

C O D E X

ŒIL DE LA TERREUR



WARHAMMER
40,000

GAMES WORKSHOP



Abaddon le Fléau, Maître de Guerre de la Black Legion.

CODEX ŒIL DE LA TERREUR

Rédaction

Andy Chambers, Pete Haines, Andy Hoare, Phil Kelly & Graham McNeill.

Conception Graphique

Nuala Kennedy, Stefan Kopinski & Neil Hodgson.

Sculpture des Figurines

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

Édition

Mark Owen & Nathan Winter.

Peinture des Figurines

Kev Asprey, Neil Green, Tammy Haye,
Darren Latham, Kirsten Mickelburgh,
Seb Perbet & Keith Robertson.

Couverture

Karl Kopinski.

Illustrations

Alex Boyd, David Gallagher,
Paul Jeacock, Karl Kopinski,
Paul Dainton & John Wigley.

Version Française: Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Julien Drouet, Pierre-Marie Paris, Laurent Philibert-Caillat & Bruno Rizzo.

L'Imperium fait face à la plus grande menace qu'il ait connue depuis des milliers d'années. L'archidémon, Abaddon le Fléau, a uni les légions de Space Marines du Chaos, des renégats, des mutants et des démons qu'il s'apprête à lancer sur l'Imperium. Le destin de l'Humanité va se jouer lors des combats désespérés qui éclatent autour de l'Œil de la Terreur et sur le monde-garnison de Cadia, foyer des régiments parmi les plus célèbres de la Garde Impériale. Si toutes les incursions du Chaos ont jusque-là été repoussées, les hommes de l'Empereur ont à chaque fois payé le prix fort. Empêcheront-ils la Treizième Croisade Noire, la plus redoutable à ce jour, de franchir la Porte Cadienne pour s'en prendre au cœur même de l'Imperium, la vénérable Terra ?

Cet ouvrage contient les sections suivantes :

Un Secteur en Guerre Perpétuelle. Ces pages renferment des informations sur la Guerre Gothique, l'Œil de la Terreur, les précédentes Croisades d'Abaddon, la Porte Cadienne et les individus qui ont fait que ce secteur est devenu

l'un des plus âprement disputés de l'Imperium. Vous y trouverez également le détail des forces qui luttent autour de l'Œil de la Terreur et y apprendrez les terribles événements qui ont conduit à la Treizième Croisade Noire d'Abaddon.

Les Couleurs de la Guerre. Ces pages en couleurs vous montrent quelques exemples de figurines superbement peintes pouvant être utilisées pour livrer bataille dans la campagne de l'Œil de la Terreur. Vous y dénicheriez également des idées de conversions ainsi que des photos illustrant les nombreux types de champs de batailles où peuvent se dérouler vos parties.

Variantes de Listes d'Armées. Les quatre listes d'armées de ce livre, basées sur des Codex déjà existants, vous permettront de commander quelques-unes des différentes forces se battant autour et dans l'Œil de la Terreur, comme les troupes disciplinées d'un régiment cadien, une Force de Frappe du vaisseau-monde Ulthwé, les hordes titubantes des Égarés et des Damnés, ou les meutes écumantes de la mystérieuse 13^{ème} Compagnie des Space Wolves.

SOMMAIRE

Histoire de la Porte Cadienne	4
La Mort Rôde	8
Les Croisades Noires	9
La Guerre dans la Toile	10
La Treizième Croisade	11
Forces en Présence	16
Collectionner & Peindre une Armée de Campagne	17
Livrer Bataille autour de l'Œil de la Terreur	33
13 ^{ème} Compagnie des Space Wolves	34
Troupes d'Assaut Cadiennes	37
Ursarkar E. Creed	40
Les Égarés et les Damnés	42
Force de Frappe d'Ulthwé	46

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

© Tous les textes, illustrations et images de cette publication sont la propriété de Games Workshop Limited 2003. Tous droits réservés.

