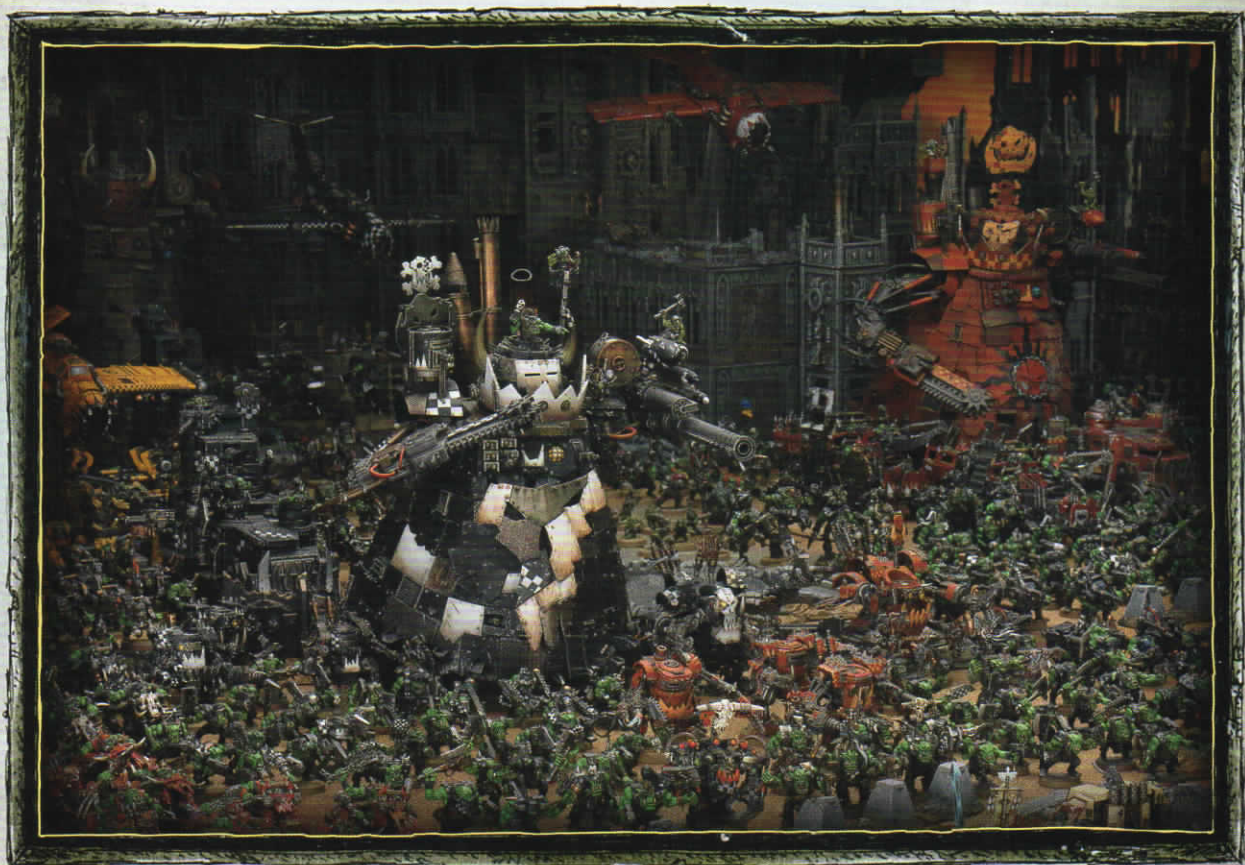
Apocalypse est le prétexte pour livrer de plus grandes batailles, avec de nouvelles missions, qui remplacent les missions de *guerre éternelle* du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Dans les pages suivantes, vous trouverez toutes les explications vous permettant d'utiliser ces missions, et de mettre en place et d'organiser une bataille d'Apocalypse.

Ce livre contient dix missions d'Apocalypse. Elles sont conçues pour faciliter la mise en place de vos parties d'Apocalypse et les rendre encore plus palpitantes, en utilisant toutes les figurines *Warhammer 40,000* de votre collection. C'est une approche très différente des missions de *guerre éternelle*, c'est pourquoi dans les pages qui suivent, nous allons détailler chaque aspect des missions d'Apocalypse et vous expliquer comment les utiliser.

Rassurez-vous – même si la quantité d'informations peut sembler écrasante, nous avons inclus un résumé des points principaux, accompagnés des renvois aux pages appropriées, ainsi qu'une section de références à la fin du livre, qui vous servira de guide succinct en jeu (une fois que vous aurez lu les règles une première fois, bien entendu).

Cette extension comprend deux types de missions: six missions d'Apocalypse et trois missions de *zone de guerre*. Les missions d'Apocalypse s'adaptent à une vaste gamme de batailles d'échelle apocalyptique, tandis que les missions de *zone de guerre* visent à relater les conflits particuliers de l'histoire de *Warhammer 40,000*. Si vous le souhaitez, vous pouvez même créer vos propres missions en utilisant les informations et les conseils que contiennent nos exemples.

À la suite des missions, la section Organiser l'Apocalypse décrit comment mettre en place et disputer une partie d'Apocalypse – comment trouver les joueurs, ce qu'ils doivent savoir et comment personnaliser vos parties afin qu'elles ne ressemblent à aucune autre partie de *Warhammer 40,000*. Les possibilités sont vraiment infinies.



LIVRER UNE BATAILLE D'APOCALYPSE: RÉSUMÉ

1) LA MISSION (VOIR CI-DESSOUS)

Sélectionnez la mission d'Apocalypse que vous allez jouer. Chaque mission d'Apocalypse indique comment disposer le champ de bataille et déployer les armées, les règles spéciales et les conditions de victoire.

2) LES ARMÉES (P.18)

Chaque joueur rassemble une armée. Chaque armée peut inclure tout ou partie de sa collection de figurines de Warhammer 40,000, à moins que la mission prévoise des restrictions quant aux armées jouables. Chaque joueur peut aligner une force issue de plusieurs Codex s'il le souhaite, et toutes les restrictions de *schéma de structure d'armée* et d'*alliés* sont ignorées.

L'armée peut inclure des *formations d'Apocalypse*.

Composez les équipes

S'il y a plus de deux joueurs, répartissez-les en deux équipes. Autant que possible, les équipes doivent avoir le même nombre de membres et leurs armées être de taille équivalente.

Désignez le maître de guerre

Chaque équipe doit s'accorder pour désigner le *maître de guerre* de son camp (voir p.20).

Chaque joueur reçoit au moins un *atout stratégique* (p.30). Si une des deux armées semble bien plus petite que l'autre, l'organisateur peut lui accorder des *atouts stratégiques* supplémentaires, comme expliqué page 30.

3) LE CHAMP DE BATAILLE (P.20)

Disposez les décors en suivant les instructions de la mission.

4) DÉPLOIEMENT (P.21)

Déployez vos armées en suivant les instructions de la mission.

5) DURÉE DE LA PARTIE (P.21)

L'organisateur définit l'heure de fin de partie, ainsi que des temps de pause pour les équipes.

6) PREMIER TOUR (P.22)

La mission indique quelle équipe a le premier tour, ou comment le déterminer.

7) CONDITIONS DE VICTOIRE (P.22)

Chaque mission explique ce que chaque camp doit faire afin de gagner la bataille. La plupart des missions d'Apocalypse ont recours aux *points de victoire stratégiques* pour déterminer le camp vainqueur, mais certaines peuvent prévoir des objectifs propres à chaque équipe.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION (P.23-41)

Les missions d'Apocalypse possèdent leurs propres règles spéciales de mission, qui donnent leur saveur à ces batailles, parmi lesquelles les *atouts stratégiques*, les *catastrophes surnaturelles* (dont une *apocalypse de zombies*) et l'*heure de gloire des seigneurs de guerre*. Le détail de ces règles (et de bien d'autres) figure plus loin dans cette section.

LA MISSION

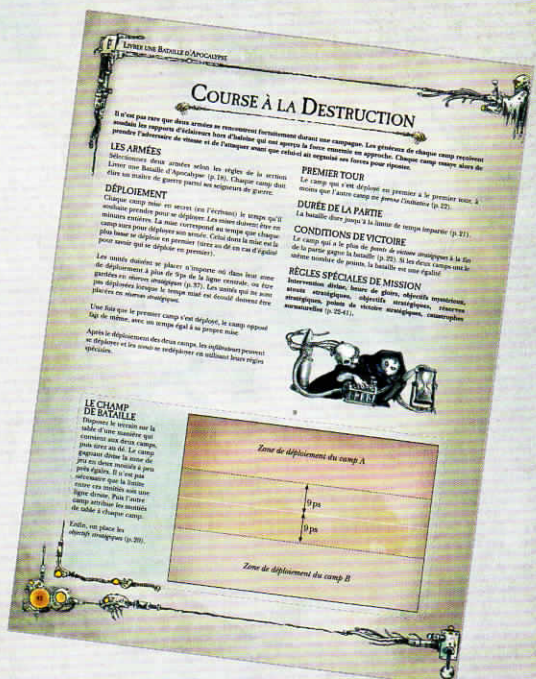
Les joueurs choisissent la mission qu'ils souhaitent jouer (ou en inventent une en suivant les conseils p.52-55). Chaque mission indique comment disposer le champ de bataille, comment déployer les armées, quelles règles spéciales vont s'appliquer à la partie, et comment le camp vainqueur sera désigné.

Les six missions décrites à la fin de cette section (p.42-47) sont destinées à des parties d'Apocalypse "génériques", et représentent les batailles apocalyptiques qui ont souvent éclaté au cours des millénaires.

En outre, la section Zone de Guerre: Armageddon contient quatre missions recréant des batailles clés de la Troisième Guerre d'Armageddon. Vous pouvez sélectionner n'importe laquelle de ces missions pour jouer une partie d'Apocalypse.

L'ORGANISATEUR

Une bataille d'Apocalypse est beaucoup plus simple à mettre en place si quelqu'un assume le rôle d'organisateur. C'est lui qui décide à l'avance de la date et du lieu de la partie (voir la section Organiser l'Apocalypse, p.48-55).



Ci-dessus: un exemple de mission d'Apocalypse.

LES ARMÉES

Chaque joueur prenant part à une bataille d'Apocalypse doit avoir une armée. Certaines missions prévoient des restrictions quant au choix des armées (les missions de Zone de Guerre: Armageddon en sont un bon exemple) et d'autres vous laissent toute latitude. Si vous possédez plusieurs armées, vous pouvez les combiner pour ne former qu'une seule force.

Les armées peuvent inclure n'importe quel nombre d'unités issues de n'importe quel Codex, ainsi que n'importe quel nombre de fortifications de formations d'Apocalypse (p.58). On ignore les restrictions de *schéma de structure d'armée*: apportez toutes les figurines que vous pouvez! On peut également ignorer les limitations d'unités à 0-1, 0-2 ou à "1 unité X pour chaque unité Y". En fait, la seule règle qui est maintenue est de respecter les *tailles d'unité*. En cas de doute, demandez à l'organisateur de trancher.

Les joueurs peuvent sélectionner toutes les améliorations autorisées par leurs listes d'armée, pour peu qu'elles soient représentées sur les figurines, car sans cela, il serait trop difficile de se rappeler quelle figurine possède quelle option. C'est d'autant plus important qu'on n'a pas recours aux feuilles d'armées détaillées ni aux coûts en points lors d'une partie d'Apocalypse. L'organisateur peut demander aux joueurs de calculer la valeur en points approximative de leurs armées, mais ce n'est pas obligatoire.

Cela s'explique par le fait qu'Apocalypse est conçu pour vous permettre d'aligner toute votre collection, certaines restrictions des missions de *guerre éternelle* ne s'appliquent donc pas. À Apocalypse, les points ne sont qu'une vague indication: chaque joueur sait à peu près combien de points il amène, la valeur exacte de chaque armée n'est pas vraiment importante.

À première vue, cela confère un avantage à celui qui possède la plus grande collection, mais comme vous pourrez le vérifier, nous avons prévu des méthodes permettant "d'équilibrer" une partie sans avoir à laisser des figurines sur l'étagère (sauf si tel est votre souhait: vous n'êtes pas obligé d'utiliser une figurine cassée). Nous insistons sur ce point, car au cours des parties tests, les joueurs ont eu du mal à nous croire lorsque nous leur disions "Apportez toutes vos figurines et jouez!" Suivre les règles et les conseils contenus dans ce livre vous permettra d'aligner l'intégralité de votre collection et de passer un très bon moment.

Ceci dit, l'organisateur a tout à fait le droit de définir un plafond de points pour la partie. Nous avons disputé de nombreuses batailles avec une limite comprise entre 3000 et 6000 points, qui se sont toutes révélées très amusantes et ont duré à peine plus longtemps qu'une mission de *guerre éternelle*. Là encore, même si vous fixez une limite en points, nous recommandons que les figurines possèdent les améliorations qu'elles portent effectivement, par souci de clarté et de fluidité.



PLUSIEURS ARMÉES

Souvenez-vous que vous pouvez aligner des unités issues de plusieurs Codex, alors, si votre collection comprend de la Garde Impériale et des Tau, plus une escouade d'arlequins que vous venez de peindre, toutes ces figurines peuvent constituer une seule et même force. Ce système vous permet de varier vos habitudes de peinture, et de collectionner des unités qui vous plaisent même si vous ne comptez pas en assembler toute une armée, ou de débiter une nouvelle force et de la déployer sur-le-champ.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Les missions de Guerre Éternelle sont peu propices au déploiement de multiples personnages spéciaux: ils sont coûteux en points et occupent de précieux choix QG du schéma de structure d'armée. Heureusement, ces obstacles n'existent pas à Apocalypse. En fait, nous considérons que c'est l'occasion rêvée d'aligner un maximum de ces personnages, contribuant à la dimension apocalyptique de la partie; des individus légendaires tels qu'Abaddon le Fléau et le commissaire Yarrick ont tout à fait leur place au milieu de grandes batailles – ce serait même du gaspillage que de les laisser à l'écart. Ceci dit, il ne peut jamais y avoir plus d'un exemplaire d'un même personnage spécial par armée. Au cas où deux joueurs veulent aligner le même personnage unique, la décision revient à l'organisateur. Il n'y a qu'un seul Abaddon au 41^e millénaire, quelle que soit la taille du champ de bataille.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Un des plaisirs simples qui font le sel des parties d'Apocalypse est la possibilité d'aligner toute votre collection de figurines contre celle de votre adversaire. Toutefois, certains hobbyistes préfèrent aligner des armées thématiques inspirées de batailles, de campagnes ou de structures militaires célèbres, et jouer une partie d'Apocalypse avec une telle force peut être très gratifiant.

On peut y parvenir facilement en limitant les Codex pouvant être utilisés par chaque camp, ou en précisant que des unités ou des personnages spécifiques doivent être sélectionnés, conformément au contexte du conflit. Sinon, vous pouvez collectionner une armée d'Apocalypse reproduisant une structure particulière, comme un chapitre space marine ou une cabale eldar noir. Les *formations d'Apocalypse* sont la méthode la plus simple de procéder, car elles représentent les formations typiques de chaque armée, comme la *compagnie de combat space marine*.



COMPOSER LES ÉQUIPES

Les batailles d'Apocalypse peuvent opposer deux joueurs, mais elles sont particulièrement bien adaptées au jeu en équipes. Bien qu'on puisse organiser des parties opposant trois camps ou plus, ou de type "chacun pour soi et tous contre tous", toutes les missions d'Apocalypse de ce livre supposent que les joueurs sont répartis en deux camps.

Ainsi, lorsqu'il y a trois participants ou plus, ils sont répartis en deux équipes avant le début de la partie. Le nombre de joueurs composant chaque équipe n'a pas à être le même, mais il est préférable qu'il n'y ait pas plus d'un joueur de différence (par exemple, trois joueurs contre quatre valent mieux que deux contre cinq).

La répartition des joueurs dans les équipes s'effectue généralement en comparant leurs collections afin que les armées des deux équipes soient de taille similaire. Sinon, vous pouvez utiliser la matrice d'*alliés* du livre de règles de *Warhammer 40,000* pour vous aider à déterminer à quel camp appartient chaque joueur. Si un camp semble moins puissant que l'autre, on peut lui conférer des *atouts stratégiques* supplémentaires pour équilibrer la partie (voir p.30). Toutefois, mieux vaut s'efforcer de former deux équipes dont les armées sont de taille et de puissance équivalentes.

Au sein d'une équipe, chaque joueur commande sa propre armée, et les armées d'un même camp sont traitées comme des *alliés*; les armées commandées par des joueurs différents mais issues d'un même Codex comptent comme des *frères de bataille* tels que décrits dans les règles d'*alliés*; et les armées qui ne peuvent s'allier qu'en cas d'*apocalypse* comptent comme des *alliés désespérés*.

SEIGNEURS DE GUERRE ET MAÎTRES DE GUERRE

Avant le début d'une partie d'Apocalypse, chaque joueur désigne son *seigneur de guerre*, comme dans une partie de *Warhammer 40,000*. Lors d'une partie multijoueurs, il y aura donc plusieurs seigneurs de guerre par camp, chacun d'eux possédant son *trait de seigneur de guerre*, comme d'ordinaire, et ayant accès à son *heure de gloire* (p.26-29).

Néanmoins, il faut établir à qui incombe le commandement global de chaque camp, **les joueurs doivent donc s'accorder pour désigner le maître de guerre parmi leurs seigneurs de guerre.** Le maître de guerre a la haute main sur l'alliance ou l'effort de guerre en cours. Si une équipe ne parvient pas à un accord pour désigner son maître de guerre, tirez au dé. Le joueur qui accueille la partie d'Apocalypse, ou qui l'a organisée, a un bonus de +1 sur son jet.

L'avis du joueur qui contrôle le maître de guerre l'emporte lorsque son équipe ne parvient pas à s'entendre sur les questions de stratégie générale qui affectent directement plusieurs membres de l'équipe. Une mise en garde: la tête du maître de guerre ennemi est un trophée de choix...

CHOISIR LES ATOUTS STRATÉGIQUES

Les deux camps choisissent alors leurs *atouts stratégiques*, qui représentent des stratagèmes militaires de haut vol (p.30).

APPARIER LES JOUEURS

Une chose qui fonctionne fort bien est d'apparier deux joueurs d'équipes adverses. Ces deux joueurs ont la responsabilité des unités qui s'affrontent dans une zone définie du champ de bataille: ils les déplacent, résolvent leurs attaques et effectuent les jets de sauvegarde. Ces appariements permettent de résoudre simultanément les actions à différents points de la table, ce qui accélère grandement le jeu. Par exemple, un joueur du camp de l'Imperium est apparié au joueur du Chaos qui lui fait face. Lorsque le joueur impérial tire, son homologue supervise ses jets pour toucher et pour blesser, et effectue les sauvegardes pour toute unité de son camp qui a été blessée – même s'il ne s'agit pas de ses propres figurines. On évite ainsi les situations où plusieurs joueurs d'une même équipe requièrent l'attention d'un même adversaire au même moment, ce qui rend la partie beaucoup plus fluide.

LE CHAMP DE BATAILLE

Comme mentionné plus tôt, une bataille apocalyptique nécessite une zone de jeu assez grande, et assez de décors pour la garnir. Nous nous sommes aperçus qu'une largeur de 96ps est la limite permettant aux joueurs d'atteindre le milieu sans renverser les figurines. Cependant, ce livre contient des conseils (p.222-223) si vous avez besoin d'une zone de jeu encore plus grande (dans ce cas, vous devrez peut-être jouer à même le sol), et vous trouverez également des informations sur des "plans de table" inhabituels que l'on peut utiliser pour livrer des parties d'Apocalypse.

Une fois la table dressée, vous devez la garnir de décors. Commencez par placer les *fortifications* sélectionnées par les deux camps, puis disposez les autres décors comme vous le feriez pour une mission de Guerre Éternelle. Essayez de mettre la main sur le maximum de décors, puis placez-le d'une manière satisfaisante pour tous. Nous vous recommandons de regrouper les décors afin de créer des éléments plus gros, plutôt que de les répartir équitablement sur la zone de jeu. Par exemple, vous pouvez rapprocher tous les bâtiments pour figurer une ville, tous les bois pour créer une forêt, etc. Ne vous inquiétez pas de voir de grands espaces découverts – en fait, ils seront bienvenus, car vous n'allez pas tarder à les combler avec vos figurines!

PLACER LES OBJECTIFS STRATÉGIQUES

Une fois la table dressée, chaque camp doit placer trois *objectifs stratégiques* sur la table (voir p.22). Tirez au dé pour savoir quel camp commence. Celui-ci en place un, puis le camp opposé en pose un autre, et ainsi de suite, à tour de rôle, jusqu'à ce que les six objectifs aient été placés. Si, pour une raison ou une autre, vous ne pouvez pas placer un *objectif stratégique*, déplacez ceux qui sont déjà disposés, du minimum requis pour pouvoir lui ménager une place.

Chaque camp doit placer un objectif stratégique dans sa zone de déploiement, un autre dans la zone de déploiement adverse, et le dernier n'importe où sur la table. Tout objectif stratégique doit être posé à plus de 12ps de tout autre objectif stratégique déjà en place, et à plus de 12ps de tout bord de table.

DÉPLOIEMENT

C'est le moment de déployer vos armées. **Chaque mission indique comment déployer les forces, et quel camp commence.** Il vaut mieux **spécifier une limite de temps pour le déploiement**, pour que cette étape ne s'éternise pas. Vous pouvez par exemple décider que le déploiement commencera à 9 heures et que tout le monde devra avoir terminé à 10 heures, avec au maximum 30 minutes par camp.

Habituellement, on laisse quelques minutes à l'équipe qui se déploie en premier pour qu'elle étudie la disposition de la table et débâte de son déploiement, puis elle utilise le délai spécifié dans l'horaire pour se déployer. Une fois qu'elle a terminé, l'autre équipe a droit au même temps de planification et de déploiement de son armée.

Dans certaines missions, les *scouts* pourront se redéployer et les *infiltrateurs* pourront être placés après le déploiement des deux camps, mais là encore, il vaut mieux imposer à chaque camp un délai pour accomplir ces déploiements spéciaux.

Si le délai expire alors qu'une équipe est en train de déployer une unité, alors cette dernière est placée en *réserves stratégiques* (p.37), de même que les autres unités qui n'ont pas encore été déployées sur la table. Les unités qui, par mégarde, ont été déployées de manière incorrecte sont elles aussi placées en *réserves stratégiques*.

DURÉE DE LA PARTIE

Les missions de *guerre éternelle* durent un certain nombre de tours (généralement six), mais l'expérience a montré que ce n'est pas toujours optimal pour les batailles d'Apocalypse. Chaque fois que nous avons défini une limite en nombre de tours, notre partie s'est achevée trop tôt ou trop tard. C'est pourquoi les **batailles d'Apocalypse sont limitées non pas en tours mais en temps**, lequel est déterminé par les joueurs ou par l'organisateur avant le début de la partie. Par exemple, on peut dire "nous jouerons jusqu'à 19 heures", ou "nous commencerons samedi matin à 10 heures pour finir dimanche à 17 heures, en prévoyant des pauses".

Il est difficile d'estimer le temps qu'une partie durera, car chaque groupe de joueurs joue à sa propre vitesse. Le plus simple est de supposer que votre partie d'Apocalypse prendra toute une journée. Après une ou deux batailles, vous saurez à quelle vitesse joue votre groupe, ce qui vous permettra de mieux évaluer le temps nécessaire.

Une fois que l'heure limite est atteinte, continuez à jouer jusqu'à ce que les deux camps aient joué le même nombre de tours. Par exemple, à l'heure convenue, le camp A en est au milieu de son quatrième tour, et le camp B a joué trois tours. Par conséquent, le camp A termine son tour (et aura joué quatre tours complets), puis le camp B joue un nouveau tour (afin de jouer quatre tours lui aussi). C'est alors que la partie s'achève. Comme l'heure limite est presque toujours dépassée, il vaut mieux fixer cette dernière au moins une heure et demie avant le moment où il faudra impérativement avoir terminé.

Naturellement, les équipes peuvent convenir de poursuivre la partie au-delà de l'heure limite, ou de l'interrompre pour reprendre le lendemain, et ainsi de suite. Il peut arriver que la bataille soit à un stade si crucial qu'il semble regrettable de s'en tenir là, et qu'on décide donc de jouer un ou deux tours de plus pour obtenir un dénouement satisfaisant. Il arrive aussi que vous trouviez l'action si prenante que vous vous sentiez incapable d'arrêter ! Dans tous les cas, il est tout à fait acceptable de poursuivre la partie pour peu que les deux camps en présence le souhaitent.



DÉFINIR LES PAUSES

En plus d'une heure de fin, vous devez ménager des pauses. Chaque pause donne aux joueurs l'occasion de se reposer ou de se restaurer, et selon les règles spéciales en vigueur, elle peut permettre à l'un et l'autre camp de marquer des *points de victoire stratégiques* et d'acheminer des renforts. À tout le moins, elle vous permet de vous asseoir un moment et de méditer sur la prochaine étape de votre plan de bataille.

Dans l'idéal, il devrait y avoir au moins une pause toutes les trois à quatre heures de jeu. Quand l'heure de la pause arrive, continuez jusqu'à ce que les deux camps aient joué le même nombre de tours, comme expliqué plus haut. À ce moment, interrompez la partie entre quinze minutes et une heure, avant de commencer la période de jeu suivante.

Vous pouvez en outre procéder à de petites interruptions de quelques minutes afin que les joueurs se dégourdisent les jambes et aillent se chercher à boire. Toutefois, elles ne sont pas concernées par les règles spéciales qui s'appliquent aux pauses programmées. Chaque fois qu'il est question de pause dans les règles, il s'agit d'une pause programmée.

HORAIRE TYPIQUE D'UNE JOURNÉE

09h00	Arrivée et déploiement.
10h00	Début de la première session.
13h00	Première pause, repas.
14h00	Début de la deuxième session.
17h30	Seconde pause.
18h00	Début de la troisième session.
21h00	Fin de la bataille.

"Nous sommes à la croisée
de l'anéantissement et d'un glorieux destin ;
seul l'Empereur peut décider quel chemin prendre."

PREMIER TOUR

Certaines missions d'Apocalypse précisent quel camp obtient le premier tour, alors que d'autres demandent aux protagonistes de le tirer au dé. D'autres encore permettent à l'équipe qui s'est déployée la première de commencer le premier tour, à moins que ses adversaires *prennent l'initiative* (voir ci-dessous).

PRENDRE L'INITIATIVE

À la guerre, aucun plan ne survit au premier contact – même une attaque éclair peut être contrée par un ennemi réactif.

Si un camp qui est censé jouer en second souhaite *prendre l'initiative*, un joueur de ce camp jette 1D6 avant le début du premier tour. S'il obtient 6, son camp est parvenu à prendre l'initiative et c'est lui qui commence. Son armée a de toute évidence déjoué les plans ennemis!

SÉQUENCE DU TOUR D'APOCALYPSE

Vous pouvez à présent lancer les hostilités. Les batailles d'Apocalypse utilisent les règles standard de Warhammer 40,000 plus les règles spéciales de cette extension. Chaque tour de jeu, à Apocalypse, suit une séquence étendue, détaillée dans l'encadré Résumé du Tour ci-dessous.

Reprenez cette séquence jusqu'à atteindre l'heure limite ou une pause, puis finissez le tour de joueur en cours; au besoin, faites un tour de plus pour que chaque camp en ait joué le même nombre, comme expliqué précédemment. Une fois que l'heure limite est atteinte et que chaque camp a joué un nombre égal de tours, la partie est terminée.

Quels que soient les vainqueurs et leur manière d'avoir remporté la victoire, il est d'usage que les participants se serrent la main puis discutent du déroulement de la partie. Généralement, on se contente de narrer sa vision des événements et de déplorer sa malchance plutôt que ses erreurs tactiques, mais il arrive qu'à l'issue de la partie, des idées émergent pour les futures rencontres d'Apocalypse.

RÉSUMÉ DU TOUR

1. Résolvez les *catastrophes surnaturelles*.

2. Tour de joueur du camp A:

- Résolvez l'*intervention divine*.
- Déclarez les *heures de gloire*.
- Résolvez le tour de joueur (tel que décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000).

3. Tour de joueur du camp B:

- Résolvez l'*intervention divine*.
- Déclarez les *heures de gloire*.
- Résolvez le tour de joueur (tel que décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000).

4. Revenez à l'étape 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois que vous avez fini, il est temps de déterminer quel camp a gagné. Il s'agit généralement de tenir le compte des *points de victoire stratégiques*, mais parfois il faut remplir d'autres conditions de victoire. Si un camp déclare forfait, ou si l'ensemble de ses figurines sont retirées du jeu, la victoire revient au camp adverse. De même, si un camp n'a plus aucune figurine sur la table à la fin d'un tour de jeu quelconque, son adversaire gagne automatiquement.

OBJECTIFS STRATÉGIQUES

Les *objectifs stratégiques* sont des points cruciaux du champ de bataille: leur capture représente un enjeu stratégique de la campagne globale dont la bataille fait partie. Référez-vous à la page 20 pour savoir comment les mettre en place.

Dans une bataille d'Apocalypse qui utilise la règle spéciale de mission *objectifs stratégiques*, la victoire se remporte en capturant ce type d'objectifs. Ils peuvent être représentés par un pion ou une pièce, mais leur importance justifie qu'on prenne la peine de réaliser un élément visible et détaillé, qui peut même être personnalisé pour une armée ou pour un scénario. Les joueurs vétérans possèdent souvent déjà de tels marqueurs d'objectif dans leur collection.

Notez que les objectifs stratégiques sont considérés comme des objectifs en ce qui concerne les *traits de seigneur de guerre* et les règles spéciales qui interagissent avec les objectifs.

OBJECTIFS MYSTÉRIEUX

Si le scénario d'Apocalypse suit la règle spéciale *objectifs mystérieux*, elle s'applique à tous les *objectifs stratégiques* (voir livre de règles de Warhammer 40,000).

POINTS DE VICTOIRE STRATÉGIQUES

Après chaque session de jeu (au début de chaque pause), on marque les *points de victoire stratégiques* en contrôlant des *objectifs stratégiques*. On marque aussi des points de victoire stratégiques à l'issue de la dernière session de jeu.

Un objectif stratégique est contrôlé par le camp qui possède l'unité la plus proche de cet objectif – s'il faut départager les deux camps, tirez au dé chaque fois que vous marquez les points de victoire stratégiques. Notez que dans Apocalypse, toutes les unités sont *opérationnelles*, mais une unité ne peut contrôler qu'un seul objectif stratégique à la fois, et une unité qui *bat en retraite* ne peut contrôler aucun objectif. Si une unité se trouve être la plus proche de plusieurs objectifs en même temps, elle contrôle celui qui se trouve le plus près d'elle. **Chaque objectif stratégique rapporte 1 point de victoire stratégique à la fin de la première session de jeu, 2 points de victoire stratégiques à la fin de la deuxième session de jeu, 3 points de victoire stratégiques à la fin de la troisième session de jeu, et ainsi de suite.**

Notez qu'on marque des points de victoire stratégiques après chaque session de jeu, pas seulement à la fin de la partie. Pour gagner, il faut donc capturer les objectifs stratégiques au plus tôt, et les tenir le plus longtemps possible!

POINTS BONUS

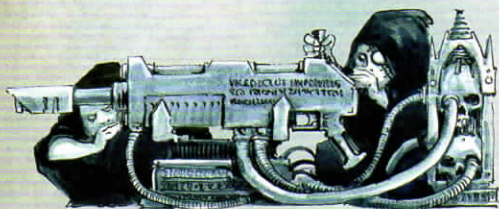
On marque immédiatement des *points de victoire stratégiques* bonus en accomplissant les actions suivantes :

Détruire un véhicule super-lourd : Marquez 1 *point de victoire stratégique* bonus chaque fois que le camp adverse doit faire un jet sur le tableau des Dégâts Catastrophiques (y compris pour les *aéronefs super-lourds* et les *marcheurs super-lourds*).

Tuer une créature colossale : Marquez 1 *point de victoire stratégique* bonus chaque fois que le camp adverse retire une *créature colossale* ou une *créature colossale volante* comme perte.

Tuer le maître de guerre : Marquez 1 *point de victoire stratégique* bonus si le camp adverse doit retirer son maître de guerre comme perte.

Interrompre une heure de gloire : Marquez 1 *point de victoire stratégique* bonus chaque fois que le camp adverse retire un seigneur de guerre comme perte pendant l'heure de gloire de cette figurine.



DÉPENSER LES POINTS DE VICTOIRE STRATÉGIQUES

Le camp qui finit la partie avec le plus grand nombre de *points de victoire stratégiques* gagne la bataille. Toutefois, ces **points de victoire stratégiques** peuvent être dépensés pour accomplir des actions stratégiques spéciales. Il faut peser le pour et le contre, car la dépense d'un *point de victoire stratégique* peut faire la différence entre la victoire et la défaite !

Chaque joueur peut dépenser 1 *point de victoire stratégique* maximum par tour, quand il le souhaite. Cependant, il vaut mieux qu'il consulte les autres joueurs de son camp avant de le faire ! Notez que vous ne pouvez pas dépenser de *point de victoire stratégique* si vous n'en possédez pas ou plus. Par conséquent, si un joueur dépense le dernier point de son camp, aucun de ses alliés ne pourra le faire tant que leur camp n'aura pas gagné d'autres points. Il y a deux types d'actions stratégiques :

Renforts stratégiques : Un *point de victoire stratégique* dépensé permet de ramener en jeu une figurine détruite, pour peu qu'elle ne possède pas plus de 15 PC. Cette figurine est ajoutée aux *réserves stratégiques* de votre camp, avec son nombre de PV ou de PC initial, et elle peut entrer en jeu après n'importe quelle pause. Les figurines *uniques* (ou issues d'unités *uniques*) ne peuvent pas être ramenées ainsi.

Ressource stratégique : Certaines armes et certains *atouts stratégiques* ont la règle spéciale *ressource stratégique*. Pour pouvoir utiliser une telle arme ou un tel *atout stratégique*, il faut dépenser un *point de victoire stratégique*.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Comme dans les missions de *guerre éternelle* du livre de règles de Warhammer 40,000, les missions d'Apocalypse ont des règles spéciales qui affectent le déroulement de la partie. Certaines de ces règles, comme *objectifs mystérieux* et *combat nocturne*, suivent les règles habituelles de Warhammer 40,000. D'autres sont des règles spéciales propres à Apocalypse, qui représentent des événements à plus grande échelle. Ces règles sont détaillées au fil de la section suivante. Elles peuvent se résumer de la sorte :

INTERVENTION DIVINE (P.24)

Les dieux de l'univers jouent parfois un rôle actif dans les batailles les plus spectaculaires de la galaxie.

Les règles d'*intervention divine* introduisent de grands miracles ; chaque race peut faire appel à sa divinité quand certaines conditions sont réunies.

HEURE DE GLOIRE (P.26)

Quand le destin de leur race est en jeu, les vrais héros peuvent accomplir des prouesses prodigieuses.

À la manière des *traits de seigneur de guerre*, mais à un niveau bien plus élevé, les règles d'*heure de gloire* confèrent à votre seigneur de guerre un élan qui lui permet de retourner la situation.

FILS DU PRIMARQUE (P.28)

Certains space marines ont un patrimoine génétique suffisamment pur pour manifester la gloire des primarques.

Cette déclinaison des règles d'*heure de gloire* permet aux joueurs space marines d'invoquer la grandeur de leur primarque lorsque le péril l'impose.

ATOUTS STRATÉGIQUES (P.30)

Les généraux du 41^e millénaire ont accès à des éléments stratégiques qui vont de la frappe orbitale aux manœuvres de contournement rapides comme l'éclair.

Les joueurs reçoivent des cartes d'*atouts stratégiques* ; il s'agit d'intrigues et d'événements que l'on révèle en cours de jeu pour faire pencher la balance.

RÉSERVES STRATÉGIQUES (P.37)

Le général avisé garde des réserves prêtes à intervenir...

Ces règles vous permettent de conserver une partie de vos forces en réserve, pour saisir votre chance.

CATASTROPHES SURNATURELLES (P.38)

Le champ de bataille est secoué par l'agonie de la planète.

Ces règles vous permettent de livrer bataille en plein milieu d'un cataclysme. Prenez garde, les effets sont réellement catastrophiques !

INTERVENTION DIVINE

La foi est une des armes les plus puissantes dont dispose l'Imperium de l'Humanité. Les croyances sont la source d'une puissance brute qui peut se manifester à travers une congrégation de fidèles ou même un individu particulièrement dévot. C'est le socle du credo impérial, et la force motrice de l'Humanité dans son entreprise de conquête de la galaxie.

Les combattants de l'Imperium croient fermement que "l'Empereur protège", et ils ont raison à plus d'un titre. Certains disent avoir été témoins de miracles modestes mais significatifs, ou même d'avoir ressenti Sa bénédiction au plus fort des combats. On rapporte également ici et là des phénomènes majeurs qui se seraient manifestés au cours des plus terribles batailles et auraient insufflé une force victorieuse aux troupes impériales – notamment l'Aigle de Vaustin, l'Ange de Tirisiphon, et le Chœur Thorien. D'aucuns prétendent qu'il ne s'agit que de débordements psychiques induits par l'hystérie de masse ou les délires des combats, mais ces révisionnistes sont invariablement arrêtés et douloureusement rééduqués par l'Adeptus Ministorum.

Bien que les prêtres zélés du credo impérial rechignent à l'admettre, il existe aussi les divinités que vénèrent les xenos et les hérétiques. On les connaît par des noms impies consignés dans les grimoires d'ébène de la Bibliothèque Interdite :

Khaine, le Dieu à la Main Sanglante des eldars; Nurgle, le Père des Épidémies; Gork et Mork, les dieux voyous des orks. Les adorateurs de ces entités sont tout aussi fervents et nombreux que les milliards d'adeptes du credo impérial. Bien que ce soit un blasphème vis-à-vis de ce dogme, les dieux anciens existaient déjà longtemps avant que l'Humanité conquière les étoiles, et l'Empereur compte parmi les divinités les plus récentes.

L'ŒUVRE DES DIEUX

Il arrive que les dieux interviennent en personne dans les batailles les plus spectaculaires. Afin de le représenter dans une partie d'Apocalypse, on peut tenter d'appeler une *intervention divine* de ses vœux. Les diverses puissances surnaturelles du 41^e millénaire sont attirées par différents hauts faits, les circonstances dans lesquelles on peut invoquer leur intervention varient donc d'une armée à l'autre. Elles ont une chose en commun : la magnitude de leurs effets !

APPELER L'INTERVENTION DIVINE

Au début de chacun de vos tours après le premier, chaque joueur vérifie les conditions dans les entrées appropriées de la colonne Codex & Critères du tableau ci-contre. Si ces critères sont remplis, le seigneur de guerre du joueur peut appeler une intervention divine. Le seigneur de guerre en question doit appartenir à l'armée concernée par la colonne Codex & Critères. L'effet décrit dans la colonne Effet Miraculeux a lieu immédiatement. Un seul seigneur de guerre peut appeler une intervention divine par tour.

Une fois qu'un seigneur de guerre a réussi à appeler une intervention divine, il ne peut plus tenter d'en invoquer une autre pour le restant de la partie. Cependant, d'autres seigneurs de guerre du même camp peuvent le faire, pour peu qu'ils invoquent un dieu différent. Une alliance de trois joueurs space marines ne peut pas faire appel trois fois à l'Empereur-Dieu de l'Humanité – il a mieux à faire que de sauver les joueurs à chaque tour !

L'effet miraculeux du tableau ne s'applique qu'aux unités des Codex mentionnés à la ligne ad hoc de la colonne Codex & Critères, et il n'affecte que les unités du même camp que le seigneur de guerre qui a appelé l'intervention divine. Cet effet dure jusqu'au début du prochain tour de son camp.

Note du concepteur : Toutes les races de Warhammer 40,000 n'invoquent pas une divinité au sens strict. Les Tau ont une telle foi en leur destinée et dans le bien suprême qu'ils en retirent un bénéfice similaire, et bien que l'Esprit de la ruche tyranide ne soit pas un dieu, il est si vaste et si implacable qu'il permet à ses organismes constitutifs de se transcender.



TABLEAU D'INTERVENTION DIVINE

ENTITÉ	CODEX & CRITÈRES	EFFET MIRACULEUX
L'Empereur-Dieu de l'Humanité	Garde Impériale, Sœurs de Bataille, Space Marines, Dark Angels, Blood Angels, Space Wolves, Black Templars, Chevaliers Gris La moitié au moins des unités de votre armée a été retirée comme perte.	Pour l'Empereur !: <i>La puissance de l'Empereur revigore l'armée, et se déverse dans les âmes comme de l'or liquide.</i> Toutes les unités issues de la liste de Codex ci-contre gagnent les règles charge féroce et sans peur.
Puissances de la Ruine (Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh)	Démons du Chaos, Space Marines du Chaos Le nombre d'unités adverses retirées comme pertes est au moins égal à celui des unités adverses actuellement en jeu.	Bénédiction du Chaos: <i>Les frivoles dieux du Chaos se délectent des massacres et des souffrances infligées à leurs ennemis.</i> Vous pouvez choisir de traiter vos jets pour <i>toucher</i> et/ou pour <i>blesser</i> ayant donné 1 comme des jets de 6.
Gork & Mork	Orks La moitié au moins du nombre total d'unités issues du <i>Codex Orks</i> (amies ou ennemies) autres que des véhicules et présentes sur le champ de bataille est engagée en corps à corps.	Pied de Gork (ou de Mork?) : <i>Le dieu ork manifeste directement son approbation en abattant un énorme pied vert en pleine bataille.</i> Effectuez une attaque de <i>piétinement</i> n'importe où sur la table, en utilisant le gabarit d'<i>énorme explosion</i>. Notez que le premier gabarit n'a pas besoin d'être placé en contact avec le socle d'une figurine amie.
Khaela Mensha Khaïne	Eldars, Eldars Noirs Plus de 50 figurines d'eldars et/ou d'eldars noirs ont été retirées comme pertes (amies ou ennemies).	Enfants du Dieu à la Main Sanglante : <i>Le sang des eldars bout dans leurs veines et les incite au meurtre.</i> Toutes les unités eldars et eldars noirs gagnent les règles spéciales Haine et Rage.
Le bien suprême	Empire Tau Votre camp a au minimum 5 <i>points de victoire stratégiques</i> de moins que le camp adverse.	Force du désespoir: <i>Avec abnégation, les Tau sacrifient leurs vies pour donner du temps à leurs camarades.</i> Toutes les unités Tau gagnent les règles spéciales obstiné, contre-attaque et insensible à la douleur (4+).
L'Esprit de la ruche	Tyranides Au moins 3 figurines issues des choix QG du <i>Codex Tyranides</i> sont à 6ps d'un marqueur d'<i>objectif stratégique</i> dans la zone de déploiement adverse.	Les mâchoires se referment: <i>L'esprit de la Ruche partage son insatiable appétit avec ses éléments constitutifs, qui deviennent frénétiques.</i> Toutes les unités tyranides ont la règle spéciale ennemi juré et peuvent <i>sprinter</i> puis tirer dans la même phase de Tir. De plus, elles peuvent charger à la phase d'Assaut du même tour.
Les dieux stellaires C'tan	Nécrons Une écharde C'tan, une crypte tesseract ou un C'tan transcendant a été retiré(e) du jeu comme perte.	Protocoles anti-C'tan: <i>Un C'tan coalescent navigue depuis le cosmos pour s'accaparer les écharde libérées, et les nécrons en dessous basculent sur un ancien protocole anti-C'tan pour résister à cette énergie maudite.</i> Toutes les unités nécrons ont les règles spéciales sans peur et volonté d'adamantium, et réussissent leurs jets de <i>protocoles de réanimation</i> sur 4+.

HEURE DE GLOIRE

C'est en des temps de péril majeur qu'émergent les plus grands chefs. Les guerriers exemplaires naissent des flammes de la guerre, pareils à des phénix, et leur héroïsme inspire à leurs hommes des exploits grandioses. De tels hauts faits entrent dans la légende d'autant plus volontiers que le destin de la galaxie est en jeu ; tous, commandeurs impériaux, adorateurs du Chaos aussi bien que chefs de guerre extraterrestres, luttent de toute leur âme pour arracher la victoire. Le héros dont les efforts seront couronnés de succès verra sa légende se propager dans toute la galaxie, et on élèvera des monuments à sa mémoire.

Les seigneurs de guerre connaissent des moments décisifs. C'est au péril de sa vie que le commissaire Yarrick repoussa le seigneur de guerre Ghazghkull et sa horde au-delà des contreforts de la ruche Hades. Sur la planète Stormvald, le seigneur phénix Maugan Ra éparpilla à lui seul un essaim tyranide en détruisant l'une après l'autre toutes ses créatures synapses. Le renégat Huron Sombrecœur orchestra la perte des Marines Errant quand il s'empara de leur précieux patrimoine génétique dans le sanctum de leur forteresse-monastère sur Vilamus, condamnant le chapitre à la déchéance. De tels actes d'héroïsme épique et de malfaisance inspirée surviennent quand les conflits font rage, car ce sont les plus grands périls qui suscitent les plus grands exploits.

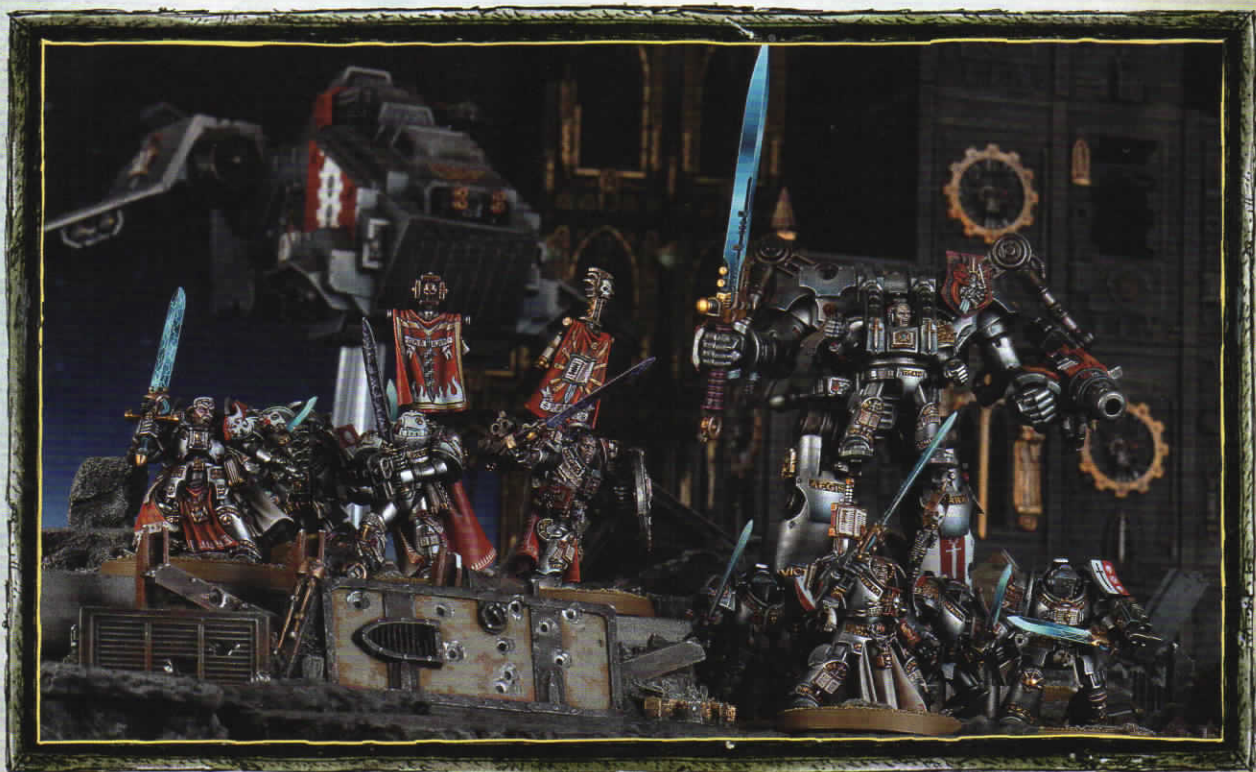
Cette bravoure débridée constitue l'ordinaire d'une partie d'Apocalypse. Le moment où votre général se rue en avant pour détruire un krabouilleur d'une grenade Vortex bien placée, le duel à l'issue duquel le colonel de la Garde Impériale triomphe du prince tyranide, la charge désespérée qui change le cours de la bataille à la dernière minute... Voilà

le genre d'images qu'on se remémore lorsqu'on évoque les moments forts de la partie, des moments privilégiés dont on se souvient des années plus tard. C'est là toute l'essence d'Apocalypse ; nous avons donc décidé de fournir un système pour encourager de tels actes de vaillance.

LE PÉRIL APPELLE...

Un joueur peut choisir de déclencher l'heure de gloire de son seigneur de guerre au début de n'importe lequel de ses tours, une fois par partie. Il suffit de le déclarer au moment opportun. L'heure de gloire du seigneur de guerre dure jusqu'au début de son prochain tour.

Une zone de guerre d'Apocalypse peut inclure des personnages dont l'heure de gloire fait l'objet de restrictions spécifiques : ainsi, le commissaire Yarrick peut utiliser ses règles d'heure de gloire uniquement si sa némésis Ghazghkull Thraka est en vie, et vice-versa. De tels personnages peuvent aussi avoir des règles spéciales qui affectent leur heure de gloire. Ces règles modifient les règles listées ici ; tous les détails se trouvent dans la section de règles de la zone de guerre concernée.



... L'HOMME PROVIDENTIEL

Jusqu'au début de son prochain tour, ce seigneur de guerre a une sauvegarde invulnérable de 3+, la règle spéciale guerrier éternel, et il peut ordonner une attaque en règle tout comme une formation d'Apocalypse de haut commandement (p.63). Cela vient en bonus si ce seigneur fait déjà partie d'une telle formation. De plus, au début du premier tour durant lequel l'heure de gloire d'un seigneur de guerre prend effet, choisissez un des tableaux exemplaires de cette page et jetez 1D6 pour savoir les règles qui régissent l'heure de gloire de ce seigneur de guerre. Les effets durent jusqu'au début du prochain tour de ce seigneur de guerre. S'il est tué pendant son heure de gloire, les effets cessent immédiatement et l'ennemi marque 1 point de victoire stratégique (p.23).



Note importante: Au lieu de se référer à ces tableaux, les personnages space marines ou space marines du Chaos peuvent utiliser le tableau des Fils du Primarque (p.29).

Une fois achevée l'heure de gloire du seigneur de guerre, ce dernier reprend son profil habituel. Son épisode le plus héroïque est passé, mais que cela ne l'empêche pas de tenter d'accomplir de nouveaux exploits !

TABLEAU DE COMMANDEMENT EXEMPLAIRE

1D6	EFFET
1	Avance implacable: Le seigneur de guerre et les unités amies à 24ps ou moins ont la règle spéciale implacable .
2	Du cran: Le seigneur de guerre et les unités amies à 24ps ou moins sont insensibles à la douleur .
3	Pas de reddition: Le seigneur de guerre et les unités amies à 24ps ou moins sont obstinés .
4	Grande offensive: Le seigneur de guerre et les unités amies à 24ps ou moins peuvent sprinter puis tirer lors de la même phase de Tir. Une unité qui agit de la sorte ne peut pas charger, à moins d'avoir la règle spéciale course .
5	Oraison stimulante: Le seigneur de guerre et les unités amies à 24ps ou moins sont des croisés .
6	Tuez-les tous: Le seigneur de guerre et les unités amies à 24ps ou moins gagnent ennemi juré .

TABLEAU DE PERSONNALITÉ EXEMPLAIRE

1D6	EFFET
1	Démonstration de talent: Le seigneur de guerre relance tous ses jets <i>pour toucher</i> ratés.
2	Carnage: Le seigneur de guerre triple sa caractéristique d'Attaques (avant tout autre modificateur).
3	Démonstration de violence: Le seigneur de guerre relance tous ses jets <i>pour blesser</i> ratés.
4	Puissance du héros: Le seigneur de guerre double ses caractéristiques de Force et d'Endurance.
5	Increvable: Le seigneur de guerre a E10 et une sauvegarde <i>invulnérable</i> de 2+.
6	Personne ne peut s'opposer à moi: Le seigneur de guerre a +2 Attaques. En outre, ses attaques au corps à corps ont PA1 et la règle spéciale mort instantanée .

TABLEAU DE STRATÉGIE EXEMPLAIRE

1D6	EFFET
1	Gain d'un atout: Le camp de votre seigneur de guerre gagne immédiatement un <i>atout stratégique</i> .
2	Le blanc de leurs yeux: Toutes les unités amies à 24ps du seigneur de guerre utilisent leur CT normale quand elles tirent en <i>état d'alerte</i> .
3	Solution de tir: Désignez une unité ennemie visible de votre seigneur de guerre. Relancez tous les jets <i>pour toucher</i> ratés contre cette unité.
4	Exécution en règle: Désignez une unité ennemie visible de votre seigneur de guerre. Relancez tous les jets <i>pour blesser</i> ou de <i>pénétration de blindage</i> ratés contre cette unité.
5	Zone de mort: Désignez un <i>objectif stratégique</i> visible de votre seigneur de guerre. Toutes les unités amies à 12ps de cet <i>objectif stratégique</i> suivent la règle spéciale zélote .
6	Coordination parfaite: Le seigneur de guerre peut ramener en <i>réserves imminentes</i> une unité qui a été entièrement détruite.

FILS DU PRIMARQUE

Les primarques de l'Adeptus Astartes étaient le chef-d'œuvre de l'Empereur. Chacun était un demi-dieu guerrier doté de son propre style, dont les exploits sont encore chantés d'un bord à l'autre de la galaxie. Leur héritage perdure à travers le patrimoine génétique des space marines, qui ont tous dans le sang l'essence de leur Primarque. Quand un space marine tombe au combat, ses glandes progénoides sont recueillies par un apothicaire, ramenées à la forteresse-monastère et transférées à une nouvelle recrue de sorte que le chapitre conserve ses effectifs complets en permanence.

Cependant, les simples mortels n'entendent pas grand-chose aux travaux de l'Empereur. Même les apothicaires qui ont juré de maintenir leur intégrité ne maîtrisent pas l'étrange science qui lie le patrimoine de l'Astartes à une nouvelle recrue. Néanmoins, associé à des décennies d'entraînement, il transforme bel et bien l'aspirant en space marine.



LA DEUXIÈME FONDATION ET AU-DELÀ

Les chapitres space marines descendent des légions originelles de la Première Fondation, et ils peuvent donc tous retracer leur héritage génétique jusqu'à l'un des primarques. Si vous jouez un chapitre de la Deuxième Fondation, ou des space marines du Chaos, il est intéressant d'en consulter l'historique pour savoir de quel primarque vous pouvez invoquer la puissance.

Par exemple, un joueur possède une armée d'Angels of Absolution, un chapitre successeur des Dark Angels. D'après le tableau, son seigneur de guerre peut employer la règle de Fils du Lion, associée aux Dark Angels, dans une partie d'Apocalypse. Si, comme les Chevaliers Gris, votre chapitre n'a pas de prédécesseur avéré de la Première Fondation, votre seigneur de guerre utilisera la règle Fils de l'Honneur associée aux Ultramarines. Remplacez simplement le nom du chapitre de la Première Fondation par le nom du chapitre successeur.



De rares élus sont si intimement liés à l'essence de leur primarque qu'ils deviennent le portrait de l'aïeul du chapitre. L'écho génétique est si puissant qu'il se traduit non seulement par la ressemblance physique mais aussi par les vertus guerrières. Chez ces individus transparaît toute la grandeur du programme des primarques de l'Empereur. Ils deviennent tout naturellement des héros et des chefs de leur chapitre, craints et respectés par leurs frères en vertu de leur vaillance sans pareille. On murmure que l'héroïque seigneur loup Ragnar Crinière Noire ressemble étonnamment à Leman Russ, et le personnage énigmatique connu sous le nom de Sanguinor évoque irrésistiblement son primarque, Sanguinius. Lorsque tout espoir semble perdu, les héros de cette envergure peuvent faire appel à un fragment de grandeur ancestrale pour arracher la victoire coûte que coûte. Tels sont les descendants élus des grands primarques ; quand l'horreur de la guerre est à son comble, ils parcourent les champs de bataille du 41^e millénaire comme les dieux guerriers de jadis.

Les légions renégates avaient elles aussi leurs primarques, des archi-hérétiques et des seigneurs de guerre rebelles qui, il y a bien longtemps, se rangèrent du côté des dieux sombres au cours de l'Hérésie d'Horus. Leur majesté maléfique est toujours présente dans les gènes des space marines du Chaos qui ravagent la galaxie. À l'occasion, ce patrimoine souillé par le Chaos octroie une portion de la force des primarques démons à un élu des puissances de la ruine.



UTILISER LES FILS DU PRIMARQUE DANS APOCALYPSE

Au lieu d'utiliser les règles normales d'heure de gloire, un joueur space marine ou space marine du Chaos peut décider que son seigneur de guerre canalise son primarque.

Ce système fonctionne exactement comme l'heure de gloire d'un seigneur de guerre. Or, au lieu de tirer l'effet de son heure de gloire dans l'un des trois tableaux ad hoc, votre seigneur de guerre peut appliquer l'effet propre aux talents martiaux de son primarque (voir le Tableau des Fils du Primarque, à droite). Le chapitre ou la légion d'origine de vos space marines ou de vos space marines du Chaos détermine l'effet que votre héros peut invoquer durant la bataille. Par exemple, un joueur White Scars consulte le tableau, et voit qu'il doit utiliser la règle spéciale *fils du Khan* pour représenter le legs du primarque Jaghatai Khan.

TABLEAU DES FILS DU PRIMARQUE

Chapitre	Primarque	Effet
Dark Angels	Lion El'Jonson	Fils du Lion: Le seigneur gagne l' <i>atout stratégique</i> Grêle de Feu, qu'il utilise immédiatement.
Emperor's Children	Fulgrim	Seigneur des Excès: Le seigneur de guerre et les unités amies à 12 ps ou moins avec des figurines portant la <i>marque de Slaanesh</i> sont insensibles à la douleur (4+).
Iron Warriors	Perturabo	Seigneur de la Destruction: Le seigneur de guerre et les unités Iron Warriors amies à 12 ps ou moins ont les règles tueur de chars et fléau des blindages .
White Scars	Jaghatai Khan	Fils du Khan: Le seigneur de guerre et les unités White Scars amies à 12 ps ou moins doublent leur distance de sprint ou de turbo-boost .
Space Wolves	Leman Russ	Fils du Loup: Le seigneur de guerre double sa caractéristique d'Attaques. S'il est en contact socle à socle avec un personnage ennemi, il double aussi sa Force.
Imperial Fists	Rogal Dorn	Fils de Dorn: Le seigneur de guerre a +2 en Endurance, et les unités Imperial Fists amies autres que des véhicules à 6 ps ou moins ont +1 en Endurance.
Night Lords	Konrad Curze	Seigneur de la Terreur: Le seigneur de guerre a la règle spéciale peur . Les unités ennemies à 24 ps ou moins doivent relancer tous leurs tests de Cd réussis.
Blood Angels	Sanguinius	Fils de l'Ange: Le seigneur de guerre devient de type <i>créature monstrueuse volante</i> .
Iron Hands	Ferrus Manus	Fils du Fer: Le seigneur de guerre et les unités Iron Hands amies à 6 ps ou moins ajoutent +1 à leurs <i>jets de sauvegarde</i> (un 1 est toujours un échec).
World Eaters	Angron	Seigneur de la Colère: Le seigneur de guerre et les unités World Eaters amies autres que des véhicules à 12 ps ou moins ont +1 à leur caractéristique d'Attaques.
Ultramarines	Roboute Guilliman	Fils de l'Honneur: Le seigneur de guerre et les unités Ultramarines amies autres que des véhicules à 12 ps ou moins ont l'une des règles spéciales suivantes (choisissez laquelle) : tueur de chars , tir divisé , ennemi juré , discretion , sans peur , implacable .
Death Guard	Mortarion	Seigneur de la Corruption: Le seigneur de guerre et les unités de la Death Guard amies autres que des véhicules à 12 ps ou moins sont sans peur et insensibles à la douleur .
Thousand Sons	Magnus le Rouge	Seigneur des Flux: Le seigneur de guerre a la règle psyker et deux <i>niveaux de maîtrise</i> supplémentaires. Générez immédiatement ses pouvoirs dans les disciplines de Biomancie , de Pyromancie , de Télépathie ou de Tzeentch ; il conserve ces pouvoirs (mais pas les <i>niveaux de maîtrise</i> supplémentaires) après la fin de l' <i>heure de gloire</i> .
Black Legion	Horus	Seigneur de la Croisade Noire: Le seigneur de guerre et les unités de la Black Legion amies à 12 ps ou moins ont l'une des règles spéciales suivantes (choisissez laquelle) : tueur de monstres , charge féroce , sans peur , croisé .
Word Bearers	Lorgar	Seigneur de l'Hérésie: Choisissez une unité ennemie non-engagée à 24 ps ou moins du seigneur de guerre: vous en devenez le <i>joueur opérant</i> . Si elle est verrouillée en combat à la fin de l' <i>heure de gloire</i> , déplacez-la du minimum nécessaire pour qu'elle se trouve à 1 ps de toute autre figurine – aucun camp n'effectue de <i>consolidation</i> .
Salamanders	Vulkan	Fils de la Forge: Les attaques de mêlée du seigneur de guerre sont de F10. Les armes du seigneur de guerre ont les règles spéciales commotion et renversement .
Raven Guard	Corax	Fils du Corbeau: Le seigneur de guerre et les unités de la Raven Guard amies autres que des véhicules à 12 ps ou moins ont course , mouvement à couvert et désengagement .
Alpha Legion	Alpharius	Seigneur de l'Hydre: Le seigneur de guerre et les unités de l'Alpha Legion amies autres que des véhicules à 12 ps ou moins ont contre-attaque , haine et il est invincible !

ATOUTS STRATÉGIQUES

Le commandeur d'une armée d'Apocalypse dispose d'une vaste gamme de ressources réservées aux batailles d'envergure. Il peut demander un tir de barrage à un vaisseau en orbite, autoriser l'emploi d'armes extrêmement dangereuses, ou ordonner une marche de flanc à grande échelle. Judicieusement employés, de tels atouts font la différence entre victoire et défaite.

CARTES D'ATOUTS STRATÉGIQUES

Chaque camp participant à la bataille aura besoin de son propre jeu de cartes d'atouts stratégiques.

Un jeu de cartes d'atouts stratégiques se trouve p.31 à 36. Vous pouvez photocopier ces pages de sorte à en fournir un jeu à chaque camp. Il suffit de copier les pages en deux exemplaires, et d'y découper les cartes pour obtenir les deux paquets requis. Zone de Guerre: Armageddon contient des cartes d'atouts stratégiques supplémentaires, qui peuvent être incluses dans le paquet d'atouts stratégiques standard quand vous livrez bataille dans cette zone de guerre.

Notez que certaines cartes d'atouts stratégiques se réfèrent à de nouvelles règles et à de nouvelles armes décrites dans ce livre (voir pages 37 à 69 pour en savoir plus).

NOMBRE D'ATOUTS STRATÉGIQUES

Le nombre d'atouts stratégiques dont chaque camp dispose au départ est égal au nombre de joueurs dans la plus grande équipe; ainsi, si un camp compte deux joueurs et l'autre trois, alors les deux camps disposent de trois atouts stratégiques. Notez qu'il s'agit du nombre de cartes par camp, pas par joueur! De plus, l'organisateur peut allouer des cartes d'atouts stratégiques supplémentaires à un camp ou à l'autre – par exemple, pour équilibrer la partie si les forces d'un camp sont inférieures à celles de l'ennemi.

Au moment de sélectionner les atouts stratégiques, chaque joueur en choisit un. Le joueur opérant le maître de guerre de son camp choisit alors les éventuels atouts stratégiques supplémentaires (dans l'exemple ci-dessus, le maître de guerre de l'équipe de deux joueurs choisirait le troisième atout stratégique). En outre, l'organisateur peut octroyer des cartes bonus quand certains objectifs sont accomplis en cours de partie (voir Organiser l'Apocalypse, pages 51 à 55).

Enfin, les formations de *haut commandement* et certaines règles spéciales contenues dans cet ouvrage peuvent accorder aux joueurs des atouts stratégiques bonus.

SÉLECTIONNER LES ATOUTS STRATÉGIQUES

Chaque camp choisit dans son propre paquet de cartes les atouts stratégiques auxquels il a droit. Aucun atout stratégique ne peut être pris plus d'une fois par chaque camp. De plus, certains atouts stratégiques ne peuvent être pris que si le camp comporte certaines armées. Par exemple, on ne peut choisir de cartes d'atouts stratégiques space marines que s'il y a des unités space marines dans son camp.

Une fois sélectionnés par chaque camp, les atouts stratégiques peuvent être soit répartis entre les joueurs, soit conservés

par le joueur opérant le maître de guerre de l'armée. Dans les deux cas, le joueur qui détient la carte décide quand et comment utiliser l'atout. Les joueurs de chaque camp sont libres de se mettre d'accord à propos du bénéficiaire de tel ou tel atout; à défaut, tirez au sort pour chaque carte.

UTILISER LES ATOUTS STRATÉGIQUES

Chaque carte d'atout stratégique indique quand on peut la jouer et quel est son effet. Un atout ne peut servir qu'une fois par bataille, il est défaussé après usage.

Le joueur qui utilise la carte applique ses effets. Par exemple, il choisit la cible d'une attaque, les unités qui sont remplacées, la position d'un marqueur, et ainsi de suite. Ceci dit, les atouts stratégiques peuvent affecter n'importe quelles unités du type approprié, pas seulement celles qui appartiennent au joueur qui a utilisé la carte. Quand une carte fait référence aux "unités amies", cela signifie toutes les unités dans le camp de son utilisateur; réciproquement, les "unités ennemies" sont toutes celles de l'autre camp.

ATOUTS STRATÉGIQUES SPACE MARINES

Les atouts stratégiques des pages suivantes avec la mention "Space Marines" peuvent être pris par les armées contenant des unités issues de ces Codex: *Codex Space Marines*, *Codex Black Templars*, *Codex Blood Angels*, *Codex Dark Angels*, *Codex Space Wolves*, et *Codex Chevaliers Gris*. De plus, quand on les joue, ils affectent toutes les unités éligibles issues de ces Codex.

RESSOURCES STRATÉGIQUES

Certains atouts stratégiques portent la mention *ressource stratégique*; les règles associées se trouvent page 23.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

L'organisateur peut donner des cartes à l'un ou l'autre camp pour équilibrer la partie ou compenser des avantages imprévus. Durant vos premières parties, nous suggérons de compter le total en points de chaque camp, et le cas échéant de donner au camp en infériorité un atout stratégique supplémentaire pour chaque tranche de 250 points d'écart. Avec l'expérience, vous apprendrez à estimer si un camp a besoin de cartes bonus sans même devoir compter les totaux de points respectifs.



ÉCRAN DE FUMÉE

UNIVERSEL

Une épaisse barrière de fumée protège l'avance de vos troupes.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe quel tour ennemi. Placez deux marqueurs à 36 ps l'un de l'autre, et effectuez pour chacun une déviation de 2D6 ps. La ligne invisible qui relie les deux marqueurs bloque toutes les lignes de vue. Retirez les marqueurs au début du prochain tour adverse.

CAMOUFLAGE

UNIVERSEL

Une simple ruse peut faire la différence entre la vie et la mort.

Utilisez cet atout stratégique après le déploiement, en désignant une figurine d'une unité QG amie. Les unités amies à 24 ps de cette figurine ont la règle spéciale **dissimulation** pendant le premier tour de jeu.

MARCHE DE FLANC

UNIVERSEL

Vos réserves attaquent d'une direction inattendue.

Utilisez cet atout stratégique quand une *formation d'Apocalypse* entre en jeu depuis les *réserves stratégiques*. Cette formation peut entrer en jeu par n'importe quel bord de table.

CHAMP DE MINES

UNIVERSEL

L'ennemi doit payer le prix du sang pour chaque mètre de terrain conquis.

Utilisez cet atout stratégique pendant le déploiement. Délimitez un champ de mines de 6 ps par 36 ps. Il doit se trouver en terrain découvert, dans votre zone de déploiement. Le champ de mines est du *terrain dangereux*.

FRAPPE ORBITALE

UNIVERSEL

Les vaisseaux de votre flotte se tiennent prêts à frapper l'ennemi.

Utilisez cet atout stratégique à votre phase de Tir pour effectuer l'attaque de tir suivante avec un seigneur de guerre ami :

Portée	F	PA
Infinie	D/7/4	1/3/-

Type

Artillerie 1,
méga-explosion apocalyptique

RESSOURCE STRATÉGIQUE

COORDONNÉES PRÉCISES

UNIVERSEL

Une planification rigoureuse garantit que les renforts arrivent précisément là où leur soutien est nécessaire.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe lequel de vos tours. Les unités amies qui arrivent à ce tour par *frappe en profondeur* sont dispensées de jet de déviation.

RÉARMEMENT

UNIVERSEL

Des dépôts proches du front réapprovisionnent votre armée.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe lequel de vos tours. Toutes les unités amies récupèrent immédiatement l'intégralité de leurs armes à *usage unique* déjà utilisées.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

REMPACEMENTS

UNIVERSEL

Des renforts ont été judicieusement prévus pour remplacer vos pertes.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe lequel de vos tours. Une *formation d'Apocalypse* amie entièrement détruite peut être remise à plein effectif dans vos *réserves imminentes*. Ne peut être utilisé pour remplacer une *formation d'Apocalypse* qui comprend au moins une figurine dotée de 15 Points de Coque ou plus.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER

UNIVERSEL

Une merveille de technologie entoure votre armée d'un champ de force invulnérable.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe quel tour adverse. Placez un marqueur n'importe où, à plus de 6 ps de toute figurine ennemie. Durant ce tour, aucune unité amie dont la majorité des figurines se trouve dans un rayon de 6 ps du marqueur ne peut être prise pour cible par les attaques de tir ennemies. Retirez le marqueur à la fin du tour.

QG SUPRÊME

UNIVERSEL

Votre haut commandement inspire les troupes alentours.

Utilisez cet atout stratégique durant le déploiement. Choisissez un *haut commandement* de votre armée. Toutes les unités amies avec des figurines à 12ps ou moins d'une figurine de ce *haut commandement* ont la règle spéciale *zélote*.

TROPHÉE

UNIVERSEL

La preuve de la mort d'un ennemi honni peut faire la différence.

Utilisez cet atout stratégique une fois le déploiement terminé. Désignez un seigneur de guerre ennemi. Si cette figurine est éliminée, votre camp marque 3 *points de victoire stratégiques* additionnels (en plus des points pour *tuer le maître de guerre*).

BOMBARDEMENT

GARDE IMPÉRIALE

L'artillerie à longue portée vous apporte son soutien.

Utilisez cet atout stratégique lors de votre phase de Tir pour effectuer l'attaque de tir suivante avec un seigneur de guerre impérial ami :

Portée	F	PA
Infinie	8	3

Type

Artillerie 1D6,
barrage apocalyptique

WISEZ MA POSITION!

GARDE IMPÉRIALE

Les troupes qui risquent d'être submergées peuvent ordonner le bombardement de leur position.

Utilisez cet atout stratégique à la place du tir normal d'une figurine dont l'unité effectue un tir en *état d'alerte* :

Portée	F	PA
12ps	8	3

Type

Artillerie 1D6,
barrage apocalyptique

RATS D'ÉGOUTS

GARDE IMPÉRIALE

Vos troupes ont creusé des galeries sous le champ de bataille.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe lequel de vos tours. Pour le restant du tour, toutes les unités amies de la Garde Impériale étant entièrement constituées de figurines d'*infanterie* et qui arrivent des *réserves stratégiques* peuvent utiliser la règle spéciale *frappe en profondeur*.

BANNIÈRE DE CROISADE

SPACE MARINES

Une bannière datant de la Grande Croisade inspire une dévotion immense aux space marines.

Utilisez cet atout stratégique une fois le déploiement terminé et désignez un porte-étendard space marine ami. Toutes les unités space marines amies ayant au moins une figurine dans un rayon de 24ps du porte-étendard ont la règle spéciale *insensible à la douleur*.

GRÊLE DE FEU

SPACE MARINES

Les space marines libèrent une fusillade de bolts.

Utilisez cet atout stratégique au début d'un de vos tours. Toutes les figurines de space marines tirant avec un pistolet bolter, un bolter ou un bolter lourd traitent leur arme comme étant *jumelée* jusqu'au début de votre prochain tour.

FUREUR DU JUSTE

SPACE MARINES

L'Adeptus Astartes marche inexorablement vers l'adversaire.

Utilisez cet atout stratégique au début d'un de vos tours. Toutes les figurines de space marines ont la règle spéciale *haine* jusqu'au début de votre prochain tour.

DERNIER CARRÉ

SPACE MARINES

Les space marines tiendront le terrain coûte que coûte.

Utilisez cet atout stratégique après le déploiement et désignez un *objectif stratégique* dans votre zone de déploiement. Toutes les unités de space marines amies ayant au moins une figurine dans un rayon de 6ps de l'objectif ont les règles spéciales *sans peur* et *contre-attaque*.

ARME RELIQUE

SPACE MARINES

C'est une responsabilité honorifique que de porter l'arme d'un primarque.

Utilisez cet atout stratégique après le déploiement, en désignant une figurine space marine amie comme porteuse de la relique. Cette figurine gagne +2 en Force et +2 Attaques.

GRENADE VORTEX

SPACE MARINES

La grenade vortex est la plus puissante arme portable de la galaxie!

Utilisez cet atout stratégique pendant votre phase de Tir pour effectuer l'attaque de tir suivante avec un seigneur de guerre space marine ami:

Portée	F	PA
12ps	D	1

Type

Assaut 1, explosion, vortex

RESSOURCE STRATÉGIQUE

AUTEL DU CHAOS

SPACE MARINES DU CHAOS

Les rituels accomplis sur cet autel assurent la faveur des dieux sombres.

Utilisez cet atout stratégique avant le déploiement. Placez un marqueur ou un élément de décor approprié dans votre zone de déploiement. Toutes les figurines space marines du Chaos amies à 12ps du marqueur ont une sauvegarde *invulnérable* de 6+, ou ajoutent un bonus de +1 à leur sauvegarde *invulnérable* si elles en possèdent déjà une.

CORRUPTION

SPACE MARINES DU CHAOS

Les space marines du Chaos profanent un objectif plutôt que de le capturer.

Utilisez cet atout stratégique pendant n'importe quelle pause. Les *objectifs stratégiques* de votre choix, contrôlés par des figurines space marines du Chaos amies, sont détruits après vous avoir rapporté leurs *points de victoire stratégiques*.

BOLT DÉMON

SPACE MARINES DU CHAOS

Une puissante entité démoniaque est liée à un projectile de bolter.

Utilisez cet atout stratégique à votre phase de Tir pour effectuer l'attaque de tir suivante avec un seigneur space marine du Chaos ami, armé d'un bolter ou d'un pistolet bolter:

Portée	F	PA
24ps	D	2

Type

Assaut 1, énorme explosion, surchauffe

ALLIÉS DÉMONIAQUES

SPACE MARINES DU CHAOS

Les space marines du Chaos implorent l'assistance de leurs sombres maîtres.

Utilisez cet atout stratégique pendant une pause. 1D3 unités amies de démons du Chaos peuvent revenir en jeu après la pause sans dépenser de *point de victoire stratégique*.

TUERIE DE MASSE

SPACE MARINES DU CHAOS

Les batteries des vaisseaux de guerre du Chaos en orbite ouvrent le feu sans discrimination.

Utilisez cet atout stratégique pendant une de vos phases de Tir. Un de vos seigneurs de guerre doit immédiatement effectuer deux *frappes orbitales*, puis un des seigneurs de guerre ennemis peut effectuer une *frappe orbitale* (voir la carte d'atout stratégique du même nom). Notez que ces frappes orbitales ne comptent pas comme des *ressources stratégiques*.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ

SPACE MARINES DU CHAOS

Les space marines du Chaos sont bien décidés à prendre leur revanche.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe lequel de vos tours. Toutes les figurines space marines du Chaos amies ont les règles spéciales **peur** et **rage** jusqu'au début de votre prochain tour.

SOIF DE SANG

DÉMONS DU CHAOS

Les forces ennemies sont soudain prises d'une soif de sang démente, et se précipitent en avant.

Utilisez cet atout stratégique au début d'une phase de Tir ennemie; désignez un *hérald de Khorne* ami. Toutes les unités ennemies, autres que des véhicules, à 12ps ou moins de ce *hérald de Khorne* sont incapables de tirer à cette phase, et doivent tenter de charger la cible éligible la plus proche lors de la phase d'Assaut suivante si elles sont en mesure de le faire.

GRANDE PAVANE

DÉMONS DU CHAOS

Nul ne peut résister à l'attrait de la musique transcendante du Prince de l'Excès.

Utilisez cet atout stratégique au début d'une phase de Mouvement ennemie; désignez un *hérald de Slaanesh* ami. Toutes les unités ennemies autres que des véhicules situées à 18ps ou moins de ce *hérald de Slaanesh* et qui sont capables de se déplacer, se déplacent d'1D6ps dans une direction aléatoire au lieu de se déplacer normalement à ce tour. Déterminez une seule direction: toutes les figurines affectées la suivent.

MENSONGES DE TZEENTCH

DÉMONS DU CHAOS

Dupés par le Grand Conspirateur, les ennemis tirent sur leurs camarades.

Utilisez cet atout stratégique au début de la phase de Tir ennemie; désignez un *hérald de Tzeentch* ami. Sélectionnez une unité ennemie située à 24ps ou moins de ce *hérald de Tzeentch* et capable de tirer. Vous pouvez choisir la cible des tirs de cette unité à ce tour, ainsi que les armes qu'elle utilise, à la place de votre adversaire. Cela signifie que l'ennemi peut tirer sur une unité de son propre camp.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

DÉLUGE DE PESTE

DÉMONS DU CHAOS

L'ennemi succombe aux chancres offerts par le Père des Épidémies.

Utilisez cet atout stratégique lors de votre phase de Tir pour effectuer le tir suivant avec un *hérald de Nurgle* ami:

Portée	F	PA
Fournaise	-	5

Type

Assaut 1, fléau de la chair, ignore les couverts, mort instantanée

ON Y VA LÉ GARS!

ORKS

Les orks sont envahis par une frénésie de destruction.

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe laquelle de vos sous-phases de Charge. Tout mouvement de charge effectué par une unité ork amie lors de cette sous-phase est doublé.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

CHOPEZ-LES!

ORKS

Les orks sont intimement persuadés que l'attaque est la meilleure des défenses, et se lancent dans des conquêtes effrénées.

Utilisez cet atout stratégique après le déploiement. Pour toute la bataille, le camp des orks reçoit le triple de *points de victoire stratégiques* pour chaque *objectif stratégique* qu'il contrôle dans la zone de déploiement adverse, mais ne reçoit que la moitié des points de victoire stratégiques (arrondis à l'entier inférieur) pour les objectifs qu'il contrôle dans sa propre zone de déploiement.

IDOLE DE GORK

ORKS

Ou bien est-ce une idole de Mork?

Utilisez cet atout stratégique avant le déploiement. Placez un marqueur ou une figurine adaptée dans la zone de déploiement des orks. Toute unité d'*infanterie ork* (amie ou ennemie!) dans un rayon de 24ps du marqueur suit la règle spéciale *rage*.

ATELIER DE MÉKANO

ORKS

Les mékanos sont en joie lorsque la bataille se déroule aux portes de leurs ateliers!

Utilisez cet atout stratégique au début de n'importe quel tour ork. Tous les véhicules orks amis dans la zone de déploiement des orks ayant encore au moins 1 Point de Coque récupèrent immédiatement leurs Points de Coque de départ.

TEMPÊTE IRRÉELLE

ELDARS

Les psykers eldars à bord de navires en orbite manipulent l'atmosphère de la planète pour déclencher une tempête d'énergie à la surface.

Utilisez cet atout stratégique lors de votre phase de Tir pour effectuer le tir ci-dessous avec un seigneur de guerre eldar ami:

Portée	F	PA
Infinie	4	2

Type

Artillerie 4, barrage apocalyptique

FANTASMAGORIE

ELDARS

Les eldars se servent de projecteurs d'holo-champs pour désorienter l'ennemi.

Utilisez cet atout stratégique après le déploiement. Toutes les unités d'eldars amies bénéficient de la règle spéciale *dissimulation* lors du premier tour de jeu.

ASSIMILATION

TYRANIDES

Lors des dernières étapes d'une invasion tyranide, la flore de la planète se retourne contre ses habitants originels.

Utilisez cet atout stratégique avant le déploiement. Toutes les forêts, les jungles et les bois sont des terrains *dangereux* pour les figurines autres que des tyranides, en plus des autres règles s'appliquant normalement.

RECYCLAGE

NÉCRONS

Les nécrons peuvent récupérer les épaves adverses et les utiliser pour effectuer des réparations sur leurs propres véhicules.

Utilisez cet atout stratégique lorsqu'un véhicule super-lourd ennemi subit des *dommages catastrophiques*, une fois les dégâts résolus. Tous les véhicules nécrons amis dans un rayon de 12ps de ce véhicule récupèrent immédiatement leurs Points de Coque de départ.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

VAGUE ENTROPIQUE

NÉCRONS

Une myriade de créations microscopiques capables de dévorer le métal se déverse sur le champ de bataille.

Utilisez cet atout stratégique lors de votre phase de Tir. Désignez une figurine de seigneur de guerre nécron ami. Toute figurine ennemie autre qu'un véhicule dans un rayon de 3D6ps de ce seigneur de guerre perd immédiatement sa Sauvegarde d'Armure, et ce jusqu'à la fin de la bataille (sa caractéristique devient "-").

PULSATION STELLAIRE

NÉCRONS

Les vaisseaux des nécrons génèrent des ondes d'énergie qui ravagent les rangs ennemis.

Utilisez cet atout stratégique lors de votre phase de Tir pour effectuer le tir suivant avec une figurine de seigneur de guerre nécron amie:

Portée	F	PA
Infinie	5/4/3	4/5/6

Type

Assaut 1, fission, méga-explosion apocalyptique

SUBVERSION

NÉCRONS

Il n'est nulle machine que les nécrons ne puissent plier à leur volonté.

Utilisez cet atout stratégique au début d'un tour ennemi. Désignez un véhicule ennemi n'étant pas un super-lourd dans un rayon de 24ps d'un seigneur de guerre nécron ami. Cette unité fait partie de votre armée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

OGIVE DARKSTAR

EMPIRE TAU

Cette charge tue les êtres vivants mais laisse les bâtiments intacts.

S'utilise lors de votre phase de Tir pour effectuer le tir suivant avec un seigneur de guerre Tau ami:

Portée	F	PA
Infinie	1	1

Type

Artillerie 1, fléau de la chair, explosion apocalyptique, ignore les couverts

RESSOURCE STRATÉGIQUE

RÉSEAU DE DRONES

EMPIRE TAU

Des drones survolent le champ de bataille et relaient des données aux troupes Tau à proximité.

Utilisez cet atout stratégique lors de votre phase de Tir. Toutes les unités ennemies ayant au moins une figurine dans un rayon de 24ps d'un drone Tau ami comptent comme ayant 1 *pion désignateur laser supplémentaire* pour cette phase de Tir. Les unités ennemies qui n'avaient pas de pion désignateur laser à côté d'elles comptent comme en ayant 1.

POUR LE BIEN SUPRÊME

EMPIRE TAU

Les guerriers Tau sont prêts à se sacrifier pour assurer la victoire de leur race.

Utilisez cet atout stratégique au début d'une phase de Tir ennemie. Pendant toute cette phase, chaque fois qu'une unité ennemie souhaite tirer sur une unité Tau, elle ne peut le faire que sur celle qui est la plus proche (sinon elle ne tire pas du tout).

OGIVE ICEFIRE

EMPIRE TAU

La technologie de cette arme désactive les circuits électroniques avec ses ondes électromagnétiques.

S'utilise lors de votre phase de Tir pour effectuer le tir suivant avec un seigneur de guerre Tau ami:

Portée	F	PA
Infinie	1	-

Type

Artillerie 1, explosion apocalyptique, disruption

RÉSERVES STRATÉGIQUES

Un commandant avisé s'assurera de ne pas placer toutes les troupes sous ses ordres en première ligne. Certaines seront conservées en réserve stratégique, attendant d'entrer en lice au moment critique pour faire basculer le cours de la bataille. Les réserves stratégiques peuvent soutenir un assaut décisif ou renforcer une ligne de défense pour résister à une attaque ennemie.

Les unités qui ne sont pas déployées forment les *réserves stratégiques*. Celles-ci fonctionnent un peu différemment des réserves utilisées dans les missions de *guerre éternelle*, où le joueur ne représente qu'un commandant sur le front, qui n'a guère d'influence sur l'arrivée de ses réserves, à supposer qu'on lui en ait attribué. À Apocalypse, les joueurs sont des généraux de haut rang, qui ont un contrôle total sur les forces sous leurs ordres. Les règles suivantes, qui régissent les réserves stratégiques, reflètent cette différence importante.

Certaines missions d'Apocalypse précisent que des unités doivent être placées en réserves stratégiques. Le premier tour auquel ces unités peuvent entrer en jeu est déterminé par leur type, comme détaillé ci-dessous. Ces unités entrent en jeu comme les réserves (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*), mais le joueur choisit à quel tour elles arrivent.

TABLEAU DES RÉSERVES STRATÉGIQUES

TYPE	DISPONIBILITÉ
Aéronef, aéronef super-lourd, créature monstrueuse ou colossale volante.	N'importe quel tour, y compris le premier.
Unités qui utilisent la <i>frappe en profondeur</i> .	N'importe quel tour, y compris le premier.
Véhicules rapides*.	N'importe quel tour, à partir du deuxième.
Toutes les autres unités.	Après n'importe quelle pause (sauf au 1 ^{er} tour).

* Sauf les aéronefs et ceux qui frappent en profondeur.



ARRIVER APRÈS UNE PAUSE

À moins d'être un aéronef, un aéronef super-lourd, une créature monstrueuse volante, une créature colossale volante, un véhicule rapide, ou d'utiliser la règle *frappe en profondeur*, une unité n'arrive des réserves stratégiques qu'après une pause.

Ces unités entrent en jeu immédiatement après chaque pause, de la même façon que les réserves ordinaires, effectuer un jet de dé pour savoir si elles sont disponibles. **Les joueurs sont libres de décider du nombre d'unités qu'ils font entrer en jeu après chaque pause.** Il n'y a aucune limite en la matière; vous pouvez en faire rentrer quelques-unes, aucune, voire l'intégralité de ces unités. Toutes les unités gardées en réserves stratégiques après la première pause peuvent entrer en jeu après n'importe quelle autre pause.

Notez que les règles normales régissant l'arrivée des réserves ne sont pas utilisées dans les missions qui emploient les réserves stratégiques. Autrement dit, les réserves stratégiques ne peuvent entrer en jeu qu'à partir du tour indiqué par le tableau des Réserves Stratégiques. Mis à part ce qui concerne leur tour d'arrivée, toute règle spéciale s'appliquant à une unité arrivant des réserves reste valide. Ainsi, une unité contrainte à entrer en *réserves imminentes* (comme un aéronef quittant la table) revient au prochain tour du joueur opérant.



Les commandeurs Tau font d'excellents chefs pour les forces de frappe mobiles gardées en réserves.

CATASTROPHES SURNATURELLES

Les étoiles sont alignées, les cieux s'obscurcissent, et d'autres terribles présages s'accumulent. Lors d'une nuit tumultueuse, la funeste destinée d'une planète se manifeste de façon soudaine et spectaculaire. L'apocalypse s'abat sur ce monde, qui vit ses dernières heures – tandis que ses habitants livrent un combat aussi âpre que futile les uns contre les autres. Le feu fait rage, l'air empest le soufre, le vent hurle avec la voix des damnées et la planète est secouée par des forces si puissantes que le sol lui-même se déchire. Un vrai petit paradis...

Ces bouleversements cauchemardesques sont représentés par les règles de *catastrophes surnaturelles* suivantes. Attention, âmes sensibles s'abstenir...

Pour cette raison, avant chaque bataille, l'organisateur doit décider d'employer ou non les règles de catastrophes surnaturelles. Comme vous l'avez déjà pressenti, elles peuvent avoir un effet déterminant sur le déroulement de la partie, aussi un organisateur avisé devrait-il consulter ses joueurs au préalable s'il souhaite les utiliser.

S'il a été convenu d'employer les règles de catastrophes surnaturelles, l'organisateur est libre de choisir quel tableau utiliser. Nous en avons inclus six dans cette section, et vous pouvez aussi bien en sélectionner un que laisser le sort décider. Dans ce dernier cas, il suffit d'effectuer un jet sur le tableau ci-dessous. Le résultat du dé déterminera quel tableau de catastrophe surnaturelle sera utilisé tout au long de la bataille.

TABLEAU DES CATASTROPHES SURNATURELLES

D6 CATASTROPHE SURNATURELLE

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Brèche Warp |
| 2 | Tempête de magma |
| 3 | Conjonction psychique |
| 4 | Explosion sismique |
| 5 | Apocalypse de zombies |
| 6 | Exterminatus |



MAÎTRISER LA CATASTROPHE

Au début de chaque tour de jeu, sélectionnez un joueur aléatoirement. Durant ce tour de jeu, ce joueur tient le rôle de *maître des catastrophes*, car il prend le contrôle des désastres apocalyptiques qui ravagent la planète. **Ce joueur doit jeter 1D3 et ajouter le numéro du tour en cours, puis consulter le tableau de catastrophes surnaturelles approprié pour voir ce se produit.** Ces résultats prennent immédiatement effet. Toutefois, ils ne se cumulent pas.

Certains résultats demandent au maître des catastrophes de réaliser au moins une attaque. Si celle-ci utilise un gabarit, utilisez le centre de celui-ci pour définir l'origine de l'attaque, afin d'allouer les blessures comme si elles étaient infligées par une arme de *barrage* (voir les règles spéciales du livre de règles de *Warhammer 40,000*). En revanche, si l'attaque provoque un nombre de touches égal au nombre de figurines de l'unité, effectuez dans ce cas une allocation aléatoire des blessures.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Les règles qui suivent permettent de recréer un environnement dévastateur pour vos batailles. Il est préférable de convenir à l'avance des règles de catastrophes surnaturelles qui seront utilisées pour la partie (longtemps avant si possible) de sorte que les joueurs se familiarisent avec elles et qu'ils puissent sélectionner les figurines adéquates si nécessaire.

Plusieurs missions d'Apocalypse prévoient au moins une catastrophe surnaturelle, de même que certaines missions du livre de règles de *Warhammer 40,000* utilisent les règles de *combat nocturne*. Lorsque vous sélectionnez une mission, vérifiez si elle inclut déjà des catastrophes surnaturelles avant de choisir les vôtres.

D'ordinaire, il se produit tant de choses lors d'une partie d'Apocalypse que nous ne recommandons pas d'utiliser plus d'une catastrophe surnaturelle à la fois – mettre en place une table durant une tempête de magma préfigure bien assez de destruction sans avoir besoin de lui ajouter les conséquences dévastatrices d'une conjonction psychique.



1) BRÈCHE WARP

La réalité devient floue, frémit, puis se déchire alors qu'une tempête Warp envahit le monde. Une lésion béante s'ouvre sur le champ de bataille, révélant un horrible paysage de visages hurlants et de cieus striés de sang.

Sur la brèche : Effectuez un tir au dé avant le déploiement. Le gagnant doit placer un pion n'importe où sur la table et effectuer une déviation de 2D6ps. Un joueur de l'autre camp place ensuite un deuxième pion à 24ps du premier, et le fait dévier de 2D6ps. La ligne qui sépare les deux pions représente la brèche formée par la tempête Warp. C'est un terrain infranchissable qui bloque les lignes de vue.

TABLEAU DE BRÈCHE WARP

1D3+ TOUR	EFFET
2-3	Bourrasque démoniaque : L'air s'emplit de babillements et de caquètement déments tandis que les hurlements des damnés s'engouffrent par la brèche. Pour résoudre les tests de moral ou de pilonnage, les unités utilisent leur valeur de Cd la plus faible au lieu de la plus élevée. En outre, les psykers à 24ps ou moins de la brèche génèrent 2 points de charge Warp supplémentaires par tour.
4-5	Invasion Warp : Attirées par le carnage, les légions des dieux sombres se déversent depuis la lésion dans le monde matériel, pour fondre sur leurs proies mortelles. Le maître des catastrophes peut placer jusqu'à 1D3 unités de 2D6 figurines (effectuez un jet séparé pour chaque unité) n'importe où à 6ps ou moins de la brèche et à plus d'1ps de toute autre unité. Ces unités doivent être issues des sections Troupes, Élite ou Attaque Rapide du Codex: Démon du Chaos. Ces unités peuvent charger à ce tour et sont sous le contrôle du joueur qui les a placées jusqu'à la fin de la partie. Si votre groupe de jeu ne possède pas d'assez de figurines pour placer ces unités, ou si vous manquez de place pour les déployer, placez autant de figurines que possible – le reste est ignoré.
6+	Seigneurs de la ruine : Les généraux des légions démoniaques jaillissent de la tempête dans une explosion impie, et défient les cieus en hurlant. Comme invasion Warp ci-dessus, excepté que les unités doivent être des figurines individuelles, sans amélioration, issues des sections QG ou Soutien du Codex: Démon du Chaos.

2) TEMPÊTE DE MAGMA

Une pluie de feu s'abat suite à l'éruption cataclysmique d'une chaîne de super-volcans, qui a projeté des tonnes de lave dans le ciel. Le sol semble mijoter sous l'effet des lacs de magma. En effet, le sang bouillant de la terre a transformé le champ de bataille en un enfer bien réel, au point que même l'air s'embrase à présent.

