

DAMOCLES™



WARHAMMER®
40,000

ZONE DE GUERRE APOCALYPSE

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
LE GOLFE DE DAMOCLES	6
RAPPORT DE BATAILLE: LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME, 757999.M41	24
MISSION DE DAMOCLES – LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME	25
LES FORCES DE L'IMPERIUM	26
LA COALITION TAU	27
VICTOIRE AMÈRE.....	28
GALERIE DE FIGURINES.....	29
RÈGLES D'ENGAGEMENT.....	34
PÉRILS UNIQUES DE VOLTORIS	35
CATASTROPHES SURNATURELLES D'AGRELLAN	36
ATOUTS STRATÉGIQUES DE DAMOCLES	37
MISSIONS DE DAMOCLES	
Un Tigre en Cage	38
À la Poursuite de Shadowsun.....	39
Rasez Tout!	40
HEURES DE GLOIRE DE DAMOCLES.....	41
FICHES TECHNIQUES.....	42
IMPÉRIALES.....	42
EMPIRE TAU.....	52
APPENDICES.....	64
INDEX.....	68

PRODUIT 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, *Zone de Guerre: Damocles*, 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 2000-2013, 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 Rd, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS

FRANCE
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 592 Aix en Provence - Cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis, Tennessee 38141

INTRODUCTION

Partout dans la galaxie, d'immenses campagnes sont menées afin de contrôler des planètes vitales ou d'annihiler l'ennemi. Ces vastes conflits façonnent l'histoire, et il arrive que des armées s'y affrontent pendant des années, voire des décennies entières.

Certaines de ces campagnes sont devenues synonymes de guerre à une échelle inimaginable; la liste des planètes concernées est une litanie de désastres – Armageddon, Medusa V, Damnos, Skalathrax, Terra elle-même – que les annales de l'Imperium recensent depuis plus de dix mille ans. Le monde ou le système théâtre d'une telle campagne devient une zone de guerre dévastée, où les survivants endurcis ne côtoient plus que la mort et la destruction.

Ce livre décrit la zone de guerre Damocles et les combats qui opposèrent une force d'invasion de l'Empire Tau menée par le commandeur Shadowsun à une coalition de troupes impériales comprenant des régiments de la Garde Impériale, des chevaliers impériaux et des space marines des chapitres de la Raven Guard et des White Scars. La campagne se déroula sur une vaste zone englobant plusieurs secteurs impériaux et des dizaines de planètes. Au début, les forces de l'Humanité furent surprises et eurent du mal à stopper l'avance des Tau. Ce ne fut qu'après l'arrivée de contingents de chevaliers de la maison Terryn et de space marines du chapitre des White Scars que la situation fut stabilisée, pourtant même ces combattants d'élite ne furent pas en mesure d'empêcher la conquête par les Tau du monde-ruche Agrellan. Aujourd'hui, les combats font toujours rage et la victoire finale reste incertaine.

ZONES DE GUERRE D'APOCALYPSE

Chaque zone de guerre d'Apocalypse est un supplément aux règles d'Apocalypse, spécifique à une célèbre campagne de l'histoire de la galaxie de Warhammer 40,000. Une telle zone de guerre est précédée d'un historique détaillé du déroulement de la campagne, de ses batailles majeures, et de ses protagonistes.

Ensuite viennent les règles spéciales, les atouts stratégiques, les missions et les formations d'Apocalypse, le tout étant basé sur l'histoire de la zone de guerre en question. Vous pouvez utiliser le tout lorsque vous jouez des parties dans cette zone de guerre, et avec un peu de bon sens, vous pouvez le réutiliser dans des batailles d'Apocalypse situées dans d'autres environnements similaires. Soulignons que les formations de zone de guerre d'Apocalypse sont utilisables dans toutes vos parties d'Apocalypse, quel que soit leur cadre.

Enfin, toutes les zones de guerre d'Apocalypse comportent un encart dépliant montrant un instantané de partie d'Apocalypse se déroulant dans la zone de guerre concernée. Nous espérons que cela vous donnera un aperçu de ce à quoi on peut parvenir avec un peu de temps et d'efforts, et vous inspirera pour vos propres parties d'Apocalypse.







LE GOLFE DE DAMOCLES

GUERRE TOTALE AU-DELÀ DES FRONTIÈRES

Pendant plus de 250 ans, la zone de l'espace nommée le golfe de Damocles a été source de disputes frontalières entre deux empires : l'implacable Imperium de l'Humanité, et celui de la race dynamique des Tau. La trêve tacite qui mit fin à la Croisade Damocles est sur le point de se terminer, car les enfants du bien suprême ont lancé une nouvelle phase d'expansion.

UN SECTEUR EN FLAMMES

Les mondes impériaux au-delà du golfe de Damocles ont de nouveau sombré dans la guerre. Faisant suite à la Deuxième Sphère d'Expansion, qui s'est déroulée plus de deux cents ans auparavant, l'Empire Tau s'est aventuré de nouveau dans l'espace impérial à l'échelle de tout un secteur. Les Tau ont accordé leur miséricorde aux mondes qui ont accueilli à bras ouverts l'idéal du bien suprême, et une mort rapide à ceux qui leur ont résisté. Rien ne s'opposait à son hégémonie.

En effet l'Imperium, en dépit de ses armées pléthoriques, fut pris au dépourvu par la rapidité et la puissance de l'attaque. Une grande partie des forces impériales qui avaient autrefois

pour mission de défendre le golfe de Damocles avait été retirée pour affronter une menace plus imminente, celle d'une flotte-ruche tyrannique. Ainsi, l'offensive des Tau eut lieu à un moment propice et s'avéra irrésistible. Les armées de l'Imperium encore sur place furent forcées de battre en retraite et de se retrancher du mieux qu'elles le pouvaient. De plus, l'avance des Tau était facilitée par le grand nombre de planètes impériales sympathisantes de leur philosophie. Il s'agissait là en grande partie des fruits du travail de la caste de l'Eau, qui avait préparé depuis longtemps la Troisième Sphère d'Expansion. Certains mondes capitulèrent sans tirer le moindre coup de feu, et considérèrent les Tau comme des sauveurs plutôt que comme des envahisseurs.





En tant qu'éthéré suprême, Aun'Va bénéficie de son propre symbole, qui est une variation stylisée de l'emblème de la caste des éthérés.

UNE NOUVELLE ÈRE D'EXPANSION

Cette nouvelle guerre contre l'Imperium débuta lorsqu'en 997.M41, l'Empire Tau lança sa Troisième Sphère d'Expansion. Le chef de ce peuple, le très vénérable Aun'Va, décréta que les forces des Tau étaient suffisantes pour étendre une fois de plus les frontières de leur empire. Effectivement, la puissance militaire des Tau n'avait jamais été aussi importante, et la confiance de ce peuple en son destin était à son zénith. Toute la population de l'Empire Tau était sur le pied de guerre et œuvrait pour le bien suprême. La caste du Feu tout entière se préparait à embarquer dans des transports pour se rendre sur des champs de bataille distants. Les guerriers Tau étaient appuyés par des millions d'auxiliaires d'autres races qui avaient déjà été assimilées par l'empire, et qui étaient disposés de leur plein gré à aider à l'expansion du bien suprême.

Des centaines de forces expéditionnaires décollèrent des septs Tau vers toutes les directions, chacune ayant pour mission d'assimiler ou de soumettre une chaîne de systèmes stellaires repérés à l'avance par des éclaireurs et des drones de surveillance à longue distance. Les quatre castes travaillaient en harmonie sous les ordres des éthérés, par conséquent l'Empire Tau s'étendit incroyablement vite. En une année, plusieurs septs potentiels furent établis, des planètes auparavant soumises à des seigneurs de guerre orks ou à d'autres races xenos, et qui furent chacune conquises en quelques semaines à peine.

Inévitablement, ce fut contre l'Imperium que les Tau allaient rencontrer les plus grosses difficultés. Aun'Va était parfaitement conscient de la menace que représentait l'Humanité, car la contre-attaque impériale qui avait eu lieu à la fin de la Deuxième Sphère d'Expansion de l'Empire Tau lui avait enseigné beaucoup sur la force de ce géant endormi. La caste du Feu avait retenu les dures leçons apprises au cours

des combats de la Croisade Damocles. C'est ainsi qu'Aun'Va décida de mener personnellement la force expéditionnaire qui allait se frayer un passage en territoire impérial en empruntant les nouvelles routes ouvertes dans le golfe de Damocles.

Cependant, Aun'Va n'était pas seul. Il était accompagné par le plus brillant stratège de son époque, le commandeur Shadowsun. Elle avait été nommée commandeur suprême pour remplacer le renégat Farsight, et avait donc sous ses ordres tous les guerriers de la caste du Feu. Elle s'était taillé une réputation suite à ses actions au cours de la Grande Guerre de Confédération. Shadowsun était donc déjà une héroïne célèbre de l'Empire Tau, et le digne successeur de son mentor, le légendaire commandeur Puretide.

TRAVERSER LE VIDE SPATIAL

Propulsée à une vitesse jamais atteinte auparavant par les nouveaux réacteurs à impulsions de la caste de la Terre, l'armada de la coalition des Tau traversa le golfe de Damocles et atteignit l'espace impérial. La force expéditionnaire ne rencontra qu'une résistance symbolique, même de la part des planètes qui rejetèrent l'offre des ambassadeurs de la caste de l'Eau. En dépit de leur courage, les mondes impériaux qui résistèrent tombèrent rapidement à cause du génie tactique de Shadowsun et de la motivation de ses guerriers de la caste du Feu. Écrasées par la puissance de feu des armes Tau et par leur supériorité aérienne, les quelques forces impériales qui défendaient ces planètes n'offrirent qu'un bien piètre défi aux vétérans des guerres contre les orks de Shadowsun.

Les planètes tombaient les unes après les autres face aux attaques précises des Tau. D'innombrables fois, les forces d'insertion rapide de Shadowsun (des formations d'élite d'exo-armures), se déployèrent depuis l'orbite basse pour contourner les lignes de défense et annihiler l'ennemi.

Le petit monde minier de Thelion IV fut conquis en moins de douze heures par les assauts concentrés d'une centaine de cadres de chasse. Le monde densément peuplé de Jorvax tomba plus vite encore : en voyant l'aterrissage de l'immense armée Tau, le gouverneur planétaire Balthius Forr ordonna à ses commandeurs de capituler sans tirer le moindre coup de feu.



L'ÉTHÉRÉ SUPRÊME AUN'VA

Tous les membres de la caste des éthérés inspirent du respect et de la ferveur aux Tau. Dans le cas d'Aun'Va, cette dévotion frise le fanatisme. En tant qu'éthéré suprême, Aun'Va est vénéré plus que tous ses frères, et il est acclamé partout où il se rend. C'est lui qui ordonne aux armadas spatiales des Tau d'aller répandre l'idéal du bien suprême à travers la galaxie, et d'écraser les armées ennemies qui s'opposent à elles.



LE COMMANDEUR SHADOWSUN

O'Shaserra, plus connue sous le nom de commandeur Shadowsun, était une des disciples du vieux commandeur Puretide. Après s'être rendue célèbre au cours de la Grande Guerre de Confédération contre les orks, Shadowsun dirige aujourd'hui les forces Tau de la Troisième Sphère d'Expansion. Sa maîtrise de la tactique du Kavyon est proverbiale, si bien qu'elle incarne l'art du chasseur patient. On ne compte plus les armées adverses tombées dans les pièges de cette maîtresse de l'embuscade.



LA CROISADE DAMOCLES, 742.M41

À la fin de la Deuxième Sphère d'Expansion de l'Empire Tau, ce dernier parvint à réaliser une percée à travers le golfe de Damocles lorsque la caste de l'Air trouva une route navigable. Les Tau commencèrent immédiatement à coloniser les nouvelles planètes découvertes, et rencontrèrent ce faisant le plus grand empire de la galaxie, l'Imperium de l'Humanité. Des émissaires de la caste de l'Eau atterrirent sur les mondes à la périphérie de l'espace impérial, et négocièrent des partenariats commerciaux tout en propageant le message du bien suprême au sein des populations sous le joug de l'Imperium. Même si beaucoup de ces mondes se méfièrent des belles paroles de ces xenos, d'autres acceptèrent de rallier l'Empire Tau.

La réponse de l'Imperium mit du temps à se mettre en place, toutefois elle fut infiniment plus brutale que ce à quoi les Tau s'attendaient. C'est ainsi que la Croisade Damocles visa à anéantir totalement la menace xenos. Ce fut une contre-attaque terrifiante qui balaya les planètes récemment colonisées par les Tau. Elle était menée par les space marines d'une douzaine de chapitres, et mit en déroute les Tau, qui se replièrent de l'autre côté du golfe de Damocles. Les représailles qui suivirent frappèrent de plein fouet le sept de Dal'yth. Cependant, suite à une campagne longue et sanglante sur le sol de la planète, l'élan de l'Imperium s'essouffla. Il fut obligé de quitter Dal'yth et de retraverser le golfe de Damocles pour aller affronter la menace de la flotte-riche Behemoth.

LA GUERRE DES MOTS

Alors que la conquête des planètes au-delà du golfe de Damocles se poursuivait, des ambassadeurs de la caste de l'Eau connaissaient eux aussi de francs succès. Cependant, en ce qui les concernait, leurs batailles se jouaient autour des tables de négociations, car ils essayaient de gagner les cœurs et les esprits des populations et des gouverneurs planétaires las du joug impérial. Beaucoup de planètes rejoignirent sans hésiter l'Empire Tau, comme cela s'était produit au cours de la Deuxième Sphère d'Expansion.

Malgré tout, des alertes astropathiques et des demandes d'assistance militaire commencèrent à circuler entre les mondes impériaux du sous-secteur, et les méthodes de la caste de l'Eau s'avérèrent de moins en moins efficaces. Plus ces émissaires du bien suprême progressaient en territoire impérial en avant des forces expéditionnaires des Tau, plus ils se heurtaient à l'hostilité des mondes impériaux, voire à des actes de violence.

Lorsqu'un vaisseau diplomatique Tau atterrit sur le monde chevalier de Voltoris, les ambassadeurs de la caste de l'Eau se présentèrent aux portes du pic de Furion, la forteresse de la maison Terry. Pour une question d'honneur, le seigneur des chevaliers, le patriarche Tybalt, était obligé d'accueillir les émissaires et de les laisser parler. Il écouta patiemment tandis qu'ils évoquaient la possibilité de relations pacifiques entre les Tau et les humains, et l'harmonie que le bien suprême comptait amener à cette galaxie barbare. Tybalt ne se laissa pas berner par ces paroles mielleuses. Il savait qu'à mots couverts, les ambassadeurs lui soumettaient un choix simple: se soumettre ou être anéanti. L'idée même de trahir son serment de loyauté était insoutenable pour le patriarche, et insultait son honneur. Lorsque les diplomates Tau eurent fini de parler, Tybalt se leva de son trône et dénonça leurs mensonges avant de les bannir de Voltoris sous peine de mort. Alors que les émissaires s'en allaient, le patriarche jura que la maison Terry s'opposerait de toutes ses forces à des xenos impudents s'ils menaçaient la souveraineté des mondes de l'Empereur. Ce serment allait coûter cher aux Tau au cours des mois qui suivirent.

DES NUAGES D'ORAGE S'AMONCELLENT

La menace expansionniste des Tau ne passa pas inaperçue auprès des commandeurs impériaux du secteur Lithesh. Il était évident que les forces des xenos étaient bien plus importantes qu'au cours de la Deuxième Sphère d'Expansion, deux siècles auparavant. L'Imperium commença inexorablement mais lentement à rassembler ses armées. Ainsi, en dehors de quelques formations mobiles, les défenseurs des planètes impériales ne pouvaient pour l'instant compter que sur eux-mêmes.

Se basant sur les victoires éclatantes remportées contre les Tau au début de la Croisade Damocles, les commandeurs impériaux sous-estimèrent gravement leurs adversaires. Leur arrogance laissa les armées de l'Empereur à la merci des stratégies militaires subtiles de Shadowsun. Ce n'est que lorsque les premières armées impériales arrivèrent en

renforts que les Tau furent forcés d'adapter les tactiques qui, jusqu'alors, s'étaient avérées très efficaces. Les défenseurs de l'Imperium acculés furent ainsi secourus par la 3^e Compagnie des White Scars, par les "Vipères Vertes", le II^e de Catachan, et par le patriarche Tybalt à la tête de cinq détachements de chevaliers de sa maison.

LA PORTE VERS LE SYSTÈME

La région septentrionale au-delà du golfe de Damocles était désormais totalement sous le contrôle des Tau, et plusieurs septs étaient en cours d'établissement dans les systèmes les plus essentiels. À l'ouest galactique se trouvait le système Dovar, très riche en minerais. C'était l'objectif principal de la force expéditionnaire d'Aun'Va.

Les guerriers de l'Imperium s'étaient retranchés dans leurs mondes les mieux défendus. Les protocoles d'engagement des Tau dictaient aux forces expéditionnaires de contourner le monde-ruche d'Agrellan pour se concentrer sur les planètes plus vulnérables. Néanmoins, la proximité d'une zone infranchissable du golfe de Damocles près du système Dovar empêchait l'armada

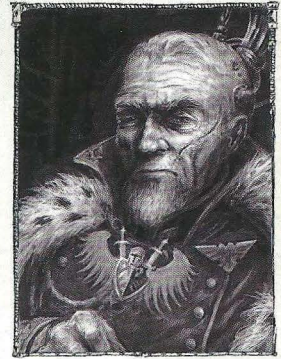
des Tau d'éviter l'orbite d'Agrellan. Une attaque contre ce monde-ruche bien protégé était donc inévitable.

Afin de préparer l'assaut sur Agrellan, le commandeur Shadowsun organisa des diversions sur les autres planètes afin d'occuper leurs défenseurs. Des cadres de chasse lancèrent des raids et déclenchèrent des escarmouches avec le soutien de formations de nexus de drones VX1-0. Le recours à ces intelligences artificielles évita à Shadowsun d'avoir à se priver de troupes.



AGRELLAN

Désignation : Monde-ruche
Population : environ 16.7 milliards
Centre de population : 12 cités-ruches
Niveau de dîme : Exactis Prima



LE PATRIARCHE TYBALT

Originaire du monde chevalier de Voltoris, Tybalt est un homme renommé. Il est le patriarche de la maison Terryn, et mène ses chevaliers à la guerre depuis plus d'un siècle. En dépit de l'agressivité proverbiale des chevaliers de la maison Terryn, Tybalt fait preuve au combat d'une volonté de fer et d'un sang-froid à toute épreuve. Malgré son âge, c'est un chef de guerre émérite qui terrifie ses ennemis.

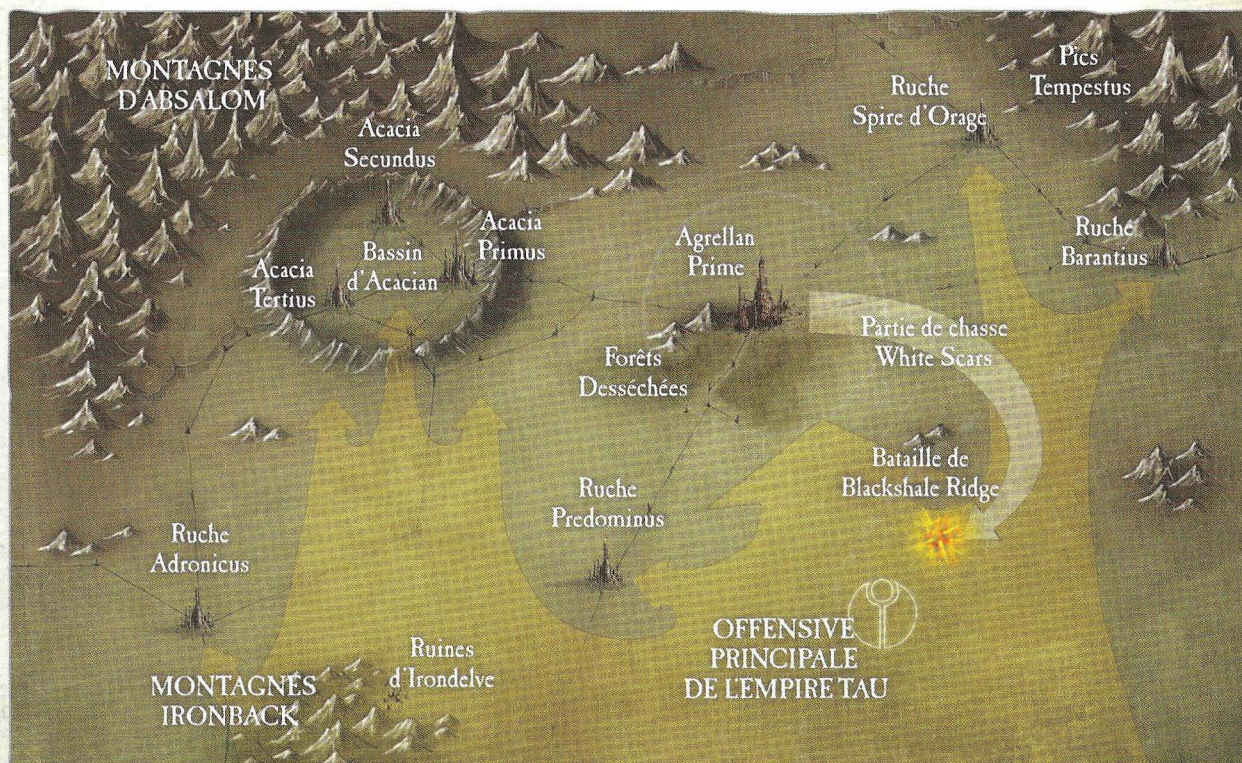




UNE INTERVENTION À POINT NOMMÉ

Alors que l'armada de Shadowsun filait vers Agrellan, des déchirures s'ouvrirent dans le tissu de la réalité et un groupe de navires impériaux émergèrent du Warp. Les Tau avaient révélé leur prochaine cible, et les renforts de l'Imperium furent en mesure de mettre à profit leurs moteurs Warp pour apparaître près de la flotte ennemie. S'ensuivit une bataille spatiale féroce, car même si la flottille impériale était en infériorité numérique et fut forcée de se désengager, trois de ses bâtiments profitèrent de la confusion pour débarquer leurs troupes à la surface de la planète. C'est ainsi que les White Scars, les gardes de Catachan et les chevaliers impériaux arrivèrent sur Agrellan juste avant l'assaut planétaire des Tau.