Games Workshop & le logo Games Workshop, Citadel et le logo Citadel, Warhammer, 'Eavy Metal et toutes autres marques, noms, personnages, illustrations et images issues des univers de Warhammer et Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd. 2000-2003, pour le Royaume-Uni et tous les pays du monde. Tous droits réservés.

AL

Depuis le temps de la Chute,
notre race est hantée par ce que nos
préoccupations hédonistes insensées ont
engendré. Autrefois, nos moindres désirs façonnaient les
mondes et tarissaient les astres, aujourd'hui nous ne sommes
plus que des ombres changeantes qui s'accrochent
désespérément à l'existence. Toutes les étoiles de notre ciel ne
peuvent masquer l'éclat haineux de l'Œil de la Lune Rouge, l'endroit
où naquit la Grande Ennemie irradiée de toute la malice des rêves des
démons, projetant son ombre sur tout ce que nous avons accompli et
tout ce qu'il nous reste à faire. Chacune des branches entremêlées du
destin, chaque réponse donnée par les runes me mène à cette époque
et en ce lieu, tant il est certain que la bataille finale m'attend sur l'un
des mondes déchus. Un conflit s'annonce, tel qu'il ne s'en est pas vu
depuis la guerre entre les mon-keigh, depuis que le cadavre qui leur tient
lieu de guide tomba sous la trahison de son fils, et tous mes pas m'y
conduisent, qu'importent mes efforts pour m'en éloigner. Je vois les
étoiles entachées du sang des mon-keigh. Leurs conflits ne me
concernent pas et je les laisserais s'entre-tuer avec joie, mais je sais
que refuser de combattre condamnerait notre peuple à un sort
funeste et inévitable. Et même si ce qui m'apparaît ensuite n'est que
ténèbres, je ne me déroberai pas devant ma destinée.

Eldrad Ulthran,
Grand Prophète du
vaisseau-monde Ulthwé



HISTOIRE DE LA PORTE CADIENNE

Une Fenêtre sur l'Œil de la Terreur

Afin de comprendre le peuple cadien et ses mœurs, il est nécessaire de revenir dix mille ans en arrière, à une époque lointaine consumée par un conflit titanesque : l'Hérésie d'Horus. L'Empereur et ses fils, les Primarques, guerroyaient alors côte à côte pour se forger un royaume parmi les étoiles. Chacun se trouvait à la tête d'une légion de guerriers, des hommes génétiquement améliorés appelés Space Marines qui combattirent sans relâche pour libérer l'Humanité du joug des extraterrestres, du Chaos et de toutes sortes d'ennemis redoutables. Si les Primarques ressemblaient à de véritables surhommes, dieux parmi les mortels, ils n'en étaient pas moins sujets à la jalousie, l'amertume et la vanité. Tel fut le sort auquel n'échappa pas Horus, le Maître de Guerre, fils favori de l'Empereur et Primarque des Lunar Wolves.

Le Chaos pervertit cet être si subtilement et si progressivement qu'Horus lui-même ne se rendit pas compte de sa lente damnation. Le talent du Maître de Guerre en matière de manipulation était tel qu'il parvint à corrompre une bonne moitié des légions et à les pousser à se rebeller contre l'Empereur. Lorsque les hostilités débutèrent, il devint évident que les racines du mal étaient bien plus profondes que quiconque ne l'avait cru possible tandis que, régiment après régiment, la Garde Impériale passait à l'ennemi. Les Collegias de l'Adeptus Mechanicus eux-mêmes se scindèrent en deux factions et des Légions Titaniques entières arborèrent soudainement des bannières