TABLEAU DE TEMPÊTE DE MAGMA

1D3+
TOUR

EFFET

2-3

Pluie de lave: *De la roche fondue chute du ciel en rafales subites, incinérant les troupes sans protection et carbonisant les véhicules légers avec leur équipage.*

Le maître des catastrophes jette 1D3 pour savoir combien d'unités sont touchées par la *pluie de lave*. En commençant par le camp du maître des catastrophes, chaque camp désigne à tour de rôle une unité ennemie victime de la pluie de lave. L'unité désignée subit 1D6 touches de F7 PA3. Une même unité ne peut pas être choisie plus d'une fois dans un même tour de jeu pour être victime de la pluie de lave.

4-5

Rochers enflammés: *Des rochers et des débris incandescents, certains de la taille d'un Land Raider, s'abattent du ciel sur les combattants à la surface.*

Le maître des catastrophes jette 1D6 pour savoir combien de rochers enflammés tombent. En commençant par le camp du maître des catastrophes, chaque camp résout à tour de rôle une attaque de rocher enflammé. Pour ce faire, un joueur désigne un point du champ de bataille et effectue une déviation de 2D6 ps. Chaque rocher enflammé a le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
N/A	10	2	G ^{de} explosion

6+

Fournaise ambiante: *Les munitions explosent dans l'arme qui s'apprête à tirer, les plaques d'armure fondent sur la chair, tandis que l'air s'embrase en immolant les soldats par centaines.*

Les sauvegardes d'armure sont réduites d'1 (une sauvegarde d'armure de 4+ devient 5+) jusqu'à la fin du tour de jeu. Les figurines avec une sauvegarde d'armure de 6+ la perdent. Toutes les armes suivent la règle spéciale *surchauffe* jusqu'à la fin du tour de jeu. Les armes déjà sujettes à cette règle *surchauffent* sur 1-2. Ainsi, sur 2, une figurine avec une CT de 5 ou plus touchera sa cible, mais subira les effets de la règle spéciale *surchauffe*.

3) CONJONCTION PSYCHIQUE

Le cycle d'une planète est achevé, une tempête Warp a occulté le soleil ou les étoiles sont peut-être alignées. Quelle qu'en soit la raison, des corps célestes ont lentement glissé dans les limbes. Ils forment une conjonction astrale qui augmente sensiblement les capacités de tous les psykers sous sa lumière blafarde, et octroie même des capacités psychiques mineures à ceux qui n'en possèdent aucune d'ordinaire.

TABLEAU DE CONJONCTION PSYCHIQUE

1D3+
TOUR

EFFET

2-3

L'esprit ascendant: Des êtres éthériques meurtriers jaillissent des esprits tourmentés des combattants.

Les unités autres que des véhicules et des psykers ont la règle **confrérie de psykers** et le pouvoir psy *Correction* (cf. livre de règles de Warhammer 40,000). Les personnages indépendants peuvent utiliser leur propre Cd pour les tests psychiques.

4-5

Rupture de causalité: Les capacités latentes des guerriers se manifestent, leur permettant de manipuler la réalité. Inutile de dire que l'influence corruptrice du Warp n'est pas étrangère à la confusion consécutive...

Durant ce tour de jeu, tous les jets de dé qui donnent 1 doivent être relancés, y compris les dés utilisés pour les jets de 2D6, 3D6, etc.

6+

Tornades psychiques: Des tourbillons d'énergie psychique strient le champ de bataille, en plongeant dans une démente suicidaire ceux qu'ils traversent.

Le maître des catastrophes place le gabarit de grande explosion n'importe où sur la table, puis effectue une déviation de 2D6ps. Le gabarit reste en jeu jusqu'à la fin de la bataille, en déviant de 2D6ps au début de chaque tour.

Toute figurine autre qu'un véhicule est retirée du jeu sans aucune sauvegarde si le gabarit se déplace au-dessus d'elle. S'il s'arrête sur un véhicule, augmentez la distance de déviation du minimum requis pour que ce ne soit plus le cas. Le gabarit est un terrain *mortel*. Toute figurine à 6ps ou moins du gabarit suit les règles spéciales **haine, rage et sans peur**.

4) EXPLOSION SISMIQUE

La surface de la planète se fissure, chaque nouvelle crevasse précipitant des centaines de combattants dans l'oubli. Des édifices grandioses s'écroulent, des blocks d'habitation s'effondrent en broyant les soldats à l'intérieur. Les plaques tectoniques de la planète s'éventrent et se séparent, et la lave se déverse sur la surface du monde comme du sang jaillit d'une entaille.

Note du concepteur: Explosion sismique ne peut être utilisée que sur une surface de jeu modulaire, comme la Table de Jeu Citadel. Si votre bataille ne se déroule pas sur une telle surface, sélectionnez une autre catastrophe.

TABLEAU D'EXPLOSION SISMIQUE

1D3+
TOUR

EFFET

2-3

Fissures: La surface de la planète se fend de part en part, en provoquant la mort rapide de centaines d'inconscients tout en projetant des jets de vapeur dans l'air.

Le maître des catastrophes choisit deux côtés d'une seule section de table qui ne font pas partie des bords de table. Ces bordures de section sont du terrain *dangerueux* jusqu'au début du prochain tour de jeu.

4-5

Ruine: Le sol se dérobe dans un violent tremblement de terre. Des complexes entiers s'effritent au milieu des combattants, en écrasant ceux qui s'y abritaient sous une cascade de poussière et de débris.

Le maître des catastrophes doit désigner 1D3+1 bâtiments (fortifications et fortification massives incluses). Effectuez un jet sur le tableau des Dégâts des Bâtiments pour chaque bâtiment désigné, en ajoutant +2 au résultat du dé.

6+

Effondrement total: Toute une section du champ de bataille disparaît dans un abîme en fusion. Toute trace du relief, des constructions, des véhicules et des soldats qui étaient présents quelques instants avant la rupture tectonique est dissoute dans la lave.

Le maître des catastrophes doit désigner aléatoirement une section de table et la retirer immédiatement du jeu, avec absolument tout ce qu'il y a dessus ou ce qui la touche d'une façon quelconque – tout sombre dans la crevasse! Aucune sauvegarde d'aucune sorte n'est permise, y compris ce qui s'y apparente, comme la règle spéciale *insensible à la douleur* ou les *protocoles de réanimation des nécrons*. La section manquante est traitée comme un terrain *infranchissable* jusqu'à la fin de la partie.

5) APOCALYPSE DE ZOMBIES

Des cadavres reprennent vie et les morts se fraient un chemin jusqu'à la surface tandis que des fantômes issus du Warp hurlent. Il peut s'agir d'une épidémie de zombies, ou de l'influence néfaste du Warp sur le temps. Une chose est sûre, les vivants vont souffrir !

TABLEAU D'APOCALYPSE DE ZOMBIES

1D3+
TOUR

2-3 Zombies de la peste : Les morts se remettent debout, une lueur surnaturelle dans leurs yeux.

À ce tour, chaque fois qu'une figurine d'infanterie autre qu'un démon est retirée du jeu après une sauvegarde ratée, le maître des catastrophes la replace à 6ps ou moins de là où elle est morte. Elle devient un zombie de la peste, représentez-le. Les figurines retirées du jeu sans avoir eu le droit d'effectuer une sauvegarde ne peuvent pas revenir en tant que zombie de la peste. Si possible, ce zombie doit rejoindre une unité de zombie de la peste en se plaçant en cohésion d'unité. S'il n'y a pas d'unité à portée, il forme une nouvelle unité. Les zombies de la peste reviennent en jeu avec 1PV, CCI et Svg "-", mais leurs autres caractéristiques restent inchangées. Ils ne peuvent pas tirer ni sprinter et ont les règles spéciales **insensible à la douleur, lent et méthodique et sans peur**. Les unités de zombies de la peste sont contrôlées par le maître des catastrophes du tour, bien qu'elles soient traitées comme des ennemies par toutes les unités qui ne sont pas des zombies de la peste. Les zombies de la peste peuvent charger au tour où ils reviennent en jeu. Ils sont retirés du jeu lorsqu'ils sont tués. Ils ne reviennent pas en tant que zombies une seconde fois.

4-5 Morts inapaisés : Une horde de cadavres jaillit de la terre, les bras tendus pour griffer les vivants.

Le maître des catastrophes jette 5D6, puis il place 1 unité de zombies de la peste composée d'autant de figurines que le total des dés, n'importe où sur la table à plus de 6ps de toute autre figurine. Il peut utiliser des figurines d'infanterie retirées du jeu plus tôt durant la partie. Voir ci-dessus pour les règles des zombies de la peste.

6+ Fantômes du passé : Une escouade que l'on croyait perdue réapparaît dans le tumulte du champ de bataille.

Le maître des catastrophes choisit une unité d'infanterie amie retirée comme perte plus tôt durant la partie. Elle frappe en profondeur immédiatement, n'importe où sur la table avec ses effectifs de départ. On considère qu'elle entre en jeu depuis les réserves stratégiques. Par ailleurs, l'unité est **insensible à la douleur, lente et méthodique et sans peur**.

6) EXTERMINATUS

L'Exterminatus est l'arme la plus terrible de l'arsenal de l'Imperium de l'Humanité. Il est capable d'oblitérer la population d'un monde entier et de détruire la planète dans la foulée. Il a été employé pour lutter contre des hérésies à l'échelle planétaire, des mutations ou des maladies incontrôlables, pour prévenir l'ouverture ou l'élargissement de failles Warp, ou même lorsque des xenos sont si enracinés que les ressources de la planète (population comprise) sont irrécupérables.

TABLEAU D'EXTERMINATUS

1D3+
TOUR

2-3 Bombardement orbital : La flotte en orbite haute fait pleuvoir des mégatonnes d'explosifs. Ces armes sont conçues pour éradiquer toute vie, même celle retranchée dans l'écorce planétaire.

Le maître des catastrophes jette 1D3 pour savoir combien de bombardements orbitaux s'abattent à ce tour, puis, en commençant par celui du maître des catastrophes, chaque camp en résout un à tour de rôle. Voir l'atout stratégique *bombardement orbital* (p.31) pour les détails de l'attaque, en ignorant la mention *ressource stratégique*.

4-5 Bombe virale : Le virus dévoreur de vie se répand comme un feu de brousse, en réduisant lentement mais inexorablement toute forme de vie en soupe protoplasmique. Les gaz qui résultent de la réaction rendent l'atmosphère irrespirable... et hautement inflammable.

Chaque unité sur la table autre qu'un véhicule subit un nombre de touches de Force 3 PA5 égal au nombre de figurines qui la composent.

6+ Atmosphère incendiaire : Que ce soit à cause du barrage soutenu de torpilles cycloniques ou de l'embrasement des gaz résultant du bombardement viral, l'atmosphère produit une série d'explosions aux proportions planétaires.

Chaque unité sur la table subit un nombre de touches de F10 PA2 égal au nombre de figurines qui la composent.



COURSE À LA DESTRUCTION

Il n'est pas rare que deux armées se rencontrent fortuitement durant une campagne. Les généraux de chaque camp reçoivent soudain les rapports d'éclaireurs hors d'haleine qui ont aperçu la force ennemie en approche. Chaque camp essaye alors de prendre l'adversaire de vitesse et de l'attaquer avant que celui-ci ait organisé ses forces pour riposter.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p. 18). Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Chaque camp mise en secret (en l'écrivant) le temps qu'il souhaite prendre pour se déployer. Les mises doivent être en minutes entières. La mise correspond au temps que chaque camp aura pour déployer son armée. Celui dont la mise est la plus basse se déploie en premier (tirez au dé en cas d'égalité pour savoir qui se déploie en premier).

Les unités doivent se placer n'importe où dans leur zone de déploiement à plus de 9ps de la ligne centrale, ou être gardées en *réserves stratégiques* (p. 37). Les unités qui ne sont pas déployées lorsque le temps misé est écoulé doivent être placées en *réserves stratégiques*.

Une fois que le premier camp s'est déployé, le camp opposé fait de même, avec un temps égal à sa propre mise.

Après le déploiement des deux camps, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer en utilisant leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Le camp qui s'est déployé en premier a le premier tour, à moins que l'autre camp ne *prenne l'initiative* (p. 22).

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à la limite de temps impartie (p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (p. 22). Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

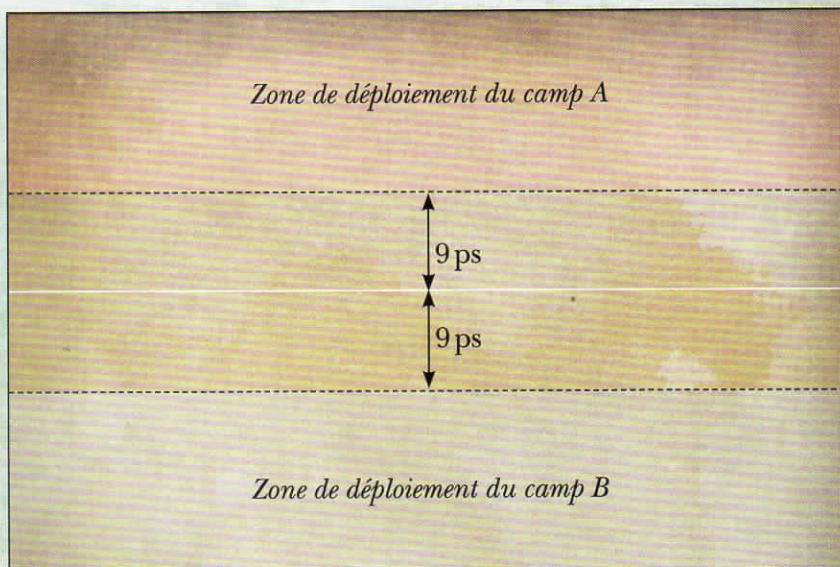
Intervention divine, heure de gloire, objectifs mystérieux, atouts stratégiques, objectifs stratégiques, réserves stratégiques, points de victoire stratégiques, catastrophes surnaturelles (p. 22-41).



LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales. Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces moitiés soit une ligne droite. Puis l'autre camp attribue les moitiés de table à chaque camp.

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p. 20).



BOUCHERIE

Certaines batailles d'Apocalypse débutent par une confrontation modeste, pour se transformer en conflit à grande échelle. Tandis que la bataille fait rage et que la victoire est indécise, les généraux demandent désespérément des renforts. Les deux camps engagent alors leurs réserves pour prévaloir, et il s'ensuit une escalade qui prend des allures de lutte pour survivre, un affrontement dont l'issue sera déterminante pour la suite de la campagne.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p. 18). Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Chaque camp mise en secret (en l'écrivant) le nombre d'unités qu'il souhaite déployer sur le champ de bataille. Aucun camp ne peut miser moins d'un quart ni plus de la moitié de ses unités. Par exemple, une armée de 24 unités doit miser entre 6 et 12 unités. À cet égard, les personnages, les unités embarquées et les transports assignés comptent comme des unités séparées.

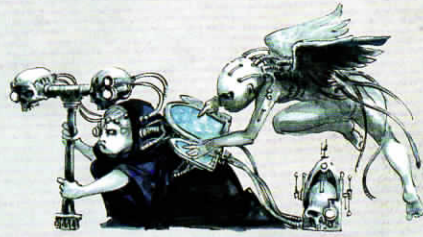
Le camp dont la mise est la plus basse se déploie en premier (tirez au dé en cas d'égalité pour savoir qui se déploie en premier). Les unités peuvent se placer n'importe où dans leur zone de déploiement à plus de 12 ps de la ligne centrale. Le nombre d'unités déployées doit correspondre à la mise, les autres unités sont placées en *réserves stratégiques* (p. 37).

Une fois que le premier camp s'est déployé, le camp opposé fait de même, avec un nombre d'unité égal à sa propre mise.

Après le déploiement des deux camps, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer en utilisant leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Le camp qui s'est déployé en premier a le premier tour, à moins que l'autre camp ne *prenne l'initiative* (p. 22).



DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à la limite de temps impartie (p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (p. 22). Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

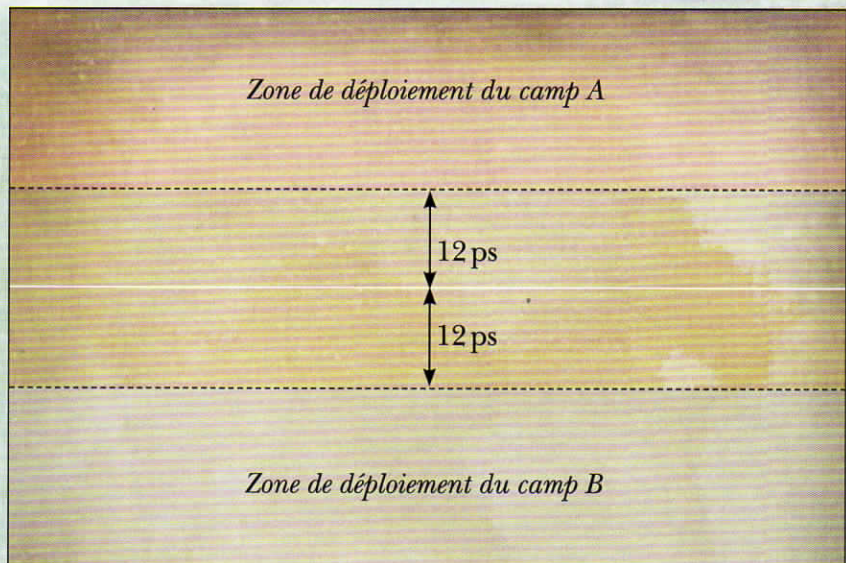
RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Intervention divine, heure de gloire, objectifs mystérieux, atouts stratégiques, objectifs stratégiques, réserves stratégiques, points de victoire stratégiques, catastrophes surnaturelles (p. 22-41).

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales. Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces moitiés soit une ligne droite. Puis l'autre camp attribue les moitiés de table à chaque camp.

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p. 20).



CARREFOUR DE LA MORT

Un champ de bataille est un espace confus, surtout la nuit, lorsqu'il devient encore plus difficile de localiser précisément ses alliés, sans parler de l'ennemi ! L'affrontement qui résulte d'une telle situation verra les deux camps dangereusement entremêlés, avec des alliés et des ennemis dispersés sans distinction sur toute la zone des combats.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p. 18). Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Chaque camp doit séparer ses forces en trois contingents à peu près équivalents. Il n'est pas très important qu'ils soient exactement de même taille, tant qu'aucun ne contient pas plus du double d'unités qu'un des deux autres. À cet égard, les personnages indépendants, les unités embarquées et les transports assignés comptent comme des unités séparées.

Tirez au dé : le camp gagnant doit déployer un contingent. Toutes les unités de ce contingent doivent être placées entièrement à 18ps ou moins d'un pion de leur camp (voir Le Champ de Bataille, ci-dessous) et à plus de 18ps d'un pion ennemi, ou être gardées en *réserves stratégiques* (p. 37). Les unités ne pouvant être déployées faute de place doivent être gardées en *réserves stratégiques*. Le camp opposé déploie ensuite un de ses contingents de la même façon, puis on alterne jusqu'à ce que tous les contingents aient été déployés. Les figurines doivent être à plus d'1ps de toute figurine ennemie. Chaque contingent doit se déployer autour d'un pion différent.

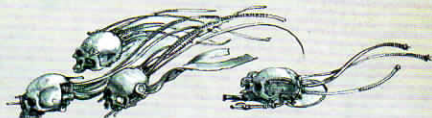
Après le déploiement des deux camps, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer selon règles spéciales.

PREMIER TOUR

Tirez au dé pour savoir quel camp a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à la limite de temps impartie (p. 21).



CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (p. 22). Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Intervention divine, heure de gloire, objectifs mystérieux, atouts stratégiques, objectifs stratégiques, réserves stratégiques, points de victoire stratégiques, catastrophes surnaturelles (p. 22-41).

Danse avec le diable au clair de lune : Les règles de *combat nocturne* du livre de règles de Warhammer 40,000 s'appliquent lors du premier tour de jeu. Au début du deuxième tour de jeu, les deux camps lancent un dé ; sur un double, *combat nocturne* s'applique durant un autre tour de jeu. Quoi qu'il advienne, *combat nocturne* cesse au début du troisième tour.

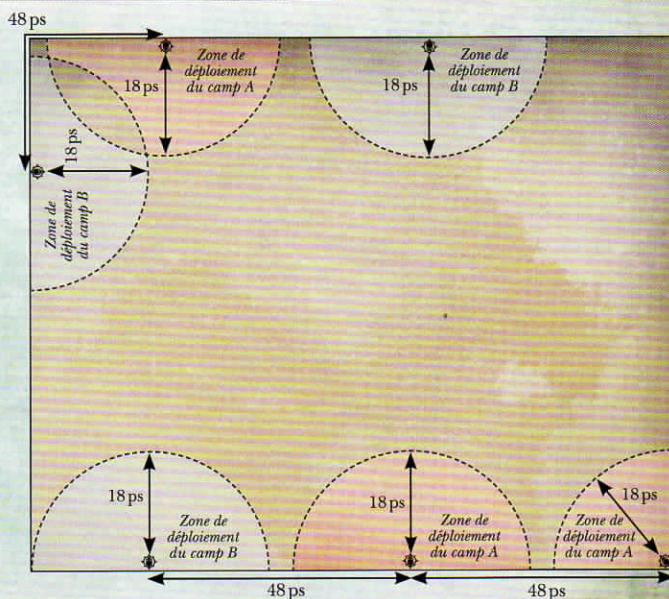
LE CHAMP DE BATAILLE

Chaque camp doit placer trois pions le long des bords de la table, soit au total six pions. L'emplacement des pions de chaque camp détermine où il pourra déployer ses unités. Peu importe la nature des pions, pour peu qu'on voie à quel camp ils appartiennent.

Tirez au dé pour savoir qui place le premier pion, puis alternez, un camp après l'autre. Les pions doivent être placés sur les bords de table, à plus de 48ps de tout autre pion. Cependant, la distance entre deux pions doit être mesurée le long des bords de table, et non directement de pion à pion (voir la carte ci-contre).

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p. 20).

Note du concepteur : Cette mission est prévue pour une table d'au moins 48 x 96ps.



ATTAQUE EN TENAILLE

Les armées engagées dans des conflits planétaires sont parfois si encombrantes qu'elles peuvent être vulnérables aux assauts de formations plus petites, souvent séparées pour attaquer sur les deux flancs à la fois. Pour s'en sortir, le défenseur n'a d'autre choix que de garder un front à distance, tout en réduisant l'autre moitié de la force ennemie à néant.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p. 18). Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Déterminez tout d'abord le camp attaquant et le camp défenseur. Si un camp a moins de points d'armée, il est l'attaquant d'office. Si les deux camps ont le même nombre de points d'armée, tirez au dé : le gagnant est l'attaquant.

L'armée de l'attaquant doit être divisée en deux détachements à peu près équivalents, chacun possédant environ la moitié des unités de l'armée. Il n'est pas très important qu'ils soient exactement de même taille, tant que l'un ne contient pas plus du double d'unités que l'autre. À cet égard, les personnages indépendants, les unités embarquées et les transports assignés comptent comme des unités séparées. Toutes les unités d'un détachement doivent entrer en jeu par un des bords de table de l'attaquant, celles de l'autre détachement doivent le faire par le bord opposé.

Le défenseur se déploie en premier, n'importe où à plus de 24ps des bords de table de l'attaquant, et peut garder des unités en *réserves stratégiques* (p. 37). L'attaquant se déploie en second, à 12ps ou moins de ses bords de table nominatifs. Les unités de l'attaquant peuvent aussi se déplacer depuis les bords de table de l'attaquant au premier tour ou être gardées

en *réserves stratégiques*. Après le déploiement des deux camps, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéploier en utilisant leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Tirez au dé pour savoir quel camp a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à la limite de temps impartie (p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (p. 22). Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

OBJECTIF SECONDAIRE

À la fin de la bataille, chaque camp dénombre ses unités qui ont été détruites ou qui ont fui hors de la table (celles qui ont été détruites mais qui sont ensuite revenues en jeu ne comptent pas si elles sont présentement sur la table). Le camp adverse gagne un *point de victoire stratégique* pour chaque unité détruite ou ayant fui hors de la table.

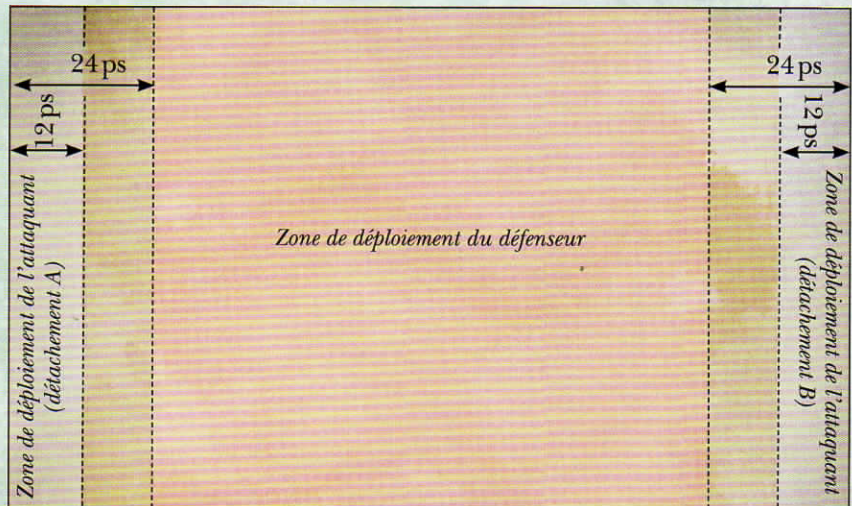
RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Intervention divine, heure de gloire, objectifs mystérieux, atouts stratégiques, objectifs stratégiques, réserves stratégiques, points de victoire stratégiques, catastrophes surnaturelles (p. 22-41).

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, et tirez au dé. Le gagnant est l'attaquant et prend les deux bords de tables opposés les plus éloignés. Les bords de tables restants sont ceux du défenseur. Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p. 20).

Note du concepteur: Ici, les objectifs stratégiques peuvent être placés à moins de 12ps d'un bord de table, mais ils doivent être à plus de 12ps les uns des autres.



ASSAUT FINAL

Une campagne aboutira souvent à un assaut final destiné à écraser les restes d'une armée ennemie. La seule chance pour les défenseurs acculés est d'encaisser l'attaque initiale puis de lancer une féroce contre-offensive. Avec un peu de chance, ils seront capables de changer une défaite certaine en triomphe inattendu.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p. 18). Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé, le vainqueur est l'attaquant.

Le défenseur se déploie en premier. Les unités qui défendent peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, ou conservées en *réserves stratégiques* (p. 37). Une fois le défenseur déployé, l'attaquant fait de même.

Les unités attaquantes peuvent se déployer n'importe où dans leur zone de déploiement à plus de 12 ps d'une figurine du camp défenseur, ou être conservées en *réserves stratégiques* (p. 37). Après le déploiement des deux camps, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer en utilisant leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Le camp attaquant a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à la limite de temps impartie (p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (p. 22). Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Intervention divine, heure de gloire, objectifs mystérieux, atouts stratégiques, objectifs stratégiques, réserves stratégiques, points de victoire stratégiques, catastrophes surnaturelles (p. 22-41).

Victoire ultime: Dans cette mission, les *objectifs stratégiques* dans la zone du défenseur valent le double de points (p. 22).

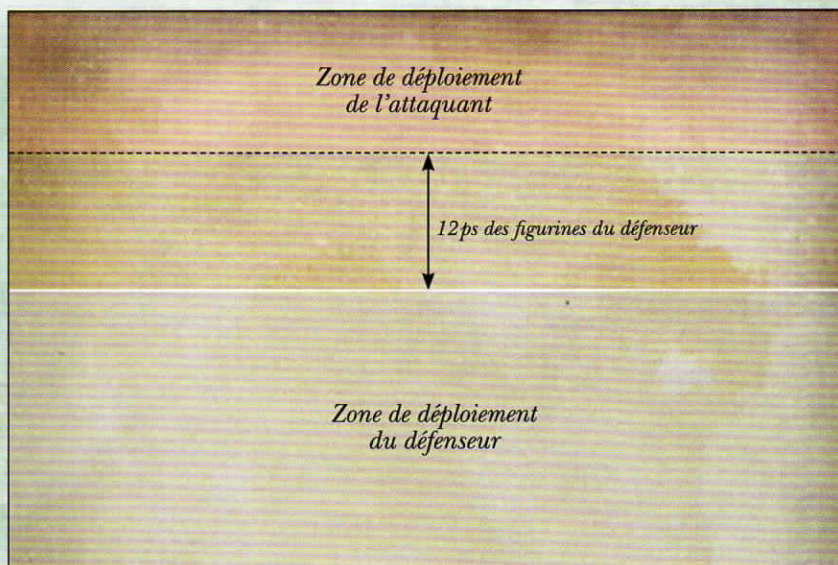
La mort venue du ciel: Les attaquants sont soutenus pour cet assaut final par des vaisseaux en orbite. Un seigneur de guerre du camp attaquant (choisis par les joueurs attaquants) peut effectuer une attaque de tir à chaque phase de Tir avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
Infinie	10/8/6	1/4/-	Artillerie 1, méga-explosion apocalyptique, ressource stratégique

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales. Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces moitiés soit une ligne droite. Puis l'autre camp attribue les moitiés de table à chaque camp.

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p. 20).



EXTERMINATUS!

Les batailles apocalyptiques sont terrifiantes, et il arrive que les combattants emploient des armes si puissantes qu'elles sont capables de détruire des planètes entières. Les deux armées sont à présent si désespérément engagées dans la fureur des combats qu'elles se moquent des conséquences de leurs actions, même si celles-ci conduisent à leur propre destruction.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p. 18). Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé. Le gagnant se déploie en premier. Ses unités peuvent se déployer n'importe où sur leur moitié de table à plus de 12ps de la ligne médiane, ou être conservées en *réserves stratégiques* (voir p. 37).

Puis le camp adverse se déploie. Ses unités sont placées n'importe où sur leur moitié de table à plus de 12ps de la ligne médiane, ou sont conservées en *réserves stratégiques* (voir p. 37).

Après le déploiement des deux camps, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer en utilisant leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

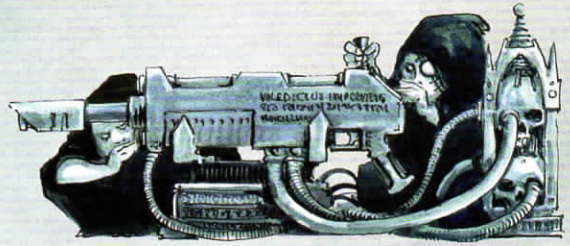
Jetez 1D6: sur 1-4, le camp qui s'est déployé en premier a le premier tour; sur 5-6, c'est le camp qui s'est déployé en second qui a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à la limite de temps impartie (p. 21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (p. 22). Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.



RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Intervention divine, heure de gloire, objectifs mystérieux, atouts stratégiques, objectifs stratégiques, réserves stratégiques, points de victoire stratégiques (p. 22-37).

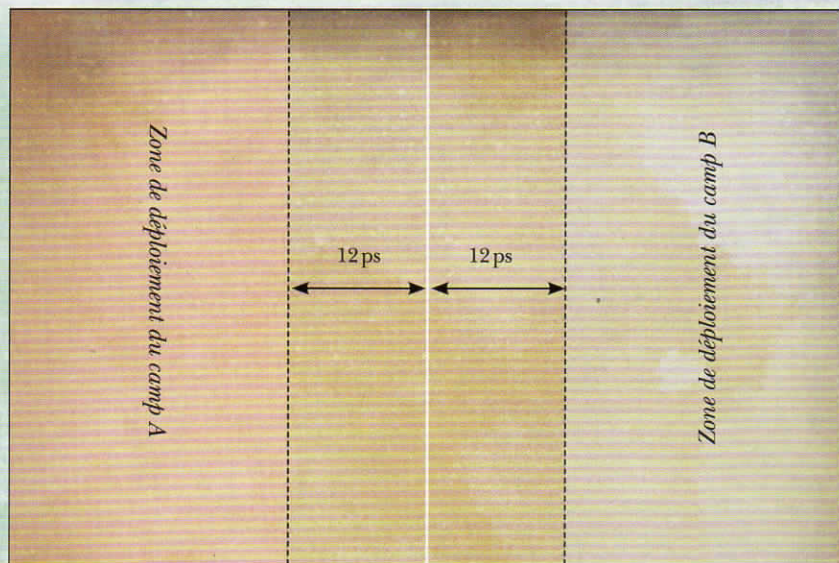
C'est la fin du monde! Cette mission est jouée tandis qu'une série de désastres ravagent le champ de bataille. Pour le représenter, le tableau de *catastrophe surnaturelle* Exterminatus doit être utilisé pour cette mission (p. 41).

L'ultime combat: Toutes les unités des deux camps ont la règle spéciale *zélote*.

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales. Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces moitiés soit une ligne droite. Puis l'autre camp attribue les moitiés de table à chaque camp.

Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p. 20).



ORGANISER L'APOCALYPSE

Les parties d'une telle taille nécessitent quelques préparatifs afin de commencer à jouer le plus rapidement possible. La section qui suit regorge de conseils pratiques de la part de hobbyistes vétérans.

DE LA PLANIFICATION

Si vous avez lu ce livre jusqu'ici, vous savez déjà l'essentiel pour jouer à Apocalypse. Il ne vous reste plus qu'à ramener votre collection de figurines Citadel et à livrer une très grosse bataille de Warhammer 40,000. Bien sûr, cela ne s'arrête pas là, mais comme vous avez pu le constater jusqu'à présent, à part rajouter quelques règles, de nouvelles unités et mettre en place une table de jeu plus grande qu'à l'habitude, il n'y a pas grand-chose d'autre à faire. Néanmoins, il reste toujours à clarifier quelques petits détails. Cela signifie que bien qu'il soit facile de dire "Amenez toute votre collection de figurines Citadel et préparez-vous à jouer une grosse bataille de Warhammer 40,000", le fait de rassembler tout le monde dans un endroit précis, et de prévoir tout le matériel, le temps nécessaire, sans oublier les victuailles, peut de révéler bien plus complexe qu'il n'y paraît de prime abord.

Heureusement, quelques préparatifs permettront à vos batailles d'Apocalypse de se dérouler sans anicroche et vous feront gagner énormément de temps. C'est pour ces raisons que nous allons vous donner quelques conseils et astuces pour organiser de grandes parties. Nous espérons que vous les trouverez utiles et qu'ils vous faciliteront la tâche. D'une certaine façon, ces conseils sont même plus importants que toutes les règles de jeu et les nouvelles unités, tout simplement parce que si vous ne soignez pas les préparatifs de votre partie, ce ne sont pas les règles et les figurines qui vous viendront en aide...

Notez que ces suggestions prennent encore plus d'importance dans le cas de batailles réellement imposantes; aussi, pour des parties d'Apocalypse de taille limitée, vous pouvez en ignorer certains.



L'ORGANISATEUR

Notre premier conseil (qui est également le plus important) est qu'une partie devrait être organisée par une seule personne. Ce ne doit pas forcément être la même à chaque fois, mais dans tous les cas cela facilitera les choses. L'organisateur doit se comporter comme un "tyran éclairé", capable d'écouter les suggestions et les conseils des autres tout en prenant les décisions concernant le déroulement de la partie. Si vous livrez une bataille particulièrement importante ou complexe, l'organisateur aura peut-être besoin de personnes pour l'assister, cependant, il est préférable que ces dernières n'aient pas de décision à prendre et se contentent d'exécuter.

Une fois que vous avez sélectionné l'organisateur, celui-ci devra passer par quatre étapes avant tout le reste :

1. Les participants
2. Le lieu
3. La surface de jeu
4. Le plan

1. LES PARTICIPANTS

La première chose à faire est de trouver au moins un adversaire. Certes, Apocalypse fonctionne avec seulement deux joueurs, mais il est encore plus amusant avec une équipe pour constituer chaque camp. Les parties avec trois ou quatre personnes par camp sont faciles à organiser, et il est tout à fait possible de voir plus grand pourvu que vous disposiez de l'espace et du temps requis.

Le seul réel problème des grosses parties consiste à s'assurer que tous les participants seront là et à l'heure le jour J. C'est à peu près aussi facile que de discipliner un groupe de chats errants. Pour cette raison, nous vous déconseillons de dire simplement "Hé, qui a envie de faire une partie d'Apocalypse?" car tout le monde vous répondra "Avec plaisir!" et vous laissera vous débrouiller pour trouver un horaire qui arrangera tout le monde (ce qui est, bien évidemment, une gageure).

En fait, il vaut mieux présenter les choses sous cette forme: "J'organise une partie d'Apocalypse ce jour-là, qui veut participer?" Tant que vous prévoyez la date quelques semaines à l'avance, vous êtes certain de rassembler plusieurs volontaires. Si le nombre de places est limité, dites-le clairement dès le départ, histoire d'éviter de vexer quelqu'un en étant obligé de refuser sa présence.

Une fois que vous aurez la liste des participants, assurez-vous qu'ils notent dans leur agenda la date du rendez-vous, et qu'ils en informent leur conjoint ou leurs parents. Enfin, rappelez-leur environ une fois par semaine la date de la partie, en leur précisant que vous ne leur en voudrez pas s'ils se désistent, du moment qu'ils vous préviennent un peu à l'avance. Ce dernier point est important, car les gens ont parfois peur de dire qu'ils ne peuvent pas venir, et attendent la dernière minute pour le faire, si bien que vous vous retrouverez bien embêté le moment venu parce qu'une ou plusieurs personnes vous auront fait faux bond.

La seule autre chose que vous devez préciser aux joueurs est le matériel qu'ils doivent amener le jour J, et à quelle heure ils doivent être là. Nous en reparlerons plus loin en évoquant "le plan" (point numéro 4). Pour l'instant, il suffit de souligner que vous devez donner à chacun des instructions écrites sur ce qu'ils doivent faire. Ne vous contentez pas de les leur indiquer oralement (ils oublieront systématiquement) et n'oubliez pas qu'ils sont déjà au courant de ce que vous attendez d'eux (ce ne sera jamais le cas!).



2. LE LIEU

Une fois que vous avez déniché un groupe de joueurs, vous devez trouver un lieu pour jouer. Bien souvent, vous saurez déjà où jouer avant même de proposer aux gens une partie d'Apocalypse, mais il arrivera que vous deviez connaître le nombre de participants avant de choisir le lieu.

Généralement, l'endroit où vous jouez habituellement suffira à accueillir votre bataille d'Apocalypse, mais ce ne sera pas toujours le cas. Lorsque cela arrivera, il vous faudra trouver un lieu adéquat. Vous devrez prendre en compte l'espace nécessaire pour la table de jeu, et la gestion de besoins tels que le transport des figurines et des participants, la préparation des en-cas (et un endroit où manger), l'accès aux toilettes, etc. Si vous éprouvez des difficultés à trouver un endroit où jouer, n'hésitez pas à vous adresser à votre Centre Hobby ou à votre revendeur indépendant le plus proche, peut-être pourront-ils vous aider. Les salles polyvalentes et certains bars disposent souvent de salles à disposition pouvant être louées pour un jour ou deux. Nous avons même entendu parler d'une très grosse bataille jouée dans un magasin désaffecté d'une galerie marchande! Avec un minimum de persévérance, vous finirez forcément par trouver un lieu où livrer bataille.

Lorsque vous organisez une partie d'envergure, gardez à l'esprit qu'il est cependant rare de trouver un local gratuit. Pensez donc à prévenir les participants qu'ils devront sans doute mettre la main au porte-monnaie pour couvrir les menus frais tels que la location de la salle, ou encore les sandwiches et boissons fraîches.

3. LA SURFACE DE JEU

Les parties d'Apocalypse peuvent nécessiter un grand espace de jeu et une quantité de décors astronomiques. Vous verrez plus loin des exemples de tables d'Apocalypse, mais pour l'instant, sachez que vous aurez besoin de prévoir la table de jeu qui accueillera la bataille, ainsi que les décors nécessaires.

Une fois que vous aurez une idée de l'espace de jeu dont vous devrez disposer, vous devez vous assurer que les décors que vous avez sous la main suffiront. Le mieux est de faire l'inventaire de tous les décors à votre disposition et de mettre en place quelques champs de bataille, histoire d'effectuer quelques essais. Proportionnellement, vous n'aurez pas besoin d'autant de décors pour une partie d'Apocalypse que pour une partie ordinaire de Warhammer 40,000, néanmoins vous ne pourrez pas vous en passer. N'hésitez pas à demander aux participants de fournir des décors s'ils le peuvent, car c'est un excellent moyen de rassembler rapidement beaucoup de décors. De plus, la motivation d'une future partie d'Apocalypse peut pousser les joueurs à fabriquer des décors exprès pour l'occasion.



4. LE PLAN

Une fois les joueurs, le lieu et la surface de jeu prévus, il ne vous reste plus qu'à trouver un bon plan pour ficeler le tout. Nous utilisons le mot "plan" pour regrouper toutes les choses que les joueurs doivent savoir pour participer. Ces informations doivent être notées par l'organisateur et envoyées suffisamment longtemps à l'avance à tous les joueurs. Prévoyez des duplicatas au cas où quelqu'un aurait perdu sa fiche le jour venu !

Les détails du plan varient en fonction de la complexité de la partie. Généralement, ils couvrent :

- Le lieu et la date de la partie.
- La liste des participants et leur adresse de contact (les numéros de téléphones mobiles sont pratiques pour rassembler les brebis égarées).
- Le matériel que les joueurs doivent amener, comme leurs armées, leurs feuilles d'armées, leurs livres de règles, leurs Codex, leurs dés, leurs réglettes, etc.
- Assurez-vous que les joueurs auront les fiches techniques de leurs formations d'Apocalypse.
- Dites aux joueurs de noter la valeur en points approximative de leur armée.
- Donnez-leur le planning de la journée, avec le début et la fin des hostilités, les pauses et ainsi de suite.

- Qui doit arriver en avance pour aider à mettre en place, et qui aidera à tout ranger à la fin.
- Comment se dérouleront le ou les repas, s'il est nécessaire de prévoir sa nourriture ou si elle est fournie.
- Les règles spéciales ou règles maison utilisées.
- Un résumé de la mission jouée et les conditions de victoire qui s'appliqueront.
- Tout ce à quoi vous penserez et qui pourra s'avérer utile ou intéressant pour les participants.

Si vous organisez une bataille réellement énorme qui durera plus d'une journée, pensez à prévenir les joueurs afin qu'ils trouvent un endroit où dormir, même si cela se résume à "Apportez un sac de couchage !"

Enfin, assurez-vous que les personnes qui doivent donner un coup de main pour l'installation ou la désinstallation savent à l'avance ce que vous attendez d'elles, et quand elles doivent accomplir leur tâche. Organiser une grande bataille d'Apocalypse nécessite généralement l'aide d'autres personnes, et vous devez pouvoir compter sur elles afin qu'elles arrivent à l'heure et ne vous laissent pas tomber. Un peu de programmation et quelques échanges de courriels ou de coups de téléphone suffiront à vous accorder.

Vous pensez peut-être que tous ces préparatifs permettront à la bataille de se dérouler comme sur des roulettes. Malheureusement, ce sera rarement le cas. Les gens arriveront en retard, au moins un des participants aura oublié d'amener quelque chose (les objets les plus fréquemment oubliés étant les dés et les gabarits), un autre dira au dernier moment qu'il doit partir plus tôt que prévu, quant à la majorité des joueurs, elle n'aura pas lu les règles de la mission et ne saura pas comment se déployer.

D'après notre expérience, la seule façon de résoudre tous ces problèmes consiste à agir comme un dictateur de bac à sable et de donner des ordres aux joueurs en espérant que vous arriverez à vous faire entendre. Toute autre solution serait une invitation à laisser les participants aller et venir selon leur gré sans rien faire de constructif (à part parler fort et aller se chercher un sandwich avant même le début de la bataille). Faites-nous confiance, et vous comprendrez par la suite à quel point nous avons raison !



Plus sérieusement, il est du devoir de l'organisateur de s'assurer que les choses se déroulent le mieux possible, et de prévoir des solutions d'urgence pour les calamités les plus probables telles que l'oubli de gabarits ou le retard d'un ou de plusieurs participants. Voici une courte liste des choses essentielles auxquelles penser :

- Emportez autant d livres de règles, de Codex, de dés, de gabarits, de réglettes et d'aides de jeux que vous pourrez. Vous n'en aurez jamais assez. Et n'oubliez pas la colle pour les réparations de dernière minute !
- Préparez-vous à ce qu'au moins une personne se désiste au dernier moment. Selon le nombre de joueurs qu'il vous restera, vous pourrez réorganiser les équipes ou permettre à l'une d'entre elles de recycler des unités en cours de jeu pour équilibrer les choses.
- Les joueurs en retard feront office de "renforts". Ceux qui doivent partir tôt pourront confier leurs troupes à un ami ou remballeront purement et simplement leurs figurines au moment de partir.
- Chose très importante, prenez quinze minutes avant le déploiement des armées pour souligner les règles les plus importantes d'Apocalypse et de la mission que vous allez jouer afin que tout soit clair pour tout le monde.

L'ultime décision de l'organisateur est de décider s'il participe ou non à la bataille elle-même, ou s'il agira en tant qu'arbitre ou joueur neutre. C'est une question de préférence personnelle, toutefois nous vous conseillons de participer à vos premières parties si vous le pouvez. Une fois la bataille commencée, l'essentiel du boulot de l'organisateur sera terminé, il a donc bien mérité de s'amuser lui aussi. D'un autre côté, certains aiment rester en retrait et observer, se satisfaisant de voir que tout le monde passe un bon moment. De plus, cela laisse l'opportunité de surprendre les joueurs avec des événements inattendus en cours de jeu. Par exemple, les sculpteurs de figurines Alan et Michael Perry sont des organisateurs chevronnés qui aiment bien déclencher un ou deux impondérables pendant la partie, histoire d'obliger les joueurs à rester sur le qui-vive et de faire régner une atmosphère de paranoïa.

RÈGLES SPÉCIALES & RESTRICTIONS

Vous aurez besoin de décider par avance si des règles spéciales ou des restrictions s'appliquent à votre partie d'Apocalypse. Il peut s'agir de changements mineurs aux missions d'Apocalypse présentées plus tôt, ou carrément de parties entièrement scénarisées avec des règles spécifiques et des restrictions de listes d'armées, un peu à la façon des règles de la Zone de Guerre Armageddon se trouvant plus loin dans cet ouvrage.

Appliquer ce genre de changements est à votre entière discrétion, tant que vos joueurs sont au courant. C'est d'ailleurs une excellente façon d'aborder une bataille d'Apocalypse sous un angle différent.

Vous pouvez par exemple :

- Modifier la façon dont les figurines sont déployées et les conditions de victoire.
- Créer des règles spéciales pour des décors particuliers.
- Appliquer des restrictions aux listes d'armées que les joueurs utilisent.
- Donner à chaque camp des *atouts stratégiques* supplémentaires basés sur la trame narrative (par exemple un *champ de mines* à un camp pour représenter ses défenses).
- Créer des formations d'Apocalypse à partir de figurines converties ou de formations que vous avez imaginées.
- Inventer toutes sortes de règles maison.

Le plus important est de vous rappeler qu'Apocalypse n'est qu'un point de départ. Vous et votre groupe de joueurs devez vous sentir libres de modifier les règles !

QUESTIONS & RÈGLES MAISON

Ce livre présente une pléthore de nouvelles unités et de règles. Certaines d'entre elles sont vraiment redoutables, et il vous arrivera parfois de passer un peu de temps à discuter de l'interprétation d'un point de règles. Normalement, les réponses se trouvent dans ce livre : lisez les règles à fond et tentez de les mémoriser pour la fois suivante. Nous nous sommes également rendu compte que la taille des parties d'Apocalypse combinée au grand nombre d'unités différentes posées sur la table amenait inévitablement à des situations n'étant pas couvertes par les règles. Si cela se produit, n'oubliez pas la Règle la Plus Importante : **si vous ou votre adversaire ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur un point de règles, jetez un dé pour décider comment procéder jusqu'à la fin de la partie** – sur un résultat de 1 à 3, le joueur A décide, sur un résultat de 4 à 6 c'est le joueur B. D'après notre expérience, le résultat a souvent peu d'impact sur le déroulement de la bataille, il est donc préférable de laisser le hasard décider et de ne pas perdre de temps.

D'un autre côté, il est également possible que dans certaines situations, les règles soient limpides mais que leurs effets paraissent étranges dans une bataille d'Apocalypse. Si cela se produit, vous pouvez parfaitement instituer une "règle maison" pour votre prochaine bataille d'Apocalypse. Par exemple, nous nous sommes rendu compte que les armes qui affectaient toutes les figurines sur la table étaient trop puissantes lors des grandes parties d'Apocalypse, nous avons donc décidé de limiter leur aire d'effet à 72 ps.

Les règles maison permettent de modifier la façon de jouer de tout un groupe. Essayez simplement de ne pas dépasser les bornes, car si quelques règles maison peuvent améliorer une bataille, leur multiplication alourdira le jeu et aura par conséquent l'effet inverse de celui escompté !

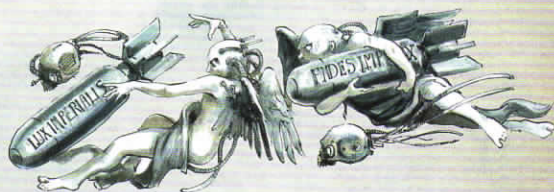
AU-DELÀ DE L'APOCALYPSE

Les missions présentées dans l'extension Apocalypse ne sont qu'un point de départ, et beaucoup de hobbyistes apprécieront d'inventer les leurs. Afin de montrer comment faire, nous avons inclus dans ce livre la Zone de Guerre Armageddon, qui présente une trame narrative et des règles de déploiement spéciales.

Afin d'aider les joueurs à créer leurs propres missions, nous avons rassemblé un certain nombre de thèmes et de règles spéciales pouvant facilement s'adapter à votre mission d'Apocalypse. Notre but est de permettre aux joueurs d'étendre leurs horizons ludiques et d'approfondir leurs parties d'Apocalypse, et de livrer des batailles plus intéressantes basées sur l'historique et les événements de la galaxie de Warhammer 40,000. Un des côtés les plus amusants d'Apocalypse est que ce format offre l'opportunité d'explorer le 41^e millénaire, et donc de donner vie à des affrontements fascinants et de grande envergure.

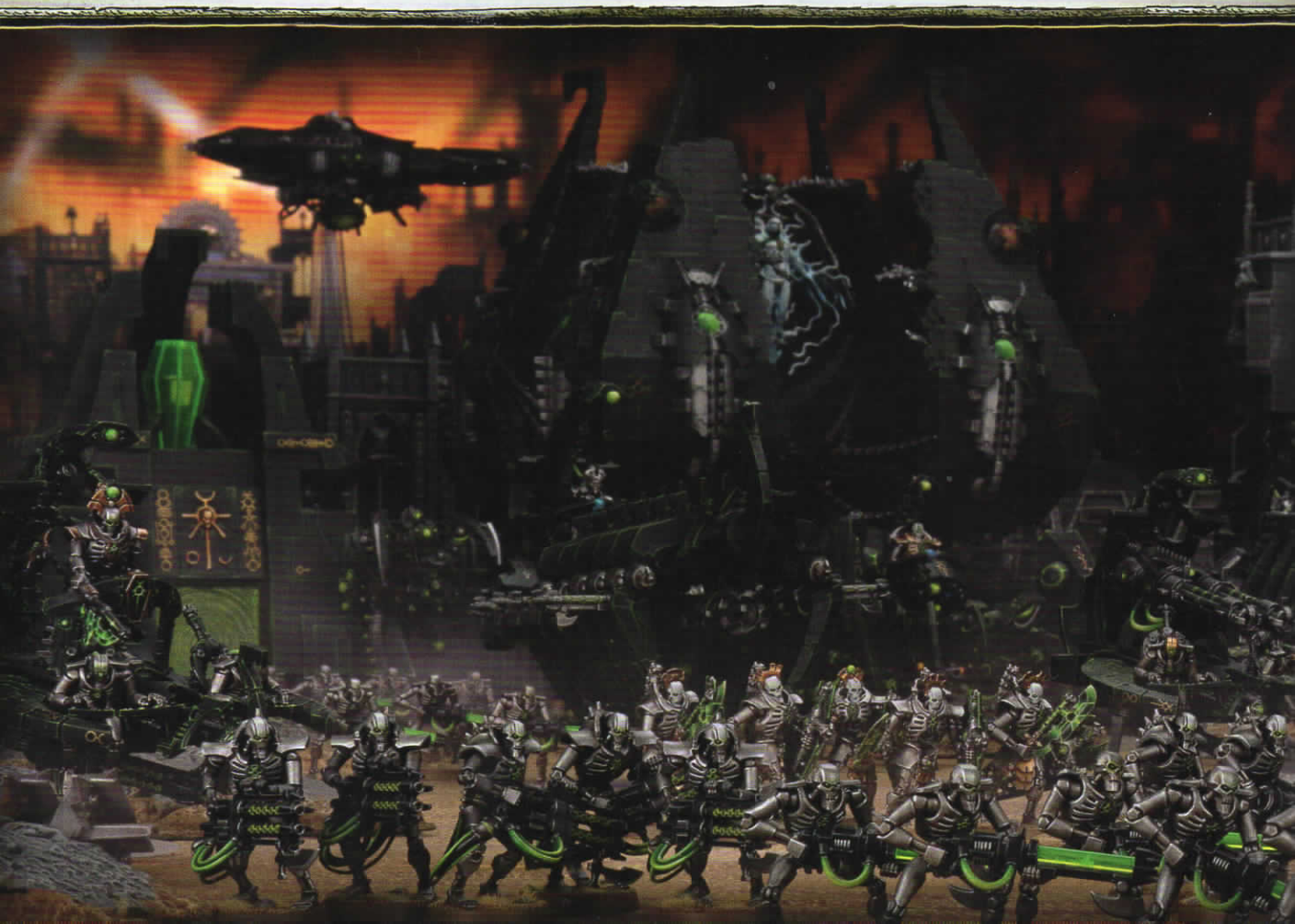
Les conseils qui suivent doivent donc être perçus comme une boîte à outils dans laquelle l'organisateur peut puiser pour donner vie à la partie dont il a toujours rêvé. Comme pour beaucoup de choses quand il s'agit d'Apocalypse, la meilleure façon de décider quelles règles utiliser consiste à s'asseoir et à discuter entre vous. Évidemment, c'est l'organisateur qui se chargera de la plus grosse part du travail et qui aura le dernier mot en cas de débat. Malgré tout, il n'y a aucun intérêt à imposer son point de vue à un

groupe de joueurs si ces derniers n'ont pas envie de jouer les règles proposées, donc même l'organisateur le plus inflexible devra mettre de l'eau dans son vin et comprendra rapidement qu'il sera nécessaire de faire des concessions. Vous vous apercevrez que se fendre de quelques explications suffit généralement à apaiser les tensions et à ne laisser personne hors-jeu avant le début des hostilités.



OBJECTIFS À TRAME NARRATIVE

Dans beaucoup de missions d'Apocalypse, la victoire se décide par le contrôle des *objectifs stratégiques*. Certains joueurs fabriquent avec amour leurs propres objectifs, alors que d'autres se contentent de dés, de marqueurs ou de simples pièces de monnaie. Les marqueurs d'*objectifs stratégiques* représentent des points stratégiques ou des équipements vitaux (généralement quelque chose qui vaille le sacrifice de toute une armée!). Nos premières parties



d'Apocalypse ont été très simples, puis nos joueurs ont commencé à rédiger des trames narratives de plus en plus complexes pour justifier la présence des objectifs et des règles spéciales utilisées lors des batailles. Ainsi, l'objectif pouvait être de tuer un personnage ennemi spécifique, ou de capturer l'atelier d'un mékano qui fabriquait à la chaîne des krabouilleurs, des Dred eud'la mort et des boît'kitu...

Ces objectifs justifiés par des trames narratives demandaient un peu plus de préparation, car le contexte et l'objectif devaient être créés quelque temps avant la bataille. Le plus souvent, cela sert à lier l'objectif à une petite histoire, ou à faire d'un personnage, d'une formation ou d'un décor le centre d'intérêt de la partie. Généralement, c'est à l'organisateur de s'assurer qu'une partie avec des objectifs à trame narrative fonctionnera bien, toutefois rien ne vous empêche de panacher les objectifs à trame narrative et les objectifs ordinaires lors d'une bataille. D'ailleurs, cela marche très bien, car la partie bénéficie ainsi d'un thème très fort tout en donnant aux commandants présents sur le champ de bataille l'occasion de peaufiner leurs stratégies une fois qu'ils se sont déployés.

LIMITATIONS DES TROUPES

L'un des buts d'Apocalypse est de permettre aux joueurs d'utiliser toutes les figurines de leur collection. Pourtant, il vaut mieux parfois imposer des restrictions pour rendre la partie plus intéressante. Mais méfiez-vous ! Car si limiter

l'accès à certaines troupes vous donne l'occasion de jouer une partie avec un thème très fort, cela peut également ruiner le plaisir de jouer. Il n'y a rien de pire que de ne pas pouvoir mettre sur la table votre dernière création parce que les règles l'interdisent ! Assurez-vous donc que tout le monde est d'accord avec les limitations proposées.

Le type de limitation le plus commun à Apocalypse consiste à restreindre les choix d'alliés de chaque joueur, afin de conserver des forces "logiques" sur la table de jeu. Le tableau récapitulatif des Alliés du livre de règles de *Warhammer 40,000* vous aidera dans ce sens. Il vous suffit de croiser la ligne et la colonne de deux armées pour voir si ce sont des *frères de bataille*, des *alliés de circonstance*, etc. En général, on considère comme acceptable d'avoir des *alliés de circonstance* dans la même armée, cependant en cas d'Apocalypse, tout est possible !

Parfois, vous voudrez limiter l'accès à certains types de troupes, à des personnages spéciaux et même à des armées entières pour rester dans le thème de la partie. Par exemple, les missions de la Zone de Guerre Armageddon n'opposent en général que les forces impériales et les orks. De plus, nous avons limité les space marines aux chapitres ayant combattu sur Armageddon, et même à leurs personnages spéciaux ayant participé à cette guerre. La version la plus extrême d'une telle partie a lieu quand l'organisateur établit des "ordres de bataille" avec des unités spécifiques, comme celle donnée en exemple dans la section de la Zone de Guerre.



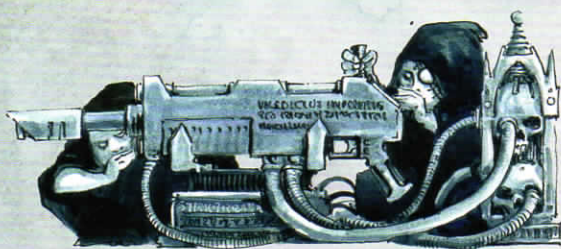
OBJECTIFS PERSONNELS & ORDRES SECRETS

La plupart des parties d'Apocalypse se jouent entre deux équipes, et la victoire ira à l'une ou à l'autre. Une variante consiste à donner à chaque joueur des objectifs secrets. La victoire est déterminée normalement pour chaque camp, puis les joueurs des deux camps vérifient s'ils ont réussi à accomplir leurs objectifs personnels. Le joueur qui a le mieux réussi dans chaque camp est autorisé à se vanter et à hériter de quelques lauriers! Cela peut donc amener les joueurs à agir étrangement (tout du moins en apparence) et à employer des tactiques incompréhensibles pendant la partie, tout ça pour remplir leurs objectifs secrets.

En guise d'exemple, vous pourriez dire que chaque joueur doit choisir un objectif personnel dans la liste suivante :

- Tenir le maximum d'objectifs dans la zone de déploiement adverse.
- Tuer le personnage spécial adverse le plus onéreux.
- Détruire la formation d'Apocalypse adverse la plus onéreuse.

Et ainsi de suite: il est facile d'imaginer des objectifs personnels additionnels basés sur la mission que vous jouez et les armées que vous utilisez. Chaque joueur note le sien sur une feuille de papier et le conserve secret jusqu'à la fin de la partie. Les objectifs personnels sont alors révélés, et le joueur qui s'est le mieux débrouillé devient le champion de son équipe. Si plusieurs joueurs ont accompli leur objectif, le fait de détruire une formation d'Apocalypse est supérieur au reste, tout comme tuer un personnage spécial est plus important que capturer un objectif.



Si vous organisez une partie d'Apocalypse, il existe une autre façon d'assigner des objectifs secrets aux joueurs, qui consiste à écrire des "ordres secrets" pour chaque joueur au lieu de laisser chacun choisir le sien. Un ensemble d'ordres secrets contiendra l'objectif personnel du joueur, qui pourra être un des objectifs secrets déjà décrits, à moins que vous désiriez inventer quelque chose d'encore plus tordu et improbable. Par exemple, vous pourriez imaginer qu'un joueur doit amener un de ses personnages en un point précis, qu'il doit se débrouiller pour qu'un rival appartenant à son propre camp se fasse tuer par des tirs, qu'il doit manœuvrer toute son armée dans la zone ennemie, etc.

PARTIES AVEC MAÎTRE DE JEU

La façon ultime de jouer à Apocalypse est sans doute la bataille avec maître de jeu. Dans une bataille avec maître de jeu, l'organisateur ne participe pas directement à la bataille, et se contente d'aider au bon déroulement du jeu en prodiguant des conseils. Au niveau le plus simple, cela consiste à organiser une partie comme décrit précédemment, puis à superviser les joueurs afin de s'assurer que la partie se déroule de manière fluide, tout en résolvant les problèmes de règles au fur et à mesure qu'ils apparaissent.

Toutefois, aussi utile que soit cette assistance, une partie avec maître de jeu devient réellement palpitante lorsque le maître de jeu crée une bataille d'Apocalypse à thème, en inventant une trame narrative pour la bataille, ainsi que des règles spéciales. Nous vous recommandons de n'essayer de mettre sur pied une partie avec maître de jeu qu'après avoir livré quelques parties d'Apocalypse "ordinaires" afin d'apprendre à connaître les joueurs de votre groupe, et, plus important encore, de savoir ce qui ne leur plaît pas. Le but est de faire plaisir à vos joueurs, pour qu'ils aient envie de rejouer avec vous ultérieurement. Il est donc nécessaire de vous appliquer lorsque vous inventez une histoire afin qu'elle soit aussi convaincante que possible. Vous pouvez aussi préparer des aides de jeu que vous donnerez aux joueurs avant le début des hostilités. Ces aides de jeu doivent fournir la trame narrative, les règles spéciales qui s'appliquent, et les informations secrètes accessibles à chaque participant.

Pendant la partie, le maître de jeu peut conserver certaines informations secrètes et ne les révéler qu'au moment opportun. Par exemple, le maître de jeu peut décider qu'une zone étant en apparence du terrain dégagé est en fait un site radioactif, et l'annoncer au joueur qui y pénètre le premier avec une de ses unités.

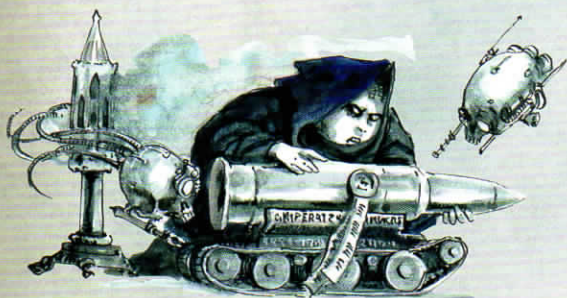
Le maître de jeu peut aussi conserver les objectifs de chaque camp secrets pour le camp adverse, soit en laissant les joueurs lui glisser à l'oreille leurs objectifs au lieu de disposer des marqueurs, soit en disant à chaque joueur quel est son objectif au lieu de le laisser choisir. Cette dernière option fonctionne merveilleusement bien avec le système d'objectifs secrets décrit précédemment.

PARTIES SUR PLUSIEURS TABLES

Si vous avez la chance de côtoyer un grand groupe de joueurs, par exemple dans un club de jeu, vous pouvez envisager d'organiser une partie d'Apocalypse sur plusieurs tables. Il vous faudra au moins huit joueurs pour une telle bataille, et plus vous en aurez, mieux ce sera. Comme son nom l'indique, une partie sur plusieurs tables se joue sur au moins deux tables différentes. Une partie d'Apocalypse se joue sur chaque table, mais les tables peuvent représenter des lieux différents et néanmoins proches les uns des autres, comme un champ de bataille particulièrement vaste. Le camp vainqueur sera déterminé par les résultats obtenus sur les différentes tables, par exemple en totalisant le nombre d'objectifs stratégiques détenus par chaque camp lorsque toutes les parties seront terminées.

Les parties sur plusieurs tables sont très faciles à organiser, tant que vous disposez de suffisamment d'espace et de joueurs. Il vous suffit de mettre en place deux tables de jeu ou plus, comme pour des batailles ordinaires d'Apocalypse, puis de répartir les joueurs entre elles. Si toutes les tables font plus ou moins la même taille, répartissez les joueurs de façon égale, mais si certaines tables sont plus grandes que d'autres, répartissez les joueurs proportionnellement.

Une fois les joueurs répartis, vous pouvez commencer à jouer. Les mêmes limites de temps s'appliquent à toutes les tables, si bien que si vous avez décidé de jouer jusqu'à 19 heures, toutes les parties se termineront à ce moment-là. En dehors de ce changement, chaque groupe de joueurs suit les règles normales de la mission d'Apocalypse jouée sur sa table, et chaque groupe joue à son rythme. Une table peut avoir joué plus de tours qu'une autre, cela n'a pas d'importance : à la fin du temps imparti, on détermine quel camp l'emporte.



Cependant, d'après notre expérience, la plupart des joueurs adorent ajouter leur touche personnelle, il est donc rare qu'une bataille soit jouée uniquement en appliquant ces règles de base. Pour commencer, vous aurez certainement envie de donner un thème à chaque table afin de représenter divers champs de bataille, chacun avec ses décors et règles spéciales propres. Par exemple, une table pourrait représenter une grande cité-ruche, une autre des désolations de cendre, et une troisième une plaine arctique. Varier les tables de jeu offre aux participants des défis tactiques intéressants, et ils auront besoin de se répartir sur ces diverses zones de guerre selon les forces à leur disposition et leur efficacité sur chaque type de terrain. Ainsi, une armée avec beaucoup de troupes d'assaut se débrouillera bien sur une table urbaine, alors qu'une compagnie blindée fera merveille sur une plaine de cendres.

Une façon intéressante de jouer des parties d'Apocalypse sur plusieurs tables consiste à en relier plusieurs, par exemple par un pont. Les unités d'une table peuvent ainsi se déplacer vers l'autre table par ce biais, tandis que les antigravs et les aéronefs pourront aller d'une table à l'autre en un seul déplacement si le cœur leur en dit. Il est également possible de tirer sur des unités situées sur l'autre table si elles sont à portée, ce qui rend les armes à longue portée (comme le canon Séisme d'un Basilisk) très utiles ! Évidemment, le 41^e millénaire offre d'autres opportunités de lien entre les tables qu'un simple pont, comme un portail Warp, une zone de téléportation, etc.

Les tables reliées entre elles ne doivent pas forcément l'être physiquement. Par exemple, une table pourrait représenter un énorme canon de siège capable de tirer à des distances phénoménales, tandis que l'autre serait la zone qu'il est en train de pilonner ! Une équipe de joueurs doit subir le bombardement pendant que ses alliés tentent de réduire l'artillerie au silence. L'autre camp doit parvenir à pulvériser ses adversaires, s'aidant de ses observateurs sur le terrain pour s'assurer que son bombardement est aussi précis et meurtrier que possible.

COMMANDANTS SUPRÊMES

Si vous jouez une très grande bataille d'Apocalypse, vous pouvez autoriser chaque équipe à disposer d'un état-major suprême. Cela fonctionne particulièrement bien pour les grosses parties sur plusieurs tables ou jouées sur le sol.

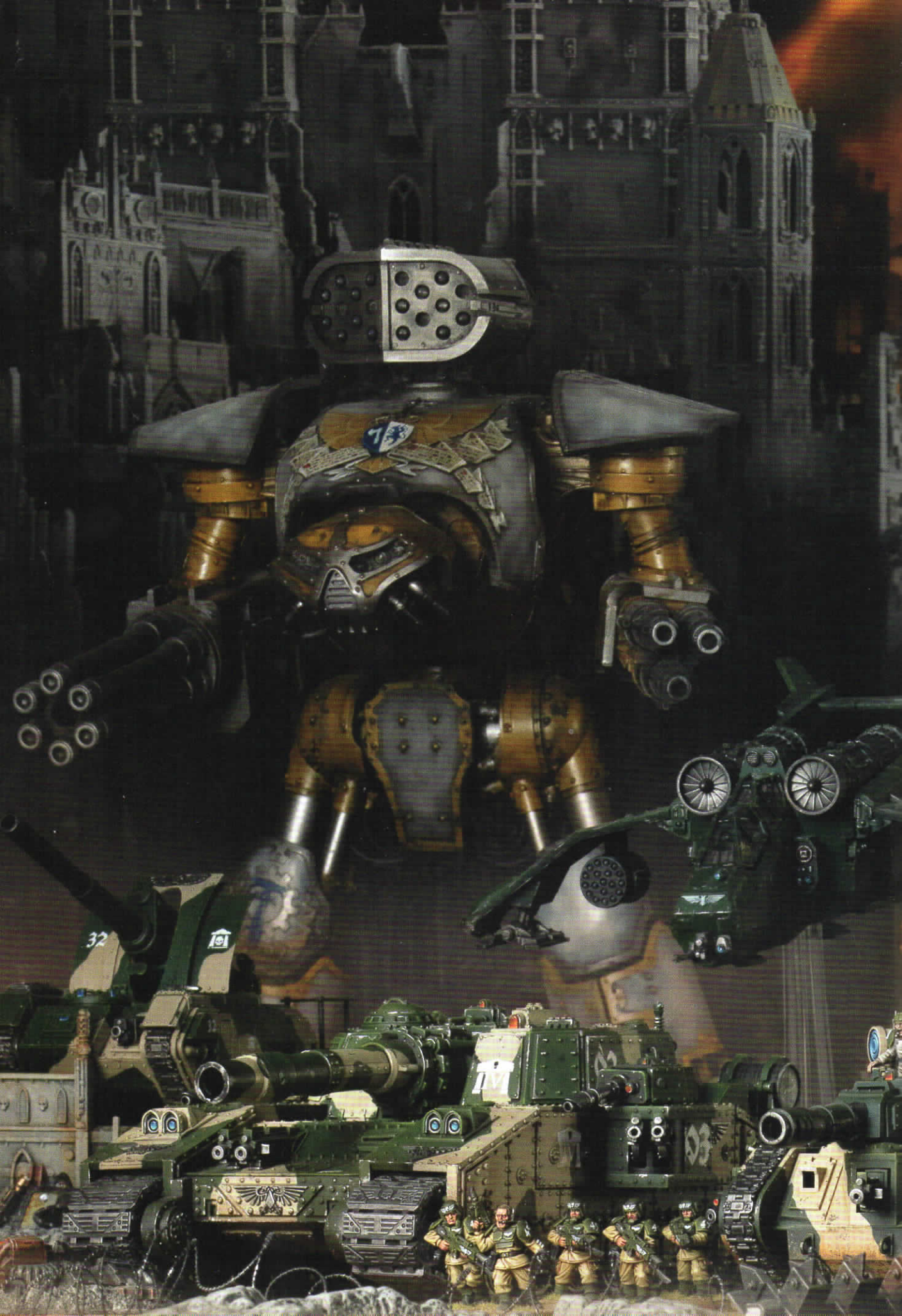
L'état-major suprême représente des commandants très haut gradés, qui normalement ne se préoccupent pas de tactique, mais uniquement de stratégie. Ils doivent donc coordonner les actions des commandants présents sur le terrain (c'est-à-dire ceux qui contrôlent les unités sur la table) afin d'aider leur camp à remporter la victoire. L'état-major suprême dispose également de tous les *atouts stratégiques* de son camp, et peut les donner aux commandants en second lorsqu'il l'estime nécessaire. Un des commandants en second pourra éventuellement profiter de plus d'*atouts stratégiques* que ses homologues, selon les aléas de la bataille. Pour cette raison, les commandants en second sont encouragés à faire des demandes répétées auprès de leur état-major pour obtenir le plus de soutien possible !

L'état-major suprême peut également avoir pour rôle de répartir certaines (voire toutes) les unités gardées en *réserves stratégiques*, les allouant comme il le désire entre les commandants en second. Les aéronefs, les titans, les véhicules super-lourds sont tous d'excellents candidats pour un tel rôle. Une fois de plus, nul doute que les commandants en second se battront pour avoir la primeur de tels renforts.

À la fin de la bataille, l'état-major suprême peut accorder une citation à un des commandants en second (voire une promotion !) s'il s'est bien conduit pendant la bataille. Il peut également envoyer en cour martiale un joueur qui a fait preuve d'insubordination. Même si cela n'a aucun impact direct sur l'issue de la bataille, cela reste très amusant pour tous les participants, surtout si les membres de l'état-major suprême ont pris le temps de rédiger des certificats, de fabriquer des médailles, etc.

L'IMPORTANT, C'EST DE S'AMUSER

Ce dernier point est sans conteste le plus important de tous. Les conseils et les idées que nous vous donnons ici ne sont que la partie émergée de l'iceberg, car lorsque vous jouez à Apocalypse, rien n'est impossible ! Tant que tout le monde s'amuse et passe un bon moment, vous pouvez mettre sur pied les parties les plus fantasques qui soient, elles seront toujours une réussite !





FORMATIONS APOCALYPTIQUES

"Dans les ténèbres,
l'aveugle est le meilleur guide.
En ces temps de démente,
cherchez un fou pour
vous montrer la voie."



TYPES DE FORMATIONS

Les champs de bataille d'Apocalypse sont dominés par d'immenses formations de troupes, par des fers de lance de chars, et par des véhicules super-lourds et des créatures colossales dotés d'armes énormes qui annihilent n'importe quelle cible.

Apocalypse introduit de nombreuses figurines inédites, des unités et des fortifications dans l'univers du 41^e millénaire. Les pages qui suivent fournissent les règles des différentes catégories de ces nouvelles figurines, unités et fortifications, chacune reprenant tout ou en partie les règles du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

FICHES DE FORMATIONS

Apocalypse vous donne l'opportunité d'aligner des formations d'Apocalypse. Chaque formation d'Apocalypse est présentée dans sa fiche technique, qui inclut toutes les informations nécessaires pour utiliser ladite formation au combat. De plus, une fiche technique vous indique à quel Codex appartient la formation en termes de règles. Vous trouverez plusieurs fiches techniques dans la section qui leur est consacrée (pages 78 à 187) et d'autres se trouvent dans la section dédiée Zone de Guerre Armageddon (pages 258 à 279). Vous êtes libres de créer vos propres formations, assurez-vous simplement que tous les autres joueurs sont d'accord pour les utiliser lors de la partie.

Chaque type de formation d'Apocalypse, qu'il s'agisse des fers de lance blindés ou des créatures colossales, suit ses propres règles spéciales données dans les pages suivantes. En plus de ces règles, la plupart des formations d'Apocalypse suivent des règles spéciales supplémentaires décrites dans leurs fiches techniques. Cela signifie que la plupart des formations d'Apocalypse suivront deux ensembles de règles spéciales en cours de partie : celles qui s'appliquent à cause de leur type, et celles qui sont données sur leur fiche technique. Notez qu'**aucune figurine de votre armée ne peut appartenir à plus d'une seule fiche technique**.

VALEURS EN POINTS DES FICHES DE FORMATIONS

Apocalypse inclut des fiches techniques pour de nouvelles unités qui n'apparaissent pas dans les Codex, comme le krabouilleur ork ou le seigneur des crânes de Khorne. Nous avons inclus les coûts en points sur les fiches techniques pour vous aider, car même si les valeurs en points ne sont pas forcément nécessaires pour jouer à Apocalypse, il peut être intéressant de savoir combien de points vaut une figurine, ne serait-ce que pour estimer la taille de votre collection !





FERS DE LANCE BLINDÉ

Une unité spéciale de trois à cinq véhicules blindés dotés de capacités uniques, comme l'escadron assassin de Predator space marines.



ESCADRON D'AÉRONEFS

Similaire au fer de lance blindé, mais composé d'aéronefs plutôt que de chars, par exemple des Krama-bomba orks.



FORMATION DE BATAILLE

Il s'agit d'un ensemble d'unités, comme une compagnie de combat space marine ou une phalange infinie de guerriers nécrons.



HAUT COMMANDEMENT

Il s'agit d'une formation QG consistant en un ou plusieurs commandants et leurs unités d'appui, comme les Frères du Loup Suprême.



FORTIFICATION MASSIVE

De vastes bâtiments fortifiés presque impossibles à détruire, par exemple une place-forte Aquila.



CHCEUR PSYCHIQUE

Un groupe de psykers capables de déchaîner des pouvoirs terrifiants, comme un conseil de grands prophètes eldars.



VÉHICULE SUPER-LOURD

Un véhicule extrêmement gros et bien armé, à l'instar d'un Baneblade de la Garde Impériale ou une crypte tesseract nécron.



MARCHEUR SUPER-LOURD

Il s'agit d'un véhicule super-lourd qui parcourt le champ de bataille sur ses jambes: un titan Warhound, un krabouilleur...



AÉRONEF SUPER-LOURD

Il s'agit d'un véhicule super-lourd qui domine les cieux, par exemple un Thunderhawk space marine.



CRÉATURE COLOSSALE

Une créature si immense qu'elle peut affronter à elle seule une armée entière, comme un hiérophant tyranide.



CRÉATURE COLOSSALE VOLANTE

Un monstre colossal capable de voler et d'affronter n'importe quel aéronef, à l'instar du harridan tyranide.



FICHE TECHNIQUE

Chaque formation d'Apocalypse possède sa propre fiche technique. Celle-ci décrit la formation et fournit une image la représentant, et vous donne toutes les informations nécessaires pour l'inclure lors de vos parties d'Apocalypse. Vous trouverez dans ce livre plus de 100 fiches techniques.

- ① **Icône d'Armée :** Elle permet d'identifier rapidement à quelle armée appartient la formation d'Apocalypse.
- ② **Nom de l'Armée :** Le nom de l'armée à laquelle appartient la formation. Cela vous précise à quel Codex appartient la formation en termes de règles.
- ③ **Icône de Formation :** Cette icône vous révèle quelles règles de formation d'Apocalypse s'appliquent à cette fiche (le détail de ces icônes est donné ci-dessus).
- ④ **Composition de Formation :** Cette boîte récapitule le minimum requis pour aligner une telle formation d'Apocalypse, et les restrictions qui s'appliquent.
- ⑤ **Équipement, Règles Spéciales et Options :** Ce point liste les règles spéciales de la formation, son équipement, ses règles de transport, ses options, ses pouvoirs psy...



FERS DE LANCE BLINDÉS

Les formations de fers de lance blindés sont, presque sans exception, constituées de véhicules puissamment armés et bien protégés. Chaque formation est composée de trois à cinq véhicules blindés. Leurs équipages sont habitués à agir de concert et peuvent adopter diverses configurations afin de se soutenir mutuellement au combat. Ces formations sont à la tête des assauts majeurs, et ont pour rôle d'absorber la puissance de feu ennemie afin de protéger le reste de l'armée, tout en délivrant une attaque dévastatrice contre la ligne de front adverse.

ALIGNER LA FORMATION

Afin d'aligner un fer de lance blindé, un joueur doit posséder toutes les unités indiquées sur la fiche technique. Celles-ci doivent être issues du même Codex et doivent se conformer aux restrictions données. Tant que c'est le cas, le joueur peut prendre n'importe quelle amélioration accessible aux figurines de la formation. Toutes les figurines de la formation gagnent gratuitement les règles spéciales associées au fer de lance blindé.

ESCADRON

Afin de représenter leur coopération, les véhicules d'un fer de lance blindé comptent comme un Escadron de Véhicules (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*), même s'il s'agit d'ordinaire d'unités distinctes.

VÉHICULE DE COMMANDEMENT

Lorsqu'un fer de lance blindé est déployé, un de ses véhicules doit être désigné en tant que véhicule de commandement. Celui-ci peut choisir de tirer sur une cible différente du reste du fer de lance blindé s'il le désire.

SCHÉMAS D'ATTAQUE

Si les véhicules d'un fer de lance blindé se déploient ou terminent leur phase de Mouvement selon un des schémas d'attaque définis ci-contre, ils bénéficient d'une règle spéciale. Tous les véhicules du fer de lance blindé n'ayant pas été détruits ou n'ayant pas été abandonnés doivent intégrer le schéma d'attaque, et ce dernier doit être constitué d'au moins deux figurines.

La règle spéciale qui s'applique est décrite dans le schéma d'attaque. Une fois qu'une règle spéciale a été gagnée, elle s'applique jusqu'à la fin de la prochaine phase de Mouvement du fer de lance blindé, même si entre-temps ses véhicules brisent le schéma d'attaque ou si le fer de lance est réduit à une seule figurine.

Si les véhicules du fer de lance sont positionnés de façon à pouvoir adopter plus d'un schéma d'attaque, vous devez déclarer pour lequel vous optez jusqu'à la fin de votre prochaine phase de Mouvement.

Par exemple, si vous pouvez opter pour les schémas d'attaque en Pointe ou en Ligne, vous devez choisir un des deux.



ESCADRILLES D'AÉRONEFS

Les escadrilles d'aéronefs sont des formations d'élite dont les équipages combattent ensemble depuis longtemps. Les pilotes ont acquis un talent presque surnaturel leur permettant d'anticiper

les actes de leurs ailiers. Ainsi, ils peuvent décupler les effets de leurs attaques et leurs chances de survie.

Chaque escadrille d'aéronefs est constituée de trois à cinq aéronefs issus d'un même Codex et ne pouvant normalement pas être sélectionnés en tant qu'escadron. En alignant ces figurines au sein d'une escadrille d'aéronefs, un joueur gagne des règles spéciales et la possibilité d'adopter des schémas d'attaque aériens qui l'aideront lors de la bataille.

SCHÉMAS D'ATTAQUE

Une escadrille d'aéronefs suit les règles et schémas d'attaque des fers de lance blindés. De plus, si elle est en Colonne, elle gagne la règle *mitrillage* (en plus d'ajouter jusqu'à 12ps à son mouvement lorsqu'elle met les gaz).

"LA PAROLE DE L'EMPEREUR
EST LA LOI DE L'IMPERIUM."

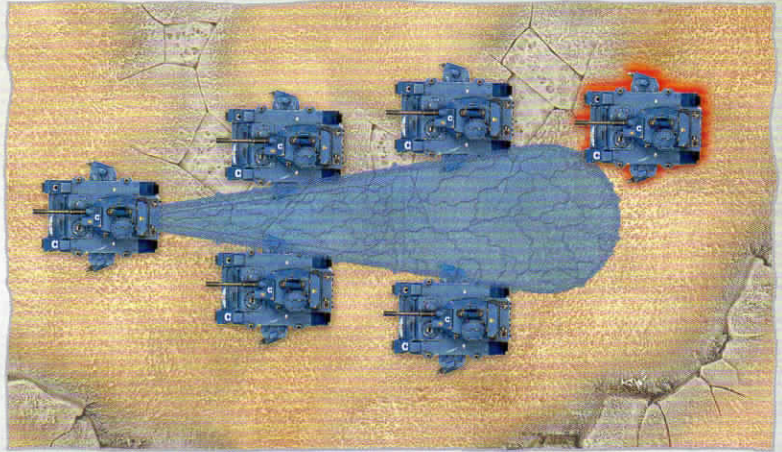
"LA VOLONTÉ DE L'EMPEREUR
EST LA PUISSANCE DE L'IMPERIUM."

"LA BÉNÉDICTION DE L'EMPEREUR
EST LA LUMIÈRE DE L'IMPERIUM."

POINTE

Afin d'être en schéma d'attaque en pointe, tous les véhicules du fer de lance blindé doivent toucher les bords d'un gabarit hellstorm: un des véhicules doit toucher la pointe du gabarit et les autres ses côtés droit et gauche (pas le bout arrondi). Aucun véhicule du fer de lance blindé ne doit se trouver sous le gabarit, ils doivent uniquement le toucher. Si le fer de lance est constitué de plus de deux véhicules, il doit y avoir au moins un véhicule au contact de chaque côté, et au moins un autre au contact de la pointe du gabarit.

Les véhicules disposés selon un schéma d'attaque en pointe suivent la règle spéciale **Tueur de Chars**.

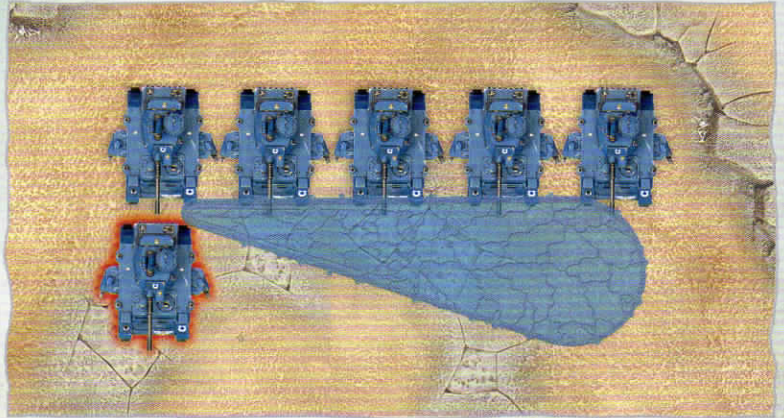


Les cinq véhicules de gauche sont en schéma d'attaque en pointe. Ils suivent la règle spéciale tueur de chars pour représenter le fait qu'ils sont capables de coordonner efficacement leurs tirs. Le véhicule surligné en rouge touche le côté arrondi du gabarit: s'il faisait partie du fer de lance blindé, il l'empêcherait de bénéficier de la règle spéciale tueur de chars.

LIGNE

Pour se conformer au schéma d'attaque en ligne, tous les véhicules d'un fer de lance blindé doivent toucher le même côté d'un gabarit hellstorm avec la majorité de leur blindage frontal, sans toutefois se trouver sous le gabarit.

Les véhicules en schéma d'attaque en ligne suivent la règle spéciale **Ennemi Juré**.



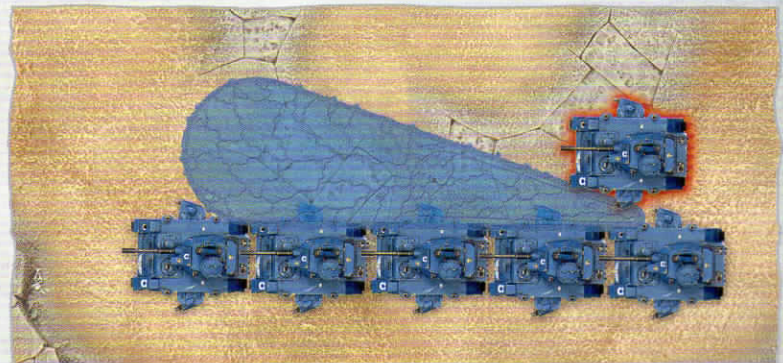
Les cinq véhicules du haut sont en schéma d'attaque en ligne. Ils suivent la règle spéciale ennemi juré afin de représenter le fait qu'ils partagent leurs données tactiques. Le véhicule surligné en rouge ne touche pas le même côté du gabarit, s'il faisait partie du fer de lance blindé, il empêcherait la formation de bénéficier de la règle ennemi juré due au schéma d'attaque en ligne.

COLONNE

Dans un schéma d'attaque en colonne, les véhicules d'un fer de lance blindé doivent toucher le même bord d'un gabarit hellstorm avec la majorité d'un de leurs flancs, sans toutefois se trouver sous le gabarit.

Les véhicules du fer de lance blindé doivent tous toucher le bord du gabarit avec le même flanc (c'est-à-dire uniquement leurs flancs droits, ou uniquement leurs flancs gauches).

Les véhicules en schéma d'attaque en colonne ajoutent jusqu'à 12ps à leur mouvement lorsqu'ils mettent les gaz.



Les cinq véhicules du bas sont en schéma d'attaque en colonne. Ils peuvent se déplacer de jusqu'à 12ps supplémentaires lorsqu'ils mettent les gaz pour représenter le fait qu'ils avancent en file indienne. Le véhicule surligné en rouge ne touche pas le bon côté du gabarit: s'il faisait partie du fer de lance blindé, il l'empêcherait de bénéficier de ce bonus.



FORMATIONS DE BATAILLE

Les formations de bataille représentent de vastes groupes, comme des compagnies de chars de la Garde Impériale, des kultes d'la vitesse orks ou des compagnies de combat space marines. Beaucoup de formations de bataille forment presque une armée à elles seules et sont parfaitement aptes à renverser le cours d'une bataille. Les membres d'une formation de bataille ont combattu ensemble au cours d'innombrables campagnes et sont d'autant plus déterminés lorsqu'ils opèrent de concert. De plus, leur réputation leur donne souvent accès à des équipements rares et convoités.

ALIGNER UNE FORMATION DE BATAILLE

Afin d'aligner une formation de bataille, un joueur doit posséder toutes les unités indiquées sur sa fiche technique. Elles doivent provenir d'un même Codex et se conformer aux restrictions indiquées. Si c'est le cas, le joueur peut prendre n'importe quelles améliorations autorisées pour les figurines de la formation, y compris des transports assignés. Toutes les figurines de la formation gagnent gratuitement les règles spéciales associées à celle-ci.

DÉPLOYER UNE FORMATION DE BATAILLE

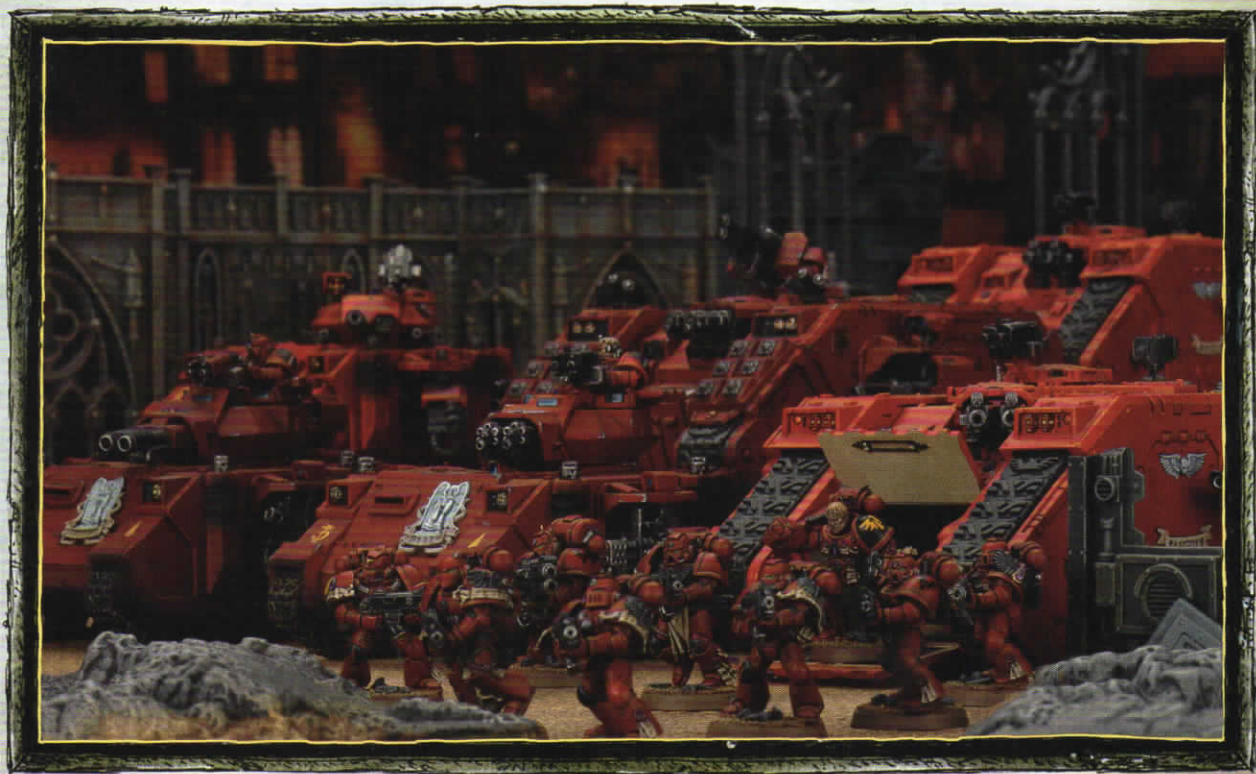
Les unités achetées ensemble pour composer une formation de bataille sont déployées simultanément, cependant elles se déplacent et combattent indépendamment pour le restant de la bataille. Chaque formation de bataille compte comme une seule unité concernant le déploiement et les réserves stratégiques (page 37). Ainsi, si une partie de la formation ne peut pas être déployée pour une raison ou pour une autre, le reste de la formation ne peut pas non plus être déployé, et si vous déployez une formation de bataille, vous devez la déployer entièrement.

Lors du déploiement d'une formation de bataille, désignez un point de la table. Toutes les unités de la formation doivent être déployées dans un rayon de 36 ps de ce point. Si elles arrivent des *réserves stratégiques*, toutes les unités doivent arriver au même tour, et dans un rayon de 36 ps du point (quelle que soit la méthode utilisée pour arriver en jeu : par un bord de table, en *frappe en profondeur*, etc.). Il se peut que l'unité dévie de sa position pour une raison ou un autre.

Ainsi, si des terminators appartenant à une formation de bataille arrivent en *frappe en profondeur*, la première figurine est placée afin que toute l'unité soit déployée dans un rayon de 36 ps du point désigné. Toutefois, la déviation peut amener les terminators au-delà du rayon initial de 36 ps.

RÈGLES SPÉCIALES

Toutes les unités d'une formation de bataille bénéficient d'une ou plusieurs règles spéciales, comme indiqué sur la fiche technique. Sauf précision contraire, ces règles s'appliquent à toutes les unités de la formation de bataille.





HAUTS COMMANDEMENTS

Les formations de haut commandement représentent les chefs suprêmes des armées combattant au 41^e millénaire. En plus d'être composées de guerriers redoutables, elles apportent des avantages divers et variés. La présence d'un haut commandement n'est pas une garantie de victoire, toutefois la sagesse et l'expérience de tels meneurs peuvent augmenter considérablement les chances d'une armée de remporter la bataille.