Bien que formidables, les défenses orbitales d'Agrellan ne pouvaient résister à la puissance de feu de la flotte des Tau. Leurs canons furent réduits au silence en quelques heures par les vagues d'aéronefs xenos. Cependant, la surface d'Agrellan était une autre épreuve que les Tau devaient affronter. Chaque cité-ruche était défendue par d'immenses murailles en ferrobéton, constellées d'armes colossales qui quadrillaient des champs de tir mortels. Au-delà de ces murs s'étendaient des champs de mines à gravité destinés à canaliser l'ennemi dans des couloirs de tir. Même la planète elle-même représentait un danger : une bombe virale avait été lâchée bien longtemps auparavant sur Agrellan, suite à un ordre d'Exterminatus délivré par l'Inquisition, à cause d'une incursion démoniaque que l'Ordo Malleus n'était pas parvenu à contenir. L'agent viral avait par la suite muté en se mélangeant à l'atmosphère de la planète et désormais, l'air était si toxique qu'il était presque impossible de



survivre en dehors des cités-ruches dotés de recycleurs. Pire encore, le voile entre l'Immaterium et le monde réel restait très instable, et une faune mutante subissant l'influence du Chaos poussait en dehors de murs des villes. Les habitants d'Agrellan avaient donc fortifié leurs cités-ruches pour se protéger, tandis que l'Inquisition restait vigilante pour prévenir tout retour des forces démoniaques qui avaient autrefois envahi la planète.



Le symbole personnel du commandeur Shadowsun servait à identifier les cadres de chasse de la force expéditionnaire de Mu'gulath Bay.

SHADOWSUN INVINCIBLE

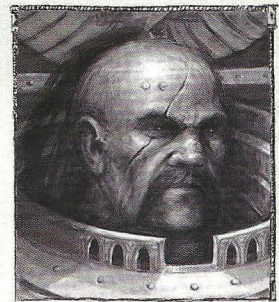
C'est au beau milieu de cet enfer qu'atterrirent les Tau. Shadowsun fut la première à poser le pied sur Agrellan. Faisant montre une fois de plus de patience, elle chercha d'abord à tester ses ennemis au lieu de lancer un assaut sanglant contre les cités-ruches. Des scans orbitaux avaient révélé la présence d'une petite force de redoutables space marines, et d'un groupe de chevaliers, que la caste du Feu n'avait jusqu'à présent jamais affrontés. Shadowsun voulait évaluer ces nouveaux adversaires, et si l'occasion se présentait, les détruire avant de lancer une grande offensive.

Dans une tentative pour attirer les chevaliers à découvert, les formations de Shadowsun éprouvèrent les défenses des cités-ruches partout sur la planète, afin d'obliger les forces impériales à étirer leurs lignes. Les tactiques de harcèlement de Shadowsun étaient si efficaces que sans l'acharnement des White Scars, il est probable que les trois cités-ruches du bassin Acacian seraient tombées aux mains des Tau.

En réponse, et afin de priver les White Scars de leur moyen de transport le plus rapide, Shadowsun ordonna aux escadrilles de supériorité aériennes de la caste de l'Air de traquer les Thunderhawk dès qu'ils apparaissaient dans le ciel. Seul le sacrifice des escadrons de Stormtalon qui accompagnaient ces aéronefs permit à ces derniers de rester opérationnels. Les forces aériennes impériales étaient surclassées, si bien que Kor'sarro Khan, le commandant

des White Scars, fut forcé de déployer la moitié des transports de sa compagnie en tant qu'avant-garde blindée, afin de servir de réserve mobile.

Pendant ce temps, Shadowsun positionna la majorité de ses armes lourdes aux alentours de la capitale, Agrellan Prime, en ayant recours à la tactique du Kaupon pour attirer à découvert les chevaliers impériaux stationnés là. L'attrait de ce leurre fut trop tentant pour le patriarche Tybalt et les chevaliers de la maison Terryn, et ils s'élancèrent. Mais dès qu'ils quittèrent la protection des murs de la ville, ils furent pris pour cible par des cadres d'interdiction et des cadres de soutien à longue portée de Hammerhead. Des dizaines de projectiles de canon-rail à haute vitesse frappèrent les engins impériaux de plein fouet. Néanmoins, les Tau ne s'attendaient pas à l'efficacité des boucliers ioniques des chevaliers, et un seul d'entre eux succomba. Les autres atteignirent les lignes de blindés Tau, avec des effets dévastateurs. Seule l'intervention de Shadowsun à la tête de son cadre de chasse d'assaut initial força les chevaliers à se replier.

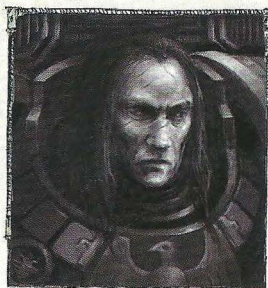


KOR'SARRO KHAN

En plus de son rang de capitaine de la 3^e Compagnie des White Scars, Kor'sarro Khan est également le maître de la chasse, un titre honorifique parmi les White Scars. Il a ainsi pour charge de pourchasser ceux qui ont fait du tort à ses frères, et doit ramener leurs têtes en guise de trophées. Pour l'instant, nul n'a réussi à échapper au coup fatal de Croc de Lune, la redoutable lame de Kor'sarro Khan.



Même si son monde chapitral de Chogoris était sous la pression constante des Red Corsairs, Kor'sarro Khan ne faillit pas à son devoir et emmena la 3^e Compagnie des White Scars sur Agrellan. Ces space marines allaient être une épine dans le flanc des Tau.



LE CAPITAINE DES OMBRES SHRIKE

On raconte qu'au sein de la Raven Guard, le capitaine des ombres Shrike est celui qui incarne le mieux les traits de son primarque Corax. Il maîtrise l'art de la guérilla au point de rivaliser avec Shadowsun, et excelle à mener sa 3^e Compagnie dans des opérations de harcèlement. La Raven Guard de Shrike surgit de nulle part et apporte la mort à ses ennemis avant de disparaître dans les ombres pour échapper à toute contre-attaque.

LA CHASSE COMMENCE

En tant que maître de la chasse des White Scars, Kor'sarro Khan a traqué et tué de nombreux seigneurs de guerre, avant de ramener leur tête sur Chogoris, ce qui donne lieu à chaque fois à une grande cérémonie. Le khan s'est donc habitué à décrypter les tactiques de ses divers adversaires. Il a reconnu en Shadowsun un ennemi digne de ce nom, et dont la mort porterait un coup fatal à l'effort de guerre des Tau sur Agrellan. C'est ainsi que Kor'sarro Khan a juré d'abattre le commandeur Shadowsun et de prendre sa tête.

"Tu peux t'entourer des guerriers d'élite ou te cacher dans le trou le plus profond et le plus sombre qui soit. Cela n'y changerait rien, car je prendrai ta tête, au nom du Grand Khan et de l'Empereur."

- KOR'SARRO KHAN

Confiant la défense d'Agrellan à un conseil de guerre dirigé par le patriarche Tybalt et le colonel Straken de Catachan, Khan mena la moitié de sa compagnie conduisant des motos afin de traquer le commandeur Tau. Toutefois, un groupe Stealth optimisé qui opérait derrière les lignes ennemies prévint Shadowsun de la sortie des White Scars.

Ainsi avertie des intentions des White Scars et de la menace qu'ils faisaient peser sur sa personne, Shadowsun réagit avec son pragmatisme habituel. Au lieu d'essayer d'échapper à ses poursuivants, elle décida d'utiliser l'obstination des space marines (un trait dont ils avaient fait preuve plusieurs fois pendant la Croisade Damocles) afin de la retourner contre eux.

Même si les White Scars provoquèrent de lourds dommages aux infrastructures des Tau avec leurs raids, le plus souvent, ils furent conduits malgré eux sur des champs de bataille minutieusement choisis par Shadowsun. Lors de la bataille de Blackshale Ridge, Shadowsun s'exposa volontairement pour attirer les White Scars dans un piège. Encerclés et sous un feu nourri, les space marines de Kor'sarro Khan



auraient probablement été anéantis sans l'intervention d'un escadron Stormbringer de Land Speeder, qui parvint à ouvrir un passage aux motards White Scars afin qu'ils s'échappent.

Loin de rester oisive pendant que les White Scars préparaient leurs prochaines attaques, Shadowsun travaillaient de concert avec Aun'Va dans le but d'organiser l'action la plus téméraire de la Troisième Sphère d'Expansion. Afin d'éviter que le conflit sur Agrellan dégénère en une guerre d'usure, Shadowsun comptait rassembler toutes ses forces et attaquer simultanément toutes les cités-ruches de la planète. Pour lutter contre les chevaliers impériaux, l'assaut contre Agrellan Prime bénéficierait des derniers progrès technologiques de la caste de la Terre : l'exo-armure XV104 Riptide. Si le stratagème de Shadowsun portait ses fruits, toute la planète tomberait en une seule journée...

L'ARRIVÉE DES CORBEAUX

Alors que les White Scars se regroupaient dans une cache d'armes secrète, une silhouette esseulée sortit de la pénombre. C'était le capitaine des ombres Shrike de la Raven Guard. Il apportait un message aux White Scars de la part de son maître de chapitre Corvin Severax : les White Scars devaient retourner à la capitale et se préparer à quitter le sol de la planète, car une puissante flotte impériale comprenant notamment la barge de bataille de la Raven Guard *Wings of Deliverance*, était prête à mener l'évacuation. Agrellan ne pouvait plus tenir davantage face aux Tau.

FLOTTE D'ÉVACUATION IMPÉRIALE



Lord of Heavens

Vaisseaux notables :

- *Wings of Deliverance*, barge de bataille Raven Guard
- *Stormshadow*, croiseur d'attaque Raven Guard
- *Lord of Heavens*, croiseur d'attaque White Scars
- *Star of Terra*, cuirassé de classe Emperor
- *Iron Virtue*, croiseur de classe Dauntless

Flotte de guerre Damocles :

- 5 x cuirassés
- 19 x croiseurs
- 13 x escadrons d'escorte

Supplétifs :

- 4 x groupes de combat de l'avant
- 2 x groupes de combat des échelons arrières
- 1 x groupe de frappe indépendant

UNE OMBRE DANS LES TÉNÉBRES

Les lumières vacillantes faisaient danser sur les carénages des motos les silhouettes des guerriers couvertes de fourrures rassemblés autour de Kor'sarro Khan. Leurs engins étaient disposés en cercle, orientés vers l'extérieur et toutes les directions, afin que les White Scars puissent les enfourcher et se disperser en quelques secondes. Les guerriers du Khan écoutaient dans un silence attentif alors que leur chef se préparait à leur donner leurs prochains ordres pour poursuivre la chasse.

"Notre proie est rustée et ne doit pas être sous-estimée," dit-il. "Cette chienne de xenos nous a bernés une fois, mais cela ne se reproduira pas. Dès le lever du soleil, nous allons..."

Kor'sarro se tut lorsqu'une silhouette se dessina dans les ténèbres. Les White Scars pointèrent instantanément leurs bolters dans sa direction, mais l'étranger ne cilla pas.

"Au nom du Grand Khan, identifiez-vous !" rugit Jebe, le champion de compagnie de Kor'sarro, en dégainant son épée.

"Repos, frères," ordonna le Khan en faisant signe à ses hommes de baisser leurs armes. "Je le connais."

Kor'sarro Khan savait bien qu'un seul guerrier dans toute la galaxie était capable d'infiltrer son campement sans être détecté. Les guerriers du Khan obéirent sur-le-champ, cependant leurs rictus de défiance témoignaient de la tension qui les habitait.

Sans un mot, le nouveau venu ôta son casque, révélant le visage livide et des cheveux noirs du capitaine des ombres Shrike.

"Ainsi, nous nous rencontrons à nouveau, Raven Guard," grommela Khan. "Qu'est-ce qui t'amène ici ? Viens-tu verser le sang des xenos, où es-tu là juste pour observer depuis les ombres le combat de vrais guerriers ?"

"Mes hommes harcèlent l'ennemi à ton insu depuis dix jours," déclara Shrike. "Tu ne t'es pas demandé par quel miracle tu avais réussi à échapper à cette embuscade à Blackshale Ridge ?"

Khan fronça les sourcils, mais Shrike poursuivit avant qu'il ne puisse répondre. "J'apporte des ordres de mon maître, Corvin Severax. Ce monde est perdu. Les forces xenos sont trop importantes, et mes scouts m'ont informé que les Tau se préparent à un ultime assaut."

Khan fut estomaqué par les propos de son interlocuteur : "Tu souhaites fuir ? Espèce de lâche !"

"Severax a pris le commandement suprême des forces impériales de ce secteur et a demandé l'évacuation de toutes les forces militaires d'Agrellan, y compris les tiennes, frère. Étant donné notre... passé commun, il a pensé qu'il serait plus prudent que ce soit moi qui t'en informe. Il savait que ces ordres ne te plairaient guère. Tu dois rentrer à Agrellan Prime immédiatement."

"Il a bien fait de t'envoyer," gronda Khan. "Puisque ce sont les ordres, je vais m'y plier, même si cela entache mon honneur. White Scars ! On se reverra à Agrellan ou en enfer, Shrike !"

"L'enfer nous attend à Agrellan Prime," maugréa Shrike.



CORVIN SEVERAX

En tant que maître de chapitre de la Raven Guard, Corvin Severax porte le titre justement mérité de maître des ombres. Même les space marines de son propre chapitre l'aperçoivent rarement, malgré tout son autorité est absolue. En dépit de ces habitudes, Severax est un combattant terrible. Ce maître de chapitre frappe tel la foudre, et ses gestes sont si rapides qu'il est à peine visible au milieu des masses ensanglantées de ses ennemis. Une fois sa sinistre besogne achevée, Corvin Severax disparaît aussi furtivement qu'il est apparu.

LA CHUTE D'AGRELLAN

Ce fut une bonne chose pour l'Imperium que Corvin Severax eût choisi l'option prudente. S'il n'avait pas agi rapidement afin d'organiser l'évacuation, l'assaut des Tau à l'échelle de la planète aurait anéanti les forces militaires impériales dans le secteur de Lithesh.

Lorsque l'attaque des Tau survint, elle fut si inattendue et brutale que la plupart des cités-ruches tombèrent en quelques heures. Toutes les défenses avaient été analysées minutieusement par des scanners orbitaux et des équipes de reconnaissance avancée. Les faiblesses de ces citadelles avaient été mises à jour, et les cadres appropriés avaient été déployés afin de s'assurer leur destruction. Shadowsun avait développé des plans d'attaque différents pour chaque cité-ruche : si une stratégie défensive s'avérait efficace, elle ne pourrait pas être reproduite ailleurs.

Dans la ruche Gorvus, les batteries d'Hydre qui protégeaient les murs des assauts aériens furent éliminées par des groupes Stealth optimisés. En une heure, les défenses avaient été réduites en gravats par des vagues incessantes d'escadrilles Paradoxe. Dans la ruche Imortis, dix cadres de soutien



Les chevaliers de la maison Terryn portent fièrement leur héraldique.

longue portée concentrèrent leurs tirs de fusils-rails afin d'atomiser toute une section de murs. Des dizaines de cadres de chasse à bord de Devlfish s'engouffrèrent dans la brèche. Les rues se teintèrent bientôt de rouge sous les flots de sang des défenseurs.

Chaque assaut avait pour fer de lance les nouvelles Riptide XV104. Partout où ces énormes exo-armures engageaient l'ennemi, elles le massacraient et détruisaient sans peine les défenses. Seuls les chevaliers semblaient capables de leur faire face sur le champ de bataille, et malgré cela, cinq d'entre eux furent abattus par les escadrons Riptide au cours de la Bataille d'Agrellan Prime.

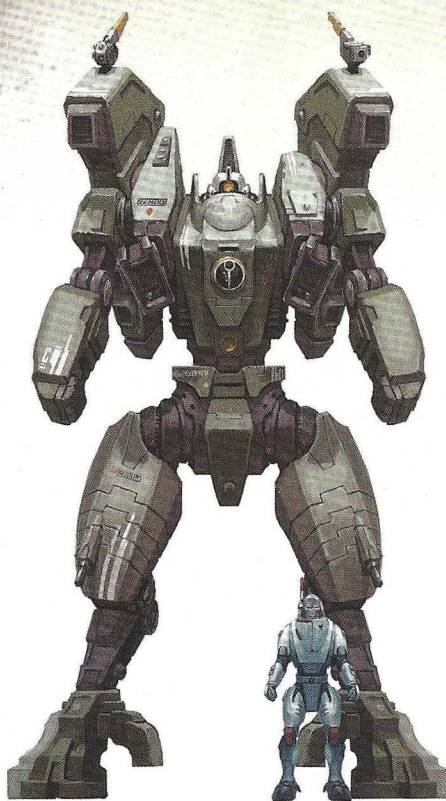


LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME

La bataille pour le contrôle de la capitale vit la plus grande concentration de troupes impériales et Tau de toute la guerre. C'est là que le commandeur Shadowsun mena son cadre d'assaut initial, accompagné par Aun'Va et son conseil suprême d'éthérés. Galvanisée par ces personnalités de légende, la caste du Feu se battit avec féroce.

Les défenseurs d'Agrellan Prime avaient été renforcés dans le courant de la nuit par la 6^e Compagnie de la Raven Guard et par le 724^e régiment de Cadia, "les Gardiens", sous les ordres du colonel Jericho Voss. Corvin Severax en personne dirigeait les défenses de la ville. Il était déterminé à résister assez longtemps pour que Shrike et les White Scars reviennent et soient évacués.

Il y eut des moments d'héroïsme et de courage dans les deux camps. Au cours de la bataille, les talents de tireur d'élite du ratling Magogg vinrent à bout de trente exo-armures Crisis. Dans l'autre camp, le pilote d'élite Longstrike détruisit des dizaines de chars ennemis avec son Hammerhead devant les portes de la cité-ruche, et parvint même à endommager gravement deux chevaliers impériaux.



UN SECRET REVELE

Au cours des premiers mois de la Troisième Sphère d'Expansion, un vaisseau mystérieux accompagna la flotte expéditionnaire d'Aun'Va et du commandeur Shadowsun. Ce navire ne joua aucun rôle lors des missions diplomatiques ou au cours des actions militaires, et son chargement resta un mystère pour tous en dehors des éthérés et des officiers les plus haut gradés de la caste du Feu.

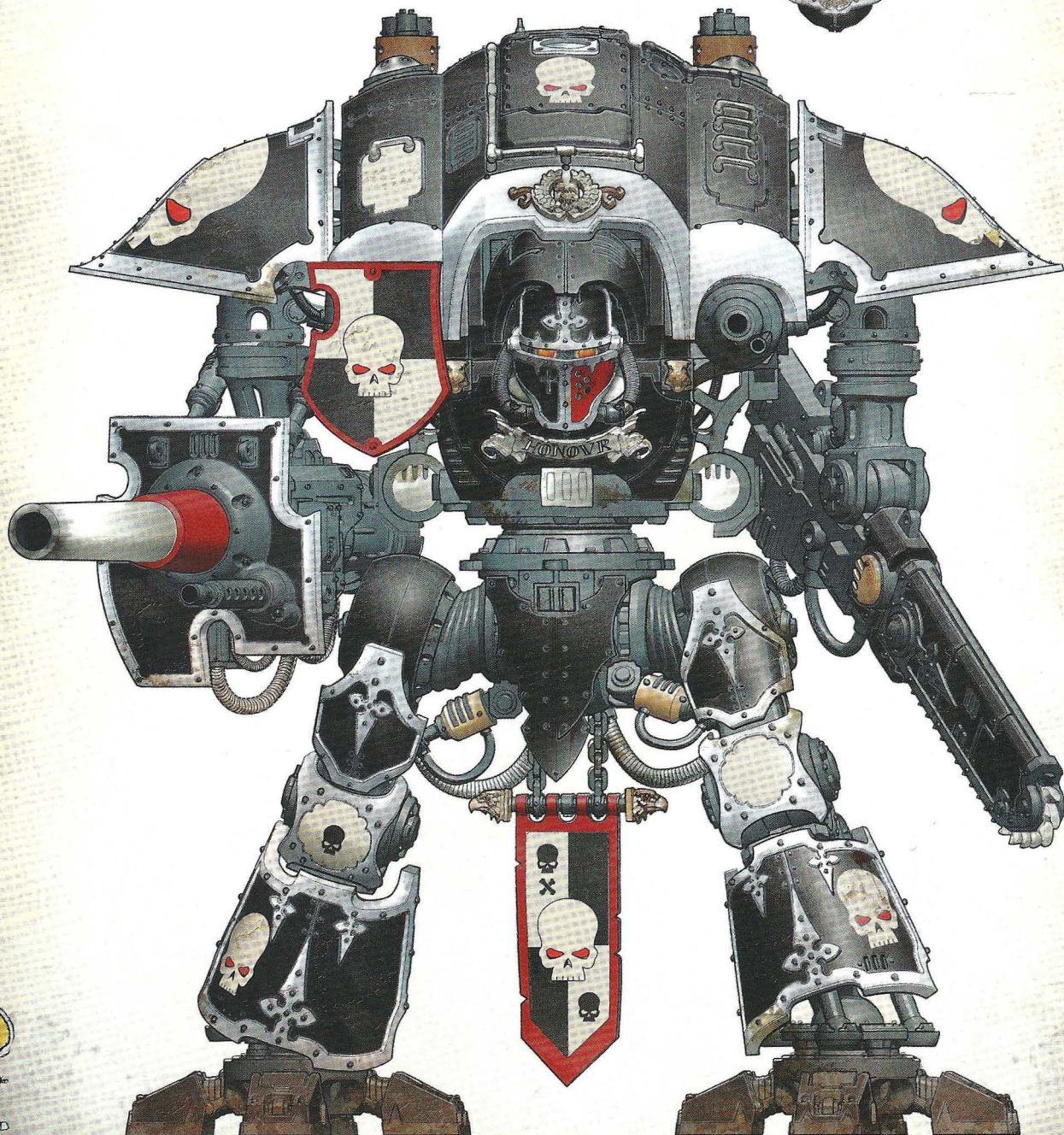
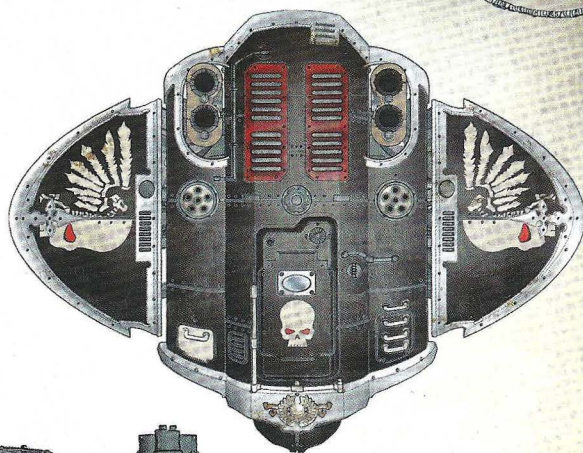
Ce secret fut révélé lorsque le commandeur Shadowsun prépara l'invasion d'Agrellan. Quelques heures avant la chute de la planète, un contingent d'exo-armures géantes XV104 Riptide fut amené à la surface afin de mener les nombreuses vagues d'assaut. Leur rôle s'avéra décisif lors des combats.



