

WARHAMMER[®]
40,000

CATACHAN



INTRODUCTION

Bienvenue dans l'enfer vert et moite du Codex Catachan, un ouvrage dédié aux célèbres Gardes de la Jungle de Catachan, mais aussi à tous les régiments issus des Mondes Hostiles de la galaxie de Warhammer 40,000.

SURVOL DE CATACHAN

Catachan est un Monde Hostile, si inhospitalier qu'y survivre est une lutte de chaque instant. Les rudes habitants de Catachan sont les descendants des tout premiers humains qui colonisèrent la planète des générations plus tôt. La nécessité a fait d'eux un peuple doué pour la survie au cœur de jungles couvrant des planètes entières, grouillantes de prédateurs voraces, de plantes carnivores, d'insectes venimeux et de maladies virulentes et mortelles.

Les habitants de Catachan n'ont qu'une seule ressource de valeur pour l'Imperium, leurs régiments de Gardes de la Jungle. Une fois recrutés, ils sont déployés dans toute la galaxie, là où leur affinité avec la brousse peut faire la différence. Les guerriers de Catachan acceptent volontiers de s'engager et, en échange de leur loyauté, leurs familles et leurs colonies reçoivent la technologie et les médicaments qu'ils ne pourraient pas obtenir autrement.

VÉTÉRANS DES MONDES HOSTILES

Catachan est le plus célèbre Monde Hostile de la galaxie, mais ce n'est pas le seul. Cthelle, Luther McIntyre, Kanaka, Lost Hope,

Miral et bien d'autres enfers (verts ou non) fournissent également des troupes. Cette liste d'armée est donc aussi celle des vétérans des Mondes Hostiles, pour que les joueurs puissent inventer leurs propres planètes inhospitalières, avec les schémas de couleurs et historiques de leurs régiments particuliers. Vous pouvez aussi adapter les règles de combat en milieu forestier dense de ce livre pour créer un type différent de Monde Hostile pour votre régiment, comme les déserts polaires de Luther McIntyre ou les marais de méthane de Miral.

POURQUOI CHOISIR UNE ARMÉE DE CATACHAN ?

Cette liste peut servir à aligner une pure armée de vétérans des Mondes Hostiles, représentant un contingent recruté récemment. Il s'agit alors d'une force légèrement armée, utilisant sa connaissance de la jungle pour compenser son manque d'armes lourdes et de blindés.

Même si le garde de la jungle est meilleur que le garde impérial moyen, sa plus grande force réside dans sa capacité à se déplacer dans la jungle et à y tendre pièges et embuscades. Il est capable d'utiliser la couverture fournie par la brousse pour frapper et disparaître avant que l'ennemi ne puisse riposter.

Si vous voulez simplement ajouter des vétérans des Mondes Hostiles à une armée ordinaire de la Garde Impériale, vous devrez alors utiliser la doctrine régimentaire *Guerriers des Jungles* du Codex Garde Impériale. Le résultat représentera alors une armée qui se déplace depuis longtemps d'une zone de combat à une autre, composée de divers éléments issus de régiments différents.

Visuellement, une armée de vétérans des Mondes Hostiles plaira à ceux qui aiment les forces d'élite constituées d'individus coriaces. En l'absence de chars et d'uniformes complexes, vous n'aurez qu'à savoir peindre la chair et les treillis. Les plus expérimentés apprécieront les nombreuses possibilités de créer des camouflages et de convertir des figurines.

CODEx CATACHAN

Ecrit par
Jervis Johnson,
Andy Chambers
& Gavin Thorpe

Couverture de
Karl Kopinski

Illustrations de
Alexander Boyd,
Neil Hodgson,
Nuala Kennedy,
Karl Kopinski,
John Wigley

Sculpteurs :
Mark Bedford,
Alan Perry & Michael Perry

INTRODUCTION	1
LISTE D'ARMÉE	2
QG	3
Élite	4
Troupes	5
Attaque Rapide	7
Soutien	8
GARDES DE LA JUNGLE	9
Jungle	10
Générateur de terrain ..	10
Combats de jungle	11
Embuscades	12
Pièges	13
PERSONNAGES SPÉCIAUX	
Colonel Straken	14
Sly Marbo	14
UN PRODUIT GAMES WORKSHOP	

Citadel et le logo Citadel, 'Eavy Metal, Warhammer, Games Workshop & le logo Games Workshop sont des marques de Games Workshop Ltd, déposées au R.U. et d'autres pays du monde.

Catachan, Codex, Colonel Straken "Poing de Fer", Ogryn, Sentinelle et Sly Marbo sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris le présent ouvrage, sont des créations internes ou des travaux réalisés sur commande. Les droits sur toutes ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 2002-2005. Tous droits réservés.

Version mise en Ligne - Mai 2005.

Adaptée à la version 2004 de Warhammer 40,000.

Photocopie et impression autorisées pour un usage strictement personnel et pour jouer à Warhammer 40,000.

Version Française :

Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu Le Rudulier, Laurent Philibert-Caillet, Bruno Rizzo & Guillaume Vanot

FRANCE

GAMES WORKSHOP

EUROPARC DE PICAHAURY-BP419

1330 AVENUE J.G.G. DE LA LAUZIERE

13591 AIX EN PROVENCE - CEDEX 3

R.U.

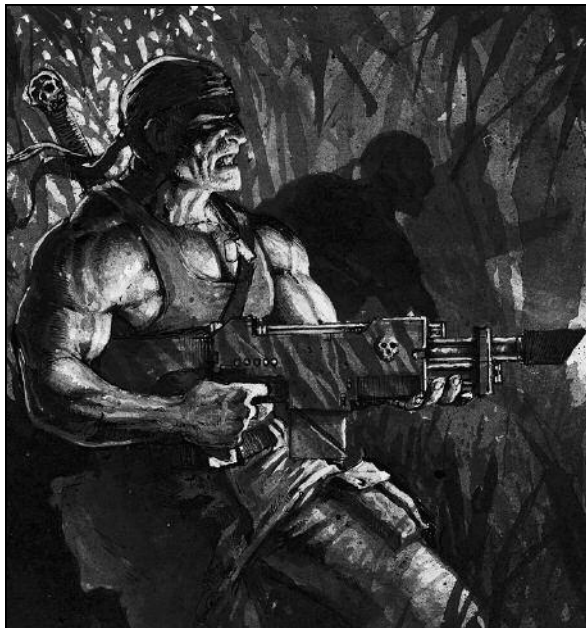
GAMES WORKSHOP Ltd
WILLOW RD, LENTON, NOTTINGHAM NG7 2WS

CANADA

GAMES WORKSHOP
2679 BRISTOL CIRCLE,
UNITS 2 & 3,
OAKVILLE, ONTARIO L6H 6Z8

Sites Internet Games Workshop :
Monde : <http://www.games-workshop.com>
France : <http://www.games-workshop-fr.com>

Code Produit : 01 03 01 05 002
ISBN : 1 84154 350 0



LISTE D'ARMÉE DES MONDES HOSTILES

La liste d'armée suivante vous permet de créer une armée de vétérans des Mondes Hostiles. Toutes les unités d'une telle force disposent des règles spéciales des Vétérans des Mondes Hostiles décrites ci-dessous. Cette armée n'a pas le droit de prendre des véhicules autres que des Sentinelles, et peut n'être composée que d'unités choisies dans les pages suivantes. Elle ne peut recevoir aucune doctrine régimentaire issue du Codex Garde Impériale.

VÉTÉRANS DES MONDES HOSTILES

Les unités de Catachan sont composées de Vétérans des Mondes Hostiles. Les règles suivantes s'appliquent alors, à moins que le contraire ne soit clairement précisé :

- Elles considèrent la forêt ou la jungle comme un terrain dégagé en ce qui concerne le mouvement, y compris pour les mouvements résultant d'un assaut.
- Elles bénéficient d'une Sauvegarde de Couvert de 4+ lorsqu'elles se trouvent dans la jungle ou dans les bois.
- Elles peuvent voir et tirer à travers 12 ps de bois ou de jungle au lieu des 6 ps habituels.
- Elles peuvent s'*infiltrer* comme indiqué dans le livre de Warhammer 40,000, mais seulement dans les missions qui le permettent et elles doivent se déployer ou bouger dans des terrains boisés. Elles ne peuvent utiliser cette capacité que si elles sont à pied.

ENVIRONNEMENT DE JUNGLE

La liste d'armée des vétérans des Mondes Hostiles a été conçue pour des troupes se battant dans la jungle. Un tel environnement fournit quelques avantages par rapport aux autres armées, ce qui a été pris en compte dans la valeur en points des figurines. Le coût des lance-flammes est notamment très élevé car ce sont des armes redoutables dans la jungle, surtout entre les mains des Catachans. Cela n'empêche pas ces derniers de se battre sur des terrains

classiques (après tout, ils doivent bien sortir de la jungle de temps en temps !) mais ils n'y seront pas à leur avantage.

Les règles pour les batailles de Warhammer 40,000 dans la jungle sont données après la liste d'armée. A cause des règles et des conditions spéciales qui en découlent, votre adversaire doit toujours savoir à l'avance si les règles de jungle vont être utilisées, et il doit pouvoir prendre connaissance de ces dernières. Sinon, la bataille se déroule sur un terrain standard.

MATÉRIEL CATACHAN

Les Catachans peuvent utiliser le matériel suivant. Tout équipement non décrit ici est soumis aux règles du Codex Garde Impériale ou du livre de règles de Warhammer 40,000.

Charges de Démolition

Une figurine dotée d'une charge de démolition peut l'utiliser lors de la phase de tir à la place de son arme normale.

Les charges de démolition ont une portée de 6 ps. L'attaque est traitée comme un tir d'artillerie, sauf que le lanceur peut se déplacer lors du même tour. Placez le grand gabarit d'explosion comme d'habitude et déterminez la dispersion (la très courte portée rend les charges de démolition presque aussi dangereuses pour le lanceur que pour la cible !)

