

PANDORAX™



WARHAMMER
40,000

ZONE DE GUERRE APOCALYPSE

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

CLASSIFIED

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
L'INCURSION DE PANDORAX.....	7
CHRONOLOGIE	20
RAPPORT DE BATAILLE : SAUVER LE REVENGE, 960.M41	24
MISSION DE PANDORAX – SAUVER LE REVENGE	25
LES FORCES DE L'IMPERIUM.....	26
LES HORDES DU CHAOS	27
CONTRE L'ABORDAGE	28
GALERIE DE FIGURINES.....	29
RÈGLES D'ENGAGEMENT.....	34
TERRAINS UNIQUES DE PANDORAX.....	35
MISSIONS DE PANDORAX	
Bastion minier.....	37
Apocalypse démoniaque	38
La guerre souterraine.....	39
ATOUTS STRATÉGIQUES DE PANDORAX	40
HEURES DE GLOIRE DE PANDORAX	41
FICHES TECHNIQUES	
SPACE MARINES DU CHAOS	42
DÉMONS DU CHAOS.....	50
GARDE IMPÉRIALE	52
IMPERIUM	57
DARK ANGELS.....	59
CHEVALIERS GRIS	61
APPENDICES	64
INDEX.....	68

Écrit par : Jervis Johnson Couverture : Kevin Chin

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

Traduction : Gil Charpenet, Sylvain Clément, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2013, 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 : Pandorax, 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

À travers tout l'Imperium se déroulent d'immenses campagnes pour contrôler des planètes vitales ou anéantir l'ennemi haï. Ces conflits sont d'une telle ampleur qu'ils infléchissent le cours de l'histoire, et ils durent des années, voire des décennies.

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.

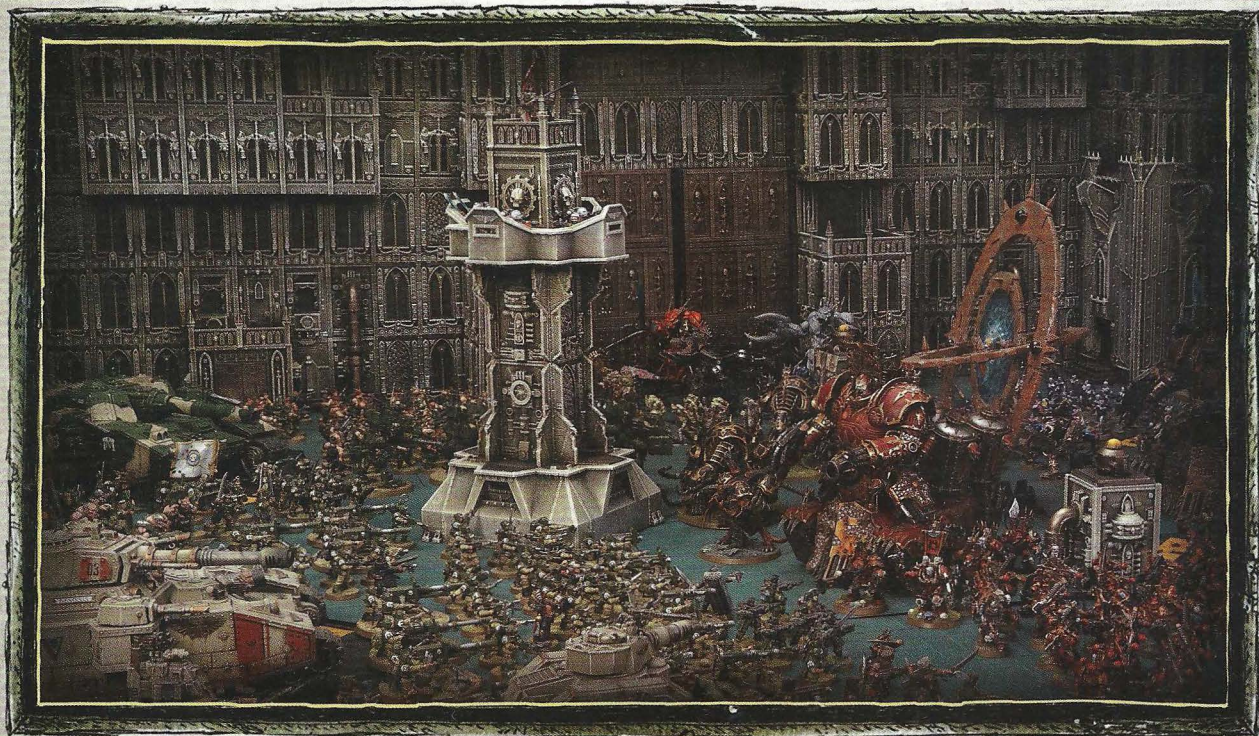
Ce livre décrit la zone de guerre de Pandorax, et les batailles acharnées qui s'y déroulèrent entre une armée d'incursion du Chaos menée par Abaddon le Fléau, et les forces de l'Imperium dirigées par le commandeur Azrael des Dark Angels. La campagne s'est étendue à travers tous le système Pandorax, tant dans les profondeurs de l'espace qu'à la surface infestée de monstres du monde hostile Pythos, sous le sol duquel gît un portail Warp inactif baptisé Cache de la Damnation. Abaddon est parvenu à réactiver cette dernière, et s'en est servi pour faire déferler des hordes de démons sur la planète. Au plus fort de la campagne, les space marines du Chaos et les démons s'opposaient à une immense armée de la Garde Impériale, renforcée par la venue du chapitre des Dark Angels au grand complet, ainsi que par une confrérie de Chevaliers Gris.

ZONES DE GUERRE D'APOCALYPSE

Chaque zone de guerre d'Apocalypse est un supplément aux règles d'Apocalypse, spécifique à une campagne fameuse de l'histoire de la galaxie de Warhammer 40,000. Une telle zone de guerre est introduite par 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 en question. Nous espérons que cela peut servir d'exemple de ce à quoi on peut parvenir avec un peu de temps et d'efforts, et d'inspiration pour vos propres parties d'Apocalypse.









L'INCURSION DE PANDORAX

L'IncurSION de Pandorax a eu lieu entre 959.M41 et 961.M41, quand une flotte de la Black Legion envahit le système Pandorax et s'empara du monde impérial Pythos. Sous sa surface se trouvait le portail Warp nommé Cache de la Damnation, qu'Abaddon activa pour lâcher une légion démoniaque. Les forces impériales entreprirent une campagne pour reprendre Pythos et fermer la Cache de la Damnation, campagne qui se déroula d'abord dans l'espace, puis à la surface de Pythos infestée de démons.

L'INVASION DE PYTHOS

En 959.M41, une flotte d'incurSION de la Black Legion s'empara de Pythos, une planète du système impérial Pandorax. Cette flotte était commandée par Abaddon le Fléau en personne, et se composait d'une demi-douzaine de vaisseaux de ligne, chacun capable de ravager une planète, soutenus par de nombreux navires d'escorte.

La flotte d'incurSION balaya dédaigneusement les défenses du système Pandorax, et vint se placer en orbite au-dessus de Pythos à peine quelques heures plus tard. Rien n'indiquait alors ce qu'Abaddon pouvait bien rechercher sur Pythos, un monde hostile dont le seul trait notable était sa colonie

de vigoureux citoyens impériaux. L'essentiel de Pythos est couvert de jungle dense, où vivent d'énormes sauriens prompts à manger tout ce qui bouge, et les océans sont également peuplés de grands prédateurs.

À cause des risques que présentent les plaines forestières et les océans, les colons de Pythos se sont établis dans les montagnes autour de leurs exploitations, en construisant des bastions miniers. C'est là qu'ils mènent une existence précaire, en exploitant les minéraux précieux qui abondent dans les chaînes de montagnes. Des centaines de bastions de ce genre sont disséminées sur la planète, chacun peuplé de quelques milliers de colons impériaux seulement.





ABADDON LE FLÉAU

Abaddon prit la tête de la Black Legion après l'Hérésie d'Horus, et il l'a menée depuis dans d'innombrables campagnes meurtrières. Il s'est attaché les faveurs des quatre puissances de la ruine; celles-ci lui ont fait présent de l'épée démoniaque Drach'nyen, qu'il manie en plus de la Serre d'Horus, l'arme légendaire du maître de guerre lui-même. Avec l'appui des dieux sombres, Abaddon est résolu à venger Horus et à détruire l'Imperium. Si jamais ses armées triomphaient, une marée de Chaos se déverserait de l'Œil de la Terreur pour engloutir toute la galaxie.

Le port-ruche d'Atika était la seule cité majeure de Pythos, située sur le rivage du plus grand océan de la planète, et avec pour arrière-pays les Marais de la Mort. Atika se composait d'une spire relativement modeste dont les principales zones d'habitation se concentraient dans les dômes supérieurs, loin au-dessus des marécages. Les liaisons entre Atika et les bastions miniers étaient assurées par une flotte de péniches aériennes, des dirigeables vétustes permettant de survoler les basses terres infestées de monstres dans une sécurité relative.

C'est ce morne paysage qu'Abaddon trouva en arrivant à Pythos. Sitôt parvenue en orbite, sa flotte lâcha un barrage concentré qui neutralisa promptement les défenses d'Atika et écrasa les baraquements et les casemates des forces de défense de la ville. Une averse rouge sang s'abattit alors, et les immenses vaisseaux de ligne du Chaos semèrent des douzaines de modules d'atterrissage Dreadclaw, qui vomirent à leur tour des centaines de space marines du Chaos. À l'avant-garde de l'assaut, les berserks de Khorne soutenus par des meutes de Ferrocenaurus massacrèrent les défenseurs dans un tourbillon sanglant.

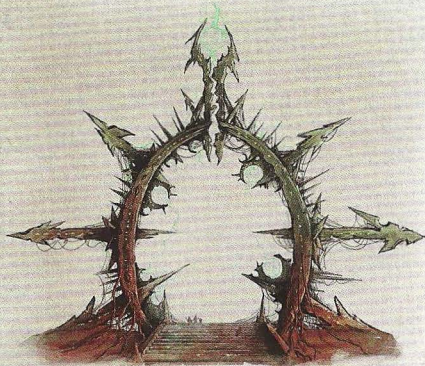
Surpris, démoralisés et déjà décimés par le bombardement, les défenseurs d'Atika ont presque tous cédé au premier choc. La seule formation apte à organiser une défense crédible fut le 183^e régiment de gardes de la jungle de Catachan, qui se trouvaient ici à l'occasion de leur transit vers le Maelstrom, et même eux ne purent faire front plus de quelques heures, avant de battre en retraite vers les marécages. Moins de trente-six heures après l'arrivée d'Abaddon, Atika avait été conquise au nom des dieux sombres.

LA MARCHÉ SANGLANTE

Les gardes de la jungle de Catachan qui avaient pu quitter la ville durent se frayer un chemin à travers les jungles hostiles de Pythos, harcelés par les soudards de la Black Legion. De toute évidence, aucune autre formation de la Garde Impériale n'aurait pu survivre à une telle marche, et même les Catachans souffrirent terriblement au cours de cette épreuve. Après avoir repoussé aussi bien les embuscades ennemies que les assauts des reptiles géants et des plantes anthropophages, les Catachans parvinrent à se regrouper dans le massif du mont Olympax, juste 250 km à l'est d'Atika.

Tous s'attendaient alors à subir une attaque en règle de la Black Legion. Or, de manière inexplicable, ils eurent le temps de se réorganiser. La Black Legion se contentait encore de harceler les Catachans, sans entreprendre d'offensive majeure, ce qui laissa aux forces impériales suffisamment de temps pour reprendre contact.

Certes, la principale concentration de troupes impériales s'était trouvée à Atika, mais tous les bastions miniers disposaient de leur propre garnison, ce qui représentait un total de plusieurs dizaines de milliers de combattants. Le colonel "La Mort" Strike, qui commandait le 183^e régiment, était de facto le gouverneur impérial de Pythos. Il entreprit aussitôt de réunir ces forces éparses, réquisitionnant des péniches aériennes pour assembler une armée digne de ce nom à son camp de base du mont Olympax. Deux semaines plus tard, il planifiait la contre-offensive pour bouter les envahisseurs du Chaos hors de ce qu'il considérait désormais comme sa planète.



Dissimulée sous la surface de Pythos, la Cache de la Damnation était une porte donnant sur le Royaume du Chaos.

LA CACHE DE LA DAMNATION

Le colonel Strike ne pouvait pas deviner en quoi Abaddon n'était pas resté oisif. À l'insu des colons impériaux, Atika avait été bâtie au-dessus d'un portail infernal connu sous le nom de Cache de la Damnation. Il s'agissait d'un accès vers le Warp, de dimensions réduites, mais à la stabilité redoutable, via lequel il était possible de faire venir des légions démoniaques dans l'univers matériel. En s'emparant de cette porte, Abaddon pourrait invoquer des hordes de démons en furie pour anéantir les derniers défenseurs de Pythos, puis menacer des centaines de planètes impériales.

Aux jours sombres de l'Hérésie d'Horus, de nombreux démons avaient surgi par la Cache de la Damnation pour affronter les troupes demeurées fidèles à l'Empereur. Après la défaite d'Horus, le passage fut bloqué, puis il sombra dans l'oubli au fil des siècles. Seuls les Chevaliers Gris, adeptes de la lutte contre les démons, gardèrent une trace de l'existence du portail.

C'est ainsi que lorsque Pythos redevint une colonie impériale en M33, les seuls qui se rappelaient des abominations celées sous sa surface étaient les Chevaliers Gris, les dieux du Chaos, et les quelques space marines du Chaos qui avaient connu les lieux au temps de l'Hérésie. Abaddon se trouvait justement être l'un de ces vétérans des légions renégates, et dès son arrivée sur Pythos, il entreprit de briser les scellés qui avaient été apposés sur cette porte infernale il y a des millénaires.

Ce ne fut pas une mince affaire. Des douzaines de puissants sorciers au service d'Abaddon se mirent à l'ouvrage pour défaire les liens qui fermaient la porte, en sacrifiant à cette fin des centaines de citoyens d'Atika au cours de rituels sanglants. Un par un, les antiques scellés finirent par céder, et finalement, guère plus d'un mois après l'arrivée de la flotte d'Abaddon dans le système, la Cache de la Damnation fut de nouveau accessible.

Immédiatement, le portail vers le Warp s'ouvrit à nouveau, et une déferlante de démons en surgit pour se répandre hors d'Atika, jusqu'en tous points de la planète, y compris les positions de l'armée hétéroclite du colonel Strike. Cette fois, les Catachans et leurs alliés des FDP étaient en ordre de combat, mais rien n'aurait pu les préparer au raz-de-marée démoniaque provoqué par l'ouverture de la Cache de la Damnation.

Une lutte désespérée s'engagea au bas des pentes du mont Olympax, où des vagues d'entités démoniaques s'écrasaient contre les bastions et les lignes de défense protégeant le camp du colonel Strike. Ce n'est qu'au prix de sacrifices héroïques que la base résista au premier assaut. Cela prouva au colonel Strike qu'une défense passive du campement aboutirait tôt ou tard à la destruction de ses troupes. Ainsi entassées au même endroit, elles étaient une cible toute désignée pour les hordes de démons qui déferlaient hors de la Cache de la Damnation.



COLONEL STRIKE, DIT "LA MORT"

Le colonel Strike commandait le 183^e régiment de gardes de la jungle de Catachan au début de l'IncurSION de Pandorax. Il reçut son surnom à l'époque où il n'était encore que simple sergent d'une escouade chargée de traquer les insurgés des forêts denses de Burlion VIII. Ses adversaires disaient qu'affronter Strike et ses hommes ne pouvait avoir qu'une issue : la mort. Alors que le 183^e régiment était en route pour le Maelstrom, son vaisseau de transport subit une sévère panne de propulsion, et dut faire halte sur Pythos juste avant l'invasion d'Abaddon. Par la suite, le commandeur Azrael affirma que sans le colonel Strike, Pythos aurait été irrémédiablement perdue.



Tatouages des gardes de la jungle du 183^e Catachan



Bannière du 183^e régiment de gardes de la jungle de Catachan



AMIRAL KRANSWAR

Le seigneur amiral Orson Kranswar est issu d'une fameuse lignée d'officiers navals au service de l'Empereur depuis des millénaires. Il se distingua en tant que jeune aspirant, et fut rapidement promu. Hormis son courage physique, il était tactiquement peu imaginatif et prévisible – ce que ses adversaires exploitèrent lors des batailles pour les Champs d'Adamantium. Il périt en menant la contre-attaque quand son navire amiral, le Revenge, fut abordé par les space marines du Chaos d'Abaddon.

À contrecœur, le colonel Strike ordonna à ses troupes de se diviser et de retourner dans les centaines de bastions miniers disséminés sur Pythos. De la sorte, même si une colonie donnée ne pouvait pas espérer résister à un assaut frontal, la quantité de bastions et leur isolement donnaient les meilleures chances de préserver des forces impériales jusqu'à l'arrivée des renforts. À condition qu'il y ait un jour des renforts...

FLOTTE DE BATAILLE DEMETER

En dépit de la vitesse foudroyante de l'assaut d'Abaddon, il ne put empêcher l'émission de tous les messages d'alerte. Au sommet d'Atika, les défenseurs avaient pu tenir suffisamment longtemps pour envoyer un signal de détresse astropathique à travers l'Immaterium. Malgré les efforts concertés des sorciers du Chaos à bord du vaisseau amiral d'Abaddon, la Black Legion ne put bloquer l'ensemble des appels au secours, dont l'émission se poursuivit jusqu'à ce que les berserks de Khorne assoiffés de sang finissent par se frayer un chemin dans la chambre astropathique de la spire centrale d'Atika.

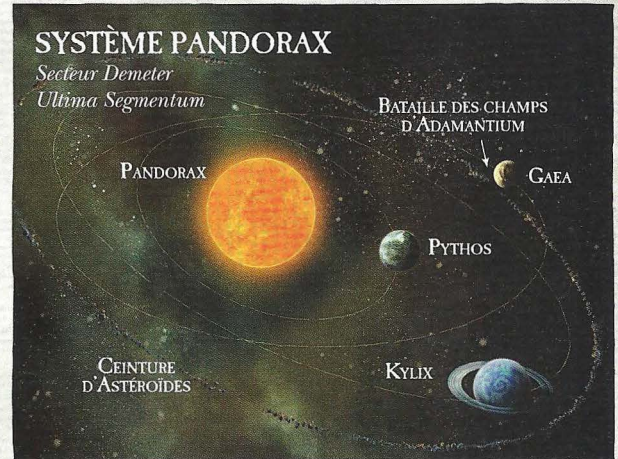
Le système Pandorax se trouve à une faible distance au sud galactique du Maelstrom, dans le secteur Demeter. De par cette proximité avec le domaine de Huron Sombrecœur, le secteur Demeter était constamment sur le pied de guerre et pouvait réagir promptement. Dès la réception du message de détresse, la flotte de réserve la plus proche se mit en route pour le système Pandorax. Pendant ce temps, les dispositions furent prises pour transporter les 19^e et 27^e armées de la Garde Impériale, et les immenses ressources de l'Imperium furent mobilisées pour repousser l'invasion d'Abaddon.

La flotte de réserve en question était commandée par le seigneur amiral Orson Kranswar, à bord du vaisseau amiral *Revenge*. Cet officier très expérimenté avait souvent combattu les vaisseaux Red Corsairs en maraude, mais cela ne pouvait guère le préparer à affronter une opposition aussi puissante que celle qui l'attendait dans le système Pandorax. Dans les mois qui viendraient, sa flotte allait devoir livrer les plus grandes batailles spatiales depuis la campagne du secteur Gothique.



Dès que la flotte de bataille Demeter entra dans le système Pandorax, elle eut un aperçu de ce qu'elle allait endurer dans un proche avenir. La 129^e escadre de destroyers impériale progressait en avant du gros de la flotte, et venait d'arriver à la hauteur de la ceinture d'astéroïdes qui bordait le système stellaire intérieur. C'est alors qu'elle fut l'objet d'une attaque éclair menée par des destroyers de classe Iconoclast cachés dans la ceinture. Deux vaisseaux impériaux furent perdus, et l'escadre du Chaos s'échappa impunément, en disparaissant parmi les astéroïdes quelques minutes seulement après le début de l'attaque.

Kranswar commença par installer une base sur la petite planète Gaea, en marge du système Pandorax. Une fois ses lignes de communication bien établies, il organisa une série d'attaques dans le champ d'astéroïdes afin d'ouvrir la voie vers Pythos. Les semaines suivantes virent se multiplier les engagements violents autour de la ceinture d'astéroïdes, ce qui valut à cette dernière le titre de "Champs d'Adamantium" tant furent nombreuses les épaves de vaisseaux qui s'y accumulèrent. Tout d'abord, la flotte d'Abaddon avait le dessus, et infligeait de lourdes pertes aux flottilles impériales qui cherchaient opiniâtement à traverser la ceinture. Mais à terme, Abaddon ne pouvait espérer remporter une telle campagne, car les effectifs de la flotte du Chaos étaient érodés lentement et sûrement par la supériorité matérielle ennemie, et le fait que l'Imperium était prêt à accepter des pertes considérables pour parvenir à Pythos.



Le cours de la guerre s'inversa peu à peu, et Abaddon fut forcé de mobiliser toujours plus de vaisseaux pour retenir Kranswar. C'est alors qu'Abaddon reçut une aide vitale sous la forme d'une flotte de maraudeurs Red Corsairs.

On ignore si cette intervention était la conséquence d'un accord d'assistance mutuelle entre Abaddon et Huron Sombrecoeur, ou si plus prosaïquement les Red Corsairs ont été attirés vers le système Pandorax par l'attrait de la guerre, comme le mégalosquale des océans pythosiens est dirigé vers sa proie par la saveur du sang dans l'eau.



FLOTTE IMPÉRIALE

Cuirassé classe Emperor
Revenge

Croiseur classe Dictator
Stalwart

Croiseur classe Dominator
Steel Anvil

Croiseur classe Lunar
Leviathan

Croiseur classe Lunar
Lord Solar

Croiseur léger classe Dauntless
Courageous

Croiseur léger classe Dauntless
Banshee

Croiseur léger classe Endeavour
Myrmidon

Escadron Gamma,
trois frégates classe Sword

Escadron Jaguar,
deux frégates classe Firestorm

129^e escadron de destroyers,
six destroyers classe Cobra

89^e Escadron d'escorte, cinq
escorteurs classe Falchion

Quelle qu'en fut la cause, l'effet fut le même : unissant leurs forces, les flottes du Chaos chassèrent sans délai les vaisseaux impériaux des Champs d'Adamantium, les repoussant jusqu'à leur base de Gaea. Les navires des deux camps se regroupèrent alors pour s'affronter en une bataille spatiale décisive, dont on se souviendrait pour les cent générations à venir.

LA BATAILLE DE PANDORAX 960.M41

Le seigneur amiral Kranswar savait combien sa posture était dangereuse. Les effectifs de ses escorteurs étaient certes comparables à ceux des deux flottes du Chaos combinées, mais en termes de vaisseaux de ligne, il était

surclassé en qualité comme en quantité. Son seul avantage significatif résidait dans le nombre d'appareils d'assaut dont il disposait. Les baies de lancement du *Revenge* et du *Stalwart* pouvaient en lancer deux fois plus que les navires du Chaos.

Pour exploiter cet atout majeur, Kranswar décida de garder en retrait le *Revenge* et le *Stalwart*, tandis que le reste de ses navires avancerait vers la flotte du Chaos. Pendant que le gros de ses forces tiendrait à distance la flotte ennemie, ses deux porteurs lanceraient des vagues successives d'appareils d'attaque, avec pour mission de déborder les escadrons de défense des vaisseaux du Chaos, pour infliger un maximum de dommages à ces derniers. Cela permettrait a priori de rééquilibrer les forces avant que les flottes commencent réellement à échanger des bordées.

Hélas pour Kranswar, ce plan était sensé mais trop évident. Pendant qu'Abaddon commandait la campagne terrestre sur Pythos, c'est son lieutenant élu, le seigneur du Chaos Malgar Irongrasp, qui encadrait les opérations dans le système solaire. Ce vétéran de centaines d'affrontements spatiaux avait anticipé le choix stratégique de Kranswar avant même que ses senseurs aient détecté les navires impériaux.

"En ce jour, nos actes décideront
si nos noms seront nimbés de gloire
ou entachés de disgrâce. À tous
les escadrons : sus à l'ennemi !"

- AMIRAL KRANSWAR,
BATAILLE DE PANDORAX

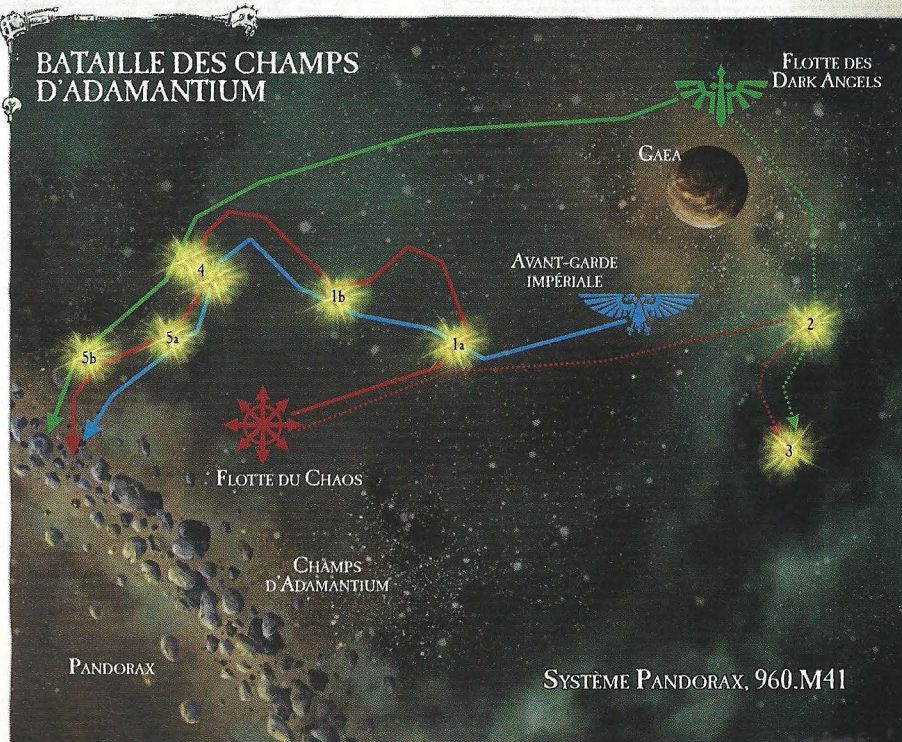
1a & 1b. L'avant-garde impériale engage le combat avec la flotte du Chaos.

2. Les troupes du Chaos abordent le *Revenge*.

3. Le *Might of Huron* est détruit par le *Stalwart* et la barge de bataille des Dark Angels, l'*Unrelenting Fury*.

4. La flotte des Dark Angels se joint à l'avant-garde impériale. La flotte du Chaos doit battre en retraite.

5a & 5b. La flotte du Chaos est prise entre les deux forces impériales, qui lui infligent des dégâts terribles avant qu'elle parvienne à se réfugier dans les Champs d'Adamantium. La victoire impériale est complète.



Les vaisseaux d'Irongrassp surgirent des Champs d'Adamantium comme un coup de bélier, droit au centre de la ligne avancée de Kranswar. Ils traversèrent le rideau des petits appareils d'attaque sans laisser le temps aux vaisseaux de Kranswar d'exécuter les manœuvres sophistiquées prévues par son plan.

La flotte du Chaos plongea dans l'avant-garde impériale comme un soc de charrue plonge dans la terre, et les flancs des grands vaisseaux s'illuminèrent en lâchant de terrifiantes bordées. Des centaines d'appareils d'attaque virevoltaient et tournoyaient autour des vaisseaux de lignes longs de plusieurs kilomètres, tandis que les unités d'escorteurs s'échangeaient des tirs mortels à courte portée.

Kranswar ordonna précipitamment à ses vaisseaux de se désengager. Malgré l'ampleur des dégâts subis, ils en avaient infligé autant en retour, et s'il pouvait gagner assez de temps pour ravitailler ses appareils d'attaque, la victoire serait encore possible. Les navires impériaux exécutèrent les ordres de Kranswar avec le sang-froid que confère un entraînement draconien. Protégés par leurs escorteurs, les vaisseaux de ligne impériaux s'éloignèrent de la flotte du Chaos, tandis que les petits appareils du *Revenge* et du *Stalwart* revenaient faire le plein de munitions et de carburant.

Or, Irongrassp avait également anticipé cette réaction. Tapi à l'arrière de la flotte du Chaos, le croiseur *Might of Huron* alluma ses énormes moteurs typiques de la classe Slaughter, pour se précipiter vers les portenefs terrés derrière la formation impériale. De plus, il tractait un mystérieux astéroïde.