UNITÉ COMBINÉE

Afin d'aligner un haut commandement, un joueur doit disposer de toutes les unités indiquées sur sa fiche technique. Elles doivent provenir d'un même Codex et se conformer aux restrictions indiquées. Si c'est le cas, le joueur peut prendre n'importe quelles améliorations autorisées pour les figurines de la formation, y compris des transports assignés. Toutes les figurines de la formation gagnent gratuitement les règles spéciales associées à celle-ci.

Toutes les figurines de la formation autres que des véhicules comptent comme une seule unité. Elles ne peuvent pas la quitter ou en rejoindre une autre, même si ce sont des *personnages indépendants*.



RESSOURCES ADDITIONNELLES

Si au moins une figurine QG du haut commandement est sur la table, alors une fois par partie, pendant une pause programmée, son camp peut prendre un atout stratégique supplémentaire. Il est possible de prendre jusqu'à un atout par haut commandement éligible. Les hauts commandements encore dans les *réserves stratégiques* ne sont pas éligibles.

ATTAQUE EN RÈGLE

Si, au début de n'importe quel tour à partir du deuxième, au moins une figurine QG du haut commandement est sur la table, son camp peut ordonner à une seule unité d'effectuer une *attaque en règle* lors de sa phase de Mouvement.

Désignez l'unité effectuant une *attaque en règle* avant de la déplacer. Elle triple son mouvement, mais ne pourra pas tirer ou *sprinter* en phase de Tir. Elle pourra charger en sous-phase de Charge. Elle n'est pas ralentie par un terrain difficile, qu'elle traite toutefois comme un terrain dangereux. Un véhicule effectuant une *attaque en règle* ne peut pas mettre les gaz, mais il peut faire une *attaque de char* ou *éperonner*.





FORTIFICATIONS MASSIVES

Les champs de bataille du 41^e Millénaire sont parsemés d'édifices impressionnants bâtis à la gloire de l'Imperium, qui sont souvent réduits en ruines par la guerre. Cependant, certaines structures sont érigées pour résister à la rigueur des combats et des bombardements massifs. Ces monuments titanesques sont une ode clamant la ténacité de la race humaine.

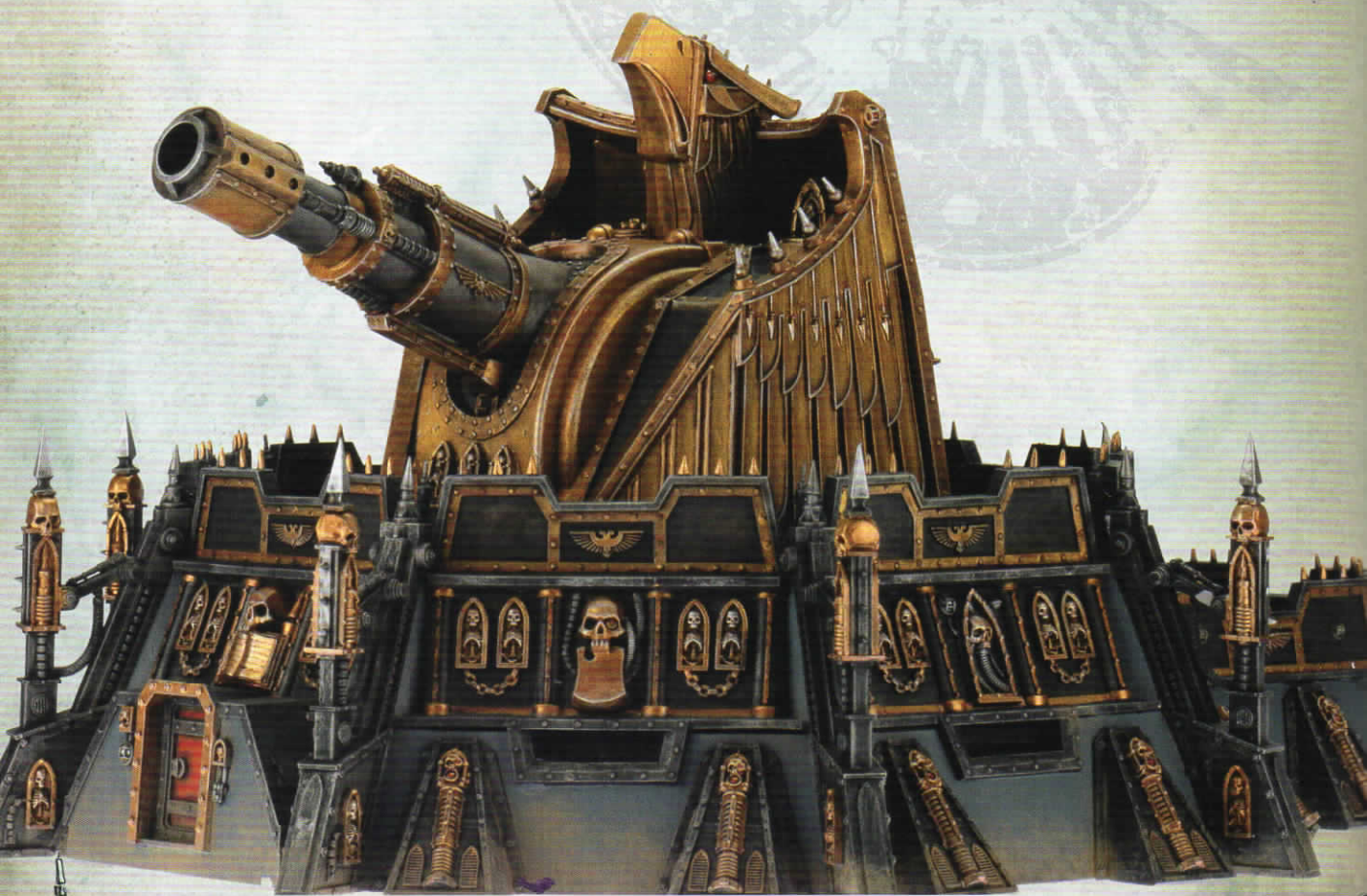
Ces fortifications massives sont invulnérables face à la plupart des armes conventionnelles. Leurs murs de rocbéton sont hérissés d'armes automatisées, et assaillir de telles forteresses est généralement synonyme de mort rapide. Ces places fortes servent de point d'ancrage aux défenses d'une armée, c'est pourquoi ils sont toujours considérés comme des atouts précieux.

Les fortifications massives suivent toutes les règles des bâtiments données dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles et des exceptions expliquées ici.

FORTERESSE INEXPUGNABLE

Une fortification massive peut avoir une valeur de Blindage allant jusqu'à 15 (au lieu de la limite ordinaire de 14). La fiche technique d'une fortification massive indique le cas échéant sa valeur de Blindage.

De plus, lorsqu'une fortification massive subit un **dégât important**, appliquez un modificateur de -1 au jet sur le **tableau de Dégâts des Bâtiments**. Ainsi, les fortifications massives sont beaucoup plus difficiles à détruire que les bâtiments ordinaires.





CHŒURS PSYCHIQUES

Certains individus particulièrement redoutables sont capables de modeler la matière même de l'univers par la force de la pensée. Quelques races vont encore plus loin et combinent les talents mentaux d'un groupe de psykers afin de former des équipes à même de délivrer des barrages surnaturels d'une puissance effroyable. Néanmoins, ces attaques cognitives ne sont pas dénuées de risques, car lorsqu'il est soumis au stress et à la confusion qui règne sur un champ de bataille, un psyker peut laisser par inadvertance les forces du Warp pénétrer dans l'univers réel.

UNITÉ COMBINÉE

Pour aligner un chœur psychique, un joueur doit disposer de toutes les unités indiquées sur sa fiche technique. Elles doivent provenir d'un même Codex et se conformer aux restrictions indiquées. Si c'est le cas, le joueur peut prendre n'importe quelles améliorations autorisées pour les figurines de la formation, y compris des transports assignés. Toutes les figurines de la formation gagnent gratuitement les règles spéciales associées à celle-ci.

Toutes les figurines de la formation comptent comme une seule unité. Elles ne peuvent pas la quitter ou en rejoindre une autre, même si ce sont des *personnages indépendants*.

UN POUR TOUS...

Les psykers d'un chœur psychique combinent leurs points de charge Warp en une seule réserve dans laquelle tous les psykers de la formation peuvent puiser. En dehors de cela, toutes les règles normales pour manifester des pouvoirs psychiques s'appliquent.

... ET TOUS POUR UN!

Chaque chœur psychique dispose aussi d'un pouvoir de chœur psychique. Celui-ci est décrit dans la fiche technique du chœur. Un chœur psychique peut utiliser son pouvoir de chœur psychique une fois par tour, tant qu'il reste au moins trois figurines dans l'unité lorsque le pouvoir est manifesté. Choisissez un des psykers du chœur psychique pour manifester le pouvoir, puis suivez les règles sur les pouvoirs psychiques du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

TERREURS DU WARP

Si un psyker s'attire les *périls du Warp* en manifestant un pouvoir de chœur psychique, le chœur psychique effectue en plus un jet dans le tableau des Terreurs du Warp.

TABLEAU DES TERREURS DU WARP

ID6	RÉSULTAT
1	La faille se ferme : Aucun effet additionnel.
2	Retour de flammes psychiques : Chaque figurine du chœur psychique subit une touche de F6 PA- sans aucune sauvegarde d'aucune sorte.
3	Cascade dimensionnelle : Centrez le grand gabarit d'explosion sur le psyker qui a manifesté le pouvoir. Toute unité affectée subit autant de touches F10 PA1 qu'elle possède de figurines situées sous le gabarit.
4	Tentacules du Chaos : Chaque psyker du chœur psychique doit effectuer un test de Force. Ceux qui échouent sont agrippés par des tentacules d'énergie Warp, emportés dans le Royaume du Chaos et retirés comme pertes sans sauvegarde d'aucune sorte.
5	Spasme du Chaos : Si vous disposez d'une figurine d'enfant du Chaos inutilisée et du <i>Codex: Space Marines du Chaos</i> , remplacez le psyker ayant manifesté le pouvoir par l'enfant du Chaos. Il s'agit d'une nouvelle unité contrôlée par le camp adverse (le psyker est retiré en tant que perte). Déplacez immédiatement l'enfant du Chaos au contact d'une autre figurine du chœur psychique. Ces deux unités se retrouvent <i>verrouillées</i> au corps à corps. Si vous n'avez pas d'enfant du Chaos ou de <i>Codex: Space Marines du Chaos</i> , le psyker est simplement retiré comme perte sans sauvegarde d'aucune sorte.
6	Damnation infernale : Si vous disposez d'un buveur de sang, d'un duc du changement, d'un grand immonde ou d'un gardien des secrets inutilisé et du <i>Codex: Démon du Chaos</i> , placez une de ces figurines (choisissez et contrôlée par le camp adverse) au contact d'une figurine du chœur psychique. Ces deux unités sont <i>verrouillées</i> au corps à corps. Le démon majeur n'a aucune amélioration. Si vous n'avez pas de buveur de sang, de duc du changement, de grand immonde ou de gardien des secrets, ou de <i>Codex: Démon du Chaos</i> , alors toutes les figurines du chœur psychique sont retirées comme pertes sans sauvegarde d'aucune sorte.

"Les ennemis jurés mais invisibles de l'Humanité guettent parmi les étoiles. Chaque voyage dans le néant est une confrontation avec les horreurs indicibles du Warp, et avec les craintes les plus secrètes de l'âme."



VÉHICULES SUPER-LOURDS

Qu'il s'agisse de l'énorme Baneblade de la Garde Impériale ou de l'immonde crypte tesseract des nécrons, tous les engins de guerre qui entrent dans cette catégorie sont d'immenses constructions blindées dont la puissance de feu est capable de vaporiser, d'incinérer ou de réduire en pulpe des armées entières.

Les véhicules super-lourds utilisent toutes les règles de véhicules données dans le livre de règles de Warhammer 40,000, en plus des règles et des exceptions expliquées ici.

MOUVEMENT

Les véhicules super-lourds ne peuvent pas utiliser la règle spéciale *zigzag*: ils sont bien trop gros.

TIR

Lorsqu'un véhicule super-lourd tire, il compte toujours comme étant à l'arrêt lors de la phase de Mouvement (même s'il s'est déplacé), et il peut tirer sur des cibles différentes avec chacune de ses armes s'il le désire. De plus, le fait d'utiliser une arme d'artillerie n'influe pas sur la capacité du véhicule super-lourd à utiliser ses autres armes.

DÉGÂTS

Les véhicules super-lourds ont un blindage et des systèmes auxiliaires bien plus performants que ceux des autres véhicules. Cela se traduit par un grand nombre de Points de Coque qui les rend très difficiles à détruire.

De plus, chaque fois qu'un véhicule super-lourd subit un dégât **Explosion!** du tableau de Dégâts des Véhicules, au lieu de subir les effets indiqués, il perd 1D3 PC supplémentaires en plus du PC perdu à cause du dégât *important*.

Enfin, un véhicule super-lourd est si grand et dispose de tant de membres d'équipage que les effets des dégâts **Équipage Secoué**, **Équipage Sonné**, **Immobilisé** ou **Arme Détruite** sont ignorés. Toutefois, un véhicule super-lourd perd tout de même des PC à cause des dégâts *superficiels* ou *importants*, c'est juste que les effets d'un dégât *important* sont ignorés.

Si vous avez un livre datant d'une édition précédente, il se peut que votre véhicule super-lourd ait des Points de Structure au lieu de Points de Coque. Dans ce cas, chaque Point de Structure compte comme 3 Points de Coque. Par exemple, un véhicule super-lourd doté de 3 Points de Structure aura à la place 9 Points de Coque.

DÉGÂTS CATASTROPHIQUES

Immédiatement après qu'un super-véhicule a perdu son dernier Point de Coque, il subit des dégâts catastrophiques et explose. Au lieu de suivre les règles habituelles, centrez le gabarit de méga-explosion apocalyptique (p.75) sur la figurine avant de la retirer, puis effectuez une déviation (cela représente le véhicule qui bascule ou fait une embardée avant d'exploser).

TABLEAU DES DÉGÂTS CATASTROPHIQUES

ID6	RÉSULTAT	F	PA
1	Explosion	D/4/2	2/4/6
2-3	Explosion dévastatrice	D/8/4	2/3/5
4-6	Explosion titanesque!	D/10/5	2/3/4

Résolvez les touches comme indiqué page 75. Effectuez un jet dans le tableau des Dégâts Catastrophiques pour connaître la Force et la PA qui s'appliquent aux touches.

CAPACITÉ DE TRANSPORT

Si un véhicule super-lourd possède une capacité de transport, il peut embarquer n'importe quel nombre d'unités d'infanterie (plus les personnages qui les ont rejointes) tant que le nombre total de figurines transportées n'excède pas la capacité de transport du véhicule.

Chaque unité embarquée dans un véhicule super-lourd qui subit des dégâts catastrophiques subit un nombre de touches de F10 PA2 égal au nombre de figurines qui la composent. Les passagers survivants sont placés là où se trouvait le véhicule. Les figurines qui ne peuvent pas être physiquement placées sont retirées comme pertes. Chaque unité effectue ensuite un test de *pilonnage*.

RÈGLES SPÉCIALES

Les véhicules super-lourds suivent les règles spéciales **peur** et **mouvement à couvert**.

BÉHÉMOTH INVINCIBLE

Un véhicule super-lourd est si gros et résistant que les armes qui dégradent le blindage des véhicules plus petits n'ont aucun effet contre lui. Par conséquent, toutes les attaques ayant pour conséquence que la cible est détruite, est réduite à l'état d'épave, explose, ou est retirée du jeu, font perdre à la place 1D3 Points de Coque à un véhicule super-lourd. De plus, les attaques ou les capacités spéciales qui réduisent de façon permanente le Blindage d'un véhicule n'affectent pas les véhicules super-lourds. Notez que les attaques ou les capacités qui comptent une valeur de Blindage comme étant inférieure, sans toutefois la changer durablement, fonctionnent normalement.

DÉGÂTS AUX VÉHICULES

Une partie d'Apocalypse comptera parfois des dizaines de véhicules, il sera donc très complexe de noter tous les dégâts occasionnés. Pour cette raison, nous vous conseillons d'ignorer les effets décrits dans le tableau de Dégâts des Véhicules, à part pour le résultat Explosion ! et ce pour tous les véhicules, pas uniquement les super-lourds. Vous n'aurez donc qu'à noter les PC qui restent à vos véhicules.



MASSE INEXORABLE

Les véhicules super-lourds peuvent effectuer des *attaques de char* ou des *éperonnages*. Dans un tel cas, effectuez un jet dans le tableau de Masse Inexorable juste avant d'effectuer le test de *moral* de l'unité subissant l'*attaque de char*, ou juste avant le jet de *pénétration de blindage* en cas d'*éperonnage*.

N'effectuez pas de jet dans ce tableau si vous menez une *attaque de char* contre une créature colossale ou une créature colossale volante au sol, ou si vous *éperonnez* un véhicule super-lourd ou un marcheur super-lourd. Dans ces cas, résolvez normalement l'*attaque de char* ou l'*éperonnage*.

TABLEAU DE MASSE INEXORABLE

ID6	RÉSULTAT DE L'ATTAQUE DE CHAR	RÉSULTAT DE L'ÉPERONNAGE
1	Aucun effet: Menez l' <i>attaque de char</i> en suivant les règles du livre de règles de Warhammer 40,000.	Aucun effet: Menez l' <i>éperonnage</i> en suivant les règles du livre de règles de Warhammer 40,000.
2-5	Crunch ! L'unité subissant l' <i>attaque de char</i> subit 1D6 touches de F6 PA4. Ensuite, menez l' <i>attaque de char</i> en suivant les règles du livre de règles de Warhammer 40,000.	Crunch ! Le véhicule super-lourd ajoute 1D6 à son jet de <i>pénétration de blindage</i> dû à l' <i>éperonnage</i> . Ensuite, menez l' <i>éperonnage</i> en suivant les règles du livre de règles de Warhammer 40,000.
6	Laminage: L'unité subissant l' <i>attaque de char</i> subit 2D6 touches de F10 PA2. Ensuite, menez l' <i>attaque de char</i> en suivant les règles du livre de règles de Warhammer 40,000.	Renversement: Le véhicule <i>éperonné</i> dévie d'1D6ps puis subit le dégât <i>explosion !</i> du tableau de Dégâts des Véhicules.



MARCHEURS SUPER-LOURDS

Les marcheurs super-lourds tels que les krabouilleurs orks et les titans impériaux sont des créations gigantesques protégés par un blindage épais et lourdement armés. Ils surplombent le champ de bataille et massacrent ceux qui se dressent face à eux.

Les marcheurs super-lourds suivent toutes les règles des marcheurs données dans le livre de règles de *Warhammer 40,000* en plus des règles et des exceptions expliquées ici.

SUPER-LOURD

Un marcheur super-lourd suit les règles des véhicules super-lourds pour le tir, les dégâts, les dégâts catastrophiques et la capacité de transport (p. 66).

MOUVEMENT ET TIR

Un marcheur super-lourd peut se déplacer de jusqu'à 12ps pendant la phase de Mouvement, sauf indication contraire. À part cela, il suit les règles de mouvement des marcheurs. Un marcheur super-lourd ne peut pas tirer en état d'alerte.

PIÉTINEMENT

Un marcheur super-lourd engagé au corps à corps peut effectuer un type d'attaque spécial appelé *piétinement*. Celui-ci se résout pendant la sous-phase de Combat, au rang d'Initiative 1. Notez que cela n'accorde pas de mouvement de *consolidation* à ce rang.

Une attaque de *piétinement* consiste en 1D3 *piétinements*.

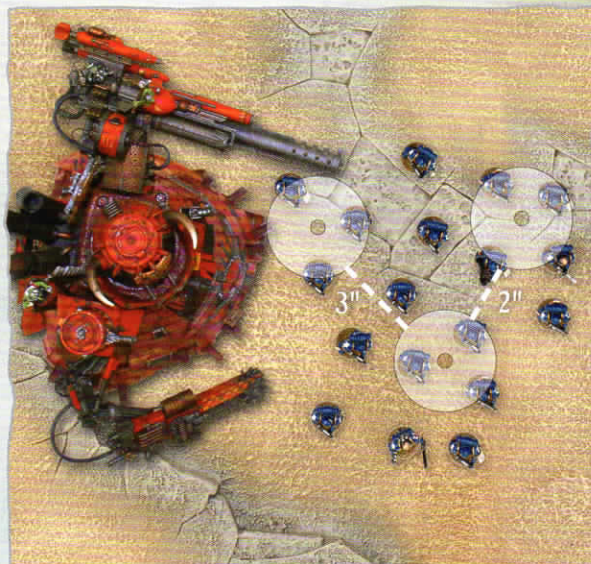
Pour résoudre le premier *piétinement*, placez un petit gabarit d'explosion afin qu'il touche sans recouvrir le marcheur super-lourd. Chaque unité ayant au moins une figurine sous le gabarit (même partiellement) est *piétinée*. Effectuez un jet dans le tableau de Piétinement (à droite) pour chaque unité *piétinée*.

Chaque *piétinement* suivant est résolu comme le premier, sauf que le gabarit ne doit pas obligatoirement être placé au contact du marcheur super-lourd. Il doit être placé de façon à se trouver au moins partiellement dans un rayon de 3ps du gabarit précédent, sans jamais recouvrir le marcheur super-lourd. Cela permet donc de *piétiner* des ennemis de plus en plus éloignés du marcheur ! Ce dernier ne se déplace pas, on considère qu'il piétine autour de lui avant de revenir à sa position initiale.

Les bâtiments, les aéronefs, les créatures monstrueuses volantes en approche, les créatures colossales, les créatures colossales volantes, les véhicules super-lourds, les marcheurs super-lourds et les aéronefs super-lourds ne peuvent pas être *piétinés*, n'effectuez aucun jet pour eux s'ils se retrouvent sous le gabarit. Les autres types d'unités ayant au moins une figurine sous le gabarit sont *piétinés* normalement.

RÈGLES SPÉCIALES

Les marcheurs super-lourds suivent les règles spéciales peur, marteau de fureur, béhémoth invincible (p. 66), mouvement à couvert, implacable, concassage et renversement.



Un krabouilleur ork ravage les lignes des space marines en les écrasant sous ses énormes pieds grâce à son attaque de piétinement.

TABLEAU DE PIÉTINEMENT

1D6	TOUT SAUF VÉHICULE	VÉHICULE
1	Aucun effet: L'unité s'écarte du chemin de son assaillant monumental. L'attaque n'a aucun effet.	Aucun effet: L'unité s'écarte du chemin de son assaillant monumental. L'attaque n'a aucun effet.
2-5	Crunch: Toute figurine de l'unité se trouvant au moins partiellement sous le gabarit subit une touche de F6 PA4.	Crunch: Le véhicule subit un dégât important.
6	Laminage: Toute figurine de l'unité se trouvant au moins partiellement sous le gabarit est retirée du jeu.	Renversement: Le véhicule <i>piétiné</i> dévie d'1D6ps puis subit le dégât <i>explosion</i> ! du tableau de Dégâts des Véhicules.



AÉRONEFS SUPER-LOURDS

Les aéronefs super-lourds, comme le Thunderhawk, sont d'énormes vaisseaux dotés d'un arsenal de bombes et de canons terrifiant. Ils sont souvent capables de transporter un grand nombre de troupes et possèdent un blindage épais. Ils dominent les cieux et sont terriblement difficiles à abattre par les troupes situées au sol.

Les aéronefs super-lourds suivent toutes les règles des aéronefs données dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles et des exceptions expliquées ici.

SUPER-LOURD

Un aéronef super-lourd suit les règles des véhicules super-lourds pour le tir, les dégâts, les dégâts catastrophiques et la capacité de transport (p.66). Par ailleurs, un aéronef super-lourd ne peut pas tenter d'*esquive*.

DOMMAGES CATASTROPHIQUES

Ne suivez pas la règle *crash et traînée de flammes* pour un aéronef super-lourd. Au lieu de cela, un aéronef super-lourd subit des *dégâts catastrophiques* lorsqu'il perd son dernier Point de Coque. Résolvez les dégâts catastrophiques de l'aéronef super-lourd et contre les unités qu'il transporte exactement comme pour un véhicule super-lourd (p.66).

RÈGLES SPÉCIALES

Les aéronefs super-lourds suivent les règles spéciales *peur* et *béhémoth invincible* (p.66).



CRÉATURES COLOSSALES ET CRÉATURES COLOSSALES VOLANTES



Les créatures colossales sont si immenses qu'elles peuvent affronter des armées entières. Elles dominent le champ de bataille en faisant trembler le sol tandis qu'elles avancent vers l'ennemi. Seuls les tyranides utilisent couramment ces créatures, toutefois il existe d'autres exemples similaires à travers la galaxie, comme les squiggouths orks et les C'tan transcendants.

Les créatures colossales suivent les règles des créatures monstrueuses du livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles et des exceptions expliquées ici. Les créatures colossales volantes suivent les règles des créatures monstrueuses volantes du livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles et des exceptions expliquées ici.

MOUVEMENT

Les créatures colossales peuvent se déplacer de jusqu'à 12 ps lors de la phase de Mouvement sauf indication contraire. À part cela, ils suivent les règles de mouvement des créatures monstrueuses. Les créatures colossales volantes suivent les règles de mouvement des créatures monstrueuses volantes, sans aucune modification.

TIR

Lorsqu'une créature colossale ou une créature colossale volante tire, elle peut tirer sur des cibles différentes avec chacune de ses armes si elle le désire. De plus, le fait d'utiliser une arme d'*artillerie* n'influe pas sur sa capacité à utiliser ses autres armes. Une créature colossale ou une créature colossale volante ne peut pas tirer en *état d'alerte*.

PIÉTINEMENT

Une créature colossale ou une créature colossale volante en *rase-mottes* peut effectuer des attaques de *piétinement* de la même façon qu'un marcheur super-lourd (p.68).

INARRÊTABLE

Toute attaque qui inflige normalement une *mort instantanée* ou qui précise que la cible est retirée du jeu inflige à la place la perte d'1D3PV à une créature colossale ou à une créature colossale volante.

De plus, les attaques ayant la règle *sniper* ne provoquent une blessure que sur un résultat de 6. Il en est de même pour les attaques avec la règle *empoisonné*, sauf si leur Force est suffisante pour infliger une blessure sur un résultat moindre.

RÈGLES SPÉCIALES

Les créatures colossales et les créatures colossales volantes suivent les règles spéciales *peur*, *sans peur*, *insensible à la douleur*, *marteau de fureur*, *mouvement à couvert*, *implacable*, *concassage*, *renversement* et *frappe vectorielle* (cette dernière règle ne s'applique que dans le cas des créatures colossales volantes).

ARMES APOCALYPTIQUES

De nombreuses formations d'Apocalypse sont équipées d'armes si puissantes que leurs effets ne peuvent pas être couverts en utilisant les éléments donnés dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*. Les nouvelles règles d'armes apocalyptiques suivantes vous permettent de déchaîner une puissance dévastatrice dans vos parties d'Apocalypse.

NOUVEAUX TYPES D'ARMES :

ARMES PRIMAIRES

La taille des armes primaires est telle qu'elles sont réservées aux plus gros blindés, aux monstres, voire aux positions fortifiées.

Pour effectuer un jet de pénétration de Blindage suite à une touche causée par une arme *primaire*, lancez deux dés et conservez le plus haut résultat.

ARMES DESTRUCTRICES

Aussi appelées tueuses de titans, les armes "destructrices" infligent des dégâts considérables à chaque cible qu'elles touchent. Une arme destructrice est capable de vaporiser un véhicule super-lourd ou une créature colossale en un seul tir.

Une arme dont le profil indique une valeur de Force "D" est une arme *destructrice*. Effectuez les jets pour toucher comme d'ordinaire. Lorsqu'une attaque touche, effectuez un jet sur le tableau ci-dessous au lieu d'effectuer un jet pour blesser ou de pénétration de Blindage. **Aucune sauvegarde d'aucune sorte ne peut être tentée contre une touche d'arme destructrice**, y compris ce qui s'y apparente, comme *insensible à la douleur* ou *protocoles de réanimation*.



Attaque Destructrice !

Le camp impérial a réussi à toucher un Krabouillator ennemi avec le canon Volcano d'un Shadowsword. Le profil du canon Volcano indique D en guise de Force : c'est une arme destructrice. Au lieu d'effectuer un jet de pénétration de Blindage, le camp impérial effectue un jet sur le tableau des Armes Destructrices. Il obtient 4 : coup au but.



Conséquences Catastrophiques

En suivant les règles d'un coup au but sur un véhicule, le camp impérial jette 1D3+1 pour voir combien de Points de Coque sont ôtés à la cible, et obtient 4. Le Krabouillator n'avait plus que 4 PC, il est donc détruit ! Le camp impérial effectue à présent un jet sur le tableau des Dégâts Catastrophiques, et tout le monde retient son souffle !

TABLEAU DES ARMES DESTRUCTRICES

1D6	VÉHICULE OU BÂTIMENT	AUTRE
1	Effleuré : La cible subit un dégât <i>important</i> .	Coup de chance : La figurine est indemne.
2-5	Coup au but : Un véhicule super-lourd perd 1D3+1 Points de Coque. Les autres véhicules et les bâtiments subissent respectivement le résultat <i>Explosion !</i> ou <i>Détonation !</i> de leur tableau de dégâts correspondant.	Blessure sérieuse : La figurine perd 1D3+1 Points de Vie.
6	Coup dévastateur : Comme un <i>coup au but</i> (voir ci-dessus), hormis dans le cas d'un véhicule <i>super-lourd</i> , qui perd 1D6+6 PC à la place.	Cible pulvérisée : La figurine perd 1D6+6 PV.

ARMES À FOURNAISE

Les armes à fournaise noient une vaste zone dans des flammes ou de l'acide. Qu'il s'agisse de la mort ardente projetée par les canons Inferno lourd des titans Warhound, ou des ondes fracassantes des lances soniques des Revenant eldars, il n'existe aucun endroit qui puisse vous mettre à l'abri de ces attaques.

Les armes à fournaise ont le mot "Fournaise" inscrit en guise de Portée sur leur profil. Les armes à fournaise utilisent le gabarit de fournaise, mais suivent par ailleurs toutes les règles des armes à souffle.

Note du concepteur: Certains gabarits utilisés dans Apocalypse peuvent avoir des bordures décoratives. Ne tenez pas compte de ces bordures lorsque vous déterminez quelles figurines sont touchées.



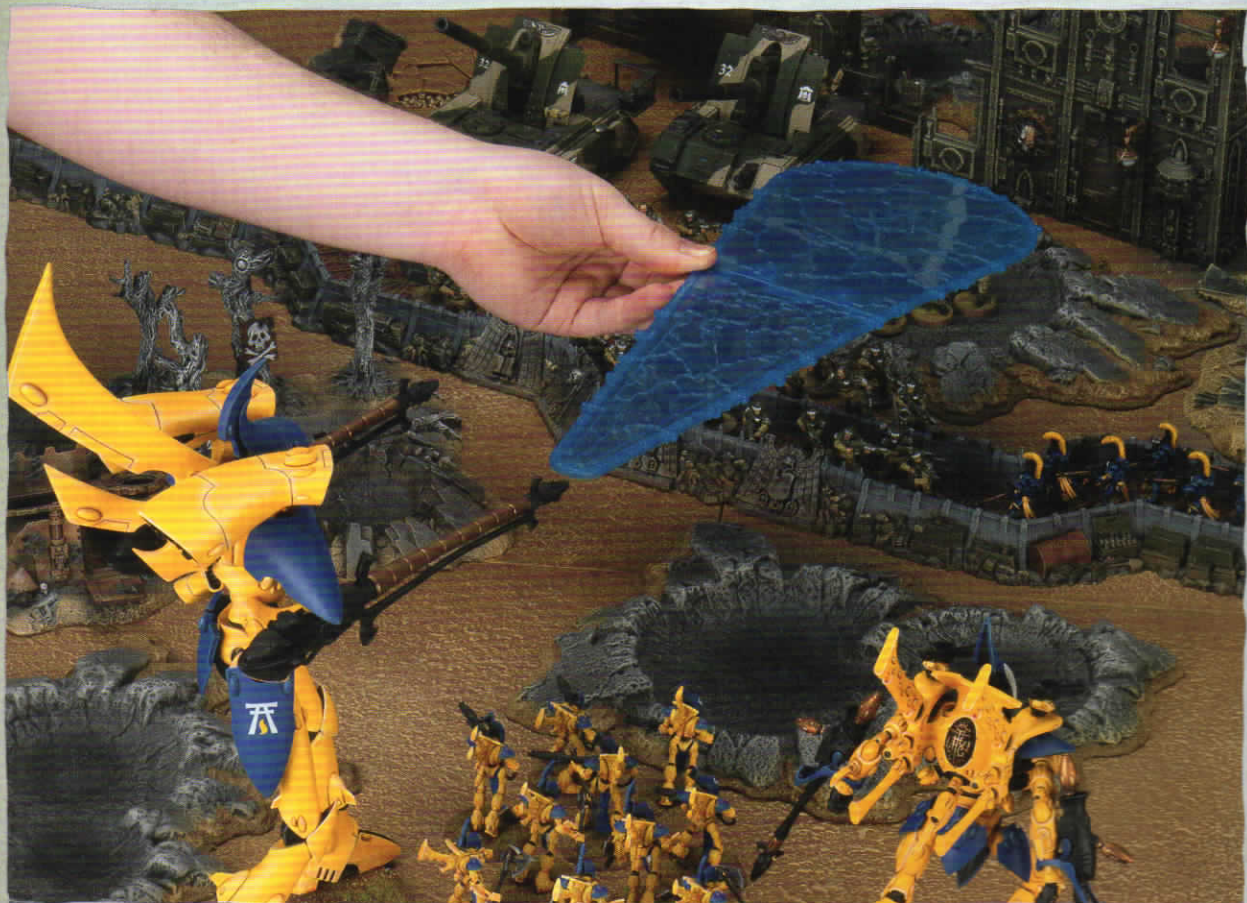
ARMES À VORTEX

Les armes à vortex sont peut-être les plus terribles de la galaxie. Elles créent un tourbillon transdimensionnel qui détruit instantanément tout ce qui entre en contact avec lui. Toutefois, un vortex est instable par nature. Il ne cesse de disparaître pour réapparaître plus loin sur le champ de bataille et tout ce qui a le malheur de se trouver au mauvais endroit est condamné.

Une arme avec cette règle spéciale est une arme destructrice qui utilise un gabarit, par exemple celui d'explosion, de grande explosion ou d'énorme explosion, etc. Placez le gabarit approprié, effectuez le jet de déviation et appliquez les dégâts (voir armes destructrices, ci-contre). Pour allouer les blessures, considérez le centre du gabarit comme étant l'origine du tir, comme pour une arme de barrage.

Le gabarit d'une arme à vortex n'est pas retiré du jeu une fois les dégâts résolus. Laissez-le sur le champ de bataille. Ce gabarit est un terrain infranchissable tant qu'il est en jeu.

Au début de chaque tour de joueur suivant, le gabarit dévie de 2D6 ps (utilisez la petite flèche si vous obtenez un Hit!). Si un double est obtenu, le gabarit est retiré du jeu au lieu d'être déplacé. Toute figurine sous la nouvelle position du gabarit est touchée. Appliquez les dégâts comme ci-dessus.



ARMES À EXPLOSION APOCALYPTIQUE

Apocalypse introduit plusieurs nouveaux types de gabarits dans vos parties – après tout, les armes massives des véhicules super-lourds et des titans nécessitent des gabarits à la mesure de leur potentiel de destruction !

BARRAGE APOCALYPTIQUE

Les armes de barrage apocalyptique tirent une volée d'obus ou de projectiles énergétiques explosifs qui noie une vaste zone. Ce sont d'excellentes armes pour endiguer la progression ennemie lorsque ses troupes sont massées, mettant les éventuels survivants en fuite au milieu des cadavres de leurs alliés.

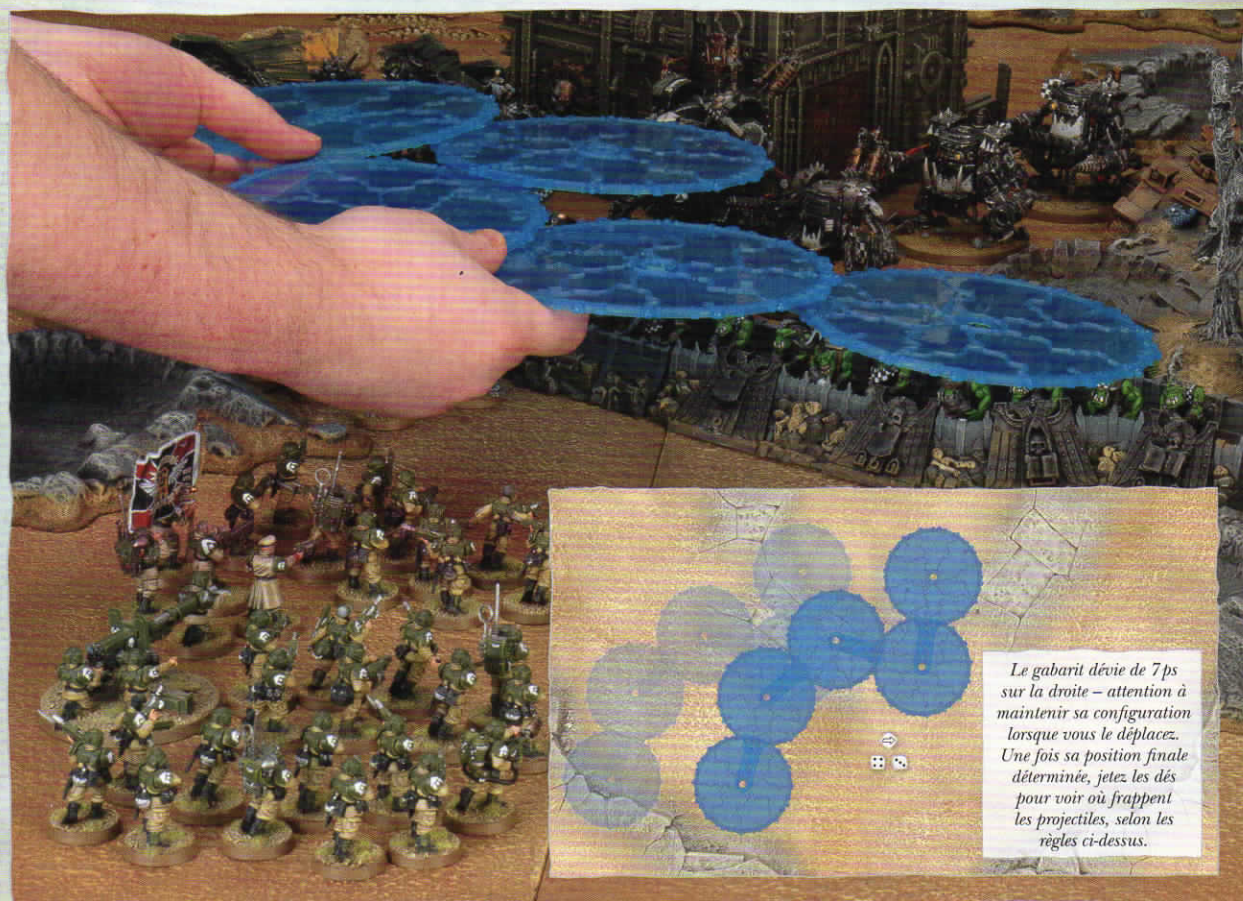
Un barrage apocalyptique suit toutes les règles de barrage, mais emploie le gabarit de barrage apocalyptique à l'exclusion de tout autre. Avant de placer le gabarit, l'attaquant peut modifier sa forme en faisant pivoter chaque disque. Vous pouvez même faire en sorte que certains disques se chevauchent ou se recouvrent ; votre barrage couvrira ainsi une zone plus réduite, mais aura plus de chance de toucher les cibles situées sous le gabarit.

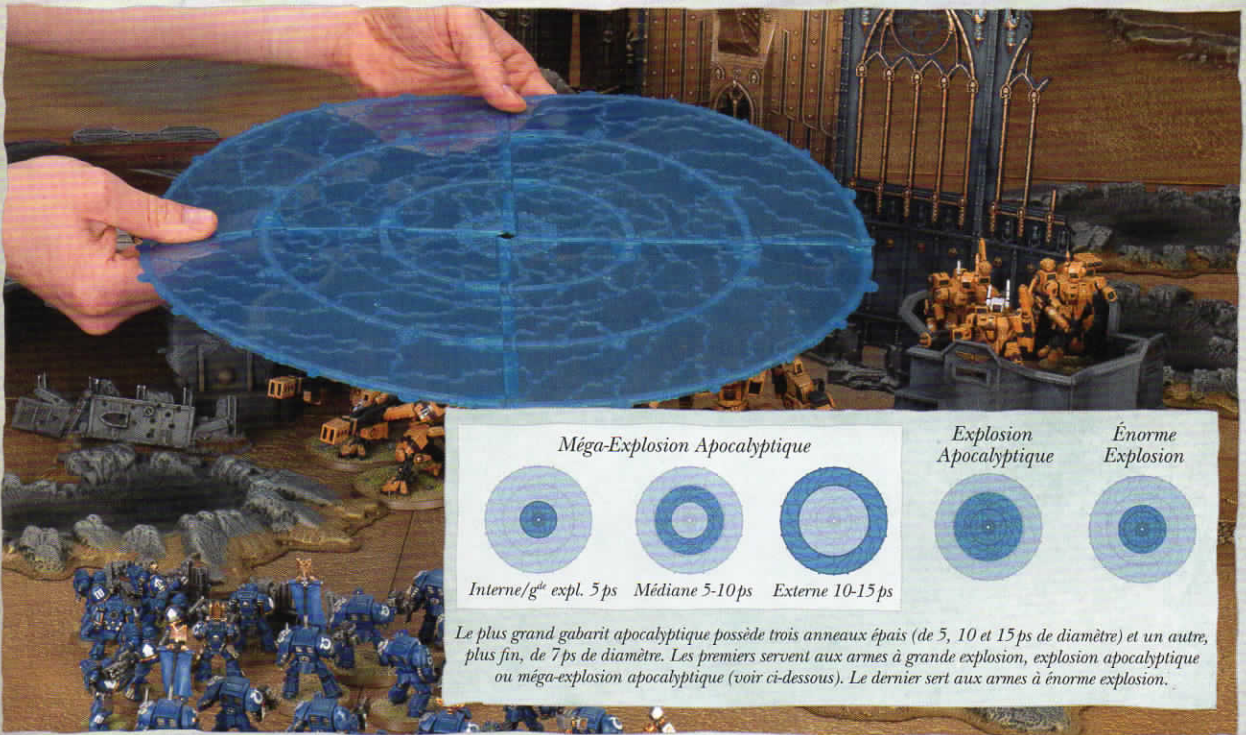
Placez le gabarit et effectuez un jet de déviation comme pour une explosion ou une grande explosion. Si le gabarit dévie, prenez garde à maintenir sa configuration et son orientation lorsque vous le déplacez jusqu'à sa position finale.

Lorsque la position finale du gabarit est déterminée, lancez un nombre de dés correspondant au nombre d'attaques sur le profil de l'arme. Par exemple, dans le cas d'une arme de type "Lourde 4, barrage apocalyptique", il faudra lancer 4 dés. Il s'agit d'une exception aux règles de base, qui stipulent que vous devez placer et effectuer une déviation pour chaque gabarit tiré.

Chaque résultat correspond à, ou "frappe", un disque distinct sur le gabarit. Par exemple, un 2 indique le disque numéro 2. Résolvez chaque frappe individuellement, comme s'il s'agissait d'une attaque de barrage séparée.

Note du concepteur : *Les joueurs vétérans peuvent posséder la version originelle du gabarit de barrage apocalyptique, en forme de trèfle à quatre feuilles. S'il n'est pas ajustable, il peut néanmoins être utilisé avec les mêmes règles que le gabarit articulé.*





ÉNORME EXPLOSION (7 ps)

Les armes à énorme explosion tirent des obus ou des projectiles énergétiques explosifs à haut rendement, qui projettent des shrapnells et des débris mortels sur une large zone du champ de bataille.

Les armes à énorme explosion utilisent le gabarit d'énorme explosion (voir diagramme), mais suivent par ailleurs toutes les règles des armes à explosion.

EXPLOSION APOCALYPTIQUE (10 ps)

Les armes à méga-explosion apocalyptique tirent des obus massifs ou des volées de projectiles de toutes sortes. Les détonations qui en résultent sont capables d'engloutir les plus vastes unités.

Les armes à explosion apocalyptique utilisent le gabarit d'explosion apocalyptique (voir diagramme), mais suivent par ailleurs toutes les règles des armes à explosion.

MÉGA-EXPLOSION APOCALYPTIQUE (5 ps/10 ps/15 ps)

Les armes à méga-explosion apocalyptique comptent parmi les plus imposantes employées par les armées du 41^e millénaire. Lorsqu'une telle arme fait feu, tout ce qui se trouve à l'épicentre de l'impact est volatilisé, tandis que les unités alentour subissent des ravages sur une zone immense.

Les armes à méga-explosion apocalyptique emploient le gabarit de méga-explosion apocalyptique. Elles suivent les règles des armes à explosion, avec les exceptions suivantes :

Les armes à méga-explosion apocalyptique possèdent trois valeurs de Force et trois valeurs de PA. De même, le gabarit de méga-explosion apocalyptique est divisé en trois zones, une pour chaque couple de valeurs de Force et de PA.

La Force et la PA des touches dépendent de la zone dans laquelle se situe la cible. Les premières valeurs de Force et de PA correspondent à la zone interne, les deuxièmes à la zone médiane, et les dernières à la zone externe.

Prenons l'exemple d'une frappe orbitale, qui a une Force de 10/8/6 et une PA d'1/4/-. La Force et la PA des trois zones sont donc définies comme suit :

Zone	F	PA
Interne (5 ps)	10	1
Médiane (5-10 ps)	8	4
Externe (10-15 ps)	6	-

Utilisez toujours les meilleures Force et PA lorsqu'une figurine chevauche plusieurs zones. Par exemple, une figurine partiellement en zones interne et médiane d'une frappe orbitale subit une touche de Force 10 PA1.

Si une unité a des figurines dans différentes zones, résolvez séparément les touches infligées dans chaque zone. Selon notre exemple, si l'infortunée unité sous le gabarit a trois figurines en zone interne, et cinq figurines en zone médiane, elle subira trois touches de Force 10 PA 1 et cinq touches de Force 8 PA 4.

Pour déterminer si une unité touchée par une méga-explosion apocalyptique a droit à une sauvegarde de couvert, et pour déterminer l'allocation des blessures, il faut toujours considérer que le centre du gabarit de méga-explosion apocalyptique est l'origine du tir, et non prendre en compte la figurine qui fait feu. Les touches contre les véhicules sont résolues contre leur Blindage de Flanc.

L'IMPERIUM

L'Imperium possède la plus vaste armée que la galaxie ait jamais vue. La Garde Impériale a beau être le corps militaire le plus immense qui soit, elle n'est qu'un des maillons de la machine de guerre impériale. En effet, aux côtés des innombrables régiments de soldats disciplinés et des compagnies de chars de la Garde Impériale progressent des machines de guerre super-lourdes qui déchainent des barrages d'artillerie et écrasent les fantassins ennemis sous leurs chenilles ou leurs roues énormes.

Ces forces sont épaulées par les space marines, des soldats d'élite, les champions de l'Humanité. Ce sont des guerriers génétiquement améliorés équipés du meilleur matériel disponible et capables de vaincre des adversaires plusieurs dizaines de fois supérieurs en nombre. Les titans de l'Adeptus Mechanicus surplombent ces combattants. Ces engins d'essence quasi divine disposent d'une puissance de feu capable de raser des cités entières. Pourtant, même ces machines de destruction sont minuscules comparées aux navires de la Marine Impériale. Ces bâtiments interstellaires colossaux mesurent plusieurs kilomètres de long. Ils pilonnent implacablement les armées adverses depuis l'orbite des planètes, afin d'appuyer les troupes impériales au sol. Pendant ce temps, les aéronefs de la flotte sont libres de parcourir les cieux pour bombarder et mitrailler les ennemis de l'Imperium.

Il existe d'autres organisations secrètes au sein de l'Imperium, dont la tâche est plus subtile, cependant elles ne sont pas moins dévouées envers la défense de l'Humanité. La plus importante d'entre elles est l'Inquisition, qui regroupe des agents et des enquêteurs disposant d'une autorité telle qu'ils peuvent condamner à mort des planètes entières. C'est également l'Inquisition qui détient le pouvoir de lâcher contre l'ennemi les tueurs de l'Officio Assassinorum. Ceux-ci apportent une mort rapide et silencieuse aux puissants qui s'opposent à la volonté de l'Empereur. Contre les démons et les extraterrestres, l'Imperium déploie respectivement les Chevaliers Gris et la Deathwatch, des space marines spécialisés dans la traque de tels adversaires.

Ainsi, chaque facette de l'organisation militaire de l'Imperium est à elle seule une force formidable capable de vaincre presque n'importe quelle menace par la foi, la puissance de feu ou le poids du nombre.

Même en cet âge de ténèbres grandissantes, lors duquel les ennemis de l'Humanité se rassemblent tels des charognards pour la curée, il est rare que toutes les forces impériales agissent de concert. Néanmoins, lorsque les circonstances l'exigent, et bien que cela puisse demander des années de préparation, l'Imperium est capable d'unir ses forces. Dans ce cas, nul ne peut lui résister, car face à la Garde Impériale, aux space marines et aux machines de Mars, il n'est nulle puissance dans la galaxie capable de remporter la victoire.

GRANDES BATAILLES DU 41^E MILLÉNAIRE

444.M41 La Première Guerre d'Armageddon

Le primarque démon Angron ravage le monde-ruche d'Armageddon à la tête de sa légion de World Eaters et d'un ost démoniaque de Khorne. Les Space Wolves mènent les forces impériales. Finalement, au plus fort de la bataille, Angron et sa garde du corps de douze buveurs de sang sont bannis par une confrérie de Chevaliers Gris.

745.M41 La Bataille de Macragge

La flotte-ruche Behemoth attaque le monde chapitral des Ultramarines. Suite à une guerre rapide mais meurtrière, les nuées tyranides sont vaincues, toutefois la 1^{re} Compagnie est exterminée dans les forteresses polaires de Macragge.

941.M41 La Seconde Guerre d'Armageddon

Une flotte énorme dirigée par le seigneur de guerre ork Ghazghkull Thraka envahit Armageddon. Sous le commandement du commissaire Yarrick, la Garde Impériale retient les orks assez longtemps pour que les Blood Angels et deux autres chapitres arrivent et renversent la situation.

989.M41 Assaut contre La Nouvelle Rynn

La Waaagh! Snagrod assaille Rynn, le monde chapitral des Crimson Fists. La majorité des space marines périssent lors de l'explosion catastrophique de leur forteresse-monastère, cependant les survivants se rallient auprès de Pedro Kantor et exterminent les orks lors d'un combat urbain sanglant.

999.M41 La 13^e Croisade Noire

Les légions renégates sous les ordres d'Abaddon se déversent de l'Œil de la Terreur et attaquent la Porte Cadienne. Logan Grimnar réagit et rassemble une armée si vaste qu'on n'en avait pas vue de telle depuis la Grande Croisade.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Les fiches techniques indiquent 'Space Marines' lorsqu'elles sont destinées au *Codex: Space Marines*. Toutefois, il serait illogique que des Blood Angels ne puissent pas aligner une compagnie de combat. Ainsi, si tous les éléments d'une formation font partie du Codex de votre armée, vous pouvez utiliser ladite formation. Par exemple, une armée de Chevaliers Gris pourrait avoir un Librarian, mais pas une compagnie de scouts; des Dark Angels pourraient avoir un escadron de Predator assassins, mais pas une meute d'attaque de flanc...



GARDE IMPÉRIALE BANEBLADE

Le Baneblade fait partie des modèles de chars impériaux les plus anciens encore en service. Il a été créé à partir de schémas de construction standards datant de l'Âge de la Technologie, et utilise de nombreux systèmes qui lui sont propres. Les SCS qui permettent sa fabrication ne sont détenus que par une poignée de mondes-forges, au point que la plupart des premiers modèles de Baneblade proviennent de la vénérable planète Mars. On raconte qu'à l'origine, les armées de l'Empereur comptaient des divisions entières de ces chars, mais aujourd'hui une armée impériale peut s'estimer heureuse si elle en possède une compagnie, voire ne serait-ce qu'un seul, car la demande est immense. En effet, la puissance de feu d'un Baneblade est inestimable, tout comme sa capacité à galvaniser les troupes impériales qui l'accompagnent.



BANEBLADE

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9



525 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd

Composition d'unité: 1 Baneblade

ÉQUIPEMENT:

- Autocanon
- Canon Baneblade
- Canon Demolisher
- Bolters lourds jumelés
- Projecteur
- Fumigènes

OPTIONS:

- Peut avoir:
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés sur pivot ou mitrailleuse sur pivot 5 pts
 - Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et de bolters lourds jumelés 50 pts/paire
 - Une des améliorations suivantes:
 - Équipage du commissariat 45 pts
 - Char de commandement 200 pts

AMÉLIORATIONS:

Char de commandement: Le véhicule est une formation de haut commandement en plus d'être un véhicule super-lourd, et compte comme un choix QG.

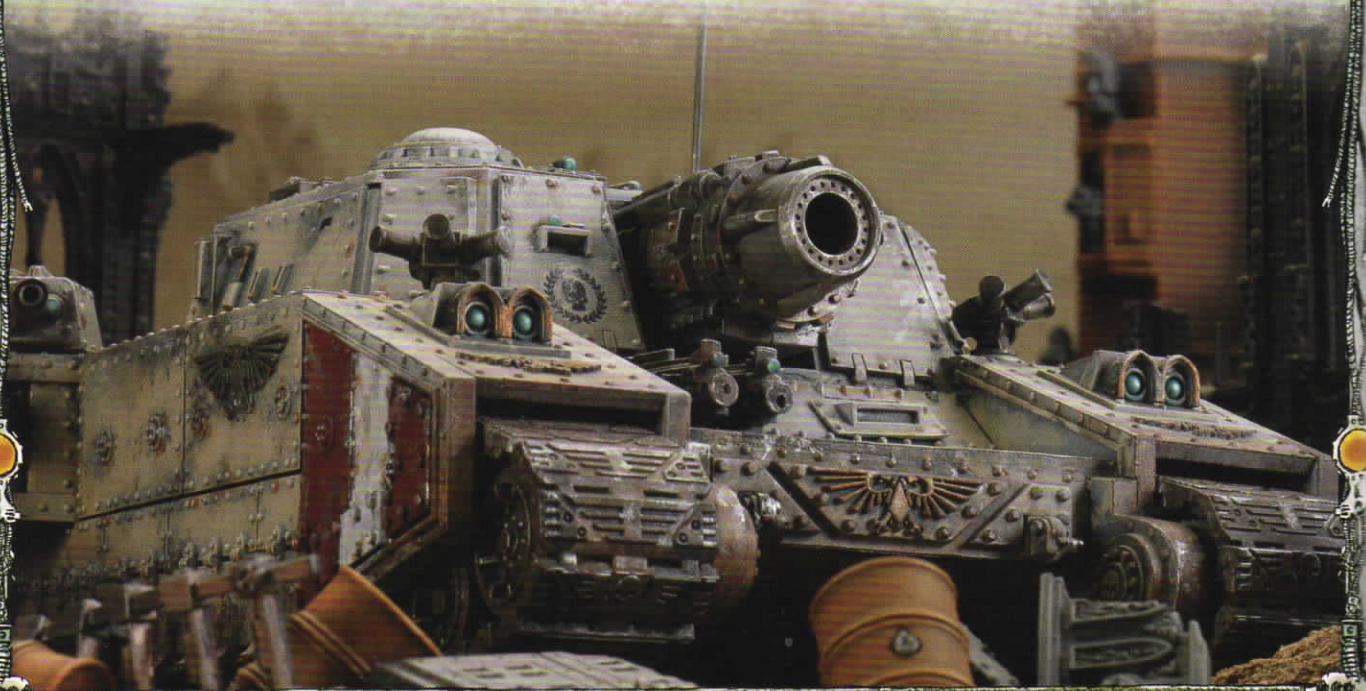
Équipage du commissariat: Les unités amies issues du *Codex: Garde Impériale* dans un rayon de 12 ps du véhicule ont un Commandement de 10.



	Portée	F	PA	Type
Canon Baneblade	72 ps	9	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2
Canon Demolisher	24 ps	10	2	Artillerie 1, g ^{de} explosion
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1

GARDE IMPÉRIALE BANEHAMMER

Le Banehammer a été créé pour contrer les formations d'attaque rapides capables d'atteindre les lignes impériales avant que le bombardement de celles-ci n'ait le temps de provoquer suffisamment de pertes. Le canon Tremor du Banehammer tire des obus massifs prévus pour exploser une fois qu'ils se sont enfoncés dans le sol. La détonation qui en résulte est mortelle pour les troupes aux alentours, tandis que les ondes de choc qui se diffusent à partir du point d'impact peuvent provoquer des gros dégâts. Les Banehammer se sont avérés particulièrement efficaces contre la flotte-ruche Leviathan: les plus gros organismes tyranides sont notoirement résistants face à la plupart des armes conventionnelles, cependant les obus des canons Tremor sont capables de les éventrer avec une facilité déconcertante.



BANEHAMMER

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9



410 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd

Composition d'unité: 1 Banehammer

ÉQUIPEMENT:

- Canon Tremor
- Bolters lourds jumelés
- Projecteur
- Fumigènes

TRANSPORT:

Capacité de transport: 25 figurines

Postes de tir: 10 figurines peuvent tirer depuis le compartiment de transport du Banehammer.

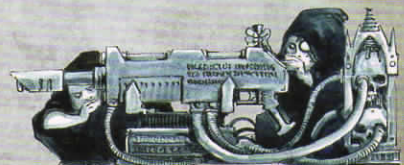
Points d'accès: Un seul, à l'arrière du véhicule.

	Portée	F	PA	Type
Canon Tremor	60 ps	8	3	Arme primaire 1, énorme explosion, choc tectonique
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
L.-flammes lourd	souffle	5	4	Assaut 1
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1

Choc tectonique: Toutes les figurines situées sous le gabarit d'explosion massive du canon Tremor et n'ayant pas été retirées du jeu à cause du tir doivent effectuer un test de terrain *dangerueux* une fois les touches résolues.

OPTIONS:

- Peut avoir:
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés sur pivot ou mitrailleuse sur pivot 5 pts
 - Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et de bolters lourds jumelés 50 pts/paire
 - Remplacer n'importe quels bolters lourds jumelés des tourelles latérales par des lance-flammes lourds jumelés *gratuit*



GARDE IMPÉRIALE BANESWORD

Le Banesword est une adaptation du vénérable Shadowword, et échange le canon tueur de titans de celui-ci contre la force de frappe d'un canon Quake. Cette arme dévastatrice et un blindage presque invulnérable font du Banesword l'un des meilleurs chars de siège de la galaxie. De fait, les doctrines de combat de la Garde Impériale réservent au Banesword une place spéciale, et plus d'un commandant serait prêt à échanger plusieurs escadrons de chars conventionnels contre un seul de ces monstres d'acier. La tradition veut qu'on nomme un Banesword après son baptême du feu, généralement en faisant référence à la destruction d'une cible d'importance. Mais comme l'explosion d'un obus de canon Quake ne laisse souvent que peu de traces de la cible, cela laisse la porte ouverte à une certaine licence artistique...



BANESWORD

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9



430 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd
Composition d'unité: 1 Banesword

ÉQUIPEMENT:

- Canon Quake
- Bolters lourds jumelés
- Projecteur
- Fumigènes

OPTIONS:

- Peut avoir:
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés/mitrailleuse sur pivot 5 pts
- Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et de bolters lourds jumelés..... 50 pts/paire
- Remplacer n'importe quels bolters lourds jumelés des tourelles latérales par des lance-flammes lourds jumelés gratuit
- Une des améliorations suivantes:
 - Équipage du commissariat 45 pts
 - Char de commandement 200 pts

AMÉLIORATIONS:

Char de commandement: Le véhicule est une formation de haut commandement en plus d'être un véhicule super-lourd, et compte comme un choix QG.

Équipage du commissariat: Les unités amies issues du *Codex: Garde Impériale* dans un rayon de 12ps du véhicule ont un Commandement de 10.



	Portée	F	PA	Type
Canon Quake	24-180 ps	9	3	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3
L.-flammes lourd	souffle	5	4	Assaut 1
Canon laser	48ps	9	2	Lourde 1



GARDE IMPÉRIALE

PATROUILLE FURTIVE DE CATACHAN

Les patrouilles furtives de Catachan se déploient en avant-garde des troupes impériales, et sont chargées de harceler l'ennemi, de tendre des embuscades et de disposer des pièges. Un assaut bien minuté de la part d'un groupe d'infanterie déterminé peut ainsi semer la confusion chez l'ennemi, couper ses lignes de ravitaillement et l'obliger à rester sur la défensive face à des troupes insaisissables capables de frapper n'importe où et n'importe quand.



1 peloton d'infanterie



1-3 escouade de vétérans

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Infiltrateur, mouvement à couvert, attaque de flanc.

Camouflage: Toutes les unités de la formation ont la règle spéciale *dissimulation* jusqu'à ce qu'elles se déplacent en terrain découvert, qu'elles tirent ou qu'elles prennent part à un assaut (il est donc possible que certaines unités perdent cette règle alors que d'autres la conservent).

Pièges: Les figurines ennemies qui se déplacent à travers un terrain *difficile* lorsqu'elles chargent une unité de cette formation doivent effectuer un test de terrain *dangerueux*.

GARDE IMPÉRIALE

DOOMHAMMER

Le siège millénaire d'Ordana vit la naissance d'un nouveau modèle de char super-lourd au sein de la Garde Impériale: le Doomhammer. Son canon Magma ressemble en partie au canon Volcano monté sur le châssis du Shadowsword. Bien que sa portée soit plus réduite que celle du canon Volcano, le canon Magma reste capable de venir à bout des blindages les plus épais. L'espace gagné en retirant les générateurs imposants du canon Volcano permet de plus au Doomhammer de transporter des passagers, son rôle sur le champ de bataille est donc plus polyvalent que celui du Shadowsword. Ces capacités furent mises à profit lors du siège d'Ordana, puisque les actions combinées d'une vingtaine de Doomhammer firent finalement pencher la balance en faveur de l'Imperium.



DOOMHAMMER

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9



420 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd
Composition d'unité: 1 Doomhammer

ÉQUIPEMENT:

- Canon Magma
- Bolters lourds jumelés
- Projecteur
- Fumigènes

TRANSPORT:

Capacité de transport: 25 figurines
Postes de tir: 10 figurines peuvent tirer depuis le compartiment de transport du Banehammer.
Points d'accès: Un seul, à l'arrière du véhicule.

OPTIONS:

- Peut avoir:
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés sur pivot ou mitrailleuse sur pivot..... 5 pts
- Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et de bolters lourds jumelés..... 50 pts/paire
- Remplacer n'importe quels bolters lourds jumelés des tourelles latérales par des lance-flammes lourds jumelésgratuit

	Portée	F	PA	Type
Canon Magma	60 ps	10	1	Arme primaire 1, grande explosion
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
L-flammes lourd	souffle	5	4	Assaut 1
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1



GARDE IMPÉRIALE

COMPAGNIE BLINDÉE

“POING DE L'EMPEREUR”

Parfois, il est nécessaire de mettre sur pied des assauts blindés chargés d'écraser sous leurs chenilles d'acier les ennemis de l'Imperium. En de telles occasions, tous les chars disponibles sont rassemblés pour former des compagnies à la puissance de feu irrésistible. La phalange de tanks mène la charge contre l'ennemi. Une formation Poing de l'Empereur est ainsi idéale pour laminer toute opposition.



1 Leman Russ (chef de formation)



3 escadrons de Leman Russ

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le chef de formation est un Leman Russ unique de n'importe quel type, et chaque escadron doit compter 3 Leman Russ, chacun de n'importe quel type.

RÈGLES SPÉCIALES:

Fers de lance blindés: Chaque escadron est un fer de lance blindé (p.60), et aura donc un véhicule de commandement.

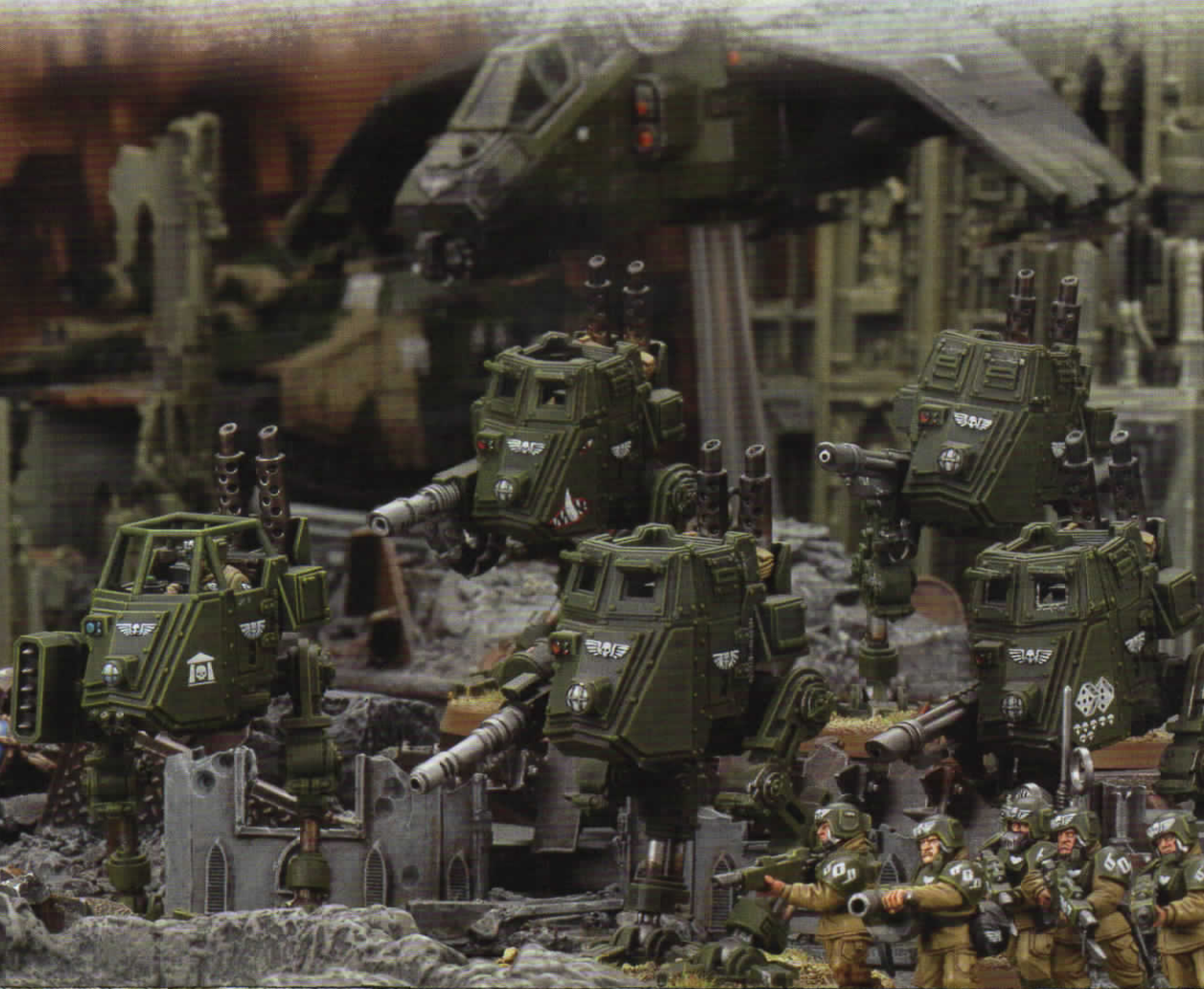
Chef de formation: Le chef de formation a CT4, tout comme chaque véhicule de la formation situé dans un rayon de 12ps de celui-ci.

Phalange d'acier: Si au moins trois véhicules de la formation effectuent une *attaque de char* ou *éperonnent* le même ennemi pendant la même phase, effectuez un jet dans le tableau de Masse Inexorable (p.67), juste avant d'effectuer le test de *moral* de l'unité subissant l'*attaque de char*, ou juste avant d'effectuer les jets de pénétration de blindage des éperonnages. Tous les véhicules de la formation utilisant cette capacité doivent se mettre en position d'effectuer l'*attaque de char* ou l'*éperonnage* avant d'effectuer le jet dans le tableau de Masse Inexorable. La formation ne peut effectuer au maximum qu'un seul jet dans ce tableau par tour.

GARDE IMPÉRIALE

COMPAGNIE DE RECONNAISSANCE "GRIFFES DE L'EMPEREUR"

Une compagnie de reconnaissance Griffes de l'Empereur se compose de dix Sentinel menés par un pilote vétérán. Ces formations ont pour mission de traquer et de détruire des ennemis spécifiques. Elles progressent prudemment à travers les terrains difficiles et émergent subitement de leurs couverts pour abattre l'ennemi avec des salves précises.



1 Sentinel de reconnaissance
(chef de formation)



3 escadrons de Sentinel
(de n'importe quel
type/combinaison)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le chef de formation est un Sentinel de reconnaissance.
Chaque escadron doit compter 3 Sentinel.

RÈGLES SPÉCIALES:

Attaque de flanc.

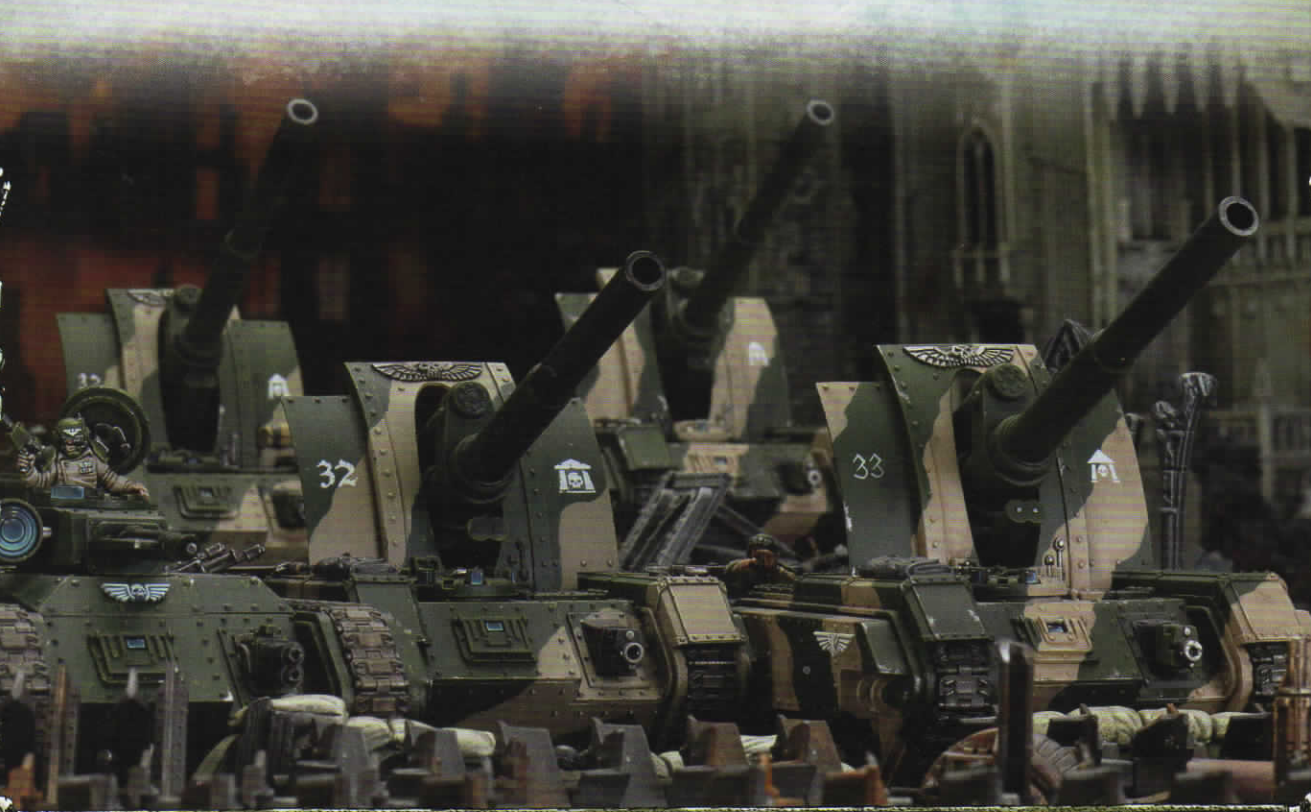
Chasseurs obstinés: Lorsque la formation est déployée ou arrive en jeu, choisissez une unité ennemie. Toutes les figurines de la formation suivent la règle *ennemi juré* contre cette unité.

Chef de formation vétérán: Le chef de formation a une CT4 et la règle spéciale *discretion*, tout comme chaque véhicule de la formation situé dans un rayon de 12 ps de celui-ci.

GARDE IMPÉRIALE

COMPAGNIE D'ARTILLERIE "COLÈRE DE L'EMPEREUR"

Lorsque la Garde Impériale part en guerre, elle est précédée par un barrage d'artillerie tonitruant. Le champ de bataille devient un paysage lunaire constellé de cratères au milieu duquel l'ennemi peine à trouver des couvertes pour se protéger des obus qui pleuvent constamment. De tels bombardements peuvent durer des heures, des jours, voire des semaines entières, par conséquent peu de défenses peuvent y résister.



1 VAB Chimère



3 batteries d'artillerie

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les escadrons doivent comprendre 3 Basilisk et/ou Colossus, selon n'importe quelle combinaison.



RÈGLE SPÉCIALE:

Barrage tonitruant: Si tous les escadrons d'une compagnie d'artillerie "Colère de l'Empereur" se trouvent dans un rayon de 6 ps du VAB Chimère de la formation pendant la phase de Tir, toute la compagnie peut coordonner ses tirs afin de déclencher un *barrage tonitruant*. Dans ce cas, les véhicules de la formation ne peuvent effectuer aucun autre tir au cours de ce tour.

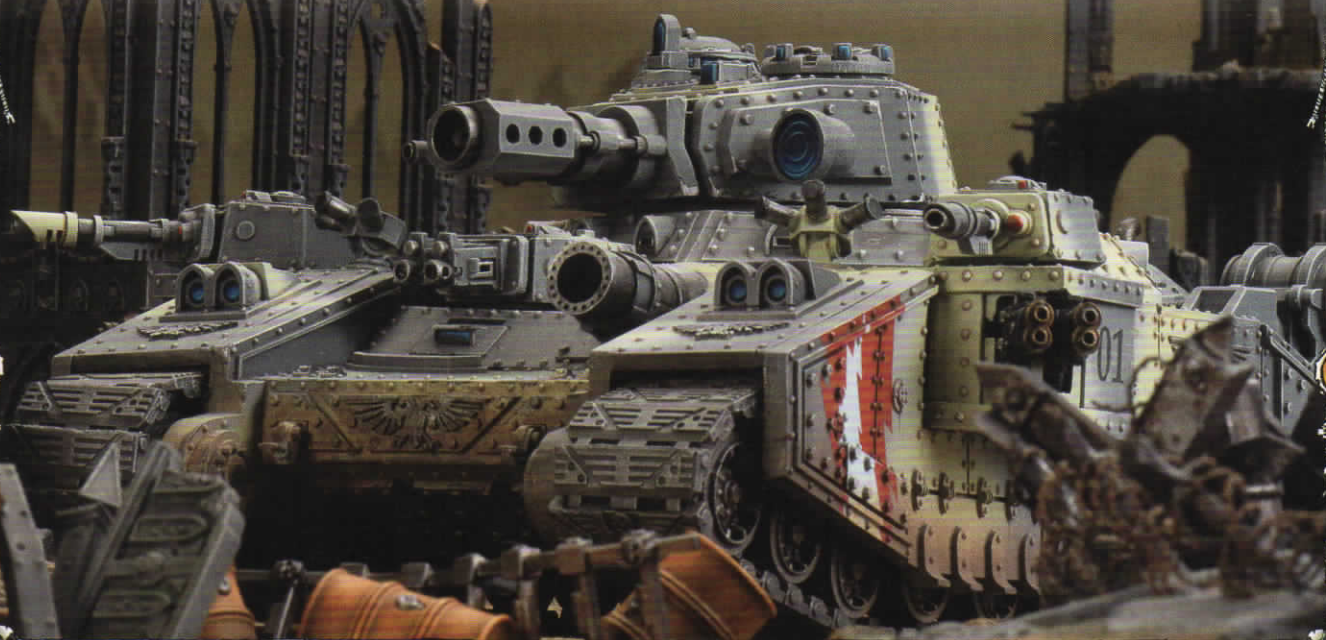
Le barrage tonitruant est une attaque de tir avec le profil suivant. On considère que l'attaque est effectuée par le VAB Chimère en ce qui concerne la ligne de vue, la portée, etc.

Portée	F	PA	Type
Barrage tonitruant 24-240 ps	9	3	Artillerie X, barrage apocalyptique, tir de batterie, ignore les couverts, pilonnage

Tir de batterie: X est égal au nombre de Basilisk et de Colossus qui tirent.

GARDE IMPÉRIALE HELLHAMMER

Le Hellhammer est fabriqué à partir du même SCS que le Baneblade, cependant il est optimisé pour les combats urbains dans les villes de l'Imperium. Son armement favorise le combat à courte portée, ce qui permet au Hellhammer d'avancer en même temps que l'infanterie pour lui fournir des tirs de soutien dans les ruines et les terrains denses. L'élément le plus distinctif du Hellhammer est son canon principal beaucoup plus court et doté de compensateurs de recul très efficaces afin de tirer des obus de très gros calibre sans que la tourelle ne soit démantelée par les vibrations. Ces obus sont dotés d'une charge subatomique et peuvent anéantir aussi facilement l'infanterie que les blindés et les bâtiments. À ce canon principal s'ajoute un arsenal de lance-flammes lourds et de canons laser pour traquer les survivants.



HELLHAMMER

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9



540 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd
Composition d'unité: 1 Hellhammer

ÉQUIPEMENT:

- Canon Hellhammer
- Autocanon
- Canon Demolisher
- Bolters lourds jumelés
- Projecteur
- Fumigènes

OPTIONS:

- Peut avoir:
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés sur pivot ou mitrailleuse sur pivot 5 pts
 - Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et de bolters lourds jumelés 50 pts/paire
 - Remplacer n'importe quels bolters lourds jumelés des tourelles latérales par des lance-flammes lourds jumelés gratuit

	Range	F	PA	Type
Canon Hellhammer	36 ps	10	1	Arme primaire 1, ignore les couverts, énorme explosion
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2
Canon Demolisher	24 ps	10	2	Artillerie 1, grande explosion
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
L.-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1

GARDE IMPÉRIALE

COMPAGNIE D'INFANTERIE "BOUCLIER IMPÉRIAL"

Les compagnies d'infanterie "Bouclier Impérial" sont de loin les éléments les plus nombreux de la Garde Impériale. Chaque compagnie est constituée de plusieurs pelotons menés au combat par un officier expérimenté. Les immenses ressources humaines de la Garde Impériale permettent de remplacer les pertes colossales subies par les compagnies Bouclier Impérial afin de poursuivre le combat envers et contre tout.



1 escouade de commandement
de compagnie



3+ pelotons d'infanterie

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Effectifs pléthoriques: Au cours de chaque pause, les unités d'une c^e d'infanterie "Bouclier Impérial" ayant encore au moins 1 figurine en vie récupèrent 1D3 pertes précédemment subies (effectuez un seul jet pour toutes les unités concernées; aucune unité ne peut dépasser ses effectifs de départ). Déployez ces figurines en *cohésion* avec une figurine survivante de l'unité, et à plus d'1 ps de toute autre figurine. Toute figurine ne pouvant pas être placée à cause de ces restrictions ne revient pas en jeu (elle pourra revenir plus tard, à l'occasion d'une pause ultérieure).

GARDE IMPÉRIALE

COMPAGNIE D'ARMES LOURDES "GLAIVE IMPÉRIAL"

Les compagnies d'armes lourdes de la Garde Impériale sont capables de porter des coups terribles à l'ennemi, au point qu'il ne parvient jamais à s'en remettre. La puissance de feu combinée de ces escouades est en mesure d'exterminer des hordes d'orks, de disloquer des assauts de space marines du Chaos ou d'annihiler des convois blindés de l'Empire Tau.



1 escouade de commandement
de compagnie



10+ escouades d'armes lourdes

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Désignation de cible: Une fois par phase de Tir, le joueur peut désigner jusqu'à trois unités situées dans la ligne de vue d'une seule figurine de l'escouade de commandement de compagnie. Toutes les armes de la compagnie d'armes lourdes qui tirent sur une de ces unités lors de cette phase suivent la règle spéciale *jumelé*.

GARDE IMPÉRIALE

COMMANDEMENT SUPRÊME DU SEIGNEUR CASTELLAN

Le commandement suprême d'Ursarkar Creed rassemble les officiers les plus gradés des forces cadiennes, ainsi que ses plus proches conseillers, ces derniers étant chargés d'épauler leur commandant au cours de la bataille. Depuis son bastion au milieu des lignes impériales, le commandement suprême s'adapte au flux de la bataille, établit des contre-attaques et supervise les tactiques qui viendront à bout de la résistance adverse.



Le seigneur castellan Creed,
le sergent-major Jarran Kell et une
escouade de cdt de compagnie

1 bastion impérial

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

L'escouade de commandement de compagnie
doit inclure au moins deux gardes du corps, un
astropathe, un maître artilleur et un officier de la flotte.

RÈGLES SPÉCIALES:

Le centre de commandement du seigneur castellan:

Le bastion impérial représente le centre de commandement
du seigneur castellan Creed. Si ce dernier est *embarqué* à
l'intérieur du bastion, son unité reçoit les bonus suivants:

- Creed peut donner ses *ordres* aux unités amies de la Garde
Impériale n'importe où sur la table, sans limite de portée.
- Le maître artilleur peut effectuer 1D3 bombardements
d'artillerie séparés lorsqu'il tire, au lieu d'un seul.
- La formation reçoit deux atouts stratégiques supplémentaires
à chaque pause au lieu d'un seul.

GARDE IMPÉRIALE GROUPEMENT D'ÉLITEDE PSYKERS ASSERMENTÉS

Les escouades de psykers sont généralement constituées de membres n'ayant pas encore achevé totalement leur entraînement. Toutefois, lorsqu'un plus grand pouvoir est nécessaire, un psyker primaris reçoit l'ordre de combiner ses pouvoirs avec des néophytes. La synergie psychique qui en résulte donne lieu à des tempêtes mentales dévastatrices, voire à des brèches dans le tissu de la réalité.



1 psyker Primaris

4 + psykers assermentés

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

POUVOIR DE CHŒUR PSYCHIQUE

DISTORSION TEMPORELLE CHARGE WARP 3

Un groupement d'élite de psykers assermentés peut combiner ses talents pour perturber le flux de la réalité, et parasiter le continuum espace-temps.

Distorsion Temporelle est une **bénédiction** ou une **malédiction** selon la cible. Le pouvoir doit être manifesté au début du tour du groupement d'élite de psykers assermentés. Désignez une unité dans un rayon de 36 ps d'une figurine du chœur psychique. Si elle est ennemie, elle ne peut pas *charger* lors de son prochain tour. Si elle est amie, elle ajoute un bonus de 6 à son jet de *sprint* (soit généralement 1D6+6 ps) et +2D6 à sa distance de charge (soit généralement 4D6 ps) jusqu'au début du prochain tour du chœur psychique.



GARDE IMPÉRIALE

SHADOWSWORD

Le Shadowsword dispose de la plus puissante arme primaire de l'arsenal de l'humanité : le terrifiant canon Volcano. Cette bouche à feu est capable d'endommager irrémédiablement les plus imposantes machines de guerre d'un seul tir. Seuls les champs d'énergie les plus efficaces peuvent espérer stopper un tir direct de canon Volcano, car nul blindage et aucun couvert ne sont en mesure d'y résister. Au cours de l'histoire de l'Imperium, les Shadowsword sont rapidement devenus les ennemis jurés des titans de toutes tailles et de tous types. Typiquement, le Shadowsword reste embusqué jusqu'à ce qu'une cible de choix se présente. Guidé par des systèmes de visées sophistiqués, le canon Volcano n'a plus qu'à donner de la voix une seule et unique fois pour volatiliser sa cible d'un tir précis sur un de ses points faibles.



SHADOWSWORD

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9

455 Points

Type d'unité : Véhicule super-lourd
Composition d'unité : 1 Shadowsword

ÉQUIPEMENT :

- Canon Volcano
- Projecteur
- Fumigène

OPTIONS :

- Peut avoir :
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés/mitrailleuse sur pivot.... 5 pts
- Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et de bolters lourds jumelés..... 50 pts/paire
- Remplacer n'importe quels bolters lourds jumelés des tourelles latérales par des lance-flammes lourds jumelés gratuit

- Peut avoir des bolters lourds/lance-flammes lourds jumelés additionnels 10 pts
- Remplacer deux des canons laser des tourelles latérales par des cibles (+1 en CT) gratuit
- Une des améliorations suivantes :
 - Équipage du commissariat 45 pts
 - Char de commandement 200 pts

	Portée	F	PA	Type
Canon Volcano	120 ps	D	2	Arme primaire 1, grande explosion
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
L.-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1

AMÉLIORATIONS :

Char de commandement : Le véhicule est une formation de haut commandement et compte comme un choix QG.

Équipage du commissariat : Les unités amies issues du Codex: Garde Impériale dans un rayon de 12 ps du véhicule ont Cd 10.



GARDE IMPÉRIALE

COMPAGNIE DE BANEBLADE

"FUREUR D'ACIER"

Les compagnies "Fureur d'Acier" sont généralement formées pour affronter des titans adverses, notamment si l'armée impériale ne dispose pas elle-même de telles machines de guerre. En de telles circonstances, le *Tactica Imperium* conseille de rassembler tous les chars super-lourds afin de concentrer leur puissance de feu. En effet, même le plus puissant de titans finira par succomber s'il est attaqué simultanément par plusieurs Baneblade.



3-5 Baneblade

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Tirs combinés: Si cette formation est en schéma d'attaque en *pointe*, ajoutez un bonus de *tirs combinés* à chaque jet dans le tableau de Dégâts des Véhicules provoqué par une des figurines du fer de lance. Ce bonus est égal au nombre de Baneblade du fer de lance ayant déjà tiré avec leur canon Baneblade sur la même cible lors de ce tour.

Le sol tremble: Si cette formation est en schéma d'attaque en *ligne*, toute unité qui tente de charger une figurine du fer de lance doit d'abord réussir un test de *moral*, avec un modificateur de -1 pour chaque Baneblade du fer de lance.

GARDE IMPÉRIALE STORMLORD

Le rôle principal du Stormlord est le soutien rapproché des vagues d'assaut d'infanterie. Malgré tout, les chars Stormlord sont rares sur le champ de bataille. Les chars super-lourds sont difficilement remplaçables, c'est pourquoi seuls les commandants les plus téméraires sont prêts à mettre en péril leurs blindés super-lourds (et leur carrière) en les exposant directement au feu de l'ennemi. En dépit de cela, la puissance de feu et la capacité de transport du Stormlord le rendent précieux auprès des régiments de la Garde Impériale les plus mobiles, comme ceux de Catachan et de Tallarn. Non seulement les escouades embarquées à bord du Stormlord peuvent traverser le no man's land dans une sécurité relative, mais elles peuvent aussi le défendre face aux attaques rapprochées des fantassins ennemis.



STORMLORD

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9



480 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd
Composition d'unité: 1 Stormlord

ÉQUIPEMENT:

- Méga-bolter Vulcan
- Bolter lourds jumelés
- Deux mitrailleuses
- Projecteur
- Fumigènes

TRANSPORT:

Capacité de transport: 40 figurines.
Postes de tir: 20 figurines peuvent tirer depuis le compartiment passager du Stormlord.
Points d'accès: Le Stormlord compte comme un véhicule *découvert* pour l'embarquement et le débarquement des troupes (le bonus de +1 aux jets de Dégâts ne s'applique donc pas).

OPTIONS:

- Peut avoir:
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés sur pivot ou mitrailleuse sur pivot 5 pts
- Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et de bolters lourds jumelés 50 pts/paire
- Remplacer n'importe quels bolters lourds jumelés des tourelles latérales par des lance-flammes lourds jumelés *gratuit*

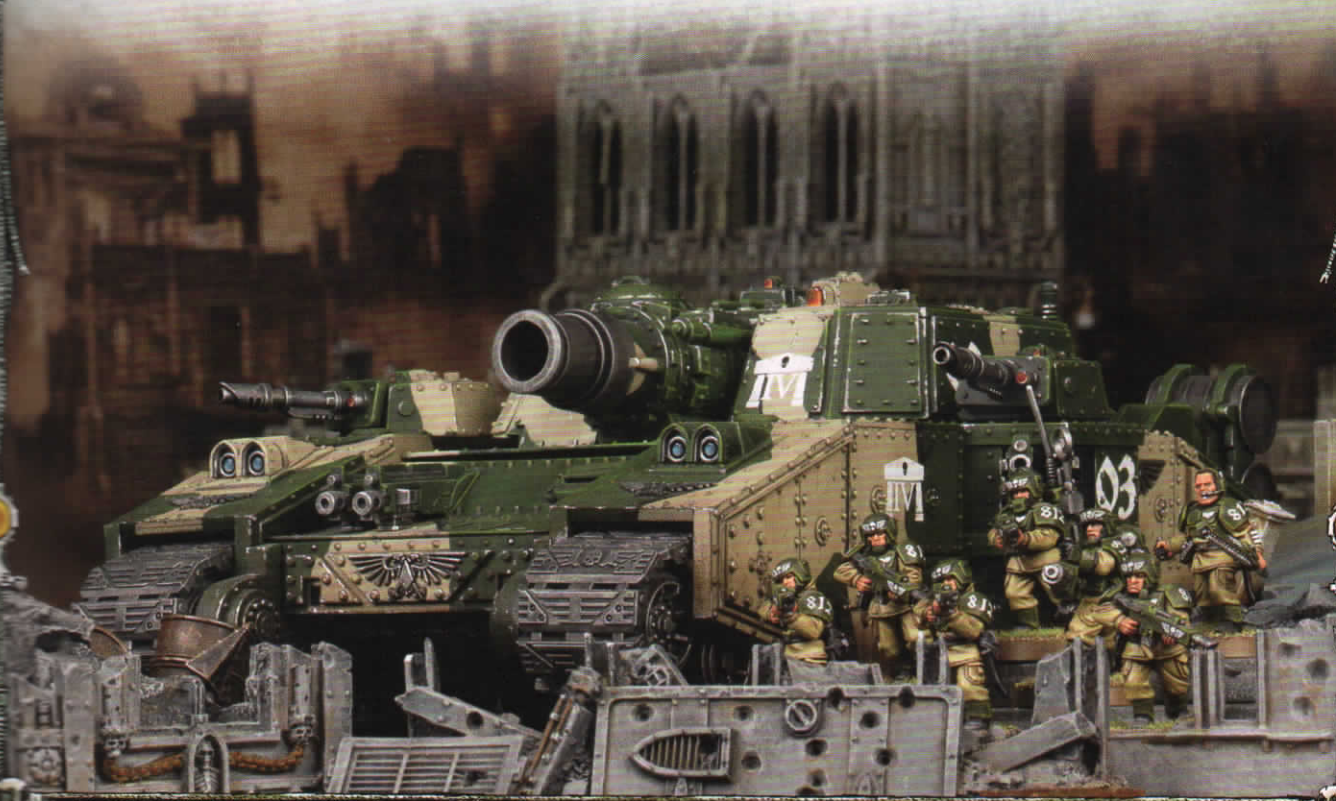
	Portée	F	PA	Type
Méga-bolter Vulcan	60 ps	6	3	Lourde 15
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
L-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Mitrailleuse	36 ps	4	6	Lourde 3
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1

RÈGLE SPÉCIALE:

Pluie de feu! Si le Stormlord ne se déplace pas, il peut tirer deux fois avec son méga-bolter Vulcan lors de la phase de Tir suivante (sur la même cible ou sur deux cibles différentes).

GARDE IMPÉRIALE STORMSWORD

Le Stormsword était à l'origine une conversion du Shadowsword qui utilisait un châssis récupéré, sur lequel avait été montée une nouvelle arme à la place du canon Volcano. Cet engin fut baptisé Stormsword par les troupes, en référence au canon de siège dont il était doté. Il sert lors de combats urbains car il excelle dans les fusillades et les affrontements rapprochés. Son canon principal tire des obus autopropropulsés renfermant une telle charge explosive qu'elle peut pulvériser un immeuble. En plus de cette arme primaire, le Stormsword est équipé d'armes secondaires antipersonnel afin d'assurer sa sécurité lors des combats de rues.



STORMSWORD

Blindage
CT Av. Fl. Arr. PC
3 14 13 12 9



485 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd
Composition d'unité: 1 Stormsword

ÉQUIPEMENT:

- Canon de siège Stormsword
- Bolter lourds jumelés
- Projecteur
- Fumigènes

OPTIONS:

- Peut avoir:
 - Missile traqueur 10 pts
 - Bolters d'assaut jumelés sur pivot ou mitrailleuse sur pivot 5 pts
 - Jusqu'à deux paires de tourelles latérales, chacune équipée d'un canon laser et d'un système de lance-flammes lourds jumelés 50 pts/paire
 - Remplacer ses lance-flammes lourds jumelés par des bolters lourds jumelés gratuit
 - Être promu char de commandement 200pts

	Portée	F	PA	Type
Canon de siège Stormsword	36ps	10	1	Arme primaire 1, explosion apocalyptique, ignore les couverts
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3
L-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Canon laser	48ps	9	2	Lourde 1

AMÉLIORATIONS:

Char de commandement: Le véhicule est une formation de haut commandement en plus d'être un véhicule super-lourd, et compte comme un choix QG.