Les charges de démolition sont des armes à tir unique. Si une figurine utilise une charge et survit, remplacez-la par une figurine de Catachan armée d'un fusil laser. Si vous n'en avez pas, la figurine est retirée (elle s'époussette et rentre à la maison pour manger un grox burger bien mérité !)

Arme	Portée	F	PA	Notes
Charge de Démolition	6 ps	8	2	Artillerie
Permet de bouger et tirer, grand gabarit d'explosion, tir unique.				



QG

I QG DES VÉTÉRANS DES MONDES HOSTILES

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Colonel	50	5	4	3	3	3	4	3	9	5+
Capitaine	35	5	4	3	3	2	3	3	8	5+
Vét. Mondes Hostiles	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Escouade : L'escouade QG se compose d'un officier et de deux à quatre vétérans des Mondes Hostiles.

Armes : Fusil laser, ou pistolet laser et arme de corps à corps.

Options : Jusqu'à quatre vétérans peuvent s'équiper d'une des armes suivantes : lance-flammes pour +12pts ; lance-plasma pour +12pts ; fuseur pour +12pts ; lance-grenades pour +6pts.

Deux des vétérans peuvent former une équipe d'arme lourde avec une des armes suivantes : bolter lourd pour +10pts ; lance-missiles pour +15pts ; lance-flammes lourd pour +15pts ; mortier pour +15pts.

L'un des vétérans peut porter une radio pour +15pts (voir la section Arsenal du Codex Garde Impériale)

Toute l'escouade peut être équipée de grenades frag pour +1 pt par figurine.

Officier : L'escouade QG est commandée par un capitaine ou un colonel. L'officier est alors un personnage et a donc accès à tout l'arsenal de la Garde Impériale.

Médic : Un des vétérans peut devenir médic pour un coût supplémentaire de +10pts. Il est alors équipé d'un médipac (voir la section Arsenal du Codex Garde Impériale).



Le commandant d'une compagnie ou d'un régiment des Mondes Hostiles est généralement élu par ses hommes. Il s'agit souvent d'un guerrier ou d'un chasseur renommé, une figure du lieu où sont recrutées les troupes. Parfois, c'est même le patriarche d'une famille dont beaucoup de membres ont été enrôlés. La discipline est maintenue plus par le respect et la confiance que par la hiérarchie et dans les troupes des Mondes Hostiles les soldats sont fiers de dire que leurs officiers partagent les mêmes dangers qu'eux.

RÈGLES SPÉCIALES

Vétérans des Mondes Hostiles : Toutes les figurines de l'unité sont des vétérans des Mondes Hostiles et suivent les règles spéciales décrites page 2.

Commandement : Toute unité dans un rayon de 12ps autour d'une des figurines de l'escouade QG peut utiliser le Cd de l'officier pour ses tests de *moral* ou de *pilonnage*.

COMMISSAIRES – VOIR CODEX GARDE IMPERIALE

RÈGLE SPÉCIALE

Oups, Désolé m'sieur : Les vétérans des Mondes Hostiles supportent mal que des étrangers leur disent quoi faire ou menacent leurs amis, c'est pourquoi les commissaires ont du mal à exercer un contrôle et sont victimes d'une proportion anormale d'accidents lorsqu'ils servent sur les Mondes Hostiles. Lancez 1D6 pour chaque commissaire avant de le déployer (s'il est en *réserve* faites le test au moment du déploiement). Sur un 1, le commissaire n'est pas mis en jeu car il a été victime d'un regrettable accident.

Les habitants des Mondes Hostiles sont farouchement indépendants. Les étrangers ont du mal à gagner leur respect, en particulier les commissaires qui sont souvent hautains et méprisants. Les vétérans des Mondes Hostiles sont peu diplomates quand ils manifestent leur désaccord. C'est pour cela que ces régiments "consomment" beaucoup plus de commissaires que ceux des mondes plus civilisés.

"Nous sommes tombés sur des scorpions gros comme des tanks, trois hommes sont morts de cataracte purulente la semaine dernière. J'ai assez transpiré pour remplir un lac, mes bottes ont été aspirées par des sables mouvants et la forêt est si dense qu'on peut à peine passer entre les arbres. L'Empereur me pardonne, j'adore cet endroit! On se croirait à la maison!"

Capitaine Rock du III^{ème} Catachan "les Diabes Verts" parlant de Varestus Prime



ÉLITE



Les régiments des Mondes Hostiles comportent des escouades de guerriers d'exception même en regard des standards de leurs planètes natales. Sur Catachan ces régiments sont appelés les "Diabes de Catachan", en référence au féroce prédateur du même nom.

Note du Concepteur

Nous avons inclus les Diabes de Catachan afin de permettre aux joueurs de se laisser aller à faire des unités véritablement personnalisées et uniques. Nous ne sortirons pas de figurines représentant les multiples options accessibles aux Diabes, il vous faudra faire des conversions.



Formées à partir des plus braves guerriers des régiments, les équipes d'assaut portent le combat directement chez l'ennemi. Ils payent le plus lourd tribut aux sanglants combats qui se déroulent dans les profondeurs de la jungle et sont lourdement armés de charges de démolitions, de lance-flammes, de fuseurs ou de lance-plasma.

0-1 ESCOUADE DE DIABLES DE CATACHAN

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Diable de Catachan	13	4	4	3	3	1	3	1	8	5+
Sergent Vétéran	23	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Officier Vétéran	+48	5	4	3	3	3	4	3	9	5+

Escouade : L'escouade se compose d'un sergent vétéran et d'entre quatre et neuf Diabes de Catachan.

Armes : Fusil laser et grenades frag.

Options : N'importe quelle figurine peut avoir une des armes suivantes en plus ou à la place de son fusil laser: fusil mitrailleur gratuitement; arme de corps à corps ou pistolet laser/mitrailleur pour +1 pt; fusil pour +1 pt. Jusqu'à trois figurines peuvent s'équiper des armes suivantes: lance-flammes pour +16pts; lance-plasma pour +12pts; fuseur pour +16pts; lance-grenades pour +6pts. Toute l'escouade peut s'équiper de grenades antichars pour un coût supplémentaire de +2pts par figurine.

Personnage : Le sergent vétéran peut choisir son équipement dans l'arsenal de la Garde Impériale. Il peut choisir des équipements habituellement réservés aux officiers.

Officier Vétéran : L'escouade peut inclure un officier vétéran pour un coût supplémentaire de +48pts. Il porte un fusil laser ou un pistolet laser et une arme de corps à corps, et il a accès à tout l'arsenal de la Garde Impériale.

RÈGLES SPÉCIALES

Vétéran des Mondes Hostiles : Toutes les figurines de l'unité sont des vétérans des Mondes Hostiles et suivent les règles spéciales décrites page 2.

Embuscade : Les Diabes peuvent tendre des *Embuscades*, voir page 12.

Vétéran Endurcis : L'escouade utilise toujours son Cd non modifié pour ses test de *moral*, et peut tenter de se *regrouper* même si elle est à moins de la moitié de ses effectifs de départ.

ÉQUIPE D'ASSAUT DES VÉTÉRANS DES MONDES HOSTILES

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Vét. Mondes Hostiles	10	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sergent Vétéran	+10	4	3	3	3	1	3	2	8	5+

Escouade : L'escouade se compose d'un sergent et de trois à six vétérans.

Armes : Fusil laser et grenades frag.

Options : N'importe quelle figurine peut avoir gratuitement à la place de son fusil laser un fusil, ou un pistolet laser et une arme de corps à corps. Jusqu'à trois figurines peuvent s'équiper des armes suivantes: lance-flammes pour +12pts; fuseur pour +12pts; lance-plasma pour +12pts; charge de démolition pour +10pts. Deux figurines peuvent former une équipe armée d'un lance-flammes lourd pour +15pts.

Personnage : Le sergent peut devenir un sergent vétéran pour +10pts. Il peut choisir son équipement dans l'arsenal de la Garde Impériale.

RÈGLES SPÉCIALES

Vétéran des Mondes Hostiles : Toutes les figurines de l'unité sont des vétérans des Mondes Hostiles et suivent les règles spéciales décrites page 2.

Risque-Tout : Les vétérans des équipes d'assaut n'ont peur de rien. Ils peuvent relancer leurs tests de *moral* et de *pionnage* ratés et tenter de se *regrouper* même s'ils sont moins de la moitié de leurs effectifs de départ.

SNIPERS VÉTÉRANS DES MONDES HOSTILES

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Sniper	20	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Solitaires : Vous pouvez inclure jusqu'à trois snipers pour un seul choix d'Élite. Ils ne constituent pas une unité et sont déployés séparément (voir règles spéciales ci-dessous).

Arme : Fusil de sniper.

RÈGLES SPÉCIALES

Toxines des Mondes Hostiles : Les snipers des Mondes Hostiles enduisent leurs projectiles de redoutables toxines issues de leur monde natal. Ils peuvent relancer leurs jets *pour blesser* ratés, s'ils utilisent leur fusil.

Vétérans des Mondes Hostiles : Toutes les figurines de l'unité sont des vétérans des Mondes Hostiles et suivent les règles spéciales décrites page 2.

Embuscade : Les snipers des Mondes Hostiles peuvent tendre des *Embuscades*, voir page 12.

Camouflage : Les snipers des Mondes Hostiles ont une Sauvegarde de Couvert de 3+ s'ils sont dans les bois ou la jungle.

Insaisissable : Vous ne pouvez jamais déplacer les snipers des Mondes Hostiles. Durant la phase de mouvement, vous pouvez retirer la figurine, simulant ainsi le tireur qui s'évanouit dans la verdure pour revenir une autre fois. Une fois retiré, le sniper ne peut pas revenir sur le champ de bataille mais ne compte pas dans les tués pour les points de victoire. Les snipers des Mondes Hostiles ne peuvent pas occuper de quart de table et il n'est pas obligatoire de les tuer pour gagner le scénario *Boucherie*.