LA VOIE DU CHEVALIER SANS FIEF

Le phénomène des chevaliers sans fief est un des mystères des maisons de chevaliers. Chacun de ces guerriers anonymes appartenait autrefois à une maison, mais suite à une tragédie personnelle ou à un incident, il a abandonné sa vie antérieure. Un chevalier sans fief renonce à son titre et à ses possessions jusqu'à ce qu'il ait expié sa faute ou que la mort vienne le prendre.

Un chevalier sans fief prend généralement un nom d'emprunt et mène une existence solitaire, ou agit en tant que mercenaire. Le Chevalier d'Obsidienne qui combattit sur Agrellan était l'un d'entre eux, mais nul ne sait si c'était ce même chevalier qui combattit les Tau pendant la Croisade Damocles, ou s'il s'agit de son successeur.



REPLI TACTIQUE

Au sud des murs de la capitale, les gardes de la jungle de Straken lancèrent des embuscades et des contre-attaques face aux kroots dans les bois desséchés qui s'étendaient au pied des murailles. C'était là que Shrike menait les White Scars vers les portes de la ville. L'arrivée des space marines et la saillie d'une paire d'escadrons Hellstorm permit de venir à bout des kroots. Après s'être taillé un chemin à travers les lignes Tau, les forces impériales battirent en retraite vers la sécurité des murs.

Au moment où les space marines et les gardes de Catachan étaient sur le point de rentrer dans Agrellan Prime, Shadowsun referma les mâchoires de son piège. Un assaut simultané comprenant quatre cadres de contre-attaque et le cadre d'assaut initial de Shadowsun prit de flanc la colonne impériale. En dépit d'une défense enragée de la part des White Scars et de la Raven Guard, qui repoussa la première vague de Tau, l'arrivée d'un escadron Riptide inversa la vapeur. Shadowsun progressait au milieu des fusillades désespérées, abattant les transports impériaux avec une efficacité méthodique. Alors que tout semblait perdu, Corvin Severax joua son atout caché.

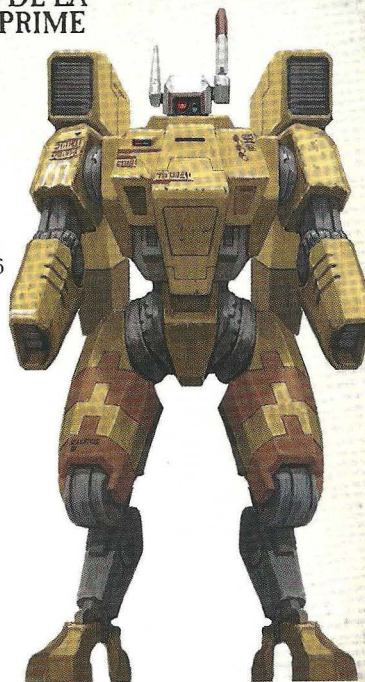
La venue d'un nouveau combattant titanesque fut annoncée par une lame tronçonneuse énorme qui coupa en deux une Riptide dans une cascade d'étincelles. Le Chevalier d'Obsidienne venait d'entrer en lice. Conscient du talent de ce chevalier de légende face aux Tau, Severax l'avait amené sur Agrellan. La violence dont il fit preuve témoigna de la sagacité du maître de chapitre: le Chevalier d'Obsidienne massacra les Tau dans une colère effroyable. Les space marines saisirent cette occasion pour redoubler d'effort et chasser les ennemis qui les encerclaient.



Symbole des Vipères Vertes du 1^{er} de Catachan

LE CADRE D'ASSAUT INITIAL DE SHADOWSUN LORS DE LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME

- Shadowsun et équipe de commandement [gardes du corps Crisis]
- Équipes de guerriers de feu en Devilfish x 6
- Équipes de guerriers de feu x 6
- Équipes de cibleurs en Devilfish x 2
- Équipes Stealth XV25 x 2
- Riptide XV104 x 2
- Équipes Crisis XV8 x 2
- Chars Hammerhead x 3
- Chars Sky Ray x 3
- Chasseurs Razorshark x 4



Finalement, les chevaliers de la maison Terryn arrivèrent pour prêter main-forte aux forces impériales. Les paladins se tinrent tels des sentinelles autour de leurs alliés, et bombardèrent les Tau avec leurs obusiers à tir rapide le temps que les space marines et les gardes de Catachan pénétrèrent dans la cité-ruche. Néanmoins, ils souffrirent lors de cette action d'arrière-garde, car les Broadside, les Hammerhead et les Riptide répondirent avec leurs propres armes. Ce ne fut que lorsque le dernier transport impérial décolla que le patriarche Tybalt accepta de mener ses derniers chevaliers vers les aéronefs impériaux pour quitter la planète. Après cet ultime acte de résistance, l'Imperium quitta Agrellan, abandonnant la planète aux mains des Tau.

L'assaut de grande envergure de Shadowsun s'était avéré un coup de maître stratégique. En un seul jour, les forces impériales avaient été matées, et toutes les cités-ruches étaient tombées. Quelques heures seulement après le départ de la flotte impériale de l'orbite de la planète, les Tau s'étaient mis au travail afin de fonder un nouveau sept sur les ruines fumantes des villes impériales. Cette nouvelle colonie allait par la suite être baptisée Mu'gulath Bay.

LE CHEVALIER D'OBSIDIENNE

Les exploits d'un chevalier sans fief essuèrent devinrent légendaires parmi les soldats impériaux lors de la Croisade Damocles. Les origines de ce chevalier étaient inconnues, et son mutisme ne faisait qu'accroître son aura mystérieuse. Même le nom qu'il portait était simplement dérivé de l'apparence austère de son exo-armure Paladin: le Chevalier d'Obsidienne.

Le seul fait avéré à propos du Chevalier d'Obsidienne était son talent lorsqu'il affrontait les guerriers de l'Empire Tau. On ne peut que spéculer sur les événements qui l'amènèrent à haïr à ce point ces xenos. Quoi qu'il en soit, le Chevalier d'Obsidienne combattit à la pointe de tous les assauts impériaux majeurs, et tua des centaines de Tau.

VOLTORIS

Le monde chevalier de Voltoris se trouve à l'ouest de la turbulente région galactique appelée le golfe de Damocles. De vastes océans couvrent l'essentiel de sa surface. La couleur émeraude de l'eau est causée par une algue microscopique qui réagit à la lumière des deux soleils de Voltoris. La biomasse est répartie sur trois continents au climat tropical, dominés par des jungles à la faune et à la flore extrêmement riches.

La plupart des animaux sont inoffensifs, cependant il existe trois prédateurs dont les chevaliers de la maison Terryn doivent se méfier : le gigantesque vendell aux ailes de chauve-souris, le kroktar, un amphibien aux nombreuses pattes, et le hululeur, un bipède nocturne qui chasse au sonar.

L'IMPERIUM SE REGROUPE

Suite à la défaite sur Agrellan, Corvin Severax tint un conseil de guerre à bord du *Wings of Deliverance*, son vaisseau-amiral. C'est là que le patriarche Tybalt accepta le sacrifice ultime, en proposant son monde d'origine comme terrain de bataille propice à l'affrontement contre les Tau. Après de longues discussions, tous s'accordèrent à rapatrier la flotte impériale près de Voltoris. S'ils parvenaient à pousser les Tau à attaquer le monde verdoyant des chevaliers de la maison Terryn, il serait plus aisé à défendre que n'importe quelle autre planète du secteur. En effet, la seule zone peuplée de Voltoris se trouvait autour de la forteresse de la maison Terryn, le pic de Furion. Si les Tau voulaient conquérir Voltoris, ils devraient lancer un assaut frontal contre la forteresse. Les forces impériales pouvaient donc masser leurs forces en un seul endroit.

La localisation de Voltoris dans la galaxie lui avait permis d'échapper à la plupart des guerres livrées par l'Imperium et par ses chevaliers au cours des millénaires. Néanmoins, cet état de fait allait changer en 980999.M41...

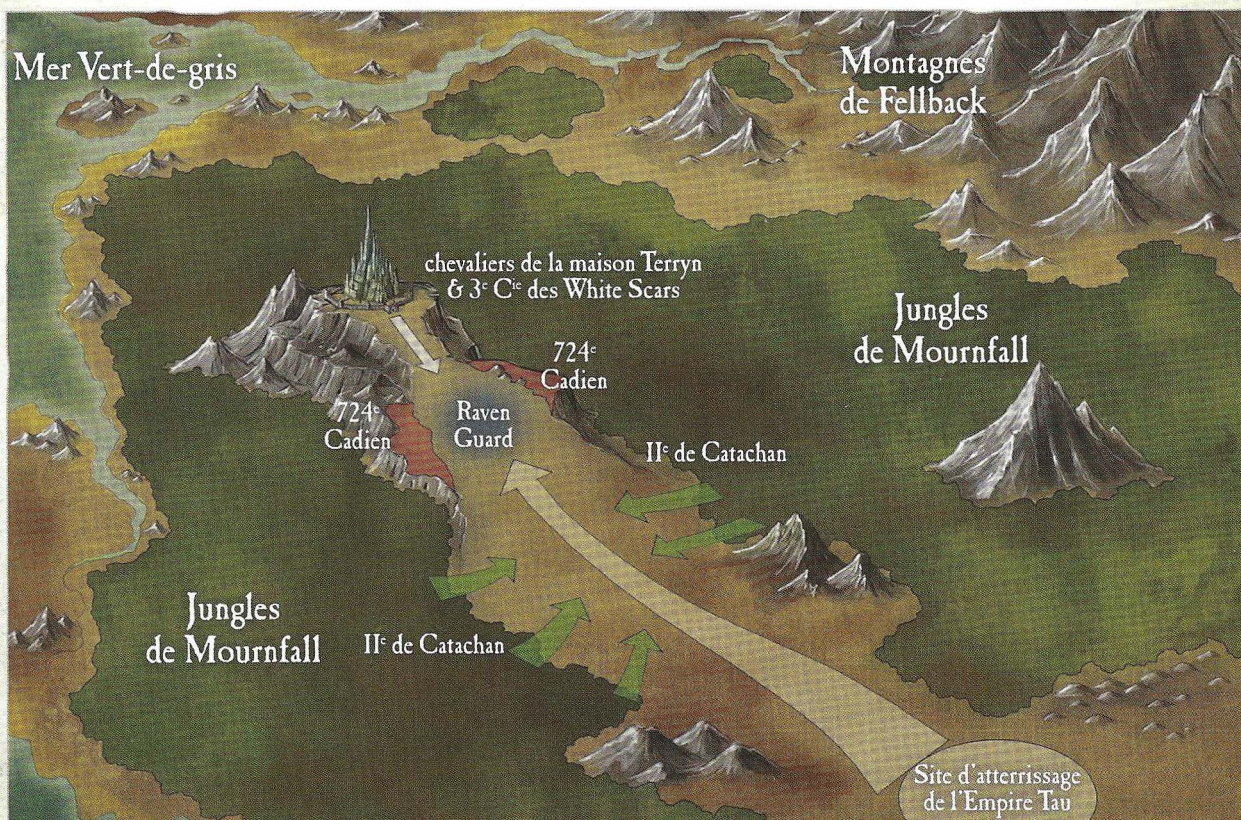
LA MORT VISITE VOLTORIS

Suite à sa victoire écrasante sur Agrellan, Shadowsun mena la flotte expéditionnaire des Tau vers de nouvelles conquêtes, se conformant ainsi à l'axiome de son mentor, le commandeur Puretide. Le système Dovar était ouvert aux Tau, par conséquent les forces de Shadowsun s'abattirent rapidement sur les planètes de cette région les unes après les autres.

"Capitalisez sur la victoire, et frappez sans tarder pour en remporter une autre."

- COMMANDEUR PURETIDE

Mais Shadowsun éprouvait des doutes. Elle se demandait où se trouvaient les forces impériales qui lui avaient échappé sur Agrellan. Même s'il savait qu'elle ne l'avouerait jamais, Aun'Va pouvait ressentir la frustration de Shadowsun et décida d'essayer d'apaiser son esprit. L'éthéré suprême donna donc à Shadowsun l'autorisation de partir traquer sa proie pendant que le reste de la flotte expéditionnaire consoliderait ses positions dans le système Dovar. Non seulement la destruction de ces forces anéantirait toute





VOLTORIS

Designation : monde chevalier

Population : inconnue

Centres de Population :

forteresse du pic de Furion

Niveau de dîme :

Decuma Particular

velléité de résistance impériale dans le secteur, mais en plus Aun'Va était convaincu qu'après avoir accompli cette quête, Shadowsun reviendrait plus déterminée que jamais à étendre l'Empire Tau au détriment de l'Imperium.

Shadowsun emmena avec elle plus de la moitié des troupes et s'attela à la tâche de localiser les forces impériales, en envoyant des milliers de drones détecteurs. Il ne lui fallut guère de temps pour retrouver la piste de sa proie, car Voltoris était proche et les unités militaires de l'Imperium n'avaient fourni volontairement aucun effort pour camoufler leur présence. Sans hésiter, Shadowsun donna l'ordre de se diriger vers Voltoris.

Lorsque la flotte Tau arriva à Voltoris, Shadowsun fut surprise de constater que l'orbite de la planète n'était pas défendue. Le balayage des scanners indiqua qu'une flotte impériale était bel et bien présente, mais il devint bientôt évident qu'elle n'avait aucune intention d'engager l'armada des Tau, largement supérieure en nombre. Consciente du danger, mais confiante à cause du nombre de vaisseaux sous ses ordres, Shadowsun décida de se lancer à l'assaut de Voltoris. Quelques heures plus tard, sa flotte était en position et prête à débiter l'invasion du monde chevalier.

LE PIÈGE SE MET EN PLACE

Corvin Severax avait ordonné à la flotte impériale de battre en retraite face à l'armada des Tau afin de feindre la faiblesse. Il devait faire de Voltoris un appât irrésistible afin que Shadowsun morde à l'hameçon. Elle avait là une occasion apparemment idéale de se venger des chevaliers qui avaient causé tant de pertes à la caste du Feu sur Agrellan.

Toutefois, la maison Terryn n'était pas seule. La forteresse du pic de Furion se dressait sur un plateau rocheux qui dépassait de la canopée. C'était là que l'Imperium avait installé ses troupes. Grâce à des efforts véhéments, le prophète des tempêtes des White Scars, Sudabeh, avait camouflé la plus grosse partie de la Raven Guard dans un brouillard psychique. Pendant ce temps, les gardes de la jungle de Catachan s'étaient éparpillés dans les forêts autour du pic de Furion. Même les prédateurs qui arpentaient les jungles de Voltoris n'effrayaient pas ces humains nés sur Catachan. La mission de servir de leurre échut aux braves soldats du 724^e Cadien, qui établirent de lourdes défenses devant les portes du pic de Furion. À l'intérieur même de la forteresse attendaient les mâchoires du piège : la 3^e Compagnie de Khan et les chevaliers de la maison Terryn.

MONT'KA – LE COUP FATAL

Shadowsun avait minutieusement étudié les forces amassées contre elles à la surface de la planète. Toutes les unités de l'Imperium étaient concentrées en un même lieu : autour d'une vaste forteresse. Elle était cependant consciente que les formations adverses répertoriées par les scanners orbitaux de l'armada ne totalisaient pas toutes les forces qui s'étaient échappées d'Agrellan. Cela signifiait que des réserves étaient conservées soit à l'intérieur de la forteresse, soit à bord de la flotte impériale qui battait en retraite. Étant donnée la situation, l'instinct de Shadowsun la poussait à avoir recours au Mont'ka – le coup fatal. Elle allait lancer un assaut fulgurant capable d'écraser les ennemis exposés. Des cadres de contre-attaque et des forces d'insertion rapides formeraient une réserve capable d'intervenir rapidement pour contrer les nouvelles unités adverses qui risquaient de se manifester. Après tout, si elle avait été capable de conquérir tout un monde-ruche impérial, comment une unique forteresse pourrait lui résister ?

Pour la première fois de son illustre carrière, Shadowsun se trompait lourdement. Elle était aveuglée par sa détermination à éliminer les ennemis qui lui avaient résisté une première fois ; la stratégie qui s'était avérée payante tant de fois auparavant allait lui faire défaut. Elle ne s'apercevrait que trop tard de la taille de l'armée adverse qui lui faisait face...





LA CAMPAGNE DE ZEIST

Le début de la Troisième Sphère d'Expansion annonçait une nouvelle ère de conquêtes et de développements pour l'Empire Tau, son peuple étant fermement convaincu de sa destinée manifeste. Cependant, le succès des diverses flottes expéditionnaires qui entreprirent l'expansion était loin d'être assuré. Pendant que l'armada d'Aun'Va et du commandeur Shadowsun progressait dans le secteur Lithesh, en d'autres endroits, les flottes Tau rencontraient une résistance beaucoup plus virulente de la part des Impériaux. Parfois, elles furent même repoussées, et perdirent un grand nombre de planètes et de septs récemment fondés au nom du bien suprême.

Le plus sévère de ces revers eut lieu dans le secteur Zeist. Au cours d'une campagne magistrale menée par le capitaine Sicarius de la 2^e Compagnie des Ultramarines, l'Imperium repoussa les Tau. Soutenus par des éléments de plus de neuf autres chapitres space marines et par de nombreux régiments de la Garde Impériale, les Ultramarines reprirent les mondes impériaux qui avaient été récemment perdus.

Au même moment, la 3^e Compagnie des Ultramarines libéra le système Lagan de l'Empire Tau lors d'une série d'engagements décisifs. Néanmoins, ce fut une victoire coûteuse, car tandis que ces planètes revenaient dans le giron impérial, plusieurs mondes essentiels du système Dolmac tout proche se laissaient amadouer par les arguments de la caste de l'Eau.

KAUYON – LE CHASSEUR PATIENT

Les cadres Tau foncèrent vers le pic de Furion afin d'écraser l'armée impériale en une seule attaque dévastatrice. Shadowsun était à l'avant-garde, au cœur du dispositif destiné à délivrer le coup fatal.

Une série d'illuminations au loin fut le premier signe que les cadres à l'avant de la formation décelèrent avant que des explosions ravagent leurs lignes. Les obus détruisirent des blindés et pulvérisèrent les corps des xenos : des batteries d'appui direct avaient été dissimulées dans les contreforts du plateau rocheux, et délivraient un bombardement de plus en plus meurtrier contre les Tau. Dès que les premiers obus explosèrent, les gardes de Catachan jaillirent du couvert de la jungle pour harceler les flancs des xenos.

Les guerriers de feu réagirent avec discipline face à cette menace, et se rallièrent autour de leurs Riptide avant de riposter. Apparemment insensibles aux explosions qui se produisaient autour d'elles, les exo-armures lâchèrent des salves de missiles pour tenter de repousser l'attaque impériale. Des pelotons entiers d'humains furent mis en charpie par les tirs des canons à induction lourds.

Toutefois, la Raven Guard maîtrisait parfaitement l'art de l'embuscade. Elle avait anticipé la réaction des Tau. De fait, elle l'escomptait. Les batteries d'artillerie modifièrent les coordonnées de leurs tirs, et prirent pour cible le corps principal de l'armée Tau afin de couper toute ligne de retraite à son avant-garde. Quelques instants plus tard, des silhouettes noires jaillirent de ce que les Tau avaient pris pour des nappes de brume matinale : la Raven Guard se joignait aux combats, et assaillit les Tau de plusieurs directions à la fois. Elle encercla rapidement les poches de résistance, et les anéantit avant de disparaître de nouveau dans le brouillard. Parmi ces unités impériales se trouvait le QG de contre-attaque du pic de Furion, composé des plus grands champions de l'Humanité. Sans hésiter, ils pourchassèrent les immenses exo-armures Riptide et les abattirent à coups d'épée énergétique et d'éclairs psychiques, ces géants d'acier n'étant pas de taille à résister à la puissance de l'Adeptus Astartes au corps à corps.

Shadowsun était au beau milieu de la mêlée lorsque les commandants space marines se joignirent à l'attaque. Même si les connaissances des Tau concernant les psykers étaient limitées, elle avait déjà eu affaire auparavant aux sorciers des gue'la et comprenait la menace qu'ils représentaient. Elle activa le champ de dissimulation de son exo-armure XV22, se fondit dans la brume et se rapprocha du prophète des tempêtes. Quelques secondes plus tard, Sudabeh fut tué par les faisceaux thermiques des éclateurs à fusion de Shadowsun, et avec sa mort, le brouillard psychique qui recouvrait le champ de bataille se dissipa. La gravité de la situation apparut alors pleinement à Shadowsun, et elle vit arriver avec horreur d'autres renforts impériaux. Effectivement, les motards White Scars jaillissaient des portes du pic de Furion en faisant vrombir leurs moteurs, et se préparaient à encercler les Tau. Ils étaient suivis par les chevaliers de la maison Terryn, soit trente nobles menés

par le patriarche Tybalt et le Chevalier d'Obsidienne. Le 724^e Cadien sortit de ses tranchées pour se joindre à l'assaut général, chacune de ses compagnies étant soutenue par un escadron de chars Phalange d'Acier.