La fonction de ce dernier fut révélée quand le *Might of Huron* fut proche du *Revenge* et du *Stalwart*: l'énorme roc avait été évidé pour y cacher des douzaines de troupes d'abordage de la Black Legion et des Red Corsairs, soutenues par des modules Dreadclaw et des navettes orbitales. Le *Might of Huron* lâcha l'astéroïde de sorte qu'il poursuive sa trajectoire vers le *Revenge*.

Une fois proches du vaisseau impérial, les occupants du roc déclenchèrent des faisceaux tracteurs pour s'y agripper, et des cénacles de sorciers du Chaos se mirent à incanter à l'unisson. Le déluge d'attaques psychiques finit par saturer les boucliers de la cible et aveugler ses batteries défensives.

Aussitôt que furent abattus les boucliers énergétiques du *Revenge*, des centaines de modules d'assaut se mirent à pleuvoir sur le navire, et ce fut l'abordage. Dans les coursives comme les baies de lancement, les corps à corps firent rage. Rapidement, les space marines du Chaos reçurent le renfort d'abominables démons, venus de portails Warp qui s'étaient mis à apparaître dans le vaisseau. Le *Revenge* tout entier ne fut bientôt plus qu'un champ de bataille.

Laissant aux troupes d'abordage le soin de s'occuper du *Revenge*, le *Might of Huron* se dirigea vers le *Stalwart*, qui était désavantagé dans un duel de tir à courte portée contre le croiseur du Chaos. D'un seul coup, le seigneur Irongrassp avait pris l'ascendant sur la flotte impériale, annulé l'avantage que cette dernière possédait en matière d'appareils embarqués, tout en la divisant d'une manière fatale.

Entre-temps, le reste de la flotte du Chaos put s'appliquer à écraser en détail l'avant-garde de Kranswar. Une fois que celle-ci serait détruite jusqu'au dernier vaisseau, Irongrassp achèverait aisément le *Revenge* et le *Stalwart*, à supposer qu'ils n'aient pas déjà été détruits par le traitement brutal qui leur était infligé.

Conscient de cette situation, quand l'amiral Kranswar prit personnellement la tête d'un des bataillons de sécurité pour tenter de repousser l'abordage, il savait que la flotte sous ses ordres était de toute évidence condamnée. Il recommanda son âme à l'Empereur immortel, car seul un miracle aurait pu sauver ses vaisseaux.

FLOTTE DU CHAOS

Cuirassier classe Desolator
Relentless Ire

Croiseur super-lourd classe Repulsive Divine Corruption

Croiseur lourd classe Styx
Heartless Destroyer

Croiseur classe Carnage
Helspite

Escadron Purgator,
trois raiders classe Idolator

Escadron Savage,
quatre destroyers classe Iconoclast

Escadron Black Death,
trois destroyers classe Iconoclast

RED CORSAIRS

Croiseur classe Slaughter
Might of Huron

Croiseur classe Murder
Deathblade

Croiseur classe Murder
No Redemption

Escadron Red Fury,
trois raiders classe Infidel

Escadron Sanguine Slaughter,
deux destroyers classe Iconoclast



MIGHT OF HURON

Croiseur de classe Slaughter
Bataille de Pandorax



COMMANDEUR AZRAEL

Le commandeur Azrael est présentement le grand maître suprême du chapitre des Dark Angels. Azrael est un chef dynamique, intègre et plein de conviction, qui croit fermement à la justesse de sa cause. Il commande l'une des forces armées les plus puissantes et les plus énigmatiques de la galaxie. Azrael est également le conservateur des secrets que les Dark Angels recèlent dans des chambres obscures, enfouies à des kilomètres sous la surface du Roc, et où seuls osent se rendre les guetteurs des ténèbres.

LE MARTEAU ET L'ENCLUME 960.M41

À ce stade crucial, les navigateurs des deux flottes percurent une ouverture vers le Warp, signe que des astronefs allaient faire irruption dans le système. Les navigateurs n'en croyaient pas leurs sens, car se matérialiser si près d'un corps céleste équivalait presque à un suicide. Néanmoins, les instruments confirmèrent cette observation : là où rien ne se trouvait un instant auparavant, quatre vaisseaux de ligne et une demi-douzaine d'escorteurs venaient d'apparaître.

Quelques secondes plus tard, un onzième objet apparut, d'une taille invraisemblable, car beaucoup plus grand que l'astéroïde qu'Irongrass avait lancé sur le *Revenge*. Il s'agissait du Roc. Alors que tout semblait perdu, les Dark Angels étaient arrivés.

Le Roc et ses auxiliaires manœuvrèrent pour affronter le gros de la flotte du Chaos, et la barge de bataille *Unrelenting Fury* des Dark Angels se dirigea vers le *Revenge*, en compagnie des escorteurs de classe Hunter. Approchant à grande vitesse, la barge *Unrelenting Fury* lâcha une volée

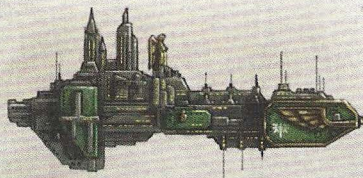
de torpilles d'abordage sur l'astéroïde du Chaos. Peu avant leur impact, une phalange de terminators se téléporta à la surface du planétoïde. Toutes ces armures pâles contrastant avec la roche sombre signifiaient que la Deathwing s'était déployée à plein effectif, un événement qui ne survient en moyenne qu'une fois par siècle.

Les terminators abattirent leur juste fureur sur les cénacles de sorciers du Chaos, qui périrent par dizaines avant même que les rescapés se rendent compte qu'ils étaient attaqués. C'est alors que les torpilles d'abordage des Dark Angels s'abattirent, et l'astéroïde entier fut bientôt le théâtre d'affrontements sans merci.

VAISSEAUX DARK ANGELS NOTABLES

- Le Roc
- Barge de bataille *Unrelenting Fury*
- Croiseur d'attaque *Sword of Caliban*
- Escadron Fortitude, trois destroyers classe Hunter
- Escadron Terminatus, trois destroyers classe Hunter

Les secours arrivaient aussi pour le *Revenge*. Un croiseur d'attaque argenté accompagnait la flotte des Dark Angels, qui fit se matérialiser toute une confrérie de Chevaliers Gris à bord du *Revenge* afin d'y éradiquer les légions démoniaques. Ils furent bientôt rejoints par les contingents de Dark Angels, qui se joignirent aux défenseurs pour repousser la marée des troupes d'abordage du Chaos.



ESCADRON LION'S CLAW

Ces destroyers de classe Hunter furent les premiers navires Dark Angels engagés en combat aux Champs d'Adamantium. Ils allaient fournir un appui orbital essentiel aux forces terrestres impériales, tout au long de la reconquête de Pythos.

À mesure que périssaient les cénacles sur l'astéroïde, les portails d'invocation des démons se refermaient. Les Chevaliers Gris encadrèrent des groupes de recherche et de destruction pour traquer et éliminer le moindre démon tapi dans le vaisseau. La souillure de l'incursion fut ainsi effacée en quelques heures. Malgré des dégâts considérables, le *Revenge* était sauf, et il continuerait à apporter une contribution bienvenue lors de la campagne de Pandorax.

Tout autour de Gaea, la même histoire se répétait. L'arrivée des Dark Angels avait retourné la situation en défaveur du Chaos. Le *Might of Huron* subit en premier leur colère vengeresse, en étant réduit à néant par la puissance de feu conjointe de l'*Unrelenting Fury* et des escadrons d'attaque lancés depuis le *Stalwart*.

Pendant ce temps, les vaisseaux du seigneur Irongrasp étaient piégés entre les navires endommagés mais opérationnels de la flotte Demeter, et les croiseurs et escorteurs space marines venus en renfort. Cerné, Irongrasp tenta une percée pour rejoindre la relative sécurité des champs d'Adamantium, mais sa flotte ne pouvait y parvenir suite aux dommages subis autour de Gaea. La moitié seulement de l'armada du Chaos survécut à la bataille, et encore faudrait-il des années pour remettre en état les navires rescapés.

Hélas, l'amiral Kranswar fut tué à la tête d'un parti de défenseurs face aux renégats qui avaient abordé son vaisseau amiral, peu avant de pouvoir savourer sa victoire. Dans l'espace, le triomphe des forces impériales était presque complet. Par conséquent, Abaddon et sa Black Legion se retrouvaient isolés sur Pythos.

LA RECONQUÊTE DE PYTHOS, 960.M41

Abaddon ne montra aucun signe d'inquiétude face à ce retournement de situation. En quelques mois, Pythos était devenue un enfer infesté de créatures du Warp. Les démons majeurs se réjouissaient de pouvoir se mesurer aux grands sauriens indigènes, et des hordes de démons mineurs marchaient sur les bastions miniers.

Chaque fois que cette armée caquetante atteignait une forteresse montagnarde, elle se ruait à l'assaut, aidée de contingents de la Black Legion et des Red Corsairs envoyés par Huron Sombrecœur pour appuyer les troupes d'Abaddon. Malgré leur vaillance, les défenseurs de chaque place forte ne pouvaient résister bien longtemps. Les bastions étaient pris l'un après l'autre, et les éventuels survivants étaient ramenés vers Atika comme esclaves.



KREATOR REX

Kreator Rex devint l'un des premiers membres du mystérieux culte du Chaos de la machine dit des oblitérateurs. Il prit part aux batailles les plus meurtrières de l'Hérésie d'Horus, à l'aide d'engins qui combinaient les arts qu'il avait appris et le pouvoir mutagène du Chaos. Il travaille désormais au service Abaddon, pour qui il bâtit d'immenses machines de guerre du Chaos. Durant la campagne de Pandorax, ses scorpions d'airain, tours de crânes, chars super-lourds Plaguereaper et autres seigneurs des crânes se sont avérés cruciaux pour abattre les murs des bastions miniers de Pythos, et prendre la tête de tous les assauts.

ORDRE DE BATAILLE: L'INCURSION DE PYTHOS, 785960.M41

Forces de Défense Planétaire de Pythos

- 183^e régiment de gardes de la jungle de Catachan
- 100 bataillons de miliciens des bastions miniers

Forces de Reconquête de Pythos

- Chapitre des Dark Angels
- Une confrérie de Chevaliers Gris
- 4^e, 15^e, 22^e, et 99^e régiments cadiens
- 5^e régiment de Mordian
- Régiment de boucliers blancs cadiens
- 116^e régiment de la Death Korps de Krieg
- 3^e et 8^e régiments de reco. cadiens
- 10^e régiment blindé cadien
- 116^e régiment blindé vostroyen
- 1^{er} et 5^e régiments d'artillerie cadiens
- C^e de super-lourds "Tonnants"
- 1^{er} à 3^e escadrilles de chasse de la flotte Demeter
- 1^{er} et 2^e escadrilles de bombardement de la flotte Demeter

Force d'Incursion du Chaos

- Black Legion d'Abaddon: 26 bandes guerrières
- Machines du Chaos de Kreator: 7 engins majeurs et 12 mineurs
- Horde Méphitique de Corpulax: 100 000 zombies de la peste
- Bandes vassales: bandes de space marines du Chaos ayant juré allégeance à Abaddon le Fléau

Osts de la Cache de la Damnation

- Légion de Graknor: 18 cohortes de démons de Khorne.
- Ost de Plaguetoad: 21 cohortes de démons de Nurgle.
- La Fraternité Fourbe: 8 cohortes de démons de Tzeentch.
- Ost de Vangorian: 9 cohortes de démons de Tzeentch.
- Légion d'Exstax: 13 cohortes de démons de Slaanesh.

ÉTENDARDS DE LA FORCE DE RECONQUÊTE DE PYTHOS



Étendard d'armée, QG suprême de la reconquête de Pythos
Les Forces de Défense Planétaire de Pythos étaient subordonnées au commandement suprême de la reconquête.



Insigne de la force de reconquête de Pythos
Cet insigne n'a pas été porté par toutes les unités impliquées dans la campagne, et de nombreux autres protagonistes ont arboré leur propre variante improvisée.



Étendard d'armée, 27e armée de la Garde Impériale



Étendard d'armée, 19e armée de la Garde Impériale



Les esclaves découvrirent que la cité n'était plus celle qu'ils avaient connue. Victime de sa proximité avec la Cache de la Damnation à l'influence corruptrice, Atika était méconnaissable. D'étranges structures hideuses et difformes s'étaient développées sur les murs de ce qui fut une spire élégante. La ville était pratiquement à l'abandon, et sa population vivait à présent dans le réseau de tunnels tortueux et de grottes insalubres qui entouraient la Cache de la Damnation. L'air de ce royaume souterrain était empli de fumée ignoble et de vapeurs putrides, qui se diffusaient dans l'atmosphère à travers les fissures du sol. Et pour couronner le tout, les habitants asservis avaient été victimes d'une horrible épidémie qui avait fait d'eux des créatures titubantes, plus mortes que vives.

Tel était le spectacle dramatique qui attendait les vainqueurs des affrontements spatiaux dans les Champs d'Adamantium. Après avoir pris position au-dessus de la planète, la flotte impériale déclencha sans délai le bombardement orbital sur les armées démoniaques qui s'en prenaient aux bastions miniers. Les escadrons de bombardiers Marauder apportèrent leur contribution, avec l'appui des escadrilles de soutien aéroporté Xerxes, ainsi que des escadrons Thunderhead et Talon of Vengeance des Dark Angels.

Les forces d'Abaddon reculèrent sous la pression irrésistible des frappes aériennes, ce qui permit à des compagnies de space marines et à des régiments de gardes impériaux de prendre la relève des défenseurs, dont beaucoup avaient combattu sans repos depuis plus d'un an. Au cours d'une brève cérémonie, le colonel Strike remit officiellement la direction de la force de défense planétaire au commandeur

Azrael. On proposa à plusieurs reprises au colonel Strike de rejoindre les officiers supérieurs parmi la flotte en orbite, mais il préféra retourner sur le front à bord du *Traitor's Bane*, son Hellhammer spécialement modifié, pour combattre en personne les envahisseurs qui lui avaient coûté tant d'hommes.

Or, malgré la tournure de la situation, les armées du Chaos poursuivaient leurs assauts contre les bastions miniers. À peine l'un était-il repoussé, que le suivant commençait. Abaddon changea de tactique : au lieu d'attaquer systématiquement les bastions les plus proches d'Atika avec une supériorité écrasante, ses légions, assistées par les Molosses de Huron, frappaient là où les défenseurs présentaient les faiblesses les plus criantes.

Azrael avait beau organiser ses forces pour réagir au plus vite, il ne pouvait pas toujours arriver à temps. De nombreux bastions modestes tombèrent, et leurs habitants asservis. Azrael ne tarda pas à constater qu'il ne servirait à rien de continuer ainsi à lutter contre les foyers d'incendie. Il fallait attaquer le problème à sa source, en capturant ou en refermant la Cache de la Damnation elle-même.

En vérité, les Chevaliers Gris venus avec les Dark Angels soutenaient un tel plan depuis l'arrivée de la flotte alliée au-dessus du monde en guerre. Or, en dépit de la haine inextinguible qu'éprouvent les Dark Angels envers Abaddon et ses sbires, Azrael mettait en avant que la priorité des armées de l'Empereur était de protéger les citoyens de Pythos. Il s'agissait donc de sauver les bastions miniers avant de s'en prendre à Atika. Quand il devint clair que les forces d'Abaddon poursuivraient des attaques même sporadiques contre ces bastions, quelles que fussent les mesures, défensives, Azrael fut amené à changer de stratégie.

L'ASSAUT SUR ATIKA, 961.M41

Dès que la décision fut prise, les forces impériales s'apprêtèrent à abattre la colère de l'Empereur sur l'engeance démoniaque. L'assaut sur Atika eut comme prélude un bombardement orbital torrentiel. La spire urbaine s'effondra et ses environs furent transformés en désert par la puissance de feu de la flotte impériale. Aussitôt après le bombardement, le secteur se couvrit de modules d'atterrissage et de Thunderhawk,

d'où débarqua l'intégralité du chapitre Dark Angels, ainsi que les Chevaliers Gris qui avaient sauvé le *Revenge*. La Black Legion et les hordes de démons sous les ordres d'Abaddon ne pouvaient résister à un tel coup de boutoir, et durent se réfugier sous terre devant la fureur de l'assaut impérial.

La seconde vague ne se fit pas attendre. Des douzaines de transports orbitaux atterrirent autour de la tête de pont établie par les space marines, déversant un flot de régiments de la Garde Impériale dans les désolations encore fumantes. Le colonel Strike fut l'un des premiers à débarquer dans les ruines ; dans le cadre de l'assaut, c'est à ce survivant indomptable qu'Azrael avait confié le commandement de la Garde Impériale. Il avait bien l'intention de mener cette campagne à son terme.

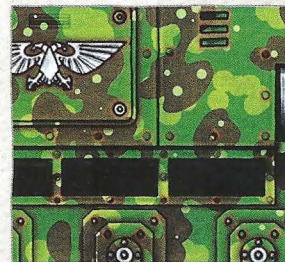
Les régiments de la Garde Impériale étaient arrivés juste à temps. Flairant des proies, des vagues de démons hideux surgirent des passages souterrains. De nombreux pelotons venaient juste de prendre position avec leurs blindés de soutien au moment où la horde démoniaque assaillit le périmètre de la tête de pont. Les fusils laser et les obusiers pratiquaient des trous béants dans la masse de démons, mais chaque créature abattue était remplacée par dix autres.

La ligne impériale fut bientôt le théâtre d'une mêlée dantesque, où les gardes et les space marines luttaient pied à pied contre les rejetons du Warp. La baïonnette et l'épée tronçonneuse ferraillaient contre la griffe et la lame impie. C'est alors que la flotte en orbite ouvrit le feu sur la marée démoniaque, tout près de l'immense corps à corps. Les impacts étaient tout proches des troupes alliées, de sorte qu'à chaque fois que les obus de macro-canon et les faisceaux d'artillerie navale labouraient le sol autour de la tête de pont, des douzaines de corps étaient projetés dans les airs et retombaient parmi les combattants.

Même cette horde surnaturelle, d'une ampleur à peine concevable, ne pouvait endurer longtemps une telle canonnade, et l'assaut démoniaque faiblit graduellement avant de prendre fin. Autour des infatigables space marines, les gardes blessés et épuisés reprirent leur souffle, soulagés de constater que les issues des tunnels demeuraient vides et silencieuses. Tout autour de la tête de pont, ce sont près de 100 000 cadavres de démons qui se dématérialisaient lentement.



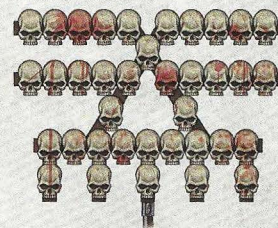
Fanion de véhicule, 2^e compagnie, 1^{er} régiment d'artillerie cadien



Sur Pandorax, le 1^{er} régiment d'artillerie cadien avait adopté le schéma de camouflage de jungle modèle 19c.



Kreator Rex appose sa rune personnelle sur chaque machine de guerre qu'il produit.



Grande bannière brandie par la légion de Graknor.



LE SEIGNEUR DE LA PESTE CORPULAX

Le seigneur de guerre du Chaos Corpulax était jadis membre du chapitre des Consecrators, mais il fut victime de la peste des zombies en affrontant les forces infectieuses de Typhus. Laisse pour mort sur une planète dévastée, Corpulax se réveilla sous la forme d'un cadavre animé. À la différence de la plupart des victimes de cette peste, Corpulax conserva son intelligence. Au cours des trois derniers siècles, il a orchestré son ascension jusqu'à devenir un des plus proches collaborateurs d'Abaddon. Il a combattu dans des douzaines de batailles au côté d'Abaddon, ou en son nom. Partout où il passe, il répand la terrible peste dont il est affligé. C'est ainsi qu'à lui seul, il peut être tenu responsable de la contagion qui a oblitéré jusqu'au dernier les habitants de la spire d'Atika.

Une heure plus tard, les restes avaient disparu, et étaient retournés au Royaume du Chaos d'où ils étaient issus. Le champ de bataille sembla soudain étrangement vide, car il n'était plus parsemé que de corps de combattants impériaux et de carcasses de chars calcinées.

LA GUERRE SOUTERRAINE

À présent que la tête de pont était bien établie, Azrael entreprit de se frayer un chemin jusqu'à la Cache de la Damnation. Le dédale de tunnels et de cavernes était âprement défendu par des démons fraîchement invoqués et par les space marines du Chaos aux ordres d'Abaddon, mais l'avance impériale était inexorable.

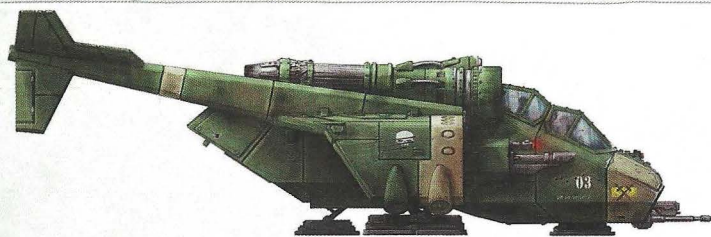
Le réseau souterrain était complexe en plus d'être vaste, avec ses nombreux embranchements. Par endroits, certains tunnels devenaient si étroits que l'infanterie ne pouvait les parcourir qu'en file indienne, alors que d'autres s'élargissaient en des grottes assez grandes pour qu'on y utilise des batteries de missile vortex Deathstrike ainsi que les armes à longue portée des titans Warhound. Les ténèbres chthoniennes, sous ce qui fut Atika, furent le siège d'innombrables corps à corps, mais lentement, les forces impériales prenaient le contrôle de ce monde enfoui.

À proximité de la Cache de la Damnation, des hordes de zombies mutants s'ajoutaient aux démons et aux space marines du Chaos. C'est tout ce qu'il demeurait des fiers habitants d'Atika, asservis quand Abaddon

avait pris la planète, et horriblement transformés sous l'effet du portail du Chaos. Serrant les dents, les attaquants impériaux continuèrent à se frayer un passage à travers toute opposition, et chaque pas les rapprochait de la Cache de la Damnation.

Autour de la Cache, la situation devenait intenable pour Abaddon, mais il poursuivait les raids contre les bastions miniers, parfois en personne. Toutefois, Azrael ne se laissa pas distraire de son but. Sous la pression constante des Dark Angels et des Chevaliers Gris, les serviteurs du Chaos furent repoussés tant et si bien que la Cache de la Damnation allait bientôt tomber aux mains des forces impériales.

Cependant, alors que les troupes d'Abaddon semblaient vaincues, une nouvelle flottille des Red Corsairs fit son apparition dans le système. Faisant fi du blocus impérial, elle retrouva Abaddon dans la jungle, et ses appareils de transport orbitaux évacuèrent promptement les space marines du Chaos qui demeuraient éparpillés en divers points de Pythos. Malgré les efforts de la flotte impériale, la majorité des transports des Red Corsairs put rejoindre les navires en orbite, qui s'échappèrent sans délai. Quelques heures plus tard, l'ultime assaut impérial permit aux Chevaliers Gris de s'emparer de la Cache de la Damnation, et d'entamer le délicat processus de restauration des scellés qui en bloquaient l'accès de nouveau. Les forces du Chaos responsables de l'Incursion de Pandorax avaient finalement été vaincues, mais au prix d'une campagne meurtrière.



Valkyrie, 1^{er} escadron, 3^e régiment de reconnaissance cadien

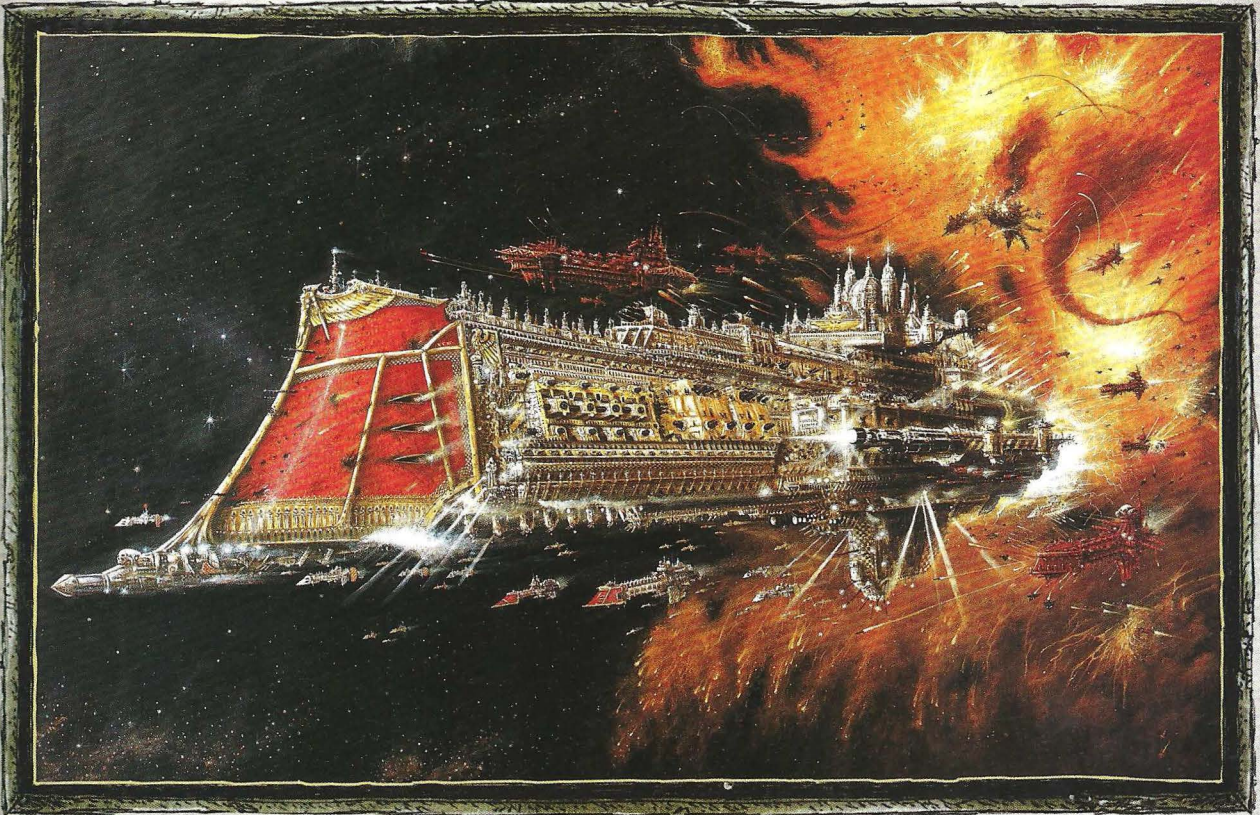


Valkyrie, 5^e escadron, 3^e régiment de reconnaissance cadien

CRISTAUX PYTHOSIENS

Pythos exporte principalement des rubis, que l'on trouve en abondance au cœur de ses montagnes. Ces cristaux sont indispensables à la fabrication de nombreux types d'armes laser impériales. L'extraction de tels rubis est une tâche périlleuse, car les montagnes sont peuplées de toutes sortes de bêtes dangereuses et rusées, prompts à traquer les mineurs qui s'aventurent sur leur territoire. Les pierres de premier choix collectées dans les bastions sont ensuite expédiées à Atika en péniche. De là, elles sont exportées vers d'autres systèmes stellaires.





LES SUITES, DE 961.M41 À NOS JOURS

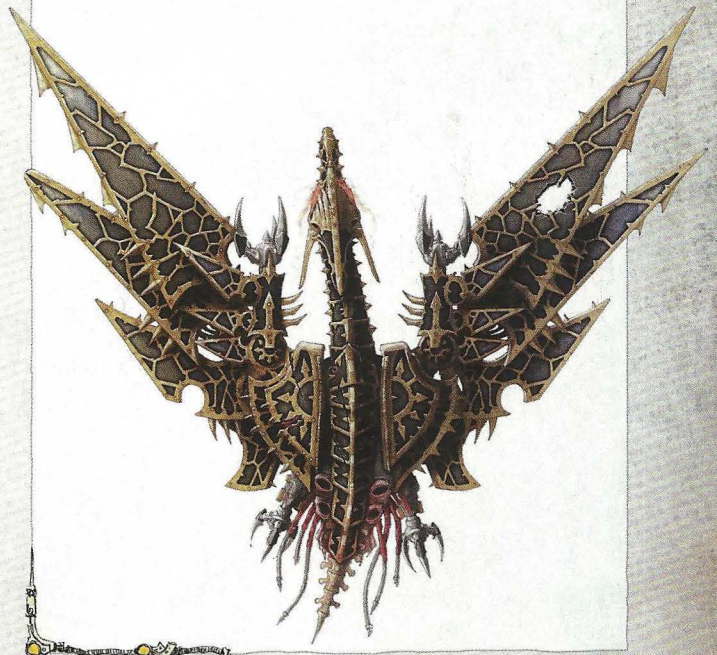
Après le départ d'Abaddon et la fermeture de la Cache de la Damnation, les Dark Angels et les Chevaliers Gris quittèrent Pythos. Le colonel Strike demeura à la tête des deux armées de la Garde Impériale qui avaient pris part à la campagne de reconquête. Depuis des décennies, il s'efforce de purger la planète des dernières traces d'infestation démoniaque. Avant que la Cache de la Damnation soit refermée, elle aura provoqué de graves dégâts, et il reste à clore de nombreuses failles Warp mineures. La guerre se poursuit à ce jour.