Les vétérans des Mondes Hostiles recrutent leurs snipers parmi leurs meilleurs tireurs d'élite. Un sniper des Mondes Hostiles prendra position plusieurs heures voire plusieurs jours avant la bataille ; pour trouver le meilleur poste de tir parmi les arbres ou les racines qui le dissimuleront au moment où l'ennemi prendra position. Les tirs concentrés de plusieurs snipers peuvent semer la panique dans n'importe quelle unité car ces tireurs sont très difficiles à repérer.



TROUPES

PELOTON D'INFANTRIE DES MONDES HOSTILES

Peloton d'Infanterie : 1 Chef de peloton
2 à 5 Escouades d'Infanterie des Mondes Hostiles
0 à 1 Escouade d'Armes Lourdes d'Appui-feu

Chef de Peloton

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Lieutenant	20	4	3	3	3	1	3	2	8	5+
Capitaine	35	5	4	3	3	2	3	3	8	5+

Armes : Fusil laser, ou pistolet laser et arme de corps à corps.

Options : L'officier peut choisir son équipement dans l'arsenal de la Garde Impériale.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : Le chef de peloton est un personnage indépendant. Il ne peut rejoindre que les escouades de son propre peloton.

Commandement : N'importe quelle unité située dans un rayon de 12ps autour du chef de peloton peut utiliser le Commandement de ce dernier pour tous ses tests basés sur le Commandement.

Radio : Une fois par tour, le chef de peloton peut utiliser la radio de l'escouade où il se trouve afin de contacter une autre unité équipée d'une radio et ainsi lui transférer son Cd, même si cette dernière se trouve à plus de 12ps de l'officier.



Les pelotons des Mondes Hostiles sont organisés différemment des pelotons classiques de la Garde Impériale. Ils n'ont pas d'escouade de commandement mais au lieu de cela le chef de peloton combat au milieu de ses troupes. De plus il est souvent très difficile de maintenir un effectif constant de dix hommes par escouade. En effet ces unités opèrent souvent très longtemps en terrain ennemi et les pertes sont difficilement compensées.



↑ Les vétérans des Mondes Hostiles constituent le gros des troupes luttant dans la jungle. Ils sont équipés légèrement pour être mobiles dans la végétation dense mais lorsque le besoin s'en fait sentir, ils peuvent avoir recours aux armes lourdes.



↑ Comparées à celles de la Garde Impériale classique, les unités d'armes lourdes des Mondes Hostiles sont rares. L'encombrement et le poids des munitions les rendent difficiles à transporter dans les terrains difficiles. Néanmoins la puissance de feu d'un bolter lourd ou d'un autocanon peut faire la différence en combat rapproché dans la jungle.



↑ Certains ogryns sont originaires de Mondes Hostiles mais lorsqu'ils ne le sont pas il peut arriver que certains régiments de vétérans s'approprient une escouade d'ogrins sans en avvertir leurs supérieurs. Les vétérans des Mondes Hostiles et les ogryns partagent les mêmes valeurs de loyauté personnelle, de résistance physique et de détermination, c'est pourquoi ces guerriers s'entendent très bien.

Escouade d'Infanterie de Vétérans des Mondes Hostiles

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Vét. Mondes Hostiles	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sergent Vétérans	+10	4	3	3	3	1	3	2	8	5+

Escouade : L'escouade se compose d'un sergent et de cinq à neuf vétérans des Mondes Hostiles.

Armes : Fusils lasers. Le sergent peut échanger gratuitement son fusil laser contre un pistolet laser et une arme de corps à corps.

Options : Une des figurines peut s'équiper d'une des armes suivantes : lance-flammes +8 pts ; lance-plasma pour +8 pts ; fuseur pour +8 pts ; lance-grenades pour +4 pts.

Deux gardes peuvent former une équipe d'arme lourde avec une des armes suivantes : bolter lourd pour +10 pts ; lance-missiles pour +15 pts ; lance-flammes lourd pour +15 pts.

Toute l'escouade peut s'équiper de grenades frag pour +1 pt par figurine.

Une des figurines peut s'équiper d'une radio pour +5 pts.

Personnage : Le sergent peut devenir un sergent vétéran pour un coût supplémentaire de +10 pts. Il peut choisir son équipement dans l'arsenal de la Garde Impériale.

Escouade d'Armes Lourdes d'Appui-feu

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Vét. Mondes Hostiles	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Escouade : L'escouade se compose d'une à trois équipes d'armes lourdes chacune composée de deux vétérans des Mondes Hostiles.

Armes : Fusils lasers.

Options : Chaque équipe d'arme lourde doit avoir une des armes suivantes : bolter lourd pour +15 pts ou autocanon pour +25 pts.

RÈGLE SPÉCIALE

Vétérans des Mondes Hostiles : Toutes les figurines du peloton sont des vétérans des Mondes Hostiles et suivent les règles spéciales décrites page 2.

0-1 ESCOUADE D'OGRYNS - VOIR CODEX GARDE IMPERIALE

Note : Les ogryns ne comptent pas comme vétérans des Mondes Hostiles au niveau des règles, ils ne s'infiltreront pas, subissent les pénalités de mouvement dans les forêts, etc.

XVIII^{EME} Catachan "Les Rats des Marais"

Les "Rats du Marais" de 762-771M40, commandés par le Colonel Gator luttèrent sept ans contre une horde tyrannique sur le monde de Koralkal VIII. Des équipes très entraînées de chasseurs de "nides" couvraient leurs corps des fluides corporels de leurs victimes pour être immunisé aux toxines et masquer leur odeur aux lictors qui les traquaient. Après avoir balayé avec succès la horde tyrannique, les "rats" passèrent deux ans dans un vaisseau de décontamination.



ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON DE SENTINELLES DES MONDES HOSTILES

	Points/figurine	Blindage :							
		CC	CT	F	Av.	Côté	Arr.	I	A
Sentinelle	50	4	3	5	10	10	10	3	1(2)

Type : Marcheur, Découvert.

Escadron : L'escadron se compose de 1 à 3 Sentinelles des Mondes Hostiles.

Arme : Chaque Sentinelle des Mondes Hostiles est équipée d'un lance-flammes lourd.

Options : Chaque Sentinelle des Mondes Hostiles a accès aux améliorations suivantes : *compartiment blindé, filet de camouflage, blindage renforcé, missile traqueur, relais satellite, projecteur, fumigènes.*

RÈGLES SPÉCIALES

Coupe & Brûle : Les Sentinelles des Mondes Hostiles peuvent relancer les dés pour voir de quelle distance elles peuvent se déplacer en terrain difficile, et peuvent également relancer leurs tests de terrain dangereux ratés.

Tronçonneuse : L'amélioration la plus communément utilisée par les Sentinelles des Mondes Hostiles est la tronçonneuse. Les équipages des Sentinelles apprennent rapidement à s'en servir en corps à corps. Cela est représenté par un bonus d'Attaque de +1 (déjà pris en compte dans le profil ci-dessus).

Note : Les Sentinelles des Mondes Hostiles ne comptent pas comme vétérans en termes de règles et ne peuvent donc pas s'infiltrer, traverser la jungle comme à découvert, etc. Notez également que la règle "Scouts" du codex Garde Impériale ne s'applique pas aux Sentinelles des Mondes Hostiles.



X A cause des terrains sur lesquels ils combattent, les vétérans des Mondes Hostiles n'utilisent pas d'autres véhicules que la Sentinelle. Cette dernière est utilisée pour traquer et rabattre l'ennemi. Son lance-flammes lourd et sa tronçonneuse la rendent idéale pour éradiquer les nids de résistance. Les Sentinelles des Mondes Hostiles sont dotés de toutes sortes d'améliorations comme du camouflage, un blindage renforcé, etc ...

PATROUILLES DE VÉTÉRANS DES MONDES HOSTILES

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Vét. Mondes Hostiles	10	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sergent Vétéran	+10	4	3	3	3	1	3	2	8	5+

Escouade : La patrouille se compose d'un sergent et de trois à cinq vétérans.

Armes : Fusils lasers. Le sergent peut échanger gratuitement son fusil laser contre un pistolet laser et une arme de corps à corps.

Options : Une des figurines peut s'équiper d'une des armes suivantes : lance-flammes pour +16 pts ; lance-plasma pour +8 pts ; fusil pour +8 pts ; lance-grenades pour +4 pts.

La totalité de l'escouade peut s'équiper de grenades frag pour +1 pt par figurine.

Personnage : Le sergent peut devenir un sergent vétéran pour +10 pts. Il peut alors choisir de l'équipement dans l'arsenal de la Garde Impériale.

RÈGLES SPÉCIALES

Vétérans des Mondes Hostiles : Toutes les figurines de l'unité sont des vétérans des Mondes Hostiles et suivent les règles spéciales décrites page 2.

Embuscade : Les patrouilles de vétérans des Mondes Hostiles peuvent tendre des *Embuscades*, voir page 12.



X Les patrouilles de vétérans des Mondes Hostiles sont utilisées pour des missions de reconnaissance à long rayon d'action en territoire ennemi. Avant que le gros des troupes n'attaque, les patrouilles piègent des zones ou tendent des embuscades dans des endroits sensibles.

SOUTIEN



Le mortier est très apprécié dans les combats de jungle. Il a la possibilité

d'atteindre l'ennemi caché derrière des arbres. Ceci en fait une arme très valable car contrairement à un bolter lourd ou à un autocanon, elle permet de couvrir de vastes zones en dépit du manque de ligne de vue. Les barrages de mortiers sont aussi utiles pour pilonner l'ennemi et le bloquer pendant que vos troupes le contournent.



Dans la jungle, la plus petite égratignure peut s'avérer fatale car des bactéries mortelles risquent d'infecter la blessure. Les vétérans des Mondes Hostiles utilisent donc l'environnement, branches, lianes, etc. pour tendre des pièges redoutables. Ils disposent également d'engins capables de créer un véritable "enfer vert" pour l'ennemi, dans lequel le moindre tas de feuille ou tronc d'arbre peut receler un piège mortel.

RECHERCHE: Mine Bondissante, Catachan

EN COURS: ...