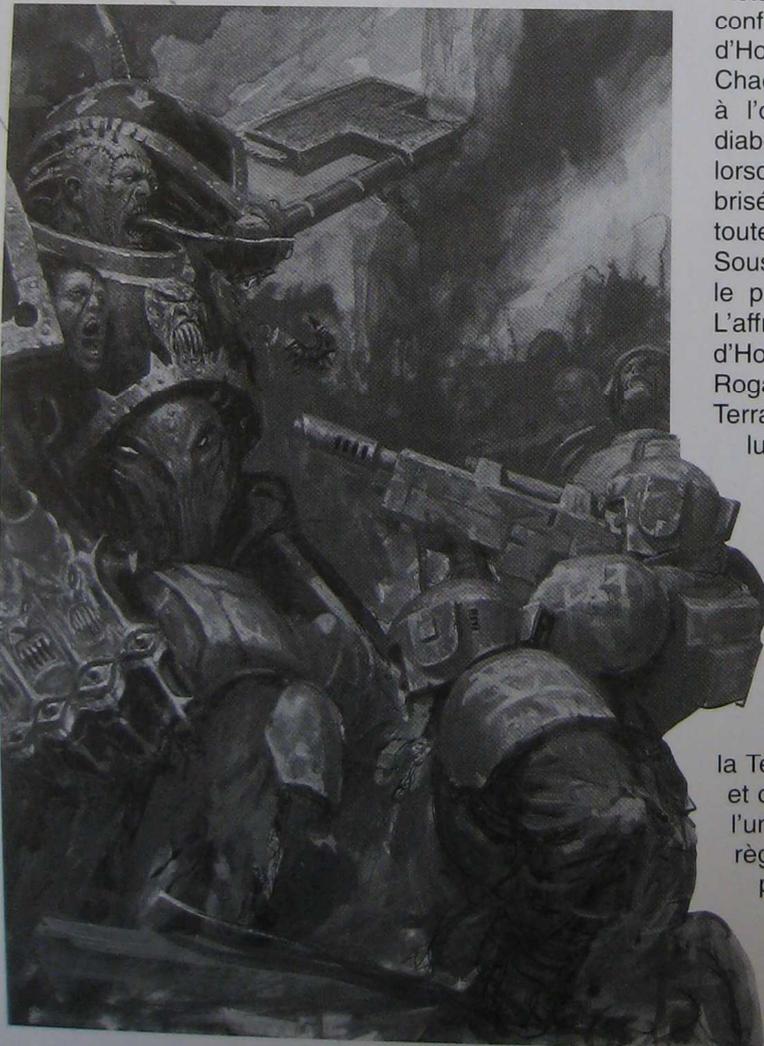
aux armes des dieux du Chaos. Horus livra une guerre sans merci contre ceux qui peu de temps auparavant étaient encore ses frères. Il ne lui fallut pas longtemps pour atteindre le cœur même du domaine de l'Empereur, ses vaisseaux avaient battu la flotte de guerre du Segmentum Solar et pulvérisé les défenses de Luna, laissant Terra à leur merci.

Composées de Space Marines renégats et d'innombrables hordes de mutants et de cultistes, les forces du Chaos purent donc atterrir librement sur le sol sacré de Terra. La bataille fit rage pendant plusieurs semaines et les victimes se comptèrent par millions. De toutes parts, les troupes de l'Empereur étaient forcées de battre en retraite, obstruant les couloirs du Palais Impérial avec les cadavres de ceux qui étaient tombés alors qu'ils luttaient âprement pour chaque mètre de terrain. Finalement, les renégats vinrent à bout des remparts du palais, ce qui laissait présager du pire, mais bien que stratège d'exception, Horus commit alors l'erreur qui lui fut fatale. Sachant que des renforts impériaux constitués de Dark Angels et de Space Wolves étaient sur le point d'arriver, il se devait de mettre rapidement un terme au siège : il plaça sa barge de bataille en orbite basse et ordonna la désactivation de ses boucliers. On ne saura jamais si cet acte fut un piège sournois ou les conséquences des derniers vestiges d'humanité présents chez Horus, mais l'Empereur profita de cette opportunité inespérée pour affronter son ennemi en combat singulier.