Shadowsun réalisa que la victoire était impossible à remporter face à de tels adversaires, et décida de sauver le maximum de ses troupes. Elle fit parvenir des instructions à ses cadres de réserve embarqués à bord d'un vol de Manta : au lieu d'attaquer l'ennemi de façon directe, ils allaient devoir tenter de le repousser d'un certain nombre de points stratégiques afin que le reste de l'armée Tau ait le temps de battre en retraite. Au même moment, elle donna un ordre de retraite générale aux unités terrestres.

Shadowsun se concentra de nouveau sur le combat, juste à temps pour éviter la mort, car Kor'sarro Khan s'était frayé un chemin jusqu'à elle à travers la mêlée. Il n'avait pas oublié son serment de tuer le commandeur Tau et de prendre sa

tête en guise de trophée. Sans l'intervention de ses gardes du corps, Shadowsun aurait probablement péri sous les coups de Khan. Le sacrifice de ses shas've donna le temps à Shadowsun de surcharger les boucliers de son exo-armure afin de dévier un coup d'épée qui, autrement, eût été fatal. Le commandeur échappa à la mort in extremis, car malgré tout, la lame de Kor'sarro Khan entailla profondément sa cuirasse. L'arrivée inopinée d'une force d'insertion rapide sauva la vie de Shadowsun ; les exo-armures volèrent littéralement à son secours. Khan fut tenu en respect par la puissance de feu des Crisis, et fut contraint de laisser sa proie s'échapper.

LA GUERRE DE DAMOCLES CONTINUE...

En dépit de l'arrivée des renforts Tau, il était trop tard pour inverser le cours de la bataille. L'embuscade impériale avait été menée de façon si magistrale que les forces des Tau avaient été assaillies de toutes parts quelques minutes à peine après avoir pris pied sur Voltoris. Lorsque la nouvelle de la blessure grave subie par son commandeur suprême se répandit, la résolution de la caste du Feu vacilla. Leur chef ayant été mis hors de combat et face à la discipline de fer de l'Adeptus Astartes, les Tau battirent en retraite en subissant de lourdes pertes. Les chevaliers et les space marines sonnèrent l'hallali, et seule la puissance de feu des Manta et des escadrilles Paradoxe évita le massacre des Tau.

Beaucoup de Tau donnèrent leur vie pour permettre l'extraction de Shadowsun de la zone de guerre. Elle n'a pas oublié leur sacrifice et a juré de se venger. L'armada des Tau a rejoint ensuite la flotte expéditionnaire d'Aun'Va. Shadowsun a appris de ses erreurs et prêté serment devant Aun'Va de redoubler d'efforts pour laver son honneur.



Afin de restaurer le moral des troupes après la chute d'Agrellan, le Departamento Munitorum a accordé un badge de campagne spécifique aux régiments de la Garde Impériale et aux autres divisions militaires qui se sont honorablement battus et ont fait preuve de courage pendant ce conflit.







LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME, 757999.M41

La capitale d'Agrellan est l'ultime bastion de résistance face aux envahisseurs Tau. Les forces de l'Imperium se rassemblent pour défendre les portes et les maintenir ouvertes le temps que leurs alliés reviennent dans l'enceinte et soient évacués.

Les défenses des cités-ruches d'Agrellan étaient réputées imprenables, pourtant elles ont été inefficaces contre les tactiques ingénieuses employées par le commandeur Shadowsun. Ce n'est qu'à Agrellan Prime que les forces de l'Imperium ont organisé une résistance qui est parvenue à tenir tête à l'envahisseur. Alors que les combats faisaient rage au pied des murs, les autres cités-ruches étaient réduites à des tas de cendres constellés des cadavres des vaillants soldats qui avaient tenu tête à l'envahisseur.

L'assaut des Tau contre Agrellan Prime avait déjà poussé les Impériaux dans leurs derniers retranchements. Les combats étaient d'une intensité rare, et des renforts des deux camps arrivaient constamment sur la zone de guerre. Les chefs militaires des Tau et de l'Imperium étaient engagés dans un duel de volonté tandis que leurs armées subissaient des pertes effroyables. Néanmoins, les forces impériales ne pouvaient pas résister éternellement. Les défenseurs tentaient de gagner du temps afin que l'essentiel des troupes soit évacué en urgence de la planète. Les contingents des White Scars et des gardes de Catachan faisaient de leur mieux pour rejoindre à temps l'enceinte de la cité-ruche. Ce serait au pied des portes de la ville que le destin d'Agrellan se jouerait, car c'était là que les deux adversaires avaient rassemblé leurs meilleures troupes et allaient s'affronter pour la première fois dans une bataille rangée.

Le génie stratégique du commandeur Shadowsun avait permis de conquérir d'un coup toutes les cités-ruches d'Agrellan dans le cadre d'un assaut planétaire majeur. Cependant, elle savait qu'Agrellan Prime ne tomberait pas aussi facilement, car elle était défendue aussi bien par des space marines que par des chevaliers impériaux. Elle

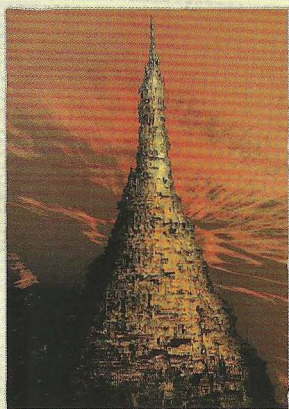
décida donc de mener l'assaut personnellement, afin d'être au plus près de l'action pour réagir instantanément aux impondérables. De plus, l'éthéré suprême Aun'Va serait également présent afin de galvaniser les guerriers de la caste du Feu. Il était prêt à braver les canons impériaux avec son conseil d'éthérés en se rendant sur la ligne de front, car il savait que cela pousserait les Tau à des exploits incroyables. C'est ainsi qu'inspirés par leur chef spirituel et commandés par le plus grand stratège militaire de leur empire, les guerriers de feu étaient persuadés de remporter la victoire.

Malgré la présence de ces deux héros, un autre facteur allait s'avérer crucial dans le succès de l'attaque des Tau. Le fer de lance de l'assaut contre Agrellan Prime serait constitué de nouvelles exo-armures XV104 Riptide, des prototypes énormes équipés d'armes alimentées par un réacteur Nova. En dépit des années de développement qu'avait demandé la création de l'exo-armure Riptide, les Tau n'avaient jamais eu l'occasion de l'utiliser au combat. Ces exo-armures étaient pilotées par les meilleurs shas'v're issus d'équipes Crisis. Ils s'étaient entraînés en secret au pilotage de la Riptide, mais l'attaque contre Agrellan Prime promettait d'être un test intéressant de leurs capacités.

Pourtant, en dépit de leur technologie sophistiquée, les Tau n'étaient pas certains de remporter une victoire facile. Deux compagnies de la Raven Guard dirigeaient les défenses, ainsi que l'intégralité du 724^e régiment cadien. Il y avait également les chevaliers de la maison Terryn, qui avaient fait le voyage jusqu'à Agrellan et étaient avides d'en découdre. La moindre des machines de guerre serait un défi de taille même pour les nouveaux prototypes d'exo-armures.

L'obstacle final auquel faisaient face les forces de Shadowsun était les défenses d'Agrellan Prime elle-même. La guerre précédente contre les démons avait mené à la quasi destruction de la planète, et les villes avaient été rebâties de façon à ce que leurs murs puissent résister aux hordes de l'Immaterium si elles revenaient un jour. Pour atteindre les murailles, les Tau devaient faire face à un bombardement intensif de la part des emplacements d'artillerie disposés le long des murs, sans parler de négocier les lignes défensives successives qui protégeaient les ruches elles-mêmes.

Des rapports continuaient d'affluer. Ils confirmaient que partout sur Agrellan, les cités-ruches tombaient les unes après les autres face aux attaques de Tau, conformément au plan audacieux mis sur pied par le commandeur Shadowsun. Celle-ci donna alors l'ordre d'attaquer la capitale. Quelle que soit l'issue de cette bataille, ce serait sans nul doute la plus sanglante de toute la guerre sur Agrellan.



AGRELLAN PRIME

Agrellan Prime est la plus vaste des cités-ruches éparpillées sur la surface aride de la planète. C'est un miracle d'ingénierie, un édifice qui fait honneur à ses bâtisseurs. Sa plus haute spire s'élève à cinq kilomètres au-dessus des murailles. Depuis son sommet, il est possible de voir aussi loin que l'horizon, avant que la courbure de la planète ne dérobe le paysage aux yeux du spectateur.

LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME

Au plus fort de l'assaut planétaire Tau sur le monde-ruche d'Agrellan, la garnison impériale de la ruche capitale Agrellan Prime résista héroïquement le plus longtemps possible, afin de donner le temps aux forces alliées de revenir pour l'évacuation.

LES ARMÉES

Les armées présentes sont énumérées dans les pages suivantes. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial commence par déployer les défenseurs d'Agrellan Prime dans la zone de déploiement des défenseurs d'Agrellan Prime (voir carte).

Le camp de l'Empire Tau se déploie alors dans la zone de déploiement de la coalition Tau (voir carte) ou en *réserves stratégiques*.

Enfin, le camp impérial déploie sa force de percée dans la zone de déploiement de la force de percée (voir carte).

PREMIER TOUR

Le camp impérial a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (*Apocalypse* p.21), ou jusqu'à ce que le camp impérial soit parvenu à s'assurer une voie de retraite (voir plus bas).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (*Apocalypse* p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité.

VOIE DE RETRAITE

Si, à la fin de n'importe quel tour de jeu, le camp impérial contrôle les quatre objectifs stratégiques centraux (voir carte ci-dessous), il est parvenu à assurer une voie de retraite pour les forces de retour à la cité-ruche. Le camp impérial remporte alors immédiatement la victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Intervention divine, heure de gloire, objectifs mystérieux, atouts stratégiques (voir plus bas), **objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques** (*Apocalypse* p. 22-37), **réserves stratégiques** (voir pages suivantes au sujet de leur lieu de déploiement).

Zone de guerre d'Agrellan : Cette mission utilise le Tableau des Catastrophes Surnaturelles d'Agrellan (p.36).

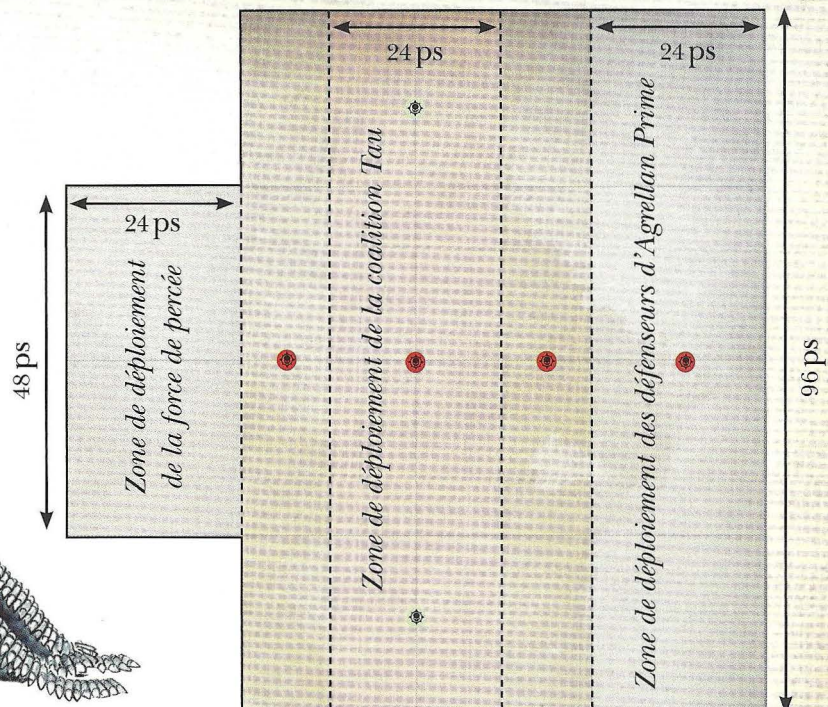
Atouts stratégiques spécifiques : Les *atouts stratégiques* des deux camps sont décrits au fil des pages suivantes.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est disposé comme sur la carte, sur une table de 96 ps de long et 96 ps de large. Placez les *objectifs stratégiques* comme indiqué.

● Objectif stratégique central

● Objectif stratégique



LES FORCES DE L'IMPERIUM

La cité-ruche Agrellan Prime, ultime bastion d'une planète infestée de xenos, est attaquée en force par l'élite militaire de l'Empire Tau. Elle doit tenir jusqu'à ce que les dernières unités la rejoignent avant l'évacuation.

Alors que les combats s'intensifient autour d'Agrellan Prime, le capitaine Shrike ramène les White Scars de Kor'sarro Khan et les Vipères Vertes du 2^e Catachan vers la cité-ruche. Les forces impériales ont pour ordre d'évacuer le monde-ruche dans les plus brefs délais, car il est irrémédiablement tombé aux mains des Tau. Cependant, il est impératif de ne pas céder un pouce de terrain avant d'abandonner Agrellan Prime, afin de laisser aux space marines et aux Catachans le temps de revenir à l'ultime périmètre sous contrôle impérial.

Les défenseurs de la ruche assiégée font face aussi bien à des forces terrestres qu'à des unités aériennes Tau. La 6^e compagnie de la Raven Guard, le 724^e régiment cadien et les chevaliers de la maison Terryn sont le dernier obstacle qui sépare l'armée du commandeur Shadowsun de la domination totale d'Agrellan. Surclassés à tous égards, confrontés au plus grand stratège Tau de sa génération, les défenseurs d'Agrellan Prime doivent tenir bon, sans quoi l'Imperium n'aura plus aucun moyen de lutter pour le secteur Lithesh.



RÉSERVES STRATÉGIQUES IMPÉRIALES

Réserves stratégiques : les *réserves stratégiques* impériales doivent arriver aux endroits suivants :

- **Unités arrivant par frappe en profondeur :**
N'importe où sur la table.
- **Réserves d'Agrellan Prime :** Peuvent entrer en jeu depuis n'importe quel bord de table à l'est de la ligne de défense avancée impériale (voir carte).
- **Réserves de la force de percée :** Les unités de percée gardées en *réserves stratégiques* entrent en jeu depuis le bord de table situé le plus à l'ouest (voir carte).

ATOUTS STRATÉGIQUES IMPÉRIAUX

L'Imperium utilise ces *atouts stratégiques* : **Chargez !**, **embrassez les ténèbres**, **marche de flanc**, **mines à gravité**, **patriarche Tybalt**, **traque stellaire**, **trophée**, **veneurs**.

PLAN DE BATAILLE DE L'IMPERIUM

Les commandeurs impériaux projetaient d'envoyer une vague d'infanterie pour engluier les Tau en mêlée, et ainsi réduire leur avantage. Les pertes seraient élevées, mais l'armée Tau ne pourrait certainement pas supporter le poids du nombre, a fortiori si des chevaliers impériaux intervenaient un peu plus tard. Afin d'appuyer la force de percée, les joueurs impériaux feraient venir le Chevalier d'Obsidienne derrière les lignes Tau avec l'atout stratégique *marche de flanc*.

ORDRE DE BATAILLE IMPÉRIAL

Les forces impériales sont énumérées ci-dessous.

DÉFENSEURS D'AGRELLAN PRIME

- Maître de chapitre de la Raven Guard
- 2 Compagnies de la Raven Guard
- 1 Grande Redoute
- 2 C^{ies} d'infanterie "bouclier impérial"
- 1 Baneblade
- 1 Escadron de chars "phalange d'acier"
- 1 Batterie d'appui direct "pluie de feu"
- 1 Escorte Thunderhawk
- 1 Escorte Stormraven
- 1 Escorte Stormtalon
- 1 Esc. Stormbringer de la Raven Guard
- 2 Sentinel blindées
- 1 Sentinel de reco.
- 1 Hellhound
- 1 Devil Dog

FORCE DE PERCÉE

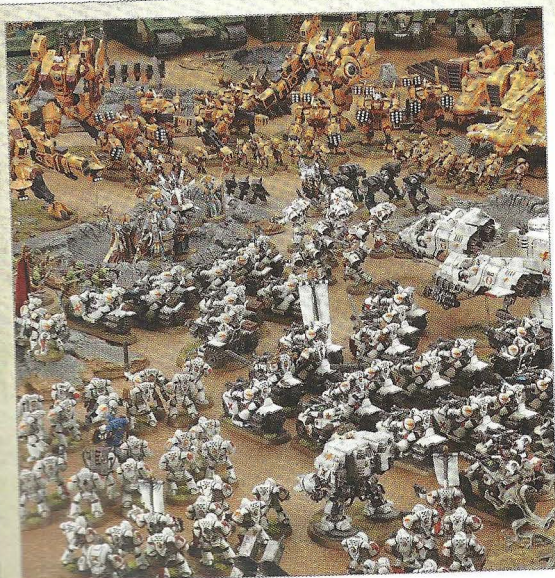
- Capitaine des Ombres Shrike
- 1 Escouade de vétérans d'assaut de la Raven Guard
- Kor'sarro Khan
- 1 Force de chasse des White Scars
- 1 Escouade de vétérans d'assaut White Scars
- 1 C^e White Scars
- 1 Escouade de scouts White Scars
- 1 Archiviste White Scars
- 2 Land Speeder White Scars
- Colonel "Poing de Fer" Straken
- 1 Patrouille furtive de Catachan
- 1 Hellhound
- 1 Escadron de chars "phalange d'acier"

RÉSERVES D'AGRELLAN PRIME

- Chevalier d'Obsidienne
- 1 Fer de lance de maison de chevaliers impériaux

AGRELLAN RÉSISTE

Le Baneblade Iron Defiance joua un rôle crucial dans les premières phases de la bataille. Son puissant canon Baneblade tonnait encore et encore, ouvrant des brèches béantes dans les rangs ordonnés des guerriers de feu Tau. Toutefois, les exploits d'Iron Defiance prirent fin quand Longstrike, l'as des chars Hammerhead, perfora la coque de l'énorme machine avec un tir de canon-rail d'une précision toute chirurgicale.



LA CHARGE DES WHITE SCARS

Les White Scars plongèrent sans hésiter jusqu'au cœur de l'armée Tau, abattant les xenos sous le feu des bolters et profitant de l'occasion de les massacrer au corps à corps.

LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME

AGRELLAN, 757.999.M41





SH
Fas
Ra
con
tem
en
de i
d'a
Wh
tra

La
à ce
défe
à SI
Drea
impr

SHADOWSUN ATTAQUE

Faisant barrage de son corps entre la Raven Guard et les White Scars, l'héroïque commandeur Shadowsun arriva juste à temps pour empêcher les forces impériales en repli d'atteindre la cité-ruche. Au prix de lourdes pertes chez son cadre de chasse d'assaut initial, Shadowsun put forcer les White Scars à chercher un autre itinéraire à travers ce tourbillon de violence.

La Raven Guard réagit immédiatement à cette menace, en quittant ses positions défensives pour s'en prendre directement à Shadowsun, avec l'appui de ses vénérés Dreadnought et d'une compagnie de gardes impériaux.



LA COALITION TAU

Agrellan Prime représente l'ultime bastion de résistance impériale sur la planète. S'il est possible d'écraser les défenseurs d'Agrellan avant qu'ils quittent la planète, il sera facile de s'emparer de tout le système Dovar.

Le commandeur suprême Shadowsun a planifié un assaut d'envergure planétaire lors duquel les forces Tau ont conquis toutes les cités-ruches en quelques heures. Une seule demeure insoumise: la ruche capitale Agrellan Prime, où les dernières forces impériales se sont toutes réunies. Les défenseurs luttent désespérément pour tenir ce dernier carré, le temps que les dernières formations parviennent à la cité-ruche en vue de l'évacuation. Un ost space marine, les White Scars de Kor'sarro Khan, fonce vers Agrellan Prime en cherchant à garantir à tout prix un itinéraire sûr vers la ruche. Shadowsun en personne cherche à contrer cette tentative grâce à une manœuvre Kauyon.

Agrellan Prime représente un tel enjeu que l'éthéré suprême, Aun'Va, accompagne les forces Tau qui montent à l'assaut des murs de la ville. Avec son conseil des éthérés, le vénérable chef de l'Empire Tau exhorte son peuple à servir le bien suprême, et les guerriers de la caste du Feu se battent d'autant plus féroce-ment en sa présence. Le fer de lance de l'offensive Tau se compose des exo-armures Riptide, dernières merveilles technologiques de la caste de la Terre. Leur puissance irrésistible a largement contribué à la conquête des autres cités-ruches d'Agrellan; partout où on les trouve, les Tau sont quasiment assurés de vaincre, et c'est par dizaines qu'elles marchent sur Agrellan Prime...

ORDRE DE BATAILLE TAU

Les forces de l'armée Tau sont énumérées ci-dessous.