SPACE MARINES

COMPAGNIE SPACE MARINE

Les compagnies space marines sont déployées pour contrer des menaces plus rapidement que les pesants régiments de la Garde Impériale. Elles sont transportées à bord de croiseurs d'attaque, qui restent en orbite afin de fournir l'appui d'artillerie aux space marines opérant au sol. La plupart des chapitres space marines sont constitués de dix compagnies, la majorité d'entre elles étant des compagnies de combat ou de réserve. Chaque compagnie est commandée par un des officiers supérieurs du chapitre, et forme une force de combat opiniâtre en mesure de tenir tête à n'importe quel ennemi. Par ses frappes foudroyantes, une compagnie space marine peut vaincre un ennemi plus de dix fois supérieur en nombre, ramener un monde rebelle dans le giron de l'Imperium ou raser jusqu'aux fondations une cité de xenos.



1 capitaine



1 escouade de commandement



10 escouades de space marines



1 chapelain



3 Dreadnought
(de n'importe quel type/combinaison)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

La formation peut représenter soit une compagnie de combat, soit une compagnie de réserve. La première doit avoir 6 escouades tactiques, 2 escouades d'assaut et 2 escouades Devastator, la seconde doit avoir 10 escouades du même type (tactique, assaut ou Devastator). Chaque escouade doit avoir 10 figurines, et celle de commandement doit avoir l'étendard de compagnie.



"Ils seront mes plus grands guerriers, ces hommes qui se donnent à moi. Je les modèlerai comme de l'argile et les forgerai dans les feux de la guerre. Ils auront une volonté de fer et des muscles d'acier. Je leur donnerai les meilleures armures et les plus puissantes armes de l'humanité. Ils seront insensibles aux maladies et aux poisons, afin que nulle affliction ne les ralentisse. Ils maîtriseront des tactiques, des stratégies et des machines qu'aucun adversaire ne sera en mesure de vaincre. Ils seront mon bouclier contre la Terreur, les plus inébranlables défenseurs de l'Humanité. Ils seront mes space marines, et ils ne connaîtront pas la peur."

- L'EMPEREUR DE L'HUMANITÉ



RÈGLES SPÉCIALES:

Contre-attaque.

Frères d'armes: Si une unité ennemie déclare une charge contre une unité de la formation, toutes les unités autres que des véhicules n'étant pas engagées et se trouvant dans un rayon de 12ps de la cible de la charge peuvent effectuer un tir en état d'alerte, comme si elles étaient aussi visées par la charge (n'oubliez pas qu'une unité ne peut effectuer qu'un seul tir en état d'alerte par phase).

Prendre et tenir: Les unités de la formation dans un rayon de 12ps d'un objectif stratégique ont la règle spéciale **obstiné**.

Croiseur d'attaque: Le joueur contrôlant cette formation possède un **atout stratégique** Bombardement Orbital additionnel.

Puisqu'il s'agit de capitaines space marines (ou d'officiers d'un rang équivalent), les personnages spéciaux suivants peuvent prendre la place du capitaine d'une compagnie space marine: le capitaine Sicarius, Shrike le Capitaine des Ombres, Vulkan He'stan, Kor'sarro Khan, le capitaine Tycho. Notez que toutes les unités de la formation doivent être issues du même chapitre de space marines.



SPACE MARINES

1^{ÈRE} COMPAGNIE DE VÉTÉRANS

Même le frère de bataille le plus jeune et le plus inexpérimenté est un héros de l'Imperium, au bras fort et au cœur pur. Pourtant, même parmi cette élite de l'élite, certains guerriers deviennent si légendaires que le reste du chapitre marche dans leurs pas. Ils se rassemblent au sein des combattants de la 1^{ère} Compagnie. Ces vétérans du chapitre sont le pinacle des prouesses martiales que l'Humanité peut atteindre. Ils sont tous entraînés à être téléportés au combat : les puissants téléporteurs du navire amiral du chapitre peuvent envoyer au combat toute la 1^{ère} Compagnie en l'espace de quelques secondes avec une grande précision, grâce aux balises intégrées aux armures Terminator des space marines. Cependant, l'arme la plus redoutable des vétérans reste leur somme incroyable de connaissances tactiques.



1 capitaine en armure Terminator ou le capitaine Lysander



1 chapelain



1 escouade de commandement



3 Dreadnought vénérables



Escouade Terminator



Esc. d'assaut Terminator



Esc. de vétérans d'appui



Esc. de vétérans d'assaut

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les 10 unités doivent totaliser 100 figurines choisies parmi les escouades Terminator, Terminator d'assaut, vétérans d'appui et vétérans d'assaut. L'escouade de commandement doit inclure l'étendard de compagnie. Si Lysander est le capitaine de la formation, le reste de celle-ci doit être exclusivement constitué d'Imperial Fists.

RÈGLES SPÉCIALES :

Contre-attaque, frappe en profondeur, ennemi juré, peur.

Frères d'armes : Si une unité ennemie déclare une charge contre une unité de la formation, toutes les unités autres que des véhicules n'étant pas engagées et se trouvant dans un rayon de 12 ps de la cible de la charge peuvent effectuer un tir en *état d'alerte*, comme si elles étaient aussi visées par la charge (n'oubliez pas qu'une unité ne peut effectuer qu'un seul tir en *état d'alerte* par phase).

Prendre et tenir : Les unités de la formation dans un rayon de 12 ps d'un *objectif stratégique* ont la règle spéciale *obstiné*.

Croiseur d'attaque : Le joueur contrôlant cette formation possède un *atout stratégique* Bombardement Orbital additionnel.



SPACE MARINES LIBRARIUS

Un chapitre space marine n'inclut qu'une poignée d'archivistes, il est donc fort rare que plus d'un seul d'entre eux participe à une bataille, et ce n'est qu'en cas de grave menace qu'ils se rassemblent pour former un chœur psychique. Une telle formation s'appelle un Librarius, et elle est capable de déformer une portion de la réalité en déclenchant une attaque psychique monstrueuse nommée vortex de force. En effet, en combinant leurs pouvoirs mentaux, les archivistes peuvent créer un maelstrom d'énergie psychique qui détruira tout ce qu'il touche. Néanmoins, une telle attaque n'est jamais portée à la légère, car si les archivistes perdent le contrôle des puissances qu'ils déchainent, les conséquences peuvent être désastreuses pour la planète tout entière.



5 archivistes space marines ou 5 prêtres des runes Space Wolves.

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

Les personnages spéciaux suivants sont des psykers et peuvent remplacer un archiviste ou un prêtre des runes de la formation : Tigurius, Mephiston, Ezekiel ou Njal des Tempêtes. Cependant, toutes les unités de la formation doivent appartenir au même chapitre.

POUVOIR DE CHŒUR PSYCHIQUE

VORTEX DE FORCE..... CHARGE WARP 4

Le Librarius génère un globe d'énergie scintillante qui brise les liens moléculaires de tout ce qu'il touche.

Vortex de Force est une **décharge psy** dotée du profil suivant :

Portée	F	PA	Type
24ps	D	1	Lourde 1, grande explosion, vortex

L'unité ayant manifesté le *vortex de force* peut le retirer avant qu'il se déplace lors d'un tour ultérieur, et ce tant qu'elle compte encore au moins une figurine. Si le *vortex de force* n'est pas retiré, il dévient comme décrit dans les règles de vortex (p. 73). Si un double est obtenu lors de la déviation, le gabarit de vortex de force est retiré car il s'enfonce dans la croûte de la planète. Dès cet instant, les règles d'explosion sismique (p. 40) sont utilisées pour le restant de la partie.

SPACE MARINES

MAÎTRES DU CHAPITRE

En temps normal, les officiers les plus gradés d'un chapitre space marine sont répartis sur les diverses zones de guerre. Toutefois, lorsque toute la puissance d'un chapitre est jetée contre un seul ennemi, son quartier-général se rassemble. Le titre exact d'un maître de chapitre varie d'un chapitre à l'autre. Seuls ceux qui adhèrent de façon stricte au Codex Astartes utilisent les titres officiels: les autres se servent de dénominations établies au fil de traditions millénaires. Ainsi, le commandant de la 3^e C^{ie} des Blood Angels est appelé "Maître des Sacrifices", alors que le commandant White Scar responsable du recrutement est nommé "Père des Balafres". En dépit de ces variations, les responsabilités de ces grades restent les mêmes, c'est-à-dire détruire l'ennemi par tous les moyens disponibles!



1 maître de chapitre



0-1 escouade de gardes d'honneur



4-10 capitaines

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les unités de la formation doivent appartenir au même chapitre de space marines.

"Un mort digne clôture une vie héroïque; une fin honteuse est la marque d'une existence futile."

RÈGLES SPÉCIALES:

Atouts de chapitre: Une formation de maîtres de chapitre peut sélectionner trois *atouts stratégiques* supplémentaires lors de la première pause au lieu d'un seul.

L'heure de gloire du chapitre: Si le maître de chapitre utilise la règle *l'heure de gloire* ou *fils du primarque* (p. 26-29), les capitaines de la formation reçoivent une sauvegarde invulnérable de 3+ jusqu'au début de leur prochain tour.

Les personnages spéciaux suivants peuvent être sélectionnés à la place du maître de chapitre: Marneus Calgar, le commandeur Dante, Azrael, le haut sénéchal Helbrecht, le maître de chapitre Gabriel Seth, Pedro Kantor.

De même, puisqu'il s'agit de capitaines space marines (ou d'un rang équivalent), les personnages spéciaux suivants peuvent être pris à la place d'un des capitaines de la formation: le capitaine Sicarius, Shrike le Capitaine des Ombres, Sammael, Vulkan He'stan, le capitaine Lysander, Kor'sarro Khan, Belial, le capitaine Tycho.



SPACE MARINES ESCADRON DE PREDATOR ASSASSINS

Quand les space marine se rassemblent pour la guerre, les chefs de chaque force de frappe forment régulièrement des escadrons de chars équipés d'un arsenal prévu pour venir à bout d'une cible spécifique. Les escadrons de Predator assassins ont pour mission prioritaire de détruire l'ennemi qu'on leur a désigné, et leurs équipages préféreront mourir plutôt que laisser leur proie leur échapper.



3-5 Predator

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

"Vous ne pouvez dénouer les mystères
de l'univers, alors contentez-vous d'obéir
à la volonté de l'Empereur!"

RÈGLES SPÉCIALES:

Tir fatal: Si un Predator de cette formation est équipé de deux canons lasers latéraux et de canons lasers jumelés en tourelle, et que ces trois armes touchent la cible qui a été désignée à l'escadron (voir ci-dessous) lors de la même phase de Tir, vous pouvez soit résoudre ces tirs normalement, soit les résoudre comme un seul tir ayant Force D et PA2.

Cible acquise! Chaque escadron assassin doit désigner une seule unité ennemie après le déploiement. Les Predator de l'escadron ne peuvent tirer sur aucune autre cible tant que l'unité désignée n'a pas été détruite. Si un Predator de la formation se trouve dans un rayon de 6ps d'un autre Predator de la même formation lorsqu'il tire sur la cible qui a été désignée, il peut relancer à ce tour ses jets pour toucher ratés.

SPACE MARINES

COMPAGNIE DE SCOUTS

En plus de son rôle d'entraînement des jeunes recrues destinées à devenir des space marines à part entière, la compagnie de scouts d'un chapitre doit remplir des missions d'infiltration et de guerrilla. Elle n'est donc que rarement déployée en tant que formation complète sur le champ de bataille; au lieu de cela, les escouades sont réparties entre les diverses zones de guerre et servent au sein des différentes forces de frappe. De cette manière, les néophytes accumulent l'expérience qui fera d'eux des space marines. Lorsqu'un fait extraordinaire les oblige à combattre ensemble, les scouts d'un chapitre sont alors à même de changer le cours d'une bataille: l'adversaire se retrouve sur un champ de bataille que les scouts ont fortifié et qu'ils connaissent sur le bout des doigts, sans parler de leurs embuscades soigneusement préparées...



1 capitaine



10 escouades de scouts

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les escouades de scouts doivent avoir 10 figurines.
Le capitaine ne peut pas avoir d'escouade de commandement ni d'armure Terminator.

RÈGLES SPÉCIALES:

Guerrilla: Les unités de cette formation peuvent charger le tour où elles arrivent des *réserves stratégiques*.

Positions fortifiées: Tous les bâtiments de la zone de déploiement du camp de la compagnie de scouts ont été fortifiés, ce qui améliore d'1 point leur sauvegarde de couvert.

Mener par l'exemple: Le capitaine de la compagnie suit les règles **infiltration**, **mouvement à couvert** et **scout**.

SPACE MARINES

PELTON TITANHAMMER DES IMPERIAL FISTS

Les Imperial Fists font souvent face à des engins de guerre lorsqu'ils assiègent les forteresses de leurs ennemis. Le célèbre capitaine Lysander a donné naissance aux escouades Titanhammer précisément pour contrer ce genre de menace. Ces formations se téléportent directement au contact du véhicule super-lourd et l'affaiblissent avec une grenade vortex avant de l'achever avec leurs marteaux Tonnerre.



Capitaine Lysander



3+ escouades d'assaut Terminator

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Tous les terminators doivent avoir des marteaux Tonnerre et des boucliers Tempête.

RÈGLES SPÉCIALES:

Téléportation de précision: Toutes les unités d'un peloton Titanhammer commencent la partie en *réserve stratégique*. Lorsqu'elles deviennent disponibles, elles doivent se déployer en *frappe en profondeur*. Celles qui arrivent dans un rayon de 12ps d'un véhicule super-lourd (sauf les aéronefs super-lourds), d'une créature colossale ou d'une créature colossale volante crashée ennemis ne dévient pas.

Attaque à la grenade vortex: Le capitaine Lysander a l'atout stratégique *grenade vortex*. Il s'ajoute aux atouts stratégiques dont dispose le camp du joueur.

SPACE MARINES

ESCORTEUR THUNDERHAWK

Plus que n'importe quel autre véhicule, le Thunderhawk est la bête de somme des chapitres space marines, car il combine les rôles de navette orbitale, de canonnière lourde et de bombardier d'attaque en piqué. Chaque Thunderhawk est doté d'un arsenal impressionnant afin d'engager aussi bien les troupes au sol que les menaces aériennes. Son canon principal est capable de réduire en scories fumantes n'importe quel blindé, et tandis que l'adversaire se remet à peine de cette attaque fulgurante, les space marines déployés par le Thunderhawk n'ont aucune mal à réduire à néant toute résistance.



ESCORTEUR THUNDERHAWK

Blindage
CT Av Fl Arr PC
4 12 12 10 9



685 points

Composition d'unité: 1 escorteur Thunderhawk

Type d'unité: Aéronef super-lourd
(stationnaire, transport)

ÉQUIPEMENT:

- Canon Thunderhawk
- Quatre systèmes de bolters lourds jumelés
- Six missiles Hellstrike
- Deux canons laser
- Blindage de céramite

Blindage de céramite: Les armes à fusion n'ont pas un bonus d'1D6 pour le jet de pénétration de blindage contre un Thunderhawk.

TRANSPORT:

Capacité de transport: 30 figurines. Peut aussi transporter de l'infanterie de saut et des motos (ces dernières suivent alors la règle très massif).

Postes de tir: Aucun.

Points d'Accès: Un sur chaque flanc et un à l'avant.

RÈGLES

SPÉCIALES:

Véhicule d'assaut,
esprit de la machine.

OPTIONS:

- Peut remplacer le canon Thunderhawk par un turbo-laser..... 90 pts
- Peut remplacer les six missiles Hellstrike par six bombes à fragmentation de Thunderhawk..... 60 pts

	Portée	F	PA	Type
Canon Thunderhawk	72 ps	8	3	Arme primaire 1, énorme explosion
Turbo-laser	96 ps	D	2	Arme primaire 1, grande explosion
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Missile Hellstrike	72 ps	8	3	Artillerie 1, usage unique
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1
Bombe à fragmentation de Thunderhawk	-	6	4	Lourde 1, bombardement, barrage apocalyptique (6), usage unique

Bombardement: référez-vous au livre de règles de Warhammer 40,000.

BLOOD ANGELS

LA RAGE NOIRE

Lors de circonstances désespérées, quand la survie du chapitre repose sur l'issue d'un conflit sanglant, il arrive qu'un nombre disproportionné de Blood Angels succombe à la rage noire. Lorsque cela se produit, Astorath l'Inflexible et le chapelain Lemartes rassemblent ces guerriers maudits et les mènent au combat. La Compagnie de la Mort est alors telle un raz-de-marée de violence; chaque combattant se jette au combat pour déchiqueter l'ennemi sans se soucier de sa propre vie. Le sang qui coule à flots plonge les Blood Angels dans les abysses de la folie, car ils sont victimes d'hallucinations qui leur font revivre l'ultime conflit entre leur primarque Sanguinius et l'archi-traitre Horus. Qui pourrait survivre face à un tel déchaînement de fureur ?



Astorath l'Inflexible



3+ escouades de la Compagnie de la Mort (un d'elles doit inclure Lemartes)



1+ chapelains



0-1 Tycho
(c^{ie} de la mort)



2-4 Dreadnought
de la Compagnie
de la Mort

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Si vous souhaitez représenter la force de frappe de Tycho après qu'il ait succombé à la rage noire sur Armageddon, incluez-le dans cette formation de bataille.

RÈGLE SPÉCIALE:

La Rage gronde: Lorsque les figurines de cette formation chargent, leur *bonus de charge* est égal au numéro du tour (avec un minimum de 2). Par exemple, si une unité de cette formation charge une unité ennemie lors du Tour 3, chaque figurine gagne +3 Attaques comme *bonus de charge* au lieu de +1, et ce en plus de tout autre bonus.

"Célébrez les martyrs ! Leur sang imprègne les fondations de l'Imperium, et c'est en commémorant leur souvenir que nous les honorons."



BLOOD ANGELS

FORCE DE FRAPPE BLINDÉE LUCIFER

Lorsque le capitaine Erasmus Tycho a reçu pour mission de traquer les pillards orks sur Armageddon, il a immédiatement ordonné de modifier les chars de sa force de frappe. Les techmarines ont travaillé nuit et jour afin de modifier les moteurs et débarrasser les véhicules des systèmes redondants afin d'améliorer leur vitesse. Lors de l'attaque suivante des orks, les Blood Angels étaient prêts à les intercepter.



1 capitaine Tycho



2 Predator Baal



1 garde d'honneur



2 Predator



3 escouades
tactiques



4 Land Raider
(de tout type)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Premiers au combat: Tous les Land Raider de la formation sont *rapides* en plus de leurs autres règles, mais ont également un Point de Coque de moins que la normale.

Force de réaction rapide: Toutes les unités de la force de frappe blindée Lucifer ont la règle spéciale *scout*.





BLOOD ANGELS

LES AILES DE SANGUINIUS



Les Blood Angels sont réputés pour aligner des troupes d'assaut parmi les plus féroces de l'Imperium. Ce chapitre privilégie l'emploi de réacteurs dorsaux, qu'il utilise avec talent pour lancer des attaques aéroportées précises. Un tel assaut est délivré avec une telle rapidité qu'il prend presque systématiquement l'ennemi par surprise. Lors des grandes batailles, les Blood Angels équipent des compagnies entières de réacteurs dorsaux et nomment ces forces de frappe les Ailes de Sanguinius, en mémoire de leur primarque. La compagnie saute depuis les soutes de transporteurs Thunderhawk lorsqu'ils survolent l'objectif, et atterrit au beau milieu du dispositif adverse. Et quand une telle force de frappe est bénie par la présence du Sanguinor, nul ne peut l'arrêter...



1 capitaine



1 garde d'honneur
ou garde
sanguinienne



1 chapelain



0-1 Sanguinor



10 esc. d'assaut

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les escouades d'assaut doivent avoir 10 figurines.
Toutes les figurines doivent avoir des réacteurs dorsaux.
Aucune unité ne peut avoir de transport assigné.

RÈGLES SPÉCIALES:

Assaut aéroporté: Toute la formation a les règles **frappe en profondeur** et l'**attaque des anges**. Si elle est en *réserve stratégique*, elle peut effectuer une *frappe en profondeur* au début de n'importe quel tour, y compris celui de l'ennemi.

Attaque surprise: Toutes les unités de la formation ont la règle **dissimulation** le tour où elles *frappent en profondeur*.

"Les Porteurs de Mort; les Anges Vengeurs
du Destin. Les space marines."

SPACE WOLVES

GRANDE COMPAGNIE

Le chapitre des Space Wolves est divisé en douze grandes compagnies, chacune étant nommée à l'image du seigneur loup qui la dirige. Lorsqu'une grande compagnie est alignée au complet sur le champ de bataille, elle est comme une force de la nature implacable. Les Space Wolves hurlent leurs cris de guerre et se ruent sur l'ennemi. Leur férocité et leur apparence barbare cachent la terrible efficacité dont ils font preuve dans l'art de mener une guerre. En effet, les Space Wolves n'éprouvent pas de plaisir à tuer, car ils considèrent le combat comme un mal nécessaire, un devoir qu'ils doivent accomplir afin que l'Humanité ait une chance de survivre aux épreuves qui s'annoncent...



1 Ragnar Crinière Noire
ou seigneur loup



1 prêtre loup



1 prêtre des runes



0-1 prêtre de fer



1 chef de g^{de} meute garde loup



1 meute de gardes loups



0-2 meutes de cavaliers Tonnerre



5+ meutes de chasseurs gris



3+ meutes d'assaut de serres
sanglantes/de griffes sanglantes



2+ meutes de longs crocs



1 meute de scouts



0-3 loups solitaires



0-3 meutes de motards griffes sanglantes



0-3 meutes de loups fenrissiens



3+ Dreadnought/
Dreadnought vénérables

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

"Nous avons beau être peu nombreux face à des légions d'ennemis, tant que l'un d'entre nous continuera le combat au nom de la justice et de la vérité, alors, par le Père de Tous, la galaxie gardera espoir!"

- RAGNAR CRINIÈRE NOIRE

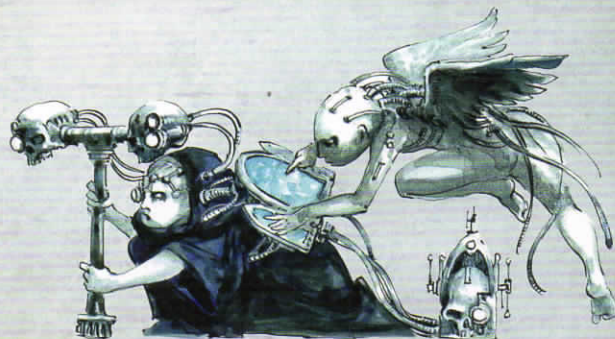


RÈGLES SPÉCIALES:

Tenace.

Le hurlement du loup : Une fois par partie, au début de la phase d'Assaut, vous pouvez utiliser cette règle pour conférer **charge féroce** et **cOURSE** au seigneur loup et à toutes les unités amies issues du *Codex : Space Wolves* dans un rayon de 18ps de celui-ci, et ce jusqu'à la fin de la phase.

Efficacité et sang-froid : Toutes les figurines de la formation peuvent relancer leurs jets de charge et leurs jets pour toucher ratés en *état d'alerte*.



SPACE WOLVES

LES FRÈRES DU LOUP SUPRÊME

La compagnie du loup suprême regroupe certains des plus grands héros de l'Imperium. Logan Grimnar, Njal des Tempêtes, Ulrik le Tueur, Bjorn Main-terrible et Arjac Poing de Pierre sont des noms qui emplissent de terreur les cœurs des ennemis de l'Humanité, et qui inspirent les plus hauts faits d'armes à ses défenseurs. Lorsque ces cinq fantastiques guerriers combattent côte à côte, ce sont les sagas du Croc qui semblent reprendre vie sur le champ de bataille.



Logan Grimnar,
le loup suprême



Bjorn Main-terrible



Njal des Tempêtes



Arjac Poing de Pierre



Ulrik le Tueur



1 meute de gardes
loups

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

La meute de gardes loups doit avoir 10 figurines. Une des figurines doit être remplacée par Arjac Poing de Pierre, et une autre doit porter la bannière du loup suprême.

RÈGLES SPÉCIALES:

Bannière du Loup Suprême: Toutes les unités amies issues du *Codex: Space Wolves* dans un rayon de 24ps de la Bannière du Loup Suprême ont la règle spéciale **charge féroce**.

Les plus grands héros de leur temps: Toutes les unités de la formation ont la règle spéciale **peur**. De plus, elles ont la règle spéciale **obstiné**, ainsi que toutes les unités amies issues du *Codex: Space Wolves*.

L'heure de gloire du loup: Logan Grimnar, Njal des Tempêtes, Ulrik le Tueur, Bjorn Main-terrible et Arjac Poing de Pierre peuvent utiliser la règle *heure de gloire* (p. 26). Dans ce cas, ils doivent tous l'utiliser au même tour. Chacun peut utiliser à la place la règle *fils du primarque* s'il préfère (p. 28).

SPACE WOLVES

MEUTE DE HARCÈLEMENT

Les loups fenrissiens et les loups Tonnerre sont des prédateurs rapides et mortels. Sur leur planète d'origine, ils sont capables de couvrir rapidement des dizaines de kilomètres à travers la toundra pour traquer une proie, qui ne peut leur échapper tant leur odorat et leur ouïe sont développés. Ces qualités sont très appréciées par les Space Wolves, qui organisent souvent leurs cavaliers Tonnerre et leurs loups fenrissiens en meutes chargées de contourner les flancs de l'adversaire. Pendant que les Space Wolves à pied engagent l'ennemi de front, les meutes de loups le prennent en tenaille et jaillissent d'une direction inattendue, hurlant et écumanant tandis qu'ils se jettent à sa gorge.



1 seigneur loup,
chef de grande
meute ou Canis
des Loups



2+ meutes de
loups tonnerre



5+ meutes de loups
fenrissiens

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les meutes de loups tonnerre doivent avoir chacune 5 figurines. Le seigneur loup ou chef de grande meute garde loup doit avoir un loup tonnerre.

RÈGLES SPÉCIALES :

Sens aiguisés, désengagement, attaque de flanc, rage.

Sautez-leur à la gorge ! Les unités de la formation peuvent charger lors du tour où elles arrivent des réserves stratégiques.

"Essayez vos larmes. Je ne suis pas né pour voir le monde dépérir. La vie ne se mesure pas en années, mais aux actes glorieux qu'on accomplit."

DARK ANGELS

FORCE DE RÉDEMPTION DEATHWING

Toute cible qui tombe dans la ligne de mire du chapitre des Dark Angels encourt la colère d'une force de rédemption de la Deathwing. Celle-ci est toujours menée par le maître de la Deathwing, qui a toute latitude pour détruire les menaces majeures. Une telle formation sert souvent pour la capture d'un groupe de déchus, et lorsqu'elle s'en prend à d'autres ennemis, cela signifie que celui-ci est particulièrement haï par les Dark Angels.



Maître Belial



4 esc. de chevaliers
de la Deathwing



6 esc. de terminators
de la Deathwing

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toute la formation doit combattre à pied,
elle ne peut avoir aucun transport assigné.

RÈGLES SPÉCIALES:

Agenda secret: Le camp de la force de rédemption reçoit 1 point de victoire stratégique pour chaque seigneur de guerre ennemi tué par une figurine de la force de rédemption.

Tempête de fureur: Tant qu'au moins un seigneur de guerre ennemi est en vie, les figurines ennemies ne peuvent tenter aucun jet d'attention, chef, et les attaques de tir et de mêlée de la formation sont perforantes.

"La suspicion est la marque de l'esprit sain."



DARK ANGELS

TRAQUEURS DE LA RAVENWING



Le chapitre des Dark Angels compte énormément sur les informations glanées par ses escouades de scouts et par ses escadrons d'attaque de la Ravenwing pour connaître le dispositif ennemi et pour deviner les agissements des déchus. Lorsque le chapitre a besoin que les escadrons de la Ravenwing opèrent de façon plus directe et brutale, les maîtres lui ordonnent d'adopter le rôle de traqueurs. On appelle un tel événement l'Appel de la Traque, car il autorise la Ravenwing à mener des opérations rapides et destructrices contre l'ennemi. Quand les traqueurs de la Ravenwing rôdent dans les parages, les adversaires des Dark Angels tremblent de peur car ils savent que la mort peut surgir à tout instant, et de n'importe où : la seule certitude est qu'elle sera brutale et rapide.



5 escadrons d'attaque
de la Ravenwing



1 esc. de chevaliers
noirs de la Ravenwing



1+ Darkshroud
de la Ravenwing

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque escadron d'attaque de la Ravenwing doit être au complet et avoir 6 motards, un Land Speeder et une moto d'assaut.

RÈGLES SPÉCIALES:

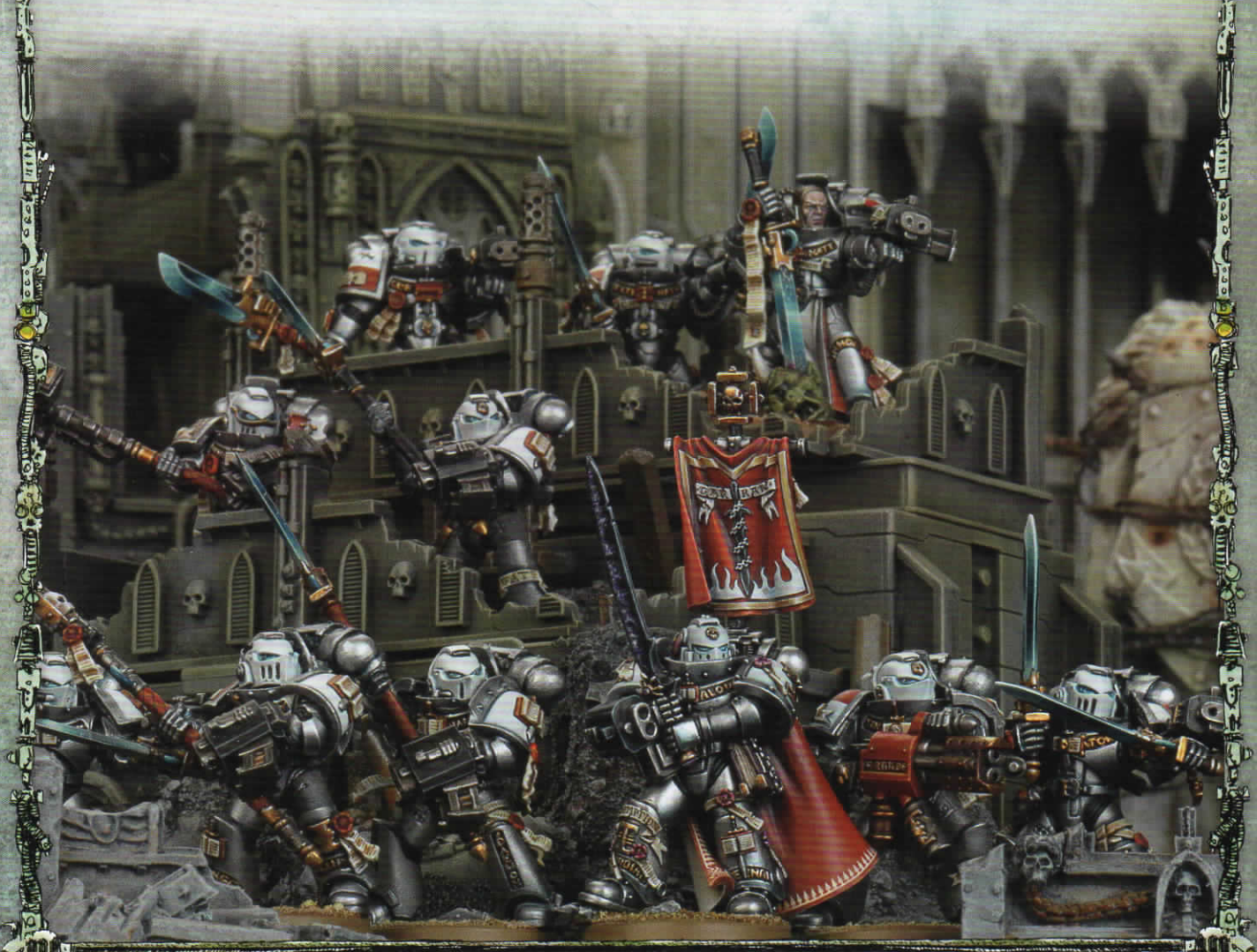
Le suaire noir de la mort: La portée des règles spéciales icône de l'Ancienne Caliban et suaire des anges des Darkshroud de cette formation est doublée.

L'appel de la traque: Une fois par partie, le joueur des Dark Angels peut "déclencher la traque": Pour la durée du tour en cours, les unités de la formation peuvent effectuer un mouvement de *turbo-boost* et tirer.

CHEVALIERS GRIS

FRÈRES DE LA FLAMME

Les purificateurs ne combattent que rarement en sein d'une formation unique. Les Chevaliers Gris sont rares, et les purificateurs le sont encore plus, c'est pourquoi leurs compétences doivent être utilisées à bon escient aux quatre coins de l'Imperium. Cependant, si les circonstances l'exigent, le castellan de cet ordre appelle ses frères purificateurs afin de rassembler les Frères de la Flamme. En combinant leurs pouvoirs psychiques, les purificateurs peuvent invoquer des créatures de flammes pour consumer l'ennemi. Ainsi, alors que le brasier psychique d'une escouade de purificateurs peut incinérer un groupe d'ennemis, celui de toute une confrérie de ces guerriers se présente sous la forme d'un raz-de-marée incandescent qui débarrasse le champ de bataille de toute trace de corruption.



Le castellan Crowe



5 escouades de purificateurs

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque escouade de purificateurs doit avoir 10 figurines. Elles ne peuvent pas se scinder en escouades de combat et ne peuvent pas avoir de transports assignés.

RÈGLES SPÉCIALES:

Vague de flammes purificatrices: La formation peut effectuer une attaque additionnelle lors de chaque phase de Tir, avec le profil ci-dessous. Désignez Crowe ou un des Chevaliers de la Flamme pour effectuer ce tir.

Portée	F	PA	Type
Fournaise	2	6	Assaut 1, flamme psy

Flamme psy: La Force est augmentée de 1 et la PA réduite de 1 pour chaque unité additionnelle de la formation dans un rayon de 12ps de la figurine qui effectue l'attaque.

CHEVALIERS GRIS

CONFRÉRIE DE CUIRASSIERS

La cuirasse Némésis a été conçue pour permettre à un Chevalier Gris d'affronter seul un démon majeur du Chaos. La confrérie de cuirassiers n'apparaît que lorsque le péril est plus grand encore, c'est-à-dire lorsqu'une seule escouade de Chevaliers Gris doit affronter et vaincre toute une horde de démons. Les cuirassiers combattent avec une synchronisation parfaite, et se fraient un chemin inondé d'ichor au milieu de la légion de créatures du Warp. Même un démon majeur y réfléchirait à deux fois avant de s'attaquer à de tels adversaires, car chacun des membres de cette confrérie est galvanisé par la présence de ses frères à ses côtés.



3-5 cuirassiers Némésis

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Force irrésistible: Au début de la partie, choisissez une figurine de la formation. Celle-ci et toutes les autres figurines de la formation dans un rayon de 12 ps ont la règle spéciale **laceration**.

CHEVALIERS GRIS

FORCE D'EXTERMINATION

Une force d'extermination est chargée d'éliminer les cibles prioritaires d'une horde démoniaque. Son avant-garde est constituée par un cuirassier Némésis, dont l'armement a été reconfiguré afin de tirer des projectiles traqueurs. S'ils atteignent une cible, leurs éclats entourent la victime d'une aura particules psychiques. Une fois marquée de la sorte au milieu de la horde, elle devient une cible facilement identifiable pour les Stormraven gardés en réserve. Les pilotes font feu de toutes leurs armes en filant vers leur objectif, leurs tirs chargés psychiquement atteignant la cible avec une précision surnaturelle. Même l'enveloppe charnelle d'un démon majeur exalté ne peut résister bien longtemps à un tel barrage d'obus et de bolts.



1 cuirassier Némésis



3-5 escorteurs Stormraven

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le cuirassier Némésis doit avoir un psycanon lourd.
Les escorteurs Stormraven doivent avoir des munitions psy.

RÈGLES SPÉCIALES:

Marqué pour extermination: À chaque tour, le cuirassier Némésis peut tirer un projectile traqueur avec le profil ci-dessous, au lieu d'utiliser normalement ses armes de tir.

Portée	F	PA	Type
48 ps	7	4	Lourde 1, particules psychiques

Particules psychiques: Une unité touchée par le tir est *marquée* pour le restant de la bataille. Une unité marquée est touchée automatiquement par les tirs des escorteurs Stormraven de la formation (les armes à *explosion* ne dévient pas). De plus, une unité marquée ayant la règle *démon* voit son Endurance et/ou sa valeur de Blindage divisée par deux contre des tirs de missiles Mindstrike ou des munitions psy.



FORCES DU CHAOS

Depuis l'Œil de la Terre et d'autres repaires secrets, les légions renégates et les traîtres du Chaos fomentent leurs plans avant de guerroyer contre les serviteurs de l'Empereur. Se terrant dans les profondeurs des cités-ruches, au sein de loges guerrières de planètes primitives, ou se déguisant sous les traits de guildes et de fédérations sur les agrimondes ou dans l'Adeptus Terra elle-même, les séides du Chaos complotent pour déclencher des rébellions et des soulèvements tout en tétant sans vergogne le sein de l'Humanité. Dans le Warp, au cœur du Royaume du Chaos, des créatures démoniaques s'agitent et tournent leur regard maléfique vers l'univers des mortels. Lorsque toutes ces forces s'allient dans un seul but, la galaxie entière tremble.

Les plus grandes incursions du Chaos sont appelées croisades noires ; elles sont menées par les traîtres des légions renégates. Des bandes de guerre de toute la galaxie rejoignent leurs anciens camarades afin de servir sous la bannière de leur dieu. Les sorciers invoquent les rejetons démoniaques de leurs maîtres, sacrifiant des dizaines de milliers d'innocents pour s'attirer les faveurs des puissances de la ruine. Des bandes de guerre de renégats de l'Adeptus Astartes, comme les Red Corsairs, saisissent de telles occasions pour frapper cruellement cet Imperium qui les a rejetés. Tandis que l'incursion enfle, les sympathisants à la cause du Chaos jettent leur masque pour se joindre aux soulèvements. Ces sectes dévoilent aux yeux de tous leur véritable allégeance

et tentent de renverser les gouvernements. Les mondes sont plongés dans la guerre et l'anarchie les uns après les autres, jusqu'à ce que finalement, les démons du Chaos se manifestent. Leur haine de tout ce qui vit et leur force surnaturelle rendent toute résistance vaine. Des sous-secteurs entiers sont noyés dans le sang et le vacarme des titans du Chaos, des machines-démons, des renégats de l'Adeptus Astartes et de la lie de mutants et de rebuts qui les suivent.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Grâce à Apocalypse, les joueurs du Chaos peuvent utiliser des versions renégates de la plupart des formations impériales. Par exemple, on peut tout à fait imaginer un escadron de Predator Assassins, un Baneblade ou encore des compagnies de garde impériaux renégats. Il suffit de peindre les symboles impies appropriés, et voilà ! Un chapitre renégat pourrait utiliser la fiche d'unité d'une compagnie space marine : remplacez le capitaine, le chapelain et l'escouade de commandement par un seigneur du Chaos, un apôtre noir et une escouade d'élus !



SPACE MARINES DU CHAOS

CULTE DE DESTRUCTION

Lors des conflits les plus apocalyptiques, quand les légions du Chaos affrontent des ennemis retranchés ou particulièrement tenaces, elles font appel aux soldats les plus dévastateurs de leur arsenal: les cultes de destruction. Ces groupes de guerriers hérissés d'armes démoniaques peuvent raser des bâtiments ou dévaster des bataillons d'infanterie en quelques secondes à peine. La synergie des membres d'un culte de destruction est irréaliste, car les obliterators et les mutilators agissent de concert pour détruire toutes les cibles qui se présentent, jusqu'à ce que le champ de bataille ne soit plus qu'un tas de ruines et d'épaves fumantes à moitié disloquées, jonché des corps démembrés et imbibés de sang des malheureux qui ont eu le malheur de se dresser face à la fureur du Chaos.



1+ unités de mutilators



1+ unités d'obliterator

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Chaque unité doit compter trois figurines.



RÈGLES SPÉCIALES:

Machines de destruction: Au moins 6 obliterator de la formation peuvent combiner leurs tirs en une seule attaque utilisant un des profils ci-dessous. Tous les obliterator participant à cette attaque doivent être à portée et avoir une ligne de vue sur la cible.

	Portée	F	PA	Type
Destructeur laser	48 ps	D	1	Lourde 1
Maleflamme	Fournaise	5	3	Assaut 1
Grêle d'obus	48 ps	5	4	Assaut 1, expl. apocalyptique

Orgie de dévastation: Les mutilators de la formation ont charge féroce. De plus, pour chaque PV ôté par un mutilator de la formation, ce dernier effectue immédiatement une Attaque additionnelle. Celle-ci ne peut pas générer d'autre Attaque additionnelle.

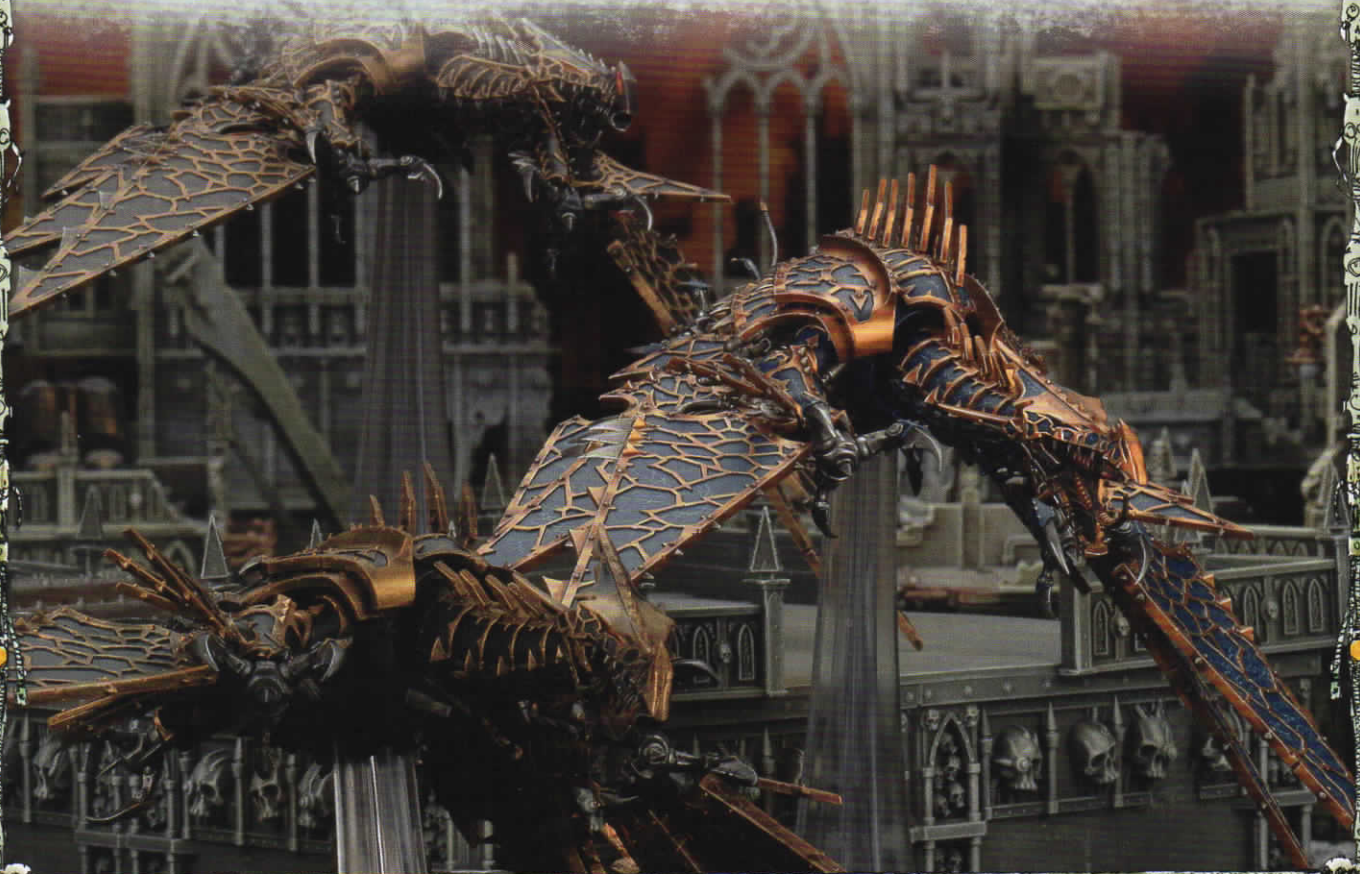


SPACE MARINES DU CHAOS

VOL DE TERREUR DE HELDRAKE



La venue d'une invasion démoniaque est annoncée par des présages terrifiants : des hurlements d'âmes damnées, des nuages incandescents dans le ciel, le rire des dieux avides de sang qui résonne dans les ombres. Tout ceci augure des plus terribles désastres. Cependant, le signe annonciateur le plus redoutable d'un tel événement est l'apparition de vols de Heldrake dans les cieux, car ils forment l'avant-garde des troupes du Chaos, et surgissent de la couche nuageuse avant de plonger vers le sol en hurlant et en crachant des flammes surnaturelles. Les Heldrake se délectent de leur rôle de hérauts de l'Apocalypse, et se nourrissent littéralement de la peur qu'ils inspirent à leurs victimes. Les mortels courent se mettre à couvert à la venue de ces cauchemars de métal, les plus lents finissant mis en pièces par des serres affilées.



3-5 Heldrake

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Nourris par la peur: Tous les Heldrake de la formation ignorent la restriction "une fois par partie" de la règle *fourneau infernal* (ils peuvent donc l'utiliser à tous les tours). Lorsqu'il utilise cette règle, un Heldrake doit tout de même lancer 1D6 pour voir s'il perd un Point de Coque à la fin de la phase en cours.

Hérauts de l'apocalypse: Un vol de terreur de Heldrake n'arrive pas en jeu comme des aéronefs. Au lieu de cela, il est déployé avec le reste de l'armée. Avant le début du premier tour, mais après le déploiement, le vol de terreur peut effectuer un déplacement de jusqu'à 60ps, au cours duquel les Heldrake peuvent effectuer chacun une *frappe vectorielle* hors séquence. Les pertes qu'elles provoquent n'entraînent pas de test de moral.

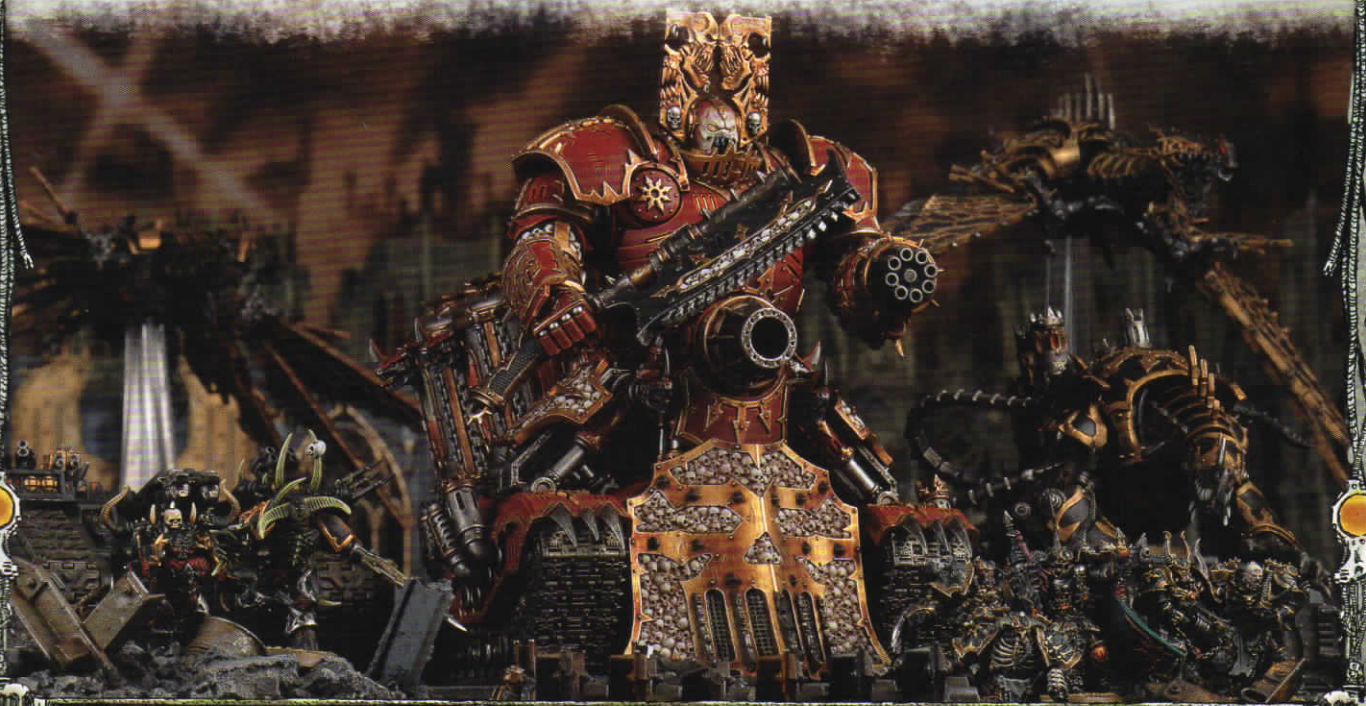
Si ces *frappes vectorielles* spéciales sont employées, le vol de terreur ne peut pas effectuer de *frappes vectorielles* au premier tour, mais il peut tirer normalement.



SPACE MARINES DU CHAOS

SEIGNEUR DES CRÂNES

Le sol même d'une planète gémit de douleur lorsqu'un seigneur des crânes se rend au combat. Son canon à fûts multiples crache une grêle d'obus chauffés à blanc tandis que le seigneur des crânes gronde de joie en constatant le carnage qu'il provoque. Cette machine-démon grotesque est créée par les techmanciens les plus ambitieux, qui utilisent comme carburant le sang de meurtriers contenu dans de vastes cuves à l'arrière de l'engin. Lorsque l'ire de la bête atteint des sommets dantesques, elle peut cracher de grandes gerbes de ce fluide impie et brûlant pour faire fondre l'ennemi.



SEIGNEUR DES CRÂNES DE KHORNE

Blindage									
CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	
4	3	10	13	13	11	3	4	9	



888 points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 seigneur des crânes

ÉQUIPEMENT:

- Canon Gorestorm
- Canon gatling Hades
- Grand hachoir de Khorne
- Possession démoniaque

RÈGLES SPÉCIALES:

Démon, fourneau infernal, course, il est invincible !, rage.

Nourri par la rage: Pour chaque PC perdu, le seigneur des crânes gagne une Attaque additionnelle, même si le PC est récupéré plus tard (notez-le quelque part). Notez que la caractéristique d'A ne peut pas dépasser 10.

Béhémoth chenillé: Cette unité peut effectuer un *éperonnage* ou une *attaque de char* en utilisant le tableau de Masse Inexorable (p.67) comme un véhicule super-lourd, mais il ne peut pas *piétiner*.

OPTIONS:

- Peut remplacer le canon Gorestorm par une des armes suivantes:
 - Canon Ichor..... 10 pts
 - Canon Daemongore..... 65 pts
- Peut remplacer le canon gatling Hades par un lance-crânes 60 pts

	Portée	F	PA	Type
Canon Daemongore	fournaise	9	3	Arme primaire 1, mort instantanée, surchauffe
Canon Gorestorm	fournaise	8	3	Arme primaire 1
Canon Ichor	48 ps	7	2	Arme primaire 1, grande explosion
Lance-crânes	60 ps	9	3	Arme primaire 1, explosion apocalyptique Gnap!*
Canon gatling Hades	48 ps	8	3	Lourde 12, pilonnage
Grand hachoir de Khorne	-	D	1	Mêlée

*Gnap! Les jets de sauvegarde réussis contre cette arme sont relancés.

SPACE MARINES DU CHAOS

BANDE DE LÉGIONNAIRES

Les légions du Chaos ont été divisées en centaines de bandes de guerre indépendantes suite aux événements cataclysmiques de l'Hérésie d'Horus, et continuent la Longue Guerre contre l'Imperium depuis dix mille ans. Les feux de la haine brûlent toujours féroce dans leurs cœurs en dépit du passage des siècles. Ces combattants s'unissent parfois sous la bannière d'un seigneur de guerre puissant mais passablement dérangé, car les légionnaires renégats de la Première Fondation ne manquent jamais une occasion de saper les fondations de l'Imperium. Qu'il s'agisse des dévots des Word Bearers, des hédonistes pervers des Emperor's Children, des croisés infatigables de la Black Legion, des serviteurs pestilentiels de la Death Guard ou de n'importe quels autres, tous répondent à l'appel du carnage, y voyant là l'occasion de massacrer au passage leurs frères loyalistes.



1 seigneur du Chaos



3+ unités de Troupes



2+ unités d'Élite

N'importe quel nombre d'unités parmi :

- QG
- Attaque Rapide
- Soutien

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les figurines de la formation doivent avoir l'amélioration *vétérans de la Longue Guerre*. Si le seigneur du Chaos a une marque du Chaos, toutes les unités pouvant prendre la même doivent l'avoir également.

RÈGLES SPÉCIALES:

Dix mille ans de haine : Lorsqu'elle est en corps à corps avec une unité de space marines (telle que définie dans le *Codex: Space Marines du Chaos*), une figurine de la bande de légionnaires relance ses jets pour toucher ratés à chaque round de combat. De plus, si une unité de la bande de légionnaires se trouve dans un rayon de 12 ps d'une unité de space marines, elle devient **sans peur**.



SPACE MARINES DU CHAOS

SEIGNEURS DE LA CROISADE NOIRE

Abaddon le Fléau a été l'instigateur d'une dizaine d'invasions majeures ayant ravagé des pans entiers de l'Imperium, et il est désormais l'architecte d'une nouvelle croisade à l'échelle galactique qui menace d'atteindre Terra. Il est accompagné par les seigneurs du Chaos les plus exécrables de l'Œil de la Terreur, chacun d'eux jouissant des faveurs de son dieu tutélaire.



Abaddon le Fléau



1 seigneur Chaos avec marque de Khorne ou Khârn le Félon



1 sorcier du Chaos avec marque de Tzeentch ou Ahriman



1 seigneur du Chaos avec marque de Nurgle ou Typhus



1 seigneur du Chaos avec marque de Slaanesh ou Lucius l'Éternel

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

L'heure de gloire du Chaos: Les personnages de la formation peuvent utiliser la règle *heure de gloire* (p. 26). Dans ce cas, ils doivent tous l'utiliser au même tour. S'ils préfèrent, un ou plusieurs d'entre eux peuvent choisir d'utiliser à la place la règle *fils du primarque* correspondant à leur légion (p. 28) : Abaddon utilise la règle de la Black Legion, les figurines avec la marque de Tzeentch celle des Thousand Sons, les figurines avec la marque de Khorne celle des World Eaters, les figurines avec la marque de Nurgle celle de la Death Guard, et les figurines avec la marque de Slaanesh celle des Emperor's Children.

Le Tueur de Planètes: Une fois par partie, et si Abaddon est sur le champ de bataille, la formation peut demander un tir d'appui de son navire amiral. À partir de cet instant, la partie suit les règles de *catastrophe surnaturelle* : *tempête de magma*, en plus des autres déjà utilisées. Tant qu'Abaddon est en vie, son joueur est automatiquement le *maître des catastrophes* quand il résout la *tempête de magma*.

SPACE MARINES DU CHAOS

LES ÉGARÉS ET LES DAMNÉS

Au moment où les forces du Chaos attaquent, les apôtres noirs appellent à eux les parias, les mutants et les rebuts de la société impériale. Endurcis par une vie de dur labeur et par des afflictions physiques, ceux qu'on appelle les égarés et les damnés constituent des combattants féroces mais peu disciplinés. Ils rejoignent sans hésiter les space marines renégats et les démons de l'armée du Chaos, car ils ne réalisent pas qu'ils ne serviront que de chair à canon tant leur désir d'échapper au joug de l'Imperium les aveugle. Ils s'arment comme ils le peuvent, dérobant le plus souvent leur équipement sur les cadavres des gardes impériaux ou de membres de la milice locale, dans l'espoir insensé que les dieux du Chaos les remarqueront et les gratifieront de leurs dons.



1+ apôtre noir



6+ unités de cultistes du Chaos

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:
Infiltration.

Haine et effectifs infinis: Une seule unité de cultistes du Chaos de la formation peut revenir en jeu à chaque pause, et ce sans dépenser de *point de victoire stratégique*. Cette unité ne compte pas dans le nombre d'unités que vous pouvez faire revenir en jeu à chaque pause.

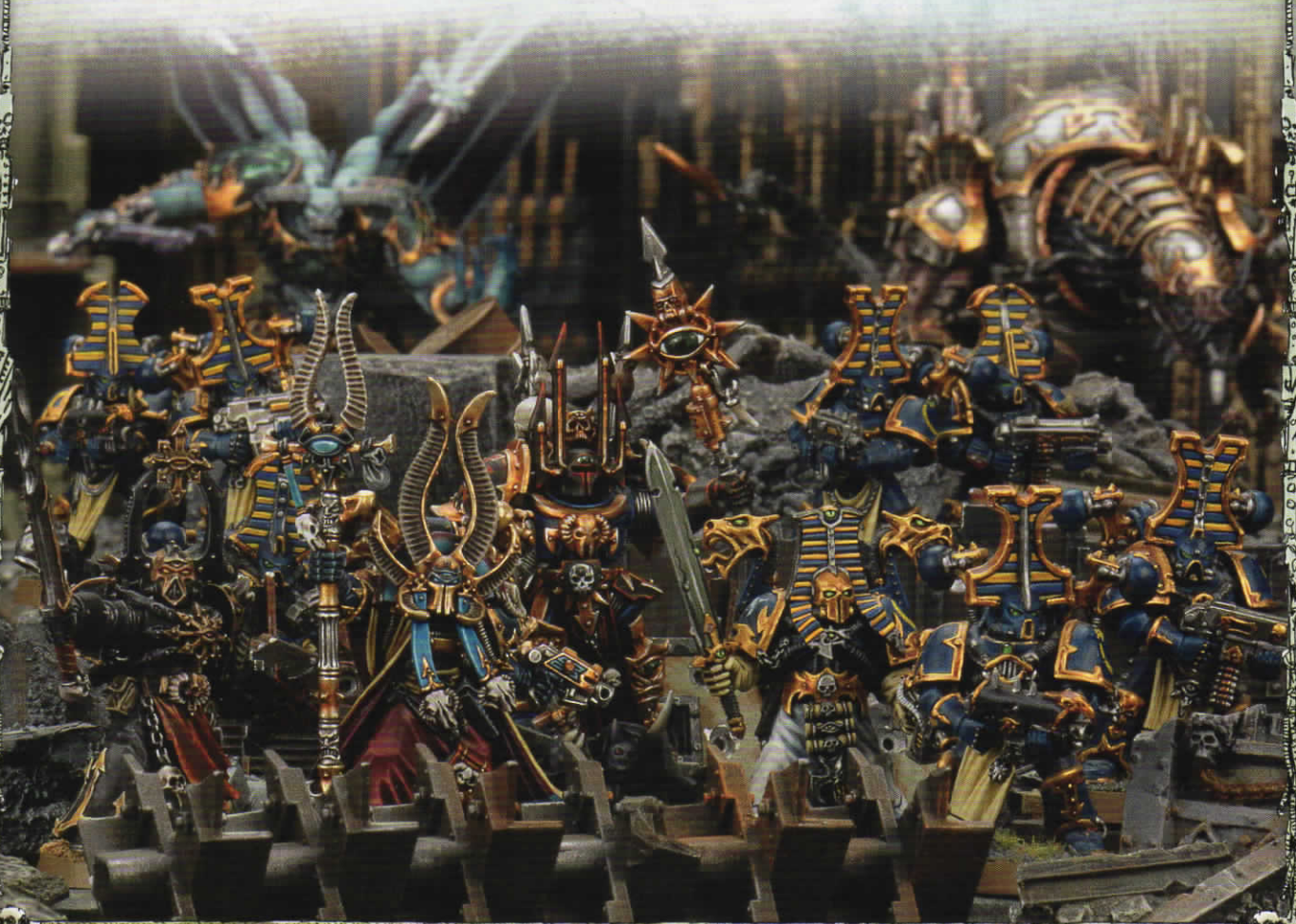
Ravagés par les mutations: Toutes les unités de cultistes du Chaos de la formation ont les règles **insensible à la douleur** et **charge féroce**.

SPACE MARINES DU CHAOS

CONCLAVE

THOUSAND SON

Un seigneur sorcier Thousand Son est capable de manifester un pouvoir psychique très puissant nommé tempête du changement. Mais pour cela, il doit être aidé par un conclave de ses homologues. Quand le rituel atteint son apogée, les psykers sont privés de leurs pouvoirs et de leur essence vitale, cependant toute l'énergie Warp ainsi drainée est projetée sur l'adversaire sous la forme d'un vortex terrifiant.



1 sorcier du Chaos
(niveau de maîtrise 3)
ou Ahriman



3+ sorciers du Chaos
(niveau de maîtrise 1)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

POUVOIR DE CHŒUR PSYCHIQUE

TEMPÊTE DU CHANGEMENT.....CHARGE WARP 2

Les énergies volées par la tempête du changement provoquent des mutations formant des aberrations gémissantes qui sont finalement aspirées dans l'Immatérium.

Tempête du Changement est une **décharge psy** dotée du profil suivant :

	Portée	F	PA	Type
T. du Changement	48 ps	D	1	Assaut X, explosion, drain de vie, vortex

Drain de vie : À chaque fois que ce pouvoir est utilisé, retirez jusqu'à 3 sorciers du conclave du jeu. Ce nombre détermine la valeur du 'X' et donc le nombre de gabarits d'explosion utilisés pour résoudre le pouvoir psy.

SPACE MARINES DU CHAOS

HORDE ABERRANTE

Les quatre dieux du Chaos se réjouissent à la vue d'un beau massacre, et plus la bataille est titanesque, plus le regard des dieux est susceptible de se poser sur elle. En de telles occasions, les champions du Chaos font tout pour plaire à leurs maîtres, espérant glaner de dignes récompenses. Néanmoins, courtiser les faveurs des puissances de la ruine est toujours risqué. Que le dieu soit réellement satisfait par le comportement de son champion ou qu'il souhaite simplement le punir, le résultat peut s'avérer atroce. Il arrive que le champion – et parfois toute sa bande de guerre – soit gratifié de tant de mutations, comme des griffes, des tentacules, des cornes, des ailes, des membres supplémentaires, des grappes d'yeux, des bouches, voire des têtes supplémentaires, qu'il devient finalement une chose décérébrée.



5+ enfants du Chaos

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.



RÈGLES SPÉCIALES:

L'ultime bénédiction des dieux : La horde aberrante n'est pas déployée avec le reste de l'armée. Au lieu de cela, au début de n'importe quel tour du Chaos après le premier, désignez une unité d'infanterie amie n'étant pas engagée issue du *Codex: Space Marines du Chaos*, et ayant le même nombre de figurines que la horde aberrante. Remplacez toutes ses figurines par celles des enfants du Chaos (ces derniers ont tous leurs PV mais aucune amélioration et ne peuvent pas être placés à 1 ps ou moins d'une figurine ennemie). Les figurines qu'ils remplacent sont retirées du jeu. Si elles avaient une marque du Chaos, la horde aberrante l'a aussi.

Si l'unité est à bord d'un transport quand elle est remplacée, elle doit débarquer sur-le-champ avant d'être remplacée par les enfants du Chaos.

DÉMONS DU CHAOS

COHORTE DE SANG

Khorne lui-même a ordonné au sinistre Preneur de Crânes, son plus grand champion, de trier des sanguinaires sur le volet pour en faire sa garde personnelle, la cohorte de sang. Ce détachement est divisé en huit contubernia de huit guerriers choisis parmi les champions des meutes de sanguinaires qui forment les légions de Khorne. Ces combattants immortels sont encore plus redoutables que les sanguinaires du rang, et s'affrontent régulièrement dans les arènes du Dieu du Sang. Une fois que leurs talents martiaux atteignent des niveaux inimaginables, les contubernia se reforment et se manifestent dans l'espace réel afin de former la plus terrifiante centurie que l'univers ait jamais connu.



Le Preneur de Crânes



1+ héraut de Khorne



8 unités de sanguinaires de Khorne

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque unité de sanguinaires doit avoir 8 figurines.

RÈGLES SPÉCIALES:

Décapitation: Lorsqu'une figurine de cette formation obtient un résultat de 6 pour blesser contre un ennemi autre qu'un véhicule, l'attaque suit la règle **mort instantanée**.

Vétérans des grandes arènes: Toutes les figurines de la formation ont +1 en Force et la règle spéciale **course**.

"Il n'y a pas à choisir entre
l'Empereur et les abysses."

DÉMONS DU CHAOS OST ENFLAMMÉ DE TZEENTCH

Les agents du changement employés par l'Architecte du Changement sont généralement aussi subtils que retors. Il arrive pourtant que Tzeentch envoie des êtres entièrement constitués de flammes mutagènes pour semer la corruption dans le monde matériel. Ces démons infligent des mutations et des brûlures atroces à leurs victimes, ne laissant derrière eux que des tas de chair spongieuse ou calcinée...



1 héraut de Tzeentch
ou le Changelin

9 unités (n'importe quelle combinaison parmi) :



Horreurs roses de Tzeentch



Incendiaires de Tzeentch



Char incendiaire de Tzeentch

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Flammes mutagènes: Au début de chacun de vos tours, effectuez un jet dans le tableau ci-dessous. Le résultat s'applique à toutes les unités de l'ost enflammé jusqu'au début de votre prochain tour.

TABLEAU DE FLAMMES MUTAGÈNES

1D6 RÉSULTAT

- 1 **Surchauffe surnaturelle:** Chaque unité de la formation subit immédiatement 1D6 touches F4 PA5.
- 2 **Flammes de l'âme:** Les tirs des unités de la formation suivent la règle spéciale *feu de l'âme*.
- 3-4 **Corps de flammes:** La sauvegarde invulnérable des unités de la formation est améliorée de 2 points.
- 5-6 **Brasier délirant:** Toutes les figurines de la formation peuvent combiner leurs tirs et leurs *décharges psy* en un seul tir effectué par une figurine de votre choix. Aucun test *psychique* n'est requis. Les figurines qui participent à ce tir doivent être à portée et en ligne de vue.

Portée	F	PA	Type
24ps	1D6+4	1D3	Assaut X, feu de l'âme, brasier délirant

Brasier délirant: X est égal au nombre de figurines de la formation qui participent au tir.

DÉMONS DU CHAOS

LA GRANDE PARADE DE L'EXCÈS EXQUIS

Si Slaanesh, le Prince du Chaos, est d'humeur badine et souhaite le faire savoir, il convoque le Masque et l'entoure d'une troupe de sémillantes démonettes. Leur arrivée dans l'univers matériel s'accompagne d'un spectacle son et lumière qui plonge même les guerriers les plus taciturnes dans une frénésie de bon aloi. Tous se mettent alors à danser à la gloire du Prince du Chaos et de ses serviteurs...



Le Masque de Slaanesh

6 unités (n'importe quelle combinaison parmi) :



Démonettes
de Slaanesh



Veneuses de Slaanesh

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Entrée en scène : La formation doit être placée en *réserve stratégique* et arriver en *frappe en profondeur*. Les unités de la formation peuvent *charger* lors de la phase d'Assaut du tour où elles arrivent en *frappe en profondeur* depuis les *réserves stratégiques*.

La danse du massacre : Les attaques ayant la règle *perforant* effectuées par les figurines de la formation fonctionnent sur un résultat de 4+ au lieu de 6.



DÉMONS DU CHAOS

LES NOTAIRES DE NURGLE



Un des plus grands plaisirs de grand-père Nurgle est de répertorier avec précision l'agonie d'une planète. À la fin d'une dure journée de labeur passée à touiller des décoctions miasmatiques dans son grand chaudron, il laisse tomber sa carcasse fourbue dans son rocking-chair et compare les innombrables épidémies lâchées sur le dernier monde à avoir bénéficié de ses faveurs. Pour compiler toutes ces informations, il fait appel à ses serviteurs les plus méticuleux, menés par Epidemius en personne, et les envoie dans ladite zone de guerre. Ces portepestes grommellent sans cesse tandis qu'ils s'attellent à cette tâche herculéenne : noter toutes les maladies – sans parler de toutes les morts – d'une planète est une entreprise si éreintante que les serviteurs de Nurgle passent leur mauvaise humeur sur les malheureux qu'ils croisent.



Epidemius

7 unités (n'importe quelle combinaison parmi) :



Portepestes de Nurgle



Drones de la peste de Nurgle

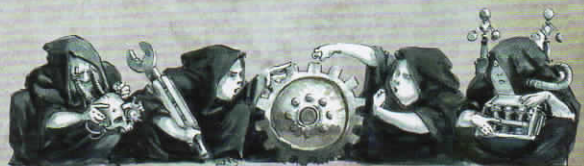
RESTRICTIONS DE LA FORMATION :

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES :

Grommellements entêtants : Toutes les unités ennemies dans un rayon de 18ps de cette formation doivent relancer les tests de Cd réussis.

Mille morts : Notez le nombre de PV et de PC ôtés à l'ennemi par les démons de Nurgle et les figurines ayant la marque de Nurgle. Vous recevez 1 *point de victoire stratégique* par tranche de 70 PV et/ou PC retirés.



DÉMONS DU CHAOS

TÉTRADE DE TÉNÈBRES

Les rares fois où les quatre dieux du Chaos mettent de côté leurs différends et cessent de se quereller pour joindre leurs forces, l'univers court un énorme risque. Lors d'un assaut coordonné contre l'univers matériel, les puissances de la ruine ouvrent la barrière entre les mondes. La horde démoniaque qui déferle alors est guidée par les plus puissants serviteurs des dieux, chacun d'entre eux agissant tel un fanal pour les rejetons infernaux, formant ce que l'on nomme une tétrade de ténèbres. La zone que ces créatures colossales délimitent est agitée par les remous du Warp, un nuage surnaturel qui ne tarde pas à se répandre sur le champ de bataille pour alimenter en énergie les serviteurs des dieux du Chaos et baigner les environs dans une nuit aussi profonde qu'un abîme sans fond.



1 buveur de sang



1 unité de sanguinaires de Khorne



1 duc du changement



1 unité d'horreurs roses de Tzeentch



1 grand immonde



1 unité de portepestes de Nurgle



1 gardien des secrets



1 unité de démonettes de Slaanesh

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Tétragone de noirceur: Tant que le buveur de sang, le duc du changement, le grand immonde et le gardien des secrets sont sur le champ de bataille, tracez quatre lignes d'un socle à l'autre de ces quatre figurines afin de délimiter une zone ayant la forme d'un quadrilatère, chaque démon majeur se trouvant dans un coin. La zone à l'intérieur du quadrilatère forme le *tétragone de noirceur*. Ce dernier a les effets suivants sur chaque figurine au moins partiellement à l'intérieur (y compris les quatre démons majeurs formant les coins):

- Les figurines amies issues du *Codex: Démon du Chaos* relancent leurs sauvegardes *invulnérables* ratées.
- Toutes les figurines (amies et ennemies) ont la règle spéciale *dissimulation*.

ORKS

Les orks sont une race barbare et belliqueuse qui ne vit que pour se battre et pour tuer ceux qui ont le malheur de se trouver sur son chemin. La plupart du temps, cette soif de carnage insatiable pousse les clans orks à s'entre-tuer dans des luttes intestines sans fin. Toutefois, il arrive qu'un chef de guerre particulièrement puissant émerge, un ork dont l'enthousiasme pour les actes de violence est tel qu'il parvient, par la force, à persuader les autres chefs de cesser leurs querelles pour s'unir. Ainsi naît une Waaagh!

Une Waaagh! ork est un tourbillon de destruction qui, si on lui laisse prendre de l'ampleur, peut plonger des systèmes entiers dans une guerre interminable. En effet, les exploits de la Waaagh! se répandent rapidement au sein de la société des orks, si bien que de nouvelles bandes de guerre la rejoignent sans cesse. Lorsque le seigneur de guerre estime que l'heure est venue (ou quand il localise une planète suffisamment prometteuse en butin et en baston), il déclenche toute la fureur de sa Waaagh! C'est ainsi que les hordes de peaux-vertes plongent de nouveaux mondes dans des conflits sanglants. Parfois, plusieurs Waaagh! se rencontrent, et lorsqu'un des seigneurs de guerre qui les mènent émerge victorieux après avoir vaincu ses rivaux en duel, il se retrouve à la tête d'une armée si vaste qu'elle menace la galaxie tout entière. Heureusement, même ces immenses rassemblements d'orks peuvent se disperser

rapidement si les boyz perdent leur enthousiasme suite à une série de défaites cuisantes (qui coûteront néanmoins systématiquement des millions de vies). Certains érudits de l'Imperium craignent que la dernière invasion en date d'Armageddon ne soit que les prémices d'une invasion ork à l'échelle galactique...

ÉCRIRE L'HISTOIRE

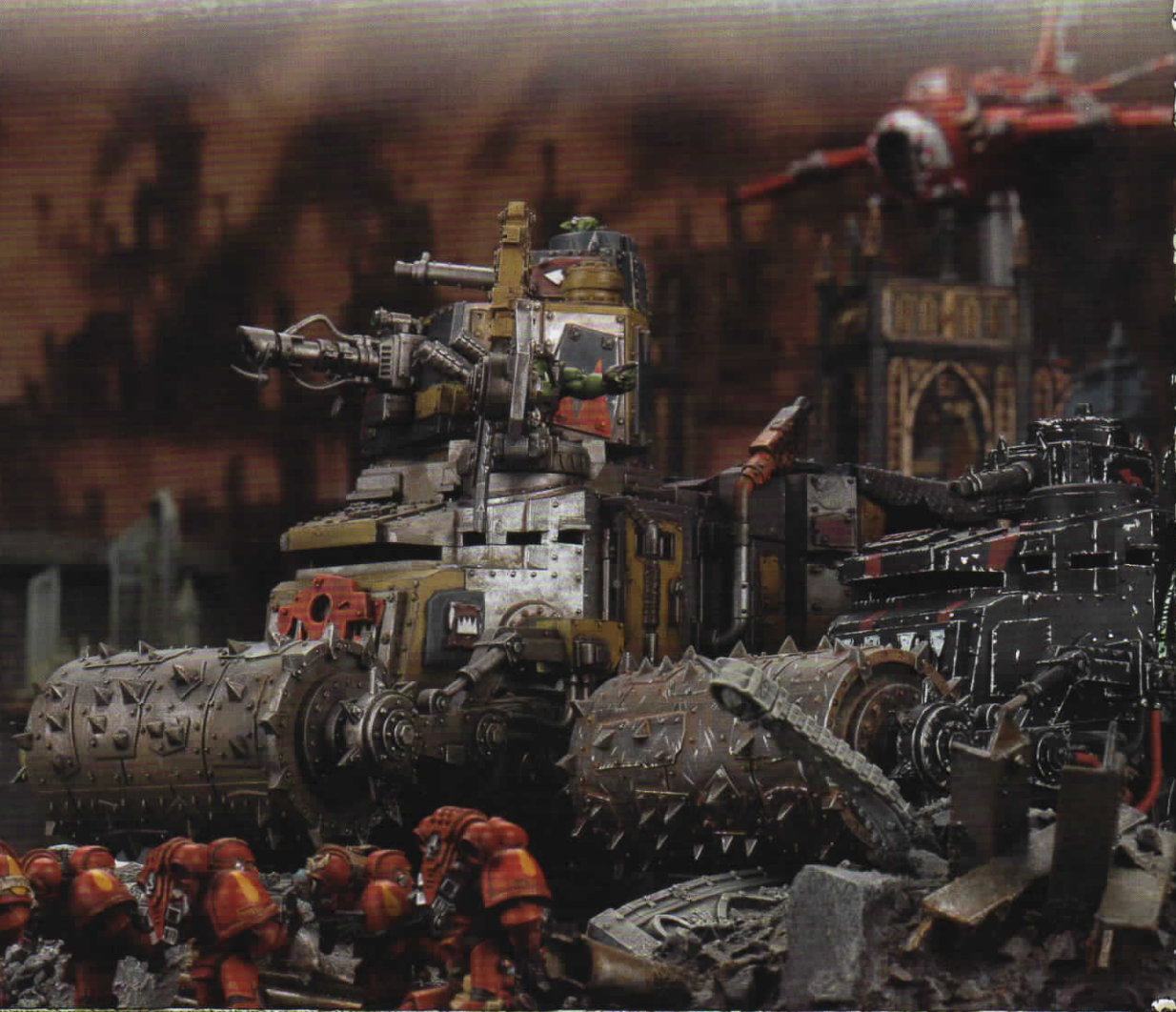
Les orks – particulièrement ceux du clan Deathskulls – sont de la vermine et des voleurs sans égaux. Ainsi, si vous souhaitez utiliser une fiche technique d'une formation de véhicules d'une autre armée, vous le pouvez. Les Baneblade, les "eskadrons" de Leman Russ ou de Sentinelle font la fierté des big boss orks! L'ingéniosité des orks ne s'arrête pas à la technologie impériale. Les rumeurs abondent à propos de chars antigrav eldars "kustomisés" et de krabouilleurs construits à partir de monolithes nécrons. En fait, avec de l'huile de coude et quelques pièces détachées, tout est possible pour un gros mek!



ORKS

KONCENTRATION DE CHARIOTS KOMPRESSEURS

Les koncentrations de chariots kompresseurs sont redoutées pour le carnage qu'elles provoquent avec leurs rouleaux kompresseurs. Les véhicules se mettent en ligne et avancent vers l'ennemi avec la ferme intention de l'écrabouiller, tout en laissant derrière eux des panaches de fumée noire. Les tentatives de l'adversaire pour stopper un tel assaut ne peuvent qu'échouer face aux rouleaux hérissés de pointes.



3-5 chariots de guerre

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Tous les chariots de guerre de la formation doivent prendre un rouleau kompresseur (voir le *Codex: Orks*).

RÈGLES SPÉCIALES:

Krazez-les, lé gars! Si le fer de lance est en schéma d'attaque *en ligne*, tous les véhicules de la formation peuvent relancer les dés lorsqu'ils déterminent le nombre de touches infligées par leurs rouleaux kompresseurs.

Mur de pointes: Si le fer de lance est en schéma d'attaque *en ligne*, tous les véhicules de la formation ont une sauvegarde de couvert de 4+ contre les attaques qui touchent leur Blindage Avant.

ORKS

ESKADRILLE DE KRAMA-BOMBA

Les eskadrilles de Krama-bomba piquent vers les concentrations de troupes ennemies pour déverser sur leurs têtes leur cargaison de bombes incendiaires. Des nuages de fumée et de flammes montent en colonnes sur plusieurs centaines de mètres de haut après leur attaque, mettant le feu aux bâtiments et à la végétation, et faisant exploser les réserves de carburant et les munitions des véhicules. Les soldats qui ne finissent pas incinérés se retrouvent encerclés par un brasier infranchissable. Une fois que l'eskadrille a largué ses bombes, elle virera de bord à la recherche de nouvelles cibles. Une fois qu'elle aura repéré une autre victime, les pilotes piqueront vers elle pour la mitrailler avec leurs gros fling' de divers calibres. Rares sont les soldats pouvant faire face à une telle attaque sans perdre leur sang-froid.



3-5 Krama-bomba

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Brasier infernal : Si au moins deux Krama-bomba effectuent un bombardement tout en étant en schéma d'attaque *en pointe*, le joueur ork peut laisser en place un des grands gabarits d'explosion utilisés pour le bombardement une fois l'attaque résolue. Il sera peut-être nécessaire de déplacer des figurines survivantes avant de les remettre en place sur le gabarit une fois celui-ci posé sur la table. Le gabarit compte comme un terrain *mortel* jusqu'à la fin de la partie.

Note du concepteur : Les joueurs peuvent représenter autrement le terrain *mortel*, par exemple avec du coton ou un décor approprié.

Mort hurlante : Toute unité ennemie touchée par une ou plusieurs attaques de cette eskadrille d'aéronefs subit pour le restant de la phase un malus à ses tests de *moral* ou de *pilonnage* égal au nombre d'aéronefs de la formation.



ORKS

BANDE DE BRUTES

Le noyau dur de la horde d'un big boss est constitué par une bande regroupant les orks les plus durs à cuire et violents à des années-lumière à la ronde. On la nomme simplement la bande de brutes, car le big boss ne fait pas plus confiance à ses membres psychotiques imbibés de bière de champignon qu'aux autres boyz de la tribu. Chaque brute se considère en effet comme un chefaillon et sert de bras droit au big boss auprès du reste de ses troupes. Parfois, lorsque la Waaagh! est suffisamment vaste et que tous les boyz sont occupés à casser des têtes, le big boss rassemble toutes ses brutes, "kom' au bon vieux temps". Cette concentration de monstres verts dégage une telle orkitude que ses membres deviennent impavides, et utilisent sans crainte le bombardement orbital des navires de la flotte pour soutenir leur avance.



5 big boss (un d'entre eux peut être Ghazghkull Thraka.)



5 bandes de nobz ou de méganobz. La formation peut comprendre ces deux types de bandes.

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Un des big boss doit être nommé big boss suprême (ce sera automatiquement Ghazghkull s'il est présent).
Un big boss doit être assigné à chaque bande de nobz ou de méganobz et ne peut pas la quitter.

RÈGLES SPÉCIALES:

Sans peur, insensible à la douleur.

Jouez-leur du Rok! Une fois par partie, le big boss suprême peut ordonner un bombardement d'astéroïde ayant le profil ci-dessous :

Portée	F	PA	Type
Infinie	10/8/6	1/3/5	Assaut 1, méga-explosion apocalyptique

ORKS

BANDE DE DRED

Certains mékanos et médikos sont obsédés par l'idée de créer des boît'kitu et des Dred eud'la mort toujours plus efficaces, si bien qu'ils tombent rapidement à court de volontaires à incarcérer dans leurs créations démentes, et doivent avoir recours à des grots ou à des orks non consentants (généralement après que la malheureuse victime a passé une nuit un peu trop arrosée de bière de champignon). Les mékanos et les médikos incriminés sont tôt ou tard bannis de leur tribu, mais cela ne les empêche pas de continuer à travailler sur leurs engins. Une fois qu'ils disposent d'une bande assez imposante, le mékano et son acolyte médiko se rendent à la colonie ork la plus proche et font une démonstration au big boss local de la puissance de leurs machines (le plus souvent en réduisant sa forteresse en miettes). Il n'en faut pas plus pour convaincre le chef ork roussi mais enthousiaste de laisser la bande de Dred devenir le fer de lance de sa tribu...



2+ Dred eud'la mort



2+ escadrons
de boît'kitu

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque escadron de Boît'kitu doit avoir 3 figurines.

RÈGLES SPÉCIALES:

Il est invincible!

Bidouillages: Lancez 1D6 avant le déploiement et appliquez le résultat à toutes les figurines de la formation.

TABLEAU DE BIDOUILLAGES

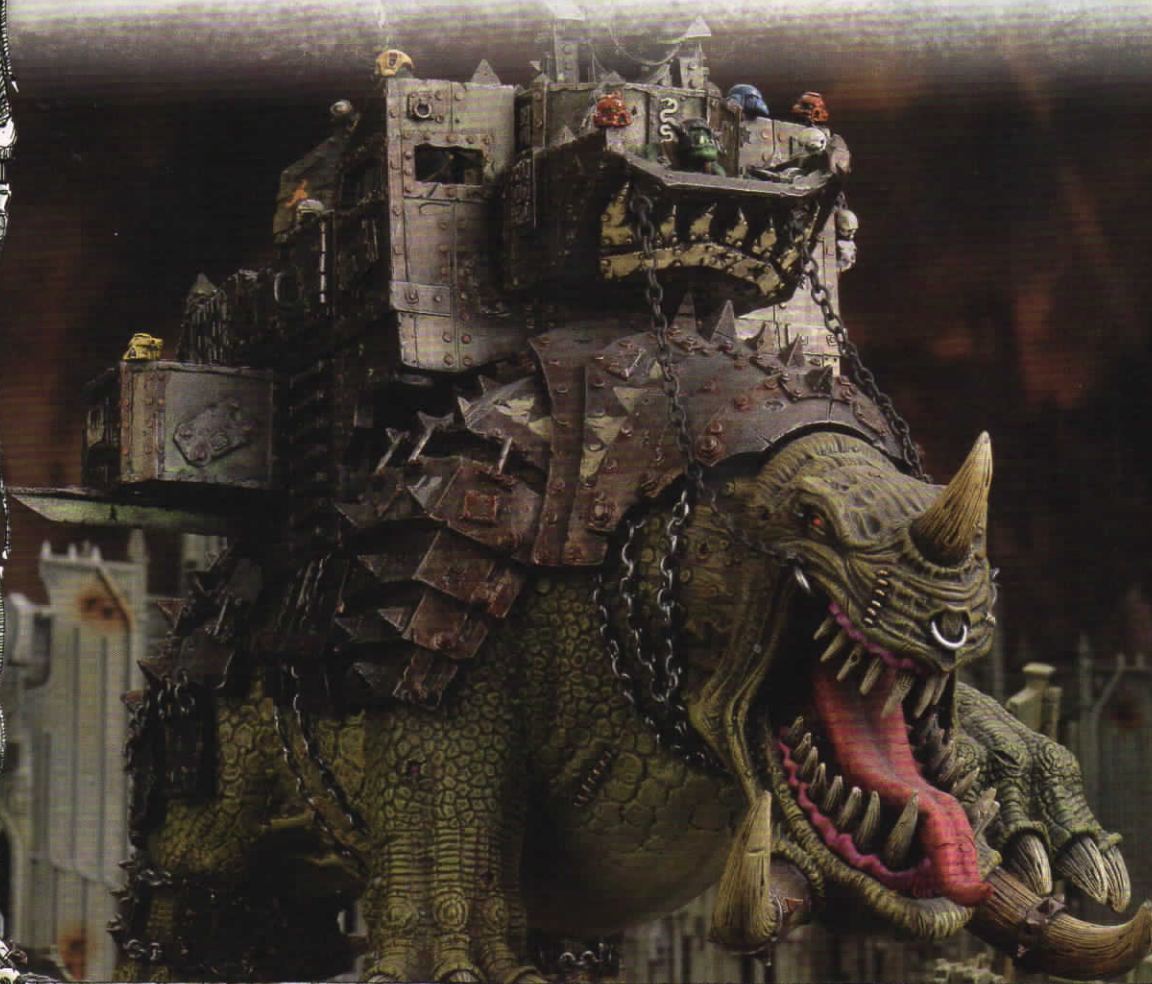
1D6 RÉSULTAT

- 1 **Kraz' mieux:** Gagne la règle **marteau de fureur**.
- 2-3 **Plus de bastos:** Les armes de tir ont +1 en Force.
- 4-5 **Champ de force kustom:** Sauvegarde invulnérable 5+.
- 6 **Chef-d'œuvre de gros mek:** Tous les bonus ci-dessus!

ORKS

SQUIGGOUTH KOLOSSAL

Les squiggouths sont des créatures gigantesques au tempérament irascible et aux muscles noueux. Ce sont de lointains cousins des squigs ayant hérité de leur agressivité et de leur stupidité. Cependant, contrairement aux squigs, un squiggouth peut atteindre des proportions gigantesques, et dépasser en poids et en taille les chars super-lourds et les bâtiments. Les orks installent une nacelle sur son dos afin de le guider au combat, chacun des pas de la bête faisant trembler le champ de bataille. La nacelle est quant à elle équipée d'armes lourdes qui tirent sans discontinuer tandis qu'elle est ballottée par la démarche chaloupée du squiggouth. Le vacarme plonge le monstre dans une colère abyssale qui le pousse à réduire en pulpe rougeâtre tout ce qui se dresse sur son chemin et à émettre des flatulences nauséabondes.



SQUIGGOUTH KOLOSSAL

CC CT F E PV I A Cd Svg
2 2 10 8 8 1 5 7 4+



525 Points

Type d'unité: Créature colossale

Composition d'unité: 1 squiggouth kolossal

ÉQUIPEMENT:

- 2 super-lobeurs
- Deux systèmes de gros fling' jumelés

RÈGLES SPÉCIALES:

Défenses: Lorsque le squiggouth charge, son bonus de charge lui donne +2 A au lieu de +1.

TRANSPORT:

Capacité de transport: 20 figurines. Un squiggouth kolossal compte comme un véhicule super-lourd découvert via à vis du transport.

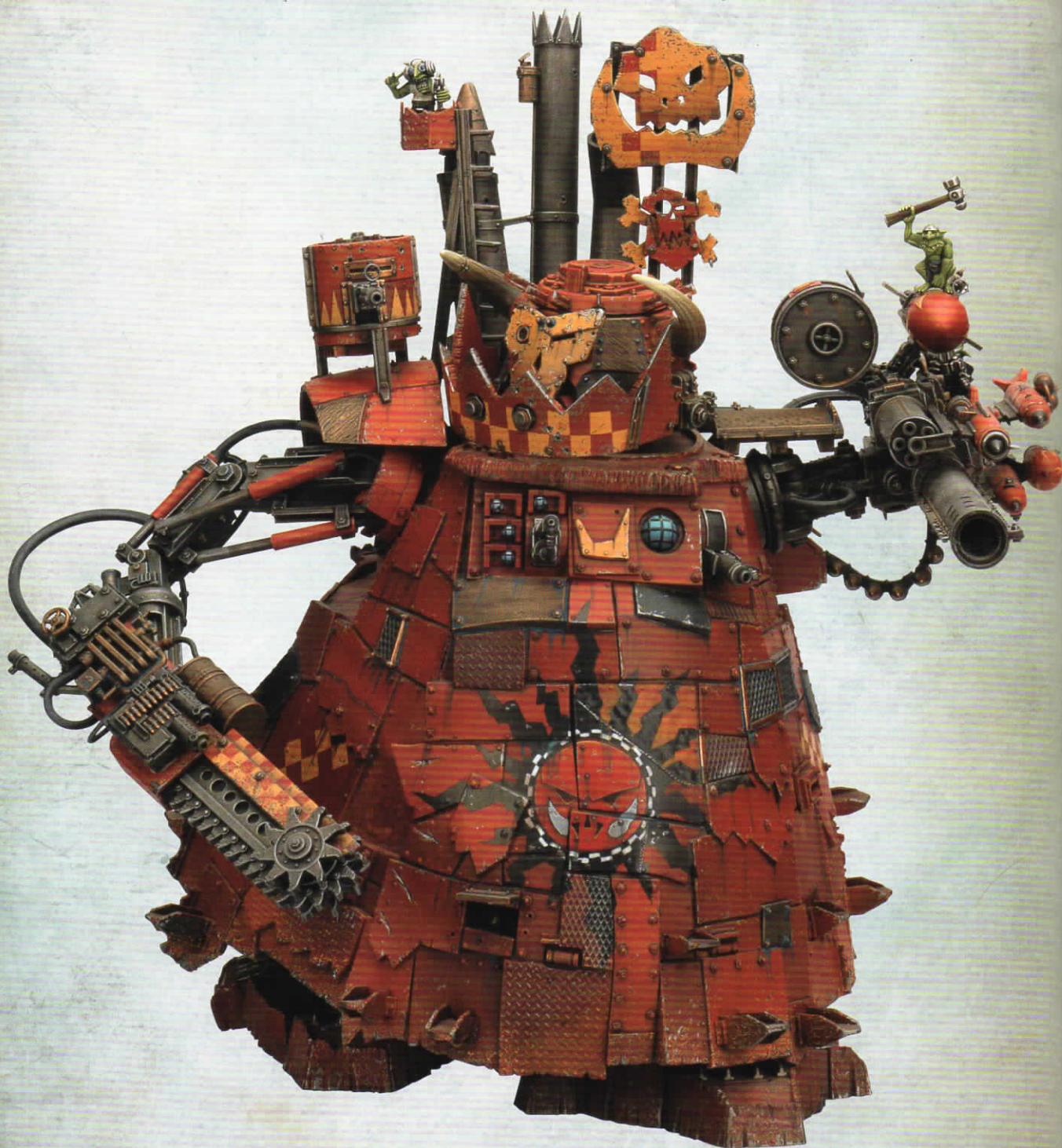
OPTIONS:

Avoir jusqu'à quatre gros fling' additionnels (utilisés par des orks embarqués) 5 pts chaque

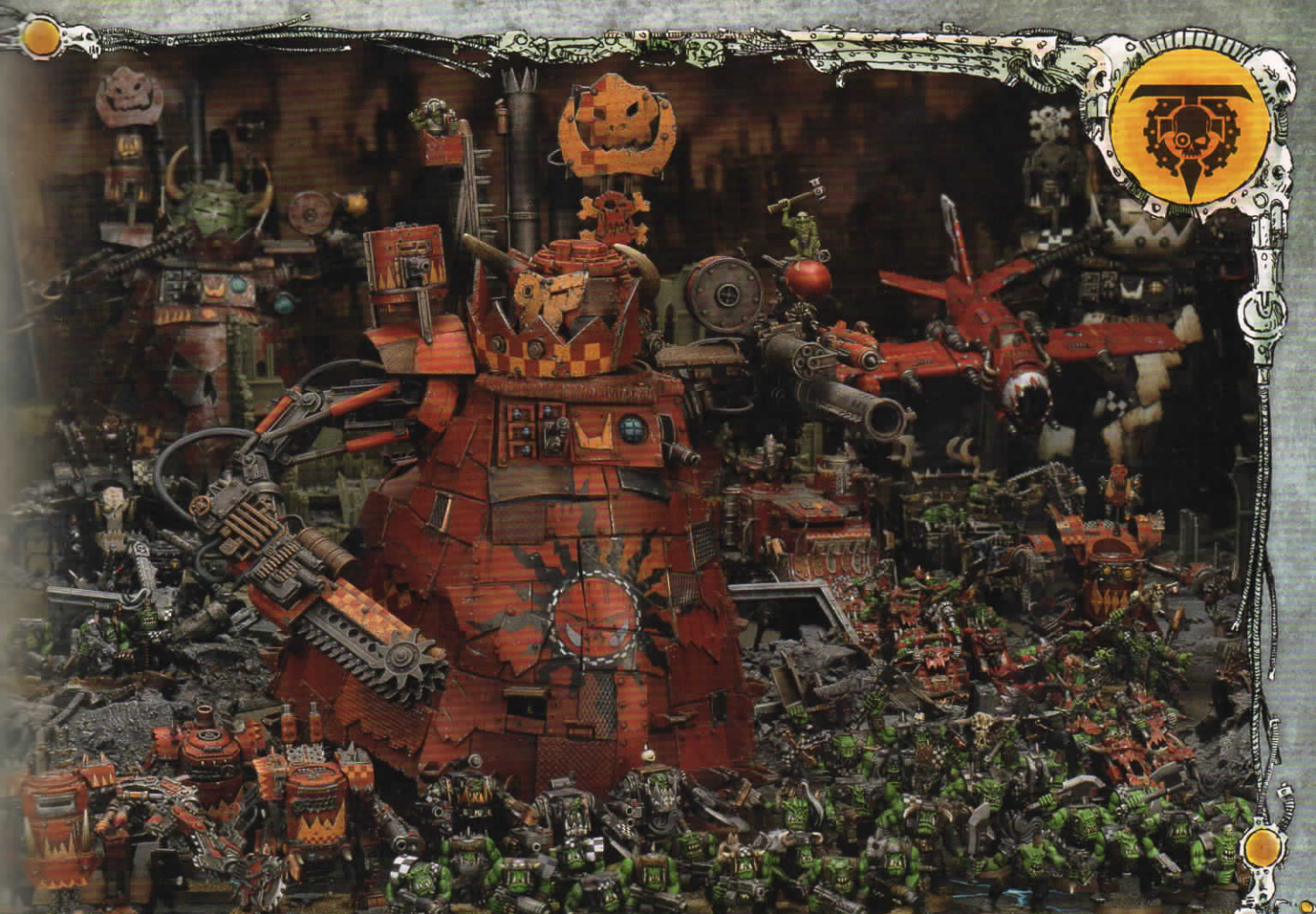
	Portée	F	PA	Type
Gros fling'	36ps	5	5	Assaut 3
Super-lobeur	48ps	7	4	Artillerie 1, énorme exp.