Accompagné par deux de ses fidèles Primarques, Sanguinius des Blood Angels et Rogal Dorn des Imperial Fists, ainsi que par les hommes en qui il avait le plus confiance, l'Empereur se téléporta sur le vaisseau amiral d'Horus. Ils trouvèrent un lieu défiguré par les forces du Chaos, dont on pouvait à peine croire qu'il avait été conçu à l'origine par des mains humaines. Une sorcellerie diabolique éparpilla le petit groupe à travers le vaisseau et lorsque l'Empereur trouva enfin Horus, Sanguinius gisait brisé à ses pieds. L'Empereur engagea le combat sur toutes les dimensions : physique, spirituelle et psychique. Sous leurs pieds, Terra, déchirée par la guerre, allait être le prix accordé au vainqueur de ce duel au sommet. L'affrontement fut effroyable, mais l'Empereur vint à bout d'Horus, bien que ce fût au prix de sa propre humanité. Rogal Dorn retrouva son corps meurtri et le ramena sur Terra, où il fut installé dans le Trône d'Or, le dispositif qui lui a permis de rester en vie jusqu'à nos jours.

A la nouvelle de la mort d'Horus, les renégats s'enfuirent dans la plus grande confusion, après avoir été à deux doigts de s'emparer du Palais Impérial. Plusieurs armées loyalistes se rassemblèrent pour lancer la poursuite, mais la plupart demeurèrent sur Terra afin de consolider leur grande victoire. Beaucoup de rebelles furent passés au fil de l'épée, mais la majorité des légions renégates parvint à s'enfuir vers une région de l'espace appelée l'Œil de la Terreur, un endroit où la réalité et la folie ne font qu'un et où les énergies primaires du Warp se déversent dans l'univers matériel en un tourbillon infernal. En ces lieux règnent les dieux du Chaos, maîtres d'innombrables planètes corrompues. Chacune est un monde démon façonné par la volonté des Dieux Sombres et celle des Princes Démons qui les régissent.

C'est là que les légions renégates trouvèrent refuge afin d'échapper à leurs poursuivants, isolées du



reste de la galaxie par de puissantes tempêtes Warp. Elles s'y regroupèrent pour nourrir une haine commune et orchestrer leur vengeance contre ceux qui avaient osé les défier. Le temps s'écoule étrangement à l'intérieur de l'Œil, et ce sont les mêmes renégats qui jadis combattirent sur Terra qui guerroient aujourd'hui même au nom de leurs dieux blasphématoires, d'abord les uns contre les autres afin de prouver leur suprématie, ensuite contre les forces de l'Imperium lorsque les tempêtes Warp se calment suffisamment longtemps pour leur permettre de lancer des incursions dans l'espace impérial. Les secteurs environnant l'Œil de la Terre sont extrêmement militarisés afin de pouvoir contrer toute tentative d'invasion, mais aucun autant que Cadia, le monde-forteresse qui se trouve sur la seule voie d'accès stable conduisant jusque dans l'ancre du Chaos : la Porte Cadienne.

La Forteresse Cadienne

Cadia est sise sur l'unique route fiable menant à l'Œil de la Terre, et en tant que telle, c'est un des mondes les plus importants pour l'Imperium d'un point de vue stratégique. Il existe d'autres chemins, mais aucun n'est aussi sûr, c'est pourquoi il n'est pas de force ennemie pour s'aventurer au-delors de l'Œil sans emprunter ce passage. On ne sait pour quelle raison cette région de l'espace est si calme, bien que beaucoup affirment que ce phénomène est dû aux célèbres Pylônes de Cadia...

Cela faisait déjà un moment que le pylône était apparu devant nous et Fischig nous en fit faire le tour, frôlant l'énorme édifice de pierre noire. Les hurlements lugubres du vent qui s'y engouffrait étaient devenus si intenses que je pouvais les entendre malgré le bruit des turbines de notre speeder.