EN ATTENTE: ... 2 fichiers trouvés

RESULTAT DES RECHERCHES

1. Classifié (Filtre: Adeptes 1/45)

2. Mondes Hostiles

Téléchargement ...

Mondes Hostiles

Ref. doss.:

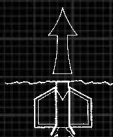
Adeptum 273

Mine Bondissante

de Catachan

M3/MkII

1342907.M4I



0-2 ESCOUADES DE MORTIERS

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Vét. Mondes Hostiles	9	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Escouade : L'escouade se compose d'une à trois équipes d'armes lourdes, chacune composée de deux vétérans des Mondes Hostiles.

Armes : Chaque membre de l'escouade est équipé d'un fusil laser. Chaque équipe d'arme lourde est équipée d'un mortier pour +40 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Vétérans des Mondes Hostiles : Toutes les figurines de l'unité sont des vétérans des Mondes Hostiles et suivent les règles spéciales décrites page 2.

PIÈGES

	Points	F	PA	Notes
Charge à Plasma	20	7	2	Voir ci-dessous
Mine Directionnelle	20	3	5	Voir ci-dessous
Mine Bondissante	25	4	6	Voir ci-dessous
Trappes	10	3	6	Voir ci-dessous

Mise en Place : Vous pouvez choisir jusqu'à trois pièges pour un seul choix de Soutien. Chaque piège vous permet de piéger une zone de 30x30 cm. Vous pouvez placer plusieurs pièges dans une même zone ou les séparer sur plusieurs zones.

RÈGLES SPÉCIALES

Installation : Les pièges s'installent en suivant les règles de la page 13.

Sauvegardes de couvert : Tous les pièges ignorent les Sauvegardes de Couvert.

Blocage : N'importe quelle unité subissant une perte ou plus suite à des pièges doit faire un test de *blocage* (équivalent d'un test de *pilonnage*).

Charge à Plasma : La figurine qui déclenche le piège est touchée automatiquement par l'explosion.

Mine Directionnelle : La mine est disposée à 1D6ps de la figurine qui l'a déclenchée, dans la direction de la flèche indiquée par un dé de dispersion (la face Hit comporte malgré tout une flèche). Le joueur qui a posé la mine, place le gabarit de lance-flammes avec la pointe à l'emplacement de la mine, orienté vers la figurine qui l'a déclenchée de façon à ce que cette dernière soit au moins partiellement sous le gabarit. Toutes les figurines touchées par le gabarit subissent une touche automatique.

Mine Bondissante : Centrez le grand gabarit d'explosion sur la figurine déclenchant le piège. Lancez ensuite le dé de dispersion comme vous le feriez pour un tir d'artillerie. Toutes les figurines placées complètement sous le gabarit sont automatiquement touchées, les figurines partiellement sous le gabarit sont touchées sur 4+.

Trappe : Centrez le petit gabarit d'explosion sur la figurine déclenchant le piège. Toutes les figurines totalement sous le gabarit sont touchées automatiquement, celles partiellement couvertes sont touchées sur 4+.

GARDES DE LA JUNGLE DE CATACHAN

Cette section du Codex Catachan contient des informations supplémentaires sur les terribles Gardes de la Jungle. Vous y trouverez les règles des embuscades et des pièges qui feront regretter à votre ennemi de s'être aventuré dans la brousse, ainsi que celles des terrains de jungle, incluant un nouveau générateur de terrain.

LES POIGNARDS DE CATACHAN

(voir aussi XXV327.56 Catachan & CCVI4322 Inf. Légère de Catachan)

Un poignard n'est pas seulement un outil et une arme pour un guerrier de Catachan, mais aussi le signe de son statut. L'alliage d'acier utilisé pour ces couteaux ne se trouve que sur Catachan. Une lame de Catachan digne de ce nom ne rouille pas et ne s'émousse jamais.

Les poignards de Catachan sont très recherchés dans tout l'Imperium. De nombreuses contrefaçons sont vendues par des libres marchands. Mais la plus sûre façon d'acquérir un vrai poignard de Catachan est de le prendre à son propriétaire, ce qui est loin d'être facile car un Catachan attache une valeur presque sacrée à son poignard. On dit souvent qu'un Catachan préférerait perdre son bras droit que sa lame.

Chaque guerrier de Catachan tient l'art de fabriquer des poignards de ses parents et forger son propre couteau est considéré comme un rite de passage à l'âge adulte. Bien que la forme générale des poignards de Catachan reste sensiblement la même, il existe des variantes, suivant la taille et les préférences de l'utilisateur.

LE CROC DE CATACHAN

Mesurant jusqu'à 50cm d'acier brillant, le Croc de Catachan est le plus courant des poignards utilisés par les régiments de Catachan. Pouvant servir à ouvrir un chemin à travers la jungle ou un Eldar avec la même facilité, le Croc de Catachan est renommé dans des dizaines de systèmes stellaires.

Ce poignard est également utilisé pour régler les différents entre Catachans. Traditionnellement, on place un poignard au centre d'une arène et les deux combattants doivent s'emparer de l'arme. Le combat s'arrête au premier sang, mais cela peut souvent signifier la mort d'un des combattants.



L'ÉVENTREUR NOIR

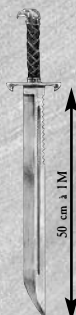
Plus petite que celles d'autres poignards, la lame sombre de l'Éventreur Noir est parfaitement adaptée aux missions d'infiltration nocturne, lorsqu'un reflet sur une lame représente la différence entre la vie et la mort. La forme triangulaire de la lame provoque des blessures qui ne se referment pas. Les Catachans enduisent souvent la lame de leurs poignards de violents poisons originaires de leur monde.

LA GRIFFE DE DIABLE

Appelée ainsi en référence au redoutable prédateur des jungles de Catachan. C'est le plus répandu des poignards traditionnels de Catachan. D'une taille pouvant aller jusqu'à un mètre, la Griffes de Diable est plus proche de l'épée que du couteau. Elle est beaucoup plus utilisée comme arme de corps à corps que comme machette et s'est taillé une réputation redoutable au point même que les orks l'ont surnommée le "koutla".

La lame est creuse et à moitié remplie de mercure afin d'accroître sa vitesse de frappe. Les épées énergétiques utilisées par les vétérans de Catachan possèdent souvent la même forme de lame que la Griffes de Diable.

(Extraits de Armes et Arsenal de la Garde Impériale par Atlek Sorasius)



Ces pages contiennent également de nombreuses informations sur les gardes de Catachan : leur monde natal, leurs armes et leurs méthodes. Mais aussi les caractéristiques de deux des figures légendaires de ce monde : Sly Marbo et le Colonel "Poing de Fer" Straken, que vous pourrez utiliser dans vos parties.

RÉCAPITULATIF DE CATACHAN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Capitaine	5	4	3	3	2	3	3	8	5+
Diable de Catachan	4	4	3	3	1	3	1	8	5+
Off. Diable de Catachan	5	4	3	3	3	4	3	9	5+
Sgt. Diable de Catachan	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Colonel	5	4	3	3	3	4	3	9	5+
Commissaire	4	4	3	3	2	4	3	10	5+
Vét. Mondes Hostiles	4	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sgt Vét. Mondes Hostiles	4	3	3	3	1	3	2	8	5+
Lieutenant	4	3	3	3	1	3	2	8	5+
Ogryn	4	3	5	4	3	3	2	8	5+
Sniper	4	3	3	3	1	3	1	7	5+

Blindage

	CC	CT	F	Av.	Lat.	Arr.	I	A
Sentinelles	4	3	5	10	10	10	3	1(2)

Pièges

	F.	PA	Notes
Charge à Plasma	7	2	Touche automatique
Mine Directionnelle	3	5	Utilise le gabarit de I-flammes
Mine Bondissante	4	6	Utilise le grand gabarit d'expl.
Trappe	3	6	Utilise le petit gabarit d'explosion

Les règles pour tous les différents types de pièges se trouvent page 8 de ce Codex.

Arsenal de Catachan

	Portée	F	PA	Notes
Charge de démolition	6ps	8	2	Artillerie. Mouvement & Tir. Tir unique.

Résumé des Armes

Pour des détails plus précis référez-vous au résumé page 63 du Codex Garde Impériale.



"Aussi rapides que des mambas-fouets, affûtés comme des feuilles-lames, et têtus comme des grox sauvages."

Le Colonel Pannett faisant les louanges des gardes de Catachan

JUNGLE

Les forêts ou les jungles sont l'un des types de terrain les plus répandus sur les planètes habitables de la galaxie et les armées de la Garde Impériale sont souvent amenées à y livrer bataille. Cette section contient les règles pour combattre dans la jungle ou les grandes forêts. Elles sont utilisables dans toutes les parties, même celles ne mettant pas en scène des vétérans des Mondes Hostiles. Avec de petits ajustements, ces règles fonctionnent pour des environnements extraterrestres exotiques comme les dômes-forêts des vaisseaux-mondes, ou les forêts de soufre pétrifié de Brandon. La plupart des parties ont lieu à découvert en plaine. Dans la jungle, le sol est recouvert par une végétation dense. Il n'est pas nécessaire de couvrir la table de jungles, placez juste quelques arbres pour représenter les endroits où la forêt est la plus dense.

Il est important de matérialiser l'endroit où la jungle s'arrête : vous pouvez utiliser du lichen, de la craie, du gravier ou un bout de ficelle pour en marquer l'orée. De la même façon vous pouvez marquer les zones denses avec du tissu ou tout simplement du papier vert.

Quelle que soit la méthode choisie, votre but est de couvrir entre 50% et 90% de la table de jungle. Le reste du terrain sera constitué de clairières, de camps, de sentiers, de cours d'eau, ou de tout autre élément de décors exotiques que vous choisirez. Nous avons inclus ci-dessous un nouveau générateur de jungle, que vous pouvez utiliser si vous le désirez. Mais vous pouvez préférer les autres méthodes (moins aléatoires certes) décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

GÉNÉRATEUR DE JUNGLE (LANCEZ 2D6)

Faites un jet de dés pour chaque tranche de 12 ps du côté long de la table. Le terrain généré peut être placé n'importe où sur la table. Générez un élément de terrain à tour de rôle et placez-le sur le champ de bataille.