ORKS

KRABOUILLEUR



Lorsqu'un Dred Eud'la Mort ne lui suffit pas, un gros mek se lance dans la construction d'un krabouilleur. Un tel engin, capable de dévaster des régiments entiers, est en fait une idole de Gork (ou peut-être de Mork ?) ambulante, qui rugit de tous ses canons et se trouve à la pointe de tous les assauts. Les plus gros krabouilleurs sont parfois appelés gargants par les orks. Cette machine a pour équipage des orks supervisés par une poignée de mékanos (généralement ceux qui ont participé à la construction du krabouilleur), sans parler des dizaines de grots faisant office de bidouilleurs, de graisseurs, d'estafettes, de vigies et d'assistants. Un krabouilleur est le plus souvent doté de deux ou trois canons énormes et d'un méga-kikoup' prenant la forme d'une tronçonneuse ou d'une pince aux proportions démentielles.



KRABOUILLEUR

Blindage									
CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	
4	2	10	13	13	12	1	4	12	



770 Points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 krabouilleur

ÉQUIPEMENT:

- Trois gros fling'
- Kanon Kitu
- Super-gatling
- Trois super-rokettes
- Karbonizator
- Gros fling' jumelés
- Méga-kikoup'

TRANSPORT:

Capacité de transport: 20 figurines.

Postes de tir: Quatre (trois dans le ventre, un dans la tête).

Points d'accès: Un seul (une trappe à l'arrière du krabouilleur).

RÈGLE SPÉCIALE:

Effigie: Les unités amies issues du Codex Orks à 6ps du krabouilleur ont la règle **sans peur**.

OPTIONS:

- Peut avoir jusqu'à deux super-rokettes additionnelles 20 pts chaque

	Portée	F	PA	Type
Kanon Kitu	72ps	10	1	Arme primaire 1, énorme explosion
Gros fling'	36ps	5	5	Assaut 3
Méga-kikoup'	-	D	1	Mêlée
Karbonizator	souffle	5	4	Assaut 1
Super-gatling	48ps	7	3	Lourde 2D6, brrr clic-clic psycho-bastos-O-rama!
Super-roquette	Infinie	8	3	Lourde 1, g ^{de} explosion, usage unique

Psycho-bastos-O-rama! Chaque fois qu'elle fait feu, la super-gatling effectue trois attaques de tir avec le profil ci-dessus. Résolvez entièrement chacune de ces attaques de tir avant de passer à la suivante. On peut choisir une nouvelle cible à chaque attaque.

Brrr clic-clic: Si vous obtenez un double pour le nombre de tirs d'une attaque de super-gatling, cette dernière tombe à court de munitions dès que cette attaque a été résolue, et elle ne pourra plus tirer pour le restant de la partie. Cette règle ne s'applique pas à la toute première attaque de tir que la super-gatling effectue au cours d'une bataille (elle tirera donc au moins deux fois avant d'être à court de munitions).

ORKS MARÉE VERTE

Un ork isolé est déjà un adversaire dangereux, car c'est une masse de muscles et de violence incroyablement résistante et taillée pour la guerre. Malheureusement, les orks se rencontrent rarement seuls, car lorsqu'ils se rendent au combat, ils forment des bandes de milliers d'individus. C'est d'ailleurs en de tels moments qu'ils se montrent les plus agressifs : quand l'esprit de la Waaagh! les submerge. Pour chaque ork abattu par les volées de tirs, trois (et même parfois quatre) autres s'avancent pour prendre sa place. Ils sont si nombreux que le paysage est recouvert d'une marée de corps verts. Des vagues incessantes viennent se briser sur les lignes adverses, jusqu'à ce qu'elles engloutissent toute résistance. Tous les peaux-vertes se joignent à la charge, pris d'un désir irrésistible de verser le sang de l'ennemi.



1 big boss



10 bandes de boyz orks

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toute la formation doit combattre à pied ; aucun transport assigné ne peut être pris et le big boss ne peut pas avoir de moto de guerre.



RÈGLES SPÉCIALES :

Suivez-moi lé gars ! Toute bande de boyz orks amie n'étant pas embarquée dans un véhicule de transport et qui termine sa phase de Mouvement avec au moins une figurine dans un rayon de 2 ps d'une figurine de la marée verte rejoint immédiatement cette dernière jusqu'à la fin de la bataille. Si la bande de boyz était en train de battre en retraite quand elle rejoint la marée verte, elle se regroupe sur-le-champ. Notez que les personnages indépendants autres que le big boss de la marée verte peuvent choisir de la quitter s'ils le désirent, après l'avoir rejointe (de gré ou de force).

Marée verte : Les bandes et le big boss forment une unité nommée marée verte, que le big boss ne peut pas quitter.

Ruée : La formation peut lancer une Waaagh! à chaque tour. Si le reste de l'armée lance aussi une Waaagh!, la marée verte peut lancer un dé supplémentaire et choisir les deux meilleurs résultats pour déterminer sa distance de charge.



ELDARS & ELDARS NOIRS

ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES

Dans un lointain passé, les eldars régnaient sur les étoiles, mais ils ne sont plus à présent qu'un peuple en voie d'extinction. La seule raison qui pousse un vaisseau-monde à entrer en guerre est la survie de ses habitants.

Lorsqu'un conflit à grande échelle survient, les autarques se réunissent. S'ils pressentent une bataille épique, ils demandent le soutien des autres vaisseaux-mondes et des flottes de corsaires. L'appel aux armes atteint les distants rangers et même les arlequins du Dieu Moqueur. Guidés par les prédictions des grands prophètes, les autarques déterminent comment échelonner leurs interventions militaires pour optimiser leur impact. Grâce à cette symbiose, les commandants eldars organisent leurs osts en formations synchronisées capables de remporter d'éclatantes victoires.

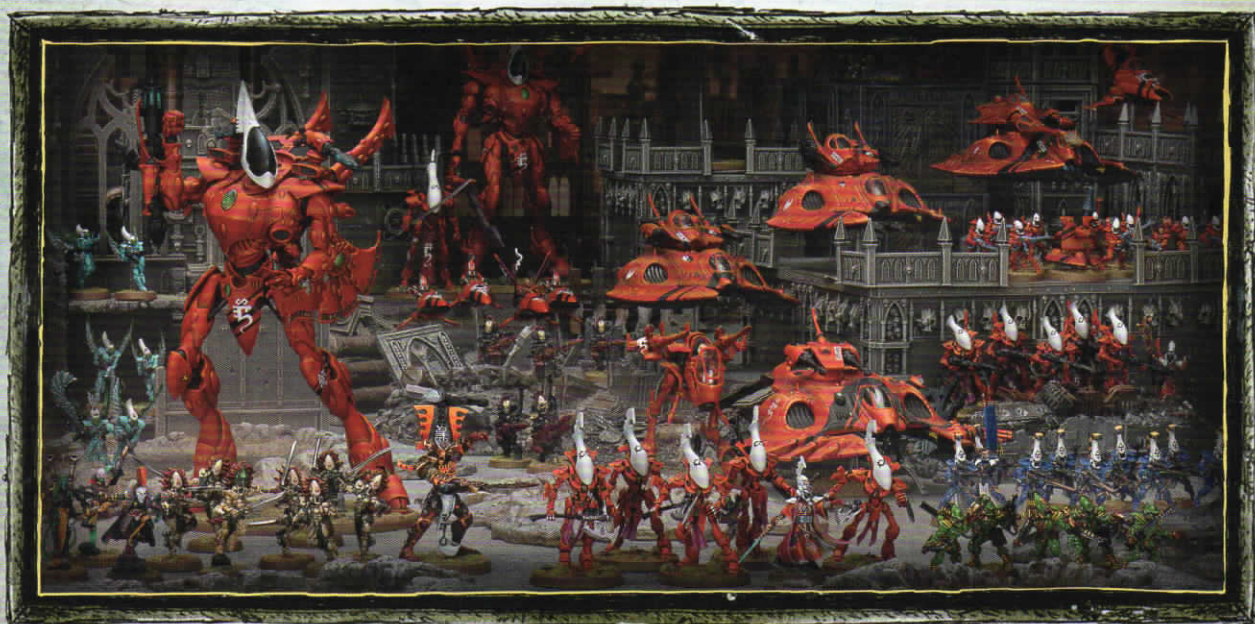
Les armées des vaisseaux-mondes excellent à combiner les spécialités de leurs composants. Menées par l'avatar de Khaine, des formations de guerriers aspects et de soldats fantômes engagent directement l'ennemi. Pendant ce temps, avec une grâce qui contredit leurs proportions, des titans eldars vaporisent des formations entières, tandis que des osts de gardiens du vent et de chars antigravs surgissent de nulle part pour sceller le destin de l'ennemi. Telle est la façon dont les eldars assurent leur survie, par le sacrifice des jeunes races sur l'autel sanglant d'un futur plus clément.

ELDARS NOIRS

Contrairement à leurs cousins des vaisseaux-mondes, les eldars noirs n'unissent leurs forces qu'après des promesses de butin et de milliers d'esclaves. Les cabales de Commorrhagh se rassemblent alors en masse, obscurcissent le ciel avec leurs appareils barbelés, et fondent sur les inconscients avec une rapidité cauchemardesque et une avidité sadique.

Les eldars noirs n'attaqueront jamais un ennemi de front, mais useront de la surprise et de la vitesse pour frapper puis se replier, afin de saigner lentement leur adversaire. Ainsi, les eldars noirs ne sont jamais réunis en un seul endroit, ce qui les rend insaisissables et libres d'attaquer là où l'ennemi est le plus vulnérable. Une de leurs tactiques favorites est d'utiliser des portails sur la Toile pour frapper impitoyablement à bord de leurs Raider et de leurs Venom. Alors que la proie chancelle, des escadrons de chasseurs Razorwing et de motojets Reaver passent à hauteur de tête pour faucher quelques victimes avec leurs ailerons tranchants, tandis que les sombres olympiades et que les aberrations des coteries de tourmenteurs s'approchent pour la curée.

Bien que leurs cultures et leurs méthodes soient aux antipodes, les eldars des vaisseaux mondes et leurs sinistres cousins font souvent cause commune sur le champ de bataille. Toutefois, ces êtres sont si énigmatiques qu'il est impossible de connaître la véritable nature de telles alliances.





ELDARS

ESCADRON CLOUDSTRIKE



Les escadrons Cloudstrike sont réputés pour leur furtivité et leurs tirs mortels à l'arme lourde. La cible d'un escadron Cloudstrike périra souvent avant même d'avoir réalisé qu'elle est menacée. En effet, ces formations n'agissent pas comme des chars antigraus ordinaires car elles sont spécialisées dans le combat à basse altitude. Leurs pilotes dissimulent leur Falcon parmi les nuages, se fondant dans le ciel grâce à leurs holo-champs. Ils en profitent alors pour surcharger leurs lasers à impulsions, ce qui est la meilleure façon de détruire leur ennemi lorsqu'ils quitteront le couvert nuageux. Bien que ce mode d'utilisation réduise la durée de vie de l'armement d'un Falcon, la dévastation causée par un escadron Cloudstrike plongeant depuis le ciel en dit long sur l'efficacité d'une telle tactique.



 3-5 Falcon

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.



RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe en profondeur.

Frappe nébuleuse: Si toutes les figurines de la formation mettent les gaz, elles gagnent la règle spéciale **dissimulation** jusqu'au début de leur prochain tour.

Armes surchargées: Si aucun des véhicules de la formation n'a fait feu en phase de Tir, leurs lasers à impulsions et leurs lances ardentes auront les règles spéciales **jumelé** et **rayon** lors de leur phase de Tir suivante.



ELDARS

CONSEIL DES PROPHÈTES



En d'innombrables occasions, les conseils des prophètes eldars ont altéré l'histoire en faveur de leur race. Sur le champ de bataille, une telle concentration de psykers est un appui considérable, car chaque grand prophète possède la force de briser l'esprit d'un ennemi d'un simple geste ou de projeter un transport blindé dans les airs d'une pensée. Tous les membres d'un conseil des prophètes portent des lances et des lames psychoréceptives. Le cœur cristallin de ces armes permet à leur porteur de faucher leurs ennemis d'une simple impulsion mentale. Toutefois, l'arme la plus puissante du conseil des prophètes est sûrement sa capacité à identifier les écheveaux du destin qui mènent à la destruction de leurs ennemis, et de les retisser, afin que leurs alliés puissent aisément annihiler ceux que le conseil a condamnés.



5-10 grands prophètes

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

En tant que grand prophète eldar, Eldrad Ulthran peut être l'un des grands prophètes de la formation.

POUVOIR DE CŒUR PSYCHIQUE

L'ÉCHEVEAU FATAL.....CHARGE WARP 3

Ce pouvoir doit être manifesté au début du tour de l'unité qui le manifeste. Placez un pion (une pièce de monnaie est idéale) à 24ps ou moins d'une figurine de la formation. Le pion reste en jeu jusqu'au début du prochain tour de l'unité qui l'a manifesté. Tant que le pion est en jeu, toutes les unités amies qui ciblent une unité ennemie située à 12ps ou moins du pion peuvent relancer leurs jets *pour toucher* et *pour blesser* ratés contre cette unité.

RÈGLE SPÉCIALE :

Anticipation des périls : Tant que le conseil des prophètes comprend au moins trois membres, les grands prophètes de la formation ne subissent pas de *périls* du Warp sur un double 6. Sur un double 1, la figurine affectée peut choisir soit de perdre 1PV et réussir le test *psychique*, soit de ne pas être blessée mais de rater ce test.

ELDARS

LA COUR PHÉNIX DE KHAINE

Le rituel qui éveille un avatar de Kaela Mensha Khaine coûte la vie inestimable d'un eldar. Cependant, selon la légende, les seigneurs phénix sont capables de le tirer de son sommeil en combinant leurs forces. Chaque seigneur phénix imprègne la statue vivante avec l'énergie de l'une des âmes qui forme leur propre conscience. Lorsqu'il est alimenté par pareille essence, l'avatar est virtuellement invincible.



1 avatar
de Khaine



Les 6 seigneurs
phénix eldars

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

La fureur de Khaine: L'avatar a la règle spéciale **guerrier éternel** et ne peut pas être blessé par les armes à flammes, à fusion ou à plasma. De plus, la portée de sa règle spéciale *Khaine incarné* et de la *Mort Hurlante* sont augmentées à 24 ps. Enfin, l'avatar gagne un nombre d'Attaques additionnelles égal au nombre de seigneurs phénix situés à 6 ps ou moins de lui.

ELDARS TITAN PHANTOM



Le Phantom est le plus grand des titans eldars. Élancé et gracieux malgré sa taille cyclopéenne, il est incomparablement plus agile que les béhémoths pesants de l'Imperium. Chacune de ces effroyables constructions est le pinacle de l'ingénierie militaire eldar. En effet, elles sont assemblées à partir d'un puissant noyau de moelle spectrale qui permet aux esprits qu'il contient de circuler librement dans le titan afin de guider la machine et son pilote. Le Phantom manie certaines des armes les plus mortelles de l'arsenal eldar, des pulsars et des canons à distorsion aux proportions colossales capables de briser les plus solides fortifications adverses. Des machines de guerre de cette taille ne sont déployées que durant les affrontements de grande envergure, lorsqu'il s'agit de causer des ravages humiliants à l'adversaire.



TITAN PHANTOM

Blindage									
CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	
3	4	10	13	13	11	3	3	24	



2 500 points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 titan Phantom

ÉQUIPEMENT:

- Canon stellaire Phantom de carapace
- Lance-missiles Phantom
- Lance-missiles Phantom Cloudburst

RÈGLES SPÉCIALES:

Agile: En phase de Tir, le titan Phantom peut:

- soit tirer avec toutes ses armes disponibles.
- soit tirer avec une seule arme puis *sprinter*.
- soit ne tirer avec aucune arme, puis *sprinter* deux fois.

Holo-champ de titan eldar: Avant d'effectuer un jet de *pénétration de blindage* ou un jet sur le tableau des Armes Destructrices contre cette figurine, l'attaquant doit jeter 1D6 pour voir si l'attaque touche la cible ou un hologramme. Si cette figurine s'est déplacée à son dernier tour (ou si elle n'en a pas encore eu l'occasion de la partie), elle est touchée sur 4+. Si elle était à l'arrêt, elle est touchée sur 3+. N'effectuez de jet de *pénétration de blindage* ou sur le tableau des Armes Destructrices que pour les attaques qui touchent la cible.

OPTIONS:

- **Doit** choisir deux armes parmi les suivantes:
 - arme de corps à corps de Phantom avec système de canons stellaires Phantom jumelés (une seule par titan au maximum)
 - canon à distorsion Phantom
 - pulsar Phantom
- Peut remplacer le canon stellaire Phantom de carapace par un laser à impulsions.....*gratuit*

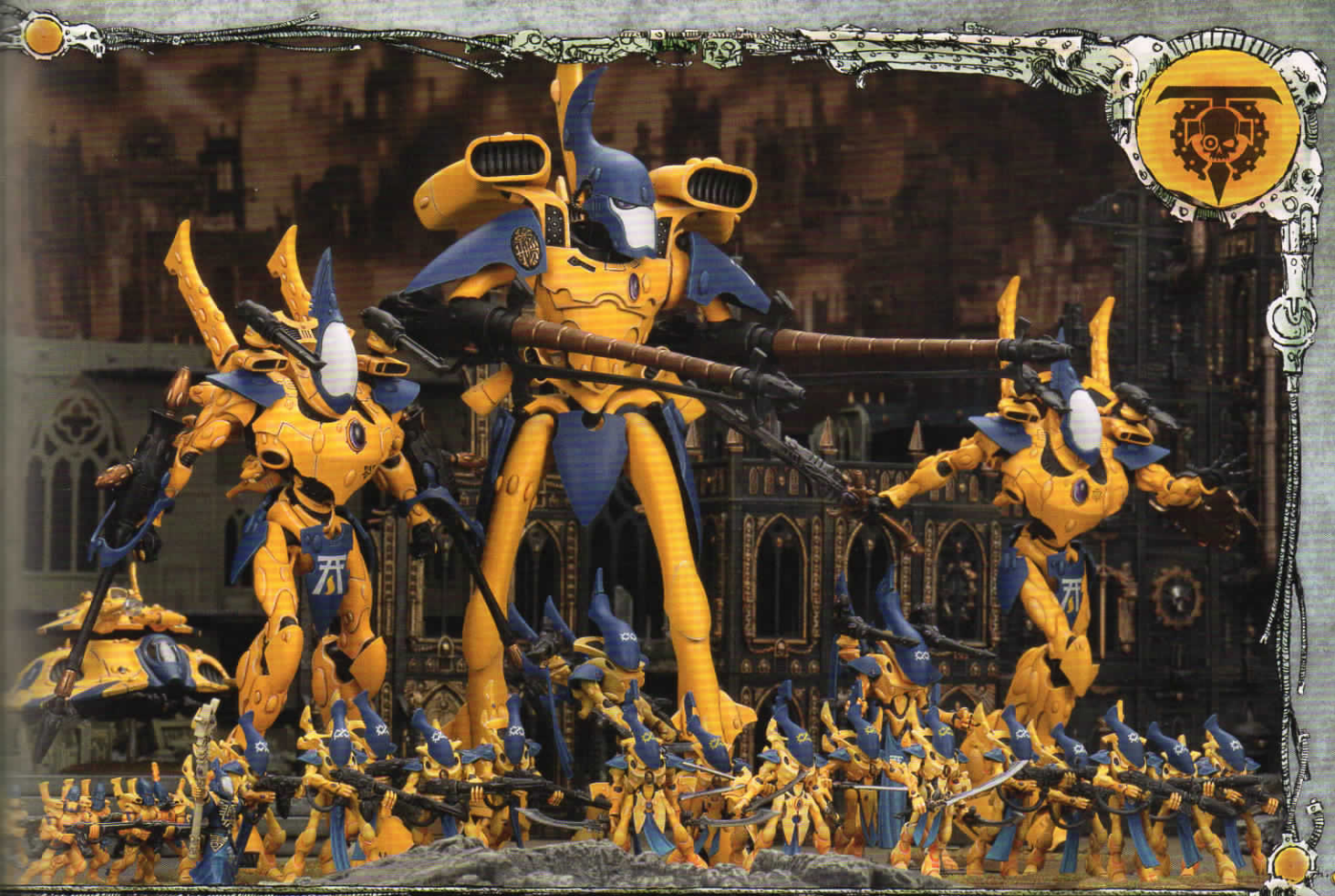
	Portée	F	PA	Type
Arme de corps à corps de Phantom	-	D	1	Mêlée
Canon à distorsion Phantom	72 ps	D	2	Arme primaire 1, distorsion explosion apocalyptique
Canon stellaire Phantom	48 ps	6	2	Lourde 4
Lance-missiles Phantom	48 ps	8	3	Lourde 4
Lance-missiles Phantom Cloudburst	48 ps	7	3	Lourde 4, antiaérien, interception
Laser à impulsions	48 ps	8	2	Lourde 2
Pulsar Phantom	120 ps	D	1	Arme primaire 4, grande explosion



ELDARS TITAN REVENANT



Tous les titans eldars sont agiles, mais le Revenant se meut avec une fluidité qui défie la raison. Cet élégant marcheur est équipé de rétrofusées montées sur ses épaules et au niveau de sa taille, qui lui permettent de se déplacer en effectuant des séries de bonds. Or, en dépit de sa vitesse, c'est son holo-champ logé dans son ailette arrière qui constitue sa meilleure protection, car il projette une image déformée de sa silhouette. La redoutable réputation du Revenant est due à ses capacités offensives. Son armement standard, des armes laser appelées pulsars, peut endommager un titan ennemi à longue distance, bien qu'ils emploient parfois des lances soniques capables de disloquer leurs cibles. Enfin, les prodigieuses capacités du pilote sont accrues par les esprits qui habitent le cœur de moelle spectrale de la machine.



TITAN REVENANT

Blindage									
CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	
3	4	10	12	12	10	2	1	9	



900 points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 titan Revenant

ÉQUIPEMENT:

- 2 pulsars
- Lance-missiles Revenant

RÈGLES SPÉCIALES:

Agile: En phase de Tir, le titan Revenant peut:

- soit tirer avec toutes ses armes disponibles.
- soit tirer avec une seule arme puis *sprinter*.
- soit ne tirer avec aucune arme, puis *sprinter* deux fois.

Holo-champ de titan eldar: Avant d'effectuer un jet de *pénétration de blindage* ou un jet sur le tableau des Armes Destructrices contre cette

figurine, l'attaquant doit jeter 1D6 pour voir si l'attaque touche la cible ou un hologramme. Si cette figurine s'est déplacée à son dernier tour (ou si elle n'en a pas encore eu l'occasion de la partie), elle est touchée sur 4+. Si elle était à l'arrêt, elle est touchée sur 3+. N'effectuez de jet de *pénétration de blindage* ou sur le tableau des Armes Destructrices que pour les attaques qui touchent la cible.

Rétrofusées: Le Revenant peut se déplacer de jusqu'à 36ps en phase de Mouvement. Il peut se déplacer, charger ou battre en retraite librement au-dessus des autres figurines et des terrains. Cependant, il ne peut pas achever son mouvement sur d'autres figurines et ne peut le faire sur un terrain *infranchissable* à moins que sa figurine tienne effectivement dessus.

OPTIONS:

- Échanger les deux pulsars contre des lances soniques..... *gratuit*

	Portée	F	PA	Type
Lance-missiles Revenant	24ps	5	3	Lourde 4
Lance sonique	Fournaise	X	2	Arme primaire 1 pilonnage, résonance
Pulsar	60ps	D	2	Arme primaire 2, grande explosion

Résonance: Pour tirer avec la lance sonique, placez le gabarit de *fournaise* de façon à ce que sa pointe soit à 18ps ou moins de l'arme, et que l'autre extrémité ne soit pas plus proche de l'arme que la pointe. Les figurines sous le gabarit sont blessées sur 3+ quelle que soit leur Endurance. Contre les véhicules, la lance sonique a une Force d'1 et ses jets de *pénétration de Blindage* sont résolus avec 3D6 au lieu d'1D6.



ELDARS

ESCADRON SUNSTORM



Un antigrav Fire Prism est un prédateur à lui seul, mais lorsque la fureur du canon à prisme d'autres chars du même type est concentrée dans son cristal, il possède assez de puissance pour tirer un rayon laser d'une force prodigieuse sur une zone d'effet terrifiante. On dit que lorsqu'un escadron Sunstorm atteint une taille suffisante, il peut entailler la surface d'une lune distante grâce son rayon. Ces escadrons de Fire Prism tirent leur nom de la tempête solaire légendaire appelée par le père des dieux eldars, Asuryan, qui réarrangea les étoiles elles-mêmes de sorte que leurs constellations laissèrent présager d'un mal à l'échelle galactique. À la vitesse de la pensée, Asuryan lia la puissance des astres outragés qu'il avait pris sous son contrôle, et d'un barrage d'éruptions solaires, il annihila ses ennemis.



3-5 Fire Prism

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Tempête solaire: Au moins deux figurines de la formation peuvent combiner leurs tirs en un seul. Désignez un Fire Prism comme tireur, et n'importe quel nombre d'autres Fire Prism pour être contributeurs. Tous les contributeurs doivent avoir une ligne de vue sur le tireur. Pour la durée de ce tour, le canon à prisme du tireur a la règle **jumelé** et utilise le profil correspondant au nombre de contributeurs, détaillé ci-contre. Par exemple, si deux Fire Prism contribuent (ce qui n'inclut pas le tireur), le canon à prisme du tireur utilise le profil à 2 contributeurs.

	Portée	F	PA	Type
1 contributeur	84 ps	8	2	Lourde 1, rayon, grande explosion
2 contributeurs	96 ps	9	1	Lourde 1, rayon, énorme explosion
3 contributeurs	108 ps	10	1	Lourde 1, rayon, explosion apocalyptique
4 contributeurs	120 ps	D/10/9	1/1/1	Lourde 1, rayon, méga-explosion apocalyptique



ELDARS

ESCOUADE DE CHEVALIERS FANTÔMES DREAMWALKER

Les chevaliers fantômes d'une escouade Dreamwalker sont accordés psychiquement, ce qui leur permet de transférer leur conscience d'un châssis à l'autre selon un processus que l'on peut traduire grossièrement par "marcher dans les rêves". Un chevalier fantôme animé par plusieurs esprits peut agir à une vitesse impensable, pour une courte durée, chacune de ses armes liée à un esprit vengeur distinct.



3-5 chevaliers fantômes

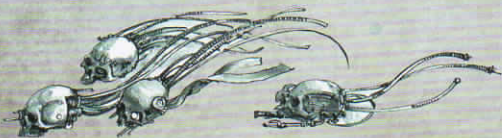
RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Marche onirique: Ajoutez le nombre actuel de figurines de la formation à la distance de déplacement de ces figurines en phase de Mouvement, à leur distance de charge, ainsi qu'à leur Capacité de Combat et leur Capacité de Tir. Par exemple, une escouade Dreamwalker de cinq figurines ajouterait 5 ps à ses déplacements et à ses distances de charge, et +5 à la CC et la CT de chaque chevalier fantôme.

"Les tourments de la chair sont dérisoires
comparés aux tortures de l'âme."



ELDARS

OST DE GARDIENS DU VENT

La doctrine militaire eldar est centrée sur la vitesse et la convergence des forces, et rien n'incarne mieux ces préceptes que les ost de gardiens du vent. Ils sont constitués des véhicules pilotés individuellement les plus rapides de la galaxie. Un tel ost peut frapper sans prévenir puis se replier avant de subir de représailles. A chaque passage, l'autarque des gardiens du vent ordonne à ses guerriers de viser les transports et les unités rapides ennemis, en concentrant leurs tirs de shurikens en volées si intenses qu'elles déchiquettent l'infanterie comme les véhicules légers. Cette tactique immobilise et désorganise l'ennemi de sorte que le reste de l'armée n'a plus qu'à l'achever. Les plus terribles ost de gardiens du vent sont issus des clans de Saim-Hann – des vols de motojets rouge vif pilotés par des guerriers avides de gloire.



1 autarque



2 escouades de gardiens du vent



1 escadron de Vyper

3+ unités parmi les suivantes selon n'importe quelle combinaison :



Grand Prophète



Escouade de gardiens du vent



Conseil des prescients



Escadron de Vyper

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les personnages de la formation doivent être à motojet.

RÈGLES SPÉCIALES :

Scout.

Tornade de lames : Toutes les figurines de cette formation qui sont à 18ps ou moins de l'autarque de la formation relancent leurs jets *pour blesser* ratés ainsi que les jets de pénétration de Blindage qui ne provoquent pas de dégât *superficiel* ou *important* lorsqu'ils tirent avec leurs catapultes shuriken et leurs canons shuriken.



ELDARS NOIRS

CARNAVAL DE DOULEUR

L'art sculptural morbide des eldars noirs requiert une grande consommation de matière organique brute. Ainsi, les infâmes tourmenteurs de Commorragh sont-ils souvent contraints de mener un carnaval de douleur afin de rassembler de nouveaux "volontaires" pour leurs expériences. Une telle ménagerie se greffe habituellement à un raid eldar noir, et avance avec une grâce macabre pour prélever son tribut sur le butin vivant de l'expédition. Chaque Talos ou Cronos du carnaval est un chef-d'œuvre en lui-même, l'accomplissement du génie malsain de son maître. C'est pourquoi le doyen tourmenteur qui dirige le carnaval équipe ses jouets favoris d'amplificateurs de douleur qui provoquent non seulement l'agonie de l'ennemi, mais revigore également les eldars noirs à proximité.



1 doyen tourmenteur
ou Urien Rakarth



0+ tourmenteurs



0+ unités de
grotesques



0+ unités de
gorgones



3+ Talos ou Cronos
(combinaison au choix)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Amplificateurs de douleur: Toute unité ennemie n'étant pas un véhicule à 12ps ou moins d'un Talos ou d'un Cronos du carnaval de douleur voit son Endurance réduite d'1 point.

De plus, chaque unité amie issues du Codex Eldars Noirs, avec au moins 1 point de souffrance et à 12ps ou moins d'une figurine de cette formation, voit sa règle *insensible à la douleur* améliorée d'1 point, pour devenir généralement *insensible à la douleur* (4+). Une unité eldar noir avec au moins 4 points de souffrance voit à la place sa règle *insensible à la douleur* améliorée de 2 points, et devenir généralement *insensible à la douleur* (3+).

ELDARS NOIRS

SOMBRE OLYMPIADE

Les trois années de préparation d'une sombre olympiade consistent en une succession exténuante de concours de gladiateurs. Lors de la finale de l'événement, un grand portail est ouvert sur l'espace réel au centre de l'arène, invitant les cultes cérastes et leurs spectateurs à plonger dans le royaume des mortels pour profiter d'une orgie de massacre. Seuls les meilleurs stimulants sont utilisés par les artistes macabres pour leur grand final. En outre, les belluaires de chaque culte s'assurent que leurs créatures sont pareillement dopées pour maximiser leurs ravages, provoquant un bain de sang qui revigore les eldars noirs à proximité. La céraste qui ôtera le plus de vies tout en rentrant indemne à Commorragh sera déclarée reine de l'olympiade.



1 succube ou
Lelith Hesperax



1+ unités
de hellions



0+ unités de
maîtresses de
sang hékatrix



0+ unités de
belluaires



2+ unités
de cérastes



1+ unités
de reavers

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Bêtes frénétiques: Les belluaires, les bêtes griffues, les vols de symphales et les khymerae d'une sombre olympiade ont des *drogues de combat* en plus de leur équipement habituel.

Le grand final: Une armée incluant une sombre olympiade lance un dé supplémentaire sur le tableau des drogues de combat et applique deux résultats au lieu d'un seul. Une armée comprenant à la fois une sombre olympiade et le duc Sliscus lance trois dés et choisit deux résultats.

Orgie écarlate: Lorsque la partie a débuté, chaque fois qu'une unité de la sombre olympiade gagne un point de souffrance pour avoir détruit une unité ennemie, choisissez une unité eldar noir à 24ps ou moins et en ligne de vue; cette unité gagne également un point de souffrance.

ELDARS NOIRS

RAID CABALITE

Les cabales d'eldars noirs sombreraient rapidement sans les esclaves et les prisonniers rapportés par leurs raids dans l'univers matériel, car la Cité Crépusculaire ne survit que grâce à la souffrance des autres. Ces raids sont habituellement réservés aux plus méritants, mais un voïvode souhaitera parfois déployer toute sa cabale contre une cible définie afin d'en démontrer la puissance. Ce genre d'attaque est invariablement conduit à travers un portail Warp d'envergure. Des appareils antigrav surgissent dans la réalité à une telle vitesse que leurs victimes sont incapables de réagir. La cabale fond alors sur elle, et les eldars noirs se retrouvent au milieu de leurs proies et laissent parler leur effroyable puissance de feu. Puis ils mettent pied à terre, et la chasse commence.



1 voïvode



1+ unités d'incubes



0+ unités
d'immaculés



2+ unités de
guerriers cabalites



1+ ravageur

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les unités d'*infanterie* de la formation doivent débiter la partie embarquées dans un Raider ou un Venom.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe artérielle: Toutes les unités de la formation doivent être placées en *réserve stratégique*, et entrent en jeu à n'importe quel tour de leur joueur. Pour représenter l'effet de surprise, ces unités peuvent relancer leurs jets *pour toucher* ratés à la phase de Tir suivant leur arrivée.

Portail Warp artériel: Au début de la partie, au moment de déployer des fortifications, vous devez placer un portail Warp artériel. Il fonctionne exactement comme un portail Warp, hormis qu'il utilise le gabarit de grande explosion et peut être utilisé par des véhicules. Il peut être placé n'importe où, hors de la zone de déploiement adverse.

ELDARS NOIRS

RAVAGEURS TUEURS DE TITANS

Les forces de frappe de Commorragh alignent des escadrons d'élite de ravageurs pour localiser et neutraliser les titans ennemis en devançant l'attaque principale. Ces agiles formations maîtrisent une technique appelée la danse des ombres, qui les préservent de la majorité des tirs adverses : raser le sol, tirer à travers les armes, voire se servir de la silhouette des véhicules pour masquer son approche. Une fois la meute à portée de tir, le ravageur de tête actionne son rayon d'ombre. Ce dispositif crée une fine brèche dans les boucliers de la cible. Cette faiblesse est si infime que la victime est incapable de la détecter, mais il est déjà trop tard. Les ravageurs concentrent leurs tirs d'énergie noire dans la faille, et l'infortuné béhémoth explose dans une boule de feu spectaculaire.



3-5 ravageurs

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Ombres dansantes: Tout ravageur de la formation situé à 6 ps ou moins du véhicule de commandement (y compris lui-même) a la règle spéciale **dissimulation**.

Rayon d'ombre: Le véhicule de commandement possède un rayon d'ombre intégré à son arme de proue en plus de son armement standard. Ce rayon fait partie de l'arme à tout point de vue, et tire en plus de l'arme lorsque celle-ci fait feu. Résolez le tir du rayon d'ombre en premier, avant tous les autres tirs de l'escadron.

Si le rayon touche sa cible, alors, pour le restant du tour, toute touche infligée sur cette cible par un ravageur du même escadron ignorera les effets de tout bouclier Void, champ énergétique ou holo-champ de titan eldar. Le rayon d'ombre a le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
36 ps	1	-	Assaut 1

"L'esprit du déviant réside souvent dans un corps sain."

ELDARS NOIRS

ESCADRON SICKLE

Les pilotes de Razorwing les plus doués et arrogants se mesurent les uns aux autres durant les raids prestigieux dans l'espace réel, où ils piquent droit sur les unités les plus menaçantes de l'adversaire. Lorsque ces virtuoses du combat aérien œuvrent de concert, ils ont coutume de modifier leurs appareils en installant des générateurs sur leurs ailes de sorte à projeter des lames de force dans leur prolongement. Lorsqu'ils approchent de l'ennemi, ils font pivoter leurs chasseurs pour que leurs ailes soient perpendiculaires au sol. Ceux qui sont pris dans leurs champs rasoirs se voient offrir la mort la plus nette dont est capable un eldar noir. Fendre en deux un officier ennemi identifié est considéré comme un exploit par ces pilotes, surtout si plusieurs autres membres de son unité sont tranchés au passage.



3-5 chasseurs Razorwing

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Champs rasoirs: En phase de Mouvement, l'escadron Sickle peut attaquer avec ses champs rasoirs. Choisissez une unité ennemie autre qu'un véhicule, qui a été survolée par au moins un chasseur de la formation. Les unités verrouillées en combat ne sont pas éligibles. La cible subit 1D3 touches F8 PA3 pour chaque Razorwing de l'escadrille qui l'a survolée à ce tour. De plus, vous pouvez allouer une seule blessure causée par cette attaque à n'importe quelle figurine de l'unité ennemie pour chaque Razorwing qui l'a survolée à ce tour. Les autres blessures sont allouées aléatoirement.

TYRANIDES

Les tyranides sont une race hyperprédatrice particulièrement étrange, formée de milliards de milliards de formes de vie guerrières. Lorsqu'ils identifient une planète-proie, de grotesques vaisseaux-ruches dégorgent des vagues d'horreurs biologiques à sa surface, où elles massacrent et consomment toutes choses vivantes qu'elles rencontrent. Les créatures individuelles ne sont pas significatives pour la ruche. Quand une ville tyranide atteint un monde, le nombre de bioconstructions lâchées depuis l'orbite est tel qu'on dirait de l'encre renversée sur un planisphère, chaque continent devenant noir d'envahisseurs aliens tandis que leurs effectifs atteignent des proportions titanesques.

La foudre déchire le firmament tandis que les cieux eux-mêmes se révoltent, illuminant sur des milles et des milles les vagues d'aliens qui viennent engloutir les fortifications de leur gibier. Des corps chitineux volent en tous sens comme des milliers de gaunts sont sacrifiés dans le seul but de dilapider les munitions de l'ennemi. Leur charge suicide est aiguillonnée par des essaims composés de dizaines de créatures synapses usant de leur psychisme pragmatique. Le ciel noircit et l'air s'emplit du crissement infernal des gargouilles fondant sur les victimes isolées.

Plus l'ennemi est tenace ou bien armé, plus massives sont les bioconstructions pondues par les spores mycétiques. Des essaims de carnifex pulvérisent le lithobéton des places

fortes comme des coquilles d'œufs. Le sol lui-même tremble de peur, se fissurant et s'effondrant tandis que d'immenses trygons et rôdeurs serpentiformes jaillissent de terre au milieu des rangs ébahis de l'ennemi. Les plus terribles de toutes sont les biotitans, des monstruosité arachnoïdes assez puissantes pour exterminer des armées entières. Ainsi meurt une autre planète, à moins d'être délivrée par le sacrifice d'innombrables héros anonymes.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

L'arrivée d'une flotte-ruche tyranide dans un secteur sonne le glas pour tout être vivant. Néanmoins, en cas d'apocalypse, certaines âmes désespérées embrassent la cause des tyranides, vénérant l'esprit-ruche tel un sauveur ; ces individus pitoyables (et condamnés) sont généralement le produit des infiltrations genestealers, parfois appelé "cultes genestealers". Vous pouvez donc convertir et peindre vos figurines pour refléter cette infestation – gardes impériaux et cultistes du Chaos font d'excellents serviteurs de créatures synapses malgré eux.



TYRANIDES

HIÉRODULE BARBELÉ

La première rencontre entre l'Humanité et l'hiérodule date de l'invasion du monde de Hamman, une petite colonie impériale située à proximité d'une vrille de la flotte-ruche Kraken. Il s'agissait alors d'une créature taillée pour le corps à corps, dotée de quatre griffes gigantesques et d'un acide physiologique suintant de sa carapace, mais rapidement apparurent des hiérodoules pourvus de biocanons parmi les spécimens tyranides. Baptisés "hiérodoules barbelés" par les autorités impériales, ces monstres pesants sont protégés par d'épaisses plaques d'armure organique qui les immunisent aux attaques conventionnelles. Les hiérodoules barbelés peuvent offrir ainsi un tir de soutien aux autres essaims tout en se rapprochant de l'ennemi pour l'achever au corps à corps.



HIÉRODULE BARBELÉ

CC CT F E PV I A Cd Svg
4 3 10 8 6 3 5 10 3+



565 points

Type d'unité: Créature colossale

Composition d'unité: 1 hiérodoule barbelé

ÉQUIPEMENT:

- 2 biocanons
- Griffes tranchantes

RÈGLES SPÉCIALES:

Agile: En phase de Tir, un hiérodoule barbelé peut:

- soit tirer avec toutes ses armes disponibles;
- soit tirer avec 1 arme, puis *sprinter*;
- soit ne tirer avec aucune arme, puis *sprinter* deux fois.

	Portée	F	PA	Type
Biocanon	48 ps	10	3	Assaut 6

TYRANIDES

ESSAIM DE CARNIFEX BROYEURS

Les essaims "broyeurs" des flottes-ruches sont réputés pour une seule chose: la force brute. Ces meutes de carnifex se comportent comme des béliers de chair. Leur épaisse carapace est imperméable aux armes de petit calibre, et leur exosquelette est renforcé par des striations de chitine sous-cutanée. Leurs énormes pinces éventrent les chars comme les fortifications, tandis qu'ils crachent le plasma sécrété par leur biomorphe.



3-6 carnifex

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:
Il est invincible !

Tueurs-hurleurs: Si au moins trois des carnifex sont dotés d'un *bio-plasma*, ils peuvent effectuer une unique attaque de tir dotée du profil ci-dessous par tour (désignez la figurine qui effectue l'attaque). Toutes les figurines prenant part à l'attaque doivent être à portée et en ligne de vue de la cible.

Portée	F	PA	Type
Fournaise	4+X	2	Assaut 1, hurlement plasmatique

Hurlement plasmatique: Placez le gabarit de *fournaise* de sorte que la pointe soit en contact avec le socle d'un des carnifex prenant part à l'attaque. X est égal au nombre de carnifex prenant part à l'attaque. Par exemple, s'il y a 3 carnifex participants, la Force totale du hurlement plasmatique sera de 7.

TYRANIDES

NUÉE INÉPUISABLE

Les flottes-ruches attaquent généralement par vagues de millions d'horreurs organiques. Leurs effectifs sont si vastes que tenter de les arrêter est aussi futile que de vouloir faire obstacle à l'océan. Des milliards de gaunts sont vomis par le déluge de spores mycétiques qui s'abat sur chaque planète-proie, les pertes incalculables subies par les tyrannides n'étant que le précurseur d'un massacre encore plus grand. Nombre de xénologues croient que les espèces communes de gaunts sont principalement employées pour épuiser les munitions de l'ennemi, car si elles ne sont pas tuées pendant leur avance, elles submergent les lignes et comblent les tranchées dans un raz de marée d'aliens dardant et mordant. Tomber à court de munitions face à un tel assaut garantit que les vagues suivantes seront victorieuses.



3+ essaims de termagants



3+ essaims d'hormagaunts

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Plus de corps que de balles: Lorsqu'une unité ennemie cible une unité de cette formation avec une attaque de tir, jetez 1D3. Si le résultat est inférieur au numéro du tour, l'unité ennemie ne peut effectuer que des tirs au jugé.

Innombrables: Une seule unité de la formation peut revenir en jeu après chaque pause programmée, sans dépenser de points de victoire stratégiques. Elle ne compte pas dans le nombre d'unités qui peuvent revenir en jeu après chaque pause.

TYRANIDES HARRIDAN

Déployant ses vastes ailes membraneuses et planant sur les courants chauds de la guerre, l'harridan sème la mort avec ses biocanons ou fauche les rangées de soldats mûrs de ses énormes griffes. Le ventre de la bête semble constamment agité par des nuées de membres écailleux et d'ailes repliées – des essaims de gargouilles en gestation prêts à assaillir les fantassins ennemis dès leur éclosion.



HARRIDAN

CC CT F E PV I A Cd Svg
4 3 10 8 8 3 4 10 3+



735 points

Type d'unité: Créature colossale volante

Composition d'unité: 1 harridan

ÉQUIPEMENT:

- 2 biocanons
- Griffes tranchantes

RÈGLES SPÉCIALES:

Essaim de gargouilles: L'harridan peut agir comme *transport découvert* pour 1 essaim de 20 gargouilles maximum. Si l'harridan est tué alors que l'essaim est encore embarqué, chaque gargouille effectue un test d'Initiative. Celles qui échouent sont retirées comme pertes. Retirez ensuite la figurine de l'harridan et placez les gargouilles survivantes dans l'espace qu'il occupait, à plus d'1 ps de toute figurine ennemie. Puis l'essaim peut agir normalement.

	Portée	F	PA	Type
Biocanon	48ps	10	3	Assaut 6



TYRANIDES

BIOTITAN HIÉROPHANTE

Le colossal biotitan hiérophante, hérissé d'épines, de vrilles et de biomorphes, domine le champ de bataille de toute sa hauteur. Comparable en masse et en puissance aux dieux-machines des légions titaniques, l'hiérophante marche souvent à la tête des vagues d'assaut de grosses bioconstructions, se jouant des tirs d'armes lourdes et réduisant l'infanterie adverse à l'état de soupe toxique avec ses biocanons. Le biotitan est bien pourvu en défenses : à sa carapace aussi solide que l'acier s'ajoute un bouclier Warp crépitant, ainsi qu'une faculté de cicatrisation extraordinaire, et son ventre est bardé de tentacules et de ligaments étrangleurs. En outre, l'hiérophante exhale constamment un nuage de spores vénéneuses qui étouffe et ronge les organismes assez fous pour s'approcher.



BIOTITAN HIÉROPHANTE

CC CT F E PV I A Cd Svg
6 3 10 9 10 3 8 10 2+



1 000 points

Type d'unité : Créature colossale

Composition d'unité : 1 biotitan hiérophante

ÉQUIPEMENT :

- 2 biocanons
- Bio-knout
- Griffes tranchantes
- Miasmes toxiques
- Régénération

RÈGLES SPÉCIALES :

- Agile :** En phase de Tir, un hiérophante peut :
- soit tirer avec toutes ses armes disponibles ;
 - soit tirer avec 1 arme, puis *sprinter* ;
 - soit ne tirer avec aucune arme, puis *sprinter* deux fois.

Champ Warp de biotitan : L'hiérophante possède une sauvegarde *invulnérable* de 6+.

	Portée	F	PA	Type
Biocanon	48 ps	10	3	Assaut 6

TYRANIDES

FORTERESSE VIVANTE

Une forteresse vivante est une déferlante de chitine dure comme la pierre et de griffes dentelées. Les gardes tyrannides sont générés spécifiquement pour encaisser le feu adverse, et ceux qui forment les murs de la forteresse vivante font l'objet d'une sélection encore plus poussée. Même les princes tyrannides qu'ils protègent et les gardes des ruches qui leur fournissent des tirs d'appui possèdent une carapace renforcée. Lorsque leurs sens supérieurement affûtés détectent une menace imminente, ils verrouillent leurs plaques et se tassent, devenant un bastion de chitine d'un pied d'épaisseur. Considérée par les eldars et les Impériaux comme un bunker ambulant, la forteresse vivante est si robuste que seul le tir direct d'une arme primaire de titan ou une grenade Vortex peut en venir à bout.



2 princes tyrannides (l'un d'eux peut être le Maître des Essaims)



3 gardes tyrannides



3 gardes des ruches

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Insensible à la douleur.

Nodule de commandement: Toute unité amie issue du *Codex: Tyranides* à portée de *synapse* d'un prince tyrannide de cette formation suit les règles spéciales **ennemi juré** et **contre-attaque**.

Forteresse de chitine: Lorsque la forteresse vivante est ciblée par une attaque de tir, vous pouvez choisir de former une *forteresse de chitine*. Dans ce cas, la formation gagne la règle spéciale **dissimulation** et ajoute un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde d'*armure* jusqu'à la fin du tour (notez qu'un résultat d'1 est toujours un échec); au tour suivant, la formation se déplace comme en terrain *difficile*.

TYRANIDES

ESSAIM FOUISSEUR

Lorsqu'une planète est infestée de tyrannides fouisseurs, les vibrations souterraines causées par les excavations de chaque trygon prime attirent non seulement les mawlocs et les autres trygons, mais également des essaims entiers de rôdeurs. Les créatures convergent sur la position du trygon dominant et se joignent à son assaut en sous-sol, fendant la surface autour de leur énorme chef tandis qu'il extirpe sa masse de la terre. Le sol criblé de galeries tremble et se gauchit comme les créatures émergent, ouvrant de profondes crevasses, renversant les fantassins et désarçonnant les positions d'artillerie. Abasourdis par cette attaque soudaine, les ennemis sont des proies faciles pour les terreurs serpentine qui se ruent sur leurs rangs.



1 trygon prime



0+ mawlocs



0+ trygons



3+ essaims de rôdeurs

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Attaque coordonnée: Toutes les unités de cette formation doivent être placées en *réserve stratégique* et entrer en jeu par *frappe en profondeur*, en commençant par le trygon prime. Puis le reste des unités de l'essaim fouisseur peut être placé n'importe où dans un rayon de 12 ps du trygon prime sans effectuer de jets de *déviatio*n.

Zone sismique: Après que l'essaim fouisseur est entré en jeu, toute unité ennemie à 6 ps ou moins d'une unité de cette formation doit effectuer un test de *pilonnage*. De plus, jusqu'au début de leur prochain tour, les unités de l'essaim fouisseur suivent la règle spéciale **dissimulation**.

TYRANIDES

INFESTATION D'AVANT-GARDE

En prélude à l'assaut à grande échelle d'une flotte-ruche, des organismes éclaireurs infiltrent les planètes-proies potentielles, recueillant des renseignements sur les défenses adverses et les concentrations de biomasse. Lorsqu'un monde se révèle assez abondant, les genestealers qui forment l'ossature de cette avant-garde se reproduisent, multipliant leurs effectifs jusqu'à atteindre ceux d'une légion commandée par le premier genestealer arrivé sur la planète. Parallèlement, des lictors, des bêtes assassines, plantent leurs vrilles nourricières dans le cerveau de leurs victimes pour localiser les centres de commandement locaux. Lorsque l'invasion principale débute, l'infestation d'avant-garde surgit des égouts, décapitant la résistance et répandant la confusion et la terreur.



3+ essaims
de genestealer



3+ lictors
(l'un d'eux peut
être la Mort
Bondissante)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Un des essaims de genestealers, et aucun autre,
doit inclure un genestealer alpha.

RÈGLES SPÉCIALES:

Chacun pour soi: Lors du tour où cette formation entre en jeu, toutes les unités ennemies à 36 ps ou moins d'une unité de cette formation doivent utiliser la plus basse valeur de Cd de leur unité au lieu de la plus haute pour leurs tests de Cd.

Déploiement secret: Toutes les unités de cette formation doivent être conservées en *réserve stratégique*. Toutes – pas seulement les lictors – sont déployées en suivant la règle spéciale *mimétisme* des lictors (voir le *Codex: Tyranides*).



NÉCRONS

Les nécrons sont restés endormis pendant soixante millions d'années, à l'abri du passage des éons dans leurs antiques tombeaux. À présent, les anciennes dynasties s'éveillent, et les raids qui ont annoncé leur retour ont laissé place à de gigantesques flottes et de vastes armées de conquête.

Chaque monde nécropole nécron fut construit selon un schéma défini par les nécrontyrs à l'apogée de leur civilisation. En puisant dans une science au-delà de l'entendement des autres races, les crypteks nécrons créèrent des lieux immenses pour abriter leur peuple durant les millénaires de leur Grand Sommeil. D'innombrables chambres interdimensionnelles parviennent, dans un espace inconcevable, à contenir des millions de nécrons et de vastes armureries remplies d'armes effroyables. Lorsque leur labeur fut achevé, les crypteks érigèrent de grands stabilisateurs temporels pour protéger les nécropoles, et tout ce qu'elles contenaient, des ravages du temps. Ainsi les nécrons dormirent-ils durant des millénaires, attendant leur heure...

Si des jeunes races évoluent trop près d'un monde nécropole, les programmes de défense réagissent de façon agressive afin de protéger les nécrons en sommeil. Alors que les actions des êtres sensés sont guidées par l'instinct et tempérées par la raison, les décisions des nécrons sont seulement dictées par la logique et l'idiosyncrasie. Si leurs armées concèdent parfois du terrain, ce n'est jamais par crainte de l'adversaire,

mais suite à une froide analyse de la situation. Ainsi, voir une armée nécron battre en retraite annonce souvent que la chance de l'ennemi est sur le point de tourner. De telles manœuvres sont habituellement temporaires, destinées à gagner du temps pour éveiller de nouvelles troupes. En effet, plus un ennemi affronte les nécrons, et plus ces derniers seront efficaces. Dans la plupart des cas, les guerriers et les immortels, soutenus par des automates canopteks et quelques unités spécialisées comme des factionnaires et des traqueurs suffisent à contrer une menace naissante. Toutefois, si la résistance augmente, davantage de nécrons sont libérés.

Alors que le conflit gagne en envergure, la puissance des nécrons croît de façon exponentielle, jusqu'à ce que les forces à leur disposition s'étendent à perte de vue. Des rangs innombrables de guerriers nécrons sont transportés sur le champ de bataille par des flottilles de monolithes et de moissonneurs, tandis que des légions d'immortels avancent par milliers. Alors que le bain de sang se poursuit, des destroyers apparaissent, et des meutes de dépeceurs se matérialisent depuis leurs palais de chair pour se repaître des vivants et des morts. Des armes capables de percer l'écorce planétaire sont sorties de stase et mises en œuvre. Pire encore, si la victoire semble compromise, des C'tan sont extraits de leur prison et envoyés pour déchaîner leur fureur. Lorsque leur courroux est provoqué, les nécrons s'avèrent inexorables et terrifiants.



NÉCRONS

PHALANGE D'ACQUISITION

Pour Trazyn l'Infini, le phaëron du monde nécropole désolé de Solemnace, la guerre n'est qu'une opportunité de plus pour étoffer ses archives avec de nouveaux artefacts. Plus le conflit est important, et plus impressionnantes sont les curiosités qui peuvent être "sauvegardées". Pour Trazyn, un simple fragment du blindage d'un Baneblade est inestimable, pourvu qu'il s'agisse d'un super-lourd doté d'une glorieuse histoire. De telles prises sont plus que suffisantes pour que l'archéoviste de Solemnace se rende en personne en plein champ de bataille à la tête de sa garde personnelle...



Trazyn l'Infini



5 unités de factionnaires

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucun Transport Assigné ne peut être sélectionné.

RÈGLES SPÉCIALES:

Phalange d'acquisition: Les figurines de cette formation forment une seule unité appelée phalange d'acquisition.

Loyauté primordiale: Les figurines d'une phalange d'acquisition sont **sans peur** tant que Trazyn est en vie.

Barrière à dispersion: Tant qu'au moins 20 figurines de la phalange d'acquisition ont un bouclier à dispersion, toutes les figurines de l'unité bénéficient d'une sauvegarde *invulnérable* de 3+ qui dévie les tirs de la même façon qu'un bouclier à dispersion.

Une nouvelle acquisition: À chaque fois qu'une formation d'Apocalypse est détruite, le joueur opérant de Trazyn place un pion d'acquisition sur le champ de bataille, à 1 ps de la dernière figurine retirée du jeu (si plusieurs figurines ont été retirées en même temps, vous pouvez choisir quelle est la dernière pour les besoins de cette règle). Si Trazyn entre en contact avec un pion d'acquisition, retirez le pion en question et jetez 1D6. Sur 1, il n'y avait rien d'intéressant ici. Sur 2+, vous gagnez 1 point de victoire stratégique.

NÉCRONS

NÉCROPOLE FUNESTE

Le complexe appelé nécropole funeste est la plus puissante de toutes les défenses d'un monde nécropole. Ces immenses forteresses en lévitation ne sont pas de simples stations de combat, mais les bâtiments d'un tombeau nécron, qui s'élèvent dans le ciel pour faire pleuvoir la destruction sur les envahisseurs. Maintenir en l'air des structures aussi massives requiert une source d'énergie au-delà de l'entendement des jeunes races, or une seule crypte tesseract est suffisante. En effet, ces prisons de phase ne sont pas seulement capables de retenir les puissantes échardes C'tan, elles peuvent rediriger leur essence pour alimenter d'autres appareils. Le spectacle de destruction offert par une nécropole funeste est tel que les némésors s'en servent souvent comme fer de lance pour précéder l'avancée de leurs phalanges.



1 crypte tesseract



8 monolithes

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

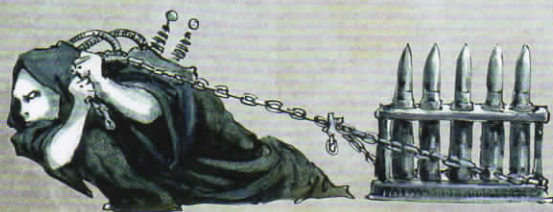
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Rayon annihilateur: En plus de ses autres armes, la crypte tesseract peut tirer un *rayon annihilateur* avec le profil ci-dessous. Tout monolithe de la formation peut renoncer à ses tirs pour contribuer au rayon annihilateur. Vous devez déclarer quels monolithes sont contributeurs avant de faire feu avec le rayon – seuls ceux situés dans un rayon de 3 ps de la crypte tesseract peuvent le faire. Le rayon ne tire qu'une seule fois quel que soit le nombre de contributeurs, mais sa portée est augmentée de 12 ps pour chacun d'eux.

Portée	F	PA	Type
24ps+	D	1	Arme primaire 1

Bouclier matriciel: Chaque monolithe de la formation situé dans un rayon de 3 ps de la crypte tesseract a une sauvegarde *invulnérable* de 6+ et la règle spéciale **il est invincible** ! De plus, ils reçoivent un bonus de +1 à leur sauvegarde *invulnérable* pour chaque autre monolithe de la formation dans le même cas, jusqu'à un maximum de 4+. Par exemple, si deux monolithes de la formation sont à 3 ps ou moins de la crypte tesseract, ils ont une sauvegarde *invulnérable* de 5+.



NÉCRONS

PHALANGE INFINIE

Nulle race n'est capable de rivaliser avec la progression implacable des nécrons. Des centaines et des centaines de guerriers nécrons marchent à l'unisson, chaque pas résonnant un millier de fois, tandis que crissent les servomoteurs d'un autre âge. Une telle densité de nécrons permet à leurs nanoscarabées réanimateurs de combiner leurs capacités, en abandonnant une forme irrécupérable afin d'en remettre sur pied une autre, moins endommagée. Ainsi les guerriers d'une phalange infinie sont-ils poussés par une force qui dépasse la raison, et peuvent reprendre le combat quelques instants après avoir apparemment été mis en pièces.



10 unités de guerriers nécrons

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucun Transport Assigné ne peut être sélectionné.

RÈGLES SPÉCIALES:

Implacable, sans peur.

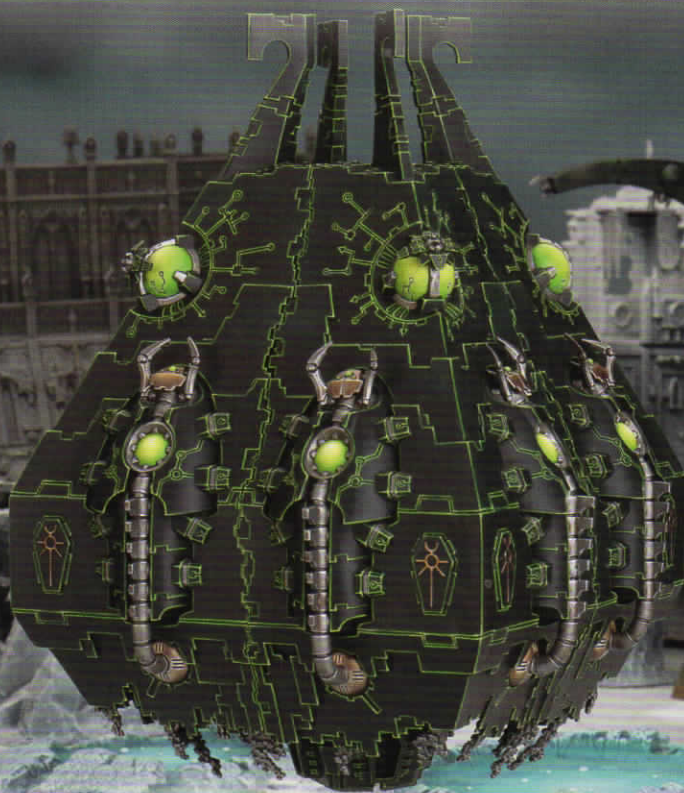
Phalange infinie: Les guerriers nécrons de cette formation forment une seule unité appelée phalange infinie.

Légion innombrable: Une phalange infinie qui comprend plus de 100 figurines a la règle spéciale **peur**.

Matrice de réanimation: Les figurines d'une phalange infinie doivent rester à 1 ps maximum les unes des autres pour être en *cohésion*. Toutefois, toutes les figurines d'une phalange infinie reçoivent un bonus à leur jet de *protocole de réanimation*, basé sur le nombre de figurines qui sont toujours en jeu au moment de réaliser les jets de *protocoles de réanimation* (notez que les pions de *protocoles de réanimation* sont comptabilisés, de même que les figurines encore debout, pour déterminer ce nombre). S'il y a au moins 100 figurines/pions dans la phalange infinie, alors les jets de *protocoles de réanimation* sont réussis sur 4+. S'il y a au moins 150 figurines/pions dans la phalange infinie, alors les jets de *protocoles de réanimation* sont réussis sur 3+. Ces jets de *protocoles de réanimation* ne peuvent être améliorés par aucun autre moyen.

NÉCRONS OBÉLISQUE

Les obélisques sont les défenses antiaériennes nécrons. Ils ressemblent aux monolithes, mais leur fonctionnement et leur rôle sont différents. Ils surveillent leur monde nécropole pour le jour inévitable où une race inférieure viendra y déverser ses armées. Ils sont virtuellement indétectables lorsqu'ils sont en sommeil, et peuvent rester ainsi des milliers, voire des millions d'années, alimentés par une énergie infime. Ce n'est que lorsqu'ils détectent la présence d'appareils ennemis dans l'atmosphère que les obélisques activent tous leurs systèmes. En manipulant le champ gravitique de la planète, ils s'élèvent alors dans les cieux, rapides et silencieux. Si un appareil ennemi s'approche trop près, l'obélisque émet une impulsion gravitique, une terrible onde de force qui offre à l'envahisseur une mort explosive.



OBÉLISQUE

Blindage
CT Av Fl Arr PC
4 12 12 12 6



335 points

Type d'unité: Véhicule super-lourd (antigrav)

Composition d'unité: 1 obélisque

ÉQUIPEMENT:

- 4 sphères tesla

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe en profondeur,
métal organique.

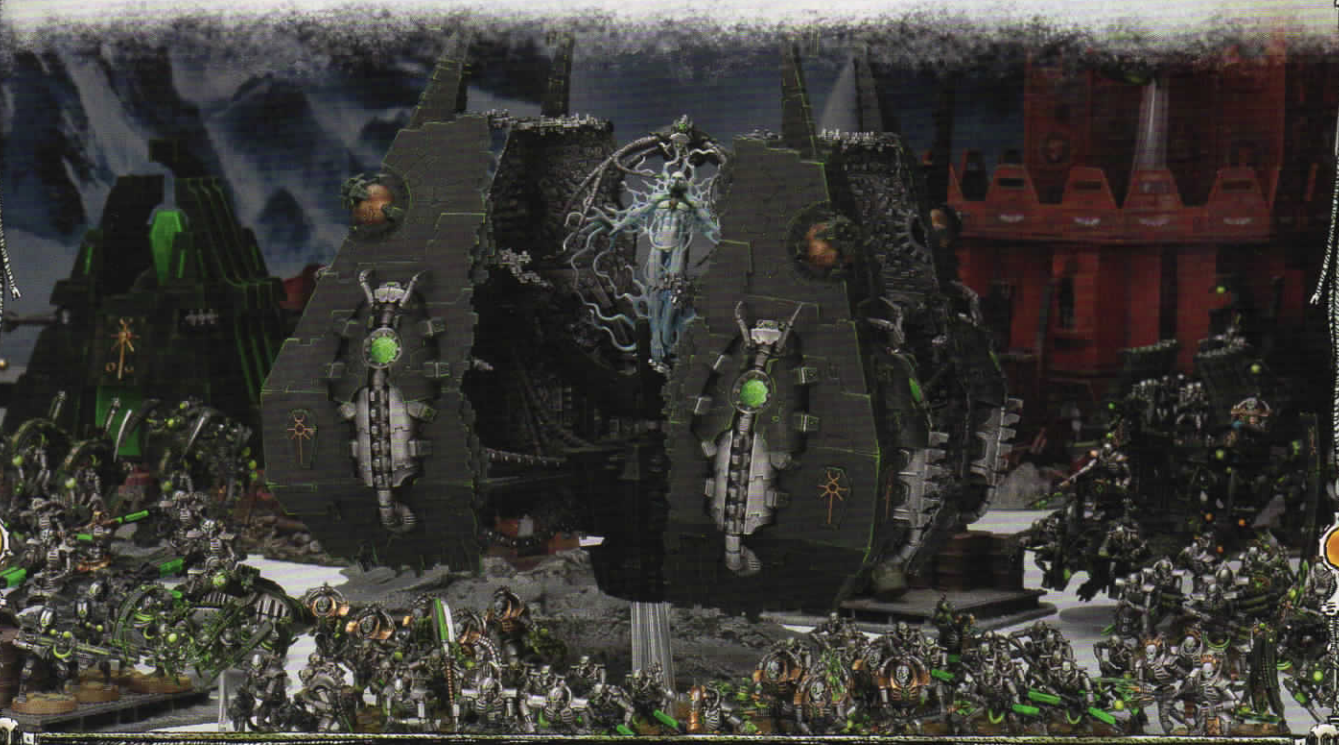
Sentinelles en sommeil: Lorsque vous déployez un obélisque, choisissez s'il est désactivé ou activé. S'il est activé, il suit les règles normales d'un véhicule de son type. S'il est désactivé, il ne peut ni se déplacer ni tirer, mais a une sauvegarde *invulnérable* de 3+. Vous pouvez activer l'obélisque au début de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement. Un obélisque qui entre en jeu en *frappant en profondeur* est toujours activé. Une fois activé un obélisque ne peut plus être désactivé.

Impulsion gravitique: Au début de chaque phase de Tir (amie et ennemie) tous les *aéronefs* et les *antigravs* ennemis dans un rayon de 24ps d'un obélisque subissent une touche de Force 8 PA4, résolue contre leur Blindage de Flanc.

	Portée	F	PA	Type
Sphère tesla	24ps	7	-	Assaut 5, tesla

NÉCRONS CRYPTE TESSERACT

Les C'tan transcendants sont des écharde d'une taille et d'une volonté telles qu'ils ne peuvent être contenus dans un dédale tesseract. À la place, ils doivent servir les nécrons depuis le noyau d'une crypte monumentale, qui servent de prison et de canalisateur. Sa coque incorpore des couches de matrices nodales capables de rediriger une partie de l'énergie d'un C'tan transcendant dans la cage qui le retient, mais le captif demeure capable de réduire les ennemis en cendre, voire de déclencher des séismes d'un geste de la main.



CRYPTE TESSERACT

Blindage
CT Av Fl Arr PC
5 14 14 14 9



315 points

Type d'unité: Véhicule super-lourd (antigrav)
Composition d'unité: 1 crypte tesseract

RÈGLES SPÉCIALES:

Métal organique.

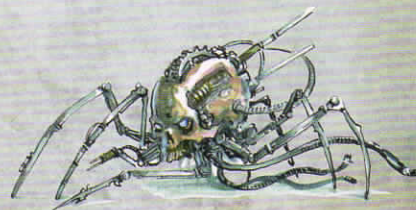
Puissance du C'tan: Lorsqu'une crypte tesseract tire, vérifiez la ligne de vue depuis le C'tan et mesurez la portée de l'arme à partir de lui.

Vengeance de l'enchaîné: Lorsqu'une crypte tesseract perd son dernier Point de Coque, elle subit automatiquement une *explosion titanesque!* – aucun jet sur le tableau des Dégâts Catastrophiques n'est requis.

	Portée	F	PA	Type
Attaque sismique	48 ps	8	3	Lourde 6D6
Feu cosmique	Fournaise	6	2	Lourde 1
Grêle d'étoiles	48 ps	7	3	Arme primaire 6, barrage apocalyptique
Maelstrom transdimensionnel	36 ps	9	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Météore d'antimatière	48 ps	10/8/6	1/3/5	Arme primaire 1, méga-explosion apocalyptique
Vague cinglante	Fournaise	D	1	Arme primaire 1

OPTIONS:

- Une crypte tesseract **doit** choisir deux *pouvoirs ascendants* (armes) de la liste suivante:
 - Feu cosmique..... 60 pts
 - Grêle d'étoiles..... 115 pts
 - Maelstrom transdimensionnel..... 120 pts
 - Vague cinglante 120 pts
 - Météore d'antimatière 150 pts
 - Attaque sismique 200 pts



NÉCRONS

C'TAN TRANSCENDANT

Les C'tan transcendants sont les plus dangereux de leur engeance. Chacun d'eux est un agrégat de plusieurs échardes, qu'il s'agisse d'une dizaine ou d'un millier d'entre elles, et dont la puissance dépasse de loin celle de la somme de ses composants. Les rares qui sont liés au service des nécrons ne sont pas retenus dans des dédales tesseract, mais par des entraves d'énergie conçues il y a des éons par le légendaire Svarokh. Ces dispositifs sont instables, ainsi un C'tan transcendant n'est-il déployé sans crypte tesseract qu'en ultime recours.



CTAN TRANSCENDANT

CC CT F E PV I A Cd Svg
6 6 9 9 6 5 8 10 3+



420 points

Type d'unité: Créature colossale

Composition d'unité: 1 C'tan transcendant

RÈGLES SPÉCIALES:

Nécroderme transcendant: Cette figurine a une sauvegarde *invulnérable* de 4+. Si elle perd son dernier PV, toutes les figurines dans un rayon de 4D6ps subissent une touche F10 PA2.

OPTIONS:

- Un C'tan transcendant **doit** posséder l'un des pouvoirs suivants:
 - Tempête de feu divin.....50 pts
 - Onde de choc sismique.....60 pts
 - Foulée transliminale.....120 pts
- Un C'tan transcendant **doit** prendre deux pouvoirs ascendants (armes) de la liste suivante:
 - Feu cosmique.....60 pts
 - Grêle d'étoiles.....115 pts
 - Maelstrom transdimensionnel.....120 pts
 - Vague cinglante.....120 pts
 - Météore d'Antimatière.....150 pts
 - Attaque sismique.....200 pts

AMÉLIORATIONS

Tempête de feu divin: À la fin de la phase de Mouvement du C'tan transcendant, centrez le gabarit de grande explosion sur sa figurine. Toutes les figurines sous le gabarit (amies ou ennemies, sauf le C'tan lui-même) subissent immédiatement une touche F6 PA3 qui ignore les couverts. Les véhicules sont touchés sur leur Blindage de Flanc.

Foulée transliminale: À la place de son mouvement normal, le C'tan peut se déplacer de 18ps en ligne droite, en ignorant tout décor ou figurine sur sa trajectoire. Toute figurine (amie ou ennemie) sur laquelle il passe subit une touche de Force D PA-. Un C'tan qui utilise cette capacité ne peut pas *charger* lors du même tour.

Onde de choc sismique: Les attaques de *piétinement* du C'tan sont résolues avec le grand gabarit d'explosion.

	Portée	F	PA	Type
Attaque sismique	48 ps	8	3	Lourde 6D6
Feu cosmique	Fournaise	6	2	Lourde 1
Grêle d'étoiles	48 ps	7	3	Arme primaire 6, barrage apocalyptique
Maelstrom transdimensionnel	36 ps	9	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Météore d'antimatière	48ps	10/8/6	1/3/5	Arme primaire 1, méga-explosion apocalyptique
Vague cinglante	Fournaise	D	1	Arme primaire 1

NÉCRONS

LE CONSEIL GUERRIER DE MANDRAGORA

Ce qu'a accompli la dynastie Sautekh en si peu de temps témoigne de l'impitoyabilité et du génie de ses dirigeants. Son phaëron, Imotekh le Seigneur des Tempêtes, compte parmi les plus brillants stratèges à avoir jamais arpenté la galaxie. Chaque stratégie, chaque tactique qui émane de son esprit analytique n'est que le signe précurseur d'un autre fait glorieux sur le point d'être accompli.



-  Imotekh Le Seigneur des Tempêtes
-  Némésor Zahndrek
-  Vargarde Obyron
-  Orikan le Devin
-  1 cour royale
-  1 unité d'immortels

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

La cour royale doit comprendre au moins cinq figurines.

RÈGLE SPÉCIALE:

Le plan : Avant le déploiement, lancez successivement trois D6, et consultez le tableau ci-dessous pour connaître ce qu'Imotekh a décidé (relancez les résultats identiques). Notez les résultats et l'ordre dans lequel ils ont été obtenus.

ID6 RÉSULTAT

- 1 **Éradiquez les tous :** Détruire toutes les figurines restantes d'une formation d'Apocalypse ennemie.
- 2 **Tuez les parvenus :** Tuer une figurine ennemie avec la règle spéciale *personnage indépendant*.
- 3 **Estropiez le goliath :** Infliger un dégât important à un véhicule super-lourd ennemi.
- 4 **Brisez leur esprit :** Pousser une unité ennemie à effectuer un test de *moral* et qu'elle le rate.
- 5 **Abattez leur œuvre :** Détruire au moins trois véhicules ennemis en un seul tour.
- 6 **Endurez :** Le conseil de guerre doit passer 1 tour de jeu en ne perdant aucune figurine.

Chaque résultat correspond à une condition que doit remplir le joueur nécron. Dès que l'une d'elles est remplie, vous remportez l'*atout stratégique* nécron de votre choix. Cependant, vous ne pouvez remplir la deuxième condition avant la première et la troisième avant les deux premières. Il est possible de remplir plusieurs conditions durant le même tour. Vous gagnez 1D3 points de victoire stratégiques lorsque la troisième condition est remplie.



EMPIRE TAU

La 3^e Sphère d'Expansion connaît une phase d'accélération, et l'Empire Tau rencontre toujours plus de races aliens inconnues – certaines commettant l'erreur de vouloir se mesurer à la puissance militaire des Tau avant de rejoindre leur empire. Ces temps troublés requièrent des démonstrations de force de plus en plus fréquentes, bien que les opposants aux Tau continuent d'être rapidement écrasés. La caste du Feu, qui fournit les soldats de l'Empire Tau, est l'une des plus efficaces machines de guerre de la galaxie. Imbus de la fierté du guerrier, exemptés de doctrines superstitieuses et équipés de l'armement le plus avancé de la Bordure Orientale, les guerriers de feu sont capables d'engager n'importe quelle force et de la vaincre.

Les Tau organisent leurs forces armées bien en amont des conflits, de sorte qu'il existe déjà des formations standardisées adaptées à des circonstances et des ennemis variés. Les groupes qui les constituent portent des noms très différents, choisis pour souligner leur fonction sans susciter la peur ni l'inquiétude chez les civils Tau. À titre d'exemple, on trouve parmi les appellations de ces armées les "équipes d'observation d'engagement", "contingents de dissipation de menace", "cadres d'encercllement rapide", etc. Comme nombre de leurs adversaires l'ont appris à leurs dépens, la neutralité de ces noms dissimule un but unique : localiser et détruire l'ennemi. Lorsque les Tau se lancent à l'attaque en masse, leurs cadres de guerriers de feu disciplinés et

de mercenaires kroots progressent avec le soutien d'exo-armures Crisis, Broadside et Riptide, toutes lourdement armées. Des nuées de frelons vespides, des équipes Stealth et des cibleurs harcèlent les flancs de l'ennemi, pendant que les escadrilles de chasseurs et les Manta colossaux nettoient l'espace aérien. Face à une telle supériorité martiale, il n'est guère surprenant que tant de mondes aient choisi de se rallier aux Tau plutôt que de leur déclarer la guerre.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Les ambassadeurs du bien suprême, les Tau de la caste de l'Eau, ont rallié beaucoup d'autres races et cultures à leur cause. Les kroots et les vespides en sont les exemples les plus flagrants, mais les parties d'Apocalypse vous permettent de pousser ce concept encore plus loin. Par exemple, pourquoi ne pas inclure une ou deux formations de la Garde Impériale représentant des régiments de déserteurs d'une planète annexée par l'Empire Tau, qui combattent dorénavant pour le bien suprême ? Il est d'ailleurs très simple d'assembler des auxiliaires impériaux avec des pièces de kit de Guerriers de Feu.



EMPIRE TAU

ESCADRILLE DE SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE

Les Tau ont très bien compris l'importance de contrôler les airs. Une escadrille de chasseurs Razorshark constitue un excellent groupe de supériorité aérienne, dont la tâche est d'éliminer les menaces avant l'arrivée des bombardiers Sun Shark et Tiger Shark AX-10. Et tant que les Tau dominent les cieux, leur réseau de drones et d'appareils de communication accroît encore leurs capacités de ciblage au sol.



3-5 chasseurs Razorshark

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Supériorité aérienne: Les figurines de cette formation ont +1 à leurs jets pour toucher lorsqu'elles tirent sur les *aéronefs*, *aéronefs super-lourds*, *motojets*, *antigravs*, *créatures monstrueuses volantes* et *créatures colossales volantes* ennemis.

Réseau de drones: Aussi longtemps qu'au moins 1 figurine de la formation est sur la table de jeu, le joueur Tau reçoit, au début de sa phase de Tir, 1D3 pions *désignateur laser* qu'il peut placer sur les unités ennemies de son choix.

EMPIRE TAU

CADRE DE RÉSERVE TACTIQUE

Les Tau emploient souvent la stratégie consistant à garder en réserve une formation capable de frapper vite pour répondre aux perfidies de l'ennemi. Un commandeur agressif enverra ces troupes en avant afin de submerger l'adversaire sous un raz de marée de projectiles à impulsions, alors que le chef plus prudent, le "chasseur patient" les maintiendra loin de la ligne de front, jusqu'à ce que l'opportunité de faire pencher la balance se dégage. En tout cas, quand vient l'ordre d'avancer, le cadre fonce pour s'emparer du terrain que l'ennemi croyait acquis, ou pour gagner une position qui freinera l'élan adverse. Une fois débarqués, les guerriers de feu du cadre maximisent leurs senseurs et leurs systèmes de communication avancés, se verrouillent sur leurs cibles et libèrent des volées particulièrement meurtrières.



-  1 équipe de cibleurs
-  2-4 équipes de guerriers de feu

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Chaque unité doit avoir un Devilfish.

RÈGLES SPÉCIALES:

Guidage de précision: Les unités de la formation qui tirent sur des ennemis situés dans un rayon de 12ps d'un *objectif stratégique* peuvent relancer les jets pour touches ratés.

Déferlement tactique: À leur premier tour, ou au tour où ils arrivent s'ils ont été placés en *réserves stratégiques*, tous les véhicules de la formation sont *rapides*.

EMPIRE TAU

MEUTE DE CHASSE KROOT

Les parentés de carnivores kroots servent systématiquement les armées de l'Empire Tau, combattant aux côtés des guerriers de feu jusque dans les théâtres d'opérations les plus dangereux. Au cours des engagements à plus grande échelle, ou aux frontières de leur Empire en constante expansion, les Tau emploient des tribus entières, ou "meutes de chasse" ainsi que les kroots les appellent. Débarquant directement de la sphère de guerre, ces kroots qui ont souvent déjà servi en tant que mercenaires dans d'autres secteurs de la galaxie sont particulièrement sauvages. Leur férocité et leur manque de discipline ont le don d'agacer leurs supérieurs Tau; néanmoins, même les commandeurs les plus raffinés admettent volontiers que ces meutes de chasse font de redoutables troupes d'assaut, et qu'il vaut mieux avoir les barbares carnivores comme alliés que comme ennemis.



5 parentés de carnivores kroots

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Charge féroce.

Combattants habiles: Une meute de chasse suit la règle spéciale **attaque de flanc**, toutefois c'est le joueur Tau qui choisit son bord d'arrivée (aucun jet n'est requis).

EMPIRE TAU

GROUPE STEALTH OPTIMISÉ

Un groupe Stealth optimisé est capable de ruiner les plans ennemis les mieux conçus. Une fois que la force Tau principale a engagé l'adversaire, les équipes Stealth désactivent les générateurs de champ furtif de leur exo-armure XV15 ou XV25 pour se matérialiser, comme sorties de nulle part, sur une position clé du champ de bataille. Les canons à induction et les éclateurs à fusion crachent la mort, balayant les ennemis pris par surprise, quelle que soit la densité de leur couvert. Cet assaut initial nettoie le site de la présence des défenseurs, puis le groupe Stealth optimisé consolide sa position et tient le terrain capturé le temps que la relève arrive.



3+ équipes Stealth

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Déploiement furtif: Le groupe Stealth optimisé peut être placé deux fois plus près des unités ennemies s'il se déploie en utilisant la règle spéciale *infiltration*.

Frappe inattendue: Les armes utilisées par le groupe Stealth optimisé ont la règle spéciale *ignore les couverts*.

EMPIRE TAU

FORCE D'INSERTION RAPIDE

La force d'insertion rapide est la formation Tau qui délivre le plus souvent le Mont'ka, ou "coup fatal", à l'ennemi. Une équipe XV25 Stealth s'infiltrer sur le champ de bataille, sélectionnant les cibles critiques avant d'activer sa balise de position. Une escadre de la caste de l'Air entame alors sa descente pour procéder au droppage des équipes Crisis qui, grâce à leurs répulseurs, atteignent rapidement les coordonnées des Stealth. Une fine pluie de désignateurs laser éclaire les cibles prioritaires en prélude aux torrents mortels que déversent les équipes XV8 Crisis avant même de toucher le sol. Parfois, la force d'insertion rapide se voit assigner une XV104 Riptide, ajoutant sa terrifiante puissance de feu à l'assaut des exo-armures.



1 équipe Stealth



3-5 équipes XV8 Crisis



0-1 XV104 Riptide

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque équipe Crisis doit être composée de 3 figurines (drones non compris).

RÈGLES SPÉCIALES:

Coordonnées verrouillées: L'équipe Stealth doit être déployée sur le champ de bataille en début de partie. Le reste de la force doit être conservé en réserve stratégique et entrer en jeu par *frappe en profondeur*. Toute équipe Crisis ou Riptide de la formation qui frappe en profondeur dans un rayon de 18ps de l'équipe Stealth ne dévie pas, et toutes ses armes comptent comme *jumelées* à la phase de Tir suivante.



EMPIRE TAU

ESCADRON RIPTIDE

La Riptide est le summum de la technologie Tau des exo-armures. Le prototype s'était montré si efficace que la caste de la Terre ne parvenait pas à les produire assez rapidement pour satisfaire la demande. Bien qu'elle soit habituellement déployée individuellement au sein du cadre, le commandeur Shadowsun a ordonné la création d'escadrons Riptide – un redoutable trio de ces exo-armures XV104 travaillant à l'unisson. Cette formation soudée profite de la faculté des Riptide de se connecter en réseau, afin d'harmoniser les fréquences de leurs réacteurs, tout en permettant aux pilotes de coordonner minutieusement leurs attaques, pour un résultat optimal.



3+ XV104 Riptide

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappes coordonnées: Toute Riptide qui tire sur une unité qui s'est déjà fait tirer dessus à cette phase par au moins une Riptide de la formation a +1 en CT lorsqu'elle résout son tir.

Réacteurs en chaîne: Chaque Riptide située dans un rayon de 6 ps d'une autre Riptide de sa formation peut relancer ses tests de réacteur nova ratés.

EMPIRE TAU

BOUCLIER SKYSWEEP

En plus d'une escadrille de chasseurs déployée pour nettoyer l'espace aérien au-dessus du champ de bataille, la doctrine avide d'efficacité des Tau préconise également de recourir à des attaques sol-air pour s'assurer la supériorité aérienne. Peu de choses excellent davantage à transformer les appareils ennemis en épaves plongeantes que le char lance-missiles Sky Ray. Plusieurs de ces véhicules réunis en escadron et synchronisant leur réseau avec un Devilfish de commandement peuvent créer une zone de destruction à la verticale du champ de bataille. Au signal du chef de la formation, chaque Sky Ray connecté se verrouille sur une cible aérienne et libère des missiles à guidage, dont la trace lumineuse s'achève quelques instants plus tard par une boule de feu indiquant le lieu où se trouvait l'appareil ennemi.



1 Devilfish



2-4 chars Sky Ray

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le véhicule de commandement doit être le Devilfish.

RÈGLES SPÉCIALES:

Ordre de dérogation: Les chars Sky Ray à 12ps ou moins du *véhicule de commandement* peuvent tirer n'importe quel nombre de missiles à chaque phase de Tir.

Alerte anticipée: Tant que le *véhicule de commandement* n'a pas été détruit, toutes les unités Tau amies dans un rayon de 60ps de lui ont la règle spéciale **dissimulation** contre les tirs des *aéronefs*, *aéronefs super-lourds*, *créatures monstrueuses volantes* et *créatures colossales volantes colossales ennemis*.

FORTIFICATIONS

Lorsque l'Humanité reconquit la galaxie pendant la Grande Croisade, nombre des mondes assujettis furent lourdement fortifiés après leur soumission. Ce fut notamment le cas des planètes revendiquées au nom de l'Imperium naissant par les Imperial Fists et les Iron Warriors, les deux légions les plus versées dans l'art du siège. Ailleurs – spécialement sur les mondes qui eurent un premier élan inconsidéré de résistance à la vérité de l'Imperium avant de succomber devant la puissance de ses armées –, de telles fortifications étaient érigées pour rappeler à la population locale son devoir envers l'Empereur et les conséquences préjudiciables d'un manquement à cette obligation.

C'est ainsi que de par la galaxie, de nombreux mondes portent encore les stigmates de la grande expansion de l'Imperium de l'Humanité sous la forme de ces fortifications massives, des édifices érigés à la gloire du Maître de l'Humanité, destinés à intimider l'ennemi comme l'allié. Au cœur de ces forteresses blindées reposent d'antiques armements, dotés d'une puissance de feu telle qu'elle est à même d'annihiler les plus grosses machines de guerre, voire de malmener un cuirassé en orbite haute. Certains de ces systèmes d'arme remontent à la Grande Croisade elle-même, et renferment des merveilles de technologie oubliées des adeptes de Mars. D'autres sont activés par des cogitators ou des mécanismes si complexes qu'on ne saurait plus reproduire – seulement entretenir avec un soin religieux.

Il n'est pas surprenant que les chefs militaires cherchent à s'emparer de remparts contre lesquels les armées ennemies viendront se briser. Les plus gros engagements se déroulent donc souvent à l'ombre de redoutes fortifiées, de silos de défense planétaire et autres places fortes, car le contrôle de tels atouts peut faire la différence entre la victoire et la défaite à l'échelle de la campagne.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Quoique les grandes fortifications listées dans cette section soient de facture impériale, elles ne sont pas exclusives à l'Imperium. Une partie d'Apocalypse offre bien des prétextes pour que les autres armées en fassent usage elles aussi : en ajoutant quelques runes impies plâtrées sur les murs, ou en semant les crânes de victimes sacrificielles un peu partout dans le bâtiment, votre fortification donnera l'impression qu'elle a été reconsacrée aux sombres divinités du Chaos. De même, les orks sont passés experts dans l'art de récupérer les technologies des autres races, en les "orkifiant" pour leur propre usage.



UNIVERSEL

GRANDE REDOUTE

Au cours d'une campagne prolongée, les camps en lice bâtissent généralement des lignes défensives pour abriter leurs troupes. Au fil des engagements, ce qui n'était au départ que de simples tranchées devient un vaste réseau fortifié appelé "grande redoute", entouré de lignes de défense et ponctué de bastions massifs et d'emplacements d'armes. En son centre se trouve une énorme fortification, dont les baraquements souterrains accueillent les stocks de munitions. Ce dédale de tunnels protège également les soldats des bombardements; puis, lorsque l'ennemi se lance à l'assaut, les réserves surgissent pour occuper les retranchements et les bunkers de la grande redoute. Ce genre de position ne peut être pris qu'à grand renfort de troupes et d'armes éminemment dévastatrices.



1+ place forte
Aquila

0-2 bastions
impériaux

0+ lignes
de défense
impériales

0-1 forteresse de
la Rédemption

0+ bunkers
impériaux

0-1 plate-forme
Skyshield

0+ emplacements
de défense
impériaux

0+ batteries
Vengeance

0-1 redoute
Firestorm

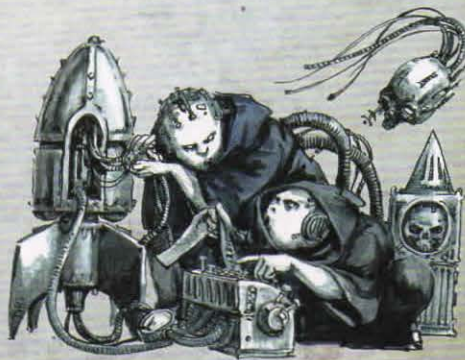
RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Doit inclure au moins 6 des structures de la liste ci-dessus.

RÈGLES SPÉCIALES:

Jusqu'au dernier défenseur: Toute unité dont une figurine occupe une portion d'une grande redoute est **obstinée**.

Baraquements souterrains: Les unités d'infanterie conservées en *réserve stratégique* peuvent entrer en jeu par les points d'accès des places fortes Aquila d'une grande redoute.



535

POINTS

UNIVERSEL

PLACE FORTE AQUILA À MACRO-CANON

Les places fortes Aquila à macro-canon sont d'immenses fortifications qui parsèment les lignes de défense impériales. Ces emplacements disposent de silos à munitions alimentant l'énorme macro-canon qui donne son nom à la place forte. Les munitions stockées en sous-sol comprennent des obus Séisme longs de plusieurs pieds et dont la charge est si puissante qu'ils atteignent une vitesse hypersonique après avoir été tirés.



Composition : 1 annexe de bunker avec remparts et 1 place forte principale avec remparts.

Type de terrain : L'annexe de bunker est un bâtiment moyen (Blindage 15). La place forte principale est un grand bâtiment (Blindage 15). Les deux sont des fortifications massives.

Points d'accès et postes de tirs : Tels que représentés sur la figurine.

Arme : La place forte principale inclut 1 macro-canon Aquila fixe.

OPTIONS :

- Jusqu'à 4 bolters lourds fixes..... 10 pts chacun

	Portée	F	PA	Type
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3
Macro-canon Aquila				
- macro-obus	72ps	D	1	Arme primaire 2, grande explosion
- obus Séisme	180ps	10/7/5	1/4/6	Arme primaire 1, méga-explosion apocalyptique, ondes soniques

Ondes soniques : Après avoir tiré, tracez une ligne entre la place forte et le trou central du gabarit. Jetez 1D6 pour chaque aéronef, créature monstrueuse volante ou créature colossale volante se trouvant sous cette ligne. Sur 1, un aéronef est détruit selon la règle crash et traînée de flammes. Une créature monstrueuse volante ou une créature gargantuesque volante perd 1D3PV sans aucun jet de sauvegarde.