On ignore encore pourquoi Abaddon a attaqué le système Pandorax. Une rumeur insistance veut qu'il ne soit pas venu en conquérant, mais en découvreur, suite à une vision transmise par les puissances de la ruine. Un puissant psyker se serait trouvé parmi la population de Pythos, et ses aptitudes latentes pourraient apporter la victoire à Abaddon dans sa prochaine croisade contre l'Imperium.

Des dizaines d'années plus tard, les Dark Angels ont eu vent d'un mystérieux psyker prodigieusement puissant, qui aurait ordonné la capture d'un artefact nommé Gemme de Feu. La rumeur fut confirmée quand un détachement de Dark Angels affronta des renégats du Chaos qui recherchaient l'artefact en question sur le monde impérial de Bane's Landing. En son sanctum, Azrael se souvint de la campagne contre Abaddon, et fit le rapprochement. Peut-être bien qu'en définitive, Abaddon n'avait pas été vaincu sur Pythos. Peut-être qu'il avait simplement quitté les lieux une fois qu'il avait trouvé ce pour quoi il était vraiment venu...

DARK PINION

Le Helldrake du seigneur mortifère Blackfire, Dark Pinion, a détruit plus d'aéronefs impériaux que tout autre appareil impliqué dans la campagne. Abandonné lorsque les séides d'Abaddon ont battu en retraite, il continue à harceler les forces impériales depuis son antre secret des monts Hollowfal.



CHRONOLOGIE DE L'INCURSION DE PANDORAX

Entre 959.M41 et 960.M41 a eu lieu l'IncurSION de Pandorax, au cours de laquelle le système Pandorax, en territoire impérial, fut envahi par une flotte space marine du Chaos aux ordres de l'infâme Abaddon le Fléau.

M31 : Pendant l'Hérésie d'Horus, sur la planète Pythos, s'ouvre la Cache de la Damnation, une immense chambre souterraine via laquelle les démons peuvent accéder librement au plan matériel. Ce portail est scellé après la défaite d'Horus, puis l'Imperium en oublie l'existence.

M34 : Des colons impériaux s'installent sur Pythos et entreprennent la périlleuse exploitation des minéraux précieux qui abondent dans les chaînes montagneuses.

959.M41 : Une flotte de la Black Legion apparaît en orbite au-dessus de Pythos et lance l'assaut planétaire.

830959.M41 : Les space marines du Chaos débarquent en une vague irrésistible, et s'emparent d'Atika, l'unique grande métropole de Pythos.

833959.M41 : Au cours de la Marche Sanglante, le colonel Strike guide son régiment de gardes de la jungle de Catachan hors d'Atika. Ils atteignent en une semaine le plus proche bastion minier.

887959.M41 : Sous l'impulsion de Strike et des siens, les forces impériales se regroupent et ripostent.

899959.M41 : Bataille pour le bastion de Khan. La milice minière résiste avec acharnement aux space marines du Chaos. Les gardes de la jungle de Catachan aux ordres de Strike arrivent juste à temps pour sauver le bastion, et infligent le premier revers important aux forces d'Abaddon depuis le début de l'incurSION.

913959.M41 : La Black Legion déverrouille la Cache de la Damnation. Le conflit prend une autre tournure, car des hordes de démons forcent les défenseurs impériaux à se disperser, et les space marines du Chaos commencent à s'emparer des bastions miniers un par un.

933959.M41 : Une nuée de démons apparaît soudain au bastion de Khan. La population entière est massacrée et la colonie minière est rasée.

960.M41 : La flotte Demeter se met en route pour Pythos, avec de l'infanterie et des blindés de la Garde Impériale.

519960.M41 : La flotte Demeter arrive à Pandorax. Elle établit une base d'opérations sur Gaea, planète isolée aux confins du système. La flotte impériale est harcelée par les navires de la Black Legion, mais elle prend peu à peu l'avantage.

555960.M41 : Première bataille de Sunward Gap. Les vaisseaux impériaux tentent de forcer le passage à travers les Champs d'Adamantium, et livrent de durs combats pour tenir Sunward Gap, un itinéraire relativement dégagé à travers la ceinture d'astéroïdes.

601960.M41 : Deuxième bataille de Sunward Gap.

649960.M41 : Le 120^e escadron de destroyers impériaux et l'escadron du Chaos Razorsnarl s'affrontent sans merci. Le dernier vaisseau du Chaos s'autodétruit plutôt que de reconnaître sa défaite, et son explosion emporte avec lui les navires impériaux restants, de sorte que les deux camps sont anéantis.

666960.M41 : Troisième bataille de Sunward

755960.M41 : Un contingent de vaisseaux des Red Corsairs fait irruption dans le système, retournant la situation face à la flotte Demeter.

759960.M41 : Quatrième bataille de Sunward Gap. La flotte impériale est repoussée à cause des renforts dont bénéficie l'armada du Chaos.

766960.M41 : Une bataille d'envergure se déroule près de la base impériale de Gaea. Au plus fort des combats, une flotte de l'Adeptus Astartes surgit à point nommé, et parmi elle se trouve le Roc. La flotte du Chaos est écrasée, ses navires rescapés sont mis en fuite. La route de Pythos est libre.

785960.M41 : Les forces impériales arrivent à Pythos. La planète est à présent infestée de démons, et de nombreux bastions miniers sont tombés. Une terrible épidémie s'est déclarée à Atika, et transforme les prisonniers impériaux en esclaves décérébrés. Plusieurs batailles rangées éclatent entre Impériaux et démons dans le cadre de la purge de la planète, mais la Black Legion poursuit ses attaques contre les bastions miniers.

799960.M41 : Une alliance impie est conclue entre quatre démons majeurs appartenant à chacune des grandes puissances du Chaos. Ils se matérialisent dans l'enceinte de Haut Pic, un bastion minier majeur très éprouvé et incapable de leur résister. Les démons massacrent les neuf dixièmes de la population avant de retourner au Royaume du Chaos.

847960.M41 : On perd soudain tout contact avec trois bastions sur le plateau de Glazer. Les scouts Dark Angels découvrent que leurs habitants respectifs ont été transformés en zombies de la peste du jour au lendemain. Azrael n'a pas d'autre choix que de purger intégralement le plateau infesté, par une frappe de la flotte impériale en orbite.

968960.M41 : Les Chevaliers Gris finissent par convaincre le commandeur Azrael qu'il est nécessaire de capturer et de sceller la Cache de la Damnation.

085961.M41 : Un débarquement planétaire en masse est organisé pour reprendre Atika et la Cache de la Damnation. La tête de pont est établie avec succès, mais elle manque de peu être submergée quand les hordes démoniaques attaquent par vagues innombrables. Leur assaut n'est repoussé que grâce au bombardement de la flotte impériale.

099961.M41 : Les forces impériales progressent entre le site d'atterrissage et les entrées des tunnels qui conduisent à la Cache de la Damnation. Malgré les pertes, les armées de l'Imperium repoussent les séides d'Abaddon et sécurisent les entrées du réseau souterrain.

102961.M41 : Les groupes d'assaut impériaux commencent le nettoyage des tunnels qui conduisent à la Cache de la Damnation. Les démons et la Black Legion se défendent furieusement, mais en vain, contre l'avance de la Garde Impériale, menée par les Dark Angels et les Chevaliers Gris.

129961.M41 : L'essentiel du mont Blizzard, site du second plus grand bastion minier de Pythos, tombe suite à une attaque surprise de space marines du Chaos dirigés conjointement par Abaddon et Khârn le Félon.

153961.M41 : Bataille de la Caverne d'Émeraude. Durant plusieurs jours, les forces de l'Imperium livrent le plus grand engagement de la guerre souterraine, dans une caverne si vaste que les deux camps peuvent y déployer des aéronefs et des véhicules super-lourds. Les Impériaux finissent par triompher grâce à l'intervention directe du commandeur Azrael.

188961.M41 : Alors que la victoire semble acquise à l'Imperium, la Black Legion bat en retraite et franchit le blocus orbital grâce à l'apparition soudaine des forces navales des Red Corsairs.

190961.M41 : Les derniers démons présents dans le réseau de grottes sont balayés par l'assaut final des troupes de l'Imperium, qui s'emparent de la Cache de la Damnation pour en condamner l'accès.

961.M41 à nos jours : Les Dark Angels et les Chevaliers Gris quittent Pythos pour faire face à des menaces pressantes, laissant la Garde Impériale purger le reste de la planète. Bien que la Cache de la Damnation ait été neutralisée, de graves dégâts ont déjà été causés, et il faut fermer de nombreuses failles Warp mineures. Le conflit se poursuit donc aujourd'hui encore.

999.M41 : À leur retour au Roc, les Dark Angels avaient archivé les rapports détaillant les opérations contre les marines renégats lors de la campagne du système Pandorax. Les rapports en question sont de nouveau présentés aux maîtres du cercle intérieur, des décennies plus tard, à l'occasion de la campagne Vengeance Noire...





SAUVER LE REVENGE, 960.M41

Le vaisseau de ligne *Revenge* a été submergé par l'abordage des space marines renégats et l'irruption des démons du Chaos. La barge de bataille *Unrelenting Fury* des Dark Angels s'est aussitôt ruée à son aide – mais est-elle arrivée à temps ?

L'amiral de la flotte du Chaos parvint à duper son homologue impérial, dont le navire de commandement, le *Revenge*, fut rapidement isolé. Cachés dans un astéroïde qu'un croiseur du Chaos avait amené en position, des groupes d'assaut de la Black Legion et des Red Corsairs se lancèrent à l'abordage du *Revenge*. Les boucliers et les tourelles défensives de ce dernier avaient été neutralisés par de puissantes frappes psychiques, ce qui permit aux modules d'assaut Dreadclaw d'atteindre la coque de l'astronef. Une fois à bord, des sorciers du Chaos purent ouvrir des portails vers le Warp, et invoquer des vagues de démons pour mieux envahir le vaisseau impérial.

Les ponts d'envol du *Revenge* furent bientôt le théâtre d'affrontements féroces. L'équipage réagit sans délai pour tenter de repousser les space marines du Chaos et les démons qui infestaient leur navire bien-aimé. Le seigneur-amiral Kranswar mobilisa les unités de la Garde Impériale que le *Revenge* transportait pour qu'elles aident à dégager les ponts d'envol, avant de prendre les armes lui-même pour mener son escouade d'infanterie navale contre les intrus. Pendant ce temps, hors du vaisseau, les appareils embarqués impériaux tentaient de se frayer un chemin jusqu'à l'astéroïde pour tenter d'abattre ou de perturber les cénacles de sorciers du Chaos qui handicapaient le *Revenge*. Les chasseurs et les bombardiers firent face à des Helderke space marines du Chaos surgis des entrailles de l'astéroïde, et tous livrèrent un grand combat tournoyant en apesanteur, dans le vide séparant l'astéroïde et le *Revenge*.

Sur le vaisseau impérial, les forces du Chaos prenaient lentement le dessus. Des hordes de démons semaient la mort parmi les coursives et les ponts d'envol ensanglantés. Dans une manœuvre désespérée pour retourner la situation,

l'amiral Kranswar ordonna à la Garde Impériale de faire usage de ses blindés à l'intérieur même du vaisseau. Les chars d'assaut Leman Russ s'engagèrent dans les couloirs suffisamment larges pour eux, et les immenses ascenseurs du vaisseau amenèrent les super-lourds Baneblade et Shadowword jusqu'aux ponts d'envol principaux. La démarche resta vaine : les véhicules ne pouvaient pas mettre à profit leur portée dans les espaces confinés du navire, et ils furent vite assaillis. Le seul résultat fut un cimetière de chars, dont les démons avaient arraché les écoutilles pour en massacrer les équipages impuissants.

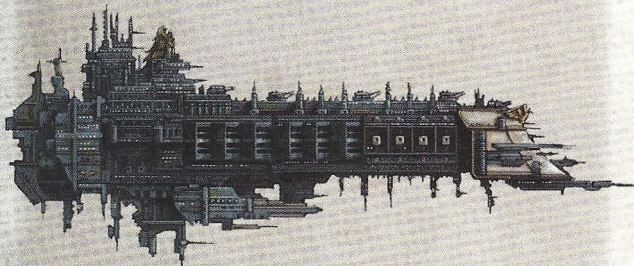
Kranswar fit de son mieux pour redresser cette situation dramatique. Le *Revenge* était complètement isolé, car les restes de sa flotte étaient dans l'incapacité de lui venir en aide ; à vrai dire, il semblait que la flotte tout entière allait être détruite sans délai. Estimant avec fatalisme que sa position était sans espoir, Kranswar ordonna à sa garde personnelle de l'accompagner vers la salle des machines la plus proche. S'ils pouvaient se frayer un chemin jusqu'à l'un des moteurs Warp, ils pourraient le saboter et provoquer la destruction totale du *Revenge*, ce qui l'empêcherait de tomber entre les mains d'Abaddon. Les matelots se mirent au garde à vous, pleinement disposés à exécuter les ordres de l'amiral sans hésitation. Ils savaient que la mort n'était rien comparée au déshonneur que la flotte impériale subirait en cas de capture du *Revenge*.

C'est à ce moment précis, alors que le désespoir était à son comble et que les défenseurs s'apprêtaient à se sacrifier avec vaillance, que les secours arrivèrent. À l'insu du seigneur-amiral, les Chevaliers Gris avaient appris la présence d'Abaddon, et plus précisément la réouverture de la Cache de la Damnation, qu'ils avaient scellée des millénaires plus tôt. À eux seuls, les Chevaliers Gris n'avaient pas les moyens d'arrêter Abaddon, c'est pourquoi ils demandèrent de l'aide aux Dark Angels. On ignore au juste par quels arguments les Chevaliers Gris ont su convaincre le grand maître suprême Azrael de leur accorder le soutien requis, mais il ne ménagea pas son aide, car c'est le chapitre entier qui se mit en route vers le système Pandorax pour faire échec à Abaddon.

Répondant en toute hâte à la requête pressante des Chevaliers Gris, les Dark Angels arrivèrent à destination alors que la lutte battait son plein dans les tréfonds du *Revenge*. La barge de bataille *Unrelenting Fury* des Dark Angels se rua vers le vaisseau impérial en détresse. Dès qu'elle fut à portée, la Deathwing se téléporta sur l'astéroïde du Chaos, et la confrérie de Chevaliers Gris qui l'accompagnait fit de même, mais au cœur des combats qui faisaient rage à bord du *Revenge*. Les escorteurs Thunderhawk et les modules d'atterrissage arrivèrent sur ces entrefaites, afin de décider quel serait le sort du *Revenge*...

REVENGE

Vaisseau de ligne de classe Emperor
Navire de l'amiral Kranswar, flotte Demeter



SAUVER LE REVENGE

Afin de recréer la bataille du *Revenge*, nous avons utilisé la mission ci-dessous, et les ordres de bataille des pages suivantes.

LES ARMÉES

La composition des armées qui ont pris part à cette bataille est détaillée dans les pages qui suivent. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Les pages suivantes décrivent également la manière dont les camps se déploient. Dans cette mission, on ne peut pas employer les règles spéciales *infiltration* et *scouts*.

PREMIER TOUR

Le camp du Chaos a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

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

CONDITIONS DE VICTOIRE

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

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques, catastrophe surnaturelle (brèche Warp) (*Apocalypse* p. 22-41).

L'espace: Les zones d'espace sont du terrain *infranchissable*. Les *aéronefs*, les *créatures monstrueuses volantes*, les unités *de saut*, les unités *à répulseurs*, les *motojets* et les véhicules *antigrav* les considèrent comme du terrain *découvert*.

Bondir entre les astéroïdes: Les figurines peuvent se rendre d'un astéroïde à un autre, si leur mouvement suffit pour franchir d'un coup l'intervalle qui sépare ces astéroïdes.

Salle de contrôle des batteries défensives: Si un camp est le seul qui possède des figurines dans la salle de contrôle des batteries défensives au début de sa phase de Tir, il contrôle les armes *fixes* installées sur la coque du *Revenge*.

Zone de guerre de Pandorax: Cette bataille utilise les *atouts stratégiques* de la *zone de guerre de Pandorax* (p. 40).

Le portail Warp: Il s'agit de la *brèche Warp*; inutile d'en définir une autre. Elle suit en outre les règles suivantes:

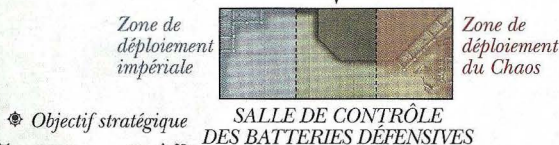
- Les unités démoniaques qui entrent en jeu via le portail Warp peuvent charger dès le tour où elles arrivent.
- Au début de chaque tour du Chaos, effectuez un tir au dé pour chaque unité impériale à 12 ps ou moins du portail (les unités de Chevaliers Gris ajoutent +4 à leur score). Si le camp du Chaos gagne, il corrompt l'unité impériale et la contrôle jusqu'à la fin de la bataille.
- Si le conclave a été détruit, ou s'il a quitté le Temple des Crânes, jetez 1D6 au début de chaque tour du Chaos. Si le résultat est supérieur au nombre de sorciers du Chaos en jeu, le portail est retiré, et le camp impérial marque 1D3+3 *points de victoire stratégiques* en bonus.

Manœuvre en microgravité: Les *aéronefs* ont droit à un pivot de 90° bonus à n'importe quel point de leur déplacement.



LE CHAMP DE BATAILLE

La carte indique comment répartir le décor pour la bataille. La zone d'espace peut mesurer jusqu'à 120 ps de large, selon la place disponible. Les *objectifs stratégiques* sont placés aux endroits indiqués.



LES FORCES DE L'IMPERIUM

La bataille dont le *Revenge* est à la fois l'enjeu et le théâtre est sur le point d'atteindre son climax. Les forces de l'Imperium doivent arrêter la progression des troupes du Chaos, puis les chasser du *Revenge*.

Les forces de l'Imperium débutent en fâcheuse posture. Débordées et inférieures en nombre, elles doivent tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Heureusement, une avant-garde extrêmement puissante leur vient en aide, sous la forme de la Deathwing et d'une confrérie de Chevaliers Gris. Ces formations d'élite jouent un rôle clef dans le sauvetage du *Revenge*. Il leur faut frapper en des points décisifs pour saper l'élan du Chaos. Dans tous les cas, la priorité est l'élimination des conclaves de sorciers du Chaos qui soutiennent leurs alliés à bord du vaisseau. Si la Deathwing abat les conclaves, les démons ne recevront plus de renforts du Warp. Ainsi, une fois livrées à elles-mêmes, les hordes qui se trouvent déjà à bord du *Revenge* seront aisément traquées et détruites.

Pendant ce temps, dans le vide spatial, les escadrons d'aéronefs impériaux doivent se frayer un passage parmi les vols de Helderake qui se dressent contre eux. À cette condition, ils pourront aider la Deathwing qui combat sur l'astéroïde, à quelque distance de la proue du *Revenge*. Si la percée s'avère impossible, les appareils impériaux doivent au minimum empêcher les unités du Chaos de prendre part à l'assaut contre le *Revenge*.

DÉPLOIEMENT IMPÉRIAL

Le camp impérial doit déployer l'intégralité de ses unités d'infanterie de la Garde Impériale, et jusqu'à deux escadrons blindés de la Garde Impériale, dans la zone de déploiement impériale à bord du *Revenge*. Kranswar et son escorte sont placés dans la zone de déploiement impériale de la salle de contrôle des batteries défensives. Les aéronefs de la Garde Impériale se déploient dans l'espace à 12ps ou moins du *Revenge*. Toutes les autres unités de la Garde Impériale commencent en *réserves stratégiques*, et pourront entrer en jeu via les portes du fond, ou via les ascenseurs.

Toutes les unités de la Deathwing capables de *frapper en profondeur* doivent le faire sur l'un ou l'autre des astéroïdes lors du premier tour impérial. Tous les Chevaliers Gris capables de *frapper en profondeur* doivent le faire à bord du *Revenge* lors du premier tour impérial. Toutes les autres unités Dark Angels et Chevaliers Gris sont gardées en *réserves stratégiques*, et entrent en jeu en modules d'atterrissage ou par le bord de table impérial (voir carte).

ATOUTS STRATÉGIQUES IMPÉRIAUX

L'armée impériale doit utiliser les *atouts stratégiques* suivants : **défiiez le démon, intraitables, remplacements, QG suprême.**

PLAN DE BATAILLE IMPÉRIAL

Les joueurs impériaux décidèrent que leurs troupes s'efforceraient de retenir les démons et les unités d'abordage du Chaos jusqu'à l'arrivée des Chevaliers Gris. Ensuite, tous s'uniraient pour chasser les démons et les renégats du vaisseau. Les aéronefs, eux, chercheraient à obtenir la suprématie dans l'espace avant de contribuer au reste de la bataille. Les Dark Angels, enfin, allaient se consacrer à l'anéantissement des space marines du Chaos sur les astéroïdes, à commencer par les occupants du Temple des Crânes : il fallait avant tout éliminer les conclaves de sorciers.

ORDRE DE BATAILLE IMPÉRIAL

Les forces de l'armée impériale sont énumérées ici.

Amiral Kranswar

- Escouade de commandement de C^o

Garde Impériale

- Esc. du Commissariat "Pitié de l'Empereur"
- Psyker primaris
- Escouade de combat de psykers
- Technaigreur avec sa suite de serviteurs
- 2 escouades de commandement de C^o
- Équipe d'exécution de l'Officio Assassinorum
- 2 esc. de troupes de choc
- Escouade de ratlings
- Compagnie d'infanterie "Bouclier Impérial"
- 2 pelotons d'infanterie
- Escouade d'ogryns
- 2 Baneblade
- Shadowword
- 3 escadrons de chars Leman Russ
- C^o de reconnaissance "Griffes de l'Empereur"
- 2 escadrons de Sentinel de reconnaissance

Aéronefs impériaux

- Escadrille de soutien aérien Xerxes

Dark Angels

- Sammael
- Techmarine
- Serres vengeresses
- 3 escouades Terminator de la Deathwing
- 3 escouades de chevaliers de la Deathwing
- 4 escadrons d'attaque de la Ravenwing
- 2 Land Speeder Vengeance
- Escorte Thunderhawk
- Maître de compagnie
- Escouade de vétérans de compagnie
- 4 escouades tactiques
- Escouade Devastator
- Escouade d'assaut
- 3 Dreadnought

Chevaliers Gris

- Seigneur Kaldor Draigo
- Castellan Crowe
- Archiviste Terminator
- Escouade de paladins
- 2 escouades d'incursion
- Escouade Interceptor
- 4 escouades Terminator
- 2 escorteurs Stormraven
- Confrérie de cuirassiers
- 2 Dreadnought



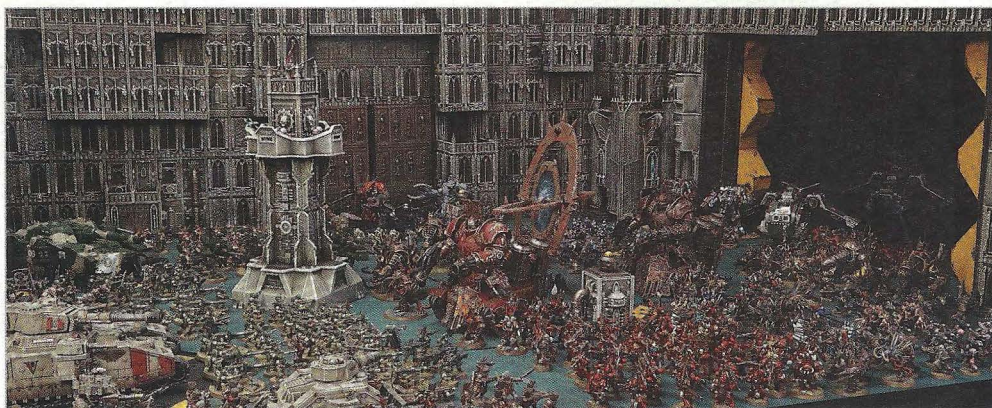
LES ANGES SURGISSENT DES TÉNÉBRES

Sur l'astéroïde proche du Revenge, les sorciers space marines du Chaos combinaient leurs pouvoirs psychiques pour neutraliser les boucliers du vaisseau, et pour ouvrir une porte sur le Warp. Il était impératif de détruire ces sorciers afin de repousser l'attaque du Chaos, c'est pourquoi les Dark Angels lancèrent toutes leurs forces contre l'astéroïde. Le débarquement se fit aussi bien en module d'atterrissage qu'en Thunderhawk, tandis que les terminators de la Deathwing se téléportaient au cœur de l'armée du Chaos, le tout précédé d'une vague préliminaire d'escadrons d'attaque de la Ravenwing, de chasseurs Nephilim, et d'aéronefs Dark Talon. Faisant fi de toute résistance, les Dark Angels frappèrent directement les conclaves de sorciers space marines du Chaos. Face à la fureur vengeresse des Dark Angels, les sorciers périrent en masse, et les survivants ne pouvaient plus focaliser leurs pouvoirs contre le Revenge.



Les vagues d'assaut des Dark Angels semblaient surgir de la noirceur du cosmos lui-même, d'autant que la présence des Darkshroud privait les forces du Chaos de nombreuses cibles.

SAUVER LE
REVENGE
960.M41



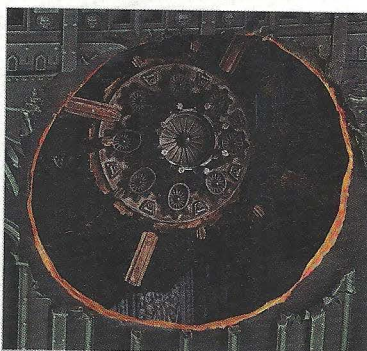
LES CHEVALIERS GRIS ATTAQUENT

L'armée du Chaos ne s'attendait pas à l'irruption des Chevaliers Gris, qui lui infligèrent de très lourdes pertes. Néanmoins, les démons et les space marines du Chaos surent se reprendre rapidement, et montèrent une série de contre-attaques désespérées. Les Chevaliers Gris étaient dramatiquement dépassés en nombre, et ne furent sauvés de l'anéantissement que par leur bravoure et leur talent martial.

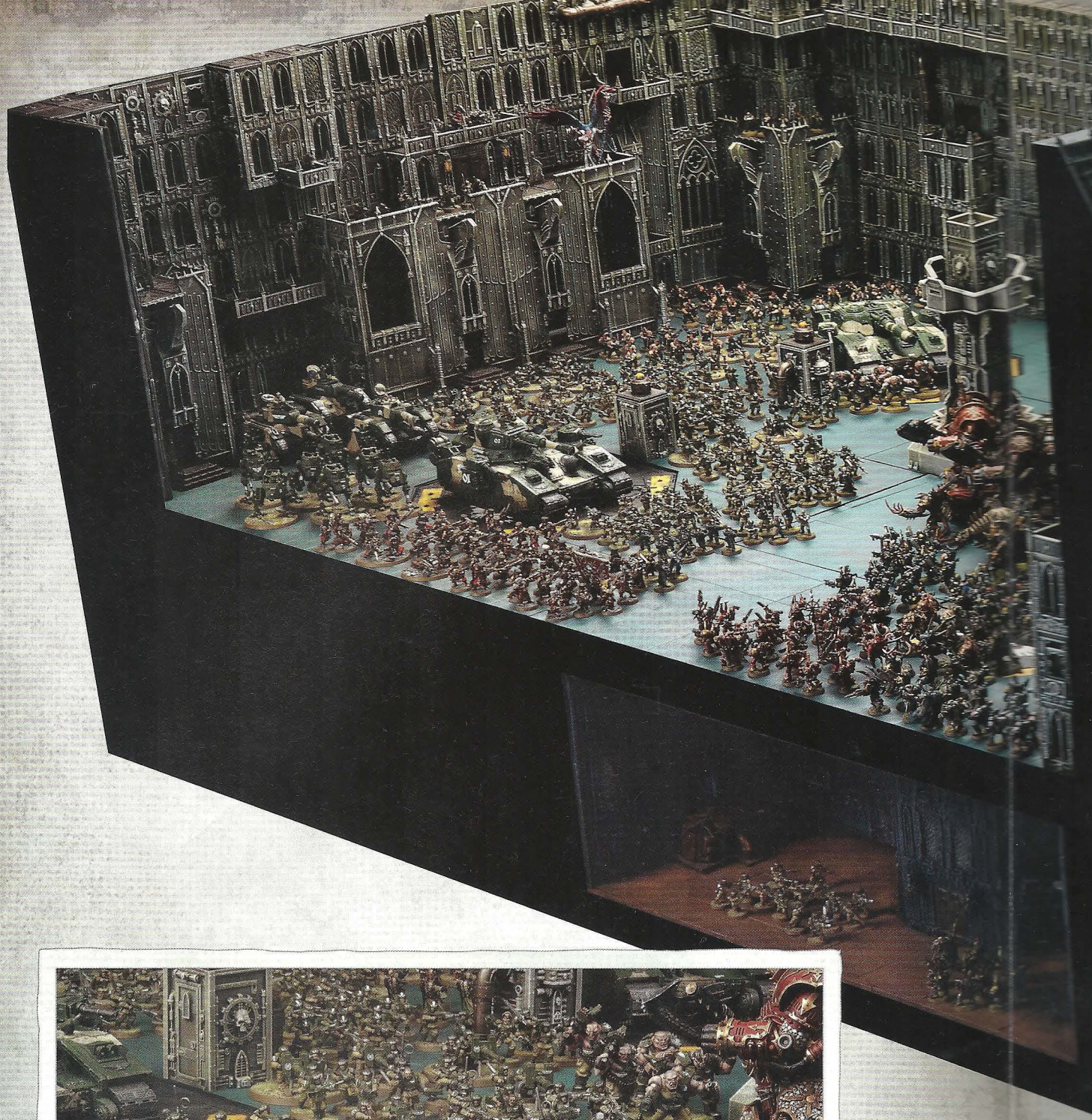


IL FAUT LES ARRÊTER QUEL QU'EN SOIT LE PRIX

De nombreux space marines du Chaos étaient dissimulés dans les cavernes aménagées au plus profond de l'astéroïde. Leur fonction initiale était de servir de vagues de renforts à l'abordage du Revenge, mais l'essentiel de ces réserves fut bientôt mobilisé pour faire face à l'assaut des Dark Angels, à la surface de l'astéroïde. Jaillissant des grottes par des issues camouflées, l'armée du Chaos se précipita droit sur les Dark Angels, sans se préoccuper des pertes. Tout ce qui importait, c'était de protéger les conclave de sorciers du Chaos ; sans eux, l'abordage du Revenge était voué à l'échec.