Le pylône était immense : un demi-kilomètre de haut pour un quart de large. Sa partie supérieure avait été délicatement travaillée pour y former des trous et autres cavités aux bords arrondis, pas plus gros que la tête d'un homme. C'était à travers ces conduits que le vent soufflait en hurlant.

Loin d'être droits, ces tubes serpentaient tels des tunnels creusés par un ver. Des Techno-Prêtres avaient bien essayé d'y introduire des sondes afin d'en cartographier les issues, mais elles ne survivaient généralement pas à l'expérience.

Alors que nous nous apprêtions à effectuer un nouveau passage, je pus discerner au loin la forme de l'autre pylône le plus proche, à soixante kilomètres de là. Cinq mille huit cent dix édifices jalonnaient la surface de Cadia, sans compter les deux mille autres à l'état de ruines.

Pas deux ne se ressemblaient, mais tous s'élevaient à exactement cinq cents mètres du sol et s'enfonçaient dans la terre de la moitié de cette longueur. Leur présence dans ce système avant même l'arrivée des hommes ainsi que la façon dont ils avaient été construits restaient un mystère. Ils étaient totalement inertes, et aucun auspex n'avait jamais pu révéler quoi que ce soit sur leur compte. Toutefois, nombreux étaient les techno-adeptes qui expliquaient par leur présence le calme des torrents Warp de la Porte Cadienne, la seule route navigable menant à l'Ocularis Terribilus.

Extrait de *Malleus*, roman de Dan Abnett.
Publié avec l'aimable autorisation de Black Library.

Il s'agit d'une planète blafarde, impitoyable et ravagée par les vents, où seules les formes de vie les plus robustes peuvent espérer survivre, la discipline y est donc enseignée dès le plus jeune âge. Des tempêtes glaciales parcourent de vastes plaines désolées où s'entraînent sans relâche les armées en faction, et on dit là-bas que chaque jour passé sans se préparer est un jour perdu. Chaque cité, ou Kasr, est une véritable forteresse dont les rues et les bâtiments ont été conçus avec soin par les meilleurs architectes militaires. Chaque homme et femme y apprend à se battre dès qu'il ou elle sait marcher, et les compétences martiales de ces soldats sont prisées par les commandants dans toute la galaxie. Cadia forme les guerriers les plus solides et les plus déterminés qui soient, aussi les régiments cadiens jouissent-ils d'une excellente réputation, tant sur le plan de l'honneur que sur celui du tempérament guerrier. Dès leur plus jeune âge, les cadiens apprennent à démonter une arme les yeux fermés et se voient enseigner des rudiments tactiques avant même de savoir lire et écrire. Un soldat sur dix est intégré dans la Garde Intérieure, quels que soient ses actes d'héroïsme ou compétences. C'est pour cela que certains parmi les meilleurs passent leur vie entière à servir sur Cadia et que les Forces de Défense Planétaires cadiennes sont une des forces de combat les plus efficaces et compétentes de tout l'Imperium.



L'entraînement auquel j'ai été soumis depuis mon affectation au 122^{ème} Régiment Cadien diffère grandement de celui de la plupart des unités dont j'ai fait partie tout au long de ma carrière de commissaire impérial. J'ai tout d'abord été surpris par la moyenne d'âge des soldats. Tous étaient de loin beaucoup plus jeunes que moi, le plus vieux d'entre eux devait à peine avoir atteint ses quatorze ans. J'avais entendu dire que les cadiens commençaient leur entraînement très tôt, mais je ne m'attendais pas à cela, quoique les talents déployés par ces recrues m'aient encore davantage surpris. Au départ, j'étais plutôt vexé de devoir m'entraîner avec des enfants, mais je me suis vite ravisé lorsque j'ai pu constater leur aptitude à se battre.