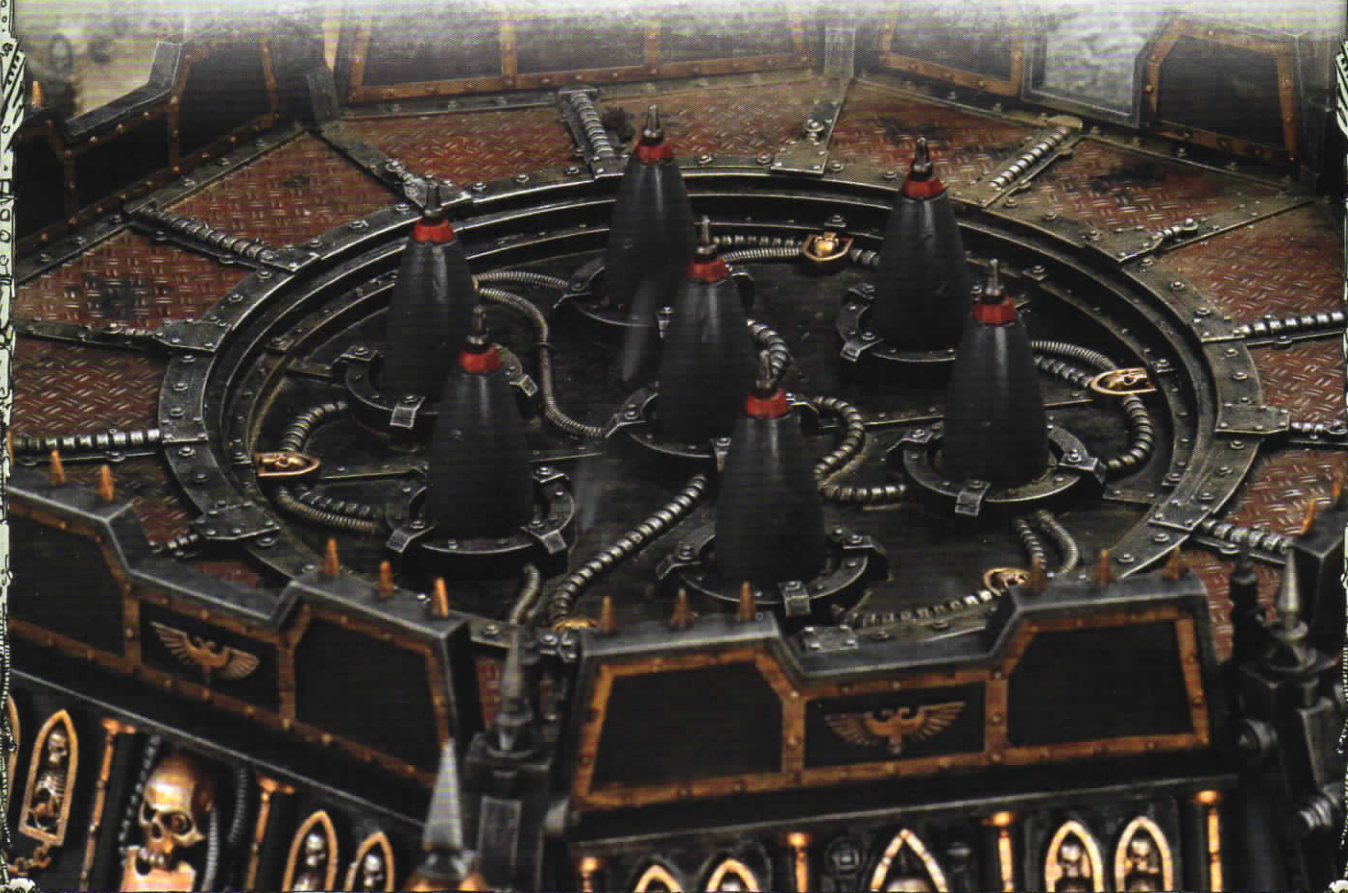
535

POINTS

UNIVERSEL

PLACE FORTE AQUILA À MISSILES VORTEX

Le missile Vortex est l'une des armes les plus redoutées de l'arsenal impérial. Une place forte à missiles Vortex abrite plusieurs de ces ogives effroyablement dévastatrices et dispose de systèmes de visée avancés afin de les guider droit sur leurs cibles. Lorsque le missile atteint son objectif, il crée un grand vide dans le continuum espace-temps, annihilant tout ce qu'il y a dans son rayon d'action.



Composition: 1 annexe de bunker avec *remparts* et 1 place forte principale avec *remparts*.

Type de terrain: L'annexe de bunker est un *bâtiment moyen* (Blindage 15). La place forte principale est un *grand bâtiment* (Blindage 15). Les deux sont des *fortifications massives*.

Points d'accès et postes de tirs: Tels que représentés sur la figurine.

Arme: La place forte principale inclut 1 batterie de missiles Vortex *fixe*.

OPTIONS:

- Jusqu'à 4 bolters lourds *fixes*..... 10 pts chacun

RÈGLES SPÉCIALES:

Batterie de missiles: La batterie peut tirer au maximum 7 missiles Vortex pendant la partie. On ne peut pas tirer plus d'1 missile par phase de Tir.

Avarie majeure: Si le bâtiment subit un résultat *effondrement total* ou *détonation*, jetez 1D6 par missile Vortex restant. Sur 1 ou 2, le missile explose. Placez le gabarit de *vortex* centré sur la batterie de missiles puis effectuez une déviation de 2D6 ps.

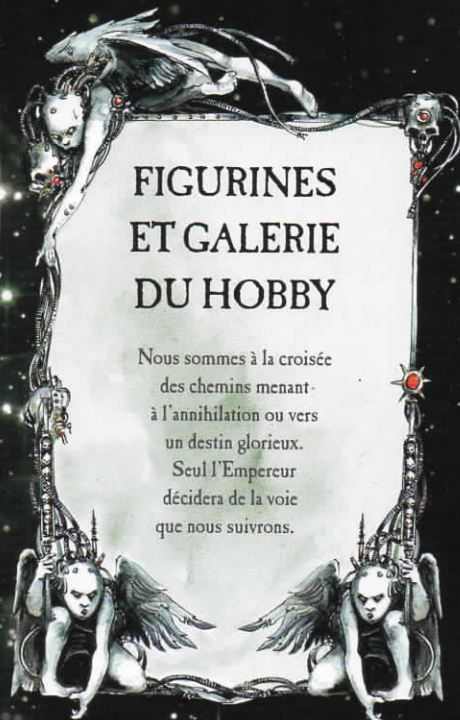
	Portée	F	PA	Type
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3
Missile Vortex	Infinie	D	1	Artillerie 1, grande explosion, vortex

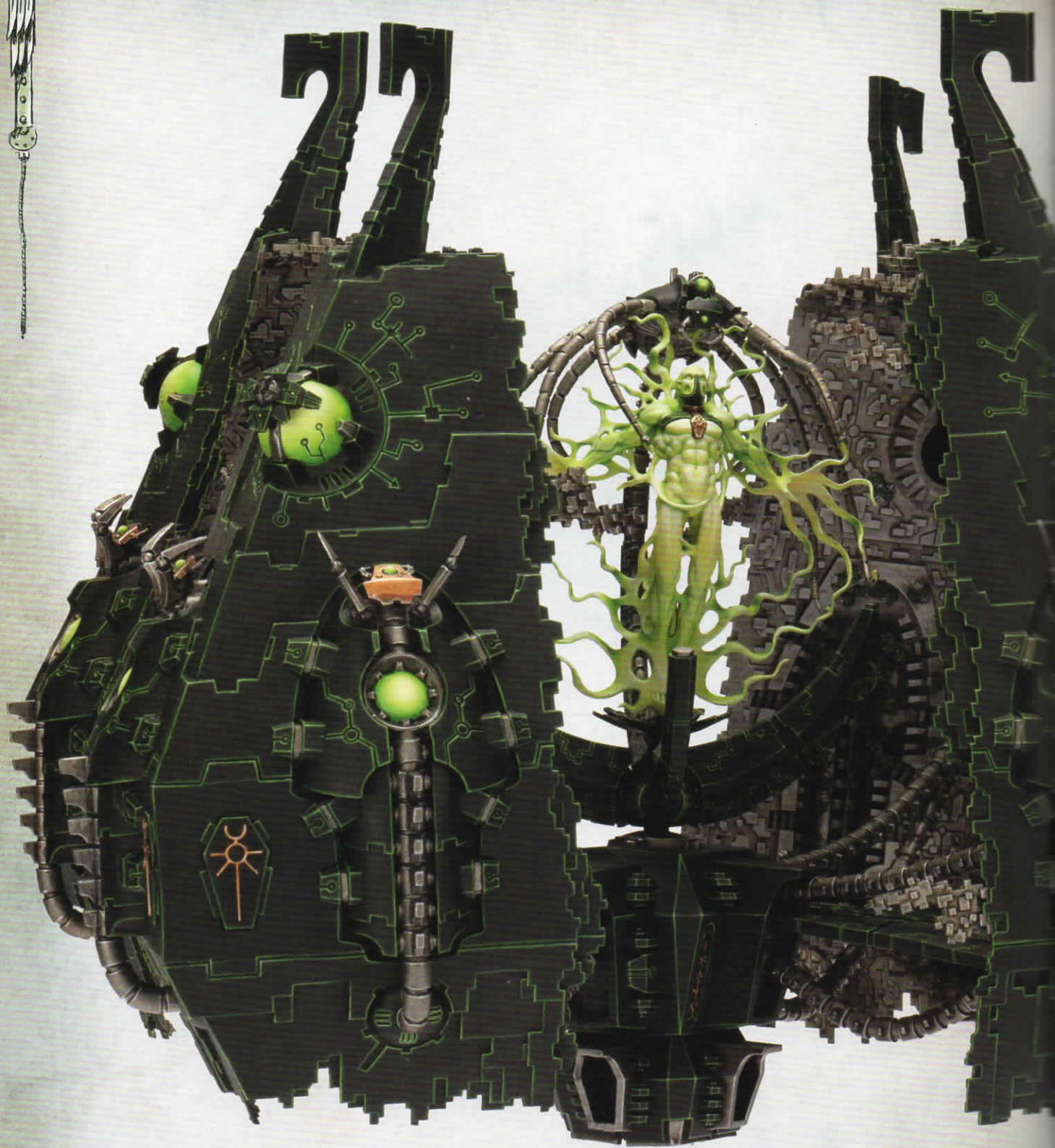




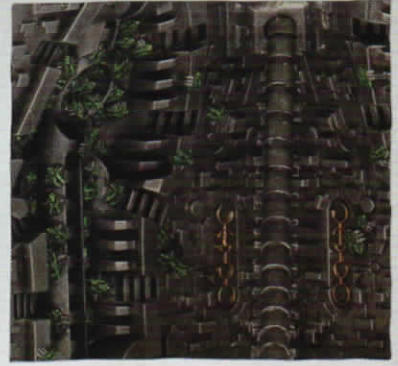
FIGURINES ET GALERIE DU HOBBY

Nous sommes à la croisée
des chemins menant
à l'annihilation ou vers
un destin glorieux.
Seul l'Empereur
décidera de la voie
que nous suivrons.





*La machine de guerre nommée crypte tesseract tire son pouvoir de l'écharde
C'tan confinée en son sein et s'en sert pour oblitérer les ennemis des nécrons.*



La puissance du C'tan est absorbée par la créature canoptek constituée de métal vivant.

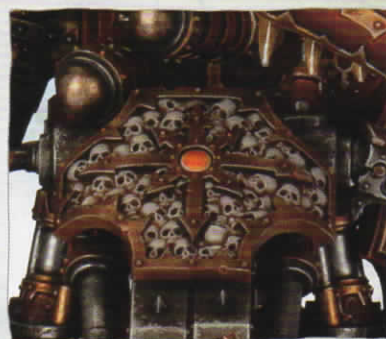
Des scarabées s'affairent à réparer la crypte que l'énergie du C'tan ronge peu à peu.



L'obélisque nécron est un engin de guerre presque indestructible qui émerge de la croûte d'un monde-nécropole lorsque celui-ci est attaqué. Ses ondes d'énergie gravitiques attirent les aéronefs ennemis vers le sol, et une mort certaine.



Le seigneur des crânes tire sa puissance de ses cuves de sang bouillonnant.



Cette machine-démon, véritable autel à la gloire de Khorne, est ornée des restes de ses victimes.



Un seigneur des crânes de Khorne armé d'un grand hachoir de Khorne, d'un canon Gorestorm et d'un lance-crânes.



Cette odieuse création est un mélange de chairs, d'acier et d'énergie démoniaque.



Les moteurs rugissants du seigneur des crânes sont alimentés par les cuves de sang.



Le canon Ichor situé sur l'abdomen du monstre crache un jet de fluides corrosifs.



Les seigneurs de la croisade noire sont les plus terribles seigneurs de guerre de la galaxie.



*Abaddon le Fléau, Seigneur de la Croisade Noire
et Maître de la Black Legion*



*Khârn le Félon, champion
des World Eaters assoiffés de sang*



*Ahriman, Sorcier de Tzeentch
et Maître Archiviste des Thousand Sons*



*Typhus, Hôte de la Ruche du Destructeur
et Maître de la Death Guard*



*Lucius l'Éternel, Seigneur Duelliste
de la Légion sadique des Emperor's Children*



Les maîtres d'un chapitre rassemblent les plus grands héros des space marines. Chaque compagnie est représentée par un capitaine, et lorsque tous les capitaines d'un chapitre se rassemblent, aucun exploit n'est hors de leur portée. Ceux présentés sur cette page se sont regroupés à l'occasion de la Campagne de Palamar en 698.M40.



Capitaine de la 1^{re} Compagnie,
Régent d'Ultramar



Capitaine de la 2^e Compagnie,
Maître du Guet



Capitaine de la 3^e Compagnie,
Maître de l'Arsenal



Capitaine de la 4^e Compagnie,
Maître de la Flotte



Capitaine de la 5^e Compagnie,
Maître des Marches



Capitaine de la 6^e Compagnie,
Maître des Rites



Capitaine de la 7^e Compagnie,
Maître des Victuailles



Capitaine de la 8^e Compagnie,
Capitaine de la Compagnie d'Assaut



Capitaine de la 9^e Compagnie,
Capitaine de la Compagnie Devastator



Capitaine de la 10^e Compagnie,
Maître des Recrues



Nos centres hobby d'outre-Manche se sont attelés à la tâche de réunir l'intégralité du chapitre des Ultramarines pour le présenter au Games Day. Chaque équipe a scrupuleusement respecté le guide numérique Peindre les Figurines Citadel: Ultramarines, afin de s'assurer que l'armée aurait un aspect harmonieux. Cette impressionnante collection comprend dix compagnies de space marines, y compris la 1^{re} Compagnie de Vétérans et la Compagnie de Scouts, ainsi que le Librarian.





Ces terminators Ultramarines peuvent opérer soit en tant que force d'assaut Deathknight, soit au sein de la formation de vétérans de la 1^{re} Compagnie.



Malheur aux véhicules super-lourds qui se retrouvent face à la puissance combinée des Ultramarines : ils ne feront pas long feu...





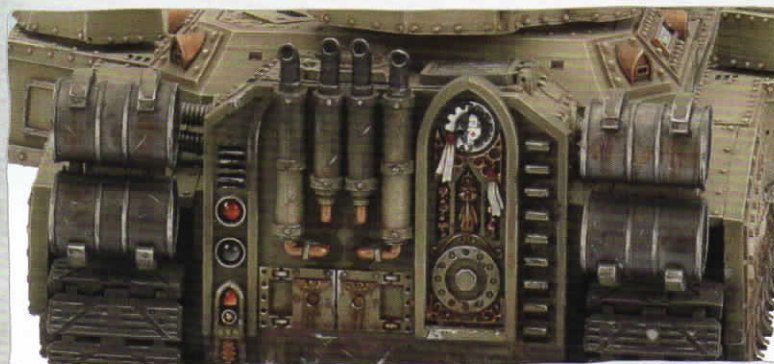




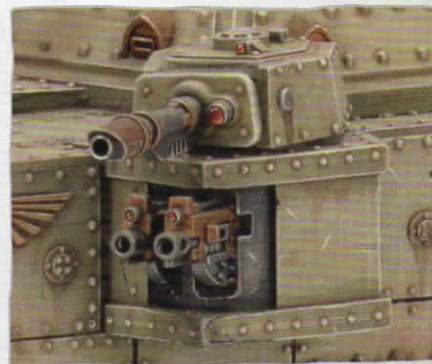
Chaque Baneblade porte des marquages régimentaires variés.



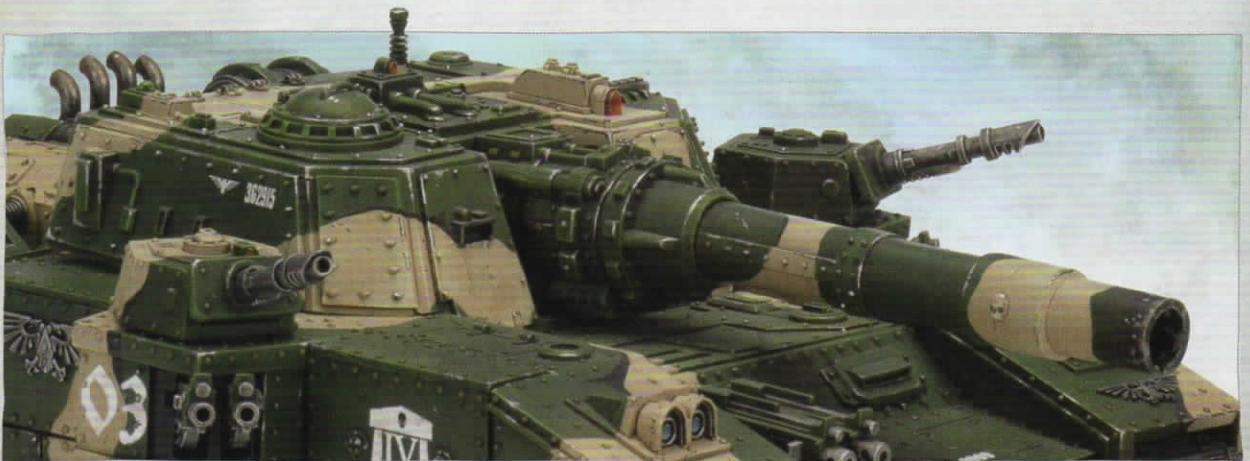
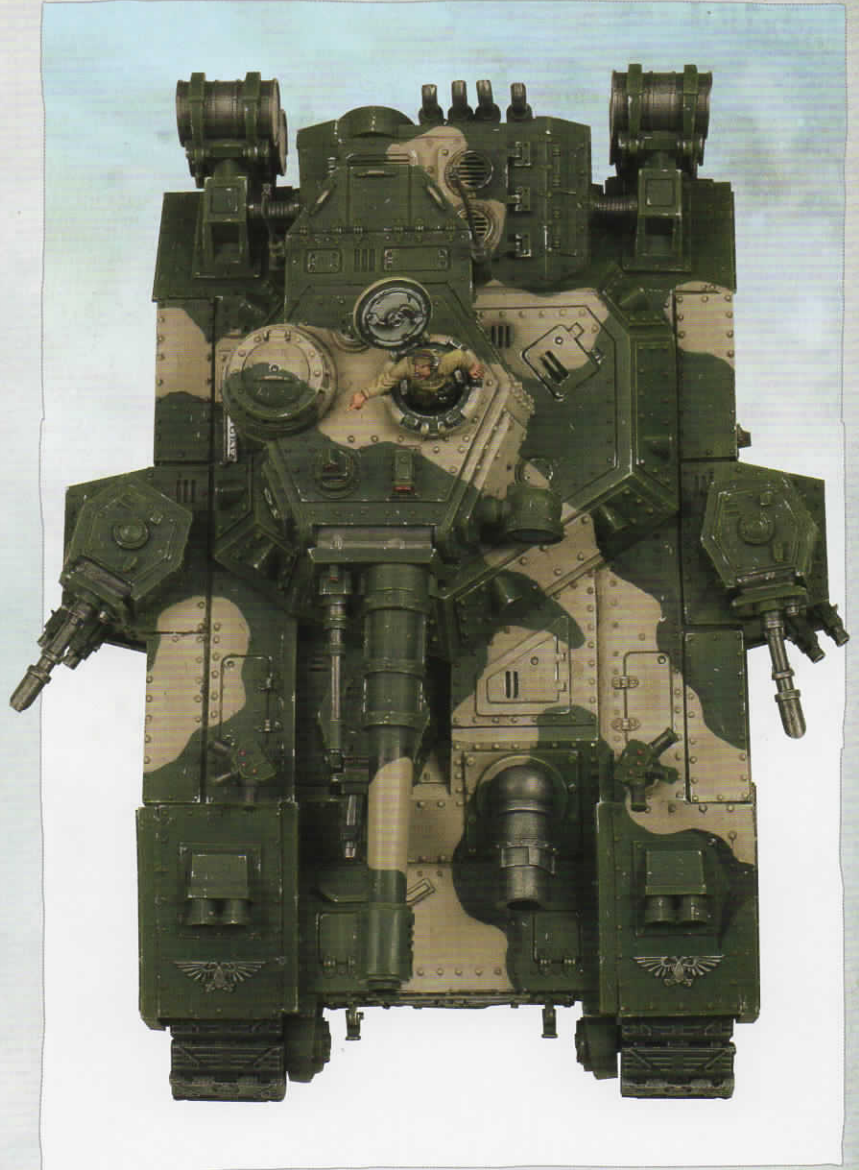
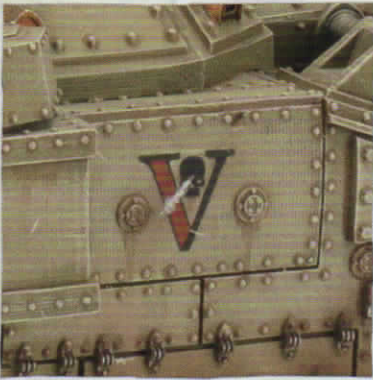
Un Baneblade dispose d'une puissance de feu suffisante pour raser une cité jusqu'aux fondations, un bâtiment après l'autre.



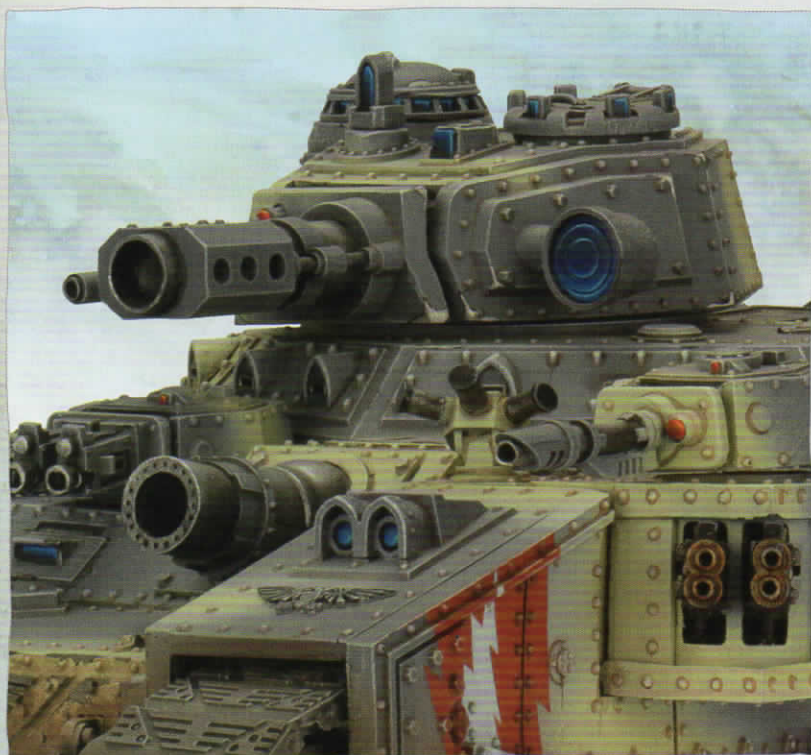
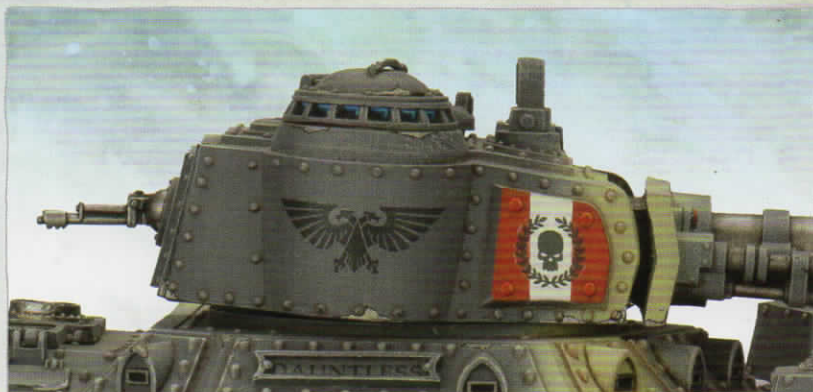
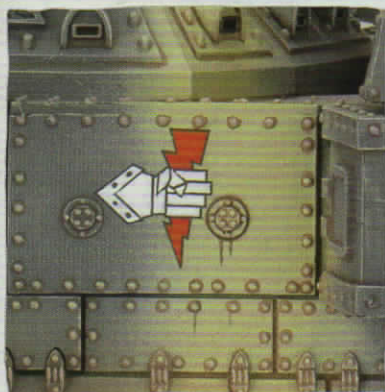
Chaque Baneblade est doté de reliques et d'autels à la gloire de l'esprit de la machine du char.



Chaque tourelle est équipée d'armes lourdes.



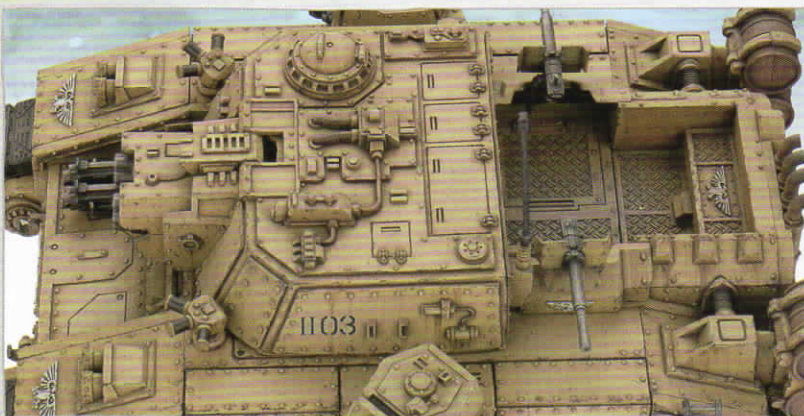
Le Shadowsword est la plus célèbre variante du Baneblade. Il possède un canon Volcano capable de venir à bout d'un titan en un seul tir.



Le Hellhammer est taillé pour le combat urbain car ses armes se rient des couverts.



Les Baneblade et leurs variantes servent souvent de postes de commandement mobiles aux officiers de la Garde Impériale.



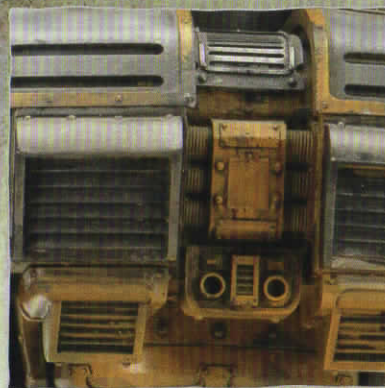
Le Stormlord est doté d'un méga-bolter Vulcan et d'un compartiment pouvant accueillir 40 passagers.







L'héraldique de chaque légion titanique figure sur la carapace des machines.

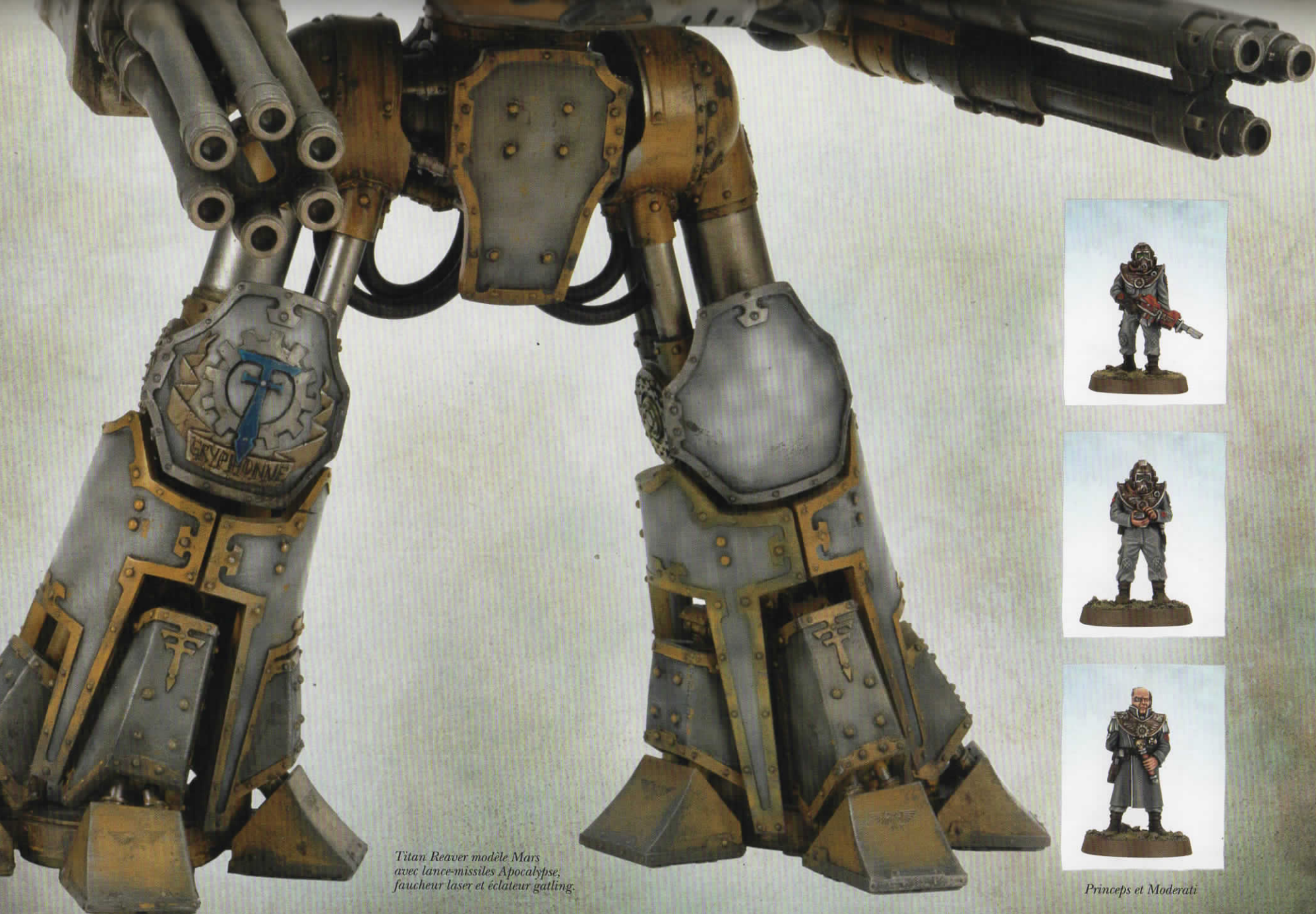


Les titans sont équipés de réacteurs à plasma ayant une fâcheuse tendance à surchauffer...



Même les énormes pistons de cet engin de guerre sont décorés de symboles impériaux.





*Titan Reaver modèle Mars
avec lance-missiles Apocalypse,
faucheur laser et éclateur galling.*



Principes et Moderati



Chaque titan Revenant est manœuvré par un seul pilote qui plonge en transe afin d'entrer en symbiose avec sa machine.





Les machines de guerre des eldars portent souvent le symbole runique de leur créateur.



Titan eldar avec pulsars et lance-missiles Revenant.



La tête du titan est dotée de lance-missiles.



Du blindage protège les jointures.



Les propulseurs améliorent la mobilité.

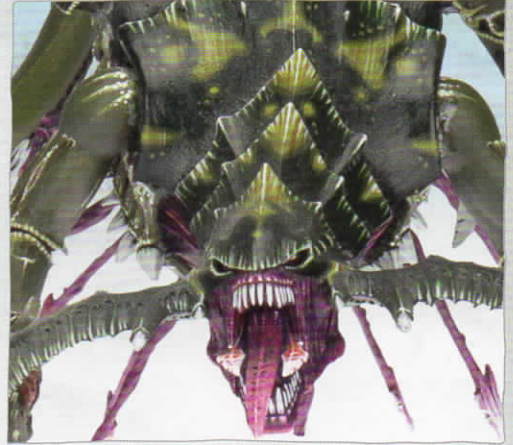


Un marquage stylisé d'Ulthwé.

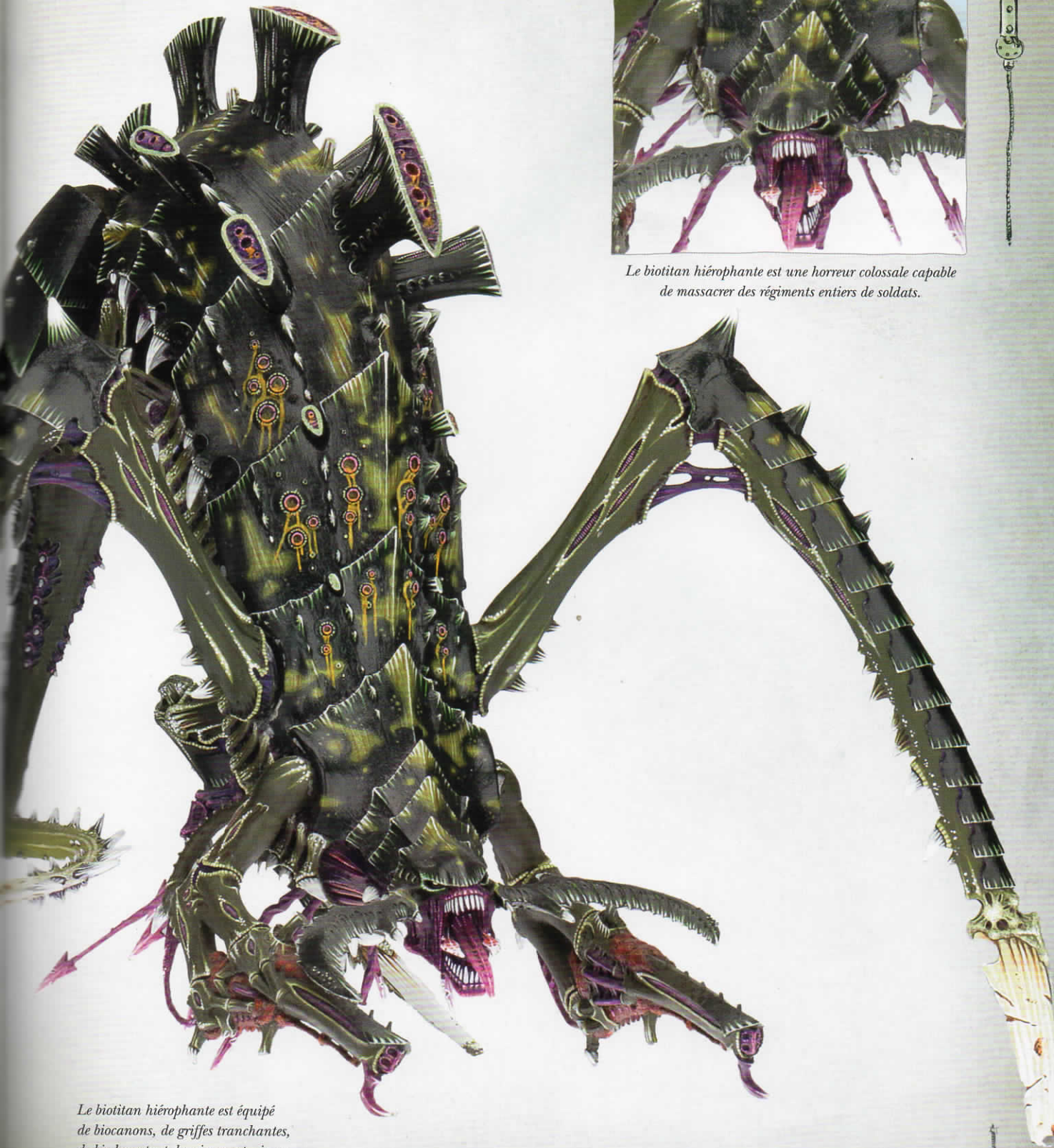


*L'anatomie du biotitan hiérophante
est adaptée à sa vocation meurtrière.*





Le biotitan hiérophante est une horreur colossale capable de massacrer des régiments entiers de soldats.



Le biotitan hiérophante est équipé de biocanons, de griffes tranchantes, de bio-knouts et de miasmes toxiques.

PRÉPARER L'APOCALYPSE

Les préparatifs d'une partie d'Apocalypse eux-mêmes peuvent être très amusants. Entre autres choses, c'est le prétexte parfait pour ajouter de nouvelles figurines impressionnantes à votre collection et les peindre à temps pour les aligner avec votre armée. Les pages suivantes proposent plusieurs méthodes pour préparer au mieux votre propre partie d'Apocalypse, pour vous permettre de participer à une bataille sensationnelle et mémorable.

Vous connaissez à présent la théorie présidant à une partie d'Apocalypse, mais qu'en est-il en pratique? Cette section illustre différentes approches de chacun des points principaux de l'organisation de votre partie d'Apocalypse: rassembler votre armée, préparer votre champ de bataille et inventer une histoire justifiant le tout.

La section Préparer l'Apocalypse aborde donc plusieurs aspects, et chacun d'eux est subdivisé en approches variées et conseils utiles. Vous pouvez choisir la méthode qui vous convient le mieux, ou même inventer vos propres procédés, mieux adaptés au lieu et au temps dont vous disposez. Vous pouvez utiliser toutes les astuces listées ici pour vivre une expérience vraiment unique! Il n'y a aucune "bonne méthode": les collections, les préférences et les salles de jeu des hobbyistes sont si variées que la manière dont vous préparez le grand jour ne dépend que de vous. Cette section se termine en ficelant toutes ces idées avec une énorme partie d'Apocalypse basée sur une bonne histoire.

L'HOMME DE L'APOCALYPSE

Faites connaissance avec Chris Peach, un hobbyiste dont la collection de gardes impériaux atteint un niveau apocalyptique. Il s'est porté volontaire pour organiser une partie d'Apocalypse pour ses amis et pour agrandir son armée – mais il dispose de moins d'un mois. Dans les pages qui suivent nous observerons les préparatifs de Chris en vue de la grande bataille.



Ci-dessous: Les Crimson Heralds de Paul Gayner, un chapitre de son invention assemblé au fil des ans. Une collection comme celle-ci est un spectacle saisissant, qu'elle soit disposée dans une vitrine ou sur une table de jeu. Cette armée inclut des décors et des marqueurs d'objectifs thématiques, ainsi qu'un Shadowword pour faire bonne mesure.



LE GRAND RASSEMBLEMENT

Rassembler votre armée d'Apocalypse peut être comme une partie de jeu en soi. Voici quelques méthodes simples :

L'INTÉGRALITÉ DE VOTRE COLLECTION

Beaucoup de joueurs de Warhammer 40,000 possèdent plusieurs armées et/ou une collection disparate de figurines collectionnées au fil des ans. Une des méthodes les plus simples de rassembler une force d'Apocalypse est de toutes les aligner, quelle que soit leur allégeance. Le livre de règles de Warhammer 40,000 prévoit que certaines armées ne s'allieront avec d'autres factions "qu'en cas d'apocalypse, mais pas avant" : c'est donc l'occasion parfaite ! L'aspect narratif justifiant une telle alliance dépend de vous – ou vous pouvez simplement vous lancer et voir ce qu'il en ressort.

ALLIANCE AVEC UN AMI

Une autre façon de donner une envergure éblouissante à votre armée d'Apocalypse est de joindre vos forces avec un ou plusieurs de vos amis. C'est aussi simple que cela : apporter votre armée le jour convenu et constituez une équipe avec des hobbyistes qui partagent votre approche du jeu. C'est une tactique très populaire parmi les joueurs d'Apocalypse, notamment dans les Centres Hobby Games Workshop lors des événements organisés.



Ci-dessus : Se réunir avec des amis pour une Apocalypse et aligner autant de collections sur un même champ de bataille peut suffire à faire naître une histoire. Les généraux négocient le lieu et le moment d'envoyer leurs précieuses réserves, et des armées habituées à s'affronter sur la table de jeu forment des alliances désespérées contre un ennemi commun.



AJOUT D'UNE PIÈCE CENTRALE

La planification d'une partie d'Apocalypse est un excellent prétexte pour ajouter une pièce centrale à votre collection. C'est en effet le moment rêvé de peindre un véhicule super-lourd, ou une créature colossale, avec lequel réduire l'armée de vos adversaires en poussière.

Si vous souhaitez que votre pièce centrale soit assortie à votre collection, sachez qu'il y a plein de formations poids lourds pour chaque race. Les joueurs impériaux ont le Baneblade, le Shadowsword et leurs nombreuses variantes, sans oublier les titans. Les fidèles du Chaos, avec quelques conversions, peuvent eux aussi utiliser ces machines de guerre, en plus du terrifiant seigneur des crânes de Khorne, qui peut arracher un morceau de ligne de bataille à lui tout seul. Les big boss orks ont leur propre super-lourd avec la forteresse de bataille Frakassor, sans oublier le krabouilleur, leur marcheur capable de cracher une quantité invraisemblable de *dakka*. Les joueurs nécrons ont accès à la crypte tesseract, à l'obélisque et au C'tan transcendant. Leurs adversaires feraient bien de se déployer à couvert !

Grâce à ce type de formations, votre armée atteint très rapidement des proportions apocalyptiques. La bonne nouvelle est que le format Apocalypse ne vous limite pas aux unités partageant l'allégeance de votre armée – les stratèges du 41e millénaire utilisent tout ce qu'il y a à leur disposition pour l'emporter. Certains joueurs collectionnent des escadrons entiers de super-lourds. Un commandant averti en vaut deux : prévoyez beaucoup d'armes antichars !



AJOUT DES UNITÉS QUI VOUS TENTENT

Il y a toujours des figurines et des kits qu'un collectionneur est tenté d'utiliser, mais qu'il n'a jamais eu le temps ou l'opportunité d'ajouter à son armée. Cela s'explique souvent par le fait que les parties habituelles durent deux heures environ. À Apocalypse, cette contrainte n'existe pas. Il y a peut-être des choix de Soutien ou d'Élite que vous n'incluez jamais dans votre force de Warhammer 40,000, ou vous sélectionnez toujours les mêmes choix QG, à l'exclusion de tous les autres en raison de leur fiabilité. Eh bien, toutes ces unités que vous avez toujours voulu essayer ont parfaitement leur place à Apocalypse.

Feuilletez vos Codex ; rapidement, vous trouverez des unités de ce genre. Or, le temps est venu de les aligner : fourbissez vos pinceaux, et sous peu elles seront prêtes pour prendre part à la grosse partie. Souvenez-vous que ces unités n'ont pas besoin d'être issues du même Codex que votre collection principale – allez-y, c'est de bonne guerre.



AJOUT DE FORMATIONS

Un autre moyen de stimuler votre grand rassemblement (et au passage, de profiter de quelques règles spéciales avantageuses) est d'orienter votre collection vers les *formations d'Apocalypse* qui vous plaisent. Les joueurs vétérans seront certainement à même de satisfaire aux exigences de certaines fiches techniques sans avoir à peindre une figurine, ou alors juste une ou deux. Par exemple, si vous avez déjà un char Predator, il vous suffit d'en peindre deux autres pour avoir un *escadron de Predator assassins* (p.101) – très utile si votre adversaire aime aligner des super-lourds.

Certains joueurs se fixent pour objectif de rassembler une collection qui leur permettra de sélectionner n'importe quelle fiche technique de leur armée. D'autres préfèrent réunir autant de chars que possible, en les répartissant par fiche technique au fur et à mesure. À l'inverse, il y a des joueurs qui considèrent que leur armée n'est pas terminée tant que leurs fantassins ne recouvrent pas totalement le champ de bataille! Pour prendre un bon départ, feuillotez les fiches techniques de ce livre, notez vos préférées et sortez vos pinceaux et vos pots de peinture.

UNE NOUVELLE ARMÉE

Une partie d'Apocalypse est aussi l'occasion de débiter une nouvelle armée. Vous pourrez utiliser cette force en tant que contingent allié de votre armée principale lors de vos parties de Warhammer 40,000, ou alors vous pouvez tout simplement vouloir essayer autre chose.

Vous serez surpris de la vitesse à laquelle les unités d'une nouvelle armée s'assemblent grâce au pic initial d'enthousiasme – et qui sait, ces nouvelles recrues deviendront peut-être une force d'Apocalypse à part entière, votre première armée devenant leur contingent allié!



L'ajout opportun d'un Détachement ou deux vous fournira une base d'unités assez étoffée pour renforcer votre armée d'Apocalypse.

UN HOMME, UNE APOCALYPSE

Chris utilise la prochaine partie comme une incitation à peindre une toute nouvelle force de la Garde Impériale. Des techniques simples de peinture à la chaîne et quelques soirées hobby avec vos amis peuvent se monter payantes le jour J.



LES SPACE MARINES DE NEIL HODGSON

L'impressionnante collection de space marines de Neil a vu le jour en tant que force de Guerres Urbaines, baptisée les Iron Knights (les gars en livrée métal à droite). Lorsqu'est sortie la 1^{re} édition d'*Apocalypse*, Neil a décidé d'agrandir son armée pour en faire une compagnie space marine complète. Son schéma de couleurs simple lui a permis de peindre ses unités rapidement et d'être prêt pour des parties de grande ampleur. Pris d'une crise de collectionnite, Neil a débuté une force auxiliaire de Crimson Fists – dont trois Vindicator! Il a aussi ajouté deux Baneblade à ses Iron Knights, en tant que pièces centrales. Certes, ce sont des fiches techniques de la Garde Impériale, mais ils s'intègrent bien à la collection de Neil.

CHAMPS DE BATAILLE APOCALYPTIQUES

TABLES DE JEU

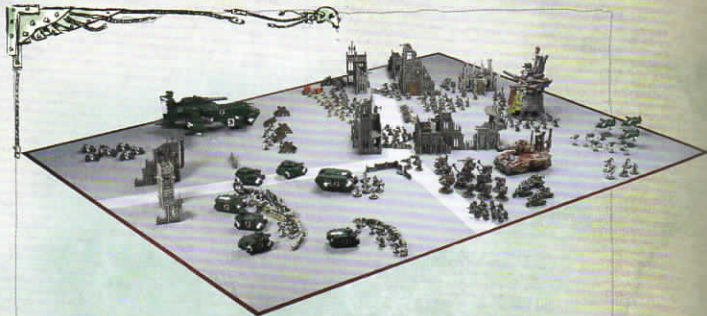
De nombreux joueurs possèdent une Table de Jeu Citadel – six dalles carrées de 24 ps de côté pouvant être accolées selon n'importe quelle configuration pour dresser un champ de bataille typique de Warhammer 40,000. Associer deux Tables de Jeu permet d'obtenir une zone de jeu parfaite pour Apocalypse, selon des combinaisons variées. Réunir votre table et celles de vos amis est la simplicité même.

AJOUTER PLUS DE DALLES

Même si une table de 72 x 48 ps n'est pas vraiment suffisante pour une partie d'Apocalypse, le simple fait d'ajouter deux dalles peut faire toute la différence, offrant la place nécessaire pour effectuer d'audacieuses frappes en profondeur et manœuvres de flanc. Vous obtiendrez ainsi une surface propice à une partie multijoueurs, mais s'il y a plus de quatre participants, vous devrez probablement viser plus large.

DÉCORS APOCALYPTIQUES

Quelle que soit la surface, lorsque vous mettez en place le terrain de votre partie d'Apocalypse, il est important de grouper les décors. Vous obtiendrez de vastes zones découvertes, mais elles se rempliront rapidement pendant la phase du déploiement. Vous aurez besoin d'une certaine quantité de décors – certains joueurs préfèrent utiliser des fiches techniques de fortifications hérissées de canons, comme la place forte Aquila, alors que d'autres verront dans cette grosse partie la chance d'entamer un projet fabuleux de fabrication de décors maison.



LE PLANCHER DES GUERRIERS

Il arrive que toutes les tables dont vous disposez ne suffisent pas à couvrir toute la surface nécessaire. Parfois, la meilleure solution est tout simplement de jouer par terre !

Bien que cela requière d'être attentif – personne n'aime voir sa précieuse collection de figurines Citadel piétinée –, c'est un moyen rapide et efficace de mettre en place un vaste champ de bataille. Cette tactique est particulièrement utile si vous avez réussi à dénicher une salle des fêtes, un gymnase ou un amphithéâtre comme salle de jeu.

Dans ce cas, nous vous conseillons de signaler les contours de votre champ de bataille avec du ruban adhésif, robuste de préférence, et de vous assurer que les joueurs savent quelles zones sont hors limite avant de commencer à jouer.

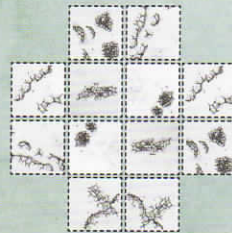
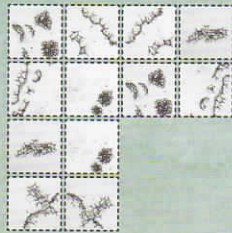
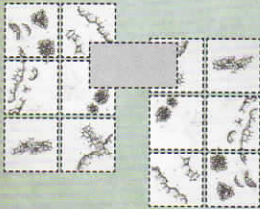
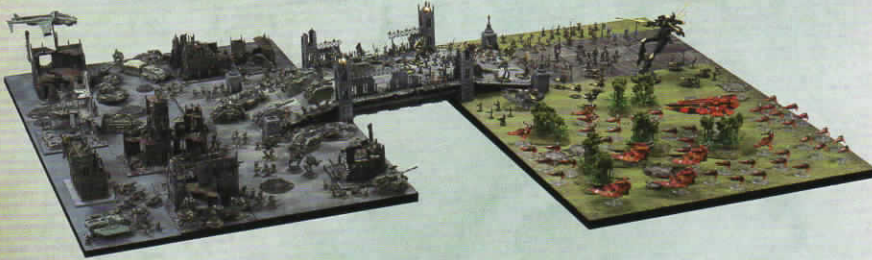


Deux Tables de Jeu Citadel ont été combinées pour représenter la périphérie d'une cité impériale ravagée par la guerre : les jonctions entre les dalles de couleurs différentes ont été astucieusement dissimulées avec des lignes de défense impériales.

TABLES INHABITUELLES

Certains joueurs se régaler en dressant des tables étranges pour leurs parties d'Apocalypse. Les dalles de Table de Jeu Citadel sont très utiles à cet égard, car on peut les combiner selon différentes configurations, puis les démonter et les disposer autrement lors de la partie suivante.

Nous avons vu des champs de bataille composés de deux Tables de Jeu réunies par un large pont, des surfaces de jeu longues et fines représentant les autoroutes du 41^e millénaire, ou avec un décalage pour figurer des lignes de tranchées, voire des tables séparées avec des batteries d'artillerie bombardant les figurines combattant à l'autre bout de la pièce. C'est une dimension importante qui peut rendre vos parties d'Apocalypse encore plus exaltantes.



UN HOMME. UNE APOCALYPSE

Ayant investi dans une toute nouvelle Table de Jeu Citadel pour compléter celle de sa salle de jeu (qui a vu maintes batailles), Chris s'est armé d'un pinceau à brosse et a peint sa deuxième table dans les mêmes tons que la première, avant de la garnir de Lignes de Défense Impériales sous-couchées à la bombe de Chaos Black, puis peintes en Mechanicus Standard Grey. Ce faisant, Chris a écouté un livre audio Black Library narrant les exploits de la Garde Impériale, afin de s'en inspirer lors de la partie.

La place forte Aquila à macro-canon est le parfait élément de décor pour les parties d'Apocalypse – massif et doté d'un canon capable de pulvériser un char super-lourd !



UN HOMME, UNE APOCALYPSE

L'aboutissement de la mission de Chris est proche; chacun des joueurs qu'il a réunis connaît le plan, et est impatient de commencer. Les armées et les décors sont prêts, il ne reste plus qu'à imaginer le contexte de cette confrontation épique!

Grâce à quelques longues soirées peinture au cours de la semaine précédente, Chris a terminé son énorme armée de la Garde Impériale. Ses partenaires de jeu ont été tout aussi occupés: les gardes impériaux de Steve ont reçu des renforts Space Wolves, et leurs adversaires, Alex et Dave, ont poussé plusieurs super-lourds orks jusqu'à la salle de jeu. Chris, en tant qu'organisateur, a choisi pour thème une bataille titanesque visant à s'emparer d'une arme surpuissante dont le réacteur risque d'entrer en fusion en cours de partie (disons-le tout net: il *va* entrer en fusion!).

Les décors ont été peints, la zone de jeu a été préparée, les armées mobilisées et l'intrigue révélée, Chris et sa bande sont donc prêts pour la grande bagarre. La veille de la bataille, Chris a stocké plein de boissons, de pizzas surgelées et de morceaux de musique de films de guerre – tout était paré pour un week-end mémorable!

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Les parties d'Apocalypse sont encore plus amusantes si vous imaginez son histoire. S'agissant de cette bataille, la Garde Impériale de Chris Peach défend une place forte Aquila contre une horde ork, afin de l'empêcher de faire exploser involontairement sa réserve de munitions et de tout raser dans un rayon de 6 km. Idéalement, l'organisateur concocte une histoire longtemps à l'avance. Ainsi, les joueurs peuvent sélectionner des formations, des personnages et des décors plus adaptés.



MARQUEURS D'OBJECTIFS

Fabriquer un jeu de marqueurs d'objectifs stratégiques peut être aussi facile que de mettre une décalcomanie sur un socle, ou aussi complexe que de sculpter un mini-diorama assorti à votre collection. Encore une fois, il n'y a pas de "bonne méthode" pour figurer vos objectifs – faites selon vos goûts et surtout, amusez-vous!





LA GARDE IMPÉRIALE DE CHRIS ET STEVE

En alignant tous les chars, régiments et escouades qu'il a jamais peints, Chris a réuni une impressionnante armée avec laquelle en remonter à ses amis acquis à la cause ork. Mieux encore, il a prévenu son collègue et ami Steve Bowerman qu'il pouvait amener sa propre collection de la Garde Impériale, mais aussi celle de son père ! Ce dernier possède pas moins de trois chars super-lourds de types variés – le camp impérial ne pouvait pas bouder des renforts aussi prodigieux.

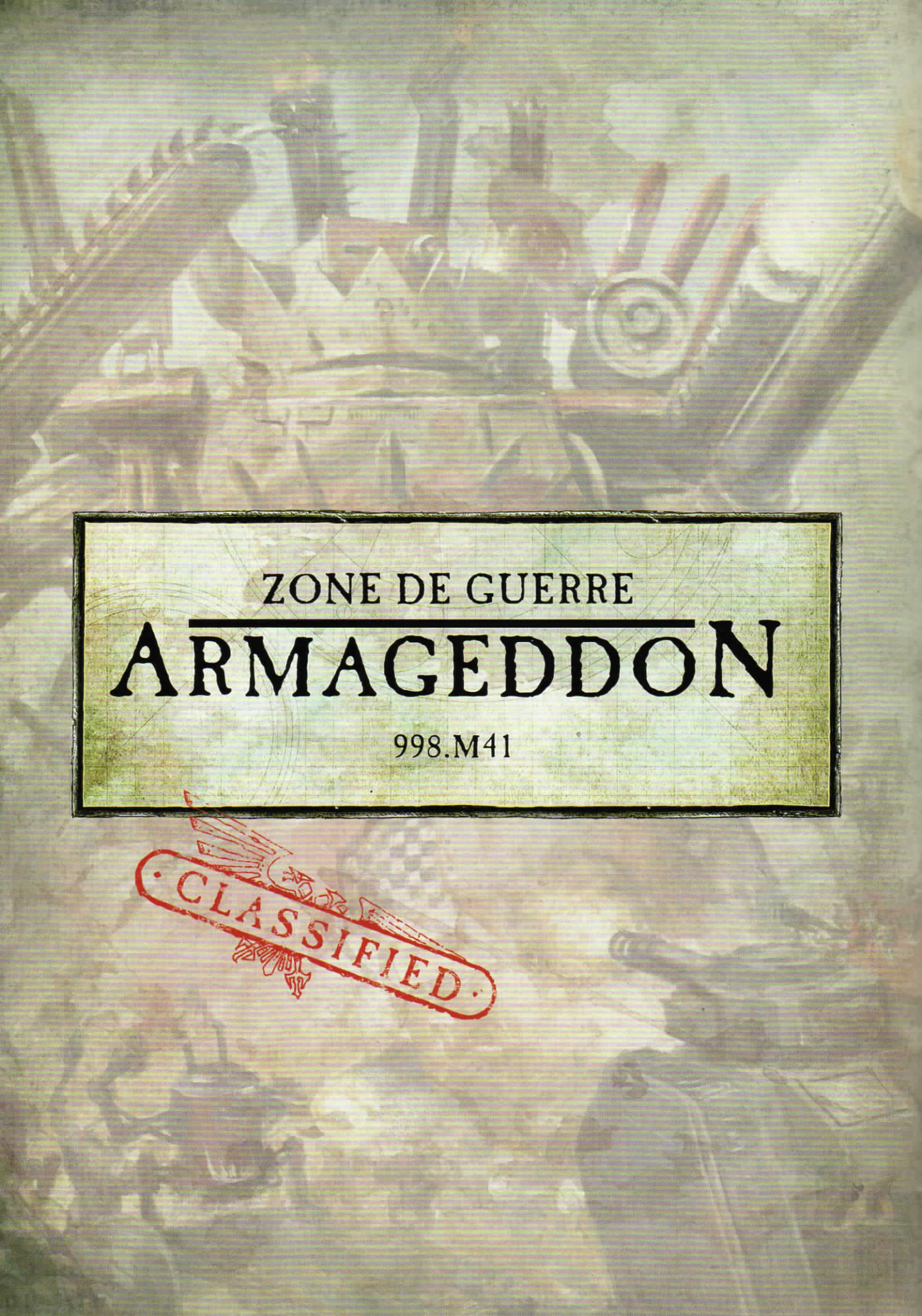
Avec une telle pléthore d'armes à leur disposition, Chris et Steve étaient plus que confiants quant à la qualité du week-end à venir – sans oublier les centaines d'orks en approche.



LA HORDE D'ORKS DE DAVE ET ALEX

Le groupe de jeu informel du Studio contient de nombreux joueurs orks, et Dave et Alex sont les plus ardents. Alex a débuté avec des fondus d'la vitess', qui ont été réinventés au fil des ans – dernièrement avec l'ajout d'un krabouilleur. Dave, quant à lui, a une âme de gros mek. Sa flottille de véhicules et de super-lourds lourdement convertis est un régal pour les yeux et une terreur pour les jets de sauvegarde, d'autant plus qu'il vient ajouter deux Dakkajet pour contrôler l'espace aérien.

Ce duo de peaux-vertes a amassé une horde à même d'effarer n'importe quel commandant. Chris et Steve vont devoir batailler ferme s'ils veulent empêcher la destruction de leur place forte Aquila (et de tout le reste).



ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

CLASSIFIED

UNE PLANÈTE DÉCHIRÉE

Occupant une position stratégique dans le segmentum Solar, le sous-secteur Armageddon joue un rôle crucial pour la domination de l'Imperium dans la région, grâce notamment au monde-ruche Armageddon, dont les manufacturums fournissent armes et munitions à la Garde Impériale. Il n'est donc pas étonnant que son histoire soit maculée de sang. Dernièrement, le seigneur de guerre ork Ghazghkull Thraka a envahi la planète – deux fois déjà. Les batailles qui en découlèrent comptent parmi les affrontements les plus sanglants que l'Humanité a livrés depuis l'Hérésie d'Horus.

LA NÉMÉSIS ORK

Jamais la menace ork n'a été plus grande. Ghazghkull a réussi l'impossible : réunir des centaines de bandes au service d'une même cause – l'extermination de l'Humanité dans le secteur Armageddon. Le destin de nombreux mondes va se décider sur les dunes de cendre trempées de sang d'Armageddon. L'Imperium n'a pas le droit d'échouer.

La perte d'Armageddon mettrait en péril la mainmise de l'Imperium dans tout un secteur de la galaxie, comme le prouva la grande invasion du Chaos qui intervint au milieu du 41^e millénaire. Cette bataille titanesque, dont seules les archives se souviennent, révéla la fragilité de l'hégémonie impériale. Cela explique peut-être pourquoi Ghazghkull a ciblé Armageddon avec sa première Waaagh! Bien qu'elle fût repoussée, Ghazghkull s'échappa, et jura de revenir.

Plus récemment, Ghazghkull s'est allié avec le big boss Nazdreg Ug Urdgrub pour lancer une terrible attaque sur la planète impériale Piscina IV. Les orks eurent recours à un dispositif de téléportation inconnu, qui leur permit d'envoyer leurs troupes directement à la surface depuis un Space Hulk stationné très loin de la planète. La garnison impériale fut totalement prise au dépourvu, et seule la présence de space marines du chapitre Dark Angels sauva Piscina de la horde xenos.

Néanmoins, cette défaite n'eut guère de conséquences pour Ghazghkull, car, grâce à l'achèvement et à l'expérimentation en conditions réelles de son nouveau "Têlâ-tépulâ", il était prêt à déchaîner toute sa puissance contre l'Imperium, sous la forme d'une deuxième grande incursion ork sur Armageddon. Un plan patiemment muri cinquante années durant était sur le point de porter ses fruits...





GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA

Ghazghkull est un chef ork particulièrement dangereux, déterminé et rusé comme nul autre. Une grave blessure à la tête reçue pendant l'enfance éveilla en Ghazghkull des "visions" des dieux orks, qui le menèrent sur le sentier de la guerre. Son retour sur Armageddon fait suite à des décennies à planifier, à tester les défenses impériales et à unifier des dizaines de tribus orks. Si Armageddon tombe, Ghazghkull ralliera les orks du segmentum dans une Waaagh! implacable qui menacera Terra elle-même.

LA PREMIÈRE INVASION D'ARMAGEDDON PAR GHAZGHKULL

En 941.M41, le seigneur de guerre ork Ghazghkull Thraka envahit Armageddon à la tête d'une énorme Waaagh! Le monde-ruche Armageddon, la planète capitale du sous-secteur, se situe à environ 10 000 années-lumière au nord-est galactique de Terra. Carrefour vital de navigation dans le sous-secteur Armageddon, ses innombrables usines d'armement fournissent les régiments de la Garde Impériale à des milliers d'années-lumière à la ronde.

Lors de la première invasion de Ghazghkull, Armageddon était sous la férule du gouverneur Herman von Strab, que le princeps prime Kurtz Mannheim de la Legio Metalica qualifia un jour de "plus grande erreur d'affectation des cinq derniers siècles". Alors même qu'un gigantesque Space Hulk avait été repéré dans le système Armageddon, von Strab n'ordonna aucune enquête et ne fit rien pour en informer les autorités impériales.

Ce fut le commissaire Yarrick qui exigea des astropathes qu'ils envoient un signal de détresse, ce qui lui valut la vindicte de von Strab et l'exil à la ruche Hades. Toutefois, ce fut cette punition qui offrit finalement le salut à Armageddon.

Les Orks balayèrent la planète, écrasant tout sur leur passage, jusqu'à atteindre les remparts de la ruche Hades. Dirigés par le commissaire Yarrick, les défenseurs de la cité-ruche combattirent comme des possédés. Face à une telle résistance, les orks progressaient très lentement, au point que Ghazghkull lui-même se joignit à l'assaut en montant en première ligne. Le décor de la plus grande guerre de harcèlement de ce conflit était planté. Pendant des semaines, Ghazghkull essaya tous les stratagèmes que Gork et Mork lui avaient enseignés : assauts éclair et feintes, vagues d'assaut massives et bombardements préliminaires. Mais Yarrick contrecarrait chaque ruse, envoyant des équipes de sabotage détruire les engins de siège orks, contre-attaquant sur un flanc lorsque les orks tentaient de prendre d'assaut les barricades, et déclenchant des manœuvres de diversion pour attirer les peaux-vertes dans des embuscades.

LA LÉGION D'ACIER D'ARMAGEDDON

La Légion d'Acier a subi d'horribles pertes en défendant son monde natal, mais sous les ordres du commissaire Yarrick, elle combattra jusqu'au dernier homme.



La bannière du 16^e de la Légion d'Acier, surnommé "les Foudroyants" pour la rapidité de leurs tactiques d'assaut.



L'Étoile Pâle fut décernée aux régiments impériaux qui repoussèrent la première invasion ork.



Les Légionnaires d'Acier portent fièrement l'icône de leur régiment.



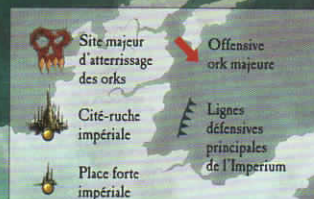
Projectile d'obusier : Les manufacturiers d'Armageddon produisent sans relâche des obus pour les chars d'assaut Leman Russ de la Légion d'Acier.

La défense acharnée de la ruche Hades laissa juste assez de temps pour acheminer les renforts demandés par Yarrick. Avec l'arrivée des Ultramarines, des Salamanders et des Blood Angels, le cours de la campagne d'Armageddon s'inversa. De féroces contre-attaques broyèrent les armées orks, et la rumeur de la mort de Ghazghkull courut un temps – puisqu'il était porté disparu – bien qu'elle fût plus tard démentie. Privés de chef et assaillis de toutes parts, les orks refusèrent malgré tout de se rendre. Certains furent tués, d'autres s'éclipsèrent dans les désolations de cendre et gagnèrent les jungles qui séparent les deux continents d'Armageddon. La première invasion ork avait été repoussée.

3^e G. D'ARMAGEDDON : PHASE D'OUVERTURE

"J'suis la mort pour touski marche et touski rampe,
ya rien ki m'i résiste. Point." - GHIAZGHKULL THRAGA

Cette carte montre les principaux sites d'invasion et opérations offensives de l'incursion initiale des orks. Les peaux-vertes atterrirent simultanément sur toute la planète, et seule la résistance héroïque des forces de défense planétaire prévint l'engloutissement total d'Armageddon dès les premières semaines de la campagne.



LE SYSTÈME ARMAGEDDON





COMMISSAIRE YARRICK

Le commissaire Yarrick jouissait déjà d'une carrière exemplaire lorsque Ghazghkull envahit Armageddon pour la première fois. C'est lui qui conçut le plan qui eut raison de cette invasion ork. Gravement blessé lors de la campagne, il reprit quand même du service dès qu'on sut que Ghazghkull était en vie. Il n'a de cesse de traquer son ennemi juré, dirigeant souvent la manœuvre depuis le poste de pilotage de son Baneblade, le Fortress of Arrogance.

LA SECONDE INVASION D'ARMAGEDDON PAR GHAZGHKULL

Ghazghkull fut loin d'être inactif suite à sa première défaite sur Armageddon, et l'Imperium commit la regrettable erreur de croire que le big boss avait été vaincu. Les dieux orks lui révélèrent – c'est du moins ce que Ghazghkull prétendit – qu'afin de détruire son ennemi, il devait d'abord le connaître. Pour Ghazghkull, cette première guerre n'avait été qu'un moyen d'étudier la manière dont l'Imperium réagirait à une invasion majeure. Bref, il n'avait fait que tester les défenses impériales.

Ayant appris tout ce qu'il devait savoir des stratégies de riposte et de défense impériales, le Prophète de la Waaagh! expérimenta les tactiques qu'il avait imaginées pour défaire ses ennemis. Ne souhaitant en aucun cas attirer l'attention avant de déclencher la véritable attaque, ces expériences furent menées à une échelle beaucoup plus petite

que l'invasion ultérieure d'Armageddon. Le nouveau "Télà-tépulà", développé par le big boss Nazdreg et testé en conditions réelles sur Piscina, prouva tout son intérêt pour le défi à venir. Ghazghkull était prêt à déchaîner les hordes d'orks qu'il avait rassemblées depuis la première invasion d'Armageddon. Ces cinq décennies de préparation méticuleuse allaient culminer en une guerre totale...



Squigs-bombes

Ces squigs sont entraînés à se ruer sous les chars impériaux. Au combat, ils triment une grosse bombe qui détone quand ils gambadent sous le châssis de leur cible.



Le jour de la Fête du Couronnement de l'Empereur, cinquante-sept ans après la première invasion ork, les sondes augurales enregistrèrent une énorme perturbation de l'Immaterium tandis qu'une armada ork se translait dans l'univers réel. L'alerte de la station de surveillance *Dante* fut occultée au beau milieu de sa transmission par les centaines de vaisseaux de Ghazghkull en transit vers Armageddon.

Les derniers rapports de la station faisaient état d'une prodigieuse flotte ork composée d'au moins cinquante croiseurs et de plus de trois cents escorteurs accompagnant quatre space hulks de taille colossale. Les forces d'Armageddon furent placées en alerte maximale et on arma sept escadrons de croiseurs impériaux, escortant les deux cuirassés de classe Apocalypse *His Will* et *Triumph*, qui partirent de St. Jowen's Dock sous vingt-quatre heures. Cinq jours plus tard, la flotte impériale commandée par l'amiral Parol tendit une embuscade à l'armada de Ghazghkull près de Pelucidar, une planète à la gravitation mortelle, et engagea les navires orks de tête.



Le clan des Blood Axes, célèbre pour son imitation de la doctrine impériale et ses camouflages insolites, était très représenté lors de la 1^{re} Guerre d'Armageddon.

FORCES D'OCTARIUS L'ENRAGÉ

Estimation des forces orks dans les Terres Mortes :

**Horde de Gorsnik
Magash le Fléau**
(250 bandes,
160 forteresses)

**Fondus d'la vitess'
du Nuage Noir**
(20 bandes
du Kulte d'la Vitess')

**Brigade Éclair du
big boss Bogosnik**
(8 bandes,
26 forteresses)

**Fondus d'la vitess'
de l'Éclair Blanc**
(31 bandes
du Kulte d'la Vitess')

**Brigade Éclair du
big boss Skabsnik**
(12 bandes,
41 forteresses)

Lé Scieurs du Ciel
(200+ Dakkajet,
Krama-bomba et
Blitza-bomba)



On découvrit des glyphes des fondus d'la vitess' de l'Éclair Blanc sur de nombreuses épaves orks.



Malgré un rapport de forces d'un contre six, la flotte de Parol continua de harceler les orks au mieux de ses capacités, en les attirant dans des pièges et des champs de mines; les équipages impériaux firent tout leur possible pour réduire la marée de vaisseaux orks qui déferlait dans le système. À l'arrière de la flotte peau-verte, talon d'Achille habituel des formations orks, la flotte impériale fut confrontée à des douzaines de "Rok", des forteresses-astéroïdes rudimentaires, mais dont l'armement lourd empêchait toute attaque directe. La présence de tant de ces assemblages laissait présager quelque sinistre dessein.

Sur Armageddon, les derniers préparatifs furent effectués en hâte au cours des semaines précédant l'invasion. Les légions titaniques réveillèrent les antiques réacteurs à plasma de leurs machines et prirent position pour défendre les ruches, balayant les cieux de leurs scanners optiques. Les régiments de la Garde Impériale se retranchèrent et les space marines d'une vingtaine de chapitres différents se dispersèrent dans les désolations et les montagnes. Chaque jour des vaisseaux de fret forçaient le blocus ork pour amener des renforts sur la planète. Le dernier transport qui atterrit avait une légende vivante à son bord: le célèbre commissaire Yarrick, "le Vieil Homme" en personne, foula le sol d'Armageddon après vingt ans d'absence, sous les vivats de la foule.

Le soir même, le vieux commissaire se présenta devant le conseil militaire et détailla les dernières tactiques et stratégies employées par Ghazghkull, en soulignant qu'il ne fallait

AUXILIAIRES OGRYNS DE KROURK

Le monde-steppe à forte gravité de Krourk est la patrie de féroces tribus d'ogryns, fournissant la chair à canon des armées du sous-secteur Armageddon depuis des siècles.



Étendard de Krourk (portable par un ogryn)



Exemples de tatouages de monde natal d'ogryns.

surtout pas sous-estimer les capacités du big boss. Nombreux furent ceux à penser que Yarrick était un vieillard fatigué, découragé par la perspective de l'invasion imminente, mais ceux qui le connaissaient voyaient la détermination sans faille qui brûlait encore dans son œil valide. Le général Kurov, réputé pour sa sagacité, fut très impressionné par la volonté et par l'intelligence de Yarrick. Il proposa donc que le commissaire prît la tête du conseil jusqu'à la fin de la crise et, au grand soulagement de tous, Yarrick accepta.

Six semaines après son intrusion dans le système Armageddon, l'immense armada de Ghazghkull engagea les défenses orbitales de la planète. Ceux qui espéraient que ces plates-formes d'armes tiendraient les orks en respect subirent une cruelle et rapide désillusion. La bataille fit rage en orbite haute pendant deux jours et deux nuits illuminées, et à l'aube du troisième jour, le ciel était zébré de traînées d'engins de débarquement. La ruche Hades, toujours à l'état de ruine après la dernière guerre, fut la première à tomber. Laissant libre cours à sa soif de vengeance, Ghazghkull broya la cité-ruche et tous ses habitants sous une pluie d'astéroïdes géants largués par des space hulks en orbite. Cet acte de destruction aveugle n'était qu'un prélude au bain de sang qui allait suivre.

LA MORT VIENT DU CIEL

Alors que les flammes de l'anéantissement de la ruche Hades illuminaient encore l'horizon, les premières hordes d'orks se heurtèrent aux forces impériales près de Volcanus, d'Acheron et des marais de la Mort. Les batteries antiaériennes prélevèrent un lourd tribut sur les orks qui atterrisaient, mais les survivants se regroupèrent et donnèrent l'assaut avec une telle férocité qu'une part croissante des troupes de débarquement atteignait la surface indemne. Des orks sauvages surgirent des montagnes Pallidus et des jungles équatoriales pour se joindre aux hordes. Là où les défenses tenaient bon face aux assauts au sol, de grandes bandes d'orks et leurs engins de guerre étaient téléportés directement dans les lignes ennemies par les space hulks.



Lorsque les défenses au sol se turent au troisième jour de débarquement des orks, Yarrick ordonna de rassembler tous les aéronefs d'Armageddon et de les jeter à la bataille, dans une tentative désespérée de tuer un maximum d'orks pendant leur descente. Le ciel jaune sulfureux d'Armageddon fut quadrillé de milliers de traînées tandis que les escadrons Karnage des orks affrontaient les Thunderbolt de la Garde et les Stormtalon space marines. Les appareils impériaux avaient l'avantage de pouvoir retourner à leurs bases aériennes pour refaire le plein de carburant et de munitions, alors que les orks devaient conserver assez de kérosène pour remonter vers leurs vaisseaux Kikraint et space hulks en orbite. Bientôt, cependant, ils s'emparèrent de bases planétaires et la bataille tourna en défaveur des braves pilotes impériaux écrasés par le nombre.

BOYZ ORKS

La grande majorité des orks combattant sur Armageddon sont des "boyz". Ils font partie de cliques elles-mêmes affiliées à une bande de guerre, qui s'intègre à son tour dans une tribu. Les boyz affichent leurs glyphes tribaux sur leurs équipements et véhicules.



Au plus fort des combats aériens, cinq jours après le débarquement, la ruche Acheron tomba soudainement aux mains des orks, suite à une abjecte trahison. Des rapports confus évoquaient le sabotage des réseaux électriques et des irrptions d'orks au beau milieu de la métropole, via des tunnels d'accès en principe solidement verrouillés. Il s'avéra que l'instigateur de ces odieuses félonies n'était autre que le criminel de guerre Herman von Strab. Invoquant sa légitimité de droit divin sur Armageddon, il prit le contrôle de la ruche. Les dissidents étaient réduits au silence par des escouades de peaux-vertes dépêchées au service du traître von Strab.

Une certaine frange de l'aristocratie décatie d'Acheron accueillit veulement le retour de von Strab tel un prince perdu, en occultant sciemment le fait qu'il s'était allié avec certains des plus dangereux xenos que la galaxie eût jamais vus.

42^E ESCADRON DE VALKYRIE, MILICE DE LA RUCHE TARTARUS - ARMAGEDDON

Mieux connu sous le surnom de "Diables de l'Empereur", le 42^e escadron a joué un rôle vital dans la défense de la ruche Tartarus. Dirigé d'une main experte par le capitaine Red "Devil" Kowloski, son taux de pertes fut le moins élevé de tous les escadrons miliciens d'Armageddon.



À la ruche Volcanus, le jour de la chute d'Acheron, des fantassins orks surgirent en masse et submergèrent les défenses du mont Volcanus, juste à la périphérie de la ruche. Dix-sept garnisons de milices régimentaires furent réaffectées, si bien que de nombreuses fortifications furent prises intactes. Volcanus fut rapidement assiégée et pilonnée sans relâche par les macro-canon capturés par les peaux-vertes.

Aux marais de la Mort, la guerre prenait meilleure tournure. Les titans des Legio Tempestor et Victorum, soutenus par des escadrons de marcheurs Sentinel tueurs de krabouilleurs, exterminèrent la tribu Blackfire sur la plaine d'Anthrond, lors d'une boucherie qui dura pas moins de trois jours. Or, les orks continuaient de déferler sur Armageddon, jusqu'à ce que chaque ruche et chaque complexe industriel fussent pris d'assaut. Les orks étaient souvent repoussés, mais se regroupaient et revenaient inlassablement à la charge dans l'heure, épuisant les défenseurs.

Ainsi que Yarrick l'avait prédit, les tactiques de Ghazghkull se montrèrent redoutables. Grâce à leur supériorité aérienne, les orks bombardaient les forces impériales dès qu'elles tentaient de former une ligne de front, en les immobilisant le temps de débarquer des troupes pour les encercler. Partout où ils étaient en sous-nombre, les orks optaient pour la guérilla. Versé dans l'art de la guerre contre l'Humanité, Ghazghkull avait planifié des combats éparés et désordonnés, soit des conditions optimales d'efficacité pour les bandes de guerre orks, et déplorables pour les régiments de la Garde Impériale, incapables de se coordonner.



ORKIMÈDE

Les érudits impériaux ne peuvent que spéculer à propos de la présence sur Armageddon d'un génie nommé "Orkimède". L'individu n'a jamais été identifié, contrairement à ses œuvres : les Têla-tépulà des forteresses orks, les submersibles géants employés à Helsreach et à Tempestora, et les gargants améliorés de la horde de Ghazghkull. Tous les rapports concordent avec un mécanicien xenos au talent terrifiant, ce qui en fait une des cibles prioritaires de l'Officio Assassinorum.

LES LÉGIONS TITANIQUES

Les dieux-machines de l'Adeptus Titanicus renversèrent le cours de nombreuses batailles.





ZAGBOSS SKARGRIM RUKNAR

Zagboss Skargrim est le célèbre chef des fondus d'la vitesse de la Morkibrul', responsables de l'incendie du monde-bibliothèque de Shen. Sur Armageddon, la Morkibrul' a participé au siège de la ruche Infernus, anéantissant un régiment de Chem-dogs de Savlar qui tentait une sortie. La Morkibrul' tire son nom de sa pyromanie et son utilisation intensive de krameurs et de karbonizators. La brutalité et l'astuce de leur chef ont grandement contribué à l'amplification de leur réputation. Bataille après bataille, Skargrim se montra toujours plus redoutable, ainsi que de nombreux commandants impériaux l'apprirent à leurs dépens.

La seule force qui se montra capable de vaincre régulièrement les orks était l'Adeptus Astartes. Les space marines nettoyèrent sans relâche l'arrière-pays d'Armageddon, en menant des missions de recherche et de destruction visant à éliminer des forces de peaux-vertes ciblées avant qu'elles rejoignent les fronts principaux.

Alors que la guerre faisait rage sur la planète, Ghazghkull dévoila une autre des surprises qu'il avait concoctées. Des dizaines de forteresses-astéroïdes repérées par l'amiral Parol commencèrent à quitter leur orbite. Freinés par de puissants champs de force, des tuyères et des kanons Traktor modifiés, les Rok se posèrent dans les jungles équatoriales et sur les deux continents. Beaucoup furent détruits par les tirs sol-air ou en se crashant, mais chacun de ceux qui réussirent à atterrir devint un bastion et un point de ralliement pour les orks.

En plus de leur armement, les Rok abritaient des Têlâ-tépulâ géants, comme ceux que Ghazghkull avait utilisés lors de la campagne de Piscina. Ils ne tardèrent pas à acheminer un flux continu de renforts, dont des Krabouilleur et de l'artillerie lourde. Avec l'appui des Legio Metalica et Ignatum, le commissaire Yarrick mena personnellement les Troupes de Choc cadiennes à l'assaut des Rok; plusieurs furent détruits, mais les batailles sanglantes livrées à leurs abords consommèrent des

régiments entiers. La tâche de venir à bout de ces forteresses fut dès lors confiée aux space marines, le chapitre Salamanders se distinguant pour ses victoires écrasantes après être venu à bout des Rok en bordure du fleuve Hemlock.



Insigne d'armée, base Cerbera, jungle équatoriale

Curieusement, les orks débarquèrent également dans les désolations de Feu et les Terres Mortes, au nord et au sud du continent principal. Même Yarrick s'en étonna, car ces contrées avaient été reconnues inhabitables et sans valeur. Tout s'expliqua quelques semaines plus tard, lorsque des centaines de sous-marins de la taille de bateaux-citernes émergèrent des eaux polluées pour accoster à Tempestora et Helsreach. L'effet de surprise était total. Tempestora tomba en quelques jours et les docks de Helsreach furent capturés par les commandos orks des Red Skulls. Seule une résistance acharnée des gangs de miliciens de Helsreach, soutenus par des compagnies entières de Troupes de Choc et de space marines, permit d'éviter la chute de la ruche tout entière.

ANGELS OF VIGILANCE

Pas moins de six compagnies du chapitre Angels of Vigilance ont pris part à la campagne d'Armageddon.



La première grande confrontation entre les machines de guerre orks et impériales eut lieu quatorze jours après le débarquement inaugural. Un engagement de dix jours ravagea le complexe industriel Diabolus tandis que les escadrons de forteresses de bataille Skullhamma et les bandes de Krabouilleur des big boss Burzuruk et Skarfang se heurtaient aux titans de la Legio Crucius. Nombre de ces engins furent détruits, et bien d'autres auraient besoin de semaines de réparations. Du complexe Diabolus lui-même, il ne resta pas grand-chose, ses fonderies et ses ateliers broyés par les marcheurs géants. Après la bataille, des orks du Kulte d'la Vitess' encerclèrent la ruche Infernus, la coupant de toute aide extérieure. Les contre-attaques mécanisées obtinrent quelques succès initiaux, mais après qu'un régiment complet de Chem-dogs de Savlar fut annihilé par les fondus d'la vitess', les assiégés abandonnèrent toute velléité de sortie.

LA GARDE IMPÉRIALE EN ORDRE DE BATAILLE

Des centaines de régiments de la Garde Impériale furent impliqués dans la Bataille d'Armageddon. L'ordre de bataille ci-dessous liste les formations qui participèrent pendant un jour au moins à la campagne d'Armageddon.

Auxilia ogryns de Krourk..... 2 régiments
 Auxilia ogryns de Monglor..... 1 régiment
 Bombardiers semtexiens..... 9 batteries
 Chasseurs d'orks d'Armageddon 5 régiments
 Chem-dogs de Savlar 6 régiments
 Chem-riders de Savlar..... 2 régiments
 Death Korps de Krieg..... 5 régiments
 Dragons de Pyra..... 10 régiments
 Escadrons assermentés de Jopall..... 17 bataillons
 Forces de Frappe noctiennes 6 régiments
 Garde d'État-major d'Armageddon .. 5 compagnies
 Gardes de Fer mordiens..... 6 régiments

Gardes de la Jungle de Catachan 3 régiments
 Légion d'Acier d'Armageddon 25 régiments
 Légion pénale d'Arphista..... 1 légion
 Légions de chars minerviennes 3 légions
 Milices des désolations d'Armageddon.... 5 régiments
 Milices des ruches d'Armageddon..... 120 régiments
 Paras élysiens 14 escadrons
 Phalanges d'Ocanon 11 régiments
 Rangers asgardiens..... 2 régiments
 Tirailleurs zowviens..... 4 brigades
 Troupes de choc..... 18 compagnies
 Troupes de Choc cadiennes..... 15 régiments



Étendard, Garde du 1^{er} État-major



Insigne d'armée,
 Garde d'État-major d'Armageddon

Alors que les défenseurs impériaux acculés cherchaient un moyen de briser le siège, une vaste horde d'orks fut signalée au Nord-Est, au pied des montagnes. Les peaux-vertes furent bientôt visibles de la ruche Infernus : un véritable océan de guerriers qui semblaient remplir les désolations au point de déborder. D'immenses Gargant avançaient au milieu de la marée, 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. Pire encore, les innombrables emblèmes qui jalonnaient la horde portaient le glyphe personnel de Ghazghkull.

Comme 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. La plupart se préparèrent dans un calme surnaturel, recommandant leurs âmes à l'Empereur tout en érigeant des barricades ou en distribuant des armes et des munitions aux troupes. Tandis qu'ils accomplissaient ces tâches, ils s'efforçaient de tirer courage en se remémorant la



HONNEURS DE BATAILLE : TEMPESTOR VICTORUM

Cet insigne fut décerné aux défenseurs des tranchées de Tempestor Victorum.

légende du commissaire Yarrick et de la manière dont il avait fait chèrement payer chaque pouce de terrain de la ruche Hades. Cependant, tous n'eurent pas la bravoure d'affronter la mort, et des milliers tentèrent de fuir, pour finir tués ou capturés par les fondus d'la vitess' 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 approchait, les derniers canons de siège d'Infernus crachèrent leurs obus sur les peaux-vertes amassés. Les orks étaient si nombreux que les artilleurs n'avaient pas à ajuster leur visée entre deux tirs, de nouveaux peaux-vertes venant combler chaque brèche créée par les terribles explosions. Néanmoins, la riposte des space hulks ne tarda pas à venir, et les canons furent réduits au silence. Au cours de la brève accalmie qui s'ensuivit, Ghazghkull adressa un ultimatum à Infernus, en la personne du colonel Gortar des Chem-dogs, mutilé, les yeux arrachés et les mains tranchées, et portant ce simple message qu'on allait souvent entendre sur Armageddon dans les mois qui suivirent :

"Rendez-vous' tous, ou krezvez tous !"



GÉNÉRAL KUROV

Vladimir Nikita Kurov était un jeune lieutenant lors des deux premières batailles de la ruche Tartarus, où ses exploits lui valurent d'être promu colonel à l'issue de la campagne. Peu après, Kurov prit part à la croisade Bakkus, pour laquelle il fut intégré à l'état-major du commandeur Bock. Il se surpassa durant cette campagne, faisant preuve d'un sens tactique inestimable, si bien qu'il fut nommé général dans l'année.

Les décennies suivantes ont vu le général Kurov servir dans de nombreuses opérations, démontrant qu'il comptait parmi les officiers les plus fiables de son temps. Kurov assume actuellement le commandement suprême des forces de la Garde Impériale d'Armageddon, ses talents de tacticiens donnant du fil à retordre à Ghazghkull Thraka lui-même.



Gross' bomb' ork typique, marais de la Mort.

ARMAGEDDON EN GUERRE

L'échelle de la guerre sur Armageddon dépasse l'entendement. Des millions d'individus trouvèrent la mort, dans l'ombre de machines titanesques qui s'entre-déchiraient, des cités-ruches hautes de mille mètres furent rasées jusqu'aux fondations, de hauts faits furent accomplis, et des crimes abjects furent commis. L'Imperium achemina des troupes à des centaines d'années-lumière à la ronde en réponse à l'une des plus vastes invasions orks des dix derniers millénaires.

La guerre impliqua des millions de soldats impériaux. Au moins vingt-trois chapitres de l'Adeptus Astartes étaient présents sur Armageddon au paroxysme du conflit, et la plupart subirent de lourdes pertes au cours de la campagne. Les Celestial Lions furent anéantis, et les Blood Angels perdirent un de leurs plus nobles héros lorsque le capitaine Tycho tomba lors du siège de la ruche Tempestora.

Les logisticiens impériaux peuvent seulement estimer les effectifs de la Garde Impériale qui prirent part à la défense d'Armageddon. On sait que vingt-quatre régiments furent appelés initialement, mais le haut commandement d'Armageddon a rapidement perdu le compte des hommes impliqués et des dégâts subis. Les orks, eux aussi, essuyèrent de lourdes pertes, bien qu'elles ne purent réellement juguler l'invasion. À la fin de la première phase de la guerre, la Marine Impériale avait repris le contrôle de l'espace orbital, endiguant les débarquements à la surface d'Armageddon. Néanmoins, à cause du cycle de reproduction singulier des orks, la planète restera infestée à court terme.

Menacée par les hordes de Ghazghkull Thraka lui-même, la ruche Infernus avait été renforcée par certaines des plus puissantes formations impériales d'Armageddon. Mais le fait le plus notable fut que le commissaire Yarrick choisit Infernus, où se trouvait son ennemi juré Ghazghkull, pour livrer son propre combat dans les tranchées, face à des vagues de boyz orks, ralliant les troupes impériales par sa ferveur. Les citoyens d'Infernus endurent de terribles privations pendant le siège, ainsi que les bombardements constants des space hulks et des gargants.

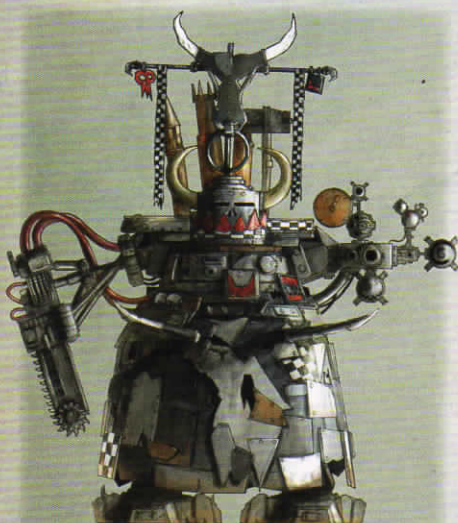
La phase finale fut annoncée par un embrasement à l'horizon. Au Sud, une solide phalange composée d'une vingtaine de titans impériaux marchait sur Infernus, les colosses d'acier et d'adamantium millénaires carbonisant les bandes de guerre et les Gargant sur leur passage, par des geysers de plasma et des torrents d'obus. L'attaque qui frappa les arrières des orks était l'opportunité que Yarrick attendait. La confusion fit vaciller la horde des peaux-vertes, un moment d'égarement qu'il mit à profit pour déclencher



une contre-offensive avec ses réserves. Des régiments de Cadiens, de la Légion d'Acier et des Dragons de Pyra se jetèrent sur les orks et commencèrent à les repousser, pas à pas.

Après plusieurs mois de guerre d'attrition, la plupart des théâtres d'opérations s'étaient transformés en impasses, aucune armée ne parvenant à prendre l'avantage. Tandis qu'approchait la Saison du Feu, les deux camps s'efforcèrent de consolider leurs positions en vue des tempêtes à venir. En effet, lorsque la Saison du Feu tombe sur Armageddon, le combat est le cadet des soucis de quiconque se retrouve dehors; même les orks doivent trouver un abri. Une tempête de cendres incandescentes calcine un homme et fusille le moteur et les chenilles d'un véhicule en quelques minutes.

Comme les premiers vents brûlants soufflaient depuis les désolations de Feu sur Tempestora et les marais de la Mort, les troupes impériales stationnées dans les tranchées longues de centaines de km commencèrent à s'enterrer. De vastes abris fortifiés furent bâtis sur les lignes de front. Les orks, dotés d'une constitution plus forte que leurs ennemis humains, n'étaient pas forcés de construire de si gros bunkers, mais ils durent quand même creuser pour se protéger des pires tempêtes de cendres.



BANDES DE KRABOUILLEUR

Ghazghkull et les big boss de haut rang de son armée commandaient des formations constituées de Krabouilleur uniquement. Seules les puissantes Légions Titaniques pouvaient espérer leur tenir tête.

BRIGADES BLITZ

Les mékanos orks travaillent dur à la fabrication des blindés qui appuient les boyz. Ces véhicules de bric et de broc sont parfois rassemblés pour former des "brigades Blitz" – des hordes de chariots de guerre, de kamions, de traks et de motos de grosse cylindrée, pilotés par des orks accros à la vitesse.

Chariot de guerre du big boss Kragrak Blitzdakka. Notez la représentation de l'œil bionique de Kragrak sur l'emblème.



Les troupes retranchées subirent toute la fureur de la nature. La monotonie des longs mois passés dans des abris étroits et mal aérés n'était rompue qu'à l'occasion des accalmies climatiques, en effectuant des patrouilles et des sorties dans un paysage infernal. La visibilité était rarement supérieure à trois mètres et la mort pouvait venir aussi bien de la météo que des infiltrateurs ennemis.

FLAMBÉE DE VIOLENCE

Dans les zones pauvres en couverts, les batailles redoublèrent de férocité avec l'apparition des signes annonciateurs des tempêtes; autour des cités, on tentait de consolider ses positions, dans l'enceinte relativement protégée des ruches. Partout sur Armageddon, de terribles combats urbains éclatèrent, englobant chaque secteur de chaque ruche contestée. Ces affrontements donnèrent naissance à des centaines de compagnies provisoires, formées de gangers des ruches, de vigiles voire de civils défendant leur maison.

La pire des conséquences de la Saison du Feu fut l'afflux d'orks cherchant asile dans la jungle. Les forces impériales stationnées dans ces régions étaient déjà pressées de toutes parts, leur QG de la base Cerbera constamment assiégé par les hordes d'orks Sauvage. Concordant avec le déferlement des peaux-vertes dans cette zone, les rapports de phénomènes inexplicables dans les secteurs du monolithe d'Angron et des pyramides antiques se multiplièrent. Les Relictors combattirent dans les environs du monolithe pendant toute la Saison du Feu, tandis que les équipes d'extermination de l'Ordo Xenos n'eurent aucun répit près des pyramides. Aucun rapport officiel sur l'activité de ces groupes n'a été archivé.



HERMAN VON STRAB

Il apparaît qu'après avoir été destitué par le commandeur Dante des Blood Angels durant la 2^e Guerre d'Armageddon, von Strab se rallia à Ghazghkull. Le big boss ork a sans doute beaucoup appris à propos des défenses de l'Imperium grâce à son "conseiller", en échange de son rétablissement à la tête du gouvernement d'Armageddon. Son triomphe fut de courte durée: il fut exécuté par la 13^e Légion pénale du colonel Schaeffer en mission secrète.