L'équipe hobby du Studio a réalisé la section du vaisseau où Kranswar est tombé au combat comme une "table dans la table". Notez, derrière les space marines du Chaos, le puits de l'ascenseur qui descend vers les soutes, et le module d'assaut Dreadclaw du Chaos qui a fait fondre une portion de la coque du Revenge.



LE DERNIER CARRÉ DE KRANSWAR

Pensant que tout était perdu, le seigneur amiral Kranswar prit personnellement la tête d'un détachement de la Garde Impériale pour une ultime opération. En parcourant les coursives de son navire, il rencontra un groupe d'abordage de la Black Legion. Kranswar fut tué au cours du féroce combat qui s'ensuivit, mais son sacrifice empêcha les space marines du Chaos de s'emparer des batteries défensives du Revenge.

LES HORDES DU CHAOS

La victoire est presque acquise pour l'armée du Chaos. Un dernier effort, et le vaisseau amiral sera conquis !

Par une ruse habile, le seigneur de guerre de la flotte du Chaos a permis à ses forces d'aborder le vaisseau amiral de la flotte impériale. Or, au moment où le sort du *Revenge* semblait scellé, les maudits laquais du Faux Empereur sont intervenus. Les navires des Dark Angels, qui comptent parmi les ennemis les plus acharnés des adorateurs du Chaos, sont apparus dans le système stellaire et se précipitent pour sauver le *Revenge* victime de l'abordage par les séides des dieux sombres. Ces derniers doivent impérativement déjouer cette intervention, tout en continuant à faire pression

sur les défenseurs du vaisseau amiral. Les assaillants se voient donc contraints de diviser leurs forces, en les répartissant de sorte à l'emporter des deux côtés.

En plus de combattre l'ennemi haï sur deux fronts, il faut assurer la protection des conclaves de sorciers du Chaos, qui ont permis de franchir les boucliers du *Revenge*, et qui maintiennent les portails Warp depuis leur temple sur l'astéroïde. La victoire sera assurée si les sorciers sont protégés de l'assaut des space marines.

ORDRE DE BATAILLE DU CHAOS

Les forces de l'armée du Chaos sont énumérées ici.

Forces d'abordage renégates

- Ouragan de sang
- Bande de légionnaires
- Meute de machines-démons

Défenseurs de l'astéroïde

- Conclave Thousand Son
- Métabrutus
- Escouade de terminators du Chaos
- Escouade de possédés
- Escouade de berserks de Khorne
- Escouade de raptors
- Escouade de serres du Warp
- Escouade de Thousand Sons
- 3 escouades de space marines du Chaos
- 4 Défiler

Aéronefs du Chaos

- 2 vols de terreur de Helderake

Réserves de l'astéroïde

- Culte de Destruction
- Bande de légionnaires
- 2 seigneurs des crânes
- Ferrocerberus
- Ferrocentaurus

Horde démoniaque de Khorne

- Buveur de sang
- 2 princes démons de Khorne
- Ost de la forge des âmes
- Cohorte de sang

Horde démoniaque de Tzeentch

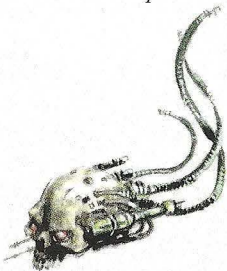
- Duc du changement
- Ost enflammé de Tzeentch

Horde démoniaque de Nurgle

- Grand immonde
- Les notaires de Nurgle

Horde démoniaque de Slaanesh

- Gardien des secrets
- Héraut de Slaanesh
- La grande parade de l'excès exquis



DÉPLOIEMENT DU CHAOS

Les défenseurs du Chaos se déploient sur les astéroïdes de leur choix hors du *Revenge*, et les forces d'abordage renégates se placent dans leur zone de déploiement à bord du *Revenge*. Placez une unité de dix figurines maximum (plus un éventuel personnage) en salle de contrôle des batteries défensives, dans la zone de déploiement du Chaos. Enfin, les aéronefs du Chaos se déploient dans l'espace, à 12ps ou moins d'un astéroïde ; ils ne sont pas placés en réserves stratégiques.

Les forces restantes commencent en réserves stratégiques. Les défenseurs de l'astéroïde en réserve doivent entrer par le bord de table du Chaos (voir plan) ou via le portail Warp, qui compte comme un bord de table ami. Les hordes démoniaques n'utilisent pas le Tableau de Réserves Stratégiques ; au début de chaque tour du Chaos, les joueurs de ce camp choisissent la horde démoniaque d'un dieu. Cette horde doit arriver à ce tour, soit par *frappe en profondeur*, soit en entrant via le portail Warp comme si c'était un bord de table ami. Toute unité de la horde démoniaque du dieu choisi qui n'entre pas en jeu au tour convenu est perdue.

ATOUTS STRATÉGIQUES DU CHAOS

L'armée du Chaos doit utiliser les *atouts stratégiques* suivants : **mort au Faux Empereur !**, **l'heure de la vengeance a sonné**, **soif de sang**, **grande pavane**, **mensonges de Tzeentch**, **déluge de peste**.

PLAN DE BATAILLE DU CHAOS

Les joueurs du Chaos savaient qu'ils devaient profiter au maximum de leur supériorité initiale. C'est pourquoi ils ont fait venir les démons de Khorne en premier, pour frapper plus fort. Par la suite, la force d'abordage céderait graduellement la place aux vagues de démons. Sur l'astéroïde, par contre, la bataille allait être défensive, pour préserver le temple des crânes et empêcher les Dark Angels de parvenir au *Revenge*.

CONTRER L'ABORDAGE

L'assaut du Chaos semble d'abord irrésistible, mais l'arrivée des Chevaliers Gris et des Dark Angels inverse la tendance.

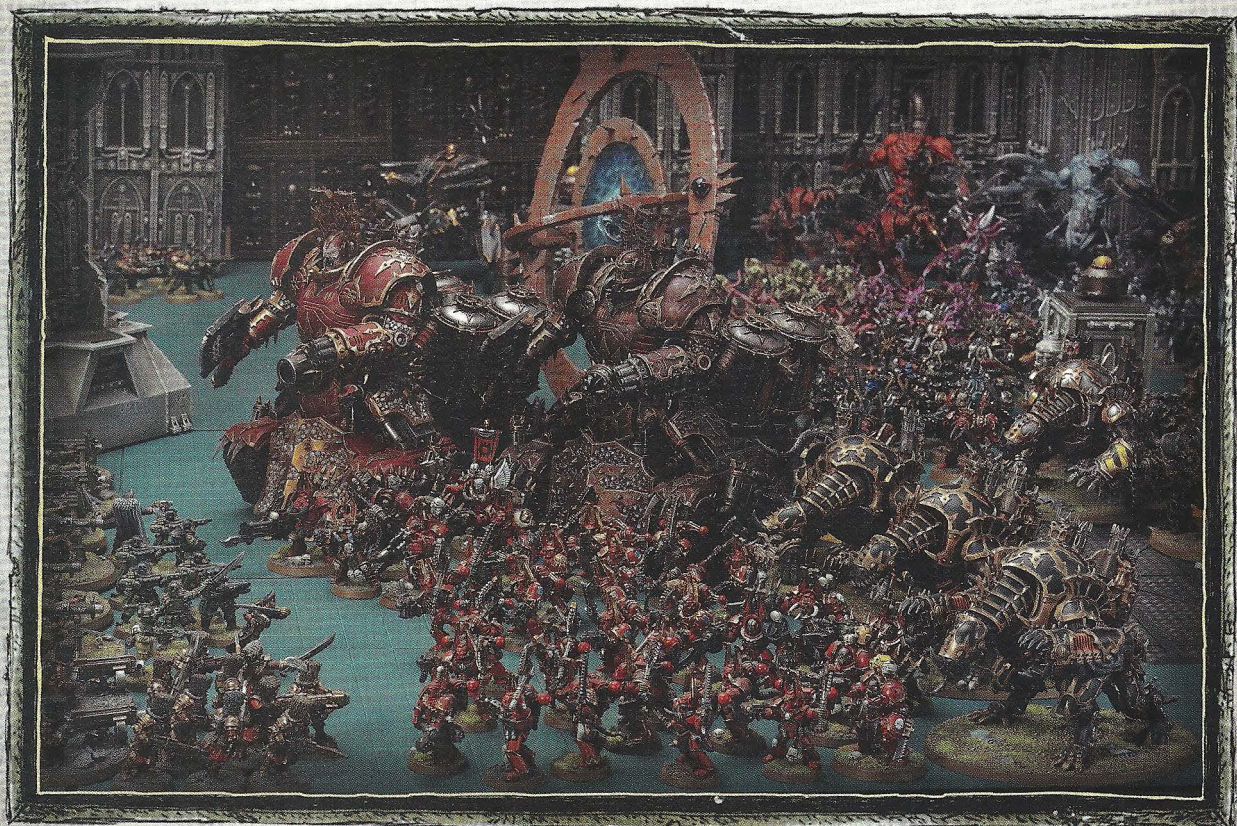
Les unités de la Garde Impériale que transportait le *Revenge* apparurent bien vite impuissantes face aux assaillants du Chaos. Les guerriers de la Black Legion et les meutes de démons de Khorne faisaient un massacre parmi les gardes, noyant les coursives sous un flot de sang. Un seigneur des crânes de Khorne se matérialisa à travers le portail Warp, et joignit sa puissance de feu à celle des space marines renégats. Rien ne semblait pouvoir empêcher les forces du Chaos de s'emparer du navire tout entier. C'est alors que les réserves de la Garde Impériale furent lancées dans la bataille, rejointes par les premières escouades Terminator téléportées à bord du *Revenge*. La bataille devint indécise, et les deux camps luttèrent pour prendre l'avantage.

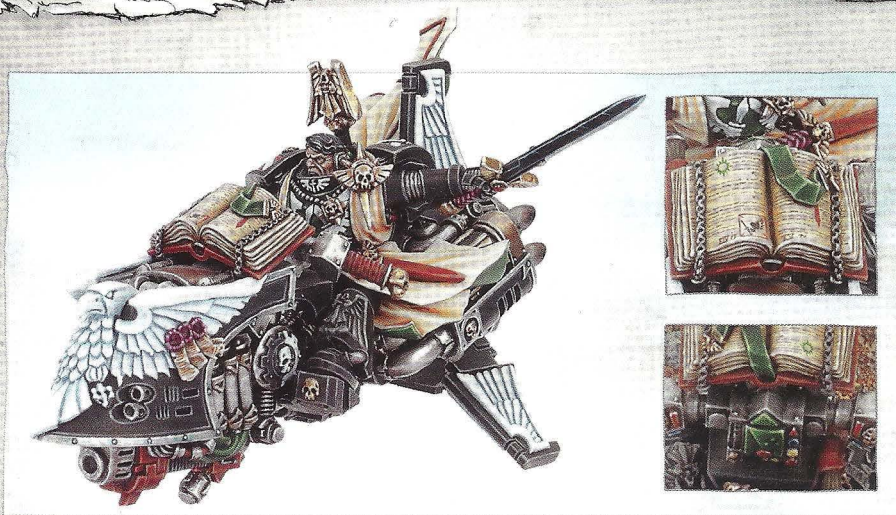
Pendant ce temps, hors du vaisseau, les appareils impériaux supérieurs en nombre parvenaient à établir lentement mais sûrement leur supériorité dans l'espace, et purent appuyer les Dark Angels qui attaquaient les sorciers du Chaos sur l'astéroïde. Faute de soutien extérieur, les unités d'abordage du Chaos épuisèrent leur élan initial, puis finirent par être repoussées. L'Imperium avait remporté la victoire de la plus extrême justesse.

La bataille pour le Revenge ne fut qu'un prélude au carnage que Pythos allait connaître. Le grand maître Azrael ordonna à ses frères de bataille de quitter le Revenge pour se rassembler à la surface de la planète, en vue de la prochaine phase de l'effort de guerre.



Malgré la déroute des space marines du Chaos, Abaddon jura que les combats au sol seraient encore plus meurtriers qu'à bord du Revenge.





Lors du sauvetage du *Revenge*, le grand maître Sammael mena la Ravenwing contre les sorciers du Chaos qui opéraient depuis l'astéroïde. Il dirigea ensuite de nombreuses attaques éclair sur Pythos.



Kharn le Félon était en pointe lors de l'abordage du *Revenge*.



À bord de son *Dreadclaw* Anathrax Blackmace a débarqué directement sur la passerelle du *Revenge*.



L'amiral Kranswar a lutté jusqu'au bout pour défendre son vaisseau.



Une cabale de sorciers du Chaos gardait ouverte la faille Warp, afin que les démons en jaillissent.



C'est Belial qui mena l'assaut de la *Deathwing* sur l'astéroïde du Chaos.



Draigo, des Chevaliers Gris, a défait lui-même un prince démon.



Garaagh'rkalla, héraut de Khorne, fit appel au Dieu du Sang pour aveugler de haine les Chevaliers Gris autour de lui.



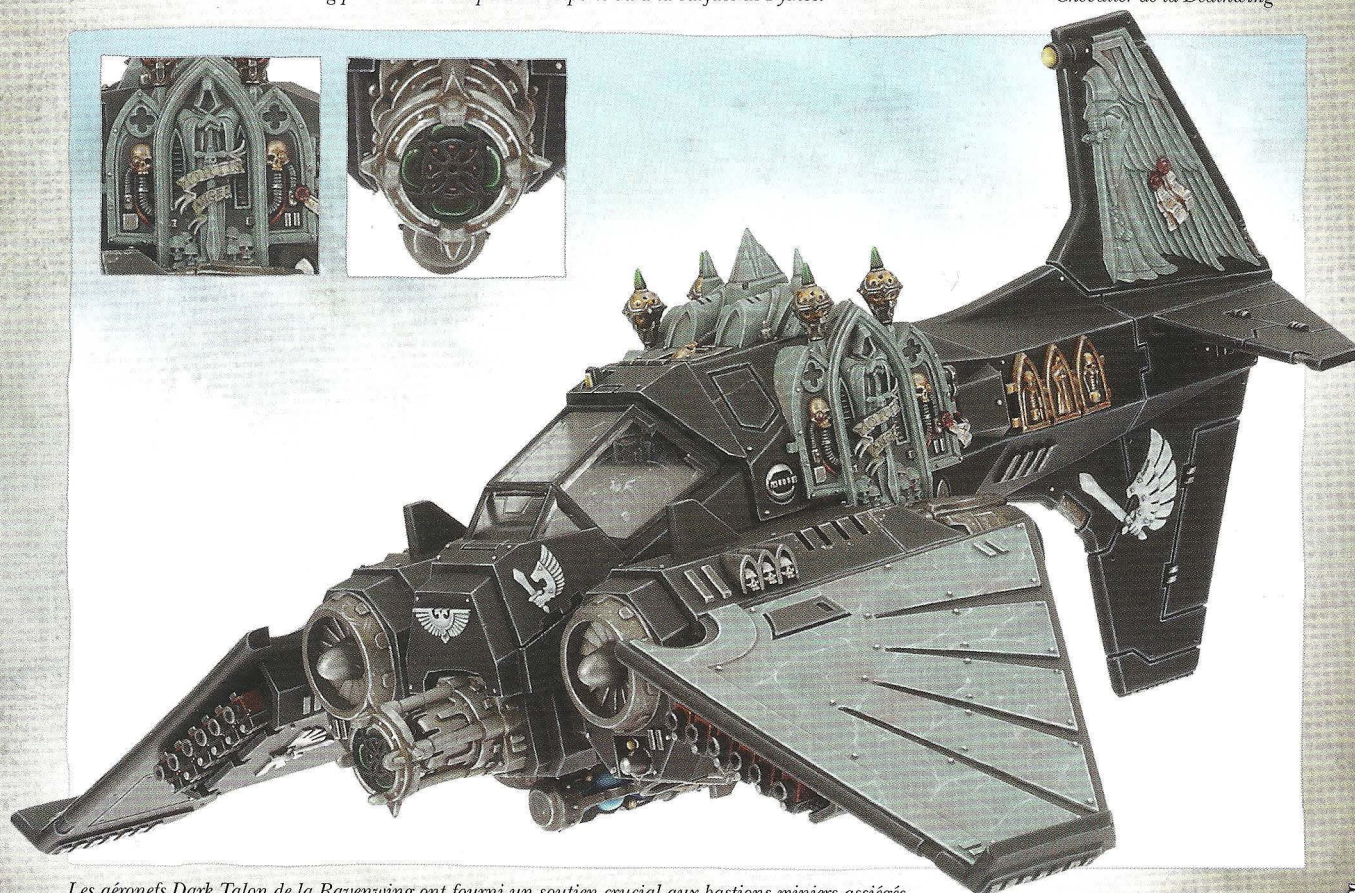
Le chapitre des Dark Angels a fourni une aide décisive dans la reconquête du système Pandorax, jusqu'à la fermeture de la Cache de la Damnation.



Les terminators de la Deathwing pouvaient se téléporter n'importe où à la surface de Pythos.



Chevalier de la Deathwing



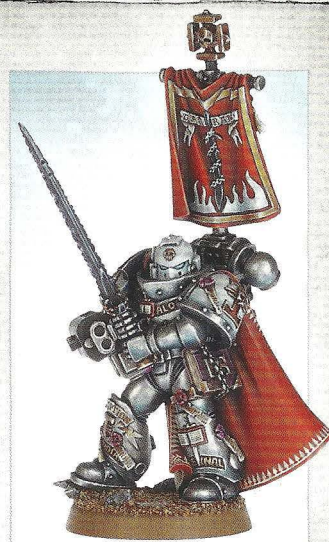
Les aéronefs Dark Talon de la Ravenwing ont fourni un soutien crucial aux bastions miniers assiégés.



Les escouades Interceptor contraient les attaques surprises du Chaos.



Chevalier Gris avec sceptre Némésis



Le castellan Garran Crowe



Les ratlings ont prouvé leur létalité lors des combats souterrains sous Atika.



Psyker Primaris de la Garde Impériale



Ogryn avec ripper gun



Les Sentinelles surveillaient les jungles de Pythos.



Plusieurs régiments cadiens se sont couverts de gloire durant la campagne de Pandorax.



Gardes de la jungle de Catachan vétérans



Sanguinaires de la Légion de Graknor



Horreurs roses de Tzeentch appartenant à la Fraternité Fourbe



Porteur d'icône et champion de l'Ost de Plaguetoad



Démonette porteuse d'icône Une veneuse de Slaanesh de la Légion d'Exstatis



Les terminators du Chaos de la Black Legion ont semé la mort sur leur passage.



Les raptors attaquaient les bastions miniers du haut des airs.



La Black Legion a combattu tout au long de la campagne.

Berserks de Khorne de la bande de Khâm le Félon

Le seigneur des crânes de Khorne "Mort Broyeuse" a commis un terrible massacre sur le pont d'envol du Revenge, et a fait partie des ultimes défenseurs de la Cache de la Damnation sur Pythos.



PANDORAX: RÈGLES D'ENGAGEMENT

La campagne de Pandorax a connu des batailles de grande ampleur, parmi les plus acharnées que les forces impériales aient connues au cours du dernier siècle. Chacune d'elles fournit un excellent thème pour une partie d'Apocalypse.

Les pages qui suivent incluent des règles environnementales, des missions d'Apocalypse, des atouts stratégiques, des heures de gloire, et des formations d'Apocalypse additionnelles.

Les règles environnementales et les missions exposées ici ont été conçues pour représenter les différents théâtres d'opérations sur Pythos, ainsi que les batailles uniques que les combattants ont livrées durant la campagne.

Les *atouts* et les *heures de gloire* vous permettent de recréer la stratégie et les hauts faits des protagonistes de Pandorax.

Les *formations d'Apocalypse* présentées dans cette Zone de Guerre décrivent les unités légendaires qui ont combattu dans le système Pandorax. Certaines sont continuellement en guerre depuis l'Hérésie d'Horus; elles peuvent donc être utilisées dans n'importe quelle partie d'Apocalypse.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

La planète Pythos est un monde dit hostile, comme beaucoup de mondes de l'Imperium dont la faune et la flore sont mortellement dangereuses. En plus de cela, son sous-sol recèle un portail donnant sur le Warp. N'hésitez pas à employer les règles de monde hostile que propose cette Zone de Guerre dans le cadre de batailles sur d'autres planètes, ou les règles relatives aux démons pour représenter d'autres incursions par les forces du Chaos. De même, les règles de la bataille pour le vaisseau *Revenge* peuvent servir dans vos propres parties situées dans l'espace.



TERRAINS UNIQUES DE PANDORAX

FLORE ET FAUNE DE PYTHOS

La campagne de Pandorax s'articule autour de Pythos, un monde hostile dont la faune et la flore présentent un risque mortel. Les formes de vie les plus courantes sur Pythos, et les types de terrain les plus typiques sont décrits ci-après.

JUNGLE DE MONDE HOSTILE

Les continents de Pythos sont largement couverts d'une forêt dense réellement dangereuse. Les plantes sont si vénéneuses que les frôler peut être fatal. Certaines répandent des spores qu'il vaut mieux éviter d'inhalier sous peine de suffocation. Les essaims d'insectes qui vrombissent entre les arbres sont encore pires. Quand ils n'infligent pas des morsures ou des piqûres mortelles, ils pondent dans la chair des autres êtres vivants, et les larves dévorent leur hôte de l'intérieur.

Une jungle de monde hostile est un terrain mystérieux. Effectuez un jet sur le tableau ci-contre pour savoir les règles applicables.

TABLEAU DE JUNGLE DE MONDE HOSTILE MYSTÉRIEUX

2D6	TYPE DE JUNGLE
2-5	Juste dangereuse : La jungle compte comme du terrain dangereux. Les gardes de la jungle de Catachan la traitent comme du terrain difficile.
6-8	Jungle carnivore : Cf. Tableau de Forêt Mystérieuse page 102 du livre de règles de Warhammer 40,000.
9	Plantes piégeuses pythosiennes : Voir ci-dessous.
10	Marais de la mort : Voir ci-dessous.
11	Antre de dragon pythosien : Cf. page 36.
12	Troupeau de gargantors : Cf. page 36.

PLANTES PIÉGEUSES PYTHOSIENNES

La plante piégeuse pythosienne ressemble extérieurement à un lopin de ronces relativement anodines, mais ce n'est que la partie émergée de cet organisme semi-conscient. Quand un être vivant arrive à portée des vrilles sensibles, la plante s'ouvre subitement et déploie jusqu'à une douzaine de pseudopodes pour envelopper la victime et l'entraîner sous le sol. C'est là que se trouve la partie interne de la plante, essentiellement composée de sphincters broyeurs et d'une fosse digestive. La proie est ainsi écrasée avant de macérer dans les sucs digestifs de la plante piégeuse.

Toute figurine d'infanterie qui se trouve parmi les plantes piégeuses au début de sa phase de Tir doit effectuer un test de Force. En cas d'échec, la victime est détruite sans sauvegarde d'aucune sorte.



MARAIS DE LA MORT

Une bonne part des basses plaines de Pythos est inondée, formant les tristement célèbres marais de la mort. C'est leur nature caustique qui les rend si dangereux, car ils sont saturés de minéraux corrosifs qui remontent de la roche via les geysers actifs. Quiconque tombe dans le marécage bouillonnant est dissous en l'espace de quelques secondes. La capitale de Pythos, Atika, se trouve au bord d'un immense marais de ce genre, si inhospitalier que même la faune locale ne s'y aventure guère. Dans une certaine mesure, cela protège Atika des énormes prédateurs qui vivent dans la jungle, au-delà des marais de la mort.

Désignez aléatoirement une figurine de l'unité qui a déclenché le jet de terrain mystérieux. Cette figurine est détruite sans sauvegarde d'aucune sorte, et les autres figurines considèrent désormais cet élément de décor comme un terrain mortel.



ANTRE DE DRAGON PYTHOSIEN

Le dragon terrestre pythosien est un saurien carnivore colossal, une des raisons pour laquelle Pythos est classé comme monde hostile. Ce chasseur actif attaque tout ce qui bouge, et bien qu'il se nourrisse principalement de gargantors, il apprécie les proies de taille humaine. Le cuir épais du dragon le protège de la plupart des attaques, et ses crocs durs et très denses peuvent traverser n'importe quelle armure ou presque.

Désignez aléatoirement une figurine de l'unité qui a déclenché le jet de *terrain mystérieux*. Cette figurine est détruite sans sauvegarde d'aucune sorte, ainsi que toutes les figurines d'*infanterie* à 3 ps ou moins de l'élément de décor. Ce dernier est un *terrain mortel* jusqu'à ce que le dragon soit éliminé. De plus, toute figurine d'infanterie qui termine un déplacement à 3 ps du décor est détruite sans sauvegarde d'aucune sorte. Pour éliminer le dragon pythosien, une unité doit effectuer une attaque de tir contre l'élément de décor, avec un jet pour *toucher* normal. Le dragon est éliminé si au moins une touche est obtenue avec une arme de Force 8 ou supérieure.



TROUPEAU DE GARGANTORS

Le gargantor est une créature massive qui broute l'abondante végétation de la jungle. Malgré son régime herbivore, le gargantor a un tempérament violent. Il est pratiquement impossible d'arrêter la ruée d'un troupeau de gargantors, car une fois lancé, chacun de ces animaux devient pareil à un colossal bélier de siège, capable de renverser un char d'assaut Leman Russ.

Désignez aléatoirement une figurine de l'unité qui a déclenché le jet de *terrain mystérieux*. Cette figurine est immédiatement détruite sans sauvegarde d'aucune sorte. Effectuez ensuite deux jets sur le tableau ci-contre, un pour l'unité qui a déclenché le jet, et un pour l'unité la plus proche d'elle (amie ou ennemie). Une fois ces effets résolus, le troupeau quitte la table et n'intervient plus.



TABEAU DE RUÉE DES GARGANTORS

D6	L'UNITÉ N'EST PAS UN VÉHICULE	L'UNITÉ EST UN VÉHICULE
1	Aucun effet: L'unité ciblée s'écarte du chemin du troupeau. L'attaque n'a pas d'effet.	Aucun effet: L'unité ciblée s'écarte du chemin du troupeau. L'attaque n'a pas d'effet.
2-5	Prenez garde: Chaque figurine de l'unité doit réussir un test d'Initiative, sous peine de subir une touche de F6 PA4.	Collision: Chaque véhicule de l'unité ciblée subit un <i>dégât important</i> .
6	Écrasement: L'unité ciblée est détruite.	Renversement: Chaque véhicule de l'unité ciblée dévie d'1D6 ps puis subit un <i>dégât explosion!</i>

ÉTUDE BIOLOGIS SUR LA MÉGAFAUNE XENOS PYTHOSIENNE, DERNIER RAPPORT

Pythos est peuplée d'innombrables prédateurs de toutes tailles. Parmi ceux que nous avons rencontrés, le plus petit est la guêpe à orifice, qui entre en sa victime par une ouverture quelconque, afin de mieux lui infliger des piqûres fatales. Elle peut ensuite festoyer à loisir. Les plus grandes bêtes sont le dragon terrestre pythosien et le mégalosquale, tout deux capables de ne faire qu'une bouchée d'un homme robuste.