2 Terrain Dangereux

Une zone infestée de plantes carnivores, de boue brûlante ou de marais acides. Elle mesure 12 ps de diamètre maximum et compte comme du terrain dangereux, comme décrit page 17 du livre de règles de Warhammer 40,000.

3 Constructions

Un petit groupe de 2 à 4 bâtiments, dotés de 12 ps de clôtures. 1D3 sentiers quittent l'endroit.

4 Rivière

Une rivière doit entrer par un bord de table et sortir par un autre des bords. Elle doit posséder un moins un gué par lequel passe un sentier permettant aux troupes de traverser en terrain normal.

5 Clairière

Une clairière de 12 ps de diamètre. 1D3 sentiers en partent. Vous pouvez aussi remplacer cette clairière par 6 ps d'espace découvert autour de constructions (voir 3).

6 Colline

La colline est totalement couverte de jungle. Reportez-vous à la page suivante pour la façon dont les collines affectent les combats dans la jungle.

7 Clairière

Une clairière de 12 ps de diamètre. 1D3 sentiers en partent. Vous pouvez aussi remplacer cette clairière par 6 ps d'espace découvert autour de constructions (voir 3).

8 Colline rocheuse

Une colline vierge de toute végétation et donc sans jungle. Reportez-vous à la page suivante pour la façon dont les collines affectent les combats dans la jungle.

9 Clairière

Une clairière de 12 ps de diamètre. 1D3 sentiers en partent. Vous pouvez aussi remplacer cette clairière par 6 ps d'espace découvert autour de constructions (voir 3).

10 Route

Une route de 4 ps de large, devant être placée de façon entrer par un bord de table et à sortir par un autre bord ou finir dans des constructions ou une clairière. Si une rivière ou un ravin traverse la table, la route doit emprunter le gué ou le pont enjambant cet élément de décor.

11 Ravin

Le ravin doit commencer à un bord de table. Il peut mesurer de 12 à 24 ps de long et de 1 à 6 ps de large. Le ravin compte comme terrain infranchissable. A à peu près sa moitié se trouve un arbre mort pouvant servir de pont. Cela compte comme terrain difficile. Lancez 1D6 par figurine qui traverse ; sur un résultat de 1 la figurine tombe et est retirée du jeu. Un sentier traverse cette passerelle dangereuse.

12 Ruines recouvertes de jungle

Ces ruines peuvent représenter les vestiges d'une civilisation extraterrestre, une base impériale abandonnée ou tout ce que vous pourrez imaginer. Les ruines peuvent posséder jusqu'à 12 ps de murs ou de clôtures en ruines, qui comptent comme terrains difficiles en termes de déplacements.

SENTIERS DE JUNGLE

Après avoir placé tous les éléments de décor, vous devrez les relier entre eux par des sentiers, si nécessaire. Le générateur de jungle vous précise lorsque des sentiers partent d'éléments de terrain. Placez les sentiers à tour de rôle. Les sentiers mesurent 2 ps de large et comptent comme terrain découvert. Ils doivent partir de l'élément de terrain précisé et rejoindre un bord de table, un autre élément de terrain ou un autre sentier. Chaque sentier doit mesurer entre 12 et 36 ps de long et doit conduire à un endroit différent.

Les sentiers sont en sous-bois et ne sont pas visibles depuis les collines. Les figurines au même niveau que le sentier peuvent tenter d'avoir une ligne de vue. Une fois que vous avez placé les éléments de terrain et les sentiers, supposez que le reste de la table est entièrement couvert de jungle.

COMBATS DE JUNGLE

NOUVELLES RÈGLES

La plupart des règles de Warhammer 40,000 ont été conçues en supposant que le champ de bataille comportait des terrains mixtes. Toutefois, lorsque vous combattez avec une armée de vétérans des Mondes Hostiles, le terrain est généralement de la jungle ou un terrain similaire : quelques règles ont donc été modifiées pour vous permettre de combattre dans la jungle.

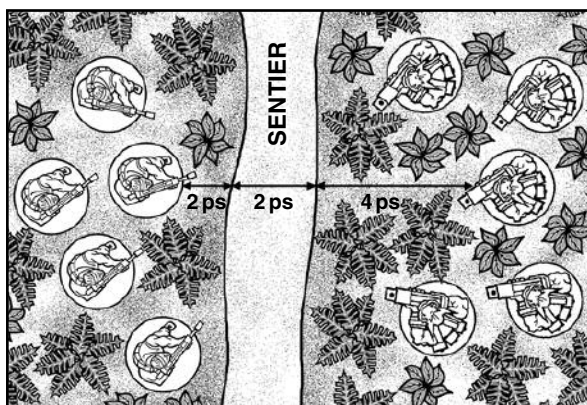
MAUVAISE RENCONTRE

Les unités qui se déplacent en terrain difficile lancent généralement 2D6 et choisissent le meilleur résultat pour connaître la distance parcourue. Cela fonctionne bien pour les zones peu boisées, mais moins bien dans les zones très denses où n'importe quoi peut se cacher. Pour représenter cela, lancez les 2D6 pour déterminer la distance mais si vous obtenez un double 1, votre unité fait une *Mauvaise Rencontre*, voir ci-dessous. Une unité faisant une mauvaise rencontre dans une zone piégée est soumise aux deux types d'effets. Les unités qui lancent des dés supplémentaires en terrain difficile font une mauvaise rencontre s'ils obtiennent au moins deux 1 sur le résultat du test. Une unité peut toujours choisir de lancer moins de dés qu'elle n'en a le droit, pour montrer qu'elle avance avec précautions. Les unités pouvant relancer les tests de *terrain difficile* doivent garder le résultat final.

Une unité faisant une mauvaise rencontre peut être surprise par un prédateur (c'est quoi qui bouge dans les buissons!?) ou tomber sur un obstacle caché (plantes carnivores, ravine, etc). L'unité ne peut ni tirer, ni se déplacer, ni lancer d'assaut.

VISIBILITE DANS LA JUNGLE

Les figurines peuvent normalement voir à 6ps dans la jungle. Si la ligne de vue commence dans la jungle, puis traverse une zone découverte (sentier, clairière) pour retourner ensuite dans la jungle, vous pouvez voir votre cible à condition que la ligne de vue n'excède pas 6ps de jungle (voir diagramme ci-dessous).



Bien que l'ork soit à plus de 6ps des Catachans, il est repéré malgré tout car la ligne de vue ne traverse pas plus de 6ps de jungle.

VÉHICULES

Les véhicules doivent faire un test de terrain difficile par tranche de 6ps de jungles qu'ils traversent. Par exemple, un véhicule se déplaçant de 6ps doit faire un seul test de terrain difficile, tandis qu'un véhicule se déplaçant entre 7 et 12ps devra faire deux tests, etc.

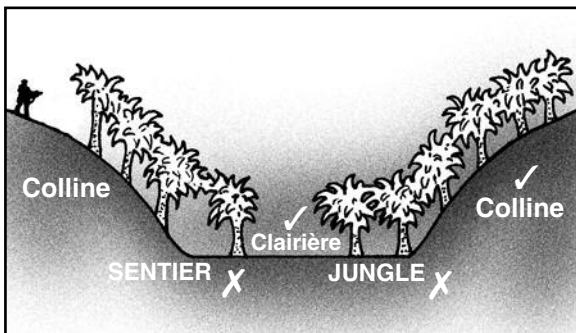


GRETCHINS

Comme il est expliqué dans le Codex Orks, les unités orks situées dans le même élément de terrain qu'une unité de gretchins peuvent relancer les tests de terrains difficiles. Dans la jungle la *totalité* de l'unité doit se trouver à moins de 6ps d'une figurine de gretchin pour pouvoir appliquer cette règle.

COLLINES DANS LA JUNGLE

Les figurines placées sur une colline peuvent voir le sommet des arbres, les autres collines et l'intérieur des clairières (pas les sentiers) et peuvent donc être repérées par des figurines situées dans ces mêmes endroits. Dans ce cas la figurine possède une ligne de vue tant qu'elle ne traverse pas plus de 6ps de jungle sur le même niveau qu'elle (sur une autre colline par exemple). En contrebas, elle peut voir dans les clairières, mais pas dans la jungle environnante : elle ne peut donc pas compter une ligne de vue de 6ps dans la jungle à partir de la clairière (voir le diagramme ci-dessous).



La figurine sur la colline peut voir la clairière et la jungle de la colline opposée, mais pas le sentier, ni la jungle en contrebas de sa colline.

EMBUSCADES

Certaines unités de vétérans des Mondes Hostiles peuvent tendre des embuscades. Seules des unités appartenant à une armée de vétérans des Mondes Hostiles peuvent tendre des embuscades, et uniquement lorsque les règles de combat dans la jungle sont utilisées.

Vous devez décider avant le déploiement si une unité va ou non se mettre en embuscade. Il faut donc prévenir votre adversaire et lui laisser lire les règles d'embuscade.

Note du concepteur : Il est important que votre adversaire connaisse ces règles plutôt qu'elles ne lui soient assénées en pleine partie, car sinon il ne tentera pas d'utiliser les moyens de détection dont il dispose. Supposez que votre ennemi a déjà subi des embuscades et qu'il est donc devenu extrêmement prudent !

Une fois que l'adversaire a lu ces règles, tendez vos embuscades. Divisez votre table en carrés de 30 cm et donnez une grille de référence à chacun. Choisissez ensuite les emplacements de vos embuscades (voir le diagramme ci-dessous).

Voici un exemple de grille pour une table de 90x150cm. Les ordres donnés lors d'une embuscade sont les suivants : la patrouille du sgt. Graw tend une embuscade dans la case D2.