J'ai dû assimiler très rapidement différentes compétences afin d'être opérationnel avec les cadiens, il m'a fallu en particulier en passer par un accroissement de mon endurance et de ma puissance musculaire. Cela faisait trop longtemps que je me déplaçais en Chimère, aussi les premiers jours d'entraînement se sont-ils révélés plus durs que n'importe quelle bataille. Mais, déterminé à faire honneur à mon statut, j'ai refusé l'échec. Pour résumer, après trois mois, j'étais capable de courir, sauter et me battre sur des distances prodigieuses tout en transportant un fardeau significatif. De telles activités demandent une grande détermination car l'échec n'est pas toléré par les soldats de Cadia, et en tant que commissaire récemment assigné, j'ai dû me montrer deux fois plus performant pour avoir une chance de gagner leur respect.

Un des éléments-clé du programme d'entraînement des cadiens est l'apprentissage de l'esprit d'équipe. Chaque exercice ou défi est entrepris en groupes ayant au moins la taille d'une escouade (bien que souvent plus importants). Il est crucial que les soldats sachent comment opérer efficacement en interaction les uns avec les autres. Nous avons appris comment nous déplacer rapidement - une variante locale de pas de course groupé, qui constitue en soi une forme d'art. Nous avons également appris la différence qui existe entre opérer individuellement et en tant que membre d'une escouade (un détail auquel je n'avais jusqu'alors jamais accordé d'importance). En de nombreuses occasions au cours des trois premiers mois, j'ai été sur le point de faillir et ce n'est que grâce aux membres de mon équipe que j'ai pu traverser avec succès toutes les épreuves.

J'ai fini par réaliser que les cadiens ont pour coutume d'essayer de surpasser ceux qu'ils considèrent comme des étrangers, et cette particularité n'a été que l'un des obstacles les plus difficiles que j'ai eu à franchir au cours de mon expérience avec le 122^{ème}. On pourra dire ce que l'on veut d'eux, les cadiens resteront les soldats les plus endurants et les plus disciplinés aux côtés desquels j'aurais eu l'honneur de servir.

Extrait des mémoires
du Commissaire Jotun Verhek,
assigné au 122^{ème} Régiment Cadien
en 963.M41.



Comme bon nombre d'autres engagements à l'échelle de tout un secteur, la Guerre Gothique ne démarra que lentement, par des attaques sporadiques, alors jugées insignifiantes, contre quelques avant-postes (cf. Raid sur Arx). Plusieurs vaisseaux frappés par la contagion furent retrouvés à la dérive dans le secteur Athena (à l'époque où fut également repéré dans les environs le vaisseau du Chaos *Plagueclaw*), et les astropathes se mirent à rapporter des perturbations anormales dans le Warp, ce qui engendra la panique et l'anarchie en même temps que l'essor de sectes fanatiques convaincues que l'Empereur, loué soit-il, montrait ainsi son mécontentement. L'hystérie se répandit et amena sur certains mondes un renversement de gouvernement. La Flotte Impériale perdit plusieurs vaisseaux à quai dans des accidents qu'on attribua alors à une mauvaise maintenance des munitions (une explication trop commode à mon goût). Trois ans après le premier raid sur Arx, les forces du Fléau frappèrent.

Les flottes d'Abaddon s'en prirent à une dizaine de bases impériales où elles dispersèrent les vaisseaux de la Flotte Gothique. Lorsque les croiseurs du Chaos eurent envahi tout le Secteur Gothique, un premier indice sur les véritables intentions d'Abaddon nous fut donné dans le système de Rebo où l'une des mystérieuses Forteresses Noires se trouvait en orbite autour de la cinquième planète. Ces édifices massifs d'origine inconnue avaient été réaménagés pour fournir des ports d'attache aux vaisseaux de la Flotte. Pour la première fois, l'une d'elle tomba aux mains de l'ennemi, lequel en fit bientôt un usage terrifiant.