FORCE D'ASSAUT DE LA COALITION TAU

- 1 Conseil des éthérés
- 2 Cadres de chasse
- 1 Escadron Riptide
- 1 Cadre d'interdiction blindé
- 1 Cadre de soutien longue portée
- 1 Bouclier Skysweep
- 1 Escadrille de supériorité aérienne
- 1 Escadrille Paradoxe
- 1 Meute de chasse kroot

RÉSERVES DE LA COALITION TAU

- Cadre de chasse d'assaut initial de Shadowsun
- 4 Cadres de réserve tactique
- 3 forces d'insertion rapide
- 1 Escadron Riptide
- 1 Escadron de Piranha Vague de Feu

RÉSERVES STRATÉGIQUES TAU

Réserves stratégiques: Les réserves stratégiques Tau doivent arriver aux endroits suivants:

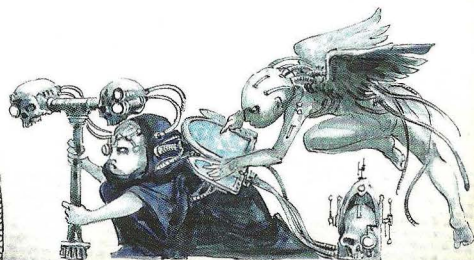
- **Unités arrivant par frappe en profondeur:**
N'importe où sur la table.
- **Force d'assaut de la coalition Tau:** Les unités de la force d'assaut de la coalition Tau gardées en réserves stratégiques peuvent arriver par n'importe quel point des bords de table nord ou sud se trouvant dans la zone de déploiement de la coalition Tau (voir carte).
- **Réserves de la coalition Tau:** Peuvent arriver par n'importe quel point des bords de table nord ou sud se trouvant dans la zone de déploiement de la coalition tau (voir carte).

ATOUTS STRATÉGIQUES DES TAU

Les Tau utilisent ces atouts stratégiques: coordonnées précises, désastre annoncé, formation d'élite, frappe orbitale, générateur de bouclier, remplacements, réseau global de données, QG suprême.

PLAN DE BATAILLE DE L'EMPIRE TAU

Les chefs Tau avaient l'avantage de contrôler la plupart de leurs objectifs dès le début, ils ont donc déployé leurs unités d'appui pour les tenir, et chargé le reste de leurs forces d'aller attaquer les troupes impériales. Il s'agissait d'infliger de lourdes pertes à l'infanterie de la Garde Impériale avec des salves à impulsions, et d'envoyer les unités d'élite contre les space marines. Durant la bataille, les nombreuses formations en réserve pourraient, selon les événements, renforcer l'attaque principale ou aller reprendre des objectifs à l'ennemi pour le priver de toute chance de victoire



VICTOIRE AMÈRE

Après leur avoir infligé de terribles pertes, les Tau doivent néanmoins concéder la victoire aux défenseurs impériaux.

Les Tau avancèrent jusqu'aux murs d'Agrellan Prime sans peur ni remords, fauchant par centaines les défenseurs que la avec leurs salves disciplinées. Soumis à une puissance de feu aussi meurtrière, les effectifs des gardes impériaux déclinèrent rapidement, et le seul début de soulagement leur vint d'une charge de White Scars lancée à point nommée à l'autre bout des lignes Tau.

Soucieuses de ne pas perdre leur élan, les forces Tau mobilisèrent aussitôt leurs réserves pour maintenir la pression. Contre une telle démonstration de force, même les unités de l'Adeptus Astartes peinaient à poursuivre le combat, et la Raven Guard fut bousculée au moment où l'attaque des White Scars commençait à s'enliser.

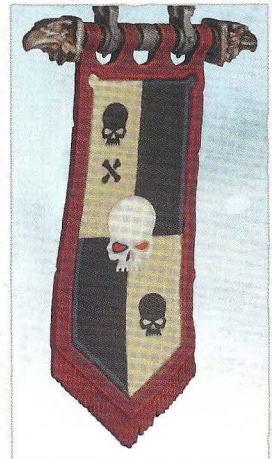
Seule la fureur des chevaliers impériaux permit de renverser le cours de la bataille, quand le Chevalier d'Obsidienne et les preux de la maison Terryn chargèrent pour tenter désespérément de percer. Leur audace fut récompensée, car leurs amples coups de tronçonneuse Reaper ouvrirent un chemin juste assez longtemps pour que les White Scars et les Catachans s'extirpent hors de la mêlée.



"Nul ne doit douter que l'Empire Tau apportera
l'unité – nul ne doit douter que notre heure
est venue. En avant, pour le bien suprême !"

- AUN'VA, S'ADRESSANT AUX CADRES DE LA CASTE DU FEU
DU SOMMET DES RUINES D'AGRELLAN PRIME





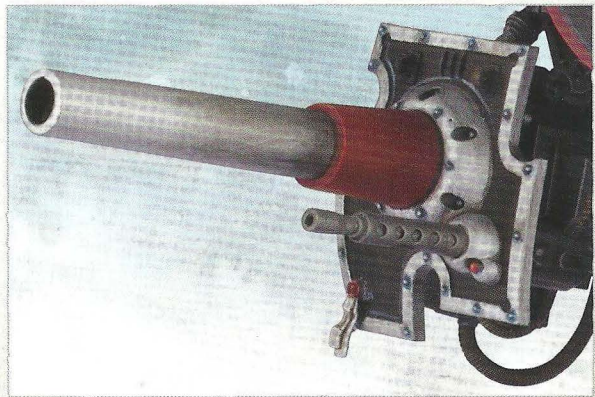
Les guerriers Tau de la caste du Feu apprirent à craindre la colère du Chevalier d'Obsidienne.



Héraldique personnelle



Parchemin dévotionnel



Bien des Tau périrent à cause des obus tirés par le canon de ce chevalier.



Le colonel cadien Jericho Voss



Opérateur radio cadien



Les tirs d'autocannons des Sentinelles se riaient des blindages des véhicules Tau.



Les lance-flammes lourds immolèrent de nombreux Kroots.



Le colonel de Catachan "Poing de Fer" Straken



Officier de Catachan



Les équipes de canons laser cadiens visaient les exo-armures Crisis avec une efficacité redoutable.



Ce Leman Russ Eradicator de Catachan se fraya un chemin rugissant jusqu'à la cité-ruche.



Bannière régimentaire du 1^{er} de Catachan



Le capitaine des ombres Shrike aida les White Scars à retourner à la cité-ruche.



Le capitaine Kor'sarro Khan combattit avec la fureur de son primarque.



La bannière de la 3^e C^{ie} de la Raven Guard flottait en haut des murs d'Agrellan Prime.



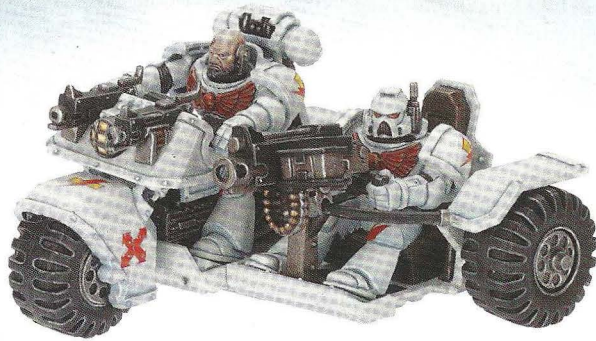
Un groupe d'élite de vétérans d'assaut de la Raven Guard servit de gardes du corps au capitaine des ombres Shrike.



Le prophète des tempêtes Sudabeh des White Scars



Les escouades tactiques des White Scars tuèrent bien des Tau.



Les motos d'assaut étaient le fer de lance de la percée des White Scars vers Agrellan Prime.



Motard White Scar



Shadowsun, le commandeur suprême de la caste du Feu, mena personnellement l'assaut contre Agrellan Prime.

L'as de Hammerhead Longstrike abattit deux chevaliers impériaux avec ses tirs précis.



Les guerriers de feu formaient la ligne de bataille des Tau.



Cibleur avec carabine à impulsions



Les équipes Stealth tendirent des embuscades près des murailles.



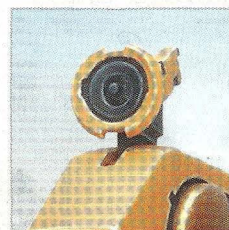
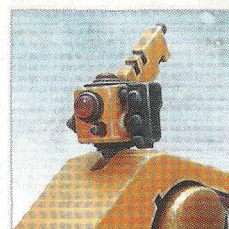
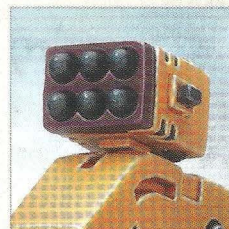
Les drones inhibiteurs gênèrent beaucoup les White Scars.



L'éthéré suprême Aun'Va mène les membres de son conseil.



Le prototype d'exo-armure XV104 Riptide fut utilisé pour la première fois lors de l'attaque contre Agrellan Prime.



Chaque exo-armure Riptide emmenait divers systèmes de soutien qui amélioraient ses capacités de destruction.



D'innombrables gardes impériaux furent fauchés par les tirs des canons à induction lourds des Riptide.



DAMOCLES : RÈGLES D'ENGAGEMENT

Les batailles majeures de la Troisième Sphère d'Expansion Tau du secteur Lithesh ont eu lieu sur le monde-ruche d'Agrellan et sur Voltoris, le monde chevalier de la maison Terryn. Voici des règles pour jouer sur ces planètes inhospitalières.

Les pages suivantes proposent des règles environnementales, des missions d'Apocalypse, des atouts stratégiques, des heures de gloire et des formations d'Apocalypse supplémentaires.

Les missions et les règles environnementales présentées ici ont été conçues pour représenter les conditions locales d'Agrellan et de Voltoris, ainsi que les spécificités des batailles qui ont émaillé la seconde campagne du golfe de Damocles. Les *atouts stratégiques* et les *heures de gloire* vous permettent de recréer les tactiques et les exploits des champions et des antihéros de cette campagne.

Les nouvelles *formations d'Apocalypse* de cette Zone de Guerre dépeignent les formations illustres de la campagne du golfe de Damocles. Ces mêmes formations, ou leurs homologues, ont participé à d'autres campagnes, on peut donc les utiliser dans n'importe quelle partie d'Apocalypse.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Souvenez-vous que l'Imperium contient plus d'un million de mondes, dont beaucoup partagent les caractères des deux planètes décrites dans cette section. Au 41^e millénaire, il n'est hélas pas rare de rencontrer un monde qui a subi le châtimement de l'Exterminatus, et qui présente des périls environnementaux similaires à ceux d'Agrellan. De même, la jungle dense de Voltoris est loin d'être un cas isolé dans l'Imperium. Vous êtes donc parfaitement libre de reprendre tout ou partie des règles décrites ici dans vos propres parties d'Apocalypse.



PÉRILS UNIQUES DE VOLTORIS

Le monde chevalier de Voltoris est peuplé de créatures hostiles uniques en leur genre. La planète est trop isolée, et ses régions trop peu accessibles, pour que les savants impériaux aient répertorié l'ensemble des monstres qui hantent ses océans et ses forêts, mais certains des représentants de la faune les plus courants sont décrits ci-dessous.

VENDELLS

Les vendells évoquent des chauves-souris colossales, qui nichent dans les cavernes des plus hauts pics de Voltoris. Leurs proies habituelles sont les paisibles goémantas qui dominent les cieux, mais faute de mieux, ils s'en prennent à n'importe quelle créature volante, y compris au cheptel des serfs de la maison Terryn. Leur simple présence rend les cieux de Voltoris très dangereux pour les aéronefs, car un vendell adulte est tout à fait capable de s'attaquer à un appareil impérial lourdement blindé. Comme les repaires de ces créatures sont pratiquement inaccessibles, la maison Terryn n'a pas pu prendre de mesure radicale pour en débarrasser sa planète. Par conséquent, les vendells représentent encore une menace constante pour les forces aéroportées.

Au début de chaque tour de jeu, jetez 1D6 pour chaque aéronef, aéronef super-lourd, créature monstrueuse volante, ou créature colossale volante en jeu. Sur un résultat de 2-6, rien ne se passe. Sur un résultat d'1, la figurine concernée par le jet a été attaquée par un vendell, et subit 1D3 touches de F8 PA-.



KROKTARS

Les kroktars sont des prédateurs aquatiques fréquents dans toutes les étendues d'eau douce ou salée de Voltoris. Lorsqu'une proie vient s'abreuver sur la rive, le kroktar détend brutalement un ou plusieurs membres préhensiles pour s'en saisir, et l'entraîner sous l'eau où elle sera gobée d'un coup. Le kroktar est réputé pour la vigueur de son étreinte, et il peut fort bien arracher des pièces à un véhicule blindé.

Toute figurine se déplaçant en terrain découvert à 1 ps ou moins du bord d'un lac, d'un cours d'eau ou d'une mer doit effectuer un test de terrain dangereux.



HULULEURS

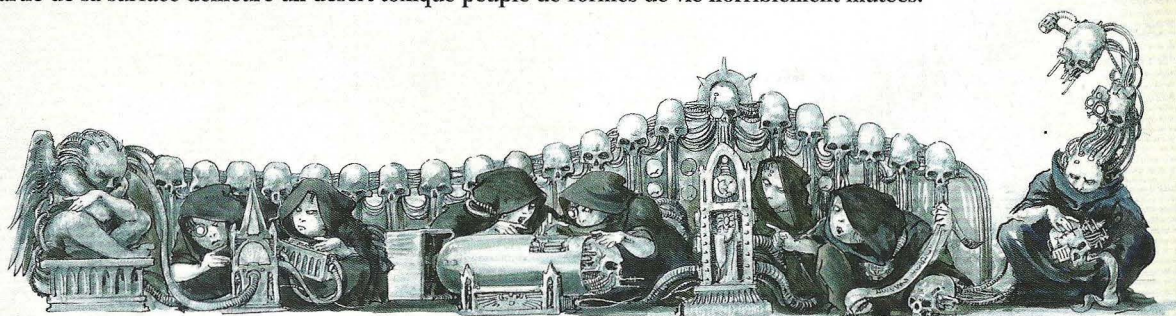
Ce n'est qu'à la nuit tombée que les hululeurs quittent leurs demeures souterraines pour partir en chasse. Ces inquiétantes créatures aveugles possèdent une épaisse fourrure noire qui les camoufle à merveille, et une ouïe extrêmement développée qui leur permet de localiser leurs proies en poussant des cris ultrasoniques dont ils perçoivent l'écho. Leur présence rend les déplacements à pied et de nuit extrêmement périlleux. Les serfs de la maison Terryn voyagent rarement après le crépuscule, et ils menacent volontiers les enfants désobéissants de les livrer aux hululeurs.

Si la règle spéciale combat nocturne est utilisée, les figurines d'infanterie considèrent les terrains découverts et les terrains difficiles comme du terrain dangereux.



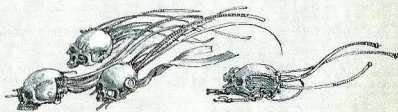
CATASTROPHES SURNATURELLES D'AGRELLAN

Il y a des millénaires, Agrellan a subi l'Exterminatus. La planète avait été irrésistiblement envahie par des hordes de démons, et une bombe virale fut employée pour la purger. La planète a été repeuplée au cours des siècles suivants, mais la majeure partie de sa surface demeure un désert toxique peuplé de formes de vie horriblement mutées.



TABEAU DES CATASTROPHES SURNATURELLES D'AGRELLAN

1D3+ TOUR	EFFET	1D3+ TOUR	EFFET
2-3	Épidémie: Le sol d'Agrellan recèle encore des traces du virus employé lors de l'Exterminatus. Faute de prendre des précautions rigoureuses, tous les sujets exposés au virus périssent de manière rapide et affreuse. L'unité présente sur le champ de bataille qui comporte le plus grand nombre de figurines d'infanterie déclenche l'épidémie. En cas d'égalité, le maître des catastrophes choisit l'unité affectée. Celle-ci subit 3D6 touches de Force 1 PA- avec la règle empoisonné (2+), allouées aléatoirement.	6+	Incursion du Chaos: Sur Agrellan, le voile qui sépare la réalité du Warp demeure très mince, et il se déchire facilement durant les périodes de tension. Quand cela se produit, des bandes entières d'êtres démoniaques surgissent de nulle part, et agressent toutes les créatures vivantes qu'elles peuvent trouver. Le maître des catastrophes peut déployer 1D3 unités, chacune composée de 2D6 figurines (effectuez un jet séparé pour chaque unité). Elles doivent être sélectionnées dans la section Troupes du Codex: Démons du Chaos. Elles peuvent être déployées n'importe où sur la table à plus d'1 ps d'une autre unité, et à plus de 12 ps d'une unité de démons déjà déployée. Au début du tour de chaque joueur, vérifiez qui contrôle chaque unité de démons; les démons considèrent toujours la figurine la plus proche au début d'un tour comme leur ennemie. Chaque unité de démons est ainsi contrôlée par le camp opposé à celui qui possède la figurine la plus proche de ces démons. Si des figurines des deux camps sont à égale distance, tirez au dé pour déterminer qui contrôle l'unité de démons. Les démons peuvent donc changer de camp d'un tour sur l'autre, et potentiellement se déplacer et attaquer durant le tour de chaque camp, l'un après l'autre! Si votre groupe ne dispose pas de suffisamment de figurines de démons, ou que la place manque, placez-en autant que possible, et ignorez le reste.
4-5	Mutagènes: Au fil des siècles, certaines souches du virus ont muté de sorte qu'au lieu de tuer leurs victimes, elles les transforment en psychopathes enragés, recouverts de tumeurs et d'excroissances horribles. L'unité présente sur le champ de bataille qui comporte le plus grand nombre de figurines d'infanterie déclenche l'épidémie. En cas d'égalité, le maître des catastrophes choisit l'unité affectée. Celle-ci subit 3D6 touches de Force 1 PA- avec la règle empoisonné (2+), allouées aléatoirement. Avant d'être retirées du jeu, toutes les figurines tuées par l'épidémie attaquent immédiatement les membres survivants de leur unité. Résolez un assaut entre les figurines infectées par le virus et les survivants de l'unité. Les figurines infectées comptent comme ayant chargé, et possèdent la règle spéciale <i>rage</i>. Une fois le corps à corps résolu, retirez du jeu toutes les figurines infectées (elles finissent par succomber au virus).		



TRAQUE STELLAIRE

WHITE SCARS

Les White Scars attaquent à la vitesse de l'éclair et avec la violence de l'orage.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour. Jusqu'à la fin de ce tour, toutes les figurines White Scars amies ont les règles spéciales **charge féroce** et **course**. De plus, à ce tour, les figurines White Scars amies de type *motos* peuvent se déplacer de 18ps à leur phase de Mouvement (elles peuvent ensuite effectuer un *turbo-boost*, ou charger, selon les règles habituelles).

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

EMBRASSEZ LES TÉNÈBRES

RAVEN GUARD

La furtivité de la Raven Guard lui a valu maintes victoires.

Jouez cette carte au début de la bataille, au moment de redéployer les *scouts*. Toutes les unités de la Raven Guard amies peuvent se redéployer comme si elles avaient la règle spéciale *scouts*. De plus, toutes les unités de la Raven Guard amies ont la règle spéciale **discretion** pour le premier tour de jeu.

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

RÉSEAU GLOBAL DE DONNÉES

EMPIRE TAU

Les Tau emploient au combat des systèmes sophistiqués de collecte de données.

Jouez cette carte au moment d'effectuer le jet pour *prendre l'initiative*. Vous raflez l'initiative sur un résultat de 2-6, au lieu de 6 seulement. Si cette carte n'est pas employée pour *prendre l'initiative*, vous pouvez la jouer à tout moment pour doubler le nombre de *piens désignateur laser* sur une unité ennemie.

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

CHARGEZ !

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

Peu d'adversaires peuvent résister à l'assaut d'un chevalier.

Jouez cette carte à votre phase d'Assaut. Tous les chevaliers impériaux amis qui déclarent une charge jettent 1D6+6 au lieu de 2D6 pour leur distance de charge. En outre, tous les chevaliers impériaux amis qui effectuent une attaque de *marteau de fureur* à cette phase infligent 1D3+1 touches de *marteau de fureur* au lieu d'une seule.

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

VENEURS

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

Bien des chevaliers proviennent de mondes infestés de monstres.

Jouez cette carte au début de la bataille, une fois que le déploiement des deux camps est terminé. Tous les chevaliers impériaux amis ont la règle spéciale **tueur de monstres** jusqu'à la fin de la bataille.

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

PATRIARCHE TYBALT

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

Le peuple d'Agrellan révere le nom de l'illustre héros Tybalt.

Jouez cette carte au moment de déployer une figurine de chevalier impérial de votre choix. Ce chevalier a le rang de sénéchal (voir *Codex: Chevaliers Impériaux*). En outre, il a l'une des règles spéciales suivantes (de votre choix):

Croisé, folie furieuse, haine, il est invincible!, rage, scouts, tueur de monstres, volonté d'adamantium.

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

MINES À GRAVITÉ

GARDE IMPÉRIALE

Ces engins explosifs flottants se déclenchent au moindre mouvement.

Jouez cette carte lors du déploiement. Délimitez trois portions de terrain découvert, chacune de 18ps x 6ps (en plaçant un jeton à chaque coin), dans votre zone de déploiement. Toutes les figurines ennemies doivent effectuer un test de terrain *dangereux* quand elles y entrent, ou si elles y commencent leur déplacement. Les mines à gravité affectent toutes les figurines ennemies, y compris celles dont le type ignore habituellement les effets du terrain survolé (*aéronef, antigrav, de saut, etc.*).

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

DÉSASTRE ANNONCÉ

UNIVERSEL

Vous manipulez l'environnement pour provoquer un désastre chez l'ennemi.

Jouez cette carte au moment de sélectionner le *maître des catastrophes*. Vous êtes automatiquement le *maître des catastrophes* à ce tour de jeu. En outre, vous ajoutez +1 au résultat du jet que vous effectuez sur le tableau des Catastrophes Surnaturelles.

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

FORMATION D'ÉLITE

UNIVERSEL

Grâce à son encadrement et à sa motivation, cette formation s'élève un cran au-dessus de ses camarades.

Jouez cette carte au moment de déployer une *formation* d'Apocalypse. Toutes les figurines de cette formation ont +1 en Cd et en CC.

ZONE DE GUERRE
DAMOCLES

999.M41

UN TIGRE EN CAGE

Les forces impériales sont demeurées à l'intérieur de leurs cités-ruches fortifiées durant l'essentiel de la bataille d'Agrellan. Il arrivait cependant qu'un détachement fasse une sortie afin de causer autant de dommages que possible aux assiégeants, puis de retourner promptement à l'abri des murailles avant que les Tau puissent monter une contre-attaque.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (*Apocalypse* p.18). L'une doit se composer uniquement d'unités de la Garde Impériale, de White Scars et de chevaliers impériaux, et l'autre uniquement d'unités de l'Empire Tau. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp de l'Empire Tau doit se déployer en premier. Les unités de l'Empire Tau peuvent se déployer n'importe où dans leur zone de déploiement, ou être placées en *réserves stratégiques* (*Apocalypse* p.37).