	A	B	C	D	E
1					
2				X	
3					

Vous ne pouvez pas cacher plus d'une unité en embuscade par case et cette case ne peut pas se trouver dans la zone de déploiement ennemie. Vous devez noter où les embuscades sont tendues avant de faire les déploiements mais après que les côtés de tables et les zones de déploiements ont été déterminés.

L'unité reste cachée jusqu'à ce que vous la révéliez au début d'un de vos tours. Elle reste cachée même si des troupes adverses traversent la case où est tendue l'embuscade ! L'unité peut être détectée par une figurine ennemie équipée d'un auspex, d'un scanner ou d'un autre moyen de détection (voir la liste des moyens de détection ci-dessous). La figurine lance sa détection au début de la phase de tir et tout modèle ennemi situé dans un rayon de 4D6ps d'elle doit être placé sur la table. Une figurine qui lance une détection ne peut pas tirer durant cette phase. Une fois l'unité révélée, de votre fait ou par détection, placez une de ses figurines dans la case d'embuscade à au moins 1 ps d'une des figurines ennemies. Cette figurine doit être placée dans la

jungle ou un terrain boisé. Les autres figurines sont placées avec les contraintes suivantes :



- a) garder la cohérence d'unité,
- b) être dans la jungle ou un bois,
- c) être au moins à 1 ps de toute figurine ennemie et ...
- d) qu'au moins la moitié de l'unité soit déployée dans la case d'embuscade.

Toute figurine ne pouvant pas être déployée est retirée comme perte.

Les unités ne peuvent pas se déplacer dans le tour où elles sont révélées. Si elles se révèlent pendant leur tour, elles peuvent tirer et ne comptent pas comme s'étant déplacées pour l'utilisation d'armes lourdes ou à tir rapide. Si elles ne décident pas de rester stationnaires pour utiliser leurs armes lourdes, les unités peuvent alors lancer un assaut.



MOYENS DE DÉTECTION

Les races ne possédant ni scanners ni auspex, ont des figurines dotées d'aptitudes en matière de détection de pièges ou d'embuscades.

Race	Figurines pouvant détecter embuscades et pièges
Tyranides	Lictor, Prince Tyranide
Eldars	Prophètes, Rangers
Orks	Mékanos, Orks avec squigs d'attak ou de garde
Eldars Noirs	Chiens du Warp, Mandragores
Marines du Chaos	Sorcier, Escouades de Vétérans
Necrons	Seigneur Necron
Tau	Kroots, Cibleurs

PIÈGES

Les armées de Catachan sont expertes dans le piégeage des jungles. Seules les armées des Mondes Hostiles ont cette aptitude, et uniquement lorsque les règles de combat dans la jungle sont utilisées.

Installation des Pièges

Les pièges sont choisis comme Soutien dans la liste d'armée. Leur pose fonctionne comme pour les embuscades : divisez la table en cases de 30 x 30 cm et choisissez les cases piégées. Chaque choix de piège vous permet de piéger une case. Vous pouvez poser des pièges et tendre une embuscade dans la même case.

Plusieurs pièges peuvent exister dans une même case mais un seul, déterminé aléatoirement, agit en cas de déclenchement.

Déclenchement des Pièges

Les pièges se déclenchent lorsqu'une unité ennemie traverse une zone

piégée et qu'elle réalise un double sur son test de terrain difficile, qu'il s'agisse d'un mouvement normal d'une *retraite* ou d'un assaut. Les figurines qui lancent des dés supplémentaires lors des tests de terrain difficile déclenchent les pièges si elles obtiennent un double sur au moins deux dés. Ces unités peuvent choisir de lancer moins de dés et ainsi diminuer leurs chances de déclencher les pièges.

Votre adversaire choisit la figurine qui a déclenché le piège. Si l'unité possède des figurines dans deux cases piégées ou plus, seul le piège situé dans la case où se trouve la figurine "déclencheuse" se met en marche. La figurine qui déclenche un piège est toujours la première à être retirée en cas de pertes. L'unité subit les effets du piège décrits dans la liste d'armée avant d'effectuer son mouvement.

Une case piégée le reste jusqu'à la fin de la partie, un même piège peut donc fonctionner plusieurs fois.

Pièges et véhicules

Les pièges affectent les véhicules qui obtiennent un 1 lors du test de terrain dangereux dans une case piégée (ce qui n'empêche pas le véhicule d'être immobilisé). Les véhicules équipés de lames de bulldozer ou d'améliorations tout-terrain peuvent relancer ce test pour éviter d'être immobilisés mais cela ne les dispense pas d'appliquer les effets du piège. Les trappes et les charges à plasma touchent le véhicule à l'arrière.

Détection des Pièges

Les pièges peuvent être détectés exactement comme les embuscades mais les repérer ne les empêche pas de fonctionner. Cela permet juste de savoir quelle zone est piégée.



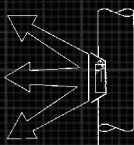
Fichier: Adeptum 2.73 - CHAMPS DE BATAILLES HOSTILES - GUIDE DU DÉBUTANT DE L'ART DE POSER DES PIÈGES, DES MINES ET AUTRES SURPRISES DÉSAGRÉABLES



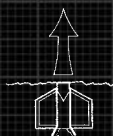
Nombreuses sont les recrues qui pensent que les mines et les pièges sont faits pour tuer ou mutiler l'ennemi. Cela n'est bien entendu qu'un but secondaire, leur premier rôle est de gêner et de ralentir l'avance ennemie dans certaines zones. Après plusieurs rencontres avec des mines ou des pièges, l'ennemi se démoralise et se disperse trop par excès de prudence, devenant ainsi vulnérable aux embuscades.

Il existe trois types majeurs de mines : directionnelle, bondissante et à plasma.

Mines à dispersion : des charges à fragmentation sont fixées sur une platine verticale afin de pouvoir diriger l'effet de souffle dans une direction précise, provoquant ainsi un cône de destruction plein d'éclats de métal incandescent. Elles sont idéales pour piéger des sentiers ou des ruisseaux.



Mines à dispersion les plus communes : mine automatique type XII "Repudiator" de Triplex Phall, mine de saturation "Hammerhead" d'Armageddon, mine antipersonnel "Widowmaker" de Necromunda.



Mines Bondissantes : ces engins sont appelés ainsi car ils propulsent la charge en l'air avant qu'elle n'explose. Elles sont très efficaces contre les troupes dispersées. C'est pourquoi un chef avisé avance toujours avec un de ses hommes en pointe pour réduire l'efficacité des mines bondissantes.

Ref: M3/MkII

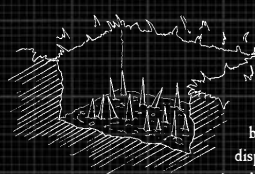
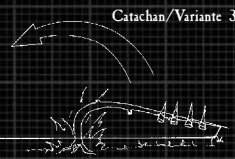
Mines bondissantes communes : la mine bondissante antipersonnel "Centipatte" de Necromunda, la type XIV de Gearia à explosion verticale, la mine à fragmentation type CXI martienne.

Charges à plasma : La plupart des mines antipersonnel emploient un mélange éclats/explosif afin de tuer ou mutiler l'ennemi, peu efficace contre des cibles très protégées, les armures énergétiques par exemple. Les grosses créatures tyrannides ou les véhicules sont tout à fait susceptibles de pouvoir encaisser une explosion de mine bondissante ou directionnelle sans problème. Lorsque l'on s'attend à de telles créatures les charges à plasma sont idéales. Elles propulsent un jet de plasma à très haute température sur ce qui les a déclenchées et les dégâts qu'elles infligent sont souvent imparables et mortels. Le seul handicap de cette arme est son faible rayon d'action, comparé à celui d'armes plus conventionnelles.

Types de charges à plasma les plus communes : Recharge de mélange photon/hydrogène pour n'importe quelle arme à plasma, sphere antichar "Cyclope" necromundienne, mine énergétique 90KW de Golgotha.

Les circonstances peuvent parfois conduire à manquer de pièges manufacturés (mines, etc), il faut alors confectionner des pièges simples à l'aide de matériaux de fortune. Voici quelques exemples pour illustrer le propos.

La Brosse à Dent : repérez une branche souple à hauteur de tête, de genoux ou d'estomac. Taillez les branchettes en pointes. Pliez la branche et attachez-la au sol avec un fil (le plus fin possible). Faites un nœud coulant et mettez-la branchette en tension. Tendez l'autre extrémité du fil au ras du sol jusqu'à un arbuste ou autre. Lorsqu'un ennemi se prendra les pieds dans le fil il libérera la branche qui l'empalera.



Fosse (bouche du diable) : Creusez un trou de la profondeur d'une jambe. Tapissez le fond de pieux et placez d'autres pointes sur les côtés du trou en orientant la pointe vers le bas. Pour le camouflage du trou utilisez des branchages, des herbes ou tout autre matériau disponible. Lorsque l'ennemi passera sur la fosse, il ira s'empaler sur les pointes du fond. S'il cherche à retirer son pied les pointes du côté aggraveront ses blessures. Une variante fréquente consiste à placer une forme de vie dangereuse dans le trou, ainsi la victime cherche à retirer son pied au plus vite, en augmentant les chances d'aggraver la blessure (sans parler des éventuelles morsures ou blessures infligées par la créature).

Balle enterrée (le déchausse-pieds) : Enterrez un bolt ou une balle de façon à faire reposer son amorce sur une pointe en veillant que seule la pointe de la balle dépasse à la surface. Ainsi, quand l'ennemi marche sur la pointe de la balle il l'enfoncera, faisant percuter l'amorce et partir le projectile dans son pied.



COLONEL "POING DE FER" STRAKEN



Une armée de vétérans des Mondes Hostiles de Catachan peut inclure le Colonel Straken "Poing de Fer" (notez qu'il ne peut pas diriger d'autres armées de vétérans des Mondes hostiles que celles de Catachan). Il remplace alors l'officier commandant l'armée à la tête du QG de Compagnie. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ici et ne peut recevoir aucune arme ou équipement supplémentaire.

Équipement: Pistolet à plasma, fusil, bioniques uniques (voir Règles Spéciales).