OBUS DE MACRO-CANON AQUILA

Les macro-canon Aquila d'Armageddon tirent des obus pesant plusieurs tonnes et plus hauts qu'un homme.



HAUT SÉNÉCHAL HELBRECHT

Helbrecht fut nommé haut sénéchal en 989.M41, en récompense de décennies de zèle au service du chapitre. Il incarne les traits d'obstination et de loyauté indéfectible envers l'Empereur caractéristiques des Black Templars. Son arrivée sur Armageddon mit un coup d'arrêt à l'invasion ork dans les marais de la Mort, ce qui pourrait bien avoir contribué à convaincre Ghazghkull d'aller accomplir ailleurs ses rêves de conquête de la galaxie.

Au plus fort de la Saison du Feu, les deux camps profitèrent de la trêve forcée pour acheminer des troupes fraîches. L'espace orbital était le seul théâtre que les Impériaux dominaient vraiment, si bien que le transfert des renforts leur était beaucoup plus aisé qu'aux orks. Les pertes subies sur Armageddon poussèrent plusieurs forces impériales jusqu'au point de rupture, et bien des régiments furent absorbés par d'autres pour reconstituer des formations cohérentes, obligeant l'Imperium à étendre plus que jamais les mailles de sa défense le temps de déplacer les nouvelles troupes. Armageddon lança un appel aux armes général, auquel des planètes aussi distantes que Valhalla et Necromunda répondirent.

Après des mois de tempêtes aveuglantes, la Saison du Feu toucha à sa fin, laissant place à la Saison des Ombres, aux températures plus clémentes. Cette période cruciale vit l'arrivée d'un puissant allié, accédant aux supplices d'Armageddon : le haut sénéchal Helbrecht, accompagné de trois croisades de Black Templars. Les space marines livrèrent des campagnes sanglantes dans

les désolations d'Armageddon (à Helsreach notamment, où le chapelain Grimaldus fut l'un des rares survivants de la bataille du temple de l'Empereur Ascendant), mais c'est dans l'espace qu'ils apportèrent leur plus importante contribution. Helbrecht prit la tête des vaisseaux de l'Adeptus Astartes. Sous son commandement avisé, de nombreuses forteresses-astéroïdes furent abordées et détruites, et la plupart des space hulks orks furent endommagés par les barges de bataille des space marines, de sorte qu'ils n'étaient plus capables d'apporter de soutien et de renforts aux hordes en surface.

ICÔNE WAAAGH!

Cette icône est typique de celles que les nobz orks portaient pour garantir que leurs boyz se rallient à eux au cœur des combats.



Finalement, le cours de la guerre finit par se retourner contre les orks; les tactiques supérieures de Helbrecht se révélèrent payantes, l'incapacité des orks à ravitailler leurs troupes au sol permit aux forces impériales de consolider leurs défenses. Dès lors, les attaques des orks se firent plus sporadiques, et dans certaines régions, l'Imperium reprenait du terrain. Lorsque la Saison du Feu suivante et son statu quo précaire s'installèrent sur Armageddon, une part importante des forces orks se retira, et les stratèges impériaux prédirent que le pire était passé. Lancés à la poursuite du space hulk amiral supposé de Ghazghkull, Helbrecht et le Héros d'Armageddon, le commissaire Yarrick, laissèrent le soin aux forces impériales de tenir le monde-ruche si capital. À ce jour, Helbrecht continue de traquer Ghazghkull Thraka, poussé par son inflexible loyauté envers l'Empereur et son intarissable soif de vengeance.

Seul le temps dira s'il parviendra à mettre la main sur Ghazghkull, ou si l'ork reviendra à la tête d'une nouvelle horde pour atteindre son but ultime : conquérir la galaxie.



Legio Metalica



Legio Invigilata

LÉGIONS TITANIQUES

D'immenses dieux-machines de sept légions différentes prirent part à la campagne d'Armageddon.

Legio Crucius demi-légion
Legio Ignatum légion
Legio Invigilata légion
Legio Magna quart-de-légion
Legio Metalica demi-légion
Legio Tempestor légion
Legio Victorum légion



Legio Crucius





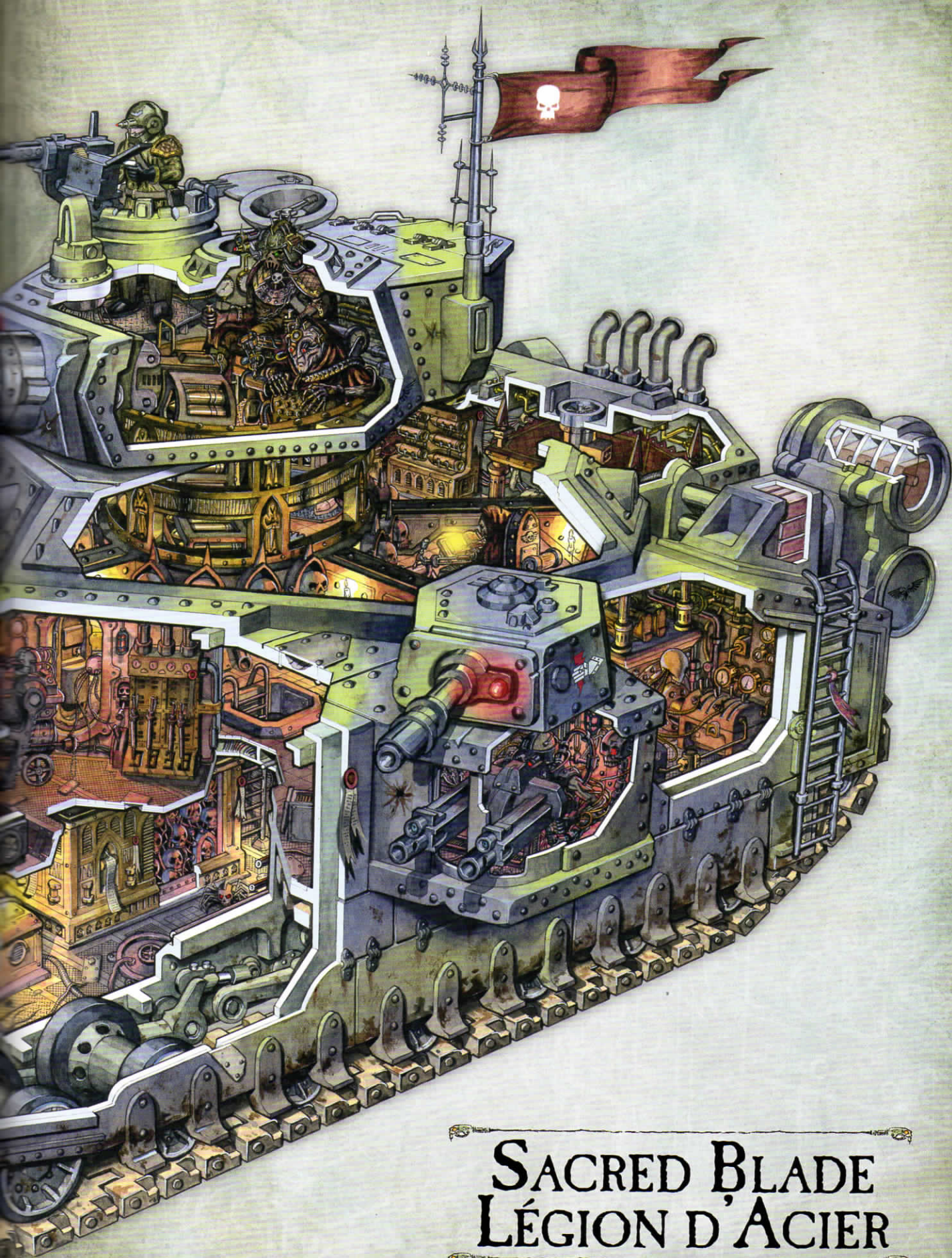
ILLINO VON DARRACK

COMMANDANT DU SACRED BLADE
998.M41-999.M41

"Un Baneblade est un monument vivant, érigé à la gloire du pouvoir destructeur de l'Humanité. Il est la psyché du guerrier sculptée en acier, une arme bénite à même d'anéantir tout sur son chemin. À l'intérieur triment des dévots dont le sang et la sueur donnent vie au béhémoth. Commander une machine de guerre aussi miraculeuse est une faveur unique. Je ne manquerai pas à cet honneur."

- COMMANDEUR ILLINO VON DARRACK





SACRED BLADE LÉGION D'ACIER

ÉVASION DE LA RUCHE VOLCANUS, 998.M41

La ruche Volcanus est assiégée et les habitants meurent de faim. Une bataille cyclopéenne de blindés éclate lorsque les défenseurs tentent d'établir un corridor humanitaire terrestre pour acheminer des marchandises vitales vers la cité-ruche.



MÉDAILLE DE LA RUCHE VOLCANUS

Cette médaille fut décernée à titre posthume à tous les citoyens et gardes impériaux qui donnèrent leur vie en défendant la ruche Volcanus.

En 998.M41, la ruche Volcanus endurait un siège hermétique. Située sur la côte ouest d'Armageddon Prime, Volcanus fut encerclée dès le début de l'invasion de Ghazghkull. Les orks se rendirent rapidement maîtres de la chaîne des montagnes Volcanus à l'est de la cité-ruche, d'où les macro-canonnières capturées et l'artillerie ork pilonnèrent Volcanus. À l'Ouest, les batteries de défense impériales de Nemesis Island et des centaines de petites îles qui constituent l'archipel Volcanus avaient réussi à maintenir les orks à distance, mais subissaient les assauts constants des canonnières et des sous-marins orks.

Les largages de vivres et d'eau sur Volcanus devaient aider la population de la cité-ruche assiégée; chaque jour, des milliers mouraient de déshydratation et de malnutrition, en plus des pertes causées par les bombardements incessants des orks.

À moins de percer le blocus, la cité-ruche ne tarderait pas à tomber, tel un fruit blet.

SORTIR OU MOURIR

Avec l'arrivée de renforts de Paras élysiens, les défenseurs de Volcanus se résolurent à tenter une sortie pour couper le cordon ork et rallier les éléments du front nord de Primus qui combattaient près de Tempehora. Si les deux forces entraient en contact, elles pourraient établir un corridor par lequel faire passer nourriture et médicaments vers Volcanus.

Nuit et jour, dans les profondeurs de la cité-ruche, les usines produisaient armes et munitions en vue de l'attaque. Les régiments mécanisés de la Légion d'Acier furent retirés du front, où ils avaient subi de lourdes pertes, et conservés précieusement en réserve le temps de restaurer leur plein potentiel. Ces unités blindées, conduites par des formations de Baneblade et de chars d'assaut Leman Russ, seraient le fer de lance de l'attaque: leurs ordres étaient de fendre le cordon ork qui enserrait Volcanus et de rejoindre la force de secours Blood Angels qui frapperait du Nord-Est.

APOCALYPSE CUIRASSÉE

Malheureusement pour les forces impériales, leur sortie coïncida avec un assaut ork à grande échelle contre les bastions qui jalonnaient les murs extérieurs de la ruche Volcanus.

L'ordre de bataille ork était dirigé par la Grand' Band' eud'Krabouilleurs du big boss Thogfang, qui comprenait pas moins de huit de ces marcheurs colossaux, appuyés par d'innombrables boyz et véhicules de tous types et de toutes couleurs. Cette vaste horde progressait vers ses positions lorsque les Impériaux surgirent des portes et poternes du rempart est de Volcanus. Le rideau s'ouvrait sur la plus grande bataille de chars super-lourds de toute la campagne d'Armageddon.



ÉVASION DE VOLCANUS

Nous avons utilisé la mission ci-dessous, ainsi que les ordres de bataille qui l'accompagnent et qui figurent sur les pages suivantes, afin de rejouer la sortie héroïque des forces impériales de la ruche Volcanus.

LES ARMÉES

Les armées utilisées sont listées dans les pages suivantes. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs impériaux déploient tout d'abord les unités composant la *ligne de défense*. Elles doivent être placées dans la grande redoute et les bastions impériaux situés dans la zone de déploiement de l'Imperium (voir carte), ou en *réserves stratégiques* (voir p.37).

Puis le camp impérial déploie sa *force de sortie* en terrain découvert dans la zone de déploiement de l'Imperium.

Les unités de la Garde Impériale peuvent être placées en *réserves stratégiques*, mais doivent entrer en jeu aux endroits appropriés (voir les Règles Spéciales Impériales, p.246). La *force de secours* Blood Angels doit commencer la partie avec les *réserves stratégiques*.

Les joueurs orks placent ensuite leurs unités dans leur zone de déploiement (voir carte) ou en *réserves stratégiques*.

PREMIER TOUR

Le camp impérial a le premier tour.



DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (voir p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (voir p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité.

Le camp impérial gagne 2D3 *points de victoire stratégiques* additionnel s'il y a au moins 5 unités de la *force de sortie* dans la zone de déploiement ork à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques (voir ci-dessous), **heure de gloire**, **intervention divine**, **objectifs mystérieux**, **objectifs stratégiques**, **points de victoire stratégiques**, (p. 22-37), **réserves stratégiques** (se référer aux pages suivantes pour savoir où elles se déploient).

Zone de guerre d'Armageddon: Les règles d'engagement de la *zone de guerre d'Armageddon* s'appliquent à cette bataille; utilisez le tableau des Catastrophes Surnaturelles des Désolations de Cendre (p.252).

Atouts stratégiques spécifiques et règles spéciales additionnelles: Les atouts stratégiques utilisés par les deux camps sont présentés dans les pages suivantes; ils s'accompagnent d'un ordre de bataille pour chaque camp listant les unités qui composent les armées en lice, ainsi que toute règle spéciale propre à chaque force.

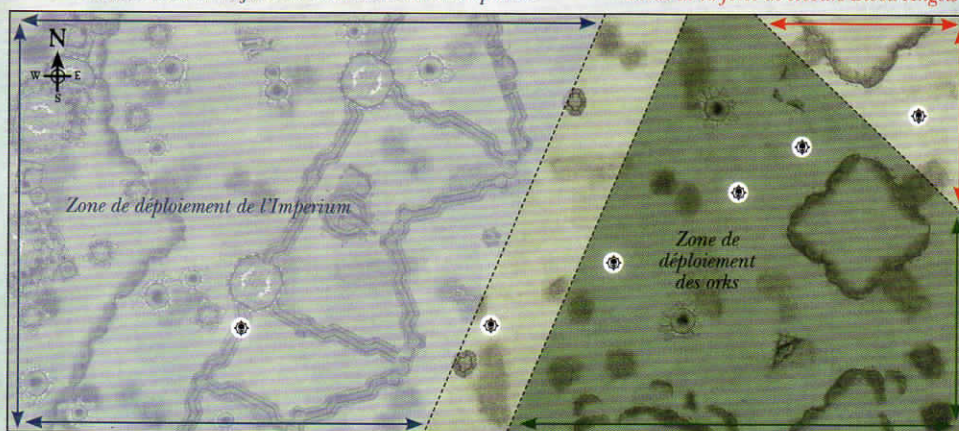
LE CHAMP DE BATAILLE

Pour cette bataille, le terrain est disposé et les objectifs stratégiques sont placés comme indiqué sur la carte, sur une table de 192x96 ps.

☛ Objectif stratégique

Bords de table de la force de sortie de la Garde Impériale

Bords de la force de secours Blood Angels



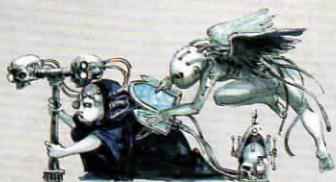
Bords des réserves stratégiques orks

LES FORCES DE L'IMPERIUM

Les défenseurs de Volcanus se sont rassemblés en vue d'une ultime tentative de sortie. Parviendront-ils à faire la jonction avec la force de secours du commissaire Yarrick et des Blood Angels avant qu'il ne soit trop tard ?

Les forces de l'Imperium ont l'intention de sectionner le cordon d'orks qui enserre la ruche Volcanus, afin de rallier les Blood Angels détachés du front nord de Primus. Pour ce faire, les Impériaux ont réuni toutes leurs formations de bataille les plus puissantes et organisé soigneusement les réserves qui lanceront l'offensive finale. Les escadrons de chars super-lourds démarrent leurs moteurs, et les escadrilles d'aéronefs sont chargées en carburant et en munitions.

Dans le même temps, loin au nord-est, les Blood Angels 3^e C^{ie} se préparent à lancer une attaque surprise sur les arrières des lignes orks. Le commandant des Blood Angels, le capitaine Tycho, mènera personnellement l'opération à la tête d'un groupe d'escouades d'assaut. Suivent les space marines de toute une compagnie Blood Angels, appuyés par la puissance de feu de leur croiseur d'attaque en orbite et les aéronefs de la Marine Impériale. Qu'est-ce qui pourrait les arrêter ?



RÉSERVES STRATÉGIQUES IMPÉRIALES

Réserves stratégiques : Les forces impériales qui arrivent des *réserve*s stratégiques doivent entrer en jeu de la manière suivante :

- **Unités frappant en profondeur :**
N'importe où sur la table.
- **Réserves de la force de la ligne de défense :** Doivent suivre la règle spéciale *baraquements souterrains* de la fiche technique de la *grande redoute*.
- **Réserves de la force de sortie :** Doivent entrer en jeu par n'importe quel bord de table à l'ouest de la ligne de défense avancée (voir carte).
- **Force de secours Blood Angels :** Doit entrer en jeu dans un rayon de 48ps du coin nord-est (voir carte).

ATOUTS STRATÉGIQUES IMPÉRIAUX

L'armée impériale doit utiliser les atouts stratégiques suivants : **Dernier Carré, Pluie de Sang, Sacrifice Ultime, "Visez ma position !"**

PLAN DE BATAILLE IMPÉRIAL

Le plan de bataille impérial consistait à utiliser les titans et les aéronefs pour creuser une brèche dans le flanc droit des orks, pendant que les véhicules super-lourds et la compagnie blindée "Poing de l'Empereur" occupaient les orks sur le flanc gauche. Tandis que les orks s'efforçaient de réagir à ces deux manœuvres, les Blood Angels pulvérisaient leur arrière-garde.

ORDRE DE BATAILLE IMPÉRIAL

Voici la liste des forces composant l'armée impériale :

Force de la ligne de défense de la Garde Impériale

- Seigneur commissaire
- Psyker Primaris
- 1 grande redoute
- 6 bastions impériaux
- 2 c^{ies} d'infanterie "Bouclier Impérial"
- 1 c^{ie} d'armes lourdes "Glaive Impérial"
- 3 pelotons d'infanterie de la Garde Impériale
- 1 escouade d'ogryns

Force de secours Blood Angels

- Fortress of Arrogance
- Capitaine Tycho
- 1 La Rage Noire
- 1 force de frappe blindée Lucifer
- 1 c^{ie} space marine Blood Angels
- 4 escorteurs Stormraven

Force de sortie de la Garde Impériale

- Escouade de commandement de c^{ie}
- 3 Baneblade
- 2 Shadowsword
- 1 Doomhammer
- 1 Hellhammer
- 1 Stormlord
- 1 titan Reaver
- 2 titans Warhound
- 6 Valkyrie
- 1 c^{ie} blindées "Poing de l'Empereur"
- 4 escadrons de chars Leman Russ
- 3 batteries d'artillerie Basilisk
- 3 lance-roquettes Manticore
- 4 escadrons Sentinel de reconnaissance
- 3 pelotons d'infanterie mécanisée



LA HORDE ORK

Les orks ont battu le rappel pour raser les bastions disposés sur le pourtour des remparts de Volcanus. Les cris de guerre des tribus de peaux-vertes et le pas de dizaines de krabouilleurs font trembler les flèches de la cité-ruche...

Le big boss ork Gazgrim, "Despote de Dregruk" autoproclamé, a ordonné aux bandes de peaux-vertes encerclant la ruche Volcanus d'abattre les bastions qui défendent les remparts de la cité impériale.

Les orks ont rassemblé leurs forces dans les ravines de la chaîne des montagnes Volcanus, en faisant usage de la ruse rudimentaire qui fait la réputation de leur race, afin de dissimuler au regard des défenseurs. Les macro-cannons capturés par les orks au cours de leur incursion dans les montagnes ont pilonné les bastions pendant des jours, et les orks sont prêts à lancer leur assaut et à écraser les défenses une bonne fois pour toutes.

Cependant, juste avant le début de l'attaque, les orks sont agréablement surpris de voir que ces chétifs "zumins" ont déclenché leur propre assaut! En effet, pour les peaux-vertes, il n'y a rien de plus plaisant qu'une bonne bagarre à découvert, sans être gêné par ces fichues fortifications que les races de chochottes ont la manie de construire.

Rugissant un "Waaagh!" tonitruant et un "On y va!" enthousiaste, les hordes de peaux-vertes se ruent à la rencontre de la colonne d'assaut impériale. Les orks ignorent (et s'ils savaient, cela ne changerait rien) que l'Imperium les a manœuvrés...

ORDRE DE BATAILLE ORK

Voici la liste des forces composant l'armée ork :

- 3 big boss
- 2 bizarboyz
- Boss Zagstruk
- 2 band' eud' krabouilleurs
- 1 krabouilleur de gros mek
- 3 krabouilleurs
- 1 squiggouth kolossal
- 2 forteresses de bataille Frakassor
- 1 koncentration de chariots kompresseurs
- 1 bande de brutes
- 1 formation de Kommandos Red Skulls
- 3 bandes de nobz en chariots de guerre
- 1 bande nobz motards
- 1 marée verte
- 5 bandes de boyz orks
- 3 bandes de gretchins
- 2 bandes de chokboyz
- 7 bandes de boyz orks en kamions
- 1 bande de Dred
- 5 chariots de guerre
- 3 Shokk Attack Guns
- 1 Kulte d'la Vitess'
- 3 escadrons de Kopter
- 2 eskadrilles de Krama-bomba
- 1 eskadron Karnage

"Assez curieusement, de toutes les races avec lesquelles l'Humanité a eu un contact, la seule qu'on rencontre partout dans la galaxie est celle des orks. La cause de ce phénomène reste un mystère. Certains soutiennent que les orks sont les vestiges vivants d'une civilisation qui avait conquis la galaxie, d'autres qu'ils se répandent de planète en planète au moyen de spores interstellaires. Personne ne connaît la vérité, et il y a fort à parier qu'on ne la saura jamais."

RÉSERVES STRATÉGIK' ORKS

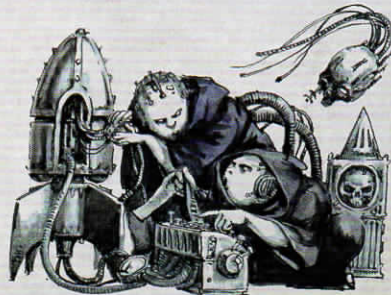
Réserves stratégiques: Les réserves stratégiques des orks doivent arriver par n'importe quel bord de table à l'est de la ligne de défense avancée de l'Imperium, à au moins 12ps de cette ligne et à plus de 48ps du coin nord-est de la table (voir carte). Les unités qui *frappent en profondeur* peuvent se déployer normalement, n'importe où sur la table.

ATOUS STRATÉGIK' ORKS

L'armée des orks doit utiliser les atouts stratégiques suivants: **Écran de Fumée**, **Marche de Flanc**, **La Vengeance de Ghazghkull**, **"On y va lé gars!"**, **Remplacements**, **"Trahison!"**, **"Rendé-vou' tous ou krezvous Tous!"**

PLAN D'BATAILL' ORK

Les chefs orks ont décidé que leur objectif principal est d'occuper la *grande redoute impériale*. L'assaut est conduit par la masse des krabouilleurs, talonnés par la *marée verte* et les chariots de guerre. Aéronefs, chokboyz et kommandos feront diversion en lançant des attaques surprises sur la place forte Aquila et les plates-formes d'atterrissage Skyshield, tandis que l'assaut principal atteindra la ligne de défense impériale.



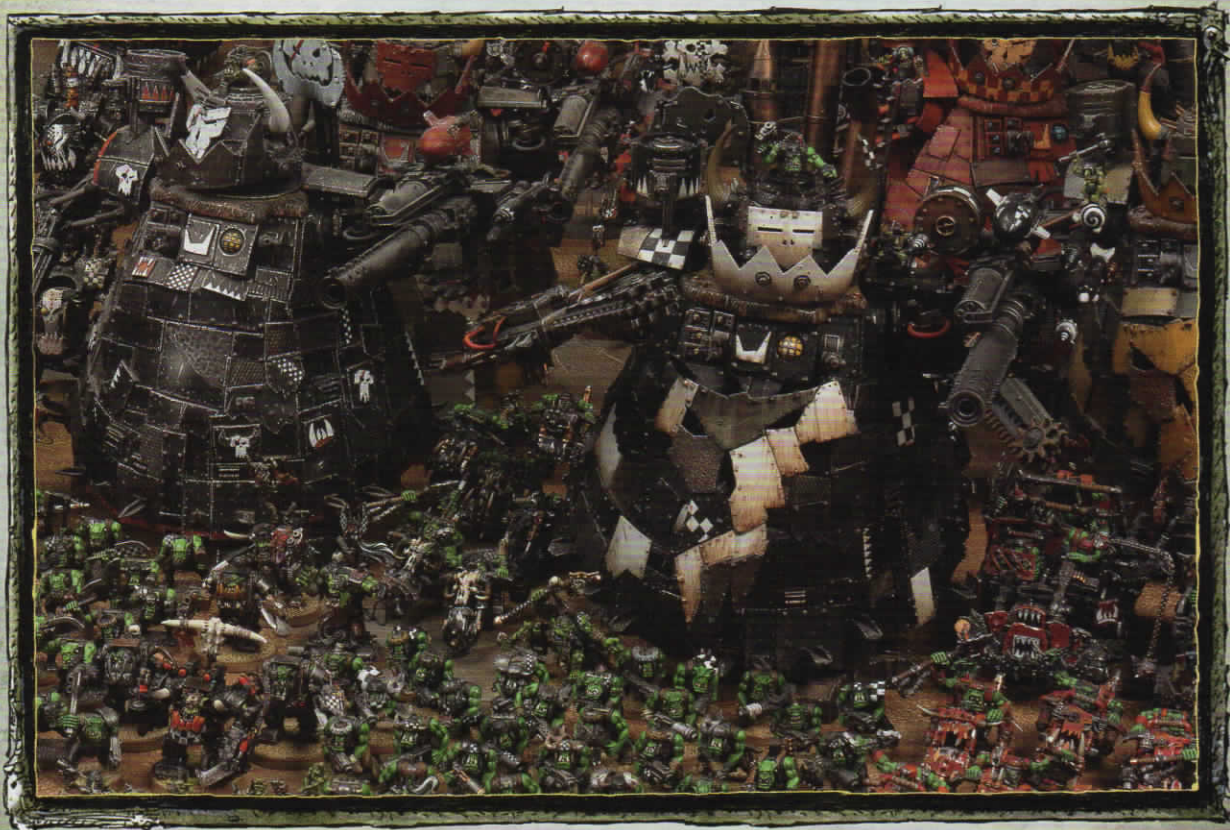
SIÈGE ROMPU

L'armée ork se retrouve prise entre l'enclume de la Garde Impériale et le marteau des Blood Angels.

La pluie acide balayait le champ de bataille tandis que les forces d'assaut des orks et de la Garde Impériale s'entrechoquaient. Les titans impériaux et le macro-canon de la place forte Aquila étrillaient les krabouilleurs, abattant rapidement trois de ces immenses et pesantes machines de guerre. Heureusement pour les orks, ils avaient encore plein de krabouilleurs en réserve, et les pertes furent rapidement remplacées. La riposte des peaux-vertes creusa des trous béants dans les formations de la Garde Impériale, brisant leur élan alors qu'elles effectuaient leur sortie de la ruche Volcanus. Dans le même temps, le ciel au-dessus du champ de bataille était le théâtre d'un âpre combat aérien entre les Valkyrie et les Vendetta impériales et les Dakkajet et les Blitzza-bomba orks. Soudain, les Blood Angels firent leur entrée, écrasant le bord droit de la ligne de bataille ork avec la force et la fureur de la foudre. C'en était trop pour les peaux-vertes, malgré la réussite d'une attaque de flanc menée avec "ruze" jusqu'aux portes de Volcanus – c'était déjà trop tard. Les orks étaient pris en étau entre les deux armées de l'Imperium : assaillis de toutes parts, ils furent forcés de battre en retraite. Le siège de la ruche Volcanus était levé !



Ghazghkull Mag Uruk Thraka, Big Boss Suprêm', Prophèt' eud' la Waaagh ! et instigateur de l'invasion d'Armageddon, était fort courroucé de l'incapacité de ses sous-fifres à s'emparer de la ruche Volcanus et à la réduire à un enfer d'un mille de haut. On l'aurait entendu marmonner : "Tè jamè tro' bien servi ke par toi-mêm'."





Yarrick rendit l'espoir à la Garde Impériale lorsque tout semblait perdu.



Boss Snikrot, l'ork furtif, et ses kommandos Red Skulls semaient la confusion derrière les lignes impériales.



Le grand sénéchal Helbrecht menait la croisade Black Templars contre les orks.



Les bizarboyz crépitaient d'énergie Waaagh! tandis que déferlaient les vagues de peaux-vertes.



Les stratégies définies par les commandants impériaux, et appliquées par le Commissariat, permirent de rompre le siège de la ruche Volcanus.



Boss Zagstruk et ses Votours piquèrent alors même que les fantassins orks donnaient la charge, désorganisant les rangs impériaux.



Les Dread eud'la Mort enfoncèrent les premières lignes, leur masse pourtant imposante éclipsée par les krabouilleurs qui les précédaient.

ARMAGEDDON: RÈGLES D'ENGAGEMENT

Les continents desséchés d'Armageddon, perpétuellement consumés par la guerre, portent les stigmates des attaques des nombreux ennemis de l'Humanité. Les règles suivantes vous permettront de livrer bataille sur le sol maudit d'Armageddon.

Les pages qui suivent incluent des règles environnementales, des missions d'Apocalypse, des atouts stratégiques, des heures de gloire et des formations d'Apocalypse additionnelles.

Les règles environnementales et de missions de cette section représentent un échantillon des maintes batailles de la Troisième Guerre d'Armageddon, et les conditions désespérées dans lesquelles les combattants s'affrontèrent.

Les *atouts* et les *heures de gloire* vous permettent de recréer les stratégies et les exploits des protagonistes d'Armageddon.

Les *formations d'Apocalypse* présentées ici se couvrent de gloire, ou de honte, sur Armageddon. Or, on les a aperçues sur d'autres zones de guerre – elles peuvent donc être utilisées lors de n'importe quelle partie d'Apocalypse.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Armageddon est un monde-ruche inhospitalier, un parmi les millions disséminés à travers l'Imperium. Couvert de déserts de cendre, son climat oblige les innombrables habitants à s'entasser dans des cités-ruches. Par ailleurs, Armageddon a déjà, par deux fois, été la cible du seigneur de guerre ork Ghazghkull Thraka. N'hésitez pas à utiliser les règles de monde-ruche de cette Zone de Guerre pour vos batailles se déroulant sur des planètes similaires, et celles des orks lorsque vous affrontez une Waaagh!



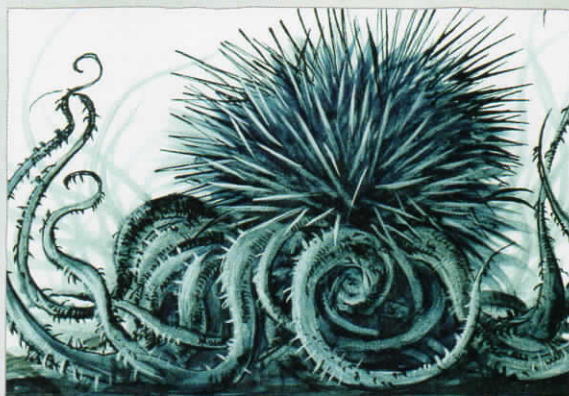
TERRAINS UNIQUES D'ARMAGEDDON

Armageddon abrite une gamme d'organismes et de terrains exceptionnellement hostiles. Bien que les scientifiques impériaux aient renoncé à répertorier l'environnement d'Armageddon, à cause de sa toxicité (et d'autres dangers mortels), voici certains des terrains que l'on rencontre le plus fréquemment sur les champs de bataille de cette planète inhospitalière.

HERBE PRÉHENSILE

Cette plante carnivore possède des douzaines de gros tentacules hérissés d'épines acérées et oscillant dans la brise, comme guidés par une intelligence malfaisante, pour s'emparer des créatures qui s'aventurent trop près. Le sommet de la plante est protégé par un dense buisson de pointes vénéneuses; toute proie saisie par les tentacules est traînée et embrochée pour mourir empoisonnée et être lentement digérée.

L'herbe préhensile est un terrain *infranchissable*. Toute figurine autre qu'un véhicule qui termine son mouvement à 3 ps ou moins d'une plante doit réussir un test de Force ou subir 1 touche empoisonnée (4+) de F2 PA-. Dès qu'un pied d'herbe préhensile tue une figurine, placez la figurine ou un pion à côté de lui: il n'attaquera plus aucune figurine jusqu'à la fin de la partie.



MONSTRE DE HELSREACH

Le monstre de Helsreach, une énorme plante omophage, compte parmi les espèces végétales carnivores les plus mortelles de la galaxie. Culminant à plus de dix pieds de haut, le bulbe est en fait une immense gueule hérissée de crocs tranchants et dégoulinants d'ichor toxique. La tige et les feuilles sont garnies de piquants et gainées d'une écorce parcheminée. Chaque spécimen est étonnamment rapide pour sa taille, frappant comme l'éclair pour happer ce qui passe à sa portée.

Un monstre de Helsreach est un terrain *infranchissable*. À chaque tour, la première unité qui termine son mouvement à 6 ps ou moins d'une plante subit immédiatement 1D3 touches de F6 PA4. Chaque monstre de Helsreach attaque 1 unité maximum par tour.



CENDRE TOXIQUE

Presque toute la surface d'Armageddon est couverte d'une épaisse couche de cendre multicolore produite par l'activité industrielle plurimillénaire des cités-ruches. Certaines dunes et congères se composent de déchets toxiques issus de la dégradation des produits chimiques servant à la production d'armes et de machines. Ces zones furieusement délétères sont aisément reconnaissables aux cadavres et aux ossements dont elles sont jonchées.

La cendre toxique constitue un terrain *dangereux* particulier. Contrairement aux autres terrains de ce type, elle est traitée comme un terrain *découvert* au lieu d'un terrain *difficile*. Les unités qui y pénètrent doivent quand même passer un test de terrain *dangereux*.



CATASTROPHES SURNATURELLES D'ARMAGEDDON

Les terres d'Armageddon s'étendant à l'extérieur des cités-ruches sont devenues des déserts pollués, des désolations de cendre cinglées par les pluies acides et les chutes d'astéroïdes. Pire encore, lorsque l'orbite d'Armageddon l'approche de son soleil, la planète est balayée par de terribles vents brûlants – c'est la saison du feu.

TABLEAU DES CATASTROPHES SURNATURELLES DES DÉSOLOGATIONS DE CENDRE

D3+ TOUR	EFFET
2-3	Cendres mouvantes: <i>Par endroits, la couche de cendre est épaisse de plusieurs km et peut avaler des convois entiers.</i> Le maître des catastrophes désigne un point de la table et y pose un pion adéquat. Puis celui-ci <i>dévie</i> de 3D6ps. Jetez 1D6 pour chaque figurine d'infanterie située en terrain <i>découvert</i> dans un rayon de 18ps du pion. Sur 1, la figurine est engloutie par la cendre et retirée comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte, y compris les jets spéciaux tels que les <i>protocoles de réanimation</i> ou la règle spéciale <i>insensible à la douleur</i>. Sur 2-6, la figurine s'en sort indemne. Retirez le pion une fois les jets terminés.
4-5	Pluie acide: <i>La pluie acide est pleine de toxines et d'éléments corrosifs à même de ronger un homme jusqu'à l'os en quelques minutes.</i> Le maître des catastrophes résout une attaque d'averse de pluie acide en plaçant le gabarit d'explosion apocalyptique n'importe où sur la table et en effectuant une déviation de 2D6ps. Les figurines situées sous la position finale du gabarit subissent 1 touche <i>empoisonnée</i> (4+) de F2 PA5.
6+	Tempête d'astéroïdes: <i>Les vaisseaux orks utilisaient d'énormes dispositifs de Têlâ-tépulâ pour tirer des astéroïdes de leur orbite et les faire s'écraser sur la planète.</i> Le maître des catastrophes jette 1D3. En commençant par le camp du maître des catastrophes, résolvez tour à tour autant d'attaques de tempête d'astéroïdes que le résultat du D3. Par exemple, sur 3, le camp du maître des catastrophes effectuerait deux attaques, et le camp adverse en ferait une. Résolvez chaque attaque en plaçant le gabarit de méga-explosion apocalyptique n'importe où sur la table et en effectuant une déviation de 2D6ps. Les figurines situées sous la position finale du gabarit subissent 1 touche avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
N/A	10/8/6	1/3/5	-

TABLEAU DES CATASTROPHES SURNATURELLES DE LA SAISON DU FEU

D3+ TOUR	EFFET
2-3	Diabes des sables brûlants: <i>Le début de la saison du feu est signalé par l'apparition de petites tornades surchauffées appelées diabes des sables brûlants.</i> Le maître des catastrophes prend 5 morceaux de papier carrés d'1 ps de côté. Il les tient 36ps au-dessus de n'importe quelle zone de la table, puis il retourne sa main de sorte qu'ils tombent en voletant et atterrissent sur la table de jeu. Toute figurine à 3ps ou moins d'au minimum un morceau de papier subit 1 touche de F5 PA5.
4-5	Vents ardents: <i>Même les orks au cuir épais doivent se mettre à l'abri des premiers vents ardents qui soufflent depuis les désolations de Feu.</i> Le maître des catastrophes désigne aléatoirement un point du bord de table en jetant le dé de déviation près du centre de la table, puis en marquant le point du bord de table indiqué par la flèche du dé de déviation (relancez les "Hit!"). Il s'agit du point d'origine des vents ardents. Toute figurine à 24ps ou moins de ce point subit 1 touche de F5 PA5.
6+	Tempête pyroclastique: <i>Ces tempêtes semblables à des nuées ardentes sont si redoutables qu'elles vaporisent un homme en quelques secondes, pendant que les particules surchauffées mettent les véhicules hors service presque aussi rapidement.</i> Le maître des catastrophes place le gabarit de méga-explosion apocalyptique n'importe où sur la table, puis il <i>dévie</i> de 4D6ps. Les figurines situées sous la position finale du gabarit subissent 1 touche avec le profil ci-dessous. Laissez le gabarit en jeu après avoir résolu l'attaque: il représente un terrain <i>dangereux</i>. Il <i>dévie</i> de 2D6ps au début de chaque phase de Tir, affectant chaque figurine qu'il couvre après avoir dévié. Retirez le gabarit au début du tour de jeu suivant.

Portée	F	PA	Type
N/A	8/6/4	1/2/3	Fusion

MERS BOUILLONNANTES

Quelques semaines après le début de la campagne d'Armageddon, des sous-marins orks firent surface au large des ruches Tempestora et Helsreach. Ces énormes transports vomirent des centaines de boyz et de véhicules, et Tempestora fut rasée. Par la suite, cette flotte de sous-marins orks continua de saper les efforts des défenseurs d'Armageddon.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées en suivant les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p.18-20). Une armée doit être composée d'unités impériales, l'autre d'unités orks.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial se déploie le premier. Ses unités peuvent être placées n'importe où à plus de 12 ps du littoral, ou être conservées en *réserve stratégique* (voir p.37). Le camp ork ne se déploie pas. Son armée doit être scindée en deux vagues :

- La première vague se compose des *aéronefs*, des unités dotées de la règle spéciale *frappe en profondeur*, des unités d'*infanterie* qui ne sont pas embarquées à bord de *transports*, et des véhicules ayant moins de 3 Points de Coque (ainsi que les unités éventuellement embarquées à leur bord). Ces unités doivent, soit entrer par le bord de table du littoral au premier tour ork, soit *frapper en profondeur* au premier tour ork (si elles possèdent cette règle spéciale), soit être conservées en *réserve stratégique*.
- La seconde vague se compose de toutes les autres unités. Celles-ci doivent être conservées en *réserve stratégique*. Le littoral est considéré comme étant le bord de table ork.

Les infiltrateurs et les scouts ne peuvent pas utiliser leurs règles spéciales de déploiement lors de cette mission.

PREMIER TOUR

Le camp ork a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (voir p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (voir p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques (p.22-37), **réserves stratégiques**.

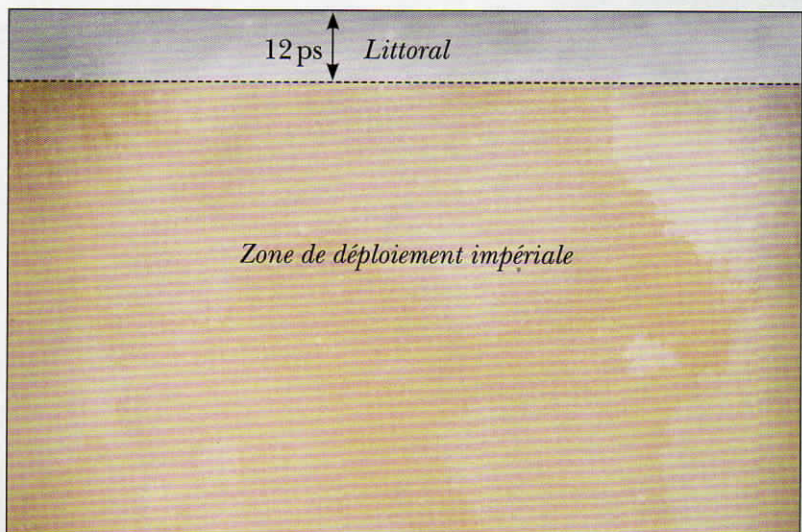
Zone de guerre d'Armageddon: Les règles d'engagement de la *zone de guerre d'Armageddon* s'appliquent à cette bataille; utilisez le tableau des Catastrophes Surnaturelles des Désolations de Cendre (p.252).

Les mers bouillonnantes: Hormis les *aéronefs* et les unités *frappant en profondeur*, les figurines orks doivent effectuer un test de terrain *dangereux* avant d'entrer en jeu. Les véhicules qui ratent ce test perdent IPC au lieu d'être *immobilisés*.

Surprise: Tout au long du premier tour de jeu, les tirs des défenseurs impériaux sont tous *au jugé*; de plus, ils ne peuvent pas *charger* ni se jeter *à terre*, et traitent toutes les unités ennemies comme ayant la règle spéciale *peur*.

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps. On considère qu'un des océans d'Armageddon borde une des longueurs de table. Ce bord de table est appelé le "littoral". Si plusieurs bords de table sont aussi longs, désignez aléatoirement celui qui sera le littoral. Enfin, placez les *objectifs stratégiques* dans la zone de déploiement impériale (voir p.20).



LA SAISON DU FEU

À la fin de chaque année, des tempêtes de cendre surchauffée ravagent Armageddon, soufflant depuis les désolations de Feu au Nord, balayant toute la surface de la planète. Lors des premiers jours, à l'approche des nuées, les guerriers les plus acharnés purent encore espérer combattre. Toutefois, le péril était grand, comme bien des soldats le constatèrent à leurs dépens.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées en suivant les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p.18-20). Une armée doit être composée d'unités impériales, l'autre d'unités orks.

DÉPLOIEMENT

Les deux camps parient secrètement sur le temps qu'il leur faudra pour se déployer, en minutes pleines. Puis les enchères secrètes sont révélées et le camp qui a parié sur la plus courte durée se déploie le premier (en cas d'égalité, tirez au dé). Le déploiement doit être terminé avant que le temps parié ne se soit écoulé.

Placez les unités n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 9ps de la moitié de table adverse, ou conservez-les en réserve. Les unités qui n'ont pas été déployées avant la fin du temps imparti sont placées en *réserve stratégique* (p.37).

Puis le camp adverse se déploie avec les mêmes restrictions, le temps imparti pour ce faire étant celui qui a été parié par ce camp au début de la phase de Déploiement.

Une fois les deux camps en place, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer selon leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Le camp qui s'est déployé le premier joue en premier, à moins que l'autre camp parvienne à *prendre l'initiative* (p.22).

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (voir p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (voir p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité.



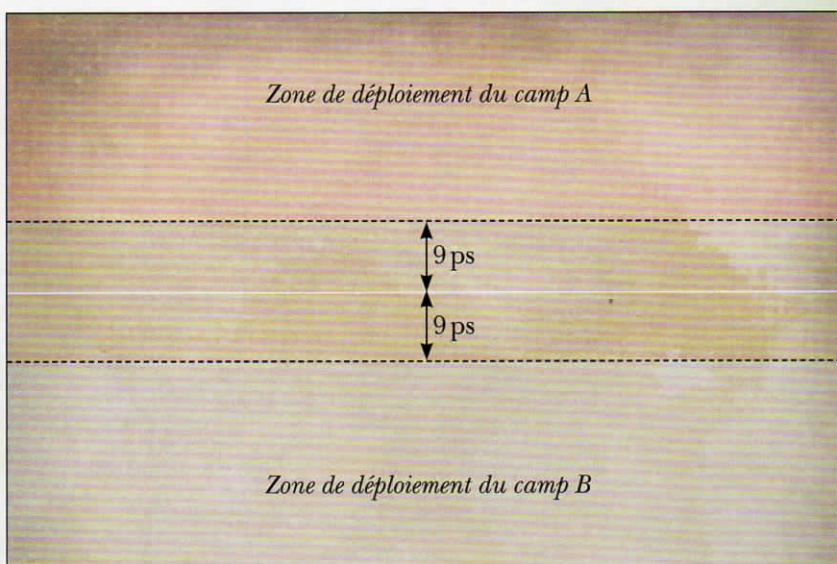
RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques (p.22-37), réserves stratégiques.

Zone de guerre d'Armageddon: Les règles d'engagement de la zone de guerre d'Armageddon s'appliquent à cette bataille; utilisez le tableau des Catastrophes Surnaturelles de la Saison du Feu (p.252).

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales. Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces moitiés soit une ligne droite. Puis l'autre camp attribue les moitiés de table à chaque camp. Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p.20).



LE ROK

Les orks atteignent Armageddon en voyageant à bord de vaisseaux assemblés autour d'énormes astéroïdes, communément appelés "Rok", protégés par d'immenses projecteurs de champ énergétique qui les rendaient invulnérables aux attaques à longue portée. Les forces impériales durent se frayer un chemin au travers des hordes d'orks afin de les endommager.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées en suivant les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (p.18-20). Une armée doit être composée d'unités impériales, l'autre d'unités orks.

DÉPLOIEMENT

Le camp ork se déploie le premier. Placez les unités orks n'importe où dans leur moitié de table, ou conservez-les en *réserves stratégiques* (voir p.37).

Après que le camp ork s'est déployé, le camp impérial fait de même. Placez les unités impériales n'importe où dans leur moitié de table, à plus de 12ps de toute figurine ennemie.

Une fois les deux camps en place, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer selon leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Le camp impérial a le premier tour, à moins que le camp ork parvienne à *prendre l'initiative* (p.22).

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (voir p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (voir p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité. Notez que le camp impérial marque des *points de victoire stratégiques* supplémentaires en attaquant le Rok (voir ci-dessous).

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques (p.22-37), **réserves stratégiques**.

Zone de guerre d'Armageddon: Les règles d'engagement de la *zone de guerre d'Armageddon* s'appliquent à cette bataille; utilisez le tableau des Catastrophes Surnaturelles des Désolations de Cendre (p.252).

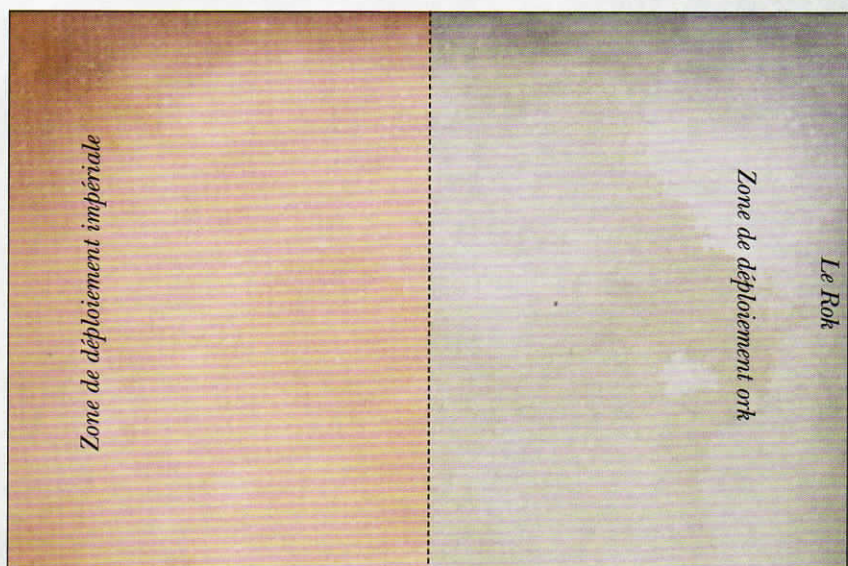
Atomisez le Rok: La largeur de table de la zone de déploiement ork représente le flanc d'un Rok (vous pouvez le figurer avec un décor approprié, mais ce n'est pas obligatoire). On peut tirer sur le Rok avec des armes *destructrices* si elles se trouvent à 18ps ou moins du bord de table ork. De plus, les armes *destructrices* dont les gabarits dévient en dehors de ce bord de table touchent le Rok. Aucun jet *pour toucher* n'est requis pour atteindre le Rok; passez directement au jet sur le tableau des Armes Destructrices, comme pour tirer sur un *bâtiment*. Le camp impérial marque 1 *point de victoire stratégique* pour chaque résultat *détonation*.

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales en traçant une ligne du centre d'une longueur de table au centre du bord opposé*.

Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces moitiés soit une ligne droite. Le camp ork choisit la moitié de table où il va se déployer. Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (p.20).

* Note du concepteur: Le but est de jouer sur la longueur de la table, plutôt que sur sa largeur.



BÂTIMENTS PIÉGÉS

IMPERIUM

Les troupes de la Garde Impériale étaient entraînées à confectionner et à placer des pièges antipersonnel.

Jouez cette carte au début de la bataille. Tous les bâtiments et fortifications situés dans votre zone de déploiement sont traités comme des terrains dangereux par les unités ennemies jusqu'à la fin de cette partie.

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

SACRIFICE ULTIME

IMPERIUM

Au cours de la Deuxième Guerre d'Armageddon, le princeps prime Kurtiz Mannheim sacrifia son titan pour stopper un assaut ork.

Défaussez cette carte à la fin de n'importe quelle phase de Mouvement ennemie pour provoquer l'explosion titanique d'un véhicule super-lourd ami. La destruction de ce véhicule ne concède pas de points de victoire stratégiques bonus.

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

PLUIE DE SANG

BLOOD ANGELS

Les Blood Angels sont réputés pour la ferocité de leurs assauts aériens.

Défaussez cette carte au début de n'importe quel tour du camp impérial. Les unités Blood Angels amies qui frappent en profondeur (ou qui débarquent de transports qui frappent en profondeur) à ce tour peuvent également charger à ce tour.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

LE SERMENT DE HELBRECHT

BLACK TEMPLARS

Les Black Templiers jurèrent de traquer Ghazghkull où qu'il se cache.

Jouez cette carte après le déploiement si l'armée adverse inclut Ghazghkull Thraka. Toutes les unités Black Templiers amies suivent la règle spéciale zélote jusqu'à la fin de la partie. De plus, le camp des Black Templiers marque 1D3 points de victoire stratégiques supplémentaires si Ghazghkull est retiré comme perte au cours de la partie.

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

SALVE CATACLYSMIQUE

GARDE IMPÉRIALE

Les lance-roquettes Manticore d'Armageddon étaient modifiés de sorte à tirer tous leurs projectiles en une seule salve dévastatrice.

Jouez cette carte au début de la première phase de Tir de la Garde Impériale. Tous les lance-roquettes Manticore amis qui font feu à cette phase doivent tirer leurs quatre roquettes. Remplacez alors leur type "Barrage d'artillerie 1D3" par "Barrage d'artillerie 4D3".

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

LA VENGEANCE DE GHAZGHKULL

ORKS

La ruche Hades subit un bombardement d'astéroïdes lancés par les Space Hulk en orbite.

Défaussez cette carte au cours de la phase de Tir pour effectuer 1 attaque de tempête d'astéroïdes – voir tableau des Catastrophes Surnaturelles des Désolations de Cendre (p.252). C'est vous qui êtes le maître des catastrophes dans le cadre de cette attaque.

RESSOURCE STRATÉGIQUE

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

RENDÉ-VOU' TOUS OU KREVEZ TOUS!

ORKS

Tel fut l'ultimatum adressé aux défenseurs de la ruche Infernus.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour adverse. Jetez 1D3. Jusqu'au début de leur prochain tour, les unités ennemies doivent soustraire le résultat du D3 à leur valeur de Commandement et à la distance de charge de toute charge qu'elles tentent.

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

TÉLÀ-TÉPULÀ

ORKS

Ghazghkull fit usage d'énormes dispositifs de téléportation pour acheminer ses troupes sur Armageddon.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour du camp ork. Elle permet à toutes les unités composant une unique formation d'Apocalypse ork amie de frapper en profondeur depuis les réserves stratégiques. De plus, ces unités ne dévient pas.

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

TRAHISON!

ORKS

La ruche Acheron fut prise à la faveur de la félonie d'un défenseur.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour ennemi et jetez 1D6:

1 = aucun effet;

2-5 = aucune arme fixe ennemie ne peut tirer à ce tour;

6 = aucune arme fixe ennemie ne peut tirer à ce tour, ni à son tour suivant.

ZONE DE GUERRE

ARMAGEDDON

998.M41

ARMAGEDDON: HEURES DE GLOIRE

Si une armée inclut un des personnages spéciaux suivants, et s'il est un des *seigneurs de guerre* ou le *maître de guerre*, il suit les règles spéciales correspondantes ci-dessous quand survient son *heure de gloire*. Ces règles spéciales s'ajoutent aux bénéfices habituels qu'octroie l'*heure de gloire* (voir p.26).

HÉROS DE LA RUCHE HADES COMMISSAIRE YARRICK

La présence de son plus vieil ennemi, le seigneur de guerre ork Ghazghkull Thraka, pousse le commissaire Yarrick et les troupes qu'il commande à accomplir des actes d'une bravoure extraordinaire.

Si le commissaire Yarrick déclenche son *heure de gloire* au début d'un tour où Ghazghkull Thraka est en vie et situé n'importe où sur le même champ de bataille, appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, Yarrick a une sauvegarde *invulnérable* de 3+. En outre, lui-même et les unités amies de la Garde Impériale dans un rayon de 24 ps suivent la règle spéciale *zélote*.

MORT À TOUSSKI VIT ET TOUSSKI RAMPE!

GHAZGHKULL THRAKA

Un seul homme a défié Ghazghkull et lui a survécu; sa présence sur le champ de bataille plonge le terrible seigneur de guerre ork dans une rage indicible.

Si Ghazghkull Thraka déclenche son *heure de gloire* au début d'un tour où le commissaire Yarrick est en vie et situé n'importe où sur le même champ de bataille, appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, Ghazghkull a une sauvegarde *invulnérable* de 3+. En outre, il suit les règles spéciales *charge féroce*, *fléau des blindages* et *marteau de fureur*.

FORCE LÉGENDAIRE CAPITAINE TYCHO

Quand il est consumé par la Rage Noire, le capitaine Tycho devient une force de destruction capable de faire fi de blessures mortelles.

Si vous utilisez le profil du capitaine Tycho membre de la Compagnie de la Mort, et qu'il déclenche son *heure de gloire*, appliquez ce qui suit.

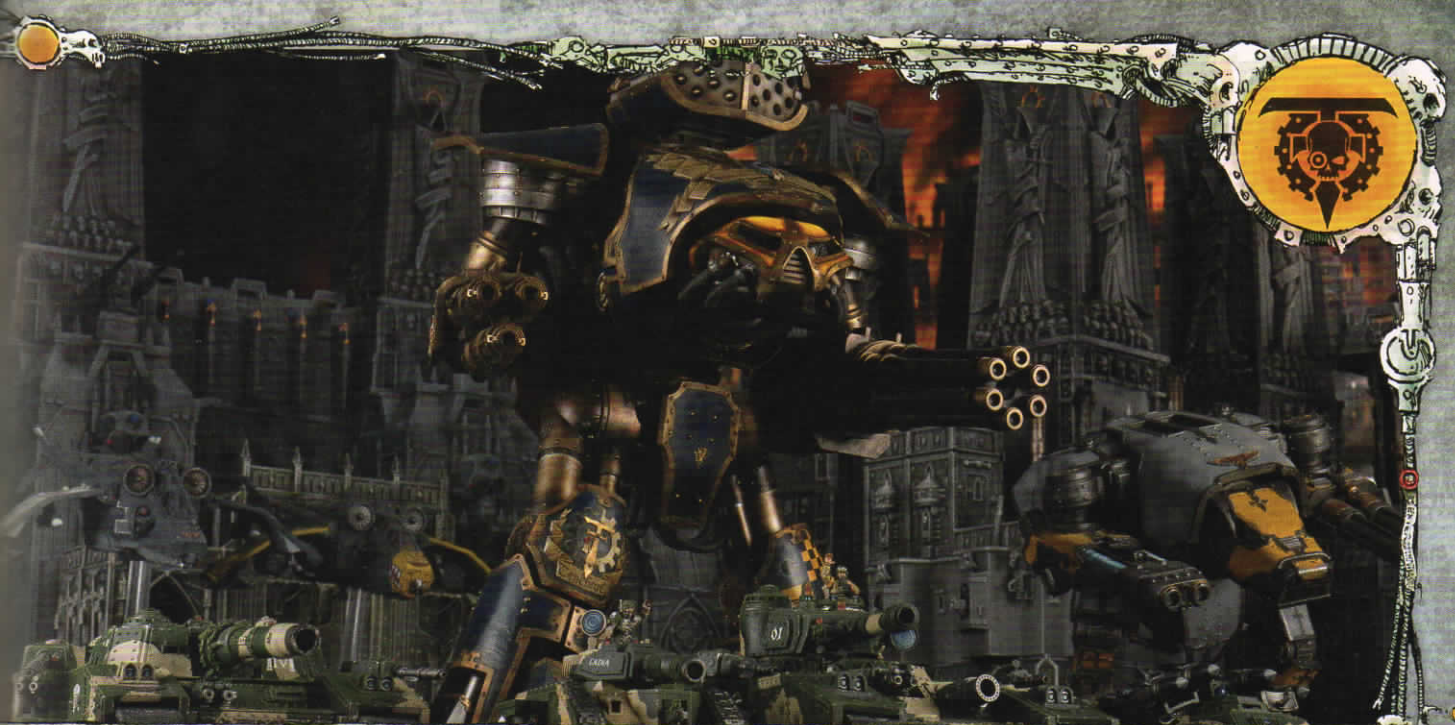
En plus des effets habituels, Tycho double le nombre de PV qu'il lui reste. Au début de son tour suivant, il revient à leur nombre antérieur, moins ceux qu'il a perdu le cas échéant au cours de son *heure de gloire*, ce qui peut entraîner son retrait comme perte.



IMPERIUM TITAN REAVER



Le Reaver est une gigantesque machine, protégée par d'épaisses plaques d'adamantium et dotée d'une puissance de feu dévastatrice. On dit du modèle Mars qu'il est le plus vieil archétype de titan encore en service, ses origines précédant même la Grande Croisade. Chaque Reaver comprend trois supports d'arme: bien que celui de sa carapace soit légèrement plus petit que ceux de ses bras, l'ensemble de son armement est à même de massacrer des régiments dans un ouragan de feu. L'apparition d'un seul Reaver a souvent suffi à renverser le cours d'un conflit, l'ennemi terrifié fuyant devant le colosse dont chaque pas fait trembler la terre.



TITAN REAVER

Blindage
CC CT F Av FI Arr I A PC
2 4 10 14 14 13 1 2 18



1450 points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 titan Reaver

RÈGLES SPÉCIALES:

Fusion du réacteur: Si le Reaver subit un résultat *explosion titanesque* du tableau des Dégâts Catastrophiques, son réacteur entre en fusion! Toutes les touches causées par cette *explosion titanesque* sont résolues comme des touches d'*arme destructrice*.

Boucliers Void: Un titan Reaver a quatre boucliers Void. Chaque touche infligée à un titan Reaver atteint en fait un bouclier Void (tant qu'il en reste). Les attaques de corps à corps proviennent de l'intérieur du bouclier et ne sont donc pas interceptées. Un bouclier Void a une VB de 12. Chaque dégât *superficiel* ou *important* (ou touche d'*arme destructrice*) infligé à un bouclier Void le désactive. Une fois tous les boucliers Void désactivés, les touches suivantes affectent le titan. À la fin de chaque tour du titan, jetez 1D6 pour chaque bouclier Void désactivé: chaque résultat de 5+ réactive un bouclier Void.

OPTIONS:

- **Doit** choisir deux des armes de bras suivantes, sans coût supplémentaire en points:
 - canon à fusion
 - canon Volcano
 - éclateur gatling
 - faucheur laser
 - gantelet énergétique de titan
- **Doit** choisir une des armes de carapace suivantes, sans coût supplémentaire en points:
 - annihilateur à plasma
 - batterie Inferno
 - destructeur turbo-laser
 - lance-missiles Apocalypse
 - méga-bolter Vulcan
 - missile Vortex

	Portée	F	PA	Type
Annihilateur à plasma				
- rapide	72 ps	8	2	Arme primaire 2, énorme explosion
- surcharge	96 ps	10	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Batterie Inferno	Fournaise	7	3	Arme primaire 1
Canon à fusion	72 ps	10	1	Arme primaire 1, explosion apocalyptique, fusion
Canon Volcano	180 ps	D	2	Arme primaire 1, énorme explosion
Destructeur turbo-laser	96 ps	D	2	Arme primaire 2, grande explosion
Éclateur gatling	72 ps	8	3	Arme primaire 6, grande explosion
Faucheur laser	96 ps	D	2	Arme primaire 3, grande explosion
Gantelet énergétique de titan	-	D	1	Mêlée
Lance-missiles				
Apocalypse	24 ps-360 ps	7	3	Arme primaire 5, barrage apocalyptique
Méga-bolter Vulcan	60 ps	6	3	Lourde 15
Missile Vortex	12 ps-960 ps	D	1	Arme primaire 1, grande explosion, usage unique, vortex

IMPERIUM TITAN DE RECONNAISSANCE WARHOUND



Les Warhound constituent la plus petite classe de titans, parfois appelés "titans de reconnaissance". Ils sont les yeux et les oreilles des légions titaniques et lors des campagnes, se projettent loin en avant des groupes principaux. Plus rapides et plus agiles que les Reaver ou les Warlord, ils n'ont toutefois pas leur blindage ni leur puissance de feu. Comme tous les princes, les commandants de Warhound perçoivent et réagissent par les senseurs et les contrôles neuraux de leur titan. Leur audace est proverbiale.



TITAN DE RECO. WARHOUND

Blindage									
CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	
2	4	10	14	13	12	1	1	9	



720 points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 titan Warhound

RÈGLES SPÉCIALES:

Agile: Lors de la phase de Tir, un Warhound peut:

- soit tirer avec toutes ses armes disponibles,
- soit tirer avec 1 arme, puis *sprinter*,
- soit ne tirer avec aucune arme, puis *sprinter* deux fois.

Boucliers Void: Un titan Warhound a deux boucliers Void. Chaque touche infligée à un titan Warhound atteint en fait un bouclier Void (tant qu'il en reste). Les attaques de corps à corps proviennent de l'intérieur du bouclier et ne sont donc pas interceptées. Un bouclier Void a une VB de 12. Chaque dégât superficiel ou important (ou touche d'arme destructrice) infligé à un bouclier Void le désactive. Une fois tous les boucliers Void désactivés, les touches suivantes affectent le titan. À la fin de chaque tour du titan, jetez 1D6 par bouclier Void désactivé: chaque résultat de 5+ réactive un bouclier.

OPTIONS:

- **Doit** choisir deux des armes de bras suivantes, sans coût supplémentaire en points:
 - annihilateur à plasma
 - batterie Inferno
 - destructeur turbo-laser
 - méga-bolter Vulcan



	Portée	F	PA	Type
Annihilateur à plasma				
- rapide	72 ps	8	2	Arme primaire 2, énorme explosion
- surcharge	96 ps	10	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Batterie Inferno	Fournaise	7	3	Arme primaire 1
Destructeur				
turbo-laser	96 ps	D	2	Arme primaire 2, grande explosion
Méga-bolter Vulcan	60 ps	6	3	Lourde 15

IMPERIUM

HÉROS D'ARMAGEDDON

Le siège de la ruche Tempestora vit la réunion de trois des plus grands héros de la Guerre d'Armageddon. Tempestora était rapidement tombée suite à une attaque surprise ork, accomplie grâce à un énorme cargo submersible inventé par Orkimède. Les peaux-vertes avaient englouti la cité et à moins d'être arrêtés, ils allaient submerger tout le continent d'Armageddon Prime. On rassembla bientôt un conseil de guerre, composé du commissaire Yarrick, du haut sénéchal Helbrecht et du capitaine Tycho. Présents partout où le besoin s'en faisait sentir sur la ligne de front, ces trois puissants héros conduisirent une défense désespérée, qui ralentit les orks, puis les repoussèrent dans les ruines de la ruche. Tempestora était peut-être perdue, mais grâce aux exploits de ces trois hommes, Armageddon Prime tenait bon !



	Commissaire Yarrick		1 escouade de commandement (Black Templars)
	1 escouade de commandement de compagnie		Capitaine Tycho
	Haut sénéchal Helbrecht		1 garde d'honneur

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Partout à la fois: Au début de chacun de ses tours, la formation peut *frapper en profondeur* sur n'importe quel point du champ de bataille.

Présence inspiratrice: Les figurines amies des unités issues des *Codex: Space Marines*, *Codex: Black Templars*, *Codex: Blood Angels* et *Codex: Garde Impériale* à 24ps ou moins de Yarrick, Helbrecht et/ou Tycho peuvent utiliser leur Cd pour tout test de Cd qu'elles sont amenées à effectuer.

Heures de gloire: Yarrick, Helbrecht et Tycho peuvent utiliser les règles d'*heure de gloire*. Si vous le souhaitez, Helbrecht et Tycho peuvent utiliser les règles des *fils du primarque*. Néanmoins, un seul personnage peut utiliser son *heure de gloire* et/ou la règle *fils du primarque* à chaque tour.



GARDE IMPÉRIALE

TUEURS DE KRABOUILLEURS D'ARMAGEDDON

Le marcheur Sentinel n'est habituellement pas considéré comme étant de taille à lutter contre un super-lourd ou un titan, qui lui sont supérieurs en tous points. Néanmoins, lorsque les Sentinel blindés sont réunis en équipes de recherche et destruction, de vastes meutes de chasseurs mécaniques, ils sont capables de libérer un torrent de feu à même de renverser des géants. Les escadrons de Sentinel blindés qui patrouillent dans les désolations de cendre d'Armageddon comptent parmi les plus illustres de ces formations.



3-5 Sentinel blindés

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.



RÈGLES SPÉCIALES:

Puissance redirigée: Une formation de tueurs de krabouilleurs en schéma d'attaque en pointe peut, au lieu de tirer normalement, rediriger sa puissance vers ses armes lors de la phase de Tir. Désignez alors 1 véhicule super-lourd, ou 1 aéronef super-lourd, ou 1 marcheur super-lourd (ou un escadron composés de tels engins) en ligne de vue du véhicule de commandement. Les figurines de la formation doivent immédiatement tirer deux fois sur cette cible. Une formation qui redirige sa puissance ne peut pas tirer à son tour suivant.

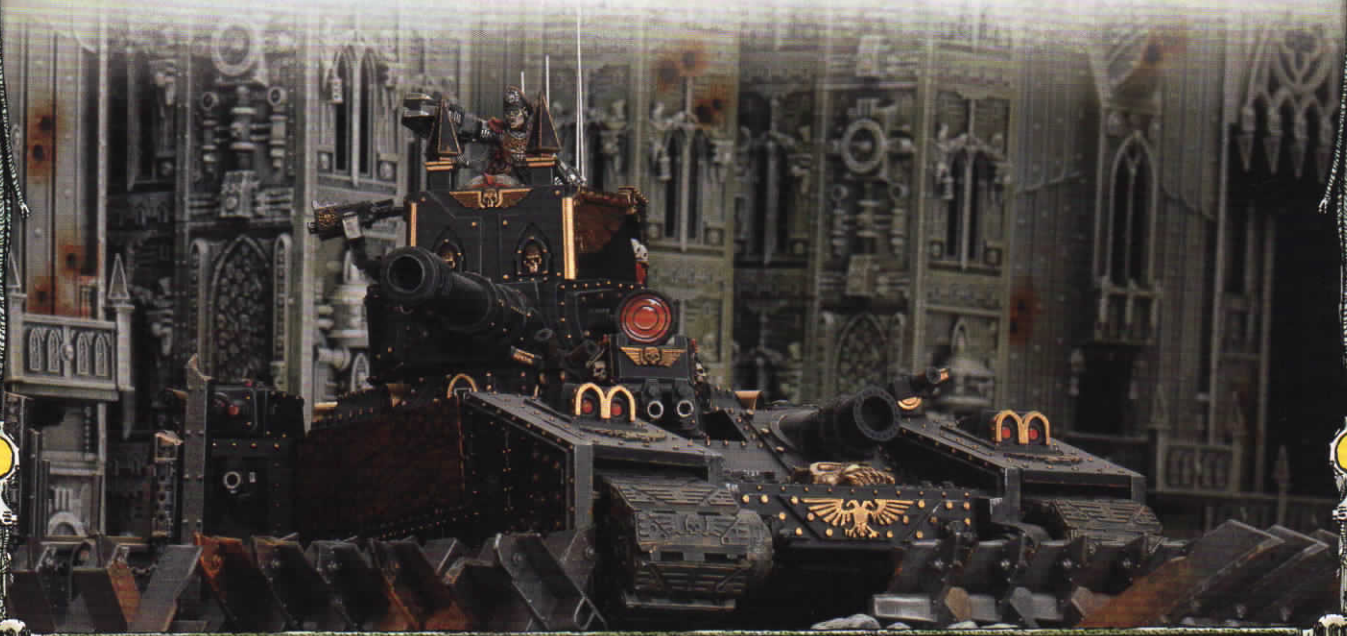
Tueurs de super-lourds: Les sentinelles blindées à 12 ps ou moins du véhicule de commandement ont +1 à leurs jets de pénétration de Blindage contre les véhicules/aéronefs/marcheurs super-lourds au tir.



GARDE IMPÉRIALE

FORTRESS OF ARROGANCE

Lorsque le commissaire Yarrick se lança à la poursuite de Ghazghkull Thraka après la première invasion d'Armageddon par les orks, il finit par le rattraper sur Golgotha. Ce fut là que Yarrick réquisitionna le Baneblade Fortress of Arrogance pour affronter le peau-verte maraudeur. Quand Ghazghkull menaça d'envahir Armageddon derechef, Yarrick demanda qu'on rapatrie le Fortress of Arrogance des plaines de Golgotha. Une expédition Reclamator de l'Adeptus Mechanicus trouva les restes du vénérable Baneblade et, pendant son voyage vers Armageddon à bord d'une des grandes arches du Mechanicum, il fut réparé et réarmé. Désormais, Yarrick peut diriger les assauts blindés contre les hordes peaux-vertes depuis la chaire du Fortress of Arrogance.



FORTRESS OF ARROGANCE

Blindage
CT Av Fl Arr PC
4 14 13 12 9



940 points

Type d'unité : Véhicule super-lourd

Composition d'unité : 1 Baneblade et le commissaire Yarrick (embarqué)

ÉQUIPEMENT :

- 2 canons laser (tourelles de flanc)
- 3 systèmes de bolters lourds jumelés (2 tourelles de flanc, 1 de coque)
- Autocanon
- Bolter d'assaut
- Canon Baneblade
- Canon Demolisher
- Missile traqueur
- Fumigènes
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES :

Fléau des peaux-vertes : Les unités issues du *Codex: Orks* qui déclarent une charge contre le *Fortress of Arrogance* divisent leur distance de charge.

Icône de la victoire : Les unités amies issues du *Codex: Garde Impériale* à 24 ps ou moins du *Fortress of Arrogance* ont un Cd de 10.

TRANSPORT :

Capacité de transport : Le commissaire Yarrick

Poste de tir : 1.

Points d'accès : Le *Fortress of Arrogance* compte comme un véhicule *découvert* en ce qui concerne l'embarquement et le débarquement. Le modificateur de dégâts de +1 contre les véhicules découverts ne s'applique pas au *Fortress of Arrogance*.

	Portée	F	PA	Type
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2
Bolter d'assaut	24 ps	4	5	Assaut 2
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Canon Baneblade	72 ps	9	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Canon Demolisher	24 ps	10	2	Artillerie 1, grande explosion
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1
Missile traqueur	Infinie	8	3	Lourde 1, une seule util.



GARDE IMPÉRIALE

COMPAGNIE MÉCANISÉE

“VENGEANCE IMPÉRIALE”

Les compagnies mécanisées de la Garde Impériale sont des forces d'agression, spécialisées dans les missions de type prendre et tenir avec des cibles lourdement défendues. Les transports Chimère foncent vers un objectif majeur, en contournant les positions ennemies avant de déverser des pelotons d'infanterie. Ces braves soldats doivent dès lors tenir jusqu'à l'arrivée des renforts, défendant leur prise face à l'ennemi qui contre-attaque.



1 escouade de commandement
de compagnie



3 pelotons d'infanterie

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque peloton doit inclure une escouade de commandement de peloton et 2 escouades d'infanterie. Chaque escouade, y compris l'escouade de commandement de c^{ie}, doit avoir une Chimère pour transport assigné.

RÈGLES SPÉCIALES:

Tenir à tout prix: Toute unité d'infanterie de la formation située à 12ps ou moins d'un *objectif stratégique* suit les règles spéciales contre-attaque et obstiné.

Objectif en vue: Tout véhicule de la formation situé à 12ps ou moins de la Chimère de l'escouade de commandement de compagnie peut *mettre les gaz* de 12ps, tant que ce déplacement est entièrement effectué en terrain découvert.

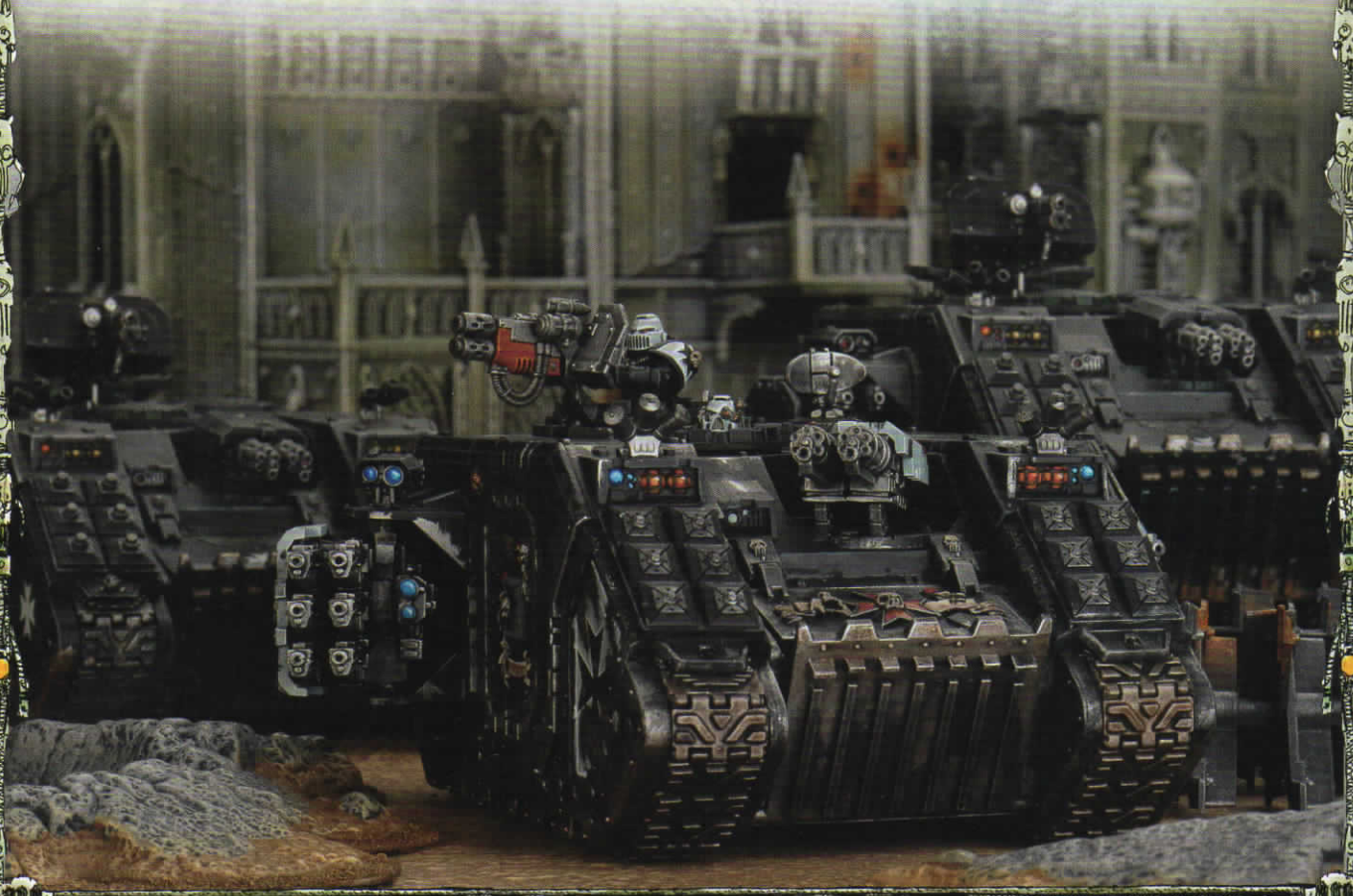


BLACK TEMPLARS

ESCADRON

CRUSADER HAILSTORM

Les intrépides escadrons Hailstorm enfoncent les lignes ennemies pour déverser un véritable torrent de feu. Les Crusader transportent des munitions supplémentaires dans leurs compartiments pour leurs bolters Ouragan. Le nombre de troupes d'assaut qu'ils peuvent embarquer s'en trouve réduit, mais en contrepartie, ils peuvent déclencher une tempête de bolts coordonnée à même de balayer des dizaines d'ennemis en une seule salve, voire de percer le cœur d'une position lourdement fortifiée.



3-5 Land Raider Crusader

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

"Tout votre travail n'est que poussière
s'il ne sert pas l'Empereur."

RÈGLES SPÉCIALES:

Réserve de munitions: Un Land Raider Crusader faisant partie d'un escadron Crusader Hailstorm a une Capacité de transport de 10 figurines.

Attaque Hailstorm: 2 Land Raider Crusader de la formation ou plus peuvent combiner toutes leurs attaques de tir d'un tour pour effectuer l'attaque dotée du profil ci-dessous. Toutes les figurines participantes doivent être à portée et en ligne de vue de la cible.

Portée	F	PA	Type
24 ps	4	5	Lourde X, Hailstorm, barrage apocalyptique

Hailstorm: X est égal au nombre de Land Raider Crusader participant à l'attaque multiplié par 2.

BLACK TEMPLARS

FILS DE GRIMALDUS

Le chapelain Grimaldus entra dans la légende à l'occasion de la bataille de la ruche Helsreach. Pendant plus de soixante jours, il dirigea les défenseurs du temple de l'Empereur Ascendant contre une immense horde d'orks. Privés de ravitaillement et cent fois moins nombreux, ils furent massacrés et le temple fut perdu. Miraculeusement, Grimaldus et une poignée de Black Templars survécurent. Ils firent le serment de venger les braves guerriers qui avaient combattu et étaient morts à leurs côtés. D'autres Black Templars se rallièrent à leur cause, et à compter de ce jour, les Fils de Grimaldus harcelèrent les orks d'un bout à l'autre d'Armageddon, et les poursuivirent même jusque dans les profondeurs de l'espace. Ils n'auront pas de répit tant que Ghazghkull et ses boyz respireront.



Chaplain Grimaldus



1 escouade de frères d'épée terminators d'assaut



1 escouade de commandement



5 escouades de croisés



1 escouade de frères d'épée terminators



2 escouades de frères d'épée

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:
Insensible à la douleur.

Vengeurs de Helsreach: Les unités de frères d'épée de la formation ont les règles spéciales **sans peur** et **haine** (orks).

Qu'aucun n'en réchappe: Lorsqu'elles chargent une unité issue du *Codex: Orks*, toutes les figurines de cette formation ont la règle spéciale **charge féroce**.

"Par-delà la pitance de la chair, il y a la sustentation de l'âme, à laquelle seule la véritable foi en la Volonté de l'Empereur peut subvenir."



SPACE MARINES

LÉGION ASCENDANTE



De tous les mythes de l'Imperium, le plus étrange est peut-être celui de la Légion des Damnés. L'Inquisition a amassé des dizaines de descriptions de la manifestation de ces guerriers d'outre-monde, sur des champs de bataille où les défenseurs de l'Humanité étaient condamnés. Leur apparence est excessivement terrifiante, celle d'apparitions fantomatiques d'une ère oubliée, ou d'une époque à venir. Les Légionnaires Damnés surgissent au milieu des rangs ennemis dans une explosion de flammes spectrales, leur simple présence suscitant une horreur irraisonnée, et chacun de leurs tirs est un rayon ardent de jugement, transformant la chair en cendre. Ce n'est que lorsque la victoire est assurée qu'ils s'évanouissent sans laisser de traces, tout aussi soudainement et inexplicablement.



2+ unités de la Légion des Damnés.

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les unités doivent être composées de 10 figurines.

"Quiconque meurt au service de l'Empereur
ne meurt pas en vain."

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe en profondeur, peur.

Les feux du jugement: Juste après que la formation arrive par *frappe en profondeur*, les unités ennemies à 6 ps ou moins subissent 2D6 touches F4 PA5 avec la règle spéciale **feu de l'âme**. De plus, lors du tour où la Légion Ascendante se déploie, toutes ses attaques de tir suivent les règles spéciales **fléau de la chair** et ignore les couverts.

Horreurs spectrales: Les unités ennemies à 12 ps ou moins d'une figurine de cette formation ont -3 en Cd.

UNIVERSEL

NEXUS FIRESTORM

Le nexus Firestorm est le summum impérial en matière de capacité antiaérienne. Individuellement, les redoutes Firestorm suffisent souvent à contrer les menaces aériennes, mais lorsqu'elles sont déployées en nexus Firestorm, les aéronefs ennemis sont condamnés, tant leur puissance de feu combinée est dévastatrice. Ces "tempêtes laser" ont acquis une terrible réputation parmi les ennemis de l'Imperium, au point que très peu de commandants risqueront leurs escadrons à proximité d'un nexus Firestorm.



3 redoutes Firestorm

RÈGLES SPÉCIALES:

Firestorm: 2 redoutes Firestorm de la formation ou plus peuvent combiner toutes leurs attaques de tir d'un tour pour effectuer l'attaque dotée du profil ci-dessous. Toutes les figurines participantes doivent être à portée et en ligne de vue de la cible.

Portée	F	PA	Type
96 ps	9	2	Lourde X, antiaérien, interception, jumelé, tempête laser

"Dans l'immensité de l'espace, les xenos complotent pour détrôner l'Empereur et briser l'Humanité. L'Imperium appelle aux armes, et rien ne saurait se dresser sur la voie de sa juste croisade."

Tempête laser: X est égal au nombre de redoutes Firestorm participant à l'attaque multiplié par 3. Les aéronefs ennemis ne peuvent tenter aucune esquive contre les attaques avec la règle spéciale *tempête laser*.



IMPERIUM

FORTERESSE IMPÉRIALE

La galaxie est dangereuse, infestée d'une variété infinie de formes de vie hostiles. C'est pourquoi les nouveaux habitats établis dans des zones reculées sont généralement bâtis près, voire à l'intérieur, d'une forteresse impériale. En cas de danger, les citoyens impériaux iront rapidement se mettre à l'abri de ses murs épais et des grands bunkers qui s'étendent sous la surface. Les garnisons qui occupent les niveaux supérieurs de la forteresse jouent également le rôle de remparts humains pour leurs concitoyens, tout en faisant tomber sur l'ennemi une pluie de projectiles à l'unisson depuis le couvert des lignes de défense, des bunkers et des bastions. Une fois brisé l'élan de l'attaque, les défenseurs feront une sortie pour repousser l'assaillant avec une contre-attaque féroce.



1 place forte Aquila à macro-canon
ou
1 place forte Aquila à missiles Vortex



1 redoute Firestorm



1+ lignes de défense impériales



1+ emplacements de défense impériaux



1+ bunkers impériaux



1+ batteries d'armes Vengeance

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Attaques coordonnées: Si au moins deux armes fixes de la forteresse impériale, et/ou unités occupant des portions de la forteresse impériale, tirent sur la même cible lors de la même phase de Tir, celles de ces unités qui tirent après la première d'entre elles ont la règle spéciale **lacération**.

Refuge: Si à la fin de la partie, la place forte Aquila n'a pas subi les résultats **effondrement total** ou **détonation**, et n'a jamais été occupée par des unités ennemies, le camp qui a choisi cette formation marque 1 **point de victoire stratégique** bonus.

Sortie: Les unités de la forteresse impériale peuvent sortir d'un bâtiment et charger le même tour, même lors de celui où le bâtiment a été détruit (sauf si elles sont *pilonnées*). De plus, les unités qui chargent de la sorte ont la règle spéciale **charge féroce** jusqu'à la fin de la phase d'Assaut.

ORKS

LÉ FONDUS DU KULTE D'LA VITESS'

Les motards orks sont absolument épris de vitesse. Leur désir de mettre la gomme est tel que les motoboyz se rassemblent en hordes massives, formant ainsi un Kulte d'la Vitezz'. Ces orks quittent leur tribu pour rejoindre d'autres fondus d'la vitezz', en une longue succession d'improbables engins nomades errant de zone de guerre en zone de guerre. À la bataille, un Kulte d'la Vitezz' fonce sur l'ennemi à tombeau ouvert, moteurs grondant, kanons aboyant et voix ululant aux quatre vents.



Big boss
à moto



2+ escadrons
de buggies



6+ bandes
de motards



0+ unités de
nobz à moto

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

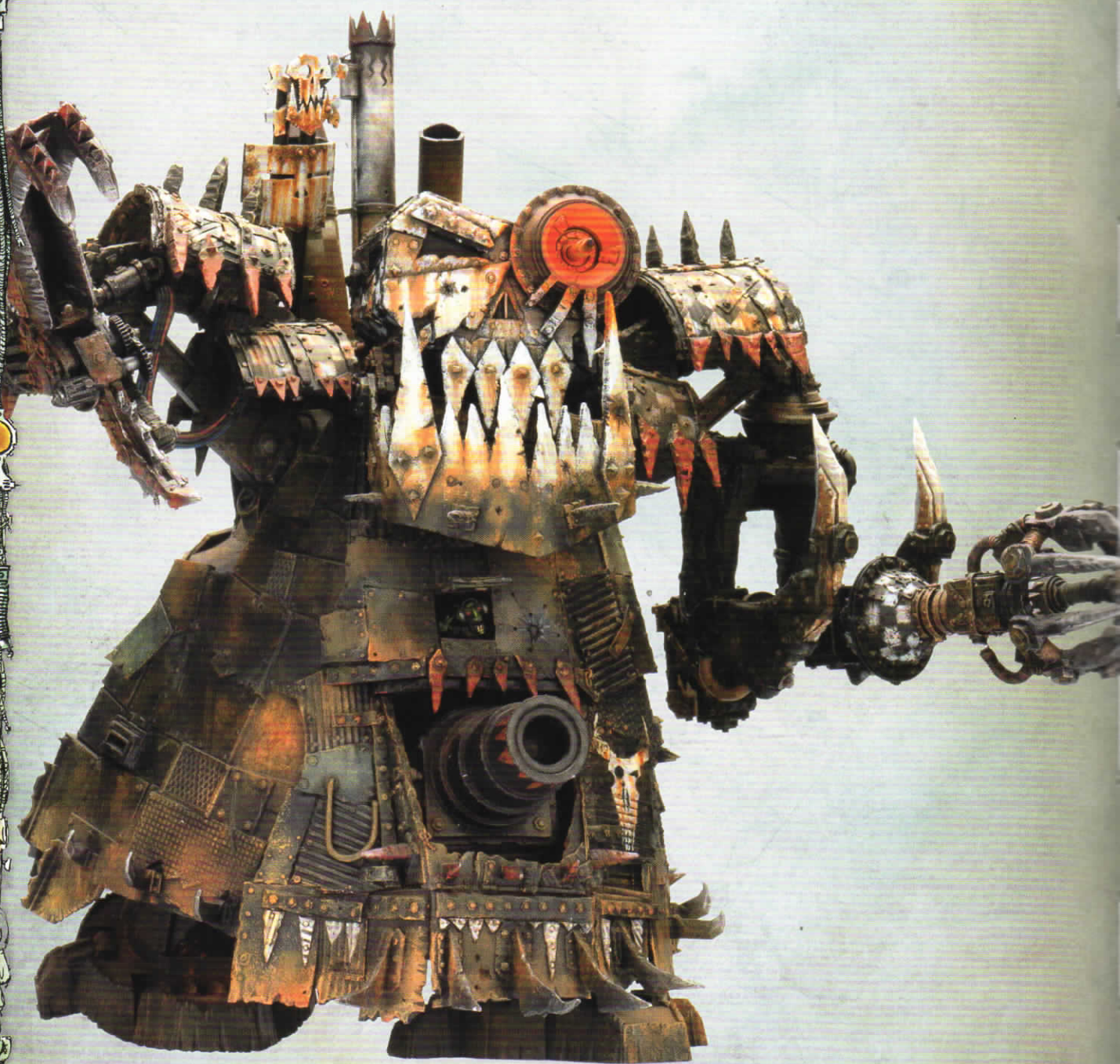
RÈGLES SPÉCIALES:

Kulte d'la Vitezz' : Les figurines de la formation en *turbo-boost* ou *mettant les gaz* peuvent quand même tirer avec leurs armes.

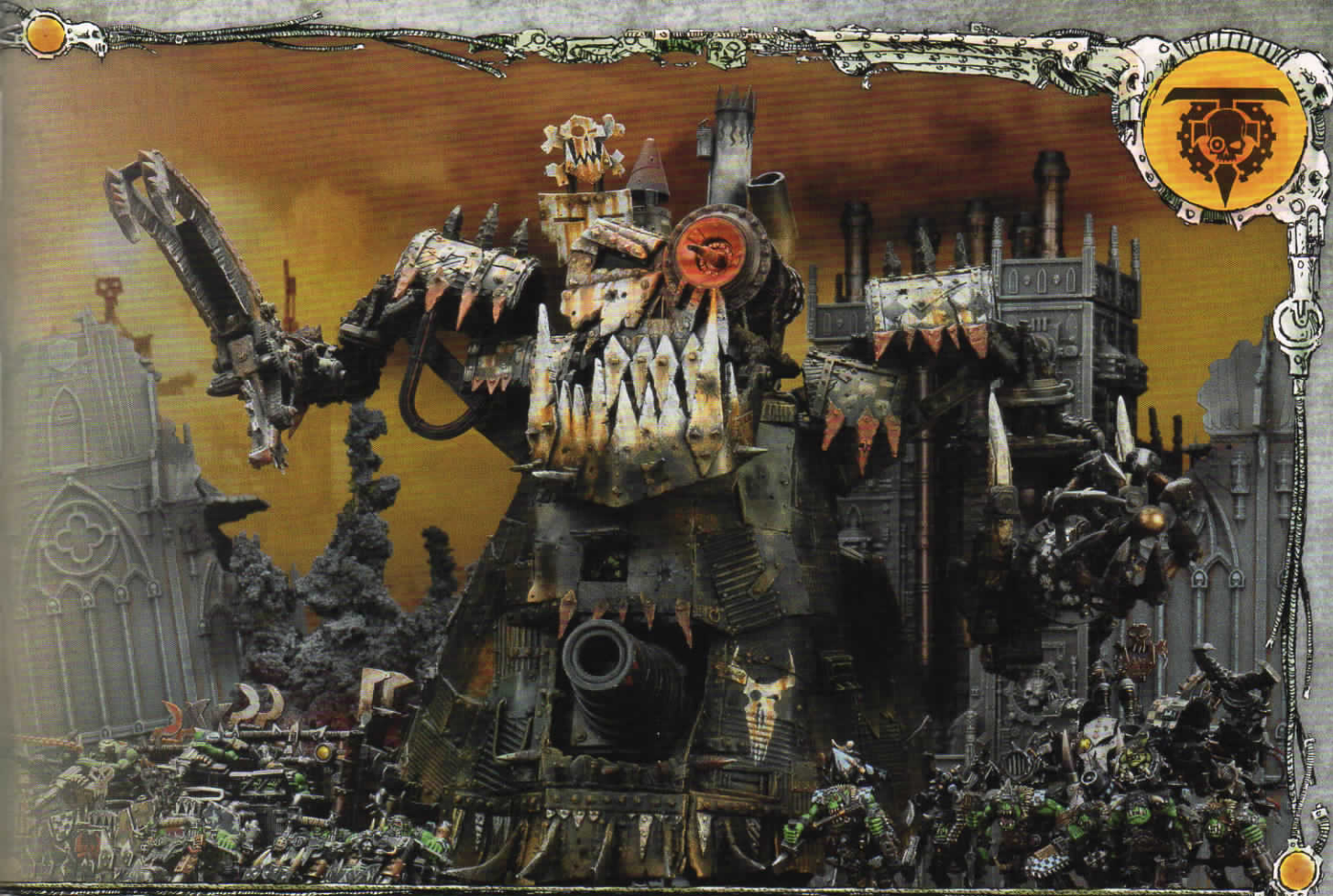
À fond, lé gars ! Un Kulte d'la Vitezz' peut se déplacer d'une distance illimitée à la phase de Mouvement où il arrive des *réserves stratégiques*. Ce déplacement ne peut pas être effectué si la moindre figurine de la formation arrive à 12ps ou moins d'une figurine ennemie, et aucune figurine de la formation ne peut passer à 12ps ou moins d'une figurine ennemie au cours de ce déplacement.