Le camp impérial se déploie en second. Les unités impériales peuvent se déployer n'importe où dans leur zone de déploiement à plus de 12ps de toute unité de l'Empire Tau, ou être placées en *réserves stratégiques*.

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 de l'Empire tau *prenne l'initiative* (*Apocalypse* p.22).

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (*Apocalypse* p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (*Apocalypse* p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

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

Zone de guerre de Damocles: Les règles d'engagement de la *zone de guerre de Damocles* s'appliquent à cette bataille, à l'exception des Périls Uniques de Voltoris.

Batteries des murs: Le maître de guerre impérial peut tirer avec une batterie des murs à chacune de ses phases de Tir.

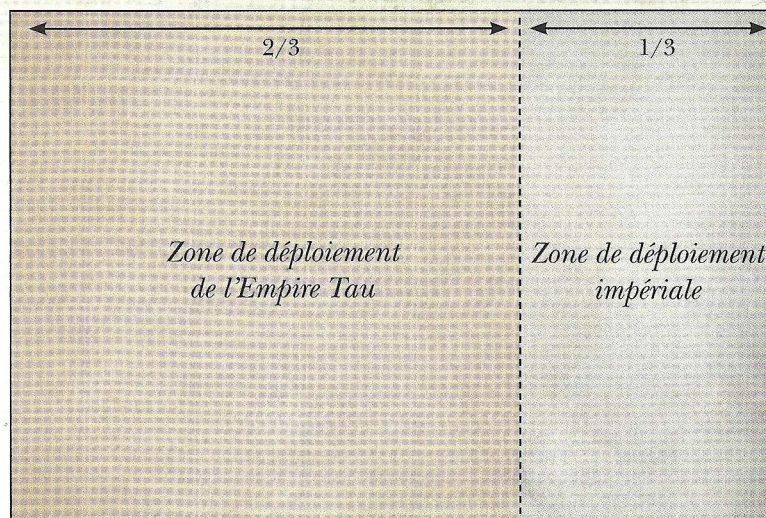
Portée	F	PA	Type
Infinie	8	3	Lourde 1D6, barrage apocalyptique

Raid éclair: Le camp impérial marque un *point de victoire stratégique* supplémentaire pour chaque *objectif stratégique* qu'il contrôle, au moment de décompter les points à l'occasion d'une pause ou à la fin de la bataille.

Sortie: Le camp impérial peut faire entrer en jeu ses unités en *réserves stratégiques* à chaque tour, sans tenir compte des limitations habituelles sur le moment où elles arrivent.

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain pour la bataille d'une manière qui convient aux deux camps, et tirez au dé. Le camp gagnant divise la table en deux zones de déploiement, l'une mesurant les deux tiers de la longueur de ladite table, et l'autre le tiers restant. Notez que cette bataille se déroule dans le sens de la longueur de la table. Tous les objectifs stratégiques doivent être placés dans la zone de déploiement de l'Empire Tau. Ce changement mis à part, on les place selon les règles habituelles (*Apocalypse* p.20).



À LA POURSUITE DE SHADOWSUN

Kor'sarro Khan avait déjà traqué de nombreux seigneurs de guerre ennemis, et il jura d'abattre Shadowsun elle-même. Il prit la tête d'un parti de chasse White Scars qui livra plusieurs batailles derrière les lignes ennemies, mais Shadowsun le devançait constamment. Finalement, Khan dut abandonner la poursuite, mais sans renoncer à honorer un jour son serment.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (Apocalypse p.18). L'une doit se composer uniquement d'unités de White Scars et de la Raven Guard, et l'autre uniquement d'unités de l'Empire Tau. L'armée de l'Empire Tau doit inclure le commandeur Shadowsun. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp space marine se déploie en premier. Les unités space marines peuvent se déployer n'importe où sur leur table de déploiement, ou être placées en *réserves stratégiques* (Apocalypse p.37). Le camp de l'Empire Tau se déploie en second. Les unités de l'Empire Tau peuvent se déployer n'importe où sur leurs trois tables de déploiement, à plus de 12ps de la table de déploiement space marine, ou être placées en *réserves stratégiques*.

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 space marine a le premier tour, à moins que le camp de l'Empire Tau prenne l'initiative (Apocalypse p.22).

Dans ce scénario, l'armée de l'Empire Tau prend l'initiative sur un résultat de 5 ou 6.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (Apocalypse p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (Apocalypse p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

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

L'appât: Le commandeur Shadowsun doit être déployée sur l'une des tables de déploiement de l'Empire Tau indiquées sur le diagramme ci-dessous, et ne peut pas être placée en *réserves stratégiques*.

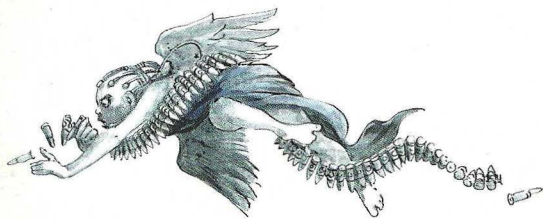
Tant qu'elle est en vie, Shadowsun est traitée comme un *objectif stratégique* contrôlé par l'Empire Tau. Si Shadowsun est tuée, elle cesse de compter comme un *objectif stratégique*, et le camp space marine reçoit immédiatement 1D3+3 *points de victoire stratégiques* supplémentaires.

Zone de guerre de Damocles: Les règles d'engagement de la *zone de guerre de Damocles* s'appliquent à cette bataille, à l'exception des Périls Uniques de Voltoris.

LE CHAMP DE BATAILLE

Cette mission est conçue pour être jouée sur quatre tables de jeu mesurant 72ps sur 48ps, disposées en T comme l'indique le diagramme ci-contre. Disposez le terrain pour la bataille d'une manière qui convient aux deux camps.

Enfin, placez les *objectifs stratégiques* (Apocalypse p.20).



RASEZ TOUT !

Tout au long de la seconde campagne du golfe de Damocles, les Tau ont méthodiquement rasé les bastions impériaux au moyen d'attaques éclair lancées depuis l'orbite. Les plus fameux exemples de telles attaques sont la chute des cités-ruches d'Agrellan, et l'assaut infructueux sur le pic de Furion, mais il y eut des dizaines d'opérations similaires de toutes tailles.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (*Apocalypse* p.18). L'une doit se composer uniquement d'unités de la Garde Impériale, de White Scars et de chevaliers impériaux, et l'autre uniquement d'unités de l'Empire Tau. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre. Le camp impérial doit inclure une formation de Grande Redoute (*Apocalypse* p.185). Si c'est impossible, choisissez une mission différente.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial doit se déployer en premier. Les unités impériales peuvent se déployer n'importe où dans leur zone de déploiement, ou être placées en *réserves stratégiques* (*Apocalypse* p.37). La moitié au moins des unités impériales doivent commencer en *réserves stratégiques*.

Le camp de l'Empire Tau se déploie en second. Les unités de l'Empire Tau peuvent se déployer n'importe où dans leur zone de déploiement à plus de 12ps de toute unité impériale, ou être placées en *réserves stratégiques*.

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 de l'Empire Tau prenne l'initiative (*Apocalypse* p.22).

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure convenue (*Apocalypse* p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp ayant le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie remporte la bataille (*Apocalypse* p.22). Si les deux camps en ont autant, la bataille se conclut sur une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

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

Zone de guerre de Damocles: Les règles d'engagement de la zone de guerre de Damocles s'appliquent à cette bataille. Pour représenter le lieu où se déroule votre bataille, utilisez le Tableau des Catastrophes Surnaturelles d'Agrellan ou les Périls Uniques de Voltoris.

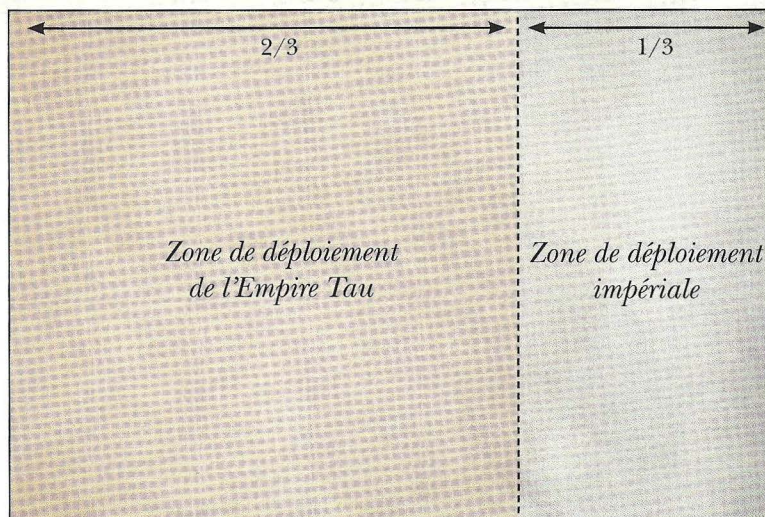
Rasez tout !: Tous les *objectifs stratégiques* doivent être placés dans la zone de déploiement impériale. Par commodité, les *objectifs stratégiques* peuvent être placés à plus de 6ps les uns des autres, au lieu des 12ps habituels.

Pris au dépourvu: Aucune unité impériale en *réserve stratégique* ne peut entrer au premier tour de jeu.

LE CHAMP DE BATAILLE

N'importe quelle surface rectangulaire de taille suffisante (72ps sur 144ps de préférence) convient pour cette mission. Disposez le terrain pour la bataille d'une manière qui convient aux deux camps. La bataille se déroule dans le sens de la longueur de la table.

Enfin, placez les *objectifs stratégiques* (*Apocalypse* p.20), mais en tenant compte de la règle *rasez tout !* décrite plus haut.



HEURES DE GLOIRE DE DAMOCLES

Si les personnages spéciaux suivants sont inclus dans une armée, et qu'ils font partie de ses seigneurs de guerre, ou que l'un est son maître de guerre, ils utilisent les règles spéciales suivantes quand survient leur *heure de gloire*. Ces règles spéciales s'ajoutent aux bénéfices habituels d'une *heure de gloire* (Apocalypse p. 26).

LA CHASSERESSE PATIENTE COMMANDEUR SHADOWSUN

Douée d'une maîtrise instinctive du style martial Kaucion des Tau, Shadowsun incarne tout l'art de la chasseresse patiente.

Si le commandeur Shadowsun déclenche son *heure de gloire* à partir du troisième tour de jeu, appliquez ce qui suit:

En plus des effets habituels, le commandeur Shadowsun et toutes les unités de l'Empire Tau amies à 24ps ou moins ont les règles spéciales **ennemi juré** et **tueur de chars**. En outre, toute unité qui arrive des *réserves* à ce tour a la règle spéciale **attaque de flanc**, et peut charger même si elle débarque ou si elle *frappe en profondeur*.

CHEVALIER DE LÉGENDE PATRIARCHE TYBALT

Tybalt est un grand meneur d'hommes, qui dirige la maison Terryn depuis plus de cent ans. Inspirés par son exemple illustre, les chevaliers sous son commandement sont capables d'accomplir des prodiges de vaillance et de prouesses guerrières.

Si le patriarche Tybalt déclenche son *heure de gloire* lors d'un tour de jeu consécutif à un tour où il a combattu en phase d'Assaut, appliquez ce qui suit:

En plus des effets habituels, tous les chevaliers impériaux amis à 24ps ou moins de Tybalt sont considérés comme des *sénéchaux*, quel que soit leur véritable rang de chevalier (voir Codex: Chevaliers Impériaux).

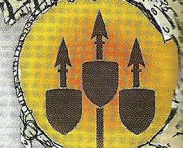
FLAMBEAU D'ESPOIR CAPITAINE SHRIKE

Shrike surgit là où on a le plus besoin de lui pour planter ses serres dans l'ennemi. Son nom est devenu légendaire parmi les troupes impériales assiégées, qui savent qu'à condition de tenir juste assez longtemps, Shrike les sauvera du péril.

Si le capitaine Shrike déclenche son *heure de gloire* lors du tour de jeu où il arrive des *réserves*, ou au tour de jeu qui suit son arrivée des *réserves*, appliquez ce qui suit:

En plus des effets habituels, toutes les unités de la Garde Impériale amies à 24ps ou moins du capitaine Shrike ont les règles spéciales **contre-attaque** et **sans peur**.





SPACE MARINES

ESCADRON BLINDÉ D'AVANT-GARDE

Les escadrons blindés d'avant-garde sont des formations spécialisées de véhicules de transport space marines. Ils sont généralement utilisés pour lancer un assaut rapide ou une contre-attaque. Ils foncent sur l'ennemi en rugissant sur le champ de bataille, puis déversent les escouades space marines qu'ils transportent. Leurs passagers ne perdent pas une seconde après avoir débarqué, et se jettent tout de suite à l'attaque, sans laisser à l'ennemi le temps d'organiser une riposte.



3-5 Rhino et/ou Razorback,
selon n'importe quelle
combinaison

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les transports de la formation ne sont pas assignés et peuvent transporter toute unité space marine éligible.

RÈGLE SPÉCIALE:

Assaut rapide: Tous les véhicules d'un escadron blindé d'avant-garde qui a adopté un schéma d'attaque en pointe ont la règle spéciale véhicule d'assaut en plus de tueur de chars.





SPACE MARINES

ESCADRILLE STORMCLAD



Chaque Thunderhawk est une précieuse relique capitale: nombre de ces appareils parcouraient les cieux ravagés par la guerre lors des jours sombres de l'Hérésie, mais les secrets de leur construction ont été perdus depuis longtemps. C'est pourquoi ils sont irremplaçables, surtout aux yeux des techmarines du chapitre. Dans les zones de guerre particulièrement périlleuses, lorsqu'un Thunderhawk a une mission vitale à accomplir, des Stormtalon formeront un écran autour de lui pour garantir la réalisation de son objectif. Les pilotes qui composent l'escorte ne songent qu'à utiliser la coque de leur propre appareil pour s'acquitter de leur devoir, tandis que le lacis condensé de données géotactiques que leurs senseurs transmettent au Thunderhawk rend son armement encore plus efficace.



1 escorteur Thunderhawk



2+ escorteurs Stormtalon

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Plexus de données: À chaque phase de Tir, un Stormtalon de la formation peut renoncer à ses attaques de tir pour transférer des données de ciblage au Thunderhawk. Dans ce cas, le Thunderhawk a les règles spéciales **vision nocturne** et **ennemi juré** jusqu'à la fin de la phase.

Interception éclair: Chaque fois qu'une attaque de tir ennemie touche le Thunderhawk, le joueur opérant peut, avant que son adversaire effectue le jet de *pénétration de Blindage*, décider de réallouer cette touche à un Stormtalon de la formation à 4 ps ou moins du Thunderhawk.

SPACE MARINES FORCE DE CHASSE

Nombre de chapitres space marines, les White Scars tout particulièrement, déploient de grandes formations d'escadrons de motards space marines pour monter en pointe de l'assaut, traquer les chefs adverses, poursuivre les troupes ennemies en fuite, ou opérer en tant que force de projection derrière les lignes ennemies. Une force de chasse est une formation autonome, parfaitement capable d'opérer seule de manière prolongée si nécessaire, ou au sein d'une armée combinée dans le cadre d'une bataille majeure.



1 capitaine



0-1 escouade de commandement



0-1 chapelain



3-6 escadrons de motards



1-3 escadrons de motos d'assaut



1-3 escadrons de motards scouts

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Tous les QG doivent avoir l'option de moto space marine.

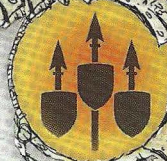
RÈGLE SPÉCIALE:

Chasseurs: Toutes les unités de la formation ont les règles spéciales **scout** et **attaque de flanc**. De plus, après le déploiement, désignez 1 QG ou 1 formation d'Apocalypse de l'armée adverse comme étant la proie des chasseurs. Toutes les unités de la formation ont les règles spéciales **ennemi juré** et **charge féroce** lorsqu'elles attaquent leur proie pendant la sous-phase de Combat.





SPACE MARINES ESCADRON STORMBRINGER



Les commandants space marines envoient les Land Speeder et les Land Speeder Storm loin en avant de la force de frappe principale pour capturer des objectifs prioritaires et contrecarrer les mouvements ennemis. Ces forces d'insertion opèrent souvent à des dizaines de kilomètres de leurs frères de bataille, leur apparition provoque stupeur et confusion, et prépare le terrain pour la bataille à venir. Une fois qu'elles tiennent leurs objectifs, elles défendront la position jusqu'à ce que leurs camarades arrivent.



3-5 Land Speeder
et/ou Land Speeder Storm

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les Land Speeder Storm de la formation ne sont pas des transports *assignés* et peuvent transporter toute unité de scouts space marines éligible.

RÈGLES SPÉCIALES :

Force d'insertion : Tous les véhicules de la formation ont la règle spéciale *scout*. De plus, les véhicules de la formation qui se *redéplient* peuvent le faire sur n'importe quel point de la table à plus de 6 ps d'une figurine ennemie, et leurs éventuels passagers peuvent débarquer après le redéploiement et ne compteront pas comme s'étant déplacés au premier tour.

Stupeur et confusion : Toute unité ennemie située dans un rayon de 12 ps d'un véhicule de la formation après qu'il a été redéployé doit immédiatement effectuer un test de *pilonnage*.

SPACE MARINES

QG DE CONTRE-ATTAQUE DU PIC DE FURION

Les Tau qui assaillirent la forteresse des chevaliers impériaux du pic de Furion n'avaient aucun moyen de savoir qu'ils se jetaient dans un piège. Dissimulées à l'extérieur de la forteresse, les forces impériales embusquées étaient prêtes à attaquer les Tau une fois les combats engagés. À la tête de cette force au rôle capital, il y avait un commandement suprême composé des chefs les plus illustres des chapitres White Scars et Raven Guard. Leur responsabilité était de coordonner la contre-attaque et d'annihiler la force d'invasion Tau.



Le Capitaine des
Ombres Shrike



Kor'sarro
Khan



1 capitaine de
la Raven Guard

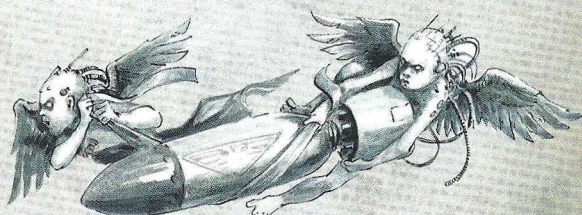


1 archiviste
White Scar

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Tapis dans les ombres: Toutes les figurines de la formation, et toute figurine amie dans un rayon de 12ps de la formation, ont la règle spéciale **dissimulation** tant que l'archiviste White Scar n'a pas été retiré comme perte.



GARDE IMPÉRIALE

ESCADRON HELLSTORM

La Garde Impériale rassemble des escadrons Hellstorm lorsqu'elle fait face à un ennemi susceptible de submerger ses régiments et ses alliés sous des hordes de fantassins, comme les bandes d'orques ou les essaims tyranides. Ces escadrons opèrent invariablement là où la concentration d'ennemis est la plus forte, et leur seul objectif est de causer le maximum de pertes chez les troupes adverses. Ils déversent des flots de liquides incendiaires, un torrent de feu qui réduit tout en cendre et en fumée. Un escadron Hellstorm n'est pas un outil conçu pour la subtilité ni pour la précision : des parterres de troupes serrées sont couverts de prométhium enflammé et bien des ennemis battent en retraite à la simple vue de plusieurs canons Inferno au lieu de tenter leur chance dans une telle fournaise.



3-5 Hellhound

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Feu combiné : Si au moins 3 Hellhound de la formation tirent avec leurs canons Inferno sur la même cible, le joueur opérant peut résoudre leur attaque en utilisant 1 gabarit de *fournaise* positionné de sorte qu'il couvre, au moins partiellement, autant de membres de l'unité ciblée que possible et que l'intégralité du gabarit soit à 12 ps et en ligne de vue du char de commandement. Les blessures non sauvegardées infligées par le *feu combiné* ont la règle spéciale **mort instantanée**.



GARDE IMPÉRIALE

ESCADRON DE CHARS "PHALANGE D'ACIER"

Les escadrons de chars Leman Russ qui composent une compagnie "Poing de l'Empereur" opèrent souvent indépendamment, auquel on les appelle des "Phalanges d'Acier". Les équipages qui intègrent ce type d'escadrons suivent un entraînement leur permettant de manœuvrer en formations très serrées, en se soutenant les uns les autres et en coordonnant leurs mouvements pour lancer une charge dévastatrice contre les pelotons ennemis. Après les avoir broyés sous leurs chenilles d'acier, les chars repartent en quête d'une autre proie.



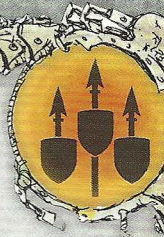
3-5 Leman Russ

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque Leman Russ peut être de n'importe quel type.

RÈGLE SPÉCIALE:

Assaut d'acier: Si au moins trois véhicules de la formation éperonnent ou effectuent une *attaque de char* contre la même cible et à la même phase, effectuez un jet sur le tableau de Masse Inexorable (Apoc. p.67) juste avant d'effectuer le test de *moral* de l'unité ciblée par l'attaque de char, ou juste avant d'effectuer le jet de *pénétration de Blindage* de l'éperonnage. Tous les chars de la formation doivent être placés en position de réaliser l'*attaque de char* ou l'*éperonnage* avant de faire le jet sur le tableau de Masse Inexorable. La formation ne peut effectuer qu'un seul jet de Masse Inexorable par tour.



GARDE IMPÉRIALE

BATTERIE D'APPUI DIRECT

"PLUIE DE FEU"

Une batterie d'appui direct se compose de trois à cinq Basilisk de la Garde Impériale. Ces gros canons fournissent d'ordinaire un appui à longue portée, faisant pleuvoir les barrages sur les cibles lointaines; une batterie d'appui direct opère beaucoup plus près de l'ennemi, tirant avec une grande précision sur les cibles qu'elle a en ligne de vue. Chaque batterie se coordonne avec les fantassins et les chars qui la soutiennent, pulvérisant l'ennemi tout en étant protégée des assauts par les gardes et les blindés impériaux.