Sa flotte disposait de surcroît d'une arme jamais observée auparavant, le Tueur de Planètes. Un tel nom n'était pas uniquement dû à l'arrogance de ceux qui l'avaient conçu, comme le démontra Abaddon contre le monde-cardinal de Savaven : le récit du commandant des défenses orbitales de cette planète, Jeremiah Soldagen, au sujet de la destruction de son monde, sa description de l'éclatement des continents, des pluies de feu et de la fission de la planète reste à cette heure des plus horribles. Quatorze millions de nos frères humains y périrent en une heure, cet événement entraîna l'évacuation précipitée, et par malheur incomplète, des populations de nombreux mondes avant l'arrivée du Tueur de Planètes.

Une autre Forteresse Noire tomba à Brinaga avant qu'Abaddon ne fasse contre Fularis II la démonstration de la terrible puissance qu'il avait acquise grâce à ces constructions étranges. Les informations exactes à ce sujet ne sont que très éparpillées, mais s'accordent pour faire état d'un gigantesque rayon d'énergie qui frappa Fularis II de plein fouet, consuma son atmosphère et ne laissa de sa surface que des étendues désolées et sans vie.

Continuellement, de la Constellation du Requin à l'Amas du Cyclope, les forces impériales furent occupées à tenter désespérément de prendre en défaut la puissance considérable de la flotte du Chaos. Aux premières heures de 151.M41, le Seigneur Amiral Ravensburg porta le combat chez l'ennemi au cours de l'affrontement de Gethsemane, lors duquel il parvint à détruire une importante flotte du Chaos dans son intégralité. Des vaisseaux eldars prirent également part à cette bataille et bien que de nombreux historiens tiennent leur rôle pour minime, mes propres recherches (concernant en particulier les actions du Capitaine Leoten Semper et de son navire, le *Lord Solar Macharius*) indiquent une implication eldar considérable lors des derniers stades de la guerre (cf. Portails Warp).

Cette grande victoire apporta une vigueur nouvelle à la Flotte Impériale, et tandis que les tempêtes Warp qui isolaient le Secteur Gothique depuis si longtemps commençaient à s'apaiser, les flottes des secteurs voisins purent enfin venir soutenir les effectifs diminués du Seigneur Amiral. Afin de couper cette manne de renforts, Abaddon fit peser la pleine puissance de ses Forteresses Noires contre le soleil du système de Tarantis, point de rassemblement après l'entrée des vaisseaux dans le Secteur Gothique. Combinant leur tir, les Forteresses Noires provoquèrent l'explosion de l'astre, tuant ainsi tous ceux qui n'avaient pas eu le temps de prendre la fuite.

L'affrontement final de cette guerre allait se dérouler à Shindlegeist, où la Forteresse V flottait dans les profondeurs de l'espace. Un piège fut tendu par Ravensburg et les eldars, qui vainquirent la plus importante flotte d'Abaddon au terme de trois jours d'acharnement. Dans un geste méprisable, le Fléau voulut encore une fois faire implorer l'étoile locale, et sans le sacrifice du *Flame of Purity* aux ordres du Capitaine Abridal, la victoire aurait eu pour l'Imperium un goût bien amer. Abaddon vaincu, il parvint néanmoins à échapper à ses poursuivants avec deux de ses Forteresses Noires. Bien que diverses sources proclament que celles-ci doivent avoir été détruites, je redoute qu'il n'en soit hélas pas ainsi, et même si le sort qu'ont connu ces créations au potentiel de destruction incommensurable reste inconnu à l'heure où j'écris, l'Imperium pourrait dans un futur trop proche regretter le jour où elles furent perdues.

Introduction au traité
"Entre les Mâchoires de la Mort,
Dans la Gueule Même de l'Enfer :
Actions Marquantes de la Guerre Gothique,
143-149.M41"
Par le Scribe Emeritus Rodrigo Konniger



La Flotte Impériale du Seigneur Amiral Ravensburg défait Abaddon à Schindlegeist.

LA MORT RÔDE

A la fin du quarante et unième millénaire, les signes avant-coureurs