Hélas, notre étude va devoir prendre fin prématurément, car je suis le dernier des cent biotechnologistes venus sur Pythos. La moitié d'entre nous a péri dès la première sortie sur le terrain, avant d'avoir répertorié la moindre créature! En ce moment même, j'entends approcher une harde de hululeurs épineux, ce qui réduit à néant mes chances de quitter cet enfer plein de vie...

BASTION MINIER

Abaddon a entrepris de capturer les bastions miniers un par un. Pour ce faire, les bandes de guerriers de la Black Legion et les hordes de démons s'emparent des hauteurs voisines, afin de pilonner les défenseurs avant de lancer l'assaut décisif.

LES ARMÉES

Sélectionnez les deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (*Apocalypse*, p. 18). L'une des armées doit se composer uniquement d'unités impériales, et l'autre doit se composer uniquement d'unités de démons et/ou de space marines du Chaos. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial se déploie en premier. Ses unités peuvent se déployer sur n'importe quelle table, à 18ps ou plus d'un bord de table du Chaos, ou être placées en *réserves stratégiques*. Il faut déployer au moins une unité sur chaque table, et il ne doit pas y avoir plus du quart des unités de l'armée sur une même table.

Le camp du Chaos se déploie en second. Chaque unité doit se déployer intégralement à 12ps ou moins d'un bord de table du Chaos, ou être placée en *réserves stratégiques*. Il ne doit pas y avoir plus de la moitié des unités de l'armée sur une même table. Les unités du Chaos capables de *frapper en profondeur* peuvent le faire sur n'importe quelle table.

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

PREMIER TOUR

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

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

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

Capturer le bastion : Il faut placer un *objectif stratégique* (*Apocalypse* p. 20) sur chaque table. Exceptionnellement, il peut être placé à moins de 12ps d'un bord de table.

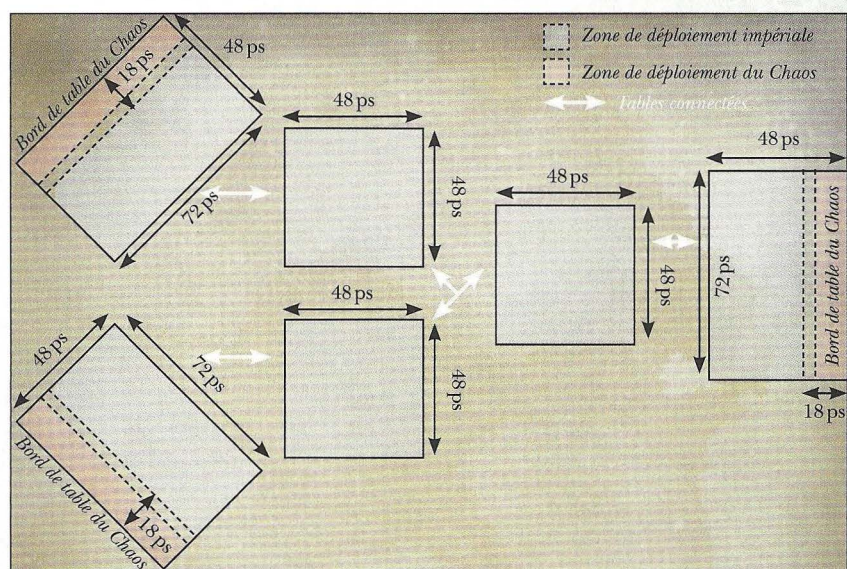
Tir d'un sommet à l'autre : Les unités peuvent tirer sur des cibles qui se trouvent sur une autre table.

Mouvement d'un sommet à l'autre : Durant une pause, les unités peuvent se déplacer d'une table à une autre, à condition qu'aucune figurine ennemie ne se trouve sur la table qu'elles veulent quitter. Les unités entrent à la manière des *réserves stratégiques*, par le bord de table connecté.

Zone de guerre de Pandorax : Appliquez ici toutes les règles d'engagement de la zone de guerre de Pandorax.

LE CHAMP DE BATAILLE

La bataille se joue sur six tables selon les règles des parties sur plusieurs tables (*Apocalypse* p. 54-55). Trois des tables représentent les hauts plateaux, et mesurent 72ps sur 48ps. Les trois autres, les sommets, mesurent 48ps sur 48ps. Les flèches blanches indiquent par quels bords les unités peuvent se déplacer d'une table à l'autre. Les petites tables représentent les emplacements des bastions miniers : il faut donc y disposer des décors qui évoquent une colonie. Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (voir la règle *capturer le bastion* ci-dessus).



APOCALYPSE DÉMONIAQUE

Le commandeur Azrael s'est très vite rendu compte que pour mettre fin à la présence du Chaos sur Pythos, il lui faudrait prendre d'assaut le siège du pouvoir d'Abaddon, sous Atika, afin de refermer la Cache de la Damnation. L'offensive commença sous de bons auspices, mais soudain, une immense horde de démons déferla sur le site d'atterrissage impérial.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (*Apocalypse* p. 18). L'une des armées doit se composer uniquement d'unités impériales, et l'autre doit se composer uniquement d'unités de démons et/ou de space marines du Chaos. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp impérial se déploie en premier. Les unités impériales peuvent se déployer n'importe où dans leur zone de déploiement, ou être gardées en *réserves stratégiques* (*Apocalypse* p. 37).

Le camp du Chaos se déploie en second. Les unités du Chaos peuvent se déployer n'importe où dans leur zone de déploiement à plus de 12ps d'une zone de déploiement impériale, ou être gardées en *réserves stratégiques*.

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

PREMIER TOUR

Le camp du Chaos a le premier tour, à moins que le camp impérial 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 qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (*Apocalypse* p. 22). En cas d'égalité, le camp impérial gagne la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

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

Attaque défensive : Les *objectifs stratégiques* dans la zone de déploiement du camp impérial valent le double de *points de victoire stratégiques* tout au long de la partie (*Apocalypse* p. 22).

La douleur tombée du ciel : À chaque tour du camp impérial, son maître de guerre peut effectuer une frappe orbitale.

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

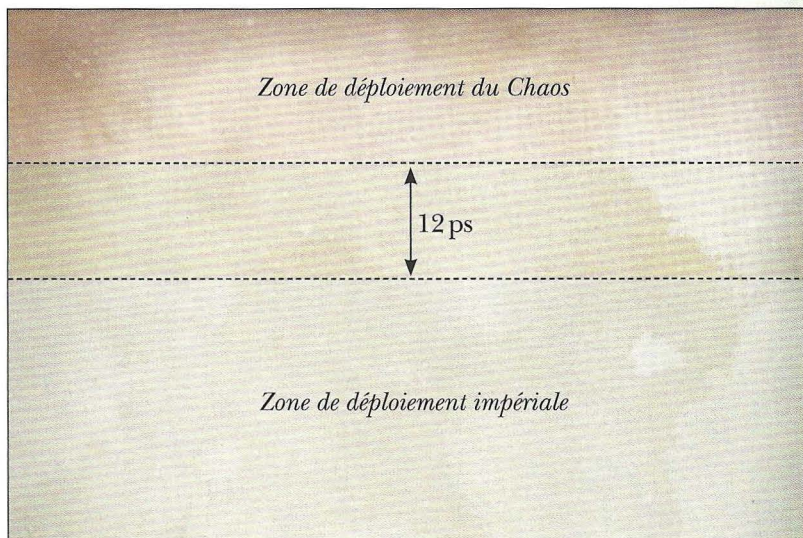
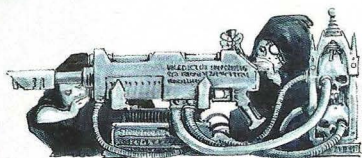
Zone de guerre de Pandorax : Appliquez ici toutes les règles d'engagement de la *zone de guerre de Pandorax*.

Apocalypse démoniaque : la *catastrophe surnaturelle* Brèche Warp est utilisée dans cette mission (*Apocalypse* p. 39).

Le maître des catastrophes est toujours un joueur du camp du Chaos (tiré aléatoirement à chaque tour de jeu).

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain sur la table d'une manière qui convient aux deux camps puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales. Il n'est pas nécessaire que la limite entre ces deux moitiés soit une ligne droite. Puis l'autre camp attribue les moitiés de table à chaque camp. Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (*Apocalypse* p. 20).



LA GUERRE SOUTERRAINE

La Cache de la Damnation était dissimulée sous le sol d'Atika, la capitale de Pythos, et n'était accessible qu'en parcourant un dédale de tunnels et de cavernes. Quand l'Imperium a repris le site d'Atika, ses forces ont été contraintes de se frayer un chemin à travers ce réseau souterrain pour sceller de nouveau l'accès à la Cache.

LES ARMÉES

Sélectionnez deux armées selon les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (Apocalypse p. 18). L'une des armées doit se composer uniquement d'unités impériales, et l'autre doit se composer uniquement d'unités de démons et/ou de space marines du Chaos. Chaque camp doit élire un maître de guerre parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp du Chaos se déploie en premier. Les unités du Chaos peuvent se déployer n'importe où sur la table, à plus de 30 ps d'un pion placé par le camp impérial (voir Le Champ de Bataille, ci-dessous), ou être gardées en *réserves stratégiques* (Apocalypse p. 37).

Le camp impérial se déploie en second. Les unités impériales doivent se déployer à 18 ps ou moins d'un des pions de leur camp, ou être gardées en *réserves stratégiques*.

Après le déploiement des deux camps, 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 du Chaos 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 qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie gagne la bataille (Apocalypse p. 22). Si les deux camps ont le même nombre de points, la bataille est une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

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

Zone de guerre de Pandorax: Appliquez ici toutes les règles d'engagement de la *zone de guerre de Pandorax*. Les grottes et tunnels locaux sont une variante souterraine de l'environnement de la jungle de monde hostile.

Accès par les tunnels: Les unités en *réserves stratégiques* doivent entrer en jeu par les pions tunnels placés par leur camp respectif (la *frappe en profondeur* est impossible). Mesurez le premier déplacement de chaque unité à partir du pion. Les aéronefs doivent effectuer un test de *terrain dangereux* avant de se déployer. En cas d'échec, l'aéronef perd 1D3 PC au lieu de subir un dégât *immobilisé*, puis il entre sur la table via un pion tunnel de son camp. Tout aéronef contraint à *quitter l'espace aérien de combat* est détruit.

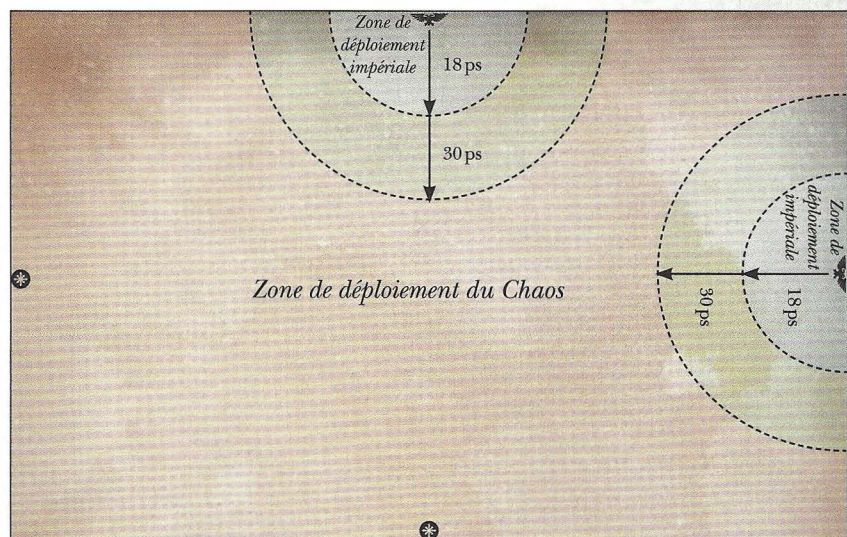
Voûte de pierre: On ne peut pas effectuer d'attaques provenant d'aéronefs en orbite ou de batteries d'artillerie à longue portée (situées hors de la table).

LE CHAMP DE BATAILLE

La bataille se déroule dans une caverne sous Atika, que l'on représente avec des décors de thème souterrain. Les bords de la table correspondent aux parois de la caverne.

Placez un pion au milieu de chaque bord de table. Tirez au dé pour savoir qui place le premier pion, puis alternez, un camp après l'autre.

Chaque pion représente un tunnel d'accès à la caverne, et détermine où chaque camp peut se déployer. Enfin, on place les *objectifs stratégiques* (Apocalypse p. 20).



MORT AU FAUX EMPEREUR!

SPACE MARINES DU CHAOS

Les guerriers de la Black Legion sont les ennemis jurés de l'Imperium.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour. Toutes les unités d'infanterie de la Black Legion amies ont les règles spéciales **charge féroce** et **haine impériale** jusqu'au début de leur prochain tour.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

KREATOR REX

SPACE MARINES DU CHAOS

Les machines de guerre de Kreator Rex étaient à la pointe de tous les assauts contre les bastions miniers.

Jouez cette carte une fois le déploiement terminé. Toutes les unités de *véhicules super-lourds*, de *marcheurs super-lourds* et d'*aéronefs super-lourds* space marines du Chaos amies ont un Point de Coque supplémentaire.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

PILLARDS DU MAELSTROM

SPACE MARINES DU CHAOS

Les bandes guerrières de Red Corsairs apparaissent subitement, et prennent l'ennemi par surprise.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour. Toutes les unités de Red Corsairs qui *frappent en profondeur*, ou qui débarquent d'un transport qui *frappe en profondeur*, ont la règle spéciale **dissimulation** jusqu'au début de leur prochain tour.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

PORTAIL DU CHAOS

DÉMONS DU CHAOS

Un portail du Chaos permet aux démons d'accéder à l'univers matériel.

Jouez cette carte une fois le déploiement terminé, et placez un pion de portail du Chaos n'importe où sur le champ de bataille. Les unités de démons du Chaos amies qui *frappent en profondeur* ne dévient pas, si leur première figurine est placée à 12 ps ou moins du pion.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

LA CACHE DE LA DAMNATION

DÉMONS DU CHAOS

Des hordes de démons déferlent via cette porte sur le Warp.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle pause. 1D3 unités de démons du Chaos amies qui ont été complètement détruites sont remplacées, et ajoutées à vos *réserves imminentes*, en appliquant les restrictions des *renforts stratégiques* du livre de règles *Apocalypse*, mais sans dépenser de *points de victoire stratégiques*.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

COLONEL STRIKE

GARDE IMPÉRIALE

Le colonel Strike a joué un rôle décisif dans la défaite des forces du Chaos.

Jouez cette carte pendant le déploiement pour promouvoir un commandant de compagnie de la Garde Impériale en colonel Strike. Il a les règles spéciales **fléau de la chair** et **tueur de char**, et il peut donner jusqu'à quatre ordres par tour.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

GUET-APENS DANS LA JUNGLE

GARDE IMPÉRIALE

Les gardes de la jungle de Catachan sont les maîtres du camouflage.

Jouez cette carte durant le déploiement. Mettez de côté jusqu'à 5 unités amies d'infanterie de gardes de la jungle de Catachan. Ces unités peuvent être déployées en terrain de jungle, à plus de 6 ps de toute figurine ennemie, au début de n'importe quel tour de leur camp. Toutes ces unités doivent se déployer en même temps. Elles peuvent se déplacer, tirer et lancer des assauts lors du tour où elles entrent en jeu.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

INTRAITABLES

DARK ANGELS

Les Dark Angels sont des adversaires obstinés qui ne se rendent jamais.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour. Toutes les unités Dark Angels amies ont les règles spéciales **sans peur** et **implacable** jusqu'au début de leur prochain tour.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

DÉFIEZ LE DÉMON

CHEVALIERS GRIS

La présence des Chevaliers Gris jette Panathème sur l'engeance démoniaque.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour. Toutes les unités de démons du Chaos ennemies doivent relancer les jets de sauvegarde *invulnérable* réussis ayant donné 6, jusqu'au début du prochain tour.

ZONE DE GUERRE
PANDORAX

959.M41

PANDORAX : HEURES DE GLOIRE

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).

LE SUCCESSEUR D'HORUS ABADDON LE FLÉAU

Aux yeux de nombreux space marines du Chaos, les succès d'Abaddon sont un signe indéniable de la faveur des dieux du Chaos, et font de lui le successeur légitime d'Horus.

Si Abaddon le Fléau déclenche son *heure de gloire* au début d'un tour où le camp adverse possède moins de *points de victoire stratégiques* que le camp d'Abaddon, appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, toutes les unités amies issues du *Codex : Space Marines du Chaos* à 24ps ou moins d'Abaddon, y compris lui-même, ont la règle spéciale **zélote**.

UNE MORT CERTAINE COLONEL "LA MORT" STRIKE

On raconte, parmi les ennemis du colonel Strike, qu'il vaut mieux ne pas l'affronter quand il est dos au mur avec ses hommes, car cela ne rapporte qu'une chose : la mort.

Si le colonel Strike déclenche son *heure de gloire* au début d'un tour où le camp adverse possède plus de *points de victoire stratégiques* que le camp du colonel Strike, appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, toutes les unités amies issues du *Codex : Garde Impériale* à 12ps ou moins du colonel Strike, y compris lui-même, ont la règle spéciale **lacération**.

UN PHARE D'ESPÉRANCE AZRAEL

Quand il apparaît sur le champ de bataille, le grand maître suprême Azrael est pareil à un phare d'espérance pour ses alliés, et une vision d'épouvante pour ses adversaires.

Si Azrael est à 18ps ou moins d'une figurine issue du *Codex : Démons du Chaos* ou du *Codex : Space Marines du Chaos* quand il déclenche son *heure de gloire*, appliquez ce qui suit.

En plus des effets habituels, Azrael a la règle spéciale **peur**. En outre, toutes les unités amies à 24ps ou moins d'Azrael, y compris lui-même, ont les règles spéciales **contre-attaque** et **sans peur**.



SPACE MARINES DU CHAOS

LES ÉLUS D'ABADDON

Les space marines du Chaos élus qui forment l'entourage d'Abaddon sont souvent issus des légions renégates, ce qui les classe parmi les plus redoutables guerriers de la galaxie. Chaque unité de ces élus d'Abaddon a pour chef non pas un simple champion, mais un seigneur du Chaos de plein droit, qui bénéficie de la faveur des dieux sombres. Parmi ces personnages de haut rang, certains sont tristement célèbres jusque dans l'Imperium, comme Devram Korda, le tyran de Sarora, et le sorcier du Chaos Ygethmoir le Trompeur. Ces personnalités servent à présent Abaddon en échange de l'immense pouvoir que lui seul peut accorder. Liés par la volonté de fer de leur suzerain, les élus d'Abaddon comptent dans leurs rangs des rivaux de longue date, mais tous s'accordent pour protéger et servir le Fléau.



3-5 seigneurs ou sorciers du Chaos



1 unité d'élus ou de terminators du Chaos par seigneur ou sorcier du Chaos

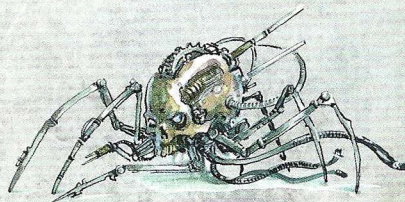
RESTRICTIONS DE LA FORMATION

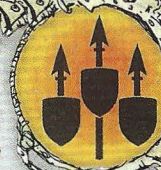
Les unités d'élus et de terminators du Chaos ne comprennent pas de champion, et se composent donc chacune d'un maximum de 9 figurines. Chaque seigneur ou sorcier du Chaos doit rejoindre une unité différente d'élus ou de terminators du Chaos, qu'il ne peut pas quitter en cours de jeu – en pratique, il prend la place du champion. Le personnage et son unité doivent soit porter la même marque du Chaos, soit ne pas en avoir.

RÈGLES SPÉCIALES:

Bénis par les dieux du Chaos: Chaque seigneur ou sorcier du Chaos commence la partie avec un *bienfait du Chaos*. Effectuez un jet séparé pour chaque personnage au moment de le déployer.

Protégez le Fléau: Toute unité de la formation à 12 ps ou moins d'Abaddon le Fléau a la règle **sans peur**.





SPACE MARINES DU CHAOS

MEUTE DE MACHINES-DÉMONS

Les ferrocentaurus et ferrocerberus créés par les techmanciens du Chaos comptent parmi leurs biens les plus précieux, et ils en risquent rarement plus d'un à la fois à l'occasion d'une bataille donnée. Cependant, il arrive qu'en échange d'une récompense suffisamment alléchante, ils consentent à impliquer d'un coup l'ensemble des machines-démons qu'ils ont patiemment accumulées. Une meute de machines-démons a presque toujours pour mission de capturer un artefact pour le compte de son techmancien, après avoir pisté et traqué son propriétaire. Les créations impies du techmancien traversent le champ de bataille à grand fracas, et chargent droit vers leur infortunée victime, avant de la déchiquter pour permettre à leur maître de s'emparer de l'objet convoité.



3-5 ferrocerberus ou ferrocentaurus (selon n'importe quelle combinaison)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.



RÈGLES SPÉCIALES:

Meute de chasse: Après le déploiement, mais avant le premier tour, désignez une figurine de personnage de l'armée adverse. Tous les véhicules du fer de lance blindé ont la règle **ennemi juré** contre cette figurine. En outre, quand cette dernière est détruite, le camp auquel appartient le fer de lance blindé marque 1 point de victoire stratégique.

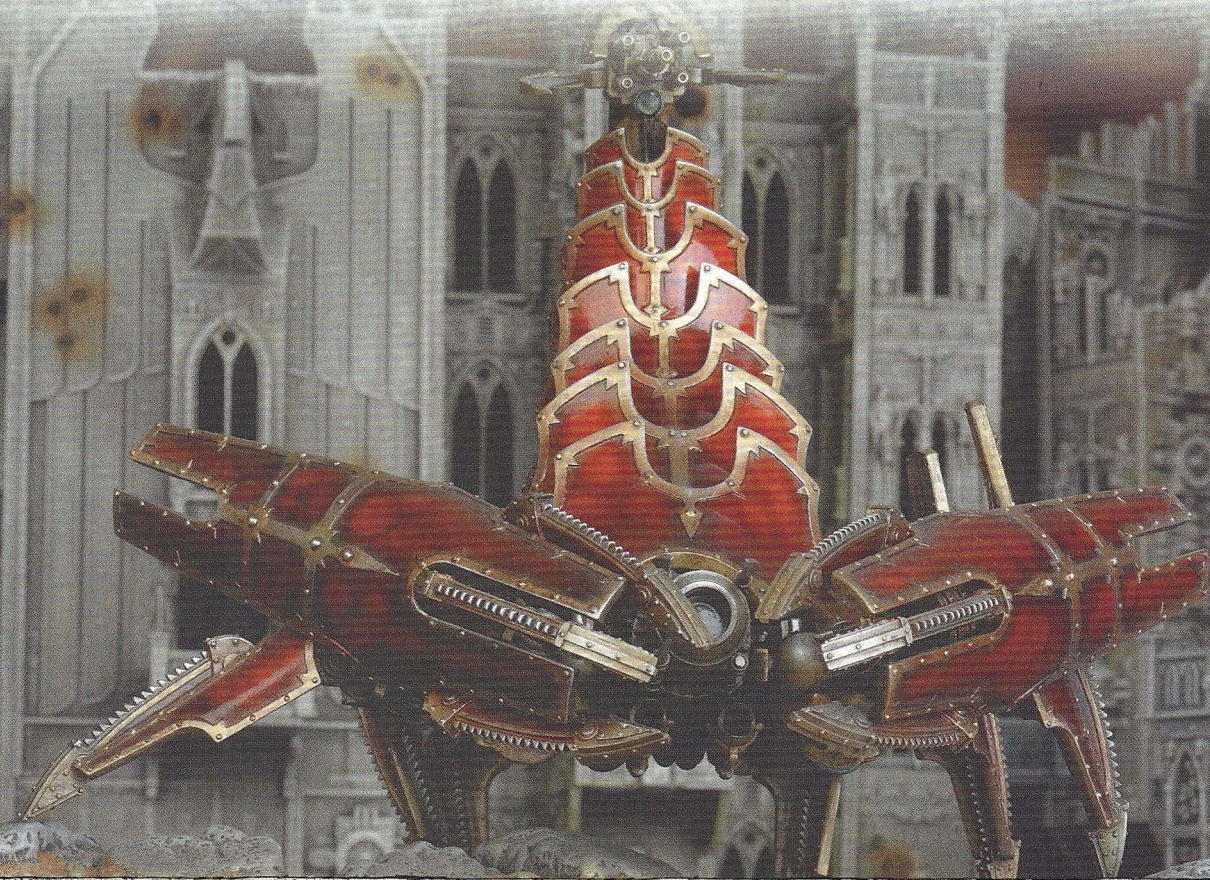
Biens précieux: Au début de la bataille, vous pouvez désigner un techmancien du Chaos de la même armée que la meute de machines-démons comme étant son propriétaire. Les figurines de cette formation à 12 ps ou moins de leur propriétaire peuvent utiliser sa CC et sa CT.

Charge fracassante: Si le fer de lance est en schéma d'attaque en colonne, il peut charger après avoir sprinté.

SPACE MARINES DU CHAOS

GRAND SCORPION D'AIRAIN DE KHORNE

Le scorpion d'airain traverse sans peine toutes sortes de terrains, et met en œuvre un arsenal effrayant pour chasser l'ennemi de ses positions. Il est pratiquement impossible de l'arrêter, car sa résistance démoniaque surnaturelle transmute son châssis de fer et d'airain en une substance impie capable de faire fi des bombardements les plus puissants. Le scorpion d'airain ne craint pas davantage les attaques psychiques, car Khorne abhorre la sorcellerie perfide, et toutes ses machines-démons sont protégées par de puissantes runes de sauvegarde.



GRAND SCORPION D'AIRAIN DE KHORNE

Blindage
CC CT F Av FI Arr I A PC
3 3 10 14 13 10 3 6 9



700 Points

Type d'unité: Marcheur super-lourd

Composition d'unité: 1 Grand scorpion d'airain

ÉQUIPEMENT:

- Canon démolisseur
- Deux canons Hellmaw
- Canon Scorpion
- Possession démoniaque

RÈGLES SPÉCIALES:

Démon, fourneau infernal, course, il est invincible !

Réacteur du jugement dernier: Ajoutez un modificateur de +2 à tous les jets que le grand

scorpion d'airain doit effectuer sur le tableau des Dégâts Catastrophiques.

Runes du Dieu du Sang: Tout *psyker* qui prend pour cible le grand scorpion d'airain avec un pouvoir psychique subit automatiquement les *périls du Warp*, qu'il ait réussi ou non son test *psychique*. S'il obtient un double 1 ou un double 6, le *psyker* effectue en outre un jet sur le tableau des Terreurs du Warp (*Apocalypse* p.65).

	Portée	F	PA	Type
Canon démolisseur	24ps	10	2	Artillerie 1, g ^{de} explosion
Hellmaw	Souffle	6	3	Assaut 1
Canon Scorpion	36ps	6	3	Lourde 10

SPACE MARINES DU CHAOS

LES CHIENS DE HURON

Les Chiens de Huron sont les annonciateurs du courroux de leur seigneur Huron Sombreceur. Ils mettent à profit leur vitesse pour traquer leurs proies et les massacrer à coups d'épées tronçonneuses rugissantes. Les escouades de motards conviennent parfaitement aux attaques de harcèlement, à la destruction de cibles isolées, ou à l'exécution des fuyards. Les grands rassemblements de motards du Chaos sont redoutables, mais ils ne reconnaissent que l'autorité d'un seigneur particulièrement puissant. Seul un individu charismatique, capable de promettre aux renégats un butin considérable, peut s'attacher leurs services temporairement. Les maîtres chasseurs de Huron répondent précisément à ce portrait, ils encadrent l'avant-garde des Red Corsairs et n'ont de comptes à rendre qu'au seigneur Sombreceur lui-même.



1 seigneur du Chaos



5+ unités de motards du Chaos

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le seigneur du Chaos doit prendre une moto du Chaos.

RÈGLES SPÉCIALES:

Sens aiguisés, attaque de flanc.

Attaque éclair: Le seigneur du Chaos et toutes les autres unités de la formation à 12ps ou moins de lui peuvent charger même s'ils ont *turbo-boosté* à ce tour.

SPACE MARINES DU CHAOS

TOUR DES CRÂNES DE KHORNE

Forgée dans le fer et l'airain au pied du trône du Dieu du Sang, imbue de l'essence d'innombrables âmes damnées, chaque tour des crânes est l'égale d'une armée. Il existe soixante-quatre tours des crânes, baptisées d'après les différents aspects des bains de sang que Khorne affectionne tant. La légende prétend qu'elles sillonnent les steppes désolées qui entourent la citadelle du Dieu du Sang, en tirant des salves de leurs énormes canons afin de moissonner les vies des amis comme des ennemis, pour la plus grande gloire de Khorne. L'ennemi ne peut espérer vaincre qu'en détruisant la tour des crânes, ce qui n'a rien de facile. Les âmes que récolte la tour des crânes l'emplissent d'une vigueur impie, qui lui permet de se reconstituer malgré les pires dégâts.