COLONEL "POING DE FER" STRAKEN

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Straken	130	5	4	3	4	3	4	3	10	5+

RÈGLES SPÉCIALES

Bioniques uniques: Straken a été gravement blessé par un requin terrestre de Miral. Il a survécu et a tué la bête, mais possède à présent un bras bionique et un appareil pectoral. Le bras compte comme un gantelet énergétique mais l'appareil pectoral lui permet de frapper selon l'Initiative donnée sur son profil au lieu de l'Initiative 1 normale du gantelet. De plus, ces bioniques fonctionnent comme ceux de la section arsenal du Codex Garde Impériale. Si Straken réussit sa sauvegarde "spéciale bionique", on considère que son bras mécanique est endommagé et ne peut plus être utilisé.

Risque tout: Straken ignore le danger. Lui, l'unité qui l'accompagne et toute unité amie dans un rayon de 6ps peuvent relancer les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, ils peuvent *toujours* tenter de se *regrouper*.

Force de Diables de Catachan: Le 2^{ème} Régiment de Catachan est unique par sa grande proportion d'unités de Diables de Catachan, si bien qu'une armée incluant Straken peut les prendre en choix de Troupes au lieu d'Élite. Notez qu'ils ne peuvent pas compter comme Troupes et Élite en même temps dans la même armée, c'est l'un ou l'autre. De plus, leur limitation 0-1 ne s'applique plus.

SLY MARBO

SLY MARBO

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sly Marbo	135	5	4	3	3	3	4	3	10	5+

Sly Marbo est une armée à lui seul. Il opère seul, frappant en embuscade avant de disparaître dans la jungle. Une armée de vétérans des Mondes Hostiles peut inclure Sly Marbo. Il compte alors comme l'un des choix de snipers de l'armée et doit être utilisé exactement comme décrit ci-dessous. Il ne peut recevoir aucune arme ou équipement supplémentaire.

Équipement: Pistolet "stinger", lame empoisonnée, charge de démolition, grenades à fragmentation & antichar.



RÈGLES SPÉCIALES

Sniper: Toutes les règles spéciales de sniper s'appliquent aussi à Sly, en prenant en compte les modifications qui suivent.

Peut se déplacer: Contrairement aux autres snipers, Sly peut se déplacer après avoir été dévoilé. Retirez-le lors de votre phase de mouvement comme un sniper normal, mais notez les coordonnées d'une zone adjacente à celle où il a disparu. Il peut y réapparaître à l'aide des règles d'Emboscade au début de son prochain tour. Sly ne peut pas être dévoilé et retiré lors du même tour. Tant qu'il est sur la table, il peut se déplacer et effectuer des assauts comme n'importe quelle figurine.

Pistolet "stinger": Ce pistolet projette des rafales d'aiguilles empoisonnées. Il utilise les mêmes règles pour blesser que les fusils de sniper, mais les toxines des mondes hostiles utilisées permettent de relancer les jets pour blesser ratés.

	Portée	F	PA	Notes
Pistolet "stinger"	12ps	X	6	Pistolet (voir plus haut)

Lame empoisonnée: Sly porte un poignard de Catachan au tranchant monomoléculaire enduit de toxines mortelles. Il compte comme une arme énergétique et les toxines permettent à Sly de relancer les jets pour blesser ratés au corps à corps.

Opère toujours seul: Sly est traité comme un personnage indépendant. Il ne peut pas se joindre à une unité.

"Par tous les enfers du Chaos, vous attendez quoi? Un ordre de l'Empereur en personne? Si je dis de prendre cette foutue colline, c'est que je veux vous voir prendre cette foutue colline, au lieu de tourner autour et de la reluquer! Je m'en tape si cinquante L'Huraxi sont là-haut. Et même si y en a cinq mille! Nos ordres sont de prendre cette colline et je vous jure que c'est ce qu'on va faire, même si je dois tuer tous ces géants violets moi-même. Suivez-moi, tas de feignasses que je vous montre comment on fait. Voilà, gardez la position. Infirmer! Arrête de pleurnicher Brook, il te reste une jambe. Tu crois que j'ai chialé comme un foutu mioche quand j'ai perdu mon bras? Foutre non, je me suis relevé et j'ai arraché la gorge de cette saloperie de requin terrestre avec mes foutues dents! C'est bien, sergent Reed, faites-leur bouffer un peu d'acier de Catachan. Par l'Empereur, leur sang pue! Met un coup de lance-flammes lourd dans cette tranchée pour faire sortir ces foutues faces de Grox de là. Cette tranchée, idiot, pas celle-là! Aah, sentez-moi cette odeur d'extraterrestre cramé, ça sent meilleur qu'un p'tit déjeuner pas vrai? Donne-moi cette foutue grenade, je dois tout faire moi-même ici! Là, vous voyez? C'est pas du bon blindage de char impérial ça: c'est de la tôle qu'on perce juste en crachant dessus. J'ai pas dit de vraiment cracher dessus! Toi là! Oui toi! Ramasse la main du sergent Creek. Les toubib pourront peut-être encore lui recoudre. Ne mollis pas bande de limaces, on n'a pas fait la moitié du chemin..."

Le Colonel Straken à la Bataille de la Crête de Moden, Campagne de Yaqit 27

Le Colonel s'approcha du soldat Marbo. L'homme avait les yeux vides, comme toujours quand il n'était pas dans la jungle en train d'écrire son nom au couteau dans les tripes d'un ennemi. Le Colonel soupira in petto: quelque chose n'allait pas avec ce garçon. Le sang et la mort l'avaient transformé au point qu'il ne pouvait plus être normal qu'avec une lame en main.

Le Colonel prononça ces mots, maintes fois répétés. "Votre valeur au combat et votre courage sans borne au service de l'Empereur vous rendent digne de l'Etoile de Terra. Portez-la fièrement et puisse-t-elle inspirer aux autres autant de dévouement pour l'Humanité". Le Colonel termina sa déclaration sans reprendre son souffle et épingla le ruban sur la poitrine de Marbo.

Il avait gagné celle-ci pour avoir neutralisé une escouade entière d'extraterrestres, tué leur chef et capturé leur poste de commandement.

Le Colonel se pencha vers Marbo et demanda "Tu veux que je la garde pour toi fils? Comme les autres?"

Marbo acquiesça.

"D'accord fils, tu peux y aller". A peine le Colonel avait-il prononcé ces mots que Sly Marbo avait replongé dans la jungle comme un poisson dans l'eau.

"Sauté de nid à moustique et à maladie, de jungle maudite par l'Empereur! Je la déteste!"

Le Lieutenant Castor jeta sa machette à terre de rage.

"Sûr qu'est pas l'hois d'Vinssen," acquiesça le soldat Corbo, en se retournant pour regarder son Lieutenant tandis qu'il utilisait sa baïonnette pour trancher une liane de la taille d'un bras.

"J'arrive pas à comprendre comment on peut s' battre là-dedans," ajouta le soldat Brenne, désignant les denses frondaisons qui empêchaient même la lumière de passer.

Soudain un léger mouvement agita les feuilles violettes d'un buisson sur leur droite et l'escouade se retourna, fusils lasers prêts à faire feu. Pendant un instant il leur fut impossible de voir ce qui avait provoqué ce mouvement, puis une silhouette massive se détacha, son corps était couvert de motifs de camouflage peints à même ses muscles saillants. Cinq autres soldats le rejoignirent sur le sentier où se tenaient Castor et ses hommes.

"Ça fait une bonne demi-heure qu'on vous écoute les gars. Vous en faites un raffut," dit leur chef d'une voix traînante. "Vous avez du pot qu'il n'y ait pas d'Eldars dans le coin, sinon, ils vous seraient tombés dessus comme une mouche-sangue sur un cadavre."

"Merci du conseil, Sergent..." dit Castor d'un ton cassant.

"Capitaine. Capitaine Stone, quatrième compagnie, 22^{ème} Catachan," répondit le nouvel arrivant. Ses yeux luisant ressortaient sur le camouflage de son visage. "Vous essayez de rallier la colonne de ravitaillement?"

"Désolé mon capitaine! On dirait que cette satanée jungle ne veut pas nous lâcher," répondit rapidement Castor.

Le capitaine Stone fit un geste vers son escouade qui commença à ouvrir rapidement et avec efficacité un chemin à travers les lianes qui bloquaient le sentier.

"Comment quelqu'un peut-il survivre dans un pareil enfer?" se demandait Brenne en se parlant à lui-même. Stone s'accroupit à côté du soldat à genoux, et lui mit une main massive sur l'épaule.

"C'est rien, garçon!" dit Stone en souriant, ses dents blanches apparurent alors à travers le camouflage.

"Ouais, c'est bon! On sait. Vous les Catachans, vous venez du pire coin de la galaxie..." dit Corbo avec ironie, en faisant rouler ses yeux pour simuler la trouille.

"C'est juste, garçon!" s'exclama Stone, en se tournant vers Corbo tout en maintenant sa poigne de fer sur l'épaule de Brenne. "Nous venons du pire endroit que tu puisses imaginer, bien pire que tout ce que l'on peut trouver dans ce minable jardin d'agrément."

"Ouais, ouais. Des diables de Catachan de plus de trente mètres, des plantes carnivores qui peuvent vous avaler d'une seule bouchée, des lézards géants capables de détruire des immeubles. On connaît la chanson, on l'a déjà entendue des milliers de fois," grogna Corbo.