3-5 Basilisk

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Bombardement précis: Lorsqu'un Basilisk de la formation tire avec son canon Séisme, le joueur opérant peut relancer le dé de *dévi*ation.

Appui direct: Les Basilisk de la formation ont été modifiés afin de pouvoir tirer à courte portée. Ignorez la restriction de portée minimum du canon Séisme, mais divisez par deux sa portée maximum.

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

LE CHEVALIER D'OBSDIENNE

Le Chevalier d'Obsidienne est un sans-fief solitaire qui acquit sa notoriété lors des âpres combats de la Croisade Damocles. Bien des années plus tard, alors que l'Empire Tau œuvrait au rétablissement de sa domination sur le secteur Lithesh, à l'aube de la Troisième Sphère d'Expansion, le Chevalier d'Obsidienne revint affronter son ennemi honni. Bien que l'origine de sa haine bouillonnante des Tau demeure un mystère, le chevalier est devenu la némésis de ces xenos.



LE CHEVALIER D'OBSDIENNE

[Blindage]									
CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	
6	6	10	13	12	12	4	3	6	



400 points

Type d'Unité: Marcheur Super-lourd

Composition: 1 Chevalier Paladin Sénéchal

ÉQUIPEMENT:

- Obusier à tir rapide
- 2 mitrailleuses
- Tronçonneuse Reaper
- Bouclier ionique

RÈGLES SPÉCIALES:

Attaque de flanc, béhémoth invincible, concassage, ennemi juré (Empire Tau), implacable, marteau de fureur, mouvement à couvert, peur, rage, renversement.

	Portée	F	PA	Type
Obusier à tir rapide	72ps	8	3	Artillerie 2, g ^{de} explosion
Mitrailleuse	36ps	4	6	Lourde 3
Tronçonneuse Reaper	-	D	2	Mélée

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

FER DE LANCE DE MAISON DE CHEVALIERS IMPÉRIAUX

Un fer de lance de maison se compose plusieurs chevaliers impériaux, souvent commandés par un sénéchal ou le seigneur de la maison lui-même. Lorsque les légions titaniques de l'Adeptus Mechanicus partent en guerre, des fers de lance de chevaliers les accompagnent, et sont souvent envoyés en soutien de la Garde Impériale ou des space marines. Dès leur arrivée dans la zone de guerre, ils interviennent directement dans le gros des combats pour appuyer leurs alliés, ou opèrent indépendamment en tant qu'éclaireurs rapides.



3-5 chevaliers Paladin
et/ou chevaliers Errant

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le véhicule de commandement du détachement est un chevalier seigneur de guerre (voir Codex: Chevaliers Impériaux).

RÈGLE SPÉCIALE:

Rôle tactique: Au moment de déployer cette formation, le joueur opérant doit annoncer si elle va assumer un rôle de *soutien* ou d'*éclaireurs*.

- Les chevaliers impériaux de la formation qui opèrent en tant que *soutiens* ont la règle spéciale **interception**.
- Les chevaliers impériaux de la formation qui opèrent en tant qu'*éclaireurs* ont la règle spéciale **scout**.

EMPIRE TAU

CADRE DE CHASSE D'ASSAUT INITIAL DE SHADOWSUN

Une des plus importantes batailles de la campagne Agrellan eut lieu dans la conurbation de la porte Solarus. Ce fut à cette occasion que les XV104 Riptide furent déployés pour la toute première fois. Avec le commandeur Shadowsun et les Riptide à la tête de l'attaque, les défenseurs impériaux de Solarus furent incapables de repousser les forces Tau. La contre-attaque du 83^e de blindés cadiens fut négligemment balayée, et les cités-ruches tombèrent bientôt, à peine quelques heures après les premiers échanges de tirs.



Commandeur Shadowsun



1 équipe d'escorte XV8 Crisis



6 équipes de guerriers de feu
avec transport assigné



Devulfish



6 équipes de guerriers de feu



2 équipes de cibleurs
avec transport assigné
Devulfish



2 équipes Stealth



2 XV104 Riptide



3 chars Hammerhead



3 chars Sky Ray



4 chasseurs Razorshark

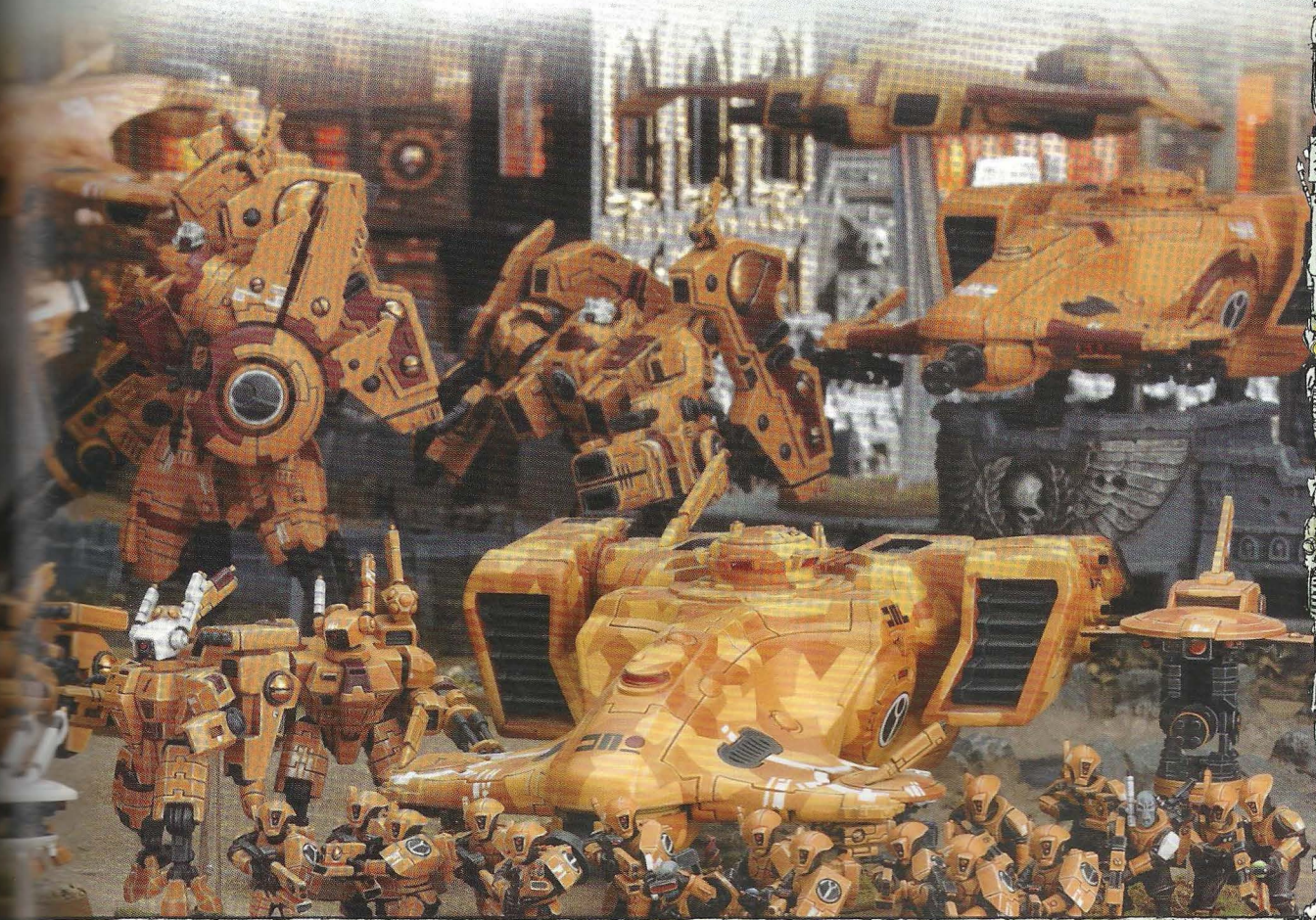


2 équipes XV8 Crisis

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

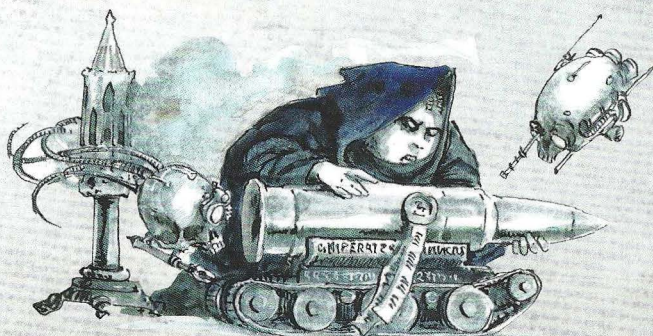
"Suivre une autre voie que celle du Tau va revient à tous nous condamner.
Ce n'est qu'en œuvrant de concert, avec courage et discipline, que nous
serons victorieux. Combattez avec ardeur et rien ne nous résistera."

- COMMANDEUR SHADOWSUN



RÈGLE SPÉCIALE:

Triés sur le volet: Le commandeur Shadowsun et les unités de la formation dans un rayon de 24ps ont les règles spéciales **sans peur** et **ennemi juré**.



EMPIRE TAU

ESCADRON DE PIRANHA VAGUE DE FEU

Les escadrons Vague de Feu sont conçus pour fournir un tir d'appui nourri aux forces terrestres Tau assiégées. Ces Piranha ont des réserves de carburant limitées, en faveur de munitions supplémentaires. Si une attaque Tau venait à défaillir, ou si une ligne défensive commence à s'effondrer, un escadron Vague de Feu est rapidement détaché de la réserve centrale pour aller stabiliser la situation ; il fonce et utilise sa puissance de feu pour juguler l'attaque ennemie, avant de retourner à sa base pour se ravitailler et remplacer les pertes.



 5 Piranha

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES :

Ravitaillement : Lorsque toutes les figurines survivantes de la formation terminent leur phase de Mouvement à 6 ps ou moins d'un bord de table, la formation peut être placée en *réserve imminente*. Elle peut retourner en jeu à n'importe quel tour suivant, à plein effectif (soit 5 figurines), et avec ses *armes détruites* réparées, ses PC restaurés et ses drones remplacés.

Formation de réserve : La formation doit être placée en *réserve stratégiques*, et ne peut pas entrer en jeu avant le deuxième tour de jeu.

EMPIRE TAU

CONSEIL DES ÉTHÉRÉS

Une coalition, le plus haut degré d'intégration militaire chez les Tau, est présidée par un conseil d'éthérés spécialement assigné, composé d'au moins trois membres de haut rang de leur caste. Si un seul éthéré inspire un respect et une obéissance inconditionnels à tous les autres Tau, alors la présence d'un conseil au grand complet insufflé une ferveur quasi fanatique aux autres représentants de leur race. Chaque ordre donné par le conseil est exécuté avec une diligence monomaniaque, quel que soit le coût exigé en termes de ressources ou de pertes Tau. Heureusement, un sacrifice aussi extrême est rarement nécessaire, car le pouvoir élémentaire collectif du conseil garantit presque toujours une victoire rapide dans les batailles auxquelles il participe directement.



0-1 Aun'Va



1-5 éthérés



0-1 Aun'Shi

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le conseil doit se composer d'au moins 3 personnages.

RÈGLES SPÉCIALES:

Ferveur fanatique: La portée de la règle spéciale *l'échec n'est pas envisageable* des personnages de la formation qui la possèdent est de 24ps (au lieu de 12). Cependant, si toutes les figurines de la formation sont retirées comme pertes au cours d'une mission qui utilise les *points de victoire stratégiques*, le camp adverse reçoit 1 point de victoire stratégique supplémentaire.

Invocation collective des éléments: Chaque personnage de la formation peut invoquer 1 pouvoir élémentaire supplémentaire lorsqu'elle utilise la règle spéciale *invocation des éléments*.

EMPIRE TAU

CADRE DE CHASSE

Il existe divers types de cadre Tau, mais le plus répandu, et de loin, est le cadre de chasse. Il s'agit d'une formation d'armes combinées, composée d'infanterie, d'exo-armures et de chars. La composition exacte de chaque cadre de chasse varie selon la mission à accomplir, l'adversaire qu'on affronte, des autres formations d'appui disponibles et de la stratégie d'attaque préférée du commandeur. Les tactiques Tau assurent une coordination efficace entre tous les éléments qui forment le cadre – de l'infanterie aux exo-armures, des drones aux chars, tous doivent œuvrer à l'unisson afin de vaincre l'ennemi.



1 commandeur



1 équipe d'escorte XV8 Crisis



0-3 sabres de feu



3+ équipes de guerriers de feu



0-3 parentés de carnivores kroots



2-6 équipes XV8 Crisis



1-3 équipes Stealth



1-3 équipes de cibleurs



0-3 escouades de frelons vespides



1-3 escadrons de drones



2-6 Piranha



2-6 équipes XV88 Broadside



2-6 chars Hammerhead



1-3 chars Sky Ray



1-3 équipes de drones snipers

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.



"Certaines choses de la guerre revêtent une importance qui ne peut être appréhendée que par les commandeurs. Envoyer des milliers à la mort pour que des millions l'emportent n'est pas une prérogative, mais un fardeau."

- COMMANDEUR PURETIDE

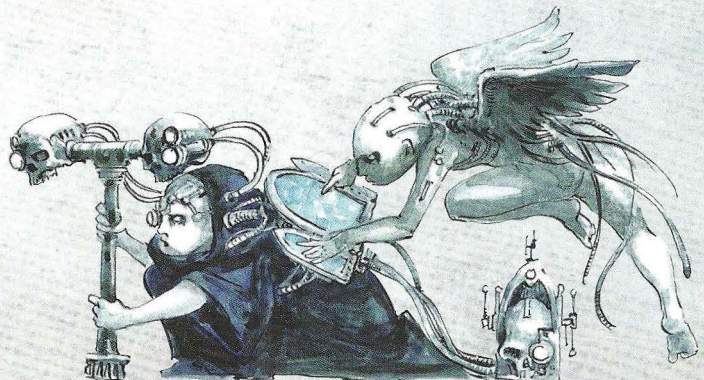


RÈGLES SPÉCIALES:

Sens aiguisés.

Structure de commandement efficace: Lors d'une mission utilisant la règle spéciale *réserves stratégiques*, cette formation peut arriver des *réserves stratégiques* dès le premier tour de jeu.

Organisation optimisée: La portée de la règle spéciale *appui feu* des figurines de la formation qui la possèdent est de 12 ps (au lieu de 6), à condition de l'utiliser pour appuyer une unité de la même formation.



NEXUS DE DRONES VX1-0

Les Tau ne sacrifient jamais des vies inutilement, c'est pourquoi ils utilisent des drones pour assurer certaines tâches à la place des guerriers de feu lorsque la situation le permet. Ces formations, appelées "nexus", comprennent des myriades de drones reliés par un réseau collectif. Un nexus peut inclure tous les types de drones fabriqués par les Tau, de l'humble drone d'attaque au drone impulseur très perfectionné. La formation qui en résulte dépasse la somme de ses parties quand tous les drones sont synchronisés. Ils peuvent partager leurs informations, ce qui fait d'eux une armée à part entière, capable de réagir rapidement aux mouvements de l'ennemi et d'utiliser les données qu'ils collectent pour améliorer leurs solutions de tir et leurs réponses tactiques.



12+ drones d'attaque,
de ciblage et/ou de
défense

0+ drones snipers

0+ drones
lance-missiles

0+ drones de
reconnaissance

0+ drones inhibiteurs

0+ drones impulseurs

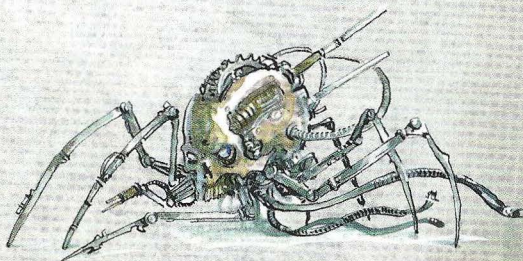
RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les drones sélectionnés doivent être organisés en unités d'au moins 4 figurines. Ces unités peuvent inclure des drones de différents types si vous le souhaitez.

RÈGLE SPÉCIALE:

Solutions de tir améliorées:

Tous les drones de la formation ont +1 en Capacité de Tir.



EMPIRE TAU

CADRE D'INTERDICTION BLINDÉ

Le cadre d'interdiction blindé est parfaitement taillé pour affronter les formations adverses qui ne disposent pas d'une capacité antichar efficace. Les Hammerhead du cadre utilisent leur vitesse pour manœuvrer et concentrer leur puissance de feu sur la cible, et se fient à leur blindage pour essuyer la réplique éventuelle. Le véhicule de commandement est équipé d'un système de désignateurs laser sophistiqué, permettant au chef de char de superviser le cadre depuis l'habitacle tout en dirigeant ses tirs avec efficacité.



3-5 chars Hammerhead

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Désignateur laser matriciel: Tant que le *véhicule de commandement* de la formation n'a pas été réduit à l'état d'épave ou n'a pas subi un dégât *explosion*, le joueur Empire Tau reçoit 1D3+1 *pions désignateurs laser* à chacun de ses tours. Il place ces pions au début de sa phase de Tir à côté de n'importe quelle unité ennemie en ligne de vue du véhicule de commandement.

EMPIRE TAU

ESCADRILLE PARADOXE

Les bombes à stase employées par les escadrons Paradoxe sont des armes terriblement puissantes, dont le potentiel destructeur peut être combiné pour creuser une brèche dans le continuum espace-temps, créant ainsi une redoutable anomalie temporelle. Plusieurs bombes doivent être larguées en même temps et selon un schéma spécifique afin d'obtenir l'effet désiré, ce qui requiert une coordination au centième de seconde de la part des pilotes de Sun Shark prenant part à l'attaque. La cible piégée dans l'anomalie qui en résulte est propulsée dans le flot du temps, et réapparaît au même endroit, mais à des millions d'années dans le futur ou le passé. Néanmoins, il arrive que l'attaque produise l'effet inverse : la cible est remplacée par une version précédente d'elle-même, miraculeusement vierge de tous les dégâts qu'elle a subis depuis le début de la bataille.



3-5 bombardiers Sun Shark

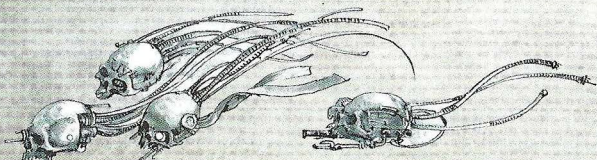
RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLE SPÉCIALE:

Attaque paradoxale: Si la formation est en *schéma d'attaque en pointe*, et s'il lui reste au moins 3 bombes à impulsions, 1 aéronef de la formation peut effectuer un seul *bombardement* en utilisant le profil ci-dessous. Aucun autre aéronef de la formation ne peut effectuer un bombardement pendant la même phase, et tous les aéronefs de la formation comptent comme ayant utilisé leur bombe à impulsions à l'issue de l'attaque (effectuez normalement les jets pour déterminer si leurs générateurs en créent d'autres).

Portée	F	PA	Type
-	D	1	G ^{de} explosion, paradoxe

Paradoxe: Sur 1 au jet sur le tableau des Armes Destructrices, les figurines attaquées récupèrent les PV ou les PC perdus *plus* tôt au cours de la bataille, au lieu des effets habituels.



EMPIRE TAU

CADRE DE SOUTIEN LONGUE PORTÉE

Un cadre de soutien longue portée associe des équipes de cibleurs et des *exo-armures Broadside* au sein d'une formation particulièrement redoutable. Les cibleurs opèrent en avant des équipes *Broadside* chargées de les soutenir. Ils infiltrent les lignes adverses en se déployant à couvert, puis observent les mouvements ennemis et utilisent leurs désignateurs pour guider les armes lourdes des *Broadside*. Souvent l'ennemi ne saura qu'il était épié qu'en étant frappé par les tirs meurtriers des *exo-armures*.



1-3 équipes de cibleurs



3-6 équipes XV88 Broadside

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Équipes de détection dédiées: Chaque *pion désignateur laser* placé par les unités de cibleurs de la formation compte pour 2 lorsqu'il est utilisé par une équipe *Broadside* de la formation.

Observateurs cachés: Les équipes de cibleurs de la formation ont les règles spéciales **infiltration** et **dissimulation**. Une unité de la formation perd immédiatement la règle spéciale **dissimulation** si elle quitte sa position de départ (pour quelque raison que ce soit) ou si elle effectue une attaque de tir avec autre chose que ses désignateurs laser.





APPENDICES

Bien que l'Empire Tau soit extrêmement jeune, du moins lorsqu'on le compare aux autres races de la galaxie qui voyagent dans l'espace, il a déjà livré des centaines de guerres avec ses voisins, en opposant sa technologie de pointe aux guerriers des autres factions. Cet appendice examine certains des premiers conflits qui inaugurèrent les relations entre les Tau et l'Imperium.

BATAILLE DE POLIA

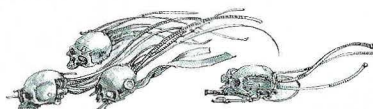
Lorsque la flotte-ruche Kraken envahit l'Ultima Segmentum, les forces impériales de toute la Bordure Orientale furent détournées pour aller à la rencontre de cette nouvelle menace. Y voyant une opportunité d'étendre leur empire, les Tau profitèrent de ce que l'Imperium était occupé ailleurs pour annexer rapidement une série de mondes impériaux le long de leurs frontières. Le contrôle de Nimbosa, la plus importante de ces planètes d'un point de vue stratégique, fut décidé dans la cité industrielle de Polia: les gardes impériaux des Premiers-nés vostroyens se heurtèrent aux cadres de chasse Tau du commandeur Brightsword au cours d'une confrontation épique.