TOUR DES CRÂNES DE KHORNE

Blindage
CT Av FI Arr PC
4 14 13 12 9



750 Points

Type d'unité: Véhicule super-lourd

Composition d'unité: 1 Tour des crânes

ÉQUIPEMENT:

- Canon Balemaw
- Deux canons Doomfire
- Deux canons Skullreaper
- Deux systèmes de Skullshredder jumelés

RÈGLES SPÉCIALES:

Démon, fourneau infernal, il est invincible!

Réacteur du jugement dernier: Ajoutez un modificateur de +2 à tous les jets que la tour des crânes de Khorne doit effectuer sur le tableau des Dégâts Catastrophiques.

Reconstitution: La tour des crânes de Khorne récupère un Point de Coque perdu par tranche de 10 PV qu'elle a fait perdre à la même phase.

Runes du Dieu du Sang: Tout *psyker* qui prend pour cible la tour des crânes de Khorne avec un pouvoir psychique subit automatiquement les *périls du Warp*, qu'il ait réussi ou non son test *psychique*. S'il obtient un double 1 ou un double 6, le *psyker* effectue en outre un jet sur le tableau des Terreurs du Warp (*Apocalypse* p. 65).

	Portée	F	PA	Type
Canon Balemaw	60ps	9	3	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Canon Doomfire	24ps	4	4	Lourde 2, g ^{de} explosion
Canon Skullreaper	36ps	6	3	Lourde 6
Skullshredder	24ps	4	4	Lourde 5



SPACE MARINES DU CHAOS

OURAGAN DE SANG

Lors des grands événements, quand les bandes de guerriers des World Eaters se mobilisent en masse, les grands prêtres de Khorne implorent la faveur de leur dieu tutélaire. Dans un bruit de tonnerre assourdissant pareil au cri de guerre de Khorne lui-même, les cieux s'ouvrent et font pleuvoir le sang. Cette tempête s'abat sur quiconque se met en travers de la route des World Eaters, et quand ils ne peuvent plus se retenir, les guerriers frénétiques de Khorne se ruent sur leurs proies ensanglantées. Les trombes de fluide vital ensorcelé revigorent les adeptes psychotiques du Dieu du Sang et les poussent à commettre une boucherie sans nom. Les haches tronçonneuses s'abattent encore et encore sur les malheureux défenseurs, que les World Eaters démembrant par centaines dans un immense bain de sang.



1 seigneur du Chaos
ou Khârn le Félon



8 unités de berserks
de Khorne

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Si c'est un seigneur du Chaos qui est choisi, il doit porter la marque de Khorne. Chaque unité de berserks de Khorne doit se composer d'au moins 8 figurines.

RÈGLE SPÉCIALE:

Bain de sang ensorcelé: Si une unité de cette formation est à 18ps du seigneur du Chaos qui la dirige (ou le cas échéant de Khârn le Félon), elle a les règles **course** et **mouvement à couvert**, et ajoute 3ps à sa distance de charge.

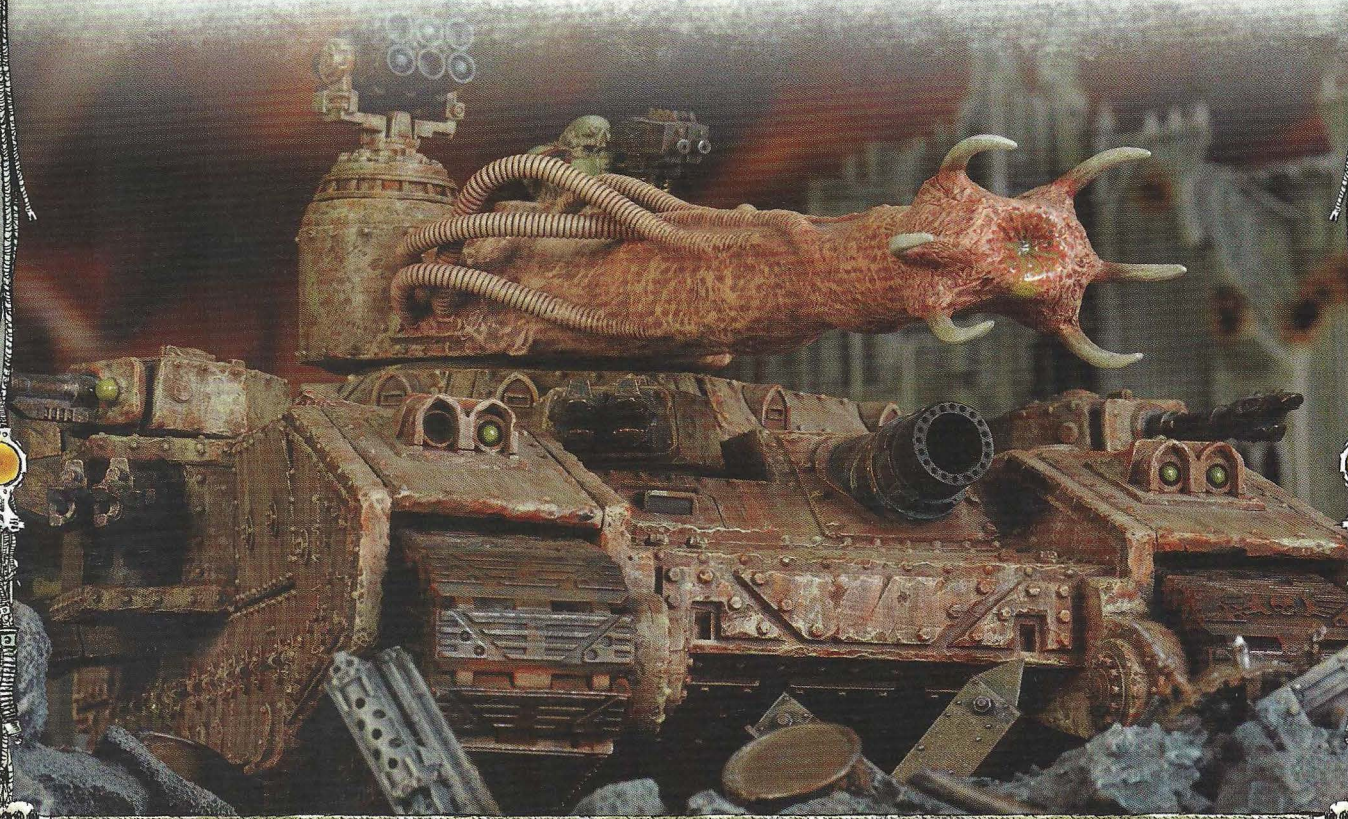
"TUE! MUTILE! BRÛLE! TUE! MUTILE! BRÛLE!"

- KHÂRN LE FÉLON

SPACE MARINES DU CHAOS

PLAGUEREAPER DE NURGLE

Le char super-lourd Plaguereaper est pareil à un bastion corrodé au milieu des forces de Nurgle, à une forteresse de corruption auréolée de miasmes pathogènes. À l'arrière de son châssis, des cadavres pestiférés fermentent dans de grandes cuves pour alimenter l'arme principale en vase toxique. Cette abominable décoction est amenée par des tuyaux difformes jusqu'au canon à pus du Plaguereaper, pour être déversée à profusion sur les troupes ennemies. Ces dernières meurent de la manière la plus ignoble, couvertes de cloques suppurantes puis décomposées sur place. Quiconque est suffisamment fou pour charger ce monstre nauséabond est assailli par les hordes de nurglings qui en infestent le moindre recoin. Il s'agit bien d'une des machines de guerre les plus horribles qu'un soldat puisse affronter.



PLAGUEREAPER DE NURGLE

Blindage
CT Av Fl Arr PC
4 14 13 12 9



575 Points

Type d'unité : Véhicule super-lourd

Composition d'unité : 1 Plaguereaper

ÉQUIPEMENT :

- Canon démolisseur
- Canon à pus
- Deux canons laser (en tourelles latérales)
- Trois systèmes de bolters lourds jumelés (deux en tourelles latérales, un de coque)
- Projecteur
- Fumigènes

RÈGLE SPÉCIALE :

Infestation de nurglings : Toute unité attaquant le Plaguereaper à la sous-phase de Combat subit 3D6 touches de F3 PA- au rang d'I3 (même si le Plaguereaper a été détruit à un rang d'I1 antérieur).

OPTIONS :

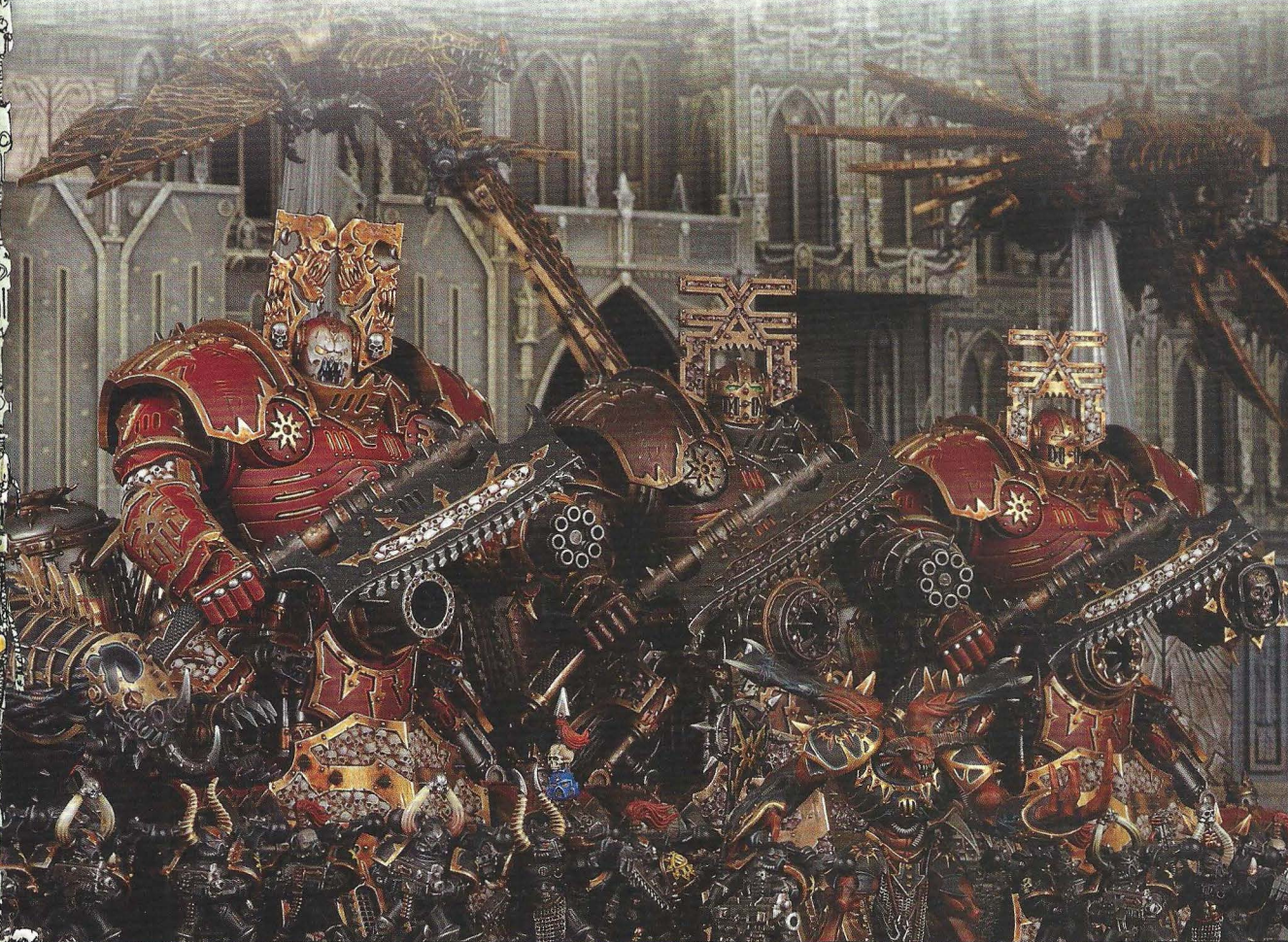
- Peut avoir :
 - Lance-missiles Havoc 10 pts
 - Combi-bolter ou combi-lance-flammes 10 pts

	Portée	F	PA	Type
Canon à pus	Fournaise	7	3	Arme primaire 1
Canon démolisseur	24 ps	10	2	Artillerie 1, 1 ^{re} explosion
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1

SPACE MARINES DU CHAOS

TRIADE DE SANG

Invoquée par la mise à mort de mondes entiers et par des offrandes de crânes innombrables, la triade de sang est la manifestation physique de la rage qui bout dans le cœur en fusion de Khorne. Elle se compose de trois seigneurs des crânes unis par la haine de tout ce qui vit, et le sol lui-même se fend sur son passage, faisant apparaître des crevasses emplies de sang bouillonnant. La triade est nimbée d'une aura de violence, dont les vapeurs incitent quiconque les respire à verser le sang pour Khorne. Les victimes qui meurent dignement au cours de l'inévitable carnage ont l'insigne honneur de voir leurs têtes collectées par les seigneurs des crânes eux-mêmes, pour le trône de Khorne.



3 seigneurs des crânes
de Khorne

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

Seuls les déments sont assez forts pour prospérer.

RÈGLES SPÉCIALES:

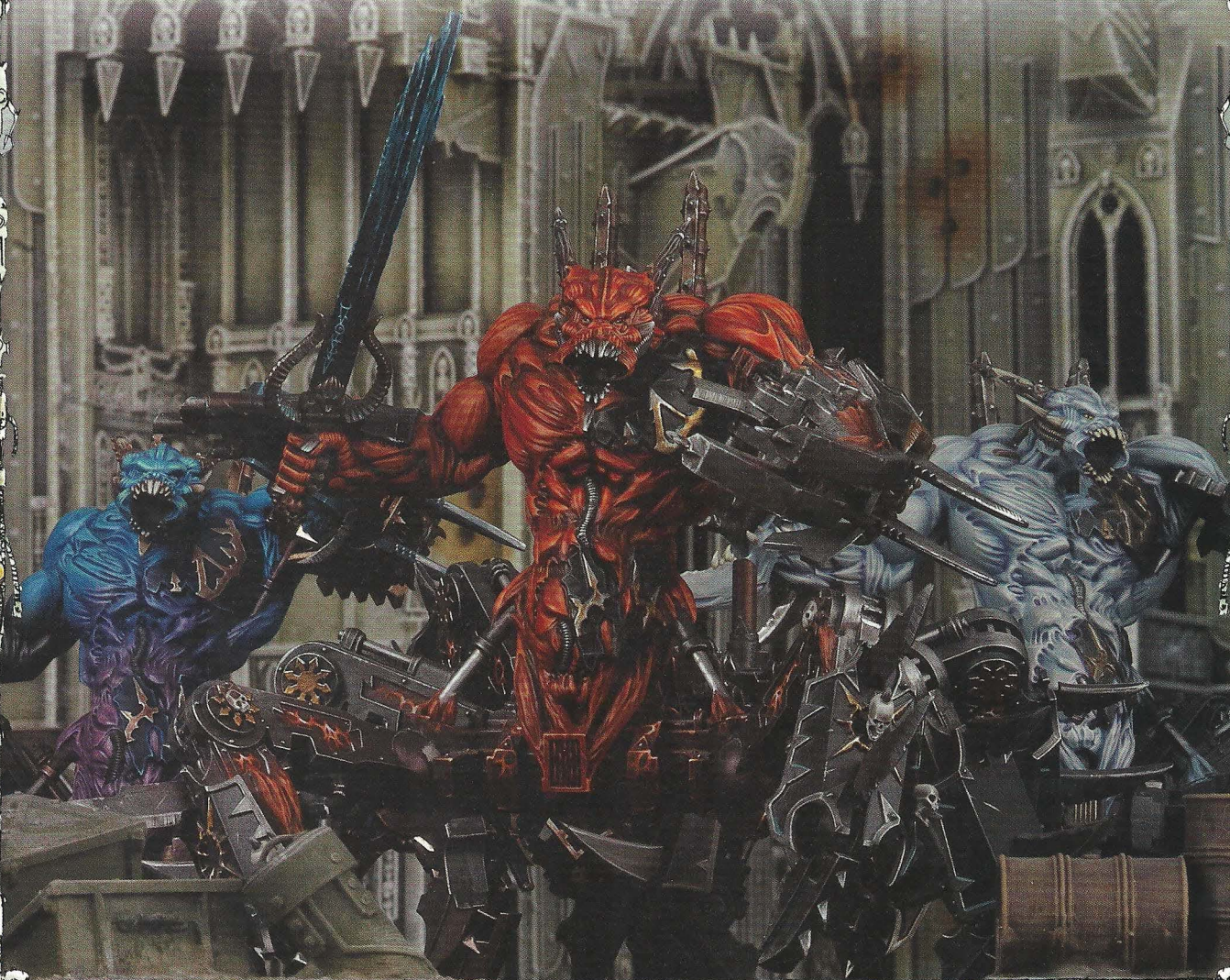
Nuage de fureur: Toutes les figurines (amies ou ennemies), autres que des véhicules, se trouvant à 12 ps d'au moins une figurine de la triade de sang au début de la phase d'Assaut, ont la règle spéciale **Rage** jusqu'à la fin de cette phase.

Les plaies du monde: Une fois par partie, au début de la phase de Mouvement adverse, la triade de sang peut ouvrir des plaies dans le sol. Chaque figurine ennemie qui débute sa phase de Mouvement à 24 ps ou moins d'une figurine de cette formation doit effectuer un test de terrain *dangereux*. Les unités de type *aéronef*, *aéronef super-lourd*, *véhicule antigrav*, *motojet*, *créature monstrueuse volante*, *créature colossale volante*, à *répulseurs* ou de *saut* ne sont pas affectées.

DÉMONS DU CHAOS

OST DE LA FORGE DES ÂMES

Quand la forge des Âmes envoie au combat ses ost de broyeur d'âmes, certains de ses séides deviennent les gardiens de la forge. Ces broyeurs d'âmes élus entre tous sont dotés de puissants appareillages psychosoniques analogues aux cors de guerre que portent leurs frères démons. La cacophonie surnaturelle qu'émettent ces instruments permet aux gardiens de guider les autres broyeurs d'âmes de leur ost à travers les courants du Warp, quand ils se matérialisent dans le monde des mortels. Sous la conduite des gardiens de la forge, la transition entre l'Immatérium et la réalité est considérablement facilitée, ce qui permet à l'ost de la forge des Âmes de bondir sur ses victimes au moment précis où il surgit de l'éther. Ainsi pris de court, l'ennemi subit de plein fouet l'assaut furieux des machines ivres de carnage.



3-5 Broyeurs d'âmes

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Guide démoniaque: Pour faire entrer en jeu l'ost de la forge des Âmes, faites *frapper en profondeur* le véhicule de commandement, puis déployez simplement les autres broyeurs d'âmes du fer de lance à 6 ps ou moins du véhicule de commandement (n'effectuez pas de jet de déviation).

Forgez !: Les broyeurs d'âmes du fer de lance, sauf le véhicule de commandement, peuvent charger au tour où ils arrivent.





GARDE IMPÉRIALE

BATTERIE DE MISSILES DEATHSTRIKE VORTEX

La batterie de missiles Deathstrike vortex est à juste titre une des armes les plus redoutées de l'arsenal impérial. Au lieu d'une charge à plasma conventionnelle, les missiles Deathstrike de la batterie sont munis de précieuses ogives vortex. Une seule d'entre elles suffit à détruire une formation de combat; trois ou davantage peuvent ravager une armée, ou raser une ville.



3-5 lance-missiles Deathstrike

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Tir de batterie: les figurines de cette formation ne sont pas équipées de missiles Deathstrike et ne suivent pas la règle spéciale *mise à feu moins cinq minutes...*; à la place, un véhicule de la formation par tour de jeu peut tirer son missile vortex, à partir du tour 2. Vous pouvez reporter le

lancement de n'importe quel missile. Par exemple, si vous ne lancez pas de missile au tour 2, vous pourrez lancer deux missiles au tour 3. Les missiles vortex ont le profil suivant:

	Portée	F	PA	Type
Missile vortex	12ps-960ps	D	1	Artillerie 1, très instable, grande explosion, vortex, une seule utilisation

Très instable: Si un véhicule du fer de lance subit un dégât *arme détruite* avant d'avoir lancé son missile vortex, ce dernier explose sur son lanceur. Le véhicule est détruit, et un vortex avec le profil ci-dessus apparaît, centré au point que le véhicule occupait.

GARDE IMPÉRIALE

ESCOUADE DU COMMISSARIAT "PITIÉ DE L'EMPEREUR"

On trouve les escouades du Commissariat là où on s'attend à des taux de pertes très élevés. En théorie, l'encadrement par des officiers d'élite du Departamento Munitorum est censé inciter les hommes à rivaliser de vaillance. En pratique, c'est la crainte du Commissariat qui pousse les soldats à se précipiter au-devant du danger, afin d'éviter qu'on les soupçonne de couardise.



1 seigneur commissaire



3+ commissaires

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Sans peur.

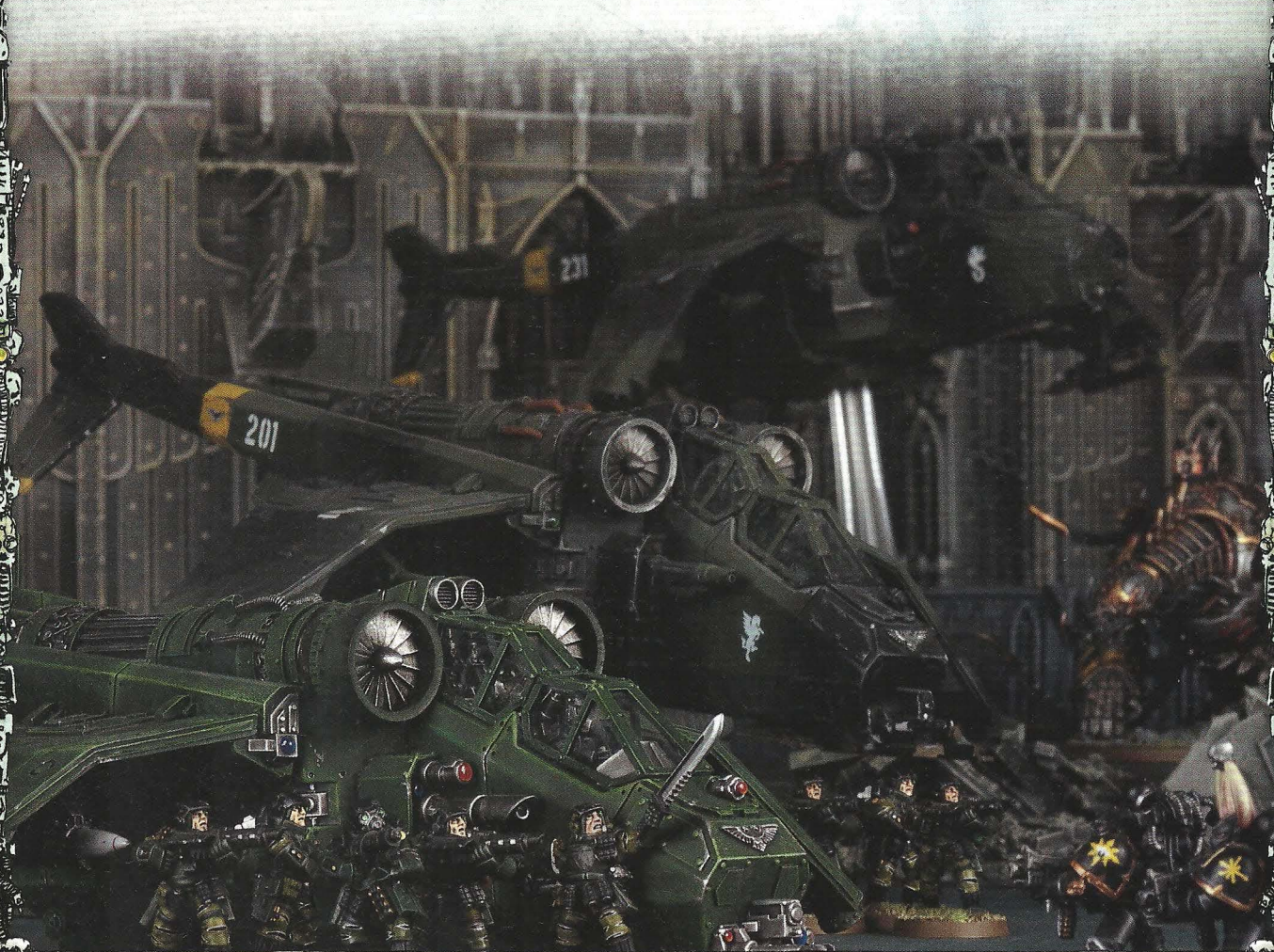
Exécution ciblée: Si une escouade de la Garde Impériale amie rate un test de Moral à 12 ps de cette unité, appliquez la règle *exécution* comme si l'escouade incluait un commissaire.

Montrez-leur la miséricorde de l'Empereur !: La portée de l'*aura de discipline* du seigneur commissaire passe à 12 ps, et toute unité de la Garde Impériale se trouvant dans ce rayon – y compris la formation elle-même – a les règles spéciales *charge féroce* et *haine*.

GARDE IMPÉRIALE

FORCE D'INTERVENTION DES TROUPES DE CHOC

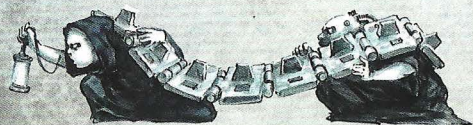
Les troupes de choc sont une des ressources les plus précieuses dont disposent les commandeurs impériaux. Elles ne sont déployées en masse que pour des missions cruciales que l'on ne peut confier à des soldats ordinaires. De telles formations sont invariablement déployées via des escadrilles de Valkyries, pour maximiser l'effet de surprise et prendre l'objectif d'assaut sans coup férir.



2+ escouades de troupes de choc

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les escouades de troupes de choc doivent avoir une Valkyrie comme transport assigné.



RÈGLES SPÉCIALES:

Prendre l'objectif d'assaut: Lors de n'importe quel tour où une escouade de troupes de choc de cette formation débarque de sa Valkyrie, elle peut tirer, *sprinter*, puis tirer à nouveau. Ce second tir peut être effectué sur une cible différente. De plus, jusqu'à la fin du tour, toutes les attaques de tir effectuées par cette escouade (mais pas sa Valkyrie) ont la règle spéciale **ignore les couverts**.

Mission cruciale: Au début du premier tour, désignez un *objectif stratégique* dans la zone de déploiement ennemie. À la fin de chaque session de jeu, il rapporte un point de victoire stratégique supplémentaire s'il est contrôlé par une escouade de la force d'intervention des troupes de choc.

GARDE IMPÉRIALE

TRAITOR'S BANE

Le colonel Strike du 183^e Catachan est devenu légendaire pour deux raisons : son commandement charismatique lors de la campagne de Pandorax, et son char super-lourd Hellhammer personnalisé, baptisé Traitor's Bane. Fatigué d'attendre d'hypothétiques renforts mécanisés, Strike demanda à ses techniciens de remettre en état une épave de Hellhammer découverte dans la jungle. Le char fut équipé par la même occasion d'accessoires pour étouffer le bruit du moteur, ainsi que d'un camouflage électronique et végétal, et de lance-flammes lourds coordonnés chargés de prométhium. Le résultat servit de bunker de commandement à Strike pour le restant de la campagne, et ce mastodonte blindé pouvait se mouvoir en toute discrétion dans les jungles de Pandorax pour surprendre et anéantir l'ennemi.



TRAITOR'S BANE

Blindage
CT Av FI Arr PC
3 14 13 12 9



750 Points

Type d'unité : Véhicule super-lourd

Composition d'unité : Traitor's Bane

EQUIPEMENT :

- Autocanon
- Canon démolisseur
- Canon Hellhammer
- Quatre canons laser (en tourelles latérales)
- Système de bolters lourd jumelés
- Quatre systèmes de lance-flammes lourds coordonnés (en tourelles latérales)
- Projecteur
- Fumigènes

	Portée	F	PA	Type
Canon Hellhammer	36ps	10	1	Arme primaire 1, énorme explosion, ignore les couverts
Autocanon	48ps	7	4	Lourde 2
Canon démolisseur	24ps	10	2	Artillerie 1, g ^{de} explosion
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3
Canon laser	48ps	9	2	Lourde 1
Lance-flammes lourds coordonnés	Souffle	6	3	Assaut 1, jumelé

RÈGLES SPÉCIALES :

Camouflage à large spectre : Le Traitor's Bane a la règle spéciale **discrétion**. Contre les aéronefs, les aéronefs super-lourds, les créatures monstrueuses volantes et les créatures colossales volantes, il a, à la place, la règle spéciale **dissimulation**.

Quel genre de fou s'opposerait à la volonté de l'Empereur ?