ORKS

KRABOUILLEUR DE GROS MEK



Certains meks deviennent si influents qu'ils se mettent à regarder les autres orks de haut. La coutume voudrait que le parvenu soit rapidement remis à sa place au moyen d'une dégelée administrée par un nob ou par le big boss. Mais les meks talentueux, comme Orkimède, se sont aperçu que la construction d'une monstruosité hérissée de kanons permettait d'équilibrer les choses. Les bizarboyz croient qu'un krabouilleur est un avatar de Gork, le dieu brutal, et qu'un modèle de gros mek est une effigie de Mork, le dieu de la ruz'.



KRABOUILLEUR DE GROS MEK

CC CT F Av FI Arr I A PC
4 2 10 13 13 12 1 4 12

[Blindage]



830 points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 krabouilleur de gros mek

ÉQUIPEMENT:

- 3 gros fling'
- Regard de Mork
- Leveur-lâcheur
- Méga-pince

RÈGLES SPÉCIALES:

Effigie: Les unités issues du Codex Orks amies à 6ps d'un krabouilleur ont la règle **sans peur**.

Champs énergétiques: Jetez 1D6 au moment de déployer le krabouilleur de gros mek pour déterminer avec combien de champs énergétiques il débute. Chaque touche qui lui est infligée atteint en fait un champ énergétique (tant qu'il en reste). Les attaques de corps à corps proviennent de l'intérieur du champ et ne sont donc pas interceptées. Un champ énergétique a une VB de 12. Chaque dégât *superficiel* ou *important* (ou touche d'*arme destructrice*) infligé à un champ énergétique le désactive. Une fois tous les champs énergétiques désactivés, les touches suivantes affectent le krabouilleur. Un champ énergétique désactivé ne peut pas être réactivé.

TRANSPORT:

Capacité de transport: 20 figurines.

Postes de tir: 10 figurines au total peuvent tirer depuis les trappes.

Points d'accès: 1 rampe à l'arrière.

OPTIONS:

- Prendre jusqu'à 3 super-roquettes..... 20 pts chacune
- Remplacer la méga-pince par un canon kitu' 50 pts
- Prendre un canon kitu' ventral..... 100 pts

	Portée	F	PA	Type
Gros fling'	36 ps	5	5	Assaut 3
Kanon kitu'	72 ps	10	1	Arme primaire 1, énorme explosion
Leveur-lâcheur	48 ps	-	-	Leveur-lâcheur
Méga-pince	-	D	1	Mêlée
Regard de Mork	60 ps	D	2	Lourde 1
Super-roquette	Infinie	8	3	Lourde 1, grande explosion, usage unique

Leveur-lâcheur: Ciblez un véhicule ennemi qui a débuté la partie avec 4PC maximum. S'il est touché, il est capturé par le rayon Tracteur de l'arme, soulevé en l'air, puis projeté au sol. Le joueur opérant le krabouilleur déplace la cible n'importe où dans un rayon de 2D6ps de son point de départ, mais à plus d'1ps des autres figurines, où elle subit immédiatement le résultat *explosion* du tableau de Dégâts de Véhicules.

ORKS

ESKADRON KARNAGE

Les pilotes de Dakkajet orks sont des candidats imprévisibles au suicide, leurs audacieuses courses aériennes les rendant toutefois plus difficiles à cibler. Ceci étant, c'est l'incapacité sidérante des orks à s'avouer surclassés qui rend les eskadrons Karnage si dangereux. Chaque aviateur ork connaît la musique: face à quelque chose que le "dakka" ne parviendra pas à réduire en miettes, adopte une trajectoire de collision et vas-y plein gaz. Plus d'un princeps a eu pour dernière vision un Dakkajet plongeant vers le pont de son titan dans une manœuvre que les pilotes orks appellent le "coup d'boul' kivol".



3+ Dakkajet

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Vol erratique: À condition que ni la figurine, ni son socle, ne soit à 2 ps ou moins de toute autre figurine, un Dakkajet de cette formation qui *esquive* a +1 à sa sauvegarde de zizag. Ce bonus se cumule avec celui de *mettre les gaz*.

Coup d'boul' kivol: Si un eskadron Karnage passe au-dessus d'un *marcheur super-lourd* ou d'une *créature colossale* ennemi pendant sa phase de Mouvement, alors un Dakkajet ou plus qui lui est passé au-dessus peut accomplir un *coup d'boul' kivol*. Retirez du jeu les Dakkajet qui effectuent cette manœuvre. Puis, pour chaque Dakkajet retiré, placez un grand gabarit d'explosion sur la cible et faites-le dévier de 2D6 ps. Les unités couvertes par ce gabarit subissent 1D3+1 touches de F10 PA2 suivant la règle d'*allocation aléatoire*. Les véhicules sont touchés sur leur Blindage de Flanc. Ces touches ignorent les boucliers Void, les champs énergétiques et les holo-champs eldars.



ORKS

TÊT' BRÛLÉES ORKS

Certains chokboyz dépassent leur fascination adolescente pour l'ordre et la discipline pour devenir de véritables maniaques de l'orthodoxie. Bien que ces "têt' brûlées" troquent le comportement lèche-bottes de leurs cadets contre une tendance à semer une pagaille imbibée de bière de champignon, ces durs à cuire ne perdent jamais leur goût pour les mésaventures aériennes. Au camp, ils oublient souvent de quitter leurs rokettes dorsales, ce que les krameurs prennent pour une invitation à se glisser dans leur dos pour "tester l'héro". Le fait qu'ils survivent à ces immolations, année après année, force le respect des big boss. Les têt' brûlées sont attirés par les plus grandes batailles, piquant sur l'ennemi en exécutant des figures démentes, pour hacher menu les cibles de leurs charges trompe-la-mort.



3+ unités de chokboyz

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Insensibles à la douleur, sans peur.

Turbo-piké: Toute unité de chokboyz des têt' brûlées peut charger lors du tour où elle entre en jeu. Dans ce cas, retirez 1D3 chokboyz de l'unité au début de la sous-phase de Combat en tant que pertes dues au crash.

ORKS

HAUT SEIGNEUR VON STRAB

Herman von Strab était le dirigeant vaniteux d'Armageddon lors de la première invasion de Ghazghkull. En raison de son incompétence, le monde fut pratiquement perdu et des millions de citoyens impériaux trouvèrent la mort. Von Strab fut déposé et arrêté, mais parvint à s'échapper pour revenir des décennies plus tard avec les peaux-vertes, lorsque Ghazghkull lança sa seconde invasion de la planète. Accompagné d'escouades de brutes orks, pour dissuader les dissensions, il se proclama "Haut Seigneur de la ruche Acheron". Au cours des mois suivants, il régna avec une telle prétention et une telle cruauté, que la noblesse qui l'avait d'abord accueilli comme un prince se retourna contre lui. Forcé de se cacher de la rébellion, il fut finalement exécuté par la 13^e Légion pénale envoyée en mission secrète.



Herman von Strab
(1 commandant de compagnie
issu du *Codex: Garde Impériale*)



1 bande de nobz

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Von Strab est sélectionné seul, sans aucun des membres habituels d'une escouade de commandement de compagnie. Il doit rejoindre la bande de nobz orks et ne peut pas quitter l'unité. La bande doit comprendre 10 figurines (von Strab inclus).

RÈGLES SPÉCIALES:

Despote: Les unités de la Garde Impériale ont la règle spéciale **haine (von Strab et sa bande de nobz orks)**. De plus, toute unité de la Garde Impériale à 12 ps ou moins de von Strab à la phase d'Assaut doit déclarer une charge contre lui si elle en a la possibilité.

Incompétent: La formation de Von Strab ne confère jamais l'*atout stratégique* supplémentaire de formation de *haut commandement* à son camp.

Von Strab doit mourir! À chaque pause, von Strab compte comme un *objectif stratégique* contrôlé par son camp s'il est en vie, et comme un *objectif stratégique* contrôlé par le camp adverse s'il est mort.

ORKS

KOMMANDOS RED SKULLS

Isolé à la fin de la première invasion de Ghazghkull dans les jungles qui séparent Armageddon Prime d'Armageddon Secundus, Boss Snikrot livre une guérilla à l'Imperium depuis plus de cinquante ans. À la tête des kommandos Red Skulls, il a mené de nombreux raids et embuscades, alimentant une légende qui s'est répandue sur toute la planète. On raconte que Snikrot et ses suivants sont protégés par le dieu Mork lui-même, qui approuve leur ruse, ainsi que la duplicité qui leur garantit de ne jamais être pris. Quoi qu'il en soit, les faits peuvent laisser croire que les kommandos Red Skulls possèdent une capacité surnaturelle à se faufiler entre les lignes ennemies, à lancer des attaques fulgurantes et brutales, puis à s'évanouir de nouveau dans les ombres de la jungle.



Boss Snikrot



1 bande de kommandos

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Favoris de Mork: Quand les kommandos Red Skulls se déploient ou entrent en jeu, Boss Snikrot et les figurines amies issues du *Codex: Orks* à 12ps ou moins de lui ont la règle **dissimulation** jusqu'au début de leur tour suivant.

Se fondre dans l'obscurité: Boss Snikrot et/ou une unité d'infanterie amie issue du *Codex: Orks* à 12ps de lui peut être placé en **réserve imminente** au début du tour ork, à condition d'être à plus de 12ps de toute figurine ennemie.

ORKS

FORTERESSE DE BATAILLE FRAKASSOR

Un gros mek digne de ce nom se doit d'ajouter une forteresse de bataille à son arsenal de créations. Ce béhémoth brinquebalant, crachant la fumée, couvert de fling' et de boyz et infesté de grots bidouilleurs, est un engin très populaire chez les orks. Généralement deux fois plus grosse qu'un chariot de guerre, si ce n'est plus, la forteresse Frakassor est un bastion mobile et une batterie d'artillerie tout-en-un.



FORTERESSE DE BATAILLE FRAKASSOR

Blindage
CT Av FI Arr PC
2 13 13 11 9



430 points

Type d'unité: Véhicule super-lourd
Composition d'unité: 1 Frakassor

ÉQUIPEMENT:

- Kanon
- Kanon Frakassor
- 2 systèmes de gros fling' jumelés

TRANSPORT:

Capacité de transport: 30 figurines.
Postes de tir: 10 figurines au total peuvent tirer depuis les trappes.
Points d'accès: 1 rampe à l'arrière.

OPTIONS:

- Remplacer le kanon par un lobeur*gratuit*
- Prendre jusqu'à 3 super-roquettes *20 pts chacune*
- Prendre jusqu'à 2 systèmes de gros fling' jumelés supplémentaires *10 pts chacun*
- Remplacer n'importe quel système de gros fling' jumelés par un système de lance-roquettes jumelés.....*gratuit*

	Portée	F	PA	Type
Gros fling'	36ps	5	5	Assaut 3
Kanon				
- antichar	36ps	8	3	Lourde 1
- frag	36ps	4	5	Lourde 1, explosion
Kanon Frakassor	60ps	9	3	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Lance-roquettes	24ps	8	3	Assaut 1
Lobeur	48ps	5	5	Lourde 1, explosion
Super-roquette	Infinie	8	3	Lourde 1, g ^{de} explosion, usage unique



ORKS

BAND' EUD' KRABOUILLEURS

Il n'est pas rare pour les big boss et les gros meks de combiner leurs forces avant la bataille, en réunissant des band' eud' krabouilleurs. Les rivalités sont mises de côté à la perspective d'une bonne bagarre contre un ennemi commun. Tel fut le cas sur Armageddon, où Ghazghkull persuada un nombre inimaginable de big boss que le système Armageddon était mûr pour la conquête par une grande Waaagh! unifiée. Les krabouilleurs, qui sortaient sans discontinuer des ateliers des gros meks, devinrent un spectacle aussi courant que les forteresses de bataille. Éruçant de la fumée et des flammes, la bande titanesque et cahotante avance pesamment sur le champ de bataille, broyant tout sur son passage sous ses pieds blindés.



2-4 krabouilleurs



0-1 krabouilleur
de gros mek

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

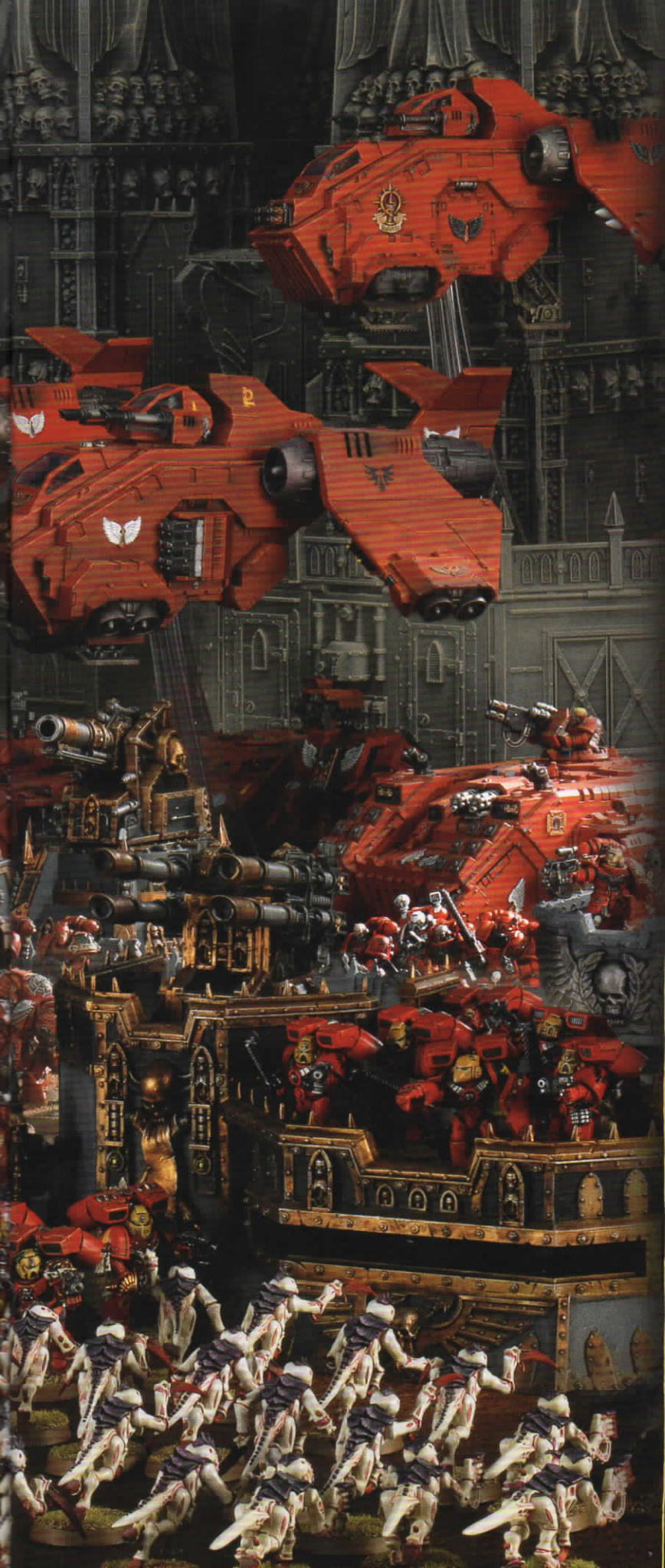
RÈGLES SPÉCIALES:

Champs énergétiques combinés: Lorsqu'une band' eud' krabouilleurs est en *schéma d'attaque en pointe* et qu'elle inclut un krabouilleur de gros mek, les champs énergétiques de celui-ci protègent tous les krabouilleurs de la formation.

Kraz', kraz', KRAZ'! Chaque véhicule d'une band' eud' krabouilleurs en *schéma d'attaque en ligne* peut relancer n'importe quel jet sur le tableau de Piétinement.

"L'esprit misérable du xenos ne peut pas être mesuré selon les standards humains."





APPENDICES

"De terribles ténèbres
s'abattent sur la galaxie,
et nous ne les verrons pas
se dissiper de notre vivant."

- Inquisiteur Czevak,
Conclave de Har



L'ADEPTUS TITANICUS

Dans les ténèbres du lointain futur, les armées de l'Imperium progressent dans l'ombre de machines de guerre géantes, le sol tremblant sous leurs vastes foulées et des formations entières se faisant balayer par leurs armes surpuissantes. Les pages qui suivent sont une plongée dans la riche histoire des légions titaniques – le plus glorieux héritage de l'Âge de la Technologie.

L'ADEPTUS MECHANICUS

"Tel un dieu, premier de Son genre, antique machine, l'Imperator! Ses poings massifs et puissants, sont deux tours de destruction, armées pour la ruine des pires ennemis de l'Humanité. Il veille sur nous comme la bataille se déploie, et dans Son ombre nous marcherons sur l'ennemi et le vaincrons."

Alors que les techno-adeptes bâtissaient leurs premiers temples et ramenaient l'ordre sur Mars, ils établirent également les bases des forces armées du Culte Mechanicus, les légions titaniques. Ils inventèrent des armes capables de fonctionner dans l'environnement hostile de leur planète. Les immenses machines de guerre qu'ils construisirent furent appelées "titans". Depuis lors, les légions titaniques forment l'ossature des armées du Culte Mechanicus. À présent, en tant qu'organes de l'Imperium, elles servent l'Empereur.

D'un bout à l'autre de l'Imperium, d'innombrables mondes-forges sont dédiés à la quête de savoir. Nombre de ces entreprises ont engendré des avancées que l'on retrouve dans les légions titaniques et les armées de technogardes de l'Adeptus Mechanicus, qui protègent et étendent les territoires du Dieu-Machine. Conjointement avec l'Adeptus Astartes et la Garde Impériale, elles constituent le bras armé de l'Imperium, la plus redoutable force de la galaxie. Les mondes-forges restent farouchement loyaux à leurs maîtres de Mars: ils payent leur dîme – le produit de leur industrie – aux technomages du Culte Mechanicus. Alors que les autres mondes de l'Imperium sont sous la tutelle de l'Administratum de l'Adeptus Terra, l'Adeptus Mechanicus conserve la propriété et le contrôle de ses territoires. En conséquence, les mondes-forges n'entretiennent pas de régiments pour la Garde Impériale, et ne payent aucune taxe au trésor public. L'Inquisition est la seule autre institution à être compétente en ces domaines. A contrario, il n'y a aucun monde de l'Imperium que les légions titaniques ne peuvent pas arpenter librement.

Aucune autre machine de guerre de la galaxie n'égale la taille et la puissance d'un titan. Les plus gros sont hérissés de tourelles armées et

portent des canons si puissants qu'un seul de leurs tirs peut vaporiser toute une formation d'infanterie. La coque blindée du titan abrite une fourmilière de servants. Certains opèrent les moteurs vrombissants qui propulsent la machine sur les champs de bataille. D'autres dirigent ses armes de destruction massive, orientent ses tourelles ou assignent des cibles à ses batteries de missiles. Un titan est un cuirassé terrestre: un engin d'une taille et d'une complexité telles qu'il est escorté de chars et de fantassins afin d'utiliser sa puissance de feu substantielle avec une efficacité optimale. Certains titans transportent même des troupes au combat, leurs jambes imposantes formant de solides bastions depuis lesquels les escouades peuvent attaquer l'ennemi.

La construction d'un titan prend des années, et une seule machine a derrière elle des siècles de maintenance. Les plus gros et les plus vieux titans sont perçus comme les détenteurs d'une étincelle de la divinité du Deus Mechanicus, mais tous sont investis d'une certaine sacralité, par la seule vertu de leur ancienneté et de leur complexité technique. Les techno-adeptes décorent les titans de bannières proclamant leur caractère divin, et à la veille de la bataille, les machines sont ointes d'huile bénite, on psalmodie leurs noms sacrés et on lit le Manuel Technicanum, au cours d'une messe du Culte Mechanicus célébrée devant toute la légion. Aux yeux des techno-adeptes, un titan est bien plus qu'une machine de guerre; c'est un aspect du Dieu-Machine, une création sanctifiée de la Technologie. Servir à bord d'un titan revient à servir le Dieu-Machine personnifié. C'est le plus honorable devoir qu'un simple mortel puisse accomplir.

TITANS DE BATAILLE

Les titans de bataille sont d'énormes engins qui dominent même les chars les plus massifs. Leurs membres sont actionnés par des faisceaux de fibres à moteurs électriques qui se contractent et se détendent comme des muscles autour "d'os" d'adamantium et d'armaplas. Ils sont protégés par un épais blindage, comparable à celui des chars super-lourds, et par de puissants générateurs de boucliers Void – la première ligne de défense

des titans, mais excessivement gourmands en énergie, dépassant la capacité de la plupart des sources d'alimentation portatives. Les titans s'en affranchissent en utilisant des réacteurs à plasma dangereusement instables.

Les titans sont pilotés au moyen d'unités d'impulsion mentale – également désignée sous l'acronyme MIU. Ces unités interprètent directement les commandes dans les ondes cérébrales du personnel de pont du titan, conférant ainsi à la machine une agilité et un temps de réaction surprenants. D'un certain point de vue, le titan et son équipage – en particulier son commandant ou "princeps" – partagent le même système nerveux.

Ces titans sont dotés d'emplacements d'arme à configuration multiple, ce qui permet à leurs techno-adeptes préposés de changer facilement leur armement. En théorie, un titan de bataille peut être équipé de la combinaison la mieux adaptée au terrain et à l'adversaire. Bien sûr, en pratique, ce n'est pas vraiment le cas, puisque les titans déployés ne repassent pas à l'atelier pendant des semaines. Par ailleurs, on remarque que chaque princeps et son équipage développent une préférence pour une certaine combinaison d'armes.

TITANS EMPEROR

La classe "Emperor" est la plus imposante de toutes, presque deux fois plus grosse qu'un titan de bataille. Chaque Emperor est un arsenal ambulant, protégé par une pléthore de boucliers Void et un blindage d'une épaisseur équivalente à celle des installations de défense planétaire. L'Imperator en est un parfait exemple. Seuls les princeps les plus aguerris reçoivent un tel commandement. Ils peuvent sélectionner l'équipage de leur choix parmi les servants de titans de leur légion. Les titans Imperator sont généralement mobilisés en tant que forteresses mobiles afin de renforcer des secteurs vulnérables, ou en tant que force de réserve. Lorsque débute une offensive majeure, les Imperator conduisent des assauts de grande envergure, leur terrifiante puissance de feu emportant des pans entiers de la ligne de bataille ennemie.

TITANS REAVER

Le titan Reaver est une machine polyvalente qui s'exprime mieux en première ligne. Ce titan de bataille poids moyen peut avoir jusqu'à trois systèmes d'arme primaires. Il est doté de plusieurs générateurs de bouclier Void et d'un blindage à l'inclinaison étudié pour dévier les tirs. Les Reaver accompagnent généralement les assauts de chars et d'infanterie de choc; ils portent alors des armes à tir rapide, à portée courte, ainsi qu'une arme de mêlée colossale, comme un poing tronçonneur. Lorsqu'ils opèrent au sein d'un groupe de combat, certains sont équipés d'armes à longue portée conçues pour percer les blindages, comme des faucheurs laser ou des annihilateurs à plasma.

Les recherches suggèrent que le Reaver fut conçu à la même époque que le Warhound. Il diffère grandement des modèles précédents, comme le titan de bataille Warlord, avec son réacteur à plasma vulnérable logé à l'arrière de sa carapace. Bien que cela le rende plus difficile à abattre de face, les barres de refroidissement plus exposées de son réacteur en font une cible plus aisée par le flanc ou par l'arrière. La vitesse accrue du Reaver comparée à celle du Warlord atténue le problème, mais le Reaver reste inadapté aux combats urbains ou en espaces clos.

TITANS WARHOUND

Les titans de reconnaissance Warhound ne sont pas à strictement parler des titans de bataille. Toutefois, en pratique, ces deux types de titans diffèrent peu (hormis par la taille et par la nomenclature). Les titans de reconnaissance Warhound sont les yeux et les oreilles des légions titaniques. Rapides et agiles, ils accomplissent de dangereux raids et missions d'exploration derrière les lignes ennemies.

Les Warhound opèrent le plus souvent en duo, afin de contourner l'adversaire, ou de le faire ployer sous leur puissance de feu combinée. Lors des grandes batailles, ils préfèrent remonter un flanc pour s'en prendre à des cibles plus "tendres" telles que l'infanterie et l'artillerie. Équipés de méga-bolters Vulcan et de batteries Inferno, une paire de Warhound peut causer des dégâts considérables en utilisant cette méthode.

La protection d'un Warhound, dont le blindage est allégé en faveur de sa vitesse, est principalement assurée par deux boucliers Void. Un Warhound peut recevoir deux systèmes d'arme, mais est limité aux versions pour titans "légers", car leur recul est moindre. Les équipages restreints des Warhound sont

composés d'individus résistants et capables, des experts en tactiques hétérodoxes dotés d'un esprit farouche qui font l'envie des autres servants de titans. Le cauchemar récurrent de tout équipage de Warhound est de se voir imposer par un commandant incompetent un déploiement au centre d'une ligne de bataille, à découvert, où il attirera rapidement les tirs d'armes lourdes ennemies.

GROUPES DE COMBAT TITANQUES

"L'armement des titans relève, par nécessité, du compromis. Pour gagner en portée, vous devez sacrifier de votre puissance de feu, et réciproquement. Deux aspects président à cette décision. Tout d'abord, celui du titan lui-même. Définissez précisément ce qu'il doit accomplir et songez à la manière dont son armement affectera sa capacité à remplir son objectif. Puis, il y a le point de vue de la formation dans son ensemble: il peut s'agir de la légion entière, ou d'un groupe de combat assigné à une mission particulière. N'oubliez jamais que la force d'un titan réside dans son intégration dans une équipe – un même corps – composée de membres spécialisés. Méditez ce sujet si nécessaire, ou consultez le Tarot Imperial; cette décision est cruciale, ne la prenez pas à la légère."

*De Bellis Titamicus,
attribué à Haran Jaxx*

Les légions titaniques sont très flexibles. Le nombre de titans opérationnels au sein d'une légion varie de la petite dizaine dans le cas de l'élitiste Legio Ordo Sinister, à plus d'une centaine dans celui de la Legio Destructor. Une fois la campagne engagée, les titans de bataille d'une légion peuvent être envoyés dans différentes zones de combat pour soutenir des compagnies spécifiques, passant sous le commandement du chef de secteur. De même, la plupart des titans de classe Emperor sont déployés pour renforcer des points clés du front, quoiqu'ils continuent de dépendre des ordres directs du grand maître de leur légion.

Les autres titans de bataille de la légion forment des groupes de combat de trois membres, et resteront généralement ensemble jusqu'à la fin de la campagne. Chacun de ces groupes est indépendant, et possède ses propres troupes d'appui et ateliers de maintenance. Les titans d'un même groupe sont le plus souvent du même type, par souci de cohésion.

Les titans de reconnaissance, comme les Warhound, ne sont plus organisés en groupes de combat depuis les excès commis par les Death's Head Scouts du princeps senior renégat Esau Turnet, de la Legio Mortis, au cours de l'Hérésie d'Horus. Les titans de reconnaissance impériaux opèrent dorénavant par deux, et ces "meutes de chasse" sont rattachées

à des groupes de combat. L'armement de chaque groupe dépend principalement de la configuration du terrain et des caractéristiques de l'adversaire. Les grands maîtres des légions titaniques réfléchissent aux combinaisons optimales depuis des milliers d'années. Vaut-il mieux doter les trois titans d'armes possédant la même portée pour concentrer leur puissance de feu? Ou chaque titan doit-il être équipé individuellement pour compléter ses semblables et combler ses défauts? D'innombrables articles et codex ont été écrits sur le sujet, mais chaque princeps et grand maître a sa propre idée de la dotation idéale.

LÉGIONS TITANQUES RENÉGATES

Lors des jours sombres de l'Hérésie d'Horus, nombreux furent les membres du Mechanicum attirés dans le giron du Chaos par des promesses de savoirs oubliés. Les techno-adeptes de Mars sombrèrent dans une guerre civile sanglante, recourant à des armes interdites pour nettoyer la surface de la planète rouge. Les légions titaniques se déchirèrent entre factions loyalistes et traîtresses, plus de la moitié des légions se joignant à Horus, si bien qu'un nombre incalculable de batailles opposa les légions divisées au cours de l'Hérésie.

Suite à l'échec d'Horus, les légions titaniques renégates furent repoussées dans l'Œil de la Terreur, où elles demeurent, depuis dix mille ans, attendant le moment d'attaquer l'Imperium à nouveau. Durant leur long séjour sur les mondes-démons, les titans félons ont été gauchis, viciés, les pouvoirs mutants du Warp ne se limitant pas à la chair. Tous les titans du Chaos ont été altérés d'une manière ou d'une autre. Les têtes de certains ont pris la forme de visages démoniaques, une arme de mêlée ou une batterie supplémentaire remplace leur grille faciale, d'autres possèdent un appendice caudal se terminant par des canons ou d'immenses lames. Beaucoup possèdent encore leur équipage originel, dont les vies ont été prolongées par le Chaos – les autres sont mus par une conscience démoniaque.

Oriflammes et pennons marquant les victimes pendent de leurs armes et de leurs bras, arborant souvent les symboles racoleurs des puissances de la ruine. Les misérables serviteurs du Chaos semblent graviter autour des titans renégats, voyant en eux des effigies, sombres et monstrueuses, d'antiques dieux de la guerre. Sur les mondes-démons, ces gigantesques machines de terreur errent de batailles en batailles, semant à jamais le carnage pour lequel elles furent bâties.

LEGIO IGNATUM (FRELONS DE FEU)

La Legio Ignatum est une des plus anciennes légions, dont le monde-forge est Mars elle-même. La légion a connu la bataille tout au long de la Grande Croisade et compte toujours dans ses rangs des titans bénis par l'Empereur en personne. Dans les années qui suivirent, la légion combattit les traîtres inféodés à Horus, défendant le palais de l'Empereur envers et contre tout ce que le Maître de Guerre lui envoya. D'abondantes épopées narrant l'héroïsme et le sacrifice sont parvenues jusqu'au 41^e millénaire, et les Frelons de Feu en ont plus que leur part. À ce jour, la Legio Ignatum est la seule légion titanique à avoir reçu l'insigne honneur de garder la salle du trône de l'Empereur. Après que le siège du palais de l'Empereur fut brisé, la Legio Ignatum participa à la plupart des campagnes majeures visant à purifier les mondes souillés par l'hérésie. La légion combattit lors des grands conflits de Paramar V et du système Tallarn, faisant tout son possible pour repousser les légions titaniques renégates.

Au cours de ces campagnes, les princes des Fire Wasps apprirent à connaître et nourrir une haine éternelle pour la Legio Mortis – d'anciens rivaux qui s'étaient vautés dans l'adoration criminelle des dieux sombres. Ce fut la Legio Mortis qui creusa une brèche dans les remparts du palais de l'Empereur; ce furent les titans de reconnaissance des Death's Heads qui terrorisèrent et anéantirent systématiquement les populations d'une dizaine de ruches sur Paramar et sur Tallarn. Les flammes de l'exécration continuent de brûler dans les cœurs de la Legio Ignatum – le moment de rendre des comptes approche.

LEGIO MORTIS

(DEATH'S HEADS – LÉGION RENÉGATE)

Le nom même de Legio Mortis est une tache indélébile sur les pages de l'histoire des défenseurs de l'Humanité, qu'on ne prononce plus que sur le ton de la peur ou de la haine. L'infamie remonte à 10000 ans, à l'époque de l'Hérésie d'Horus. La Legio Mortis avait livré une centaine de campagnes au nom du Maître de Guerre au cours de la Grande Croisade, si bien que sa loyauté allait à Horus, bien plus qu'au lointain Empereur. Lorsqu'Horus déclencha l'Hérésie en soumettant le monde sans défense d'Istvan III à un bombardement viral, les Death's Heads se rendirent à la surface pour éradiquer les rares survivants des ruches débordant de cadavres. Certains pensent que le flot de virus mutants provoqua leur corruption définitive, d'autres que la folie suscitée par la vue des milliards de corps en

putréfaction allait cimenter leur serment au Chaos. Une chose est sûre: quand la Legio Mortis atterrit sur Terra pour assiéger le palais de l'Empereur, la déformation des titans les rendait méconnaissables. L'adamantium de leur blindage était grêlé de bubons suintant d'effluves nauséabonds; de longs tentacules de métal et de chair gauchie, et des appendices couverts d'épines fouettaient l'air autour d'eux; leurs têtes s'étaient transformées en visages démoniaques baveux et remplis de malice; leurs moteurs rugissaient comme des bêtes enragées. Horus honora les Death's Heads en leur confiant la tâche de franchir les murs extérieurs du palais, que leur fanatisme accueillait avec joie, mais qui se solda par la perte de plus d'une trentaine de titans en une nuit.

Toutefois, malgré leurs efforts, le siège échoua et Horus fut vaincu. Les restes de la Legio Mortis s'enfuirent de Terra et furent traqués, de système en système, jusqu'à l'Œil de la Terreur. En ce lieu où le Warp et l'univers matériel se chevauchent, le temps s'est écoulé bizarrement pour les Death's Heads. Ils sont restés prisonniers de leur servitude aux dieux du Chaos, continuant une guerre débutée il y a 10000 ans, renouvelant leur force et testant les défenses de l'Imperium en vue du jour qui verra leur retour, afin d'assouvir leur terrible vengeance sur toutes choses vivantes pour la perte de leur Maître de Guerre bien-aimé.

LEGIO METALICA (IRON SKULLS)

La Legio Metalica est célèbre pour son rôle tragique dans la Deuxième Guerre d'Armageddon, un monde-ruche producteur d'armes et de munitions essentiel pour la sécurité de plusieurs systèmes du secteur. Armageddon souffrit de l'incompétence de son gouverneur, Herman von Strab, qui refusa de donner crédit aux signes précurseurs de la plus féroce invasion ork depuis des siècles, la Waaagh! Ghazghkull. La Legio Metalica était stationnée sur Armageddon pour protéger son industrie vitale, et lorsque Ghazghkull transperça les défenses inadaptées de von Strab, le gouverneur ordonna à la légion d'accomplir l'impossible en endiguant la marée verte. Suite au décès du grand maître (probablement un assassinat), le commandement de la légion échut temporairement au princeps prime Kurtiz Mannheim. La loi impériale lui imposait d'obéir au gouverneur et von Strab refusa d'entendre les conseils de Mannheim. Incapable de renier son serment de loyauté à l'Empereur, Mannheim revêtit son plus bel uniforme, fit ses adieux à son épouse et à ses enfants et grimpa à bord de son titan,

le *Steel Hammer*, pour mener ses groupes de combat à une perte certaine. La légion lutta de toutes ses forces: le *Steel Hammer* lui-même eut raison de trois krabouilleurs avant d'être mis hors de combat, puis Mannheim emmena sa machine en plein milieu des lignes orks pour que la fusion du réacteur emporte un maximum de peaux-vertes avec lui. Toutefois, la Legio Metalica combattait à un contre trois et l'issue était inévitable. La légion fut presque anéantie et ne put donc pas prendre part à la suite de la campagne d'Armageddon. Mannheim reçut l'Étoile de l'Empereur à titre posthume pour son sacrifice au nom de l'Imperium. Depuis, la Legio Metalica a été rebâtie et acclamée pour sa détermination au cours de toutes les campagnes auxquelles elle a participé. Pour tous, Mannheim reste un brillant exemple de dévouement martial.

LEGIO VULCANUM I/LEGIO VULCANUM II

Le système Vulcanis est réputé pour ses géantes rouges binaires. Ces étoiles enflées et mourantes drainent de l'une à l'autre des bandes de gaz écarlates dans une synchronicité parfaite. Le monde-forge du système est Stygies VIII, une grande lune orbitant autour d'une géante gazeuse située à la bordure de Vulcanis. Du fait de la proximité de l'Œil de la Terreur et des risques corollaires d'attaques chaotiques, Stygies VIII accueillait deux légions titaniques, la première et la seconde Legio Vulcanum. La chose est inhabituelle, mais pas unique – Mars elle-même en héberge trois. Le malheur de Vulcanis fut que les deux légions trahirent l'Empereur et se joignirent au camp d'Horus. La plupart des machines des légions sœurs étaient en croisade avec le Maître de Guerre lorsque l'Hérésie débuta. Or, une horde de cultistes du Chaos lança une série d'attaques soudaines pour s'emparer des sites de production de Stygies VIII. Les loyalistes furent rapidement réduits à un petit groupe défendant le temple du Savoir contre des cultistes encapuchonnés et des constructs berserks improvisés. Seuls et piégés, les loyalistes attendaient la mort – mais les secours leur parvinrent d'un allié inattendu. Le 31^e jour de siège, apparut un groupe de titans altiers et gracieux soutenus par des centaines de motojets, qui écrasa les forces des serviteurs du Chaos. Le vaisseau-monde eldar de Saim-Hann avait dépêché une armée, non pas pour venir en aide aux loyalistes, mais pour priver le Chaos d'un point de rassemblement aussi proche de l'Œil de la Terreur. À la fin de l'Hérésie, les deux légions sœurs s'exilèrent dans l'Œil et Stygies en abrita une troisième: la Legio Honorum.

KRABOUILLEURS ORKS

Les orks constituent une espèce barbare qui se délecte de violence, de destruction et de mort. Lorsque la Waaagh! retentit, ils érigent d'immenses effigies mécaniques de leurs dieux aussi barbares que leurs fidèles. Ces bien-nommés krabouilleurs symbolisent parfaitement "l'art" de la guerre ork. Les lignes suivantes vous en apprendront plus sur ces odieuses créations.

KRABOUILLEURS ORKS

À la source de l'expansion ork d'un bout à l'autre de l'univers se trouve des phénomènes dénommés "Waaagh!". Événements spontanés naissant dans l'obscurité, ils gonflent et gagnent en inertie. Les peaux-vertes s'agitent alors dans des secteurs entiers, avec pour conséquence inéluctable une flambée de violence lorsque des chefs féroces s'élèvent au-dessus des bandes de guerre orks. Comme ils visent à étendre leurs domaines, des tribus de peaux-vertes de plus en plus nombreuses se joignent au mouvement proportionnellement plus puissant qu'est la Waaagh! C'est alors que les hordes d'orks se déversent sur l'univers, ouvrant une ère de grandes migrations, de guerres et de conquêtes.

Au cœur même de la Waaagh! a lieu la construction de gigantesques engins de guerre appelés "krabouilleurs" ou, lorsqu'ils sont vraiment gargantuesques, "gargants". Chaque krabouilleur est une immense machine dotée d'un terrifiant potentiel de destruction. C'est également une idole mécanique colossale qui crache du feu, construite à l'image des divinités orks. C'est pourquoi l'assemblage d'un krabouilleur tient de la vénération chez les orks. Leurs dieux, Gork et Mork, gros et tapageurs, laissent une traînée de dévastation derrière eux, et au combat, les krabouilleurs creusent un sillage similaire. Il n'est donc pas surprenant que les orks qui se battent aux côtés de ces engins rugissants soient fanatisés et redoublent de brutalité.

Les krabouilleurs sont des miracles d'ingéniosité mécanique, truffés de pistons et de tuyaux sifflants, de rouages, cadrans, leviers, robinets, jauges entre autres appareils qui semblent fonctionner uniquement sur la foi des mékanos qui les ont inventés. Chaque krabouilleur transporte une effroyable puissance de feu: des canons lourds et des lance-flammes géants sont montés sur les tourelles qui forment ses épaules, et souvent la tête intègre elle aussi des armes. Presque tous les krabouilleurs portent une énorme arme de mêlée: une tronçonneuse de dix mètres de long, un marteau à vapeur ou une pince géante. Il n'y a pas deux krabouilleurs

identiques, chaque mek ork s'efforçant de créer une effigie plus grande et plus effrayante que ses confrères. Chacune de leurs armes est unique, "kustomisée" par son créateur pour provoquer un maximum de destruction. Les krabouilleurs sont protégés par d'épaisses couches de plaques, leur coque étant constituée de toutes sortes de métaux différents pillés sur des épaves de véhicules et soudés ou vissés en place. Un équipage pléthorique d'orks, de grots et de snots se rend à la bataille à leur bord, chaque servant ayant son rôle spécifique. Les orks actionnent les armes et alimentent les brûleurs sous le regard sévère du kap'taine et de ses nobz. Des équipes de snots et de grots "bidouilleurs", armés de clés et de chiffons huileux, sont envoyés à coups de savate au milieu des engrenages étroits pour effectuer des réparations de fortune et combattre les incendies lorsque le marcheur subit des dégâts.

Le big boss fanfaron d'un clan doté de krabouilleurs fera généralement partie des kap'taines, et ses nobz joueront alors le rôle de second-boss (qui crie sur l'équipage), de boss-artilleur (qui crie sur les canonnières), et de boss-des-signaux (en charge des drapeaux – en plus de crier sur les autres, bien sûr!). Le talentueux mek qui a construit le krabouilleur est récompensé par le grade de mek-en-chef; il peut donc donner des ordres à tous les autres mékanos à bord et crier sur les bidouilleurs. Tous ces individus travaillent de concert – pour un temps, du moins – pour que le krabouilleur continue de krabouiller.

BANDES DE KRABOUILLEURS

Lors de l'avènement d'une Waaagh!, toutes les tribus orks éprouvent le besoin d'ériger des krabouilleurs en signe de dévotion. La plupart des big boss parviennent à en faire construire un ou deux par leurs mékanos les plus doués, quoique certains des plus éminents seigneurs de guerre aient les ressources nécessaires pour en financer beaucoup plus, et en de rares occasions, plusieurs seigneurs orks rassembleront leurs tribus pour former une Waaagh! encore plus puissante. La horde ork aura alors la chance d'être conduite à la bataille par une "band" eud' krabouilleurs,

généralement constituée de trois de ces engins. Une seule de ces créations est déjà terrifiante, une bande de krabouilleurs peut donc suffire à mettre en fuite la plupart des armées adverses. Sa puissance de feu combinée peut englober des contingents entiers sous un barrage de feu et de fumée. Le plus gros krabouilleur de la bande est celui du seigneur de guerre, d'où l'appellation de "boss-krabouilleur", et les autres sont commandés par ses nobz les plus fidèles. Au combat, les krabouilleurs de la bande doivent s'accrocher aux basques du boss-krabouilleur, du haut duquel le boss-des-signaux agit frénétiquement ses drapeaux pour transmettre les ordres aux autres kap'taines.

KRABOUILLEURS DE GROS MEK

Juste comme les gros meks se félicitent de l'excellent travail qu'ils ont abattu en terminant le krabouilleur du big boss à temps, ils se rendent compte qu'ils n'ont même pas leur propre véhicule pour se joindre à la Waaagh! – la construction des buggies et des armes leur aura fait oublier de finir leur chariot de guerre kustom ou leur Frakassor. C'est ainsi qu'au milieu des boyz qui se castignent déjà pour passer le temps avant la grosse baston, les mékanos scient, soudent et vissent pendant la nuit, récupérant les rablots du krabouilleur du boss et assemblant une autre de ces monstruosité en luttant contre la montre.

Alors que la horde se met en branle, le gros mek triomphant démarre sa dernière création. Si chaque krabouilleur est unique, celui d'un gros mek atteint des sommets d'originalité. Doté d'un champ de force kustom et d'un éventail éclectique d'armes expérimentales, comme un leveur-lâcheur pour pulvériser des cibles à portée longue, une ribambelle de kanons et de gros fling' de la mort, et des armes de corps à corps bricolées à partir de grues, de pelleteuses et de scies circulaires industrielles (recyclées après avoir servi à la construction des autres véhicules), il est piloté par un équipage enthousiaste de snots et de grots, et commandée par le gros mek depuis le pont (situé dans la tête du krabouilleur), hurlant ses ordres dans des tubes qui descendent dans les entrailles de la grande bête de métal.

RÉFÉRENCES

COMMENT UTILISER CETTE SECTION

Cette section inclut des versions synthétiques de la plupart des règles présentées dans la section Règles d'Engagement, avec les types de *formations d'Apocalypse* et des *armes apocalyptiques*, auxquelles vous référer en cours de partie. Vous y trouverez également les règles environnementales de la *zone de guerre*: *Armageddon*.

Si vous avez besoin d'une vérification ou d'une clarification, chaque résumé comprend un renvoi vers la page où la règle est détaillée.



SÉQUENCE DE TOUR D'APOCALYPSE

1. Déterminez les *catastrophes surnaturelles*.
2. Tour de joueur du 1^{er} camp :
 - a. Déterminez l'*intervention divine*.
 - b. Déclarez les *heures de gloire*.
 - c. Effectuez un *tour de joueur* (tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*).
3. Tour de joueur du 2^e camp :
 - a. Déterminez l'*intervention divine*.
 - b. Déclarez les *heures de gloire*.
 - c. Effectuez un *tour de joueur* (tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*).
4. Recommencez à l'étape 1.

INTERVENTION DIVINE (p.24)

Une fois par partie, un seigneur de guerre peut invoquer une intervention divine au début de n'importe quel tour après le premier, tant que les conditions de la colonne Codex & Critères sont remplies. Le seigneur doit provenir du Codex correspondant et chaque entité ne peut être invoquée qu'une seule fois par partie (et non une fois par seigneur). Les effets durent jusqu'au prochain tour du camp, et ne s'appliquent qu'aux unités amies des Codex listés dans Codex & Critères.

TABLEAU D'INTERVENTION DIVINE

ENTITÉ	CODEx & CRITÈRES	EFFET MIRACULEUX
L'Empereur-Dieu de l'Humanité	Garde Impériale, Sœurs de Bataille, Space Marines, Dark Angels, Blood Angels, Space Wolves, Black Templiers, Chevaliers Gris La moitié au moins de vos unités a été retirée comme perte.	Pour l'Empereur ! Charge féroce, sans peur.
Puissances de la Ruine	Démons du Chaos, Space Marines du Chaos Le nombre d'unités du camp adverse retirées comme pertes est au moins égal au nombre des unités du camps adverse actuellement en jeu.	Bénédiction du Chaos : Vous pouvez choisir de traiter vos jets pour <i>toucher</i> et/ou pour <i>blessar</i> ayant donné 1 comme des jets ayant donné 6.
Gork & Mork	Orks La moitié au moins du nombre total d'unités (amies ou ennemies) issues du <i>Codex</i> : <i>Orks</i> , autre que des véhicules, et présentes sur le champ de bataille est engagée en corps à corps.	Pied de Gork (ou de Mork?) : Effectuez un <i>piétinement</i> n'importe où sur la table, en utilisant le gabarit d'énorme explosion. Le premier gabarit n'a pas à être placé en contact socle à socle avec une figurine amie.
Khaela Mensha Khaine	Eldar, Eldars Noirs Plus de 50 figurines eldars et/ou eldars noirs ont été retirés comme perte (amies ou ennemies).	Enfants du Dieu à la Main Sanglante : Tous les eldars et les eldars noirs ont les règles <i>haine</i> et <i>rage</i> .
Le bien suprême	Empire Tau Votre camp a au minimum 5 <i>points de victoire stratégiques</i> de moins que le camp adverse.	Force du désespoir : Toutes les unités Tau ont les règles <i>obstiné</i> , <i>insensibles à la douleur</i> (4+) et <i>contre-attaque</i> .
L'Esprit de la Ruche	Tyranides Au moins 3 figurines QG du <i>Codex</i> : <i>Tyranides</i> sont à 6ps ou moins d'un objectif stratégique dans la zone de déploiement ennemi.	Les mâchoires se referment : Tous les tyranides ont la règle <i>ennemi juré</i> , et peuvent <i>sprinter</i> , puis tirer dans la même phase de Tir, puis charger en phase d'Assaut.
Les dieux stellaires C'tan	Nécrons Une écharde C'tan, une crypte tesseract ou un C'tan transcendant a été retiré(e) du jeu comme perte.	Protocoles anti-C'tan : Tous les nécrons ont les règles <i>sans peur</i> et <i>volonté d'adamantium</i> , et réussissent leurs jets de <i>protocoles de réanimation</i> sur 4+.

HEURE DE GLOIRE (p. 26)

Chaque seigneur de guerre peut déclencher son *heure de gloire* une fois par partie, au début d'un de ses tours. Jusqu'au début de son prochain tour, il a une sauvegarde *invulnérable* de 3+, la règle **guerrier éternel**, peut ordonner une *attaque en règle* comme un *haut commandement* (p. 63), et effectue un jet sur un des tableaux Exemplaires ci-dessous.

TABLEAU DE COMMANDEMENT EXEMPLAIRE

ID6	EFFET
1	Avance implacable : Le seigneur de guerre et les unités amies à 24 ps, ont la règle implacable .
2	Du cran : Le seigneur de guerre et les unités amies à 24 ps ont la règle insensible à la douleur .
3	Pas de reddition : Le seigneur de guerre et les unités amies à 24 ps ont la règle obstiné .
4	Grande offensive : Le seigneur de guerre et les unités amies à 24 ps peuvent <i>sprinter</i> puis tirer à la phase de Tir. Ils ne peuvent pas charger à moins d'avoir la règle course .
5	Oraison stimulante : Le seigneur de guerre et les unités amies à 24 ps ont la règle croisé .
6	Tuez-les tous : Le seigneur de guerre et les unités amies à 24 ps ont la règle ennemi juré .

TABLEAU DE PERSONNALITÉ EXEMPLAIRE

ID6	EFFET
1	Démonstration de talent : Relance ses jets <i>pour toucher</i> ratés.
2	Carnage : Triple ses Attaques.
3	Démonstration de violence : Relance ses jets <i>pour blesser</i> ratés.
4	Puissance du héros : Double sa Force et son Endurance.
5	Intuable : Endurance 10; sauvegarde <i>invulnérable</i> 2+.
6	Personne ne peut s'opposer à moi : +2 Attaques; ses attaques au corps à corps sont PA1 avec la règle mort instantanée .

TABLEAU DE STRATÉGIE EXEMPLAIRE

ID6	EFFET
1	Gain de ressources : +1 <i>atout stratégique</i> .
2	Le blanc de leurs yeux : Les unités amies à 24 ps du seigneur de guerre tirent en <i>état d'alerte</i> avec leur CT.
3	Solution de tir : Désignez une unité ennemie visible de votre seigneur de guerre. Relancez les jets <i>pour toucher</i> ratés contre cette unité.
4	Exécution en règle : Désignez une unité ennemie visible de votre seigneur de guerre. Relancez les jets <i>pour blesser</i> et de <i>pénétration de blindage</i> contre cette unité.
5	Zone de mort : Désignez un objectif stratégique visible de votre seigneur de guerre. Les unités amies à 12 ps de l'objectif ont la règle zélote .
6	Coordination parfaite : Faites revenir en <i>réserves imminentes</i> une unité détruite plus tôt durant la bataille.



FILS DU PRIMARQUE (p. 28)

À la place d'un des tableaux ci-dessus, un seigneur de guerre space marine (ou space marine du Chaos) peut recevoir le bonus suivant à son *heure de gloire*.

TABLEAU DES FILS DU PRIMARQUE

CHAPITRE	EFFET	CHAPITRE	EFFET
Dark Angels	Fils du Lion : Le seigneur gagne l' <i>atout stratégique</i> Grêle de Feu, qu'il utilise immédiatement.	Ultramarines	Fils de l'Honneur : Le seigneur et les unités Ultramarines amies à 12 ps ont une règle parmi : discretion , tueur de chars , tir divisé , ennemi juré , sans peur ou implacable .
Emperor's Children	Seigneur des Excès : Le seigneur et les unités amies à 12 ps avec marque de Slaanesh sont insensible à la douleur (4+).	Death Guard	Seigneur de la Corruption : Le seigneur et les unités Death Guard amies à 12 ps sont insensible à la douleur et sans peur .
Iron Warriors	Seigneur de la Destruction : Le seigneur et les unités amies Iron Warriors à 12 ps ont tueurs de chars et fléau des blindages .	Thousand Sons	Seigneur du Flux : Devient psyker et gagne 2 niveaux de maîtrise. Il génère immédiatement des pouvoirs dans les disciplines de Biomancie , de Pyromancie , de Télépathie ou de Tzeentch .
White Scars	Fils du Khan : Le seigneur et les unités amies White Scars à 12 ps double leur distance de sprint et/ou de turbo-boost .	Black Legion	Seigneur de la Croisade Noire : Le seigneur et les unités Black Legion amies à 12 ps ont une règle parmi : tueur de monstres , charge féroce , sans peur ou croisé .
Space Wolves	Fils du Loup : Ses Attaques sont doublées. S'il est en contact socle à socle avec un personnage ennemi : Force x2.	Word Bearers	Seigneur de l'Hérésie : Contrôlez une unité ennemie à 24 ps du seigneur. Si l'unité est en corps à corps lorsque se termine l' <i>heure de gloire</i> , déplacez-la à 1 ps de toutes les autres figurines, sans <i>consolidation</i> .
Imperial Fists	Fils de Dorn : +2 en Endurance; les autres unités Imperial Fists amies à 6 ps ont +1 en Endurance.	Salamanders	Fils de la Forge : Attaques de mêlée de F10. Ses armes ont les règles commotion et renversement .
Night Lords	Seigneur de la Terreur : Le seigneur cause la peur . Les ennemis à 24 ps de lui relancent les tests de Cd réussis.	Raven Guard	Fils du Corbeau : Le seigneur et les unités Raven Guard amies à 12 ps ont course , mouvement à couvert et désengagement .
Blood Angels	Fils de l'Ange : Devient du type <i>créature monstrueuse volante</i> .	Alpha Legion	Seigneur de l'Hydre : Le seigneur et les unités Alpha Legion amies à 12 ps ont contre-attaque , haine et il est invincible !
Iron Hands	Fils du Fer : Le seigneur et les unités Iron Hands amies à 6 ps ajoutent 1 à leurs jets de sauvegarde (1 est un échec).		
World Eaters	Seigneur de la Colère : Le seigneur et les unités World Eaters amies à 12 ps ont +1 Attaque.		

RÉSERVES STRATÉGIQUES (p.37)

Si une mission utilise les *réerves stratégiques*, les unités concernées entrent en jeu selon le tableau ci-contre (vous n'avez pas à jeter de dé pour les *réerves* comme normalement) – elles n'ont pas à arriver au tour où elles sont disponibles. Les unités qui entrent "après une pause" peuvent entrer en jeu au tour qui suit directement une pause.



CATASTROPHES SURNATURELLES (p.38)

Si vous utilisez les règles des *catastrophes surnaturelles*, choisissez ou déterminez aléatoirement un tableau. Chaque tour, un joueur sélectionné aléatoirement (le *maître des catastrophes*) jette 1D3, ajoutez le numéro du tour et appliquez le résultat du tableau approprié.

TABLEAU DE BRÈCHE WARP (p.39)

D3+ TOUR	EFFET
2-3	Bourrasque démoniaque : Les unités résolvent les tests de moral ou de <i>pilonnage</i> avec leur Cd le plus bas. Les <i>psykers</i> à 24 ps ou moins de la <i>brèche</i> génèrent 2 points de Charge Warp supplémentaires par tour.
4-5	Invasion Warp : Le <i>maître</i> peut placer jusqu'à 1D3 unités de 2D6 figurines à 6 ps de la brèche et à 1 ps des autres unités. Ce sont des unités tirées des sections Troupes, Élite ou Attaque Rapide du <i>Codex: Démon du Chaos</i> . Elles peuvent charger à ce tour, et sont contrôlées par le joueur qui les a placées jusqu'à la fin de la partie.
6+	Seigneurs de la ruine : Comme <i>invasion Warp</i> ci-dessus, mis à part que les unités doivent être des figurines individuelles, sans amélioration, issues des sections QG ou Soutien.

Encore une fois sur la brèche: Tirez au dé avant le déploiement. Le gagnant place un pion, et effectue une déviation de 2D6 ps. Un joueur du camp opposé place ensuite un second pion à 24 ps du premier, et le fait dévier de 2D6 ps. La ligne entre les pions forme la *brèche*; un terrain *infranchissable* qui bloque les lignes de vue.

TABLEAU DE TEMPÊTE DE MAGMA (p.39)

D3+ TOUR	EFFET								
2-3	Pluie de lave: 1D3 unités sont touchées par la <i>pluie de lave</i> . En commençant par celui du <i>maître</i> , les camps choisissent une unité ennemie différente, qui subit 1D6 touches F7 PA3.								
4-5	Rochers enflammés: 1D6 <i>rochers</i> s'abattent. En commençant par celui du <i>maître</i> , les camps alternent pour résoudre les attaques. Chaque <i>rocher</i> dévie de 2D6 ps et a le profil suivant:								
	<table><tr><th>Portée</th><th>F</th><th>PA</th><th>Type</th></tr><tr><td>N/A</td><td>10</td><td>2</td><td>Grande explosion</td></tr></table>	Portée	F	PA	Type	N/A	10	2	Grande explosion
Portée	F	PA	Type						
N/A	10	2	Grande explosion						
6	Fornaise ambiante: Toutes les sauvegardes d'armure sont réduites d'1 et toutes les armes ont la règle spéciale <i>surchauffe</i> à ce tour de jeu. Les armes qui suivent déjà cette règle spéciale <i>surchauffent</i> sur 1 et 2 durant ce tour de jeu.								

TABLEAU DE RÉSERVES STRATÉGIQUES (p.37)

TYPE	DISPONIBILITÉ
Aéronef, aéronef super-lourd, créature monstrueuse volante et créature colossale volante	N'importe quel tour, y compris le 1 ^{er}
Unité entrant en <i>frappe en profondeur</i>	N'importe quel tour, y compris le 1 ^{er}
Véhicules rapides*	N'importe quel tour, à partir du 2 ^e
Toutes les unités restantes	Après n'importe quelle pause (sauf au 1 ^{er} tour)

* Sauf les aéronefs ou ceux qui entrent en *frappe en profondeur*

TABLEAU DE CONJONCTION PSYCHIQUE (p.40)

1D3+ TOUR	EFFET
2-3	L'esprit ascendant : Les unités autres que des véhicules et des psykers ont la règle confrérie de psykers et <i>Correction</i> .
4-5	Rupture de causalité : Relancez les 1 à ce tour de jeu.
6+	Tornades psychiques : Le <i>maître</i> place un gabarit de grande explosion; il dévie de 2D6 ps. Le gabarit reste en jeu et dévie de 2D6 ps au début de chaque tour. Toute figurine autre qu'un véhicule par-dessus laquelle s'est déplacé le gabarit est retirée du jeu sans sauvegarde. Si le gabarit finit son mouvement sur un véhicule, déplacez-le du minimum sur la même trajectoire pour que ce ne soit plus le cas. Le gabarit est terrain <i>mortel</i> , et les figurines à 6 ps ou moins ont haine , rage et sans peur .

TABLEAU D'EXPLOSION SISMIQUE (p.40)

1D3+ TOUR	EFFET
2-3	Fissures : Le <i>maître</i> choisit deux bordures d'une section de table qui ne font pas partie des bords de tables. Ces bordures sont du terrain dangereux jusqu'au début du prochain tour de jeu.
4-5	Ruine : Le <i>maître</i> désigne 1D3+1 bâtiments. Effectuez un jet sur le tableau des Dégâts des Bâtiments pour chacun deux, en ajoutant +2 au résultat du dé.
6+	Effondrement total : Le <i>maître</i> sélectionne aléatoirement une section de table. Elle est retirée du jeu avec tout ce qu'il y a dessus. Le vide laissé est du terrain <i>infranchissable</i> .

TABLEAU D'EXTERMINATUS (p.41)

1D3+ TOUR	EFFET
2-3	Bombardement orbital : Le <i>maître</i> jette 1D3, c'est le nombre de <i>frappes orbitales</i> qui s'abattent à ce tour. Puis en commençant par son camp, chaque camp en résout une à tour de rôle (voir l' <i>atout stratégique frappe orbitale</i> p.31). Ignorez la <i>ressource stratégique</i> .
4-5	Bombe virale : Chaque unité autre qu'un véhicule sur la table subit un nombre de touches de Force 3 PA5 égal au nombre de figurines qui la composent.
6+	Atmosphère incendiaire : Chaque unité sur la table subit un nombre de touches de Force 10 AP2 égal au nombre de figurines qui la composent.

TABLEAU D'APOCALYPSE DE ZOMBIES (p. 41)

ID3+ TOUR	EFFET
2-3	Zombies de la Peste: Les figurines d' <i>infanterie</i> retirées comme perte après une sauvegarde ratée deviennent des <i>zombies de la peste</i> , et rejoignent si possible une unité de zombies de la peste à 6 ps, sinon elles forment une nouvelle unité. Ils ont 1PV, CCI, Svg "-" et ne peuvent ni tirer ni <i>sprinter</i> . Ils peuvent charger au tour où ils entrent en jeu et sont insensibles à la douleur, lents et méthodiques et sans peur . Les zombies de la peste sont contrôlés par le <i>maître</i> du tour et sont ennemis des deux camps. Ils ne reviennent pas en jeu en tant que zombies de la peste lorsqu'ils sont tués.
4-5	Morts inapaisés: Le <i>maître</i> place une unité de 5D6 zombies de la peste à plus de 6ps de toute figurine, en puisant dans les pertes subies plus tôt durant la bataille si nécessaire.
6+	Fantômes du passé: Le <i>maître</i> fait entrer en jeu, en <i>frappe en profondeur</i> et à son plein effectif, une unité d' <i>infanterie</i> amie retirée comme perte. Elle est insensible à la douleur, lente et méthodique et sans peur .

CATA. SURNATURELLES DES DÉSOLATIONS DE CENDRE (p. 252)

ID3+ TOUR	EFFET
2-3	Cendres mouvantes: Le <i>maître des catastrophes</i> place un pion qui dévie de 3D6ps. Jetez 1D6 pour chaque figurine d' <i>infanterie</i> à découvert dans un rayon de 18ps du pion. Sur 1, elle est retirée, sans aucune sauvegarde. Retirez ensuite le pion.
4-5	Pluie acide: Le <i>maître des catastrophes</i> place le gabarit d' <i>explosion apocalyptique</i> qui dévie de 2D6ps. Les figurines sous le gabarit subissent 1 touche <i>empoisonnée</i> (4+) de F2 PA5.
6+	Tempête d'astéroïdes: En commençant par le camp du <i>maître des catastrophes</i> , résolvez tour à tour 1D3 <i>tempêtes d'astéroïdes</i> . Placez le gabarit de <i>méga-explosion apocalyptique</i> qui dévie de 2D6ps:

Portée	F	PA	Type
N/A	10/8/6	1/3/5	-

CATASTROPHES SURNATURELLES DE LA SAISON DU FEU (p. 252)

ID3+ TOUR	EFFET
2-3	Diables des sables brûlants: Le <i>maître des catastrophes</i> lâche 5 petits morceaux de papier à 36ps au-dessus de la table. Les figurines dans un rayon de 3ps subissent 1 touche de F5 PA5.
4-5	Vents ardents: Le <i>maître des catastrophes</i> jette un dé de <i>déviations</i> près du centre de la table et marque le point du bord de table indiqué par la flèche (relancez les <i>Hut!</i>). Les figurines dans un rayon de 24ps subissent 1 touche de F5 PA5.
6+	Tempête pyroclastique: Le <i>maître des catastrophes</i> place où il veut le gabarit de <i>méga-explosion apocalyptique</i> qui dévie de 4D6ps. Les figurines sous le gabarit subissent 1 touche avec le profil ci-dessous. Laissez le gabarit en jeu: il s'agit d'un terrain <i>dangereux</i> . Il dévie de 2D6ps à chaque phase de Tir, touchant toute figurine sous lui après avoir dévié. Retirez le gabarit au début du tour suivant.

Portée	F	PA	Type
N/A	8/6/4	1/2/3	Fusion

"Pendant mille jours, la grande barge de l'Adeptus Astronomica navigua vers la Terre. Depuis les treize cales, chacune plus grande que la nef d'une cathédrale, notre cargaison humaine pousse sa longue plainte gémissante. Deux mille âmes asservies se trouvent là: hommes, femmes et enfants; jeunes et vieux; malades et bien portants. Seuls les enfants ignorent les raisons de leur présence. Comme eux, je suis un psyker, et je ressens leur souffrance. Je sens le poids de leurs chaînes. Je connais leur destin, ils ont été testés et sont défaillants, trop vulnérables, trop dangereux pour vivre. Je suis le gardien de l'Adeptus Astronomica. J'emmène les âmes dîner à la table de l'Empereur."

TERRAINS UNIQUES D'ARMAGEDDON (p. 251)

Herbe préhensile: Terrain *infranchissable*. Une figurine autre qu'un véhicule qui termine son mouvement à 3ps ou moins doit réussir un test de Force ou subir 1 touche *empoisonnée* (4+) de F2 PA-. Dès qu'une plante a tué une figurine, placez un pion à côté: elle n'attaque plus de la partie.

Monstre de Helsreach: Terrain *infranchissable*. La 1^{re} unité du tour qui termine son mouvement à 6ps ou moins subit 1D3 touches de F6 PA4.

Cendre toxique: Terrain *dangereux*, mais découvert au lieu de difficile. Les unités doivent quand même y effectuer des tests de terrain *dangereux*.



ARMES APOCALYPTIQUES (p. 72-75)

Arme Primaire (p. 72)

Jetez 2 dés pour la *pénétration de blindage* et gardez le meilleur résultat.

Arme Destructrices (p. 72)

Leur Force est D. Si vous touchez, jetez un dé sur le tableau ci-dessous. Aucune sorte de sauvegarde n'est permise contre les armes *destructrices*.

TABLEAU DES ARMES DESTRUCTRICES

ID6	VÉHICULE OU BÂTIMENT	AUTRE
1	Effleuré : La cible subit un dégât <i>important</i> .	Coup de chance : Rien.
2-5	Coup au but : Les véhicules super-lourds perdent 1D3+1 PC. Les autres subissent le résultat <i>Explosion</i> ! Les bâtiments subissent le résultat <i>Détonation</i> !	Blessure sérieuse : La figurine perd 1D3+1 PV.
6	Coup dévastateur : La cible subit un <i>coup au but</i> (voir ci-dessus), sauf les super-lourds, qui perdent 1D6+6 PC à la place.	Cible pulvérisée : La figurine perd 1D6+6 PV.

Fournaise (p. 73)

Utilisez les règles des armes à *souffle*, mais avec le gabarit de *fournaise*.

Vortex (p. 73)

Armes *destructrices*. Placez le gabarit d'explosion approprié, effectuez une déviation et résolvez les dommages. Pour allouer les blessures, considérez que le tir provient du centre du gabarit. Le gabarit n'est pas retiré du jeu : il est *infranchissable*. Au début de chaque tour de joueur, il dévie de 2D6ps. Sur un double, il est retiré du jeu.

Barrage apocalyptique (p. 74)

Ces armes de *barrage* emploient le gabarit de barrage apocalyptique. Configurez le gabarit de la forme qui vous convient et maintenez son orientation lors de sa déviation (ne faites pas dévier chaque partie du gabarit séparément). Jetez ensuite 1D6 pour chaque attaque sur le profil de l'arme – le résultat de chaque dé indique quelle partie du gabarit est frappée ; résolvez séparément les touches sous chaque portion (suivant le chevauchement des gabarits et les résultats des dés, une même unité peut être frappée plusieurs fois par le même barrage).

Énorme explosion (p. 75)

Ces armes à explosion utilisent le gabarit d'*énorme explosion* (7 ps).

Explosion apocalyptique (p. 75)

Ces armes à explosion utilisent le gabarit d'*explosion apocalyptique* (10 ps).

Méga-explosion apocalyptique (p. 75)

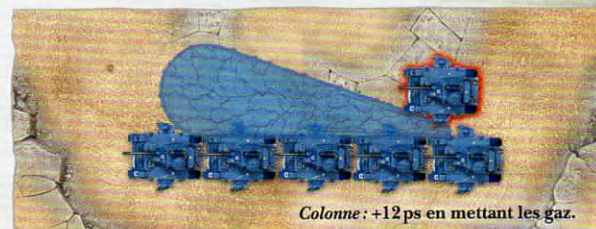
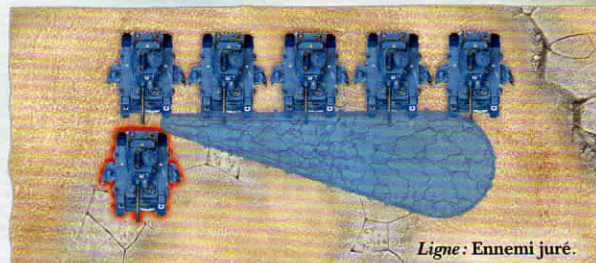
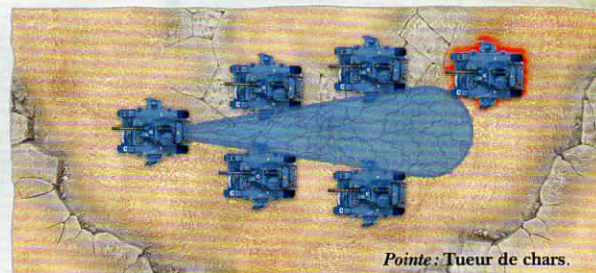
Ces armes à explosion ont trois valeurs de Force et trois valeurs de PA, correspondant par paires aux trois zones du gabarit de *méga-explosion apocalyptique*. Les premières valeurs sont utilisées pour la zone *interne*, les deuxièmes pour la zone *médiane* et les troisièmes pour la zone *externe*. Si une figurine chevauche plusieurs zones, utilisez toujours les meilleures valeurs de Force et de PA. Si les figurines d'une unité sont réparties dans plusieurs zones, résolvez chaque zone séparément. En ce qui concerne les couverts et l'allocation des blessures, considérez que le tir provient du centre du gabarit. Les véhicules sont touchés sur leur Blindage de Flanc.

TYPES DE FORMATION (p. 58)

Les différents types de formation sont listés ci-dessous. Chaque formation possède des règles uniques détaillées sur sa fiche technique. Une même figurine ne peut faire partie que d'une seule fiche technique.

FERS DE LANCE BLINDÉS (p. 60)

Ils sont traités comme un *escadron de véhicules*. Un véhicule est le *véhicule de commandement*, et peut tirer sur une cible distincte du reste de son escadron. L'escadron peut se déployer ou finir son mouvement selon un des *schémas d'attaque*, qui peuvent lui octroyer une règle spéciale jusqu'à sa prochaine phase de Mouvement.



ESCADRILLES D'AÉRONEFS (p. 60)

Utilisez les mêmes règles et *schémas d'attaque* qu'un *fer de lance blindé*. Toutefois, une *escadrille en colonne* gagne également la règle *mitrailleuse*.

FORMATIONS DE BATAILLE (p. 62)

Les unités d'une *formation de bataille* se déploient en même temps, dans un rayon de 36ps d'un même point (avant toute déviation). Les règles spéciales de la fiche d'une formation s'appliquent à toutes ses figurines.

HAUTS COMMANDEMENTS (p. 63)

Les figurines d'un *haut commandement* autres que des véhicules forment une seule unité. 1 fois par partie, lors d'une pause programmée, son camp peut prendre un *atout stratégique* supplémentaire si au moins une de ses figurines est en jeu. Lors de chacune de ses phases de Mouvement, si au moins une de ses figurines est en jeu, 1 unité amie peut effectuer une *attaque en règle* : à cette phase, l'unité triple son mouvement, ne peut ni tirer ni sprinter, mais peut charger. Les terrains *difficiles* ne la ralentissent pas, mais elle les traite comme *dangereux*. Les véhicules qui *attaquent en règle* ne peuvent pas *mettre les gaz*, mais peuvent *éperonner* et effectuer des *attaques de char*.

FORTIFICATIONS MASSIVES (p. 64)

Ce sont des bâtiments aux valeurs de Blindage parfois supérieures. Ils retranchent-1 aux jets sur le tableau de Dégâts des Bâtiments.

CHŒURS PSYCHIQUES (p. 65)

Les figurines d'un *chœur psychique* forment une seule unité. Elles combinent leurs points de Charge Warp en une seule réserve que toutes peuvent utiliser, et chaque chœur a un *pouvoir de chœur psychique* unique sur sa fiche technique que n'importe quelle figurine peut utiliser tant qu'il reste au moins 3 figurines dans la formation. Si un psyker subit un *péril du Warp*, le chœur subit également une terreur du Warp (voir ci-contre).



VÉHICULES SUPER-LOURDS (p. 66)

Ont **mouvement à couvert** et **peur** mais ne peuvent pas **zigzaguer**. Sont traités comme à l'*arrêt* en phase de Tir et peut tirer sur plusieurs cibles. Peuvent employer des armes d'artillerie et d'autres armes, librement. S'ils sont de type *transport*, ils peuvent transporter plusieurs unités à la fois. Ignorent tous les Dégâts des Véhicules sauf *explosion*!, qui leur fait perdre 1D3 PC. Lorsqu'ils n'en ont plus, faites un jet sur le tableau des Dégâts Catastrophiques (ci-contre). Tous les passagers à bord subissent alors 1 touche F10 PA2. Lorsqu'il effectue un *éperonnage* ou une *attaque de char*, un *super-lourd* utilise le tableau de Masse Inexorable.

TABLEAU DE MASSE INEXORABLE

D6	RÉSULTAT DE L'ATTAQUE DE CHAR	RÉSULTAT DE L'ÉPERONNAGE
1	Aucun effet : effectuez une <i>attaque de char</i> conventionnelle.	Aucun effet : effectuez un <i>éperonnage</i> conventionnel
2-5	Crunch! 1D6 touches F6 PA4, puis <i>attaque de char</i> conventionnelle.	Crunch! +1D6 au jet de <i>pénétration de blindage</i> de l' <i>éperonnage</i> .
6	Laminage : 2D6 touches F10 PA2, puis <i>attaque de char</i> conventionnelle.	Renversement : La cible dévie d'1D6ps puis subit une <i>explosion</i> !

MARCHEURS SUPER-LOURDS (p. 68)

Marcheurs se déplaçant de jusqu'à 12ps avec **peur**, **marteau de fureur**, **béhémot invincible**, **mouvement à couvert**, **implacable**, **concassage** et **renversement**. Suivent les règles de *super-lourds* pour le tir, les dégâts, les dégâts *catastrophiques* et le transport. Ne peuvent pas tirer en *état d'alerte*. En Assaut, peuvent faire 1D3 *piétinements* au rang d'Initiative 1: placez un gabarit d'*explosion* en contact avec le *marcheur*, les autres à 3ps du précédent. Les unités touchées effectuent un jet sur le tableau de Piétinement.

TABLEAU DE PIÉTINEMENT

D6	TOUT SAUF VÉHICULE	VÉHICULE
1	Aucun effet .	Aucun effet .
2-5	Crunch : Chaque figurine de l'unité sous le gabarit subit une touche F6 PA4.	Crunch : Le véhicule <i>piétiné</i> subit un dégât <i>important</i> .
6	Laminage : Chaque figurine de l'unité sous le gabarit est retirée du jeu.	Renversement : Le véhicule <i>piétiné</i> dévie d'1D6 puis subit une <i>explosion</i> !

TABLEAU DES TERREURS DU WARP

ID6	RÉSULTAT
1	La faille se ferme : Aucun effet additionnel.
2	Retour de flammes psychiques : Chaque figurine du <i>chœur psychique</i> subit une touche F6 PA- sans sauvegarde.
3	Cascade dimensionnelle : Centrez le grand gabarit d'explosion sur le <i>psyker</i> qui a manifesté le pouvoir. Les unités couvertes subissent autant de touches F10 PA1 qu'elles ont de figurines sous le gabarit.
4	Tentacules du Chaos : Chaque <i>psyker</i> du <i>chœur</i> effectue un test de Force. Ceux qui échouent sont retirés du jeu sans sauvegarde.
5	Spasme du Chaos : Remplacez le <i>psyker</i> ayant manifesté le pouvoir par un enfant du Chaos contrôlé par le camp opposé. Déplacez-le au contact d'une autre figurine du <i>chœur</i> . Si vous ne disposez pas d'un enfant du Chaos, le <i>psyker</i> est retiré du jeu sans sauvegarde.
6	Damnation infernale : Placez un démon majeur (choisi et contrôlé par le camp opposé) en contact socle à socle avec une figurine du <i>chœur</i> ; les deux unités sont <i>verrouillées</i> en combat. Le démon n'a pas d'amélioration. Si vous ne disposez pas de la figurine, le <i>chœur</i> est retiré comme perte sans sauvegarde.

TABLEAU DES DÉGÂTS CATASTROPHIQUES

ID6	RÉSULTAT	F	PA
1	Explosion	D/4/2	2/4/6
2-3	Explosion dévastatrice	D/8/4	2/3/5
4-6	Explosion titanesque!	D/10/5	2/3/4

Béhémot invincible: Les attaques ou les capacités spéciales indiquant que la cible est détruite, explose, est réduite à l'état d'épave ou est retirée du jeu font perdre 1D3 PC à la place. Celles qui réduisent le Blindage des véhicules de façon permanente n'affectent pas les *super-lourds*.

AÉRONEFS SUPER-LOURDS (p. 69)

Aéronefs avec **peur** et **béhémot invincible**. Ne peuvent pas *esquiver*. Suivent les règles des *super-lourds* pour le tir, les dégâts, les dégâts *catastrophiques*, et le transport. Ignorent les règles de *crash* et *traînée de flammes*.

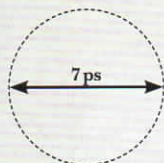
CRÉATURES COLOSSALES ET CRÉATURES COLOSSALES VOLANTES (p. 69)

Ont toutes **sans peur**, **peur**, **marteau de fureur**, **insensible à la douleur**, **mouvement à couvert**, **implacable**, **concassage** et **renversement**. Les créatures colossales sont des créatures monstrueuses, qui se déplacent de 12ps en phase de Mouvement. Les créatures colossales volantes sont des créatures monstrueuses volantes, qui ont également **frappe vectorielle**. Peuvent tirer sur des cibles différentes avec chacune de leurs armes, et employer librement des armes d'artillerie et d'autres armes, mais ne peuvent pas tirer en *état d'alerte*. Les deux types de créatures peuvent *piétiner* comme les *marcheurs super-lourds*. Les attaques qui provoquent une *mort instantanée* infligent à la place la perte d'1D3 PV à une *créature colossale (volante)*. Enfin, les armes *empoisonnées* ou de *sniper* ne les blessent que sur 6.

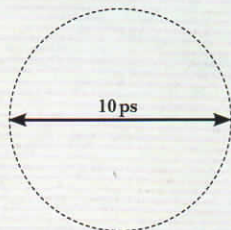
GABARITS D'APOCALYPSE

Compte tenu de la puissance des armes de destruction à l'œuvre dans les batailles d'Apocalypse, les gabarits requis durant ces parties sont (sans surprise) plus grands que d'ordinaire ! Vous pouvez vous procurer des gabarits spéciaux d'Apocalypse dans votre Centre Hobby ou sur le site de Games Workshop. Toutefois, si vous en avez besoin d'urgence, ou s'il vous en faut davantage, nous vous donnons ci-dessous leurs dimensions précises afin de les reproduire. Il vous suffit de reporter les mesures ci-dessous sur une grande feuille de papier ou de carton, puis de découper chaque gabarit avec soin.

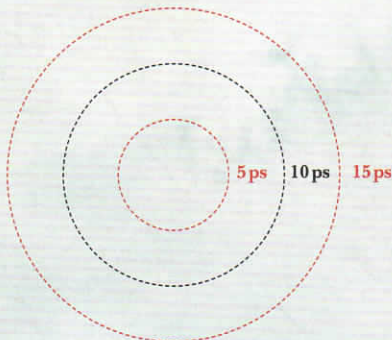
Énorme expl.(7 ps)



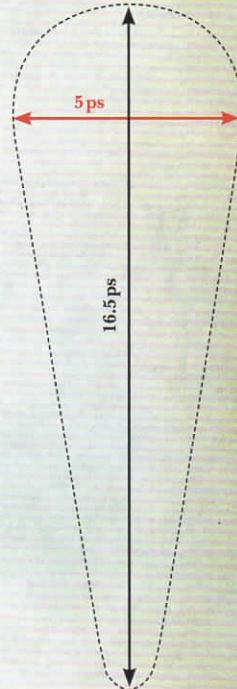
Expl. apocalyptique (10 ps)



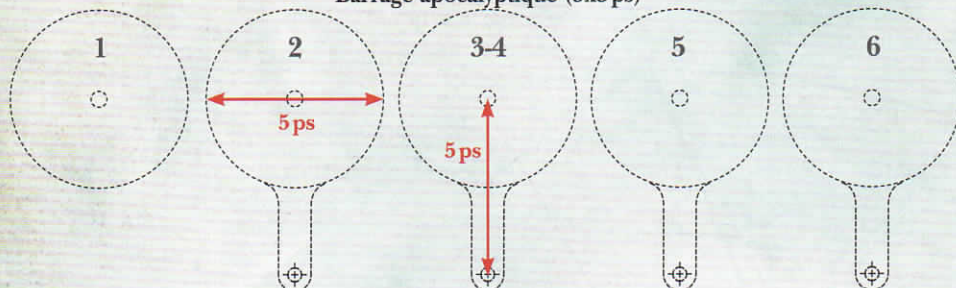
Méga-expl. apocalyptique (5 ps/10 ps/15 ps)



Fournaise



Barrage apocalyptique (5x5 ps)



INDEX

Aéronefs super-lourds.....	69	Exterminatus	41	Parties sur plusieurs tables	54
Apocalypse de Zombies	41	Exterminatus! – Mission.....	47	Pauses.....	21, 22, 37
les Armées.....	18	Fers de lance blindés	60-61	Personnages spéciaux	19
Armes apocalyptiques.....	72	Fiches techniques.....	58-59	Piétinement.....	68, 69
Armes destructrices.....	72	Fils du primarque.....	28-29	Plusieurs armées.....	19
Arme primaire.....	72	Forces du Chaos – Fiches techniques	118	Points de Coque.....	66
Assaut Final – Mission.....	46	Formations d'Apocalypse	57-75	Points de structure.....	66
Atouts stratégiques.....	30-36, 51, 63, 256	Formations de bataille.....	62	Points de victoire stratégiques.....	22-23
Attaque de char.....	66	Formations "kustomisées"	132	Pouvoir de cœur psychique.....	65
Attaque en règle.....	63, 27	Formations renégates	118	Premier tour.....	22
Attaque en tenaille – Mission	45	Forteresse inexpugnable	64	Prendre l'initiative	22
Auxiliaires des Tau.....	176	Fortifications – Fiches techniques.....	184	Préparez l'Apocalypse.....	218
Barrage apocalyptique	74	Fortifications massives	64	Règles d'engagement.....	15, 250
Béhémoth invincible.....	66	Gabarit de fournaise	73	Règles maison.....	51
Boucherie – Mission	43	Hauts commandements.....	63	Règles spéciales de mission	23
Brèche Warp.....	39	Herbe préhensile	251	Renforts stratégiques	23
Capacité de transport	66	Heure de gloire.....	26-29, 257	Réserves stratégiques	37
Carrefours de la mort – Mission.....	44	Heure limite	21	Ressource stratégique	23
Catastrophes surnaturelles	38-41	Imperium - fiches techniques.....	78	le Rok – Mission	255
Cendre toxique	251	Inarrêtable.....	69	la Saison du Feu – Mission	254
Champs de bataille apocalyptiques.....	222	Intervention divine	24-25	Schéma d'attaque.....	60-61
le Champ de bataille.....	20	Livrer une bataille d'Apocalypse.....	16	Schéma d'attaque en colonne.....	61
Chœurs psychiques	65	Monstre de Helsreach.....	251	Schéma d'attaque en ligne.....	61
Commandants suprêmes	55	Maîtres de guerre.....	20, 30	Schéma d'attaque en pointe	61
Conditions de victoire	22	Maître des catastrophes	38	Seigneurs de guerre.....	20, 23, 24, 26
Conjonction psychique.....	40	Marcheurs super-lourds.....	68	Séquence du tour.....	22
Course à la Destruction – Mission.....	42	Marqueurs d'objectif	20, 22, 224	Space marines	30
Créatures colossales	69	Masse inexorable.....	67, 84, 121	Tables inhabituelles	223
Créatures colossales volantes.....	69	Mers Bouillonnantes – Mission	253	Tableaux exemplaires	27
Cultes genestealers.....	158	Méga-explosion apocalyptique.....	75	Taille des parties.....	8
Dégâts	66	Missions	17, 42-47	Tempête de Magma	39
Dégâts catastrophiques.....	66	Nécrons – Fiches techniques.....	168	Terrains uniques d'Armageddon.....	251
Déploiement.....	21	Objectifs à trame narrative	52	Terreurs du Warp.....	65
la Deuxième Fondation	28	Objectifs mystérieux	22	Tyranides – Fiches techniques.....	158
Durée de la partie	21	Objectifs personnels	54	Unité combinée	63, 65
Eldars & eldar noirs – Fiches techniques	142	Objectifs stratégiques.....	20, 22	Véhicule de commandement	60
Empire Tau – Fiches techniques.....	176	Ordres secrets.....	54	Véhicules super-lourds.....	66
Énorme explosion.....	75	l'Organisateur	17, 30, 38, 49	Vortex	73
Équipes.....	20	Orks - Fiches techniques.....	132	Zone de guerre: Armageddon	228
Escadrille d'aéronefs.....	60			Zone de guerre: Armageddon	
Évasion de Volcanus – Mission	245			– Missions	245, 253-255
Explosion apocalyptique	75				
Explosion sismique	40				



FICHES TECHNIQUES

Blood Angels

les Ailes de Sanguinius.....	107
Force de frappe blindée Lucifer.....	106
la Rage noire.....	105

Black Templars

Escadron Crusader Hailstorm.....	266
Fils de Grimaldus.....	267

Chevaliers Gris

Confrérie de Cuirassiers.....	115
Force d'extermination.....	116
Frères de la Flamme.....	114

Dark Angels

Force de rédemption Deathwing.....	112
Traqueurs de la Ravenwing.....	113

Démons du Chaos

Cohorte de sang.....	127
la Grande Promenade de l'excès exquis.....	129
les Notaires de Nurgle.....	130
Ost enflammé de Tzeentch.....	128
Tétrade de ténèbres.....	131

Eldars

Conseil des prophètes.....	144
la Cour Phénix de Khaine.....	145
Escadron Cloudstrike.....	143
Escadron Sunstorm.....	150
Escouade de chevaliers fantômes Dreamwalker.....	151
Ost de gardiens du vent.....	152
Titan Phantom.....	146
Titan Revenant.....	148

Eldars Noirs

Carnaval de douleur.....	153
Escadron Sickle.....	157
Raid cabalite.....	155
Ravageurs tueurs de titans.....	156
Sombre olympiade.....	154

Empire Tau

Bouclier Skysweep.....	183
Cadre de réserve tactique.....	178
Escadrille de supériorité aérienne.....	177
Escadron Riptide.....	182
Force d'insertion rapide.....	181
Groupe Stealth optimisé.....	180
Meute de chasse kroot.....	179

Garde Impériale

Baneblade.....	79
Banehammer.....	80
Banesword.....	81
Compagnie blindée "Poing de l'Empereur".....	84

Compagnie d'armes lourdes

"Glaive Impérial".....	89
------------------------	----

Compagnie d'artillerie

"Colère de l'Empereur".....	86
-----------------------------	----

Compagnie d'infanterie

"Bouclier Impérial".....	88
--------------------------	----

Compagnie de Baneblade

"Fureur d'Acier".....	93
-----------------------	----

Compagnie de reconnaissance

"Griffes de l'Empereur".....	85
------------------------------	----

Compagnie mécanisée

"Vengeance Impériale".....	265
----------------------------	-----

le Commandement suprême

du seigneur castellan.....	90
----------------------------	----

Doomhammer.....

Fortress of Arrogance.....	264
----------------------------	-----

Groupement d'élite

de psykers assermentés.....	91
-----------------------------	----

Hellhammer.....

Patrouille furtive de Catachan.....	82
-------------------------------------	----

Shadowword.....

Stormlord.....	94
----------------	----

Stormsword.....

Tueurs de krabouilleurs d'Armageddon.....	263
---	-----

Imperial Fists

Peloton Titanhammer des Imperial Fists.....	103
---	-----

Imperium

Héros d'Armageddon.....	262
-------------------------	-----

Titan Reaver.....

Titan de reconnaissance Warhound.....	260
---------------------------------------	-----

Nécrons

le Conseil guerrier de Mandragora.....	175
--	-----

Crypte tesseraet.....

C'tan transcendant.....	174
-------------------------	-----

Nécropole funeste.....

Obélisque.....	172
----------------	-----

Phalange d'acquisition.....

Phalange infinie.....	171
-----------------------	-----

Orks

Bande de brutes.....	135
----------------------	-----

Bande de Dred.....

Band' eud' krabouilleurs.....	279
-------------------------------	-----

Eskadrille de Krama-bomba.....

Eskadron Karnage.....	274
-----------------------	-----

lé Fondus du kulte d'la vitess'.....

Forteresse de bataille Frakassor.....	278
---------------------------------------	-----

Haut seigneur von Strab.....

Kommandos Red Skulls.....	277
---------------------------	-----

Konzentration de

chariots kompresseurs.....	133
----------------------------	-----

Krabouilleur.....

Krabouilleur de gros mek.....	272
-------------------------------	-----

Marée verte.....

Squiggouth kolossal.....	137
--------------------------	-----

Têt'brûlées orks.....

	275
--	-----

Space Marines

Compagnie space marine.....	96
-----------------------------	----

1^{re} compagnie de vétérans.....

Légion ascendante.....	268
------------------------	-----

Librarius.....

Maîtres du Chapitre.....	100
--------------------------	-----

Escadron de Predator assassins.....

Compagnie de scouts.....	102
--------------------------	-----

Escorteur Thunderhawk.....

	104
--	-----

Space Marines du Chaos

Bande de légionnaires.....	122
----------------------------	-----

Conclave Thousand Sons.....

Culte de destruction.....	119
---------------------------	-----

les Égarés et les damnés.....

Horde aberrante.....	126
----------------------	-----

Seigneur des crânes.....

Seigneurs de la croisade noire.....	123
-------------------------------------	-----

Vol de terreur de Helderake.....

	120
--	-----

Space Wolves

les Frères du loup suprême.....	110
---------------------------------	-----

Grande compagnie.....

Meute de harcèlement.....	111
---------------------------	-----

Tyranides

Biotitan hiérophante.....	163
---------------------------	-----

Essaim de carnifex broyeurs.....

Essaim fouisseur.....	165
-----------------------	-----

Forteresse vivante.....

Haridan.....	162
--------------	-----

Hiérodoule barbelé.....

Infestation d'avant-garde.....	166
--------------------------------	-----

Nuée inépuisable.....

	161
--	-----

Fortifications

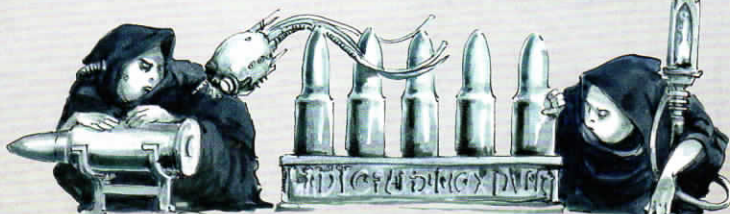
Forteresse impériale.....	270
---------------------------	-----

Grande Redoute.....

Nexus Firestorm.....	269
----------------------	-----

Place forte Aquila à macro-canon.....

Place forte Aquila à missiles Vortex.....	187
---	-----



ATOUTS STRATÉGIQUES

Black Templars

le Serment de Helbrecht 256

Blood Angels

Pluie de Sang 256

Démons du Chaos

Déluge de Peste 34

Grande Pavane 34

Mensonges de Tzeentch 34

Soif de Sang 33

Eldars

Fantasmagorie 34

Portail Spectral 35

Tempête Irréelle 34

Trame du Destin 35

Eldars noirs

Assaut par la Toile 35

Glorieuse douleur 35

Maître du Crépuscule 35

Stimulants 35

Empire Tau

Ogive Darkstar 36

Ogive Icefire 36

Pour le Bien Suprême 36

Réseau de Drones 36

Garde Impériale

Bombardement 32

Rats d'Égouts 32

Salve Cataclysmique 256

Visez ma Position ! 32

Imperium

Bâtiments Piégés 256

Sacrifice Ultime 256

Nécrons

Pulsation Stellaire 36

Recyclage 36

Subversion 36

Vague Entropique 36

Orks

Atelier de Mékano 34

Chopez-les ! 34

Idole de Gork 34

On y va lé gars ! 34

la Revanche de Ghazghkull 256

Rendé-vou' tous ou krezex tous ! 256

Têlâ-Têpulâ 256

Trahison ! 256

Space marines

Arme Relique 33

Bannière de Croisade 32

Dernier Carré 32

Fureur du Juste 32

Grêle de Feu 32

Grenade Vortex 33

Space marines du Chaos

Alliés démoniaques 33

Autel du Chaos 33

Bolt Démon 33

Corruption 33

l'Heure de la Vengeance à Sonné 33

Tuerie de masse 33

Tyranides

Assimilation 36

Cheminées à Spores 35

Encerclés ! 35

Réanimateur 35

Universel

Camouflage 31

Champ de Mines 31

Coordonnées Précises 31

Écran de Fumée 31

Frappe Orbitale 31

Générateur de Bouclier 31

Marche de Flanc 31

QG Suprême 32

Réarmement 31

Remplacements 31

Trophée 32

MISSIONS

Assaut Final 46

Attaque en Tenaille 45

Boucherie 43

Carrefour de la Mort 44

Course à la Destruction 42

Évasion de Volcanus 245

Exterminatus ! 47

Mers Bouillonnantes 253

le Rok 255

la Saison du Feu 254