La plupart des unités de la Garde Impériale ayant été redéployées pour contrer les tyrannies, les Tau envoyèrent une vaste force d'invasion sur Nimbosa. Le commandeur Brightsword, le chef des Tau, entreprit l'extermination systématique de la population. La seule force impériale capable de lui résister était le IX^e de Premiers-nés vostroyens, qui se retrancha dans Polia. Les Premiers-nés du graf Toschenko savaient que leur seul espoir était de tenir assez longtemps pour que les renforts arrivent, ce qui pouvait prendre des semaines, voire des mois.

Le complexe manufacturier était une immense zone industrielle dont les bâtiments s'élevaient haut dans le ciel. Il se composait de dizaines d'ateliers mécanisés, d'un labyrinthe d'archives de l'Administratum qui s'étendait sur six blocs, d'une cathédrale de l'Éclésiarchie et du grand manufactorum lui-même.

Les Vostroyens se protégèrent sur-le-champ, en établissant un réseau de points fortifiés où ils pourraient retenir les Tau. Les murailles internes furent abattues pour faciliter les manœuvres, et on utilisa des machines industrielles pour improviser des barricades avec les débris. Plusieurs bâtiments furent minutieusement piégés, tandis que ceux qu'on jugeait indéfendables furent pillés de tout ce qu'ils contenaient d'utile, avant que des ingénieurs les remplissent d'assez d'explosifs pour les faire s'écrouler le moment venu.

On stocka les munitions dans trois sites clés, le grand manufactorum fut renforcé avec des cloisons pare-balles et consolidé avec des madriers, sans oublier l'installation d'un réseau vox relié aux autres positions. Toschenko et ses officiers firent du manufactorum leur QG, et les Vostroyens l'appelèrent bientôt la "forteresse de Toschenko".



BRIGHTSWORD PASSE À L'ATTAQUE

Lorsqu'arriva l'armée de Brightsword, elle trouva des forces impériales parées au combat. D'autres commandeurs Tau moins impétueux auraient offert une chance de reddition à l'ennemi, mais Brightsword était un disciple du belliqueux Farsight, et dans une démonstration d'agressivité typique du sept de Vior'la, il lança l'attaque. Des bancs de Devilfish ouvraient la voie tandis que les Sky Ray et les Hammerhead pilonnaient les positions impériales avancées. Des équipes de cibleurs descendirent en rappel de leurs transports antigravs et engagèrent des fusillades sanglantes avec les Vostroyens pour prendre le contrôle des toits.

Ayant établi une tête de pont, Brightsword espérait bombarder la Garde Impériale jusqu'à ce qu'elle se rende, mais les murs de la cathédrale et de la forteresse de Toschenko étaient trop robustes pour les armes dont il disposait au sol. Après plusieurs jours de bombardement, les Impériaux ne montraient aucun signe de capitulation; utilisant le barrage de tirs de sa force comme un couvert, Brightsword employa une variation de la philosophie du Kauyon et envoya des kroots submerger les gardes. Ils furent accueillis par un rideau de lasers qui déchira leurs rangs et ralentit leur avance. Cependant, les tirs précis des fusils-rails des cibleurs firent taire les armes lourdes impériales, et les kroots finirent par pénétrer dans la cathédrale. Une fois à l'intérieur des anciens murs, les partents de carnivores kroots taillèrent les défenseurs vostroyens en pièces et les dévorèrent.

Toschenko se rendit compte que son ennemi isolait systématiquement un point défensif après l'autre et l'éradiquait. Les Impériaux n'avaient aucune chance de l'emporter à moins de lancer une contre-attaque. L'ordre de monter à l'assaut fut répercuté le long des positions vostroyennes. Plus de deux mille Premiers-nés jaillirent de leur couvert dans l'usine et chargèrent dans les rues jonchées de cratères jusqu'à la cathédrale où leurs camarades se faisaient exterminer. Avides de vengeance, ils déboulèrent dans l'édifice uniquement pour voir les kroots battre en retraite devant leur fureur.

Forts de ce succès apparent, Toschenko et ses hommes, soutenus parce qu'il restait de chars, continuèrent plus avant pour engager le combat avec plusieurs unités Tau qui avaient pris position dans les ateliers. Les gardes qui se ruaient dans les rues rencontrèrent peu de résistance; leur avant-garde n'était qu'à quelques mètres d'une barricade lorsque Brightsword déclencha son piège. Des exo-armures Crisis tirèrent sur les gardes depuis les toits. Les chars étaient pulvérisés par des missiles guidés frappant leur blindage arrière, et des équipes Stealth camouflées et armées de canons à induction fauchaient des compagnies d'infanterie entières.

À l'avant, l'escouade de commandement de Toschenko fut prise à découvert et abattue par une rafale fulgurante. Le graf Toschenko, ensanglanté, se releva et arracha la bannière régimentaire des mains inertes de son porteur pour exhorter ses hommes à lutter jusqu'au dernier. Les survivants se rallièrent à lui, et une bataille monumentale éclata. Sentant que l'ennemi était presque vaincu, les guerriers de feu déferlèrent et ajoutèrent leurs fusils à impulsions à la rage des combats. Les rues étaient le théâtre d'une mêlée tourbillonnante.

Des centaines de guerriers Tau périrent comme les gardes impériaux les tailladaient à coups de baïonnettes et d'épées tronçonneuses, mais les Vostroyens étaient condamnés. Prenant la tête de son escorte, Brightsword s'envola au-dessus de son armée et d'une seule volée, tua Toschenko et tout espoir de victoire impériale.

LA PREMIÈRE CROISADE DAMOCLES

La Croisade Damocles fut une campagne militaire telle qu'il y en eut beaucoup dans la Bordure Orientale avant l'arrivée des flottes-ruches tyranides. Partout où l'Imperium était défié, la guerre suivait. En 742.M41, une croisade de ce type devait être lancée dans le secteur Lithesh.

Un cordon de sous-secteurs impériaux qui s'étendait du golfe Damocles à l'anomalie de la faille Perdus subissait de graves perturbations dues aux raids de pirates eldars et à la recrudescence de tempêtes Warp. Alors que l'Imperium s'efforçait de reprendre le contrôle de la région, on découvrit qu'une race alien, appelée les Tau, s'alliait à des factions impériales dissidentes. Les marchandises et artefacts xenos qui inondaient les systèmes voisins représentaient un danger évident.

Les investigations inquisitoriales révélèrent des preuves de l'activité des Tau dans les secteurs adjacents. On en tira la conclusion qu'ils constituaient une menace majeure, et le cardinal Esau Gurney de Brimlock lança un appel officiel à la croisade afin d'aller purger les xenos. La croisade s'articulait autour d'une douzaine de vaisseaux de ligne, de cinq compagnies space marines provisoires composées de contingents issus d'une dizaine de chapitres, et de dix-neuf

régiments de la Garde Impériale, dont sept de la planète Brimlock. La croisade se dirigea d'abord vers le sous-secteur Timbra, où les colons humains coexistaient avec les aliens. Les croisés commencèrent par réinstaurer la règle impériale dans les colonies Garrus et Kleist. Les individus accusés de commerce avec les Tau furent jugés et punis lors d'assises spéciales tenues devant les croisés courroucés. Une fois les colonies recadrées, la croisade repartit pour engager le tout premier combat avec les Tau dans le système inhabité de Hydass.

Sept navires de guerre Tau d'un tonnage équivalent à celui d'un croiseur furent détectés aux abords du système. La flotte de croisade attaqua immédiatement, pour s'apercevoir que les Tau disposaient de puissantes torpilles à longue portée, qui forcèrent les Impériaux à rompre leur formation. On largua des vagues de bombardiers, mais elles furent contrées par les escortes Tau qui décollèrent de leurs vaisseaux amiraux. Un croiseur d'attaque space marine appuyé par une escadre de frégates de classe Sword porta le coup décisif. En perçant la formation Tau, ils infligèrent de terribles dégâts et découvrirent que les bordées Tau manquaient de puissance. Les Tau lâchèrent un écran d'escorteurs pour couvrir leur dégagement. Un bâtiment Tau ne put se retirer et explosa alors que son équipage abandonnait le navire.

ATTERRISSAGE SUR SY'L'KELL.

Le système Sy'l'kell abritait apparemment un agrimonde fertile dont la population était estimée à sept millions de Tau. Il était défendu par une station orbitale, les vaisseaux du système et les restes de la flotte rencontrée à Hydass. Le conseil de guerre de la croisade désigna le capitaine Rumann des Iron Hands pour prendre le commandement interarmes de l'assaut. La flotte impériale entama une approche rapide, tout en pilonnant la station orbitale. Son armement n'était pas aussi important que redouté, et les Iron Hands l'abordèrent. La flotte Tau se désengagea presque instantanément et ne subit aucun dommage sérieux. On présuma que les Tau préféraient évacuer le personnel clé de la planète au lieu de la défendre. Les Iron Hands surclassèrent rapidement les défenseurs de la station et la purgèrent par le feu. Elle servirait de quartier général aux Impériaux en vue de la campagne au sol.

Les space marines des Scythes of the Emperor établirent une zone d'atterrissage et le 17^e de Dragons de Brimlock se posa pour apporter le soutien de son artillerie. La réplique des Tau fut expéditive, sous la forme d'une formation d'infanterie mécanisée bien équipée appuyée par des blindés. L'antigrav Tau baptisé le Hammerhead se montra à la hauteur du Leman



Russ, et les fantassins Tau firent démonstration de leur habileté à soutenir leurs chars. Les Dragons subirent de lourdes pertes lorsque des soldats ennemis vêtus d'imposantes armures de saut leur tendirent une embuscade dans les reliefs. Seule l'intervention de la 4^e C^{ie} de Troupes de Choc et des Scythes of the Emperor permit d'éviter le massacre.

Tandis que la croisade approchait des centres de population de Sy'l'kell, les Tau évacuaient les ouvriers les plus qualifiés et démantelaient toute technologie avancée. Lorsque le 9^e de Fusiliers de Brimlock atterrit, la résistance Tau s'effondra et tous les objectifs furent bientôt capturés et la planète dûment purifiée.

Pendant qu'on organisait la traversée du golfe de Damocles jusqu'au sous-secteur Kendral, une force expéditionnaire fut envoyée dans le système Viss'el pour s'occuper des Tau installés là. Les reconnaissances avancées révélèrent que la sixième planète était un monde aqueux couvert de glaces, sur lequel les Tau avaient

établi des colonies de pêcheurs. Comme la planète n'était pas d'une grande importance stratégique, on la soumit à un bombardement orbital qui fit fondre la glace autour des colonies majeures et les détruisit.



DÉSASTRE ÉVITÉ À PRA'YEN

Après cinq mois de voyage dans le golfe, la croisade déboucha dans un système contrôlé par les Tau du sous-secteur Kendral. La dernière planète du système, Pra'yen, était protégée par une station orbitale, qui constituait à l'évidence la première ligne d'un système de défense. Les commandants de la flotte impériale supposèrent que cette station ne serait pas plus dangereuse que celles qu'ils avaient déjà rencontrées, mais elle se montra beaucoup plus redoutable, car dotée de canons-rails lourds dont les premières

salves mutilèrent l'*Honour of Damlass*. La flotte rompit sa formation juste au moment où onze vaisseaux Tau émergeaient de l'autre côté de Pra'yen. Les escortes impériales attaquèrent la station pendant que le gros de la flotte filait vers les vaisseaux Tau. L'armada Tau concentra ses torpilles sur le *Regent Lakshimbai*, un croiseur léger de classe Dauntless; un tir chanceux perça ses cloisons, ce qui déclencha une surcharge du réacteur à plasma, anéantissant le bâtiment. Toutefois, la flotte impériale avait toujours l'avantage numérique, et les Tau furent sévèrement châtiés.

Les escortes subissaient de lourdes pertes face à la station. Or, lorsqu'elles arrivèrent assez près, une sphère de guerre kroot apparut de nulle part et accéléra soudainement en direction des transports impériaux. La flottille n'eut d'autre choix que de se disperser. Heureusement, le mastodonte kroot était lent et ses canons avaient une portée limitée, mais du fait de sa seule taille, il semblait assuré d'éradiquer les transports et leurs milliers de passagers.



Le salut vint sous la forme du *Blade of Woe*, cuirassé de classe Retribution et vaisseau de l'amiral Jallaque. Laissant au reste de la flotte le soin d'achever les navires de guerre Tau, l'amiral avait viré de bord pour aller prêter main-forte aux escortes lorsque la sphère de guerre surgit. Poussant l'accélération au maximum, le grand vaisseau dépassa la sphère pesante et pivota sur sa trajectoire. Le premier échange de bordées prouva que le *Blade of Woe* avait la plus grosse puissance de feu, et ses salves rongèrent progressivement la sphère.

La victoire de la flotte de croisade lui avait coûté très cher. Bien que la flotte et la station orbitale des Tau aient été détruites, l'Imperium avait perdu quatre vaisseaux de ligne et quatorze escortes. Les Tau avaient acquis une nouvelle forme de respect aux yeux des Impériaux.

DAL'YTH EN DANGER

En dépit du désir de certains commandants de rebrousser chemin, la proximité d'une planète majeure Tau était trop tentante. Dal'yth était protégée par trois stations orbitales, mais leur armement était insuffisant et elles furent détruites à loisir.

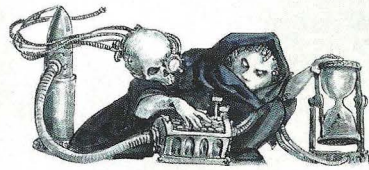
Une nouvelle flotte Tau pouvait arriver à tout moment, la flotte impériale lança donc un assaut immédiat; des dizaines de modules d'atterrissage space marines, appuyés par des chasseurs, frappèrent directement la plus grande cité de la planète, Gel'bryn. Toutefois, leur attaque audacieuse se révéla funestement téméraire, car ils furent tués jusqu'au dernier par un cadre d'exo-armures de réaction rapide.

Peu de temps après, le gros des armées de croisade se déploya sur les plaines bosselées de Dal'yth; d'innombrables gardes impériaux et leur appui blindé se déversèrent par les gueules d'immenses cargos.



Le dropage fut contesté par de vastes escadrilles d'aéronefs Tau, mais l'opération finit par réussir. Toute la force de croisade avait fini par mettre pied sur la planète et l'invasion put débuter. Le réseau routier des Tau favorisa grandement la progression impériale, qui put ouvrir un front devant la cité de Gel'bryn avant même que ne se forme une ligne défensive.

Le fer de lance impérial constitué de titans et de formations blindées marcha sur la cité. Pendant son avance, des missiles ennemis furent tirés de derrière les collines et les bois, et infligèrent de lourdes pertes. Des unités durent être détachées pour repousser les cibleurs Tau, mais elles furent contre-attaquées par des troupes de saut dotées de champs de camouflage.



La cohérence des attaquants se rompait graduellement au point qu'en atteignant la périphérie de Gel'bryn, il n'y avait plus un, mais trois fers de lance à l'avant de la force principale. L'un d'eux était l'unité de titans de la Legio Thanataris. Elle fut contrée par des Manta, les mêmes appareils qui avaient été largués par les vaisseaux de guerre Tau lors des batailles spatiales précédentes. Le deuxième fer de lance était majoritairement composé de fantassins légers vétérans des Fusiliers de Rakarshan, qui avait su utiliser les couverts avec suffisamment d'intelligence pour éviter les dégâts. Ils durent faire face à l'ost de guerriers kroots qui tenaient les bâtiments dans cette zone de Gel'bryn. Le troisième était un détachement de croisés space marines incluant des frères de bataille des Iron Hands, des Ultramarines et des Scythes of the Emperor. Face à eux, les Tau envoyèrent leur propre élite : leurs fantassins lourds de saut. Les contre-attaques Tau minutées freinèrent l'élan de l'attaque impériale à vingt milles environ de l'enceinte de Gel'bryn.

IMPASSE ÉPUISANTE

La progression des forces impériales était temporairement stoppée; le commandant de l'opération, le général Wendall Gauge, dut ordonner à ses troupes de s'enterrer pour se prémunir du gros des tirs des Tau. Les xenos dominaient en matière de combat nocturne, et exploitèrent leurs capacités pour se placer à portée extrême de leurs armes, ouvrir le feu et se retirer à l'aube. Les patrouilles space marines rattrapaient un peu les choses, mais les pertes s'accumulaient. S'ajoutait à cela l'inquiétude constante de voir arriver une flotte Tau amenant des renforts des autres septs. Le front semblait se garnir de nouveaux guerriers Tau à mesure que le siège se prolongeait.

Le haut commandement impérial conclut que Dal'yth était un monde auquel les Tau ne renonceraient pas, et qu'il ne restait pas assez

de ressources à la croisade pour accomplir cette tâche. L'inquisiteur Grand, qui accompagnait la croisade, militait en faveur d'une évacuation suivie de l'Exterminatus, les Tau étant assurément trop dangereux pour qu'on leur laisse le droit d'exister. Toutefois, les forces impériales au sol considéraient les Tau comme des adversaires honorables, et marquèrent leur opposition à une sanction aussi extrême. Pendant que le conseil de guerre de croisade se perdait en débats internes, le général Gauge passa à l'action. Il plaça les titans sous son commandement avec les régiments de Brimlock, et l'armée marcha à nouveau sur Gel'bryn. L'artillerie commença par pilonner d'autres secteurs et les chasseurs de la Marine Impériale attaquèrent les aérodromes. Les pertes furent sévères, mais les aéronefs Tau étaient maintenus loin du front. La force de frappe captura son objectif principal – une ville abritant un pont – dans les premières heures, prenant les Tau par surprise. La contre-attaque vint sous la forme d'unités ultra-mobiles déployées par les omniprésents Manta. Le reste de la journée vit la bataille se répercuter dans les faubourgs de Gel'bryn. Lorsqu'elle prit fin, les forces de Gauge étaient à peine à cinq milles de dizaines de milliers de Tau pris au piège. Les troupes Tau se désengagèrent dans la nuit et se retirèrent derrière une autre ligne de défense au-delà de Gel'bryn. Au matin, les Tau étaient partis et même si la cité était encore infestée de kroots et encombrée des débris dus aux attaques space marines précédentes, l'astroport fut rapidement sécurisé.

Les Tau s'étant retirés très loin, l'astroport constituait une excellente plate-forme d'évacuation et Gauge ne se fit pas prier. Le désaccord de l'Inquisition et de l'Adeptus Astartes fut balayé par le décret de l'inquisiteur Kryptman de retourner à Brimlock avec toutes les forces disponibles. Les Tau comprirent qu'il valait mieux laisser faire et le cessez-le-feu fut respecté par les deux camps.

L'Imperium avait appris à respecter l'art de la guerre Tau, et les Tau avaient découvert l'échelle véritable et la cruauté d'une galaxie qu'ils croyaient être leur propriété.



INDEX

Atouts Stratégiques	37	Escadron de Chars "Phalange d'Acier"	48	Heures de Gloire de Damocles	41
Batterie d'Appui Direct "Pluie de Feu"	49	Escadron de Piranha Vague de Feu	54	Hululeurs	35
Cadre d'Assaut Initial de Shadowsun	52	Escadron Hellstorm	47	Kroktars	35
Cadre de Chasse	56	Escadron Stormbringer	45	Mission - À la Poursuite de Shadowsun ...	39
Cadre de Soutien Longue Portée	61	Fer de Lance de Maison		Mission - La Bataille d'Agrellan Prime ...	25
Cadre d'Interdiction Blindé	59	de Chevaliers Impériaux	51	Mission - Rasez Tout!	40
Catastrophes Surnaturelles d'Agrellan	36	Fiches Techniques	42	Mission - Un Tigre en Cage	38
Chevalier d'Obsidienne, Le	50	Fiches Tech. de la Garde Impériale	47	Nexus de Drones VX1-0	58
Conseil des Éthérés	55	Fiches Techniques de l'Empire Tau	52	Périls Uniques de Voltoris	35
Escadrille Paradoxe	60	Fiches Tech. des Chevaliers Impériaux	50	QG de Contre-attaque du Pic de Furion ...	46
Escadrille Stormclad	43	Fiches Techniques des Space Marines	42	Règles d'Engagement de Damocles	34
Escadron Blindé d'Avant-garde	42	Force de Chasse	44	Vendells	35



WARHAMMER[®]

40,000



À LA FRONTIÈRE DE LA GUERRE

Il y a de cela des décennies, une croisade impériale chassait les Tau du golfe de Damocles, une vaste région de l'espace englobant des dizaines de systèmes. Aujourd'hui, les Tau sont de retour, déterminés à racheter leur défaite. Partout dans le golfe de Damocles éclatent des batailles planétaires entre les cadres d'invasion Tau menés par le commandeur Shadowsun et les forces de défense impériales coalisées. L'entrée en lice des chevaliers de la maison Terryn et des space marines du chapitre des White Scars a ralenti l'assaut des Tau, mais même ces puissants guerriers ont été incapables de sauver le monde-ruche primordial d'Agrellan. Le destin du golfe de Damocles est dans la balance, et la victoire est âprement disputée.

Au sommaire :

LE GOLFE DE DAMOCLES : Une histoire détaillée de l'invasion du golfe de Damocles par le commandeur Shadowsun, ses batailles et ses féroces guerriers.

LA BATAILLE D'AGRELLAN PRIME : Un rapport de bataille grandiose, basé sur le siège d'une cité-ruche impériale et opposant les chevaliers impériaux et les space marines à une immense force d'assaut Tau.

GALERIE DE FIGURINES : Des photos saisissantes des figurines Citadel impliquées dans la campagne.

RÈGLES D'ENGAGEMENT : Des règles, des atouts stratégiques et des missions inédits pour Apocalypse.

FICHES TECHNIQUES : 18 nouvelles formations d'Apocalypse, dont l'escadrille Stormclad space marine, le fer de lance de maison de chevaliers impériaux et le cadre de chasse de l'Empire Tau.

ISBN 978-1782532361



9 781782 532361



FRENCH
LANGUAGE

IMPRIMÉ
EN CHINE

01 04 01 99 039

Un supplément pour



Un exemplaire de Warhammer 40,000 et de Warhammer 40,000 : Apocalypse sont nécessaires pour pouvoir utiliser ce supplément.



CITADEL



GAMES
WORKSHOP

games-workshop.com