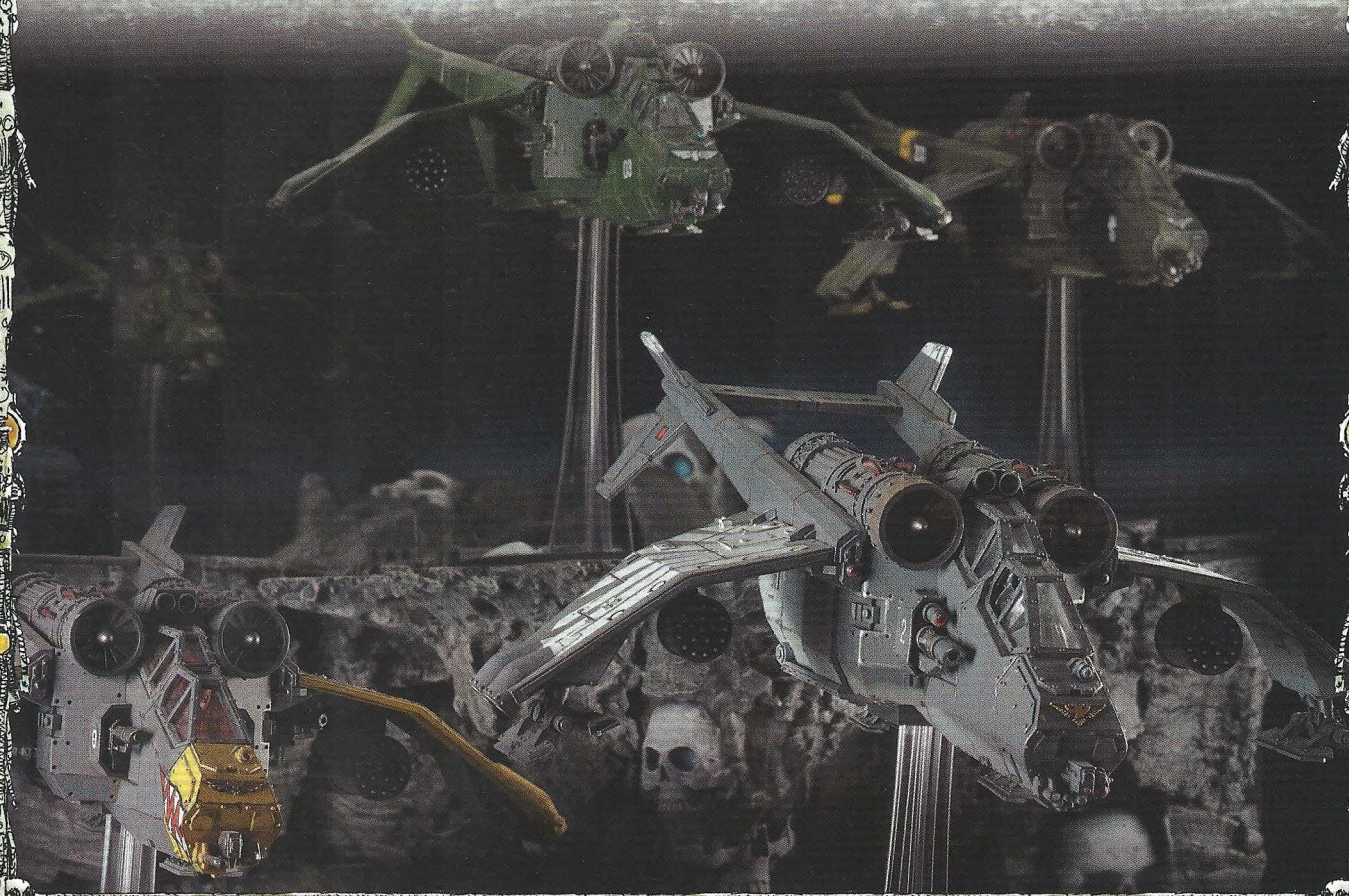


GARDE IMPÉRIALE

ESCADRILLE DE SOUTIEN

AÉRIEN XERXES

L'escadrille de soutien aérien Xerxes se compose de trois à cinq aéronefs de transport Valkyrie configurés pour pouvoir lâcher des salves terrifiantes avec leurs lance-roquettes multiples. Au lieu d'emmener des passagers, leur compartiment de transport est rempli de munitions, pour permettre aux appareils de dévaster de vastes zones de manière soutenue.



3-5 Aéronefs de transport
Valkyrie

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toutes les figurines de cette formation doivent être équipées de lance-roquettes multiples.



RÈGLES SPÉCIALES:

Emport de munitions: Les aéronefs Valkyrie de cette formation ont une Capacité de Transport de 0.

Le feu de Xerxes: À chaque tour, 2+ figurines de la formation peuvent combiner leurs attaques de lance-roquettes multiples en une seule attaque avec le profil ci-dessous. Les figurines participantes doivent toutes être à portée et en vue de la cible.

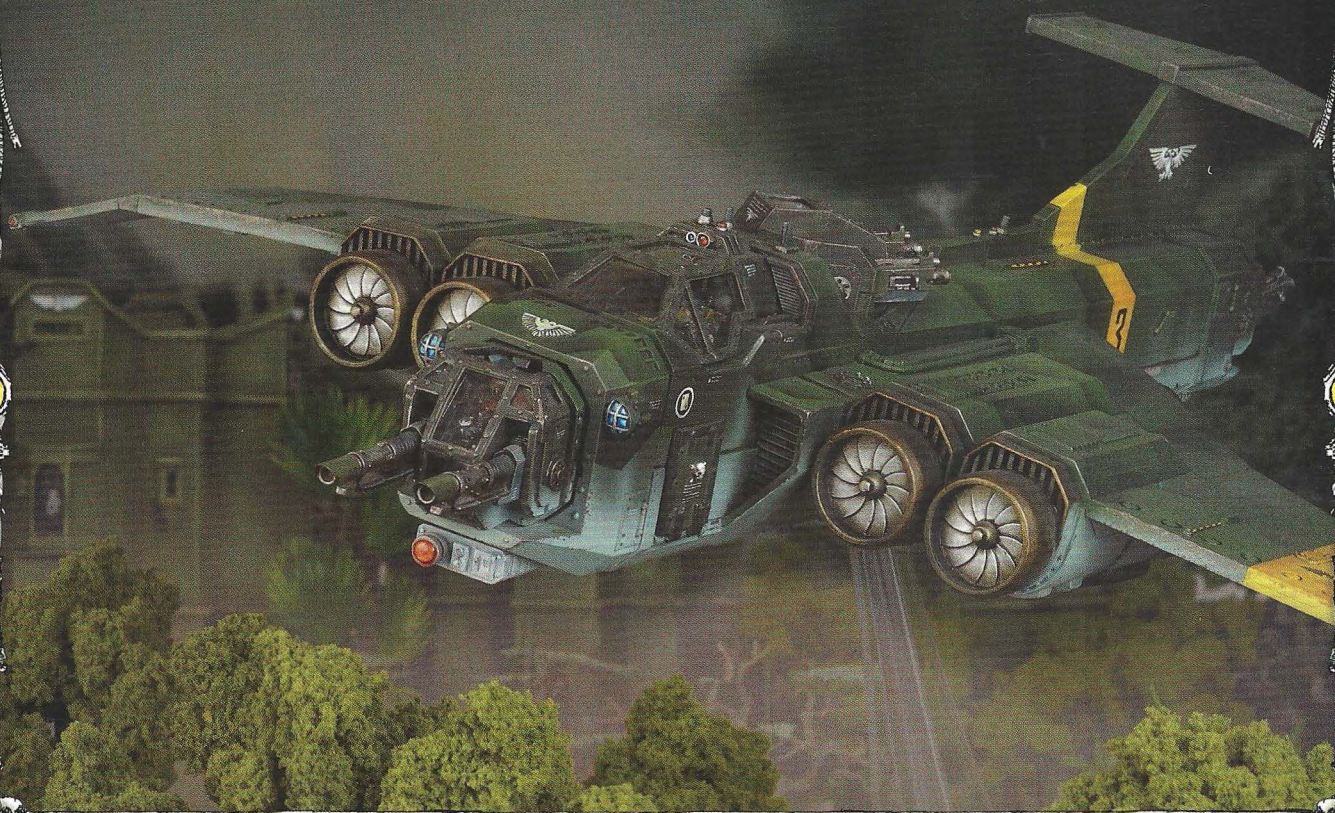
Portée	F	PA	Type
72ps	4+X	6	Lourde X, barrage apocalyptique, feu roulant

Feu roulant: X est égal au nombre d'aéronefs Valkyrie qui participent à l'attaque de tir du feu de Xerxes.

IMPERIUM

BOMBARDIER MARAUDER

Avec sa construction robuste et sa charge utile considérable, le Marauder est l'archétype du bombardier lourd impérial. Comme tous les appareils de ce type, les bombardiers Marauder sont sous le commandement de la marine impériale, et sont souvent basés sur des astronefs car ils peuvent opérer dans le vide. Bien qu'il soit capable de mener à bien toutes sortes de missions, le Marauder sert généralement d'avion d'interdiction, groupé en escadrilles qui partent loin en territoire ennemi pour attaquer les dépôts de munitions, les convois de troupes et autres cibles d'opportunité. Chaque Marauder dispose d'un chargement suffisant pour transformer une colonne d'infanterie en fragments épars, quelques secondes seulement après que la cible ait remarqué le ronronnement caractéristique de ses moteurs.



BOMBARDIER MARAUDER

Blindage
CT Av Fl Ar PC
3 10 10 10 9



385 Points

Type d'unité : Aéronef super-lourd

Composition d'unité : 1 Bombardier Marauder

ÉQUIPEMENT :

- Deux systèmes de bolters lourds jumelés
- Système de canons laser jumelés
- Deux râteliers à bombes Marauder

OPTIONS :

- Remplacer les râteliers à bombes Marauder par deux bombes Hellstorm.....*gratuit*

	Portée	F	PA	Type
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Bombe Hellstorm	—	7	3	Bombe, explosion apocalyptique, Ignore les couverts, usage unique
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1
Râtelier à bombes Marauder	—	6	4	Lourde 6, bombe, barrage apocalyptique, usage unique

Bombe : Les règles de *bombardement* se trouvent dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

IMPERIUM

MEUTE DE WARHOUND

Les titans Warhound opèrent généralement en binômes, ou meutes de chasse. Une légion titanique se fait précéder de dizaines de meutes de ce genre, pour reconnaître le terrain et les mouvements de l'ennemi. Bien que de taille modeste en comparaison d'un titan de ligne, deux titans Warhound peuvent largement faire face à pratiquement toutes les menaces qu'ils sont susceptibles de rencontrer. Le premier occupe et fixe l'ennemi avec des tirs à longue portée, tandis que le second Warhound se rue en avant. Une fois que ce dernier est en position, il ouvre le feu à son tour pour couvrir l'approche de son frère de meute. En progressant de la sorte, l'un après l'autre, les deux Warhound peuvent aisément prendre l'ennemi à revers, pour le priver du bénéfice du couvert grâce à un feu croisé mortel.



2 titans Warhound

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Scouts.

Tir de couverture: Si les figurines de cette formation sont à 12 ps l'une de l'autre, toutes deux ont la règle **dissimulation**.

Feu croisé: Si un Warhound de cette formation tire sur une unité qui a déjà été prise pour cible à cette phase par l'autre Warhound, ladite cible doit relancer tous ses jets de sauvegarde de *couvert* réussis contre ces attaques de tir.

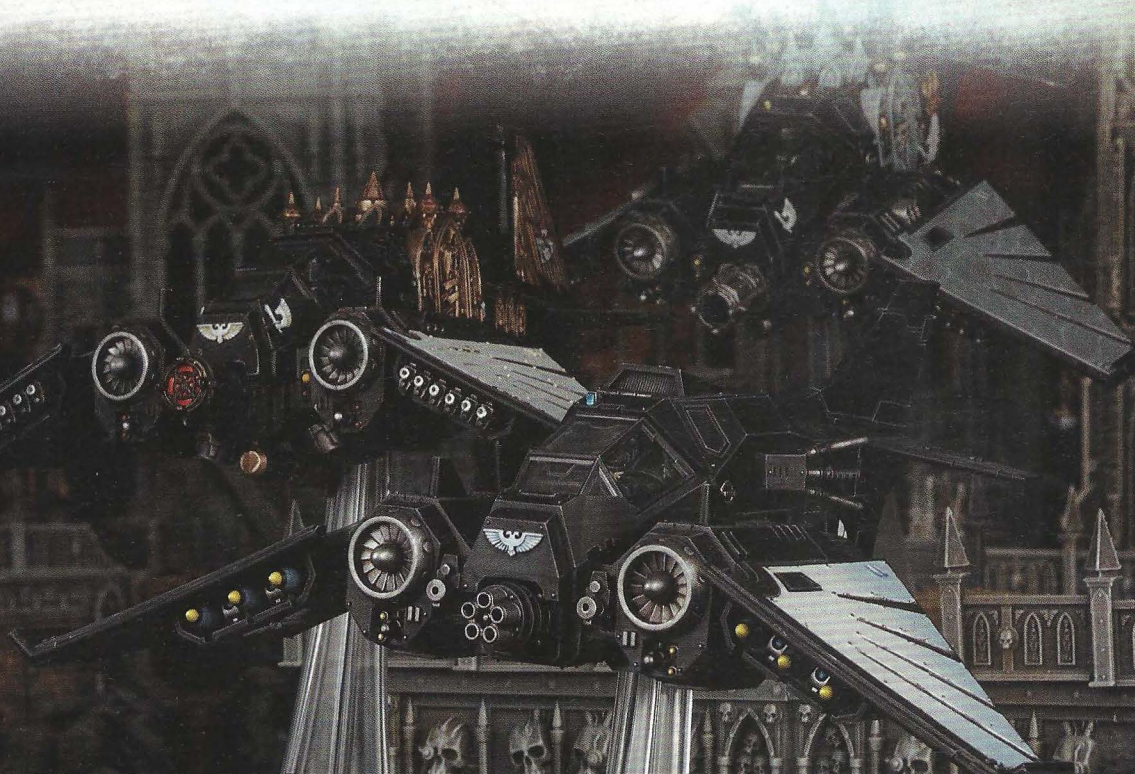


DARK ANGELS

SERRES VENGERESSES



En tant que force de réaction rapide des Dark Angels, la Ravenwing est la compagnie qui donne suite aux rumeurs relatives à la présence des Déchus. Quand de tels individus se réunissent en conclave sur une même planète, ils tiennent généralement des armées entières sous leur coupe. C'est en pareilles circonstances qu'on mobilise les serres vengeresses; réagissant à un ordre bref aboyé dans le vox, des escadrons de Dark Talon escortés par des chasseurs Nephilim plongent depuis l'orbite jusqu'aux coordonnées de l'appel. Là, ils larguent une grappe de bombes à stase qui fige sur place les déchus, afin de les capturer plus aisément. Le puissant champ de stase ainsi engendré ne dure que quelques secondes décisives, le temps que la Deathwing cerne la proie pour achever la besogne.



2-4 Dark Talon de la Ravenwing



1 chasseur Nephilim

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Prison de stase: Une unité ennemie est piégée dans une prison de stase si elle est touchée au même tour par au moins deux attaques de bombes à stase effectuées par des Dark Talon de cette formation. L'unité ne peut ni accomplir la moindre action, ni être prise pour cible, ni être chargée, ni être affectée par quoi que ce soit. Aucune autre figurine ne peut s'approcher à 1 ps d'une figurine ainsi emprisonnée.

La durée de l'emprisonnement est fonction du nombre d'attaques de bombe à stase ayant touché la cible, comme l'indique le tableau ci-dessous. Une fois que le nombre de phases indiqué s'est écoulé, la prison de stase se dissipe et chaque unité emprisonnée est de nouveau libre d'agir.

NBRE DE BOMBES DURÉE DE LA PRISON DE STASE

2	Jusqu'au début de la prochaine phase de Tir adverse.
3	Jusqu'au début de la prochaine phase d'Assaut adverse.
4	Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement.

Quelle crainte nous inspire la mort ?

Périr sans avoir achevé notre tâche.

Quelle joie nous apporte la vie ?

Périr en sachant notre devoir accompli.

DARK ANGELS

ESCADRON THUNDERHEAD

On dit, non sans raison, que les Dark Angels partent en guerre sur les ailes de l'orage. Quand les grands moyens sont nécessaires, la Ravenwing réunit ses reliques les plus obscures pour les monter sur un escadron de Darkshroud. Ils sont escortés par une flotte de différents modèles de Land Speeder dont la Ravenwing a l'apanage, pour former un nuage funeste à travers les cieux tourmentés. La proximité des reliques magnifie leur aura de ténèbres, et les nuages eux-mêmes s'agglutinent dans le sillage de l'escadron quand il traverse les ouragans et les fronts d'orage. C'est pour finir un véritable mur d'obscurité tourbillonnante qui masque l'approche de la Ravenwing, un banc de nuages noirs qui ne s'ouvrent qu'au moment de révéler leur secret – l'escadron Thunderhead, venu sonner le glas des impies !



-  3 Darkshroud de la Ravenwing
-  1+ Land Speeder Vengeance
-  1+ escadron d'appui de la Ravenwing

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Scouts, dissimulation.

Le nuage noir : Les figurines ennemies ne peuvent pas tracer de ligne de vue par-dessus ou par-dessous une figurine de Darkshroud de l'escadron Thunderhead, ou entre deux figurines de Darkshroud situées à 6 ps l'une de l'autre. Notez qu'on peut tracer normalement une ligne de vue jusqu'à une figurine de Darkshroud, mais pas au-delà.

CHEVALIERS GRIS

ÉQUIPE D'EXÉCUTION

DE L'OFFICIO ASSASSINORUM

La galaxie recèle des individus si dangereux que les hauts seigneurs de Terra ne reculent devant rien pour les éliminer. Quand le besoin s'en fait sentir, les temples majeurs de l'Officio Assassinorum équipent leurs meilleurs agents de reliques aussi vénérables que meurtrières, et les réunissent au sein d'une même équipe d'exécution. La justice qu'elle dispense est aussi inéluctable que la lame de la Faucheuse.



1 assassin Vindicare



1 assassin Eversor



1 assassin Callidus



1 assassin Culexus

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

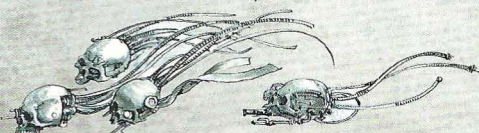
Les meilleurs des meilleurs: Les assassins d'une équipe d'exécution ont 3 PV chacun, et leur exoderme confère la règle spéciale **insensible à la douleur** (5+).

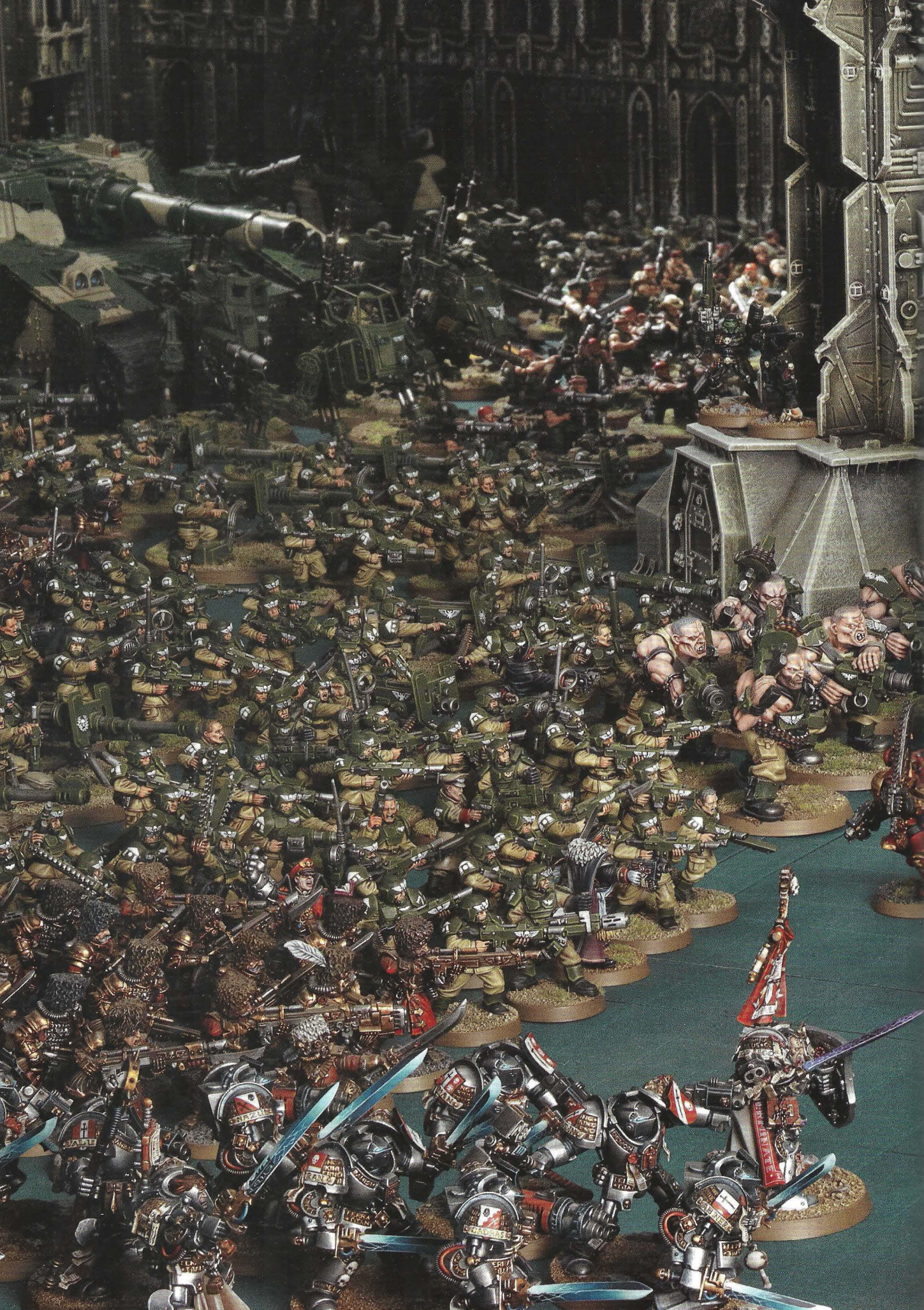
Frenzon noir: Le frenzon de l'assassin eversor lui confère un bonus de 2D6 Attaques quand il charge au lieu d'1D6.

Reliques Exitus: Les armes Exitus de l'assassin vindicare ont la règle spéciale **feu de l'âme** (cela affecte tous leurs types de munitions spéciales).

Neuro-oblitérateur: Le neuro-disrupteur de l'assassin Callidus a une Force de 9.

Speculum Majora: L'animus speculum de l'assassin culexus a une Force de 6.







APPENDICES

La campagne de Pandorax fut un conflit à grande échelle, livré aussi bien sur les continents de Pythos qu'à travers le système solaire Pandorax. Il faudrait des dizaines de tomes pour décrire de façon exhaustive l'ensemble des protagonistes; c'est pourquoi cet aperçu se focalise sur les formations les plus notables parmi toutes celles qui ont pris part aux opérations.

PRÉSENTATION DES GARDES DE LA JUNGLE DE CATACHAN ET DE LEURS TECHNIQUES DE COMBAT

"Nous autres Catachans, on aime notre monde. Je n'aurais voulu grandir nulle part ailleurs. Catachan n'a rien de bon à offrir à l'Empereur, sauf nous. Ici, il n'y a pas de quoi faire un monde-ruche, mais si tu cherches de véritables combattants, tu es au bon endroit. Habiter sur Catachan fait de toi un survivant né. La moitié des gosses meurt avant de savoir marcher. La moitié de ceux qui marchent n'atteindra pas sa dixième année. Mais célébrer ton dixième anniversaire signifie que tu es devenu un homme."

Catachan est une planète si inhospitalière qu'y survivre est une lutte de chaque instant. Catachan est réputée être le plus infâme monde hostile de la galaxie, et ses habitants sont les meilleurs combattants des jungles au service de l'Empereur. Affronter les guerriers de ce monde revient à défier la nature elle-même.

Les rudes habitants de Catachan sont les descendants des tout premiers humains qui colonisèrent la planète des générations plus tôt. La nécessité a fait d'eux un peuple doué pour la survie au cœur de jungles couvrant des planètes entières, grouillantes de prédateurs coriaces, de plantes carnivores, d'insectes venimeux et de maladies virulentes et mortelles. Les habitants de Catachan n'ont qu'une seule ressource de valeur pour l'Imperium, leurs régiments de gardes de la jungle. Une fois recrutés, ils sont déployés dans toute la galaxie, là où leur affinité avec la brousse peut faire la différence. Les guerriers de Catachan acceptent volontiers d'être engagés, et en échange de leur loyauté, leurs familles et leurs colonies reçoivent la technologie et les médicaments qu'ils ne pourraient obtenir autrement.

Le commandant d'une compagnie ou d'un régiment est toujours respecté par ses hommes. C'est souvent un guerrier ou un chasseur renommé, une figure du lieu où sont recrutées les troupes ou parfois le patriarche d'une famille dont beaucoup de membres ont été enrôlés. La discipline est maintenue plus par le respect et la confiance que la hiérarchie et les gardes de la jungle de Catachan sont fiers que leurs officiers côtoient le danger avec eux.

Les escouades d'infanterie de Catachan forment le gros des forces de combattants des jungles. Légèrement équipés, ils se déplacent rapidement à travers la végétation dense mais savent employer des armes lourdes lorsque la situation l'exige. Les escouades d'un peloton de Catachan sont bien plus indépendantes que celles des régiments de troupes de choc cadiennes ou des Death Korps de Krieg; chaque escouade se déplace de manière autonome, et ouvre le feu sous l'ordre de son sergent. Les gardes de la jungle effectuent souvent des raids prolongés derrière les lignes ennemies, repérant le terrain et localisant les cibles spécifiques. Avant l'arrivée des forces principales, les patrouilles des gardes de la jungle tendront des embuscades et installeront des pièges qui causeront le plus de mal possible. Dans la jungle, même une égratignure peut s'avérer fatale, car des bactéries mortelles peuvent infecter la blessure. Les gardes de la jungle de Catachan tirent avantage de ces conditions effroyables en élaborant des pièges à partir d'éléments naturels, couvrant le champ de bataille de lianes et de branches d'arbres. Ils disposent également d'une variété de dispositifs capables de créer des "jardins du diable" pour l'ennemi, dans lesquels le moindre tas de feuilles ou tronc d'arbre peut recéler une mine ou une charge de plasma.

Les régiments de Catachan comportent des escouades de guerriers d'exception même selon les standards de leur monde natal. Ces unités sont appelées les "diabes de Catachan" en référence à la fois à leurs poignards et au féroce prédateur de leur monde. Constituées des combattants les plus valeureux et les plus hardis de leur régiment, les escouades de gardes de la jungle vétérans portent le combat directement chez l'ennemi. Ils payent le plus lourd tribut aux sanglants combats qui se déroulent dans les profondeurs de la jungle et sont lourdement armés de charges de démolition, de lance-flammes, de fuseurs ou de fusils à plasma.

Comparées au reste de la Garde Impériale classique, les unités de Catachan n'ont guère d'armes lourdes. L'encombrement et le poids des munitions entravent la progression dans

les forêts denses. Néanmoins, la puissance de feu d'un bolter lourd ou d'un autocanon peut faire la différence en combat rapproché dans la jungle. Les mortiers aussi sont très appréciés au sein des régiments de Catachan, car ils permettent de faire pleuvoir la mort sur l'ennemi, tout en restant dissimulés parmi les arbres. Contrairement aux bolters lourds ou aux autocanons, les mortiers peuvent fournir un appui aux escouades de vétérans dispersées en couvert dense. Les barrages de mortier sont également fort utiles pour clouer les ennemis sur place, afin de les prendre de vitesse.

Les spécialistes tels que les snipers apportent un appui aussi crucial que celui des escouades d'armes lourdes. Les régiments de Catachan recrutent leurs snipers parmi leurs meilleurs tireurs d'élite. Un sniper de Catachan prendra position plusieurs heures, voire plusieurs jours avant la bataille, cela, pour trouver le meilleur poste de tir parmi les arbres ou les racines qui le dissimuleront lorsque l'ennemi se déploiera. Les tirs concentrés de plusieurs snipers peuvent semer la panique dans n'importe quelle unité, car ces tireurs sont très difficiles à repérer.

Les véhicules assignés aux régiments de gardes de la jungle de Catachan sont invariablement modifiés par leurs soins pour améliorer leur efficacité en environnement dense. De nombreux châssis sont équipés pour tailler à travers le sous-bois, et tous reçoivent un camouflage embelli par les éléments de la flore locale. Les marcheurs Sentinel sont particulièrement populaires parmi les régiments de Catachan, à cause de leur capacité à traverser les terrains accidentés aux côtés de l'infanterie. Des groupes de Sentinel armés de lance-flammes lourds et de tronçonneuses servent à éradiquer les poches de résistance.