"C'est que ce qu'on voit de l'extérieur, mon pote. Mais laissez-moi vous parler du vrai Catachan," Stone s'assit sur les talons et commença à raconter avec un rictus au coin des lèvres. "Vous les gars, vous avez beau être ici depuis six mois, je ne vous donne pas trois jours sur Catachan. Faut pas s'inquiéter des énormes monstres dont tu parlais. Ils sont faciles à éviter puisque tu les entends des kilomètres avant de les voir. Le vrai danger ce sont les p'tites bêtes. Ces maudites mouches-sanguées, par exemple; Ah, elles ne sont pas plus grandes que le pouce, tu vois, mais elles n'attendent pas que tu sois mort avant de commencer leur repas. Je les ai déjà vues nettoyer un mec jusqu'à l'os en moins d'une heure. Ah, et puis après il y a d'autres petits insectes rigolos. Les fourmis casse-pieds par exemple, on les appelle comme ça parce qu'elles percent les semelles et mordent toujours au pied. Une morsure d'une de ces bestioles et t'est bon pour un mois d'infirmerie. Deux morsures et t'as la journée pour te soigner. Trois morsures et tu peux te préparer à rencontrer l'Empereur! Y'a aussi des vers qui sont amusants. Ils sécrètent un poison qui insensibilise la zone de la morsure, comme ça, tu ne sens pas quand ils pénètrent dans tes veines pour y pondre leurs œufs, même qu'on les appelle les verveines. Les œufs se propagent alors dans tout le corps et les larves éclosent en dévorant le cerveau, les os et tous les organes vitaux. Rien ne peut vous sauver des verveines. Une fois que vous êtes infectés, que l'Empereur prenne pitié de vous!"

"Par les dents de l'Empereur..." murmura Corbo en remuant la tête.

"Et c'est pas le pire." Dit Stone aux gardes, en se tournant pour regarder chacun d'entre eux dans les yeux. "Car même une fourmi casse-pieds, vous pouvez la voir et l'écraser. Les maladies, c'est une autre limonade. Il existe toutes sortes de fièvres, d'infection et de virus capables de tuer un homme en quelques heures. Il y a certains marais dont les brumes toxiques vous brûlent les poumons en une inspiration, puis quelques heures après votre gorge se serre, vous ne pouvez plus respirer et vous mourez asphyxié. Après plusieurs semaines dans la jungle, vos pieds peuvent se mettre à pourrir et se détacher de vos jambes avant que la puanteur ne vous étourdisse. Dans la jungle faites gaffe à vos pieds, garçons."

Les hommes rassemblés regardèrent alors, l'air anxieux, leurs chaussures de brousse usées. Stone éclata de rire et se remit debout.

"Ici c'est juste de la jungle, rien de bien méchant," leur dit-il.

"J'imagine que vous devez être vachement content d'en être sortis, Capitaine," suggéra Brenne en souriant.

"Ah non!" s'exclama Stone. "Nous les Catachans on aime notre planète, fiston. Je n'aurais voulu grandir nulle part ailleurs. Catachan n'a qu'une seule bonne chose à offrir à l'Empereur, nous! Il n'y a pas de minerais, pas de ressources, rien qui justifie de construire une ruche. Mais si vous voulez des combattants qui soient de vrais hommes, Catachan est l'endroit idéal. Habiter sur Catachan fait de vous un survivant né. La moitié des enfants meurent avant de savoir marcher, la moitié de ceux qui apprennent à marcher n'atteindront pas leur dixième année. Mais célébrer ton dixième anniversaire signifie que tu es devenu un vrai homme. Là-bas, tout le monde travaille ensemble. On ne peut pas s'aventurer dans la jungle sans des gars de confiance pour retirer les sangsues du dos du copain, ou trancher la tête d'une bonne vieille vipère de Catachan qui préparait son coup en douce. Nous veillons les uns sur les autres, personne ne poignarde personne dans le dos. Seuls, nous sommes morts, seule la communauté nous fait survivre. Quand parfois des officiers arrivent dans les villages pour nous donner des ordres. Ils ne durent jamais longtemps. Sacré bon sang j'en ai tué trois de mes propres mains!"

Stone jeta un regard vers l'endroit où ses hommes avaient ouvert un chemin. "On ferait mieux de se remettre en route, les gars," leur dit-il en désignant le sentier. "Il ne fait pas bon traîner la nuit pas ici, surtout avec ces foutus Eldars dans le coin. A plus!"

Tandis que le Lieutenant Castor remettait son sac à dos, il jeta un regard en arrière. Il vit le Capitaine Stone lui faire un signe amical de la main et un grand sourire. Puis Stone se fonda sans un bruit dans les épais buissons de la jungle.



Messieurs,

Veuillez trouver ci-joint une staticopie de documents récemment retrouvés dans les jungles denses de Catachan. L'endroit où ils furent retrouvés est connu par les indigènes sous le nom de Vallée de la Mort, une zone située à plus de 300 kilomètres de la plus proche habitation.

Nos archives mettent en évidence que seules trois expéditions répertoriées furent envoyées dans cette zone: aucune n'est revenue. Mais il semble évident qu'au cours des derniers siècles, des initiatives privées sont intervenues et c'est pourquoi nous avons du mal à établir l'origine exacte de ces documents.

Il est remarquable qu'une trace de cette expédition ait été retrouvée, ces pages ayant été préservées dans l'enchevêtrement des épines d'une plante locale. C'est un groupe de chasse qui les découvrit en récoltant les graines de cette plante pour en extraire des toxines.

Nos conclusions après analyses sont que l'auteur est probablement Wilhelm Scarafus Donblair. Ce dernier avait publiquement déclaré à plusieurs reprises être le plus grand chasseur de la galaxie et avait juré de capturer un diable de Catachan. Nos sources montrent qu'il avait réuni une véritable petite armée et qu'il avait embarqué sur le cargo "Vagabond stellaire" en 276M38.

En arrivant sur Catachan, l'expédition voulut engager des guides indigènes, mais les seuls qui acceptèrent d'aller dans la Vallée de la Mort étaient des individus mentalement dérangés, ayant eu ce que l'on appelle là-bas le "coup de jungle". Ceci démontre, s'il en était besoin qu'il faudrait interdire les Mondes Hostiles à ceux qui n'en sont pas originaires.

Votre Dévoué,
Adeptes Skanislaw Devskyia

FLORE ET FAUNE EXOTIQUE DE CATACHAN

Le diable de Catachan est sans doute le plus célèbre de tous les animaux de ce monde fétide et le plus redoutable des prédateurs que j'aie jamais chassé. Notre groupe en rencontra un qui se faisait doré au faible soleil d'une des rares clairières. Mes guides me dirent qu'il ne s'agissait pas du plus gros qu'ils aient vu, alors qu'il mesurait déjà près de quarante mètres de long. Lorsque nous ouvrimmes le feu avec nos canons de chasse, la bête nous chargea instantanément, nous forçant à nous replier dans la jungle où sa progression fut ralentie par la végétation, nous permettant ainsi de nous en sortir.



Un de nos groupes fut assailli par la plante connue localement sous le nom de cérédrofeuille. Il semblerait que cette forme de vie végétale carnivore possède de une intelligence rudimentaire lui permettant de propulser ses feuilles à plusieurs mètres. La feuille se fixe au moyen de fibres tendineuses sur la moelle épinière de sa cible, dont elle peut alors dans une certaine mesure contrôler les actions. La victime se comporte alors de façon complètement erratique et aucune guérison n'est possible. Pouvra Hodges, j'ai dû l'abattre moi-même!

J'avais déjà vu des grox domestiques, car ils sont utilisés comme bête de somme ou d'élevage sur bien des mondes que j'ai visités.

Toutefois, à l'état sauvage, ce sont des créatures agressives et, comme le mâle moyen fait plus de deux mètres au garrot, il vaut mieux être prudent. La femelle que nous avons croisée semblait protéger ses petits et notre guide nous conseilla de faire un détour!



Voici probablement la plante la plus dangereuse de la galaxie:

L'Aiguillon. À maturité elle mesure à peu près la taille d'un homme. Vaguement cylindrique, elle est couverte



de feuilles bordées elles-mêmes d'une multitude de pointes ou d'épines. Lorsqu'une de ces pointes perce la chair animale elle délivre un choc électrique anesthésiant et injecte un répliquant chimique qui transforme littéralement sa victime en un autre Aiguillon! Un de mes compagnons eut la malchance d'être infecté par une de ces plantes: son bras a commencé à se couvrir de poils puis, après un très court laps de temps, il a été totalement paralysé. Tout son épiderme s'est ensuite craquelé pour finalement se hérissier de pointes jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de l'homme que j'avais connu. Quelle triste fin...

La mégadionée est appelée ainsi en souvenir de la dionée, une plante carnivore de l'antique Terra à laquelle elle ressemble. Elle est cependant bien plus grande, près de quinze fois la taille d'un homme dans de bonnes conditions de croissance. Ses feuilles bordées de pointes forment les mâchoires d'un vrai piège, qui se referme sur sa victime pour ensuite la digérer. La plante est même capable de déplacer ses feuilles pour capturer des proies en mouvement.



Il existe beaucoup de serpents très dangereux sur Catachan, comme le mamba fouet, l'aspic ailé des marais ou le redoutable cobra constrictor. La plupart, comme la très célèbre vipère à dos noir de Catachan dont j'ai dessiné la tête ci-contre, sont mortels. Les morsures de la vipère à dos noir sont si venimeuses qu'elles peuvent tuer net un lézard géant, sa proie habituelle. Les crochets de ce serpent peuvent tuer un homme en quelques secondes et même les os se dissolvent sous l'effet ravageur du venin. Le chef des guides en décapita un spécimen de quinze mètres de long avec un couteau à serpent spécial.



XXIV^{ème} Catachan "les Tueurs invisibles"

Les Tueurs Invisibles sont célèbres à cause de leur emploi très efficace, voire exclusif, des pièges. Ils sont capables de passer des jours ou des semaines à saturer une zone de pièges, mines et trappes en tous genres, tandis que leurs escouades "d'appâteurs" attireront l'ennemi vers les pièges au moment choisi. Le plus célèbre de leur succès est d'avoir anéanti la quasi-totalité de la horde ork du big boss Kraskull, en recouvrant complètement un canyon de plus d'un kilomètre de profondeur, la Gorge du Diable, sur Arandra 5. La construction du piège était à ce point parfaite que presque toute l'armée ork était sur le ravin caché lorsque le sol se déroba sous le poids du nombre. Les peaux-vertes disparurent dans le précipice, voués à une mort certaine.