Les ogryns fournissent également un soutien. Certains sont originaires de Catachan, mais lorsqu'ils ne le sont pas, il arrive que certains régiments s'arrogent une escouade d'ogryns sans en avertir leurs supérieurs. Les vétérans de Catachan et les ogryns partagent les mêmes valeurs de camaraderie loyale, de résistance physique et de détermination, c'est pourquoi ces guerriers s'entendent très bien.

LES POIGNARDS DE CATACHAN

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

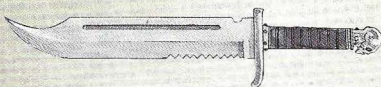
Pour un guerrier de Catachan, le poignard n'est pas qu'un outil et une arme, c'est un symbole de statut. L'acier de ces couteaux ne se trouve que sur Catachan, et donne des lames inoxydables qui gardent leur fil même après un long usage.

Les poignards de Catachan sont très prisés dans tout l'Imperium. De nombreuses contrefaçons circulent, mais la plus sûre façon d'acquiescer un vrai poignard de Catachan est de le prendre à son propriétaire. Ce n'est pas chose aisée, car un Catachan attache une valeur presque sacrée à son poignard. On dit souvent qu'un Catachan préférerait perdre un bras que sa lame.

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

LE CROC DE CATACHAN

Long de 50 cm, tout en acier brillant, le croc de Catachan est le poignard le plus couramment employé chez les gardes de la jungle. Capable d'ouvrir un chemin à travers la brousaille comme de découper un eldar, le croc de Catachan est réputé dans nombre de systèmes stellaires. Il sert également à régler les différends entre Catachans. On place une lame au centre d'une arène et les deux rivaux doivent lutter pour s'en emparer. Le combat s'arrête au premier sang, ce qui peut signifier la mort d'un des combattants.



L'ÉVENTREUR NOIR

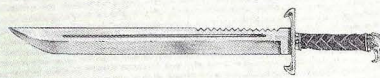
Plus petit que les autres poignards, l'éventreur noir comporte une lame brunie spécialement destinée aux missions d'infiltration nocturne, lors desquelles un simple reflet métallique peut trahir votre présence et vous coûter la vie. La lame de section triangulaire provoque des blessures qui ne se referment pas. En outre, les Catachans enduisent souvent la lame de leurs poignards de poisons violents originaires de leur monde, ce qui les rend plus mortels encore.



LA GRIFFE DE DIABLE

Baptisée ainsi en référence au prédateur des jungles de Catachan, c'est le plus répandu des poignards traditionnels de Catachan. D'une taille pouvant atteindre un mètre, la griffe de diable est davantage une épée qu'un couteau. Au corps à corps, elle s'est taillée une réputation redoutable, au point même que les orks l'ont surnommée le "koutla".

La lame, creuse, est à moitié remplie de mercure afin d'accentuer sa vitesse de frappe. Les épées énergétiques employées par les vétérans de Catachan possèdent souvent la même silhouette générale que la griffe de diable.



LES FLOTTES DE L'IMPERIUM

La colonisation de la galaxie par les hommes n'a été possible que grâce à l'existence de la dimension instable qu'est le Warp. Cette dimension, qui est en quelque sorte parallèle à l'univers matériel, est uniquement constituée d'énergies à la dérive et d'entités sans substance. La Warp ne connaît ni le temps, ni les distances, il est seulement parcouru par un flot constant d'immatérium. Un vaisseau spatial équipé de moteurs Warp est capable de briser les barrières qui séparent l'univers réel du Warp et donc de se soustraire au cours normal du temps. Seuls les voyages dans le Warp permettent de parcourir les distances immenses qui séparent les étoiles en un laps de temps acceptable au regard de la durée de vie des hommes, même si de tels voyages ne sont jamais instantanés. Alors que les passagers d'un vaisseau voyageant dans le Warp auront l'impression qu'un seul mois s'est écoulé, six mois ou même plusieurs années auront passé dans l'univers matériel. Cette incertitude explique pourquoi des flottes répondant à des appels à l'aide peuvent arriver des semaines, des mois, voire des années trop tard, ce qui ajoute à la confusion et à la difficulté de mener des centaines de guerres à travers toute la galaxie.

Il n'est pas évident, quand on est né sous le ciel étriqué d'une planète, d'imaginer combien la plupart des vaisseaux sont antiques et vénérables. Le vide spatial, cet environnement on ne peut plus hostile à l'homme, préserve les plastiques et les métaux dont sont faits les astronefs. Ainsi, des bâtiments inaugurés lors de la Grande Croisade sont encore en service au

41^e millénaire, après avoir connu de nombreuses réparations et modernisations. Sauf perte au combat ou accident majeur, un vaisseau est immortel à la manière d'une grande cité, dont la population et le tissu urbain se dégradent et se renouvellent en un cycle incessant.

LA MARINE IMPÉRIALE

La quasi-totalité des vaisseaux de l'Imperium font partie de la Marine Impériale contrôlée par l'Administratum, la poignée de ceux qui échappent à son autorité appartient à d'autres organisations comme l'Adeptus Mechanicus, les chapitres space marines, l'Inquisition ou encore les anciennes familles marchandes. Même les régiments de la Garde Impériale doivent s'en remettre à la Marine Impériale pour les transporter d'une zone de conflits à l'autre. Celle-ci est divisée en deux grands groupes : les vaisseaux civils de la flotte marchande, et les bâtiments de combat de la flotte de guerre.

La Marine Impériale compte des milliers de navires, souvent âgés de plus d'un millénaire. Certains sont aussi anciens que l'Imperium lui-même, soit dix mille ans, et une poignée d'entre eux se targuent même d'une origine antérieure. Il n'est donc pas surprenant que ces vaisseaux revêtent des apparences très diverses, même au sein d'une classe donnée.

Pour en simplifier la gestion, l'Imperium est divisé en cinq Segmentae Majoris, chacun disposant de ses propres flottes marchandes et de guerre, dont les bases se situent dans la place forte principale de chaque Segmentum : Mars pour le Segmentum Solar, Kar Duniash pour le Segmentum Ultima, Bakka pour le Segmentum Tempestus, Hydrathur pour le Segmentum Pacificus et Cypra Mundi pour le Segmentum Obscurus. Les commandants des flottes de chaque Segmentum, les amiraux suprêmes, sont de puissants individus faisant parfois même partie des mythiques hauts seigneurs de Terra.

Chaque région de l'espace est subdivisée en secteurs cubiques de deux cents années-lumière d'arête. Chaque secteur comprend un certain nombre de sous-secteurs, qui peuvent mesurer de dix à vingt années-lumière de diamètre, et dont le centre est le plus souvent un système solaire densément peuplé, une planète importante, ou un point d'intersection entre plusieurs routes commerciales. Les régions sauvages qui se trouvent entre les sous-secteurs et les secteurs sont dans l'ensemble des zones inexplorées, des empires extraterrestres, ou des endroits inaccessibles par le Warp. Le tout représente une proportion de la galaxie bien plus grande que le domaine de l'Humanité.

La flotte de guerre est la principale formation d'un secteur, placée sous le commandement d'un seigneur amiral. Chaque flotte de guerre est elle-même divisée en groupes de combat, qui ne sont pas des organisations permanentes mais des forces d'appoint destinées à escorter des convois, à effectuer des patrouilles ou d'autres tâches ponctuelles. Il arrive parfois que certains groupes de combat deviennent des organisations permanentes, comme la célèbre 1^{re} Armada de Terra, mais en général, ils sont constitués puis dispersés selon les besoins du moment. Selon sa taille et son rôle, un groupe de combat peut être commandé par un contre-amiral ou un capitaine vétérane, par un amiral ou même par le seigneur amiral en personne.

FLOTTES DE GUERRE DE LA MARINE IMPÉRIALE

Une flotte de guerre comporte normalement entre cinquante et soixante-quinze vaisseaux de taille différente, ce qui peut varier d'un secteur à l'autre en fonction de son importance et du nombre d'ennemis devant être contenus. En plus de ses destroyers, frégates, croiseurs et cuirassés, une flotte de guerre dispose d'innombrables vaisseaux de moindre taille comme les transporteurs, les navettes, les vaisseaux de liaison et les patrouilleurs interstellaires. Chaque secteur est également protégé par de nombreux vaisseaux dépourvus de capacité à voyager dans le Warp, comme les patrouilleurs et les vaisseaux de défense planétaires. Ils sont appuyés par les systèmes de défense statiques que sont les mines orbitales, les plate-formes de défense orbitales, les stations spatiales et les silos de défense au sol.

L'ensemble peut donner l'impression d'une formidable armada, mais la zone à protéger est inconcevablement vaste et la flotte doit se tenir prête à intervenir en tout lieu. Un secteur moyen, comme ceux qui se trouvent dans le bras occidental de la galaxie où la population est la plus dense, peut contenir des dizaines de milliers d'étoiles et occuper un volume de huit millions d'années-lumière cubes. Dans un espace aussi vaste, seule une faible proportion des systèmes solaires possède des planètes, dont très peu sont habitées ou même seulement habitables. Le rôle d'une flotte de guerre est de constamment purger ces régions des ennemis qui s'y aventurent, de protéger les vaisseaux marchands contre les pirates et les agressions extraterrestres, de transporter et d'escorter les armées de la Garde Impériale, ainsi que de fournir un soutien orbital aux armées planétaires. À tout cela s'ajoute l'obligation de fournir des flottes d'exploration, et d'assurer la surveillance du secteur par des patrouilles de routine.

FLOTTES DES SPACE MARINES

Prolongeant la spécialisation de l'Adeptus Astartes, les flottes des space marines sont conçues pour le transport et l'assaut planétaire plutôt que pour le combat spatial. Seuls les plus petits vaisseaux sont dédiés à ce dernier; les barges de bataille et les croiseurs d'attaque, eux, sont avant tout des vecteurs d'invasion, bien qu'ils ne soient nullement sans défense.

À la différence des vaisseaux de la Marine Impériale, les navires de l'Adeptus Astartes ont un équipage réduit. Un space marine est trop précieux pour être canonnière ou opérateur radar, c'est pourquoi les seuls space marines à bord sont généralement les officiers et les techmarines qui supervisent les aspects techniques. La plupart des systèmes sont gérés par des serveurs, des cyborgs semi-humains connectés en permanence aux armes, aux moteurs, et aux appareils de communications.

TYPES DE VAISSEAUX

Les navires de l'Imperium sont invariablement gigantesques. Même les plus petits vaisseaux capables de naviguer dans le Warp mesurent des centaines de mètres de long, et comportent des milliers de membres d'équipage. Les plus grands mesurent des kilomètres et leurs matelots se comptent par dizaines de milliers. Leur immense coque est hérissée d'armes, capables au besoin de dévaster la surface de planètes entières. Les vaisseaux impériaux peuvent se ranger en trois catégories :

Les vaisseaux de ligne (y compris les barges de bataille des flottes space marines) sont les plus grands navires de guerre. Ils peuvent endurer de terribles dégâts et porter des batteries capables de raser des continents. Leur masse considérable les rend difficiles à manœuvrer, c'est pourquoi il leur faut le concours d'autres vaisseaux pour forcer l'ennemi à engager le combat. L'amiral d'une flotte conséquente se trouve généralement dans un vaisseau de ligne, dont la puissance de feu est la plus dissuasive.

Les croiseurs, par leur polyvalence, forment le cœur de toute flotte. Maniables et bien armés, faisant la moitié de la taille d'un vaisseau de ligne, ils peuvent opérer loin de leur base pendant des périodes prolongées. Les croiseurs servent donc aux patrouilles, aux blocus et aux attaques en profondeur. Dans les grandes batailles, les croiseurs couvrent l'approche des escorteurs et forment la ligne principale.

Les escorteurs, bien plus modestes que les croiseurs et les vaisseaux de ligne, forment le gros d'une flotte. Rapides et légèrement armés,

ils agissent généralement en escadrons de trois à cinq navires. Ils accompagnent les grands vaisseaux pour les protéger des torpilles et des escorteurs adverses. Ils servent également de façon indépendante, pour la reconnaissance, les coups de main, la protection des convois et la lutte contre les pirates.

CLASSES DE VAISSEAUX

Les navires de la flotte impériale se divisent en classes, selon leurs similitudes de conception, bien que des disparités apparaissent au fil des refontes et des réparations.

BARGES DE BATAILLE SPACE MARINES

Un chapitre space marine ne dispose en général que d'un petit nombre de barges de bataille. Ces dernières ont une apparence brutale, qui découle de leur seule et unique fonction. En effet, une barge de bataille est conçue pour appuyer les assauts planétaires, et possède donc nombre de tourelles de bombardement et de tubes lance-torpilles. Un volume considérable du navire est consacré aux baies de lancement pour les modules d'atterrissage et les appareils intrasystème; ainsi, la proue pareille à une gueule béante sert à lancer des Thunderhawk. En tout, une barge de bataille peut déployer jusqu'à trois compagnies simultanément. Ce type de vaisseau est doté d'un blindage extrêmement épais et de plusieurs boucliers, pour pouvoir franchir les défenses orbitales sans que sa cargaison en souffre. Bien sûr, une barge de bataille est un adversaire terrifiant dès qu'il est question d'abordage.

CROISEURS IMPÉRIAUX DE CLASSE DICTATOR

Les croiseurs de classe Dictator sont des dérivés de la classe Lunar, chez qui les pièces d'artillerie navale sont remplacées par des ponts de lancement d'appareils d'attaque. Ces modifications furent conçues afin de pouvoir envoyer facilement en orbite basse un grand nombre d'appareils, comme les chasseurs Thunderbolt et les bombardiers Marauder, pour effectuer des opérations de soutien au sol. Cependant, des améliorations successives sur les systèmes de communication et de détection augmentèrent la capacité des Dictator à lancer des attaques à longue portée. C'est pourquoi ces derniers furent de plus en plus souvent équipés de chasseurs de type Fury capables d'opérer dans l'espace ainsi que de bombardiers Starhawk, leur permettant d'agir soit comme vaisseau de soutien au sein d'une flotte, soit indépendamment afin de patrouiller dans le secteur. Un seul Dictator épaulé par une poignée d'escorteurs constitue donc une force extrêmement souple capable de pourchasser des pirates ou d'inquiéter une planète.

FREGATES IMPÉRIALES DE CLASSE SWORD

La vénérable frégate de classe Sword sert la Marine Impériale depuis des millénaires. Chacun de ses composants a été éprouvé au cours d'innombrables engagements, et ses batteries de lasers bénéficient d'un taux de disponibilité de 88,2 %. De facture simple, ses moteurs à plasma ont inspiré la conception de nombreux autres vaisseaux et peuvent être entretenus par du personnel peu qualifié. La frégate de classe Sword constitue donc à tous les égards l'escorte par excellence, et les cuirassés sont souvent accompagnés de deux d'entre elles, afin de protéger leurs arrières des destroyers et des appareils d'attaque ennemis.

FLOTTES SPACE MARINES DU CHAOS

"Pareilles à la tourmente de l'Hérésie, les forces des vrais dieux s'abattront sur les laquais du faux empereur. Les étoiles trembleront sur leur passage, les puissantes armadas du Maître de Guerre anéantiront cent mondes. Le massacre sera immense, le flot de sang sera on ne peut plus réjouissant..."

Il y a longtemps, l'Empereur de l'Humanité mena ses légions de space marines dans ce qui s'appellerait la Grande Croisade. Chacune de ces légions étaient dirigée par un primarque, qui disposait en outre de flottes de vaisseaux et d'un grand nombre d'unités de la Garde Impériale. Puis survint l'Hérésie d'Horus, durant laquelle la moitié des primarques se rebella contre l'Empereur. L'histoire de l'Hérésie est bien connue, car en cette période dramatique, l'Imperium a failli être détruit par la guerre civile. Par la suite, les hauts seigneurs estimèrent que les primarques félons avaient eu trop de moyens militaires à leur disposition, et les légions space marines furent réformées.

De fait, les légions rebelles ne connurent pas ces réformes. Quand Guilliman rédigea le Codex Astartes, qui divisa les légions loyalistes en chapitres plus petits, la Black Legion, les World Eaters et autres renégats se taillèrent des empires dans l'Œil de la Terreur à l'aide des forces qui avaient survécu à la défaite sur Terra. De nos jours, les seigneurs space marines du Chaos contrôlent souvent de vastes flottes. Les légions renégates n'ont jamais eu besoin de construire des barges de bataille et des croiseurs d'attaque spécialisés, car elles emploient encore leurs vaisseaux du temps de l'Hérésie, réparés et modifiés jusqu'à ce qu'il ne reste quasiment rien de leur héritage impérial.

Ceci dit, les marines renégats sont des figures légendaires, rarement visibles même dans l'Œil de la Terreur, et beaucoup de flottes du Chaos

harcelant l'Imperium sont dirigées non par des marines mais par des capitaines renégats. Ceux-ci servent leurs maîtres avec un degré de loyauté variable ; il est des flottes pirates qui se vouent ostensiblement au Chaos, mais qui n'ont probablement jamais vu un space marine du Chaos, ce qui ne les empêche pas d'attirer le regard des dieux sombres.

CUIRRASSÉ DU CHAOS DE CLASSE DESPOILER

Le cuirassé de classe Despoiler fut développé au milieu du trente-sixième millénaire dans le cadre de la Prérégative Gaerox. La flotte de guerre Tempestus avait pour doctrine que la plus grande force d'une armada résidait dans ses appareils d'attaque, aussi la construction de quinze Despoiler fut-elle prévue. Toutefois, comme l'histoire le démontra par la suite, l'apparition de cette variante ne rendit pas les autres cuirassés obsolètes, et le programme fut interrompu après la construction de seulement trois vaisseaux. À ses débuts, la classe Despoiler ne connut guère le feu des combats, et servait principalement à patrouiller dans des systèmes éloignés mais relativement calmes. Environ deux cent cinquante ans après sa mise en service, le *Merciless Death* disparut au cours d'une ronde dans le secteur Amerikon et ne réapparut que trente ans plus tard, lors du Conflit de Banardi, où il détruisit par surprise seize transports impériaux sans escorte en route vers le monde de Banardi Prime. Le vaisseau fut ensuite impliqué dans divers engagements, de plus en plus proches de l'Œil de la Terreur, jusqu'à sa nouvelle disparition à l'aube du trente-neuvième millénaire. Peu après, les deux autres Despoiler ouvrirent le feu sur leurs alliés et s'enfuirent dans le Warp. Au moment où éclata la Guerre Gothique, les rumeurs concernant les exploits du *Merciless Death*, ainsi que la réapparition de ses frères, recommencèrent à circuler.

CROISEUR LOURD DU CHAOS DE CLASSE REPULSIVE

Le croiseur lourd était un précurseur du croiseur de combat qui est aujourd'hui le pilier de la plupart des flottes impériales. Rivalisant presque avec les vaisseaux de ligne cuirassés en termes de résistance et de puissance de feu, la catégorie des croiseurs super-lourds tomba en désuétude lorsque l'on perdit la science nécessaire à la construction de moteurs suffisamment puissants et compacts. En effet, les moteurs plus récents se sont avérés incapables de propulser un vaisseau de cette classe à une vitesse de combat décente. On peut encore rencontrer quelques antiques croiseurs lourds au sein des flottes de réserve du Segmentum Obscurus et du Segmentum Pacificus, mais ils sont désormais obsolètes.

Sur les vingt-cinq croiseurs de ce type qui ont renié l'Empereur depuis leur mise en service au trente-quatrième millénaire, à peine une douzaine a pu être repris ou détruits. Parmi les autres, le *Foe-Reaper* est le plus actif, il a été aperçu dans plus d'une dizaine d'engagements majeurs depuis sa corruption par les dieux sombres vingt-trois siècles plus tôt. Il est responsable de la destruction des installations de l'Adeptus Mechanicus sur AFR-74, quand cinquante mille adeptes périrent en quelques secondes, à cause de torpilles spécialement conçues pour détruire l'écoboulier qui protégeait les habitants des effets délétères de l'atmosphère métha-nitreuse du satellite.

CROISEUR DU CHAOS DE CLASSE SLAUGHTER

Le croiseur de classe Slaughter utilisait des bobines de moteur Scartix, qui conféraient une vitesse bien plus élevée que ce que permettait d'atteindre la motorisation de n'importe quel autre type de vaisseau. Lorsque le *Dutiful*, un croiseur de classe Slaughter achevé en 126. M34, se rebella et bombardait le monde-forge de Sethelan, les plans des bobines Scartix furent perdus. Certains pensent que le seul but de cette attaque était précisément d'empêcher la construction de nouveaux vaisseaux de cette classe. Le *Dutiful* fut rebaptisé *Soulless* par l'Amiral Dorezen en raison de cet acte méprisable, et il fut pourchassé par les flottes impériales au cours des sept millénaires suivants. Le *Soulless* fut finalement détruit au cours du Raid sur Orar, lorsque ses moteurs à plasma furent touchés par l'*Imperious*, un croiseur de combat de classe Mars.

RAIDER DU CHAOS DE CLASSE IDOLATOR

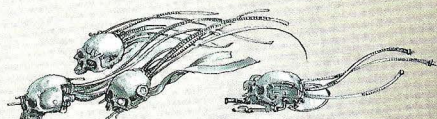
Le Raider du Chaos de classe Idolator est une énigme. On sait peu de chose de ses origines, mais des rumeurs prétendent que ses chantiers de construction se trouveraient sur le monde-forge excommunié de Xana II, à proximité de l'Œil de la Terreur. Les Idolator incorporent de nombreux systèmes d'origine visiblement extraterrestre, probablement achetés ou volés à d'autres races capables de parcourir les étoiles, comme les mercenaires kroots ou les pillards Fra'al. Ils font montre d'une grande précision à longue portée et on suppose qu'ils bénéficient de systèmes de visée améliorés, que l'Adeptus Mechanicus est pour l'heure incapable de reproduire en série. Les escadrons d'Idolator sont une menace constante pour les vaisseaux qui voyagent aux abords de l'Œil de la Terreur, et il n'est pas rare qu'une poignée de navires de cette classe force le blocus de la Porte Cadienne pour aller harceler les convois impériaux, frappant sans avertissement avant de disparaître dans les profondeurs de l'espace.

INDEX

Antre de dragon pythosien	36
Atouts stratégiques.....	40
Batterie de missiles Deathstrike vortex	52
Bombardier Marauder.....	57
Chiens de Huron, les	45
Élus d'Abaddon, les.....	42
Équipe d'exécution de l'Off. Assassinorum.....	61
Escadrille de soutien aérien Xerxes.....	56
Escadron Thunderhead.....	60
Esc. du Commissariat "Pitié de l'Empereur"	53
Fiches techniques.....	42
Fiches techniques des Chevaliers Gris.....	61
Fiches techniques des Dark Angels.....	59
Fiches techniques des démons du Chaos.....	50
Fiches tech. de la Garde Impériale	52

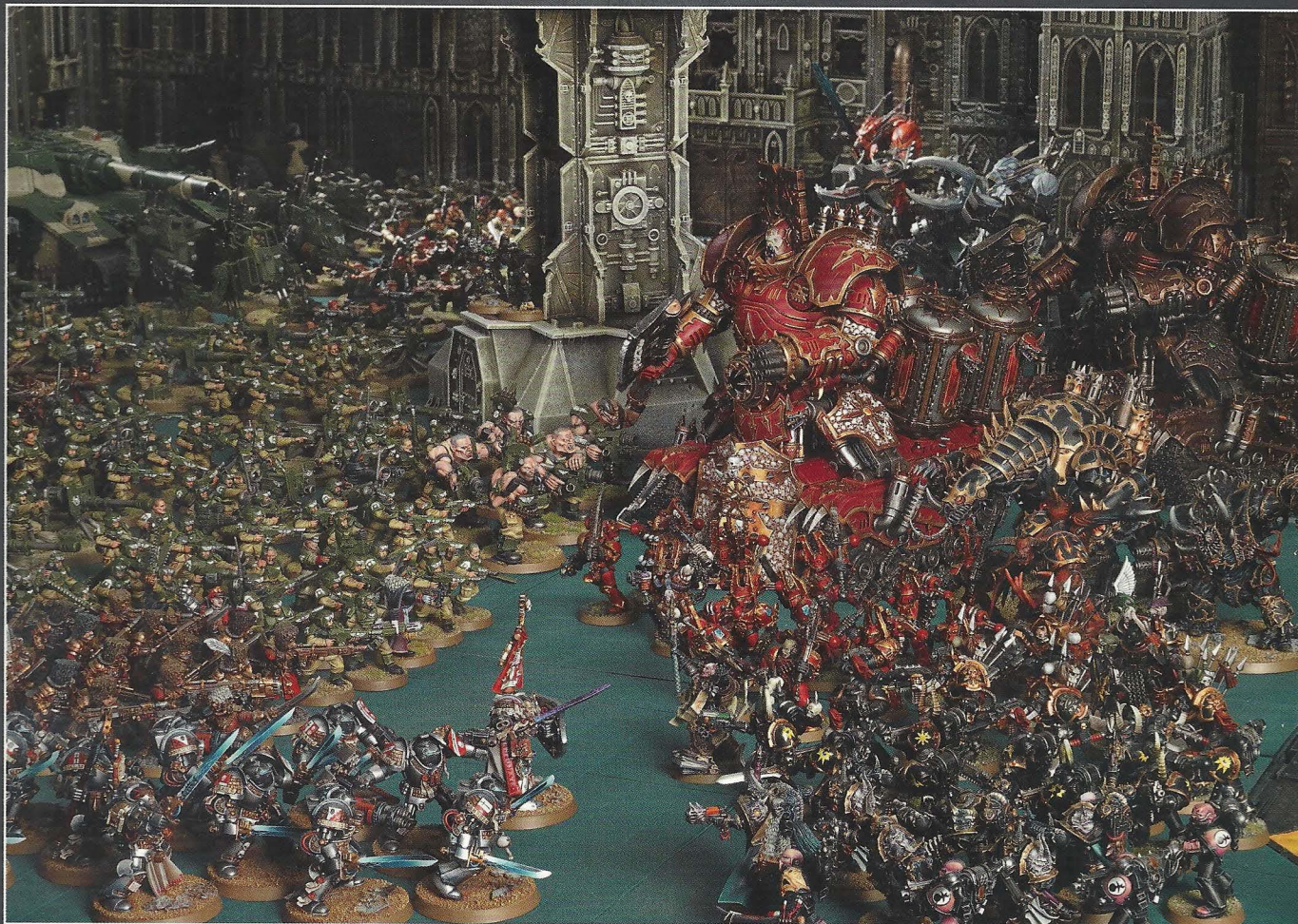
Fiches techniques de l'Imperium.....	57
Fiches tech. des space marines du Chaos	42
Force d'intervention des troupes de choc... ..	54
Grand Scorpion d'airain de Khorne.....	44
Heures de gloire.....	41
Jungle de monde hostile.....	35
Marais de la mort	35
Meute de machines-démons	43
Meute de Warhound	58
Mission - Apocalypse démoniaque	38
Mission - Bastion minier.....	37
Mission - La guerre souterraine.....	39
Mission - Sauver le <i>Revenge</i>	25
Ost de la forge des Âmes	50
Ouragan de sang.....	47

Plaguereaper de Nurgle	48
Plantes piégeuses pythosiennes.....	35
Règles d'engagement.....	34
Serres vengeresses.....	59
Terrains uniques de Pandorax	35
Tour des crânes de Khorne	46
Traitor's Bane	55
Triade de sang	49
Troupeau de gargantors.....	36



WARHAMMER[®]

40,000



UNE PLANÈTE AUX MAINS DU CHAOS !

En 959.M41, Abaddon le Fléau, à la tête d'une flotte d'invasion du Chaos, s'est emparé de la planète impériale Pythos dans le système stellaire Pandorax. Quelques jours plus tard, son immense armée de space marines du Chaos réactiva un portail Warp oublié, et lâcha une horde de démons à travers le monde. Des bastions impériaux dispersés continuaient à lutter désespérément contre l'envahisseur, tandis que dans les profondeurs de l'espace, une flotte impériale faisait route en toute hâte pour secourir les défenseurs. Il s'ensuivit une des campagnes les plus acharnées de l'histoire impériale, avec des affrontements spatiaux à grande échelle, des sièges impitoyables, et de colossales batailles souterraines.

Au sommaire :

L'INCURSION DE PANDORAX : Une histoire détaillée de l'invasion de Pandorax par Abaddon, qui décrit le déroulement de la campagne et ses protagonistes.

SAUVER LE REVENGE : Un rapport de bataille qui a lieu à la fois sur un vaisseau impérial et dans l'espace.

GALERIE DE FIGURINES : De splendides photographies des figurines Citadel ayant pris part à la campagne.

RÈGLES D'ENGAGEMENT : De nouveaux atouts stratégiques, règles et missions pour Apocalypse.

FICHES TECHNIQUES : Dix-neuf nouvelles fiches techniques pour Apocalypse, qui incluent les meutes de Warhound, les bombardiers Marauder et le grand scorpion d'airain de Khorne.

ISBN 978-1782531029




FRENCH
LANGUAGE

IMPRIMÉ
EN CHINE

01 04 01 99 033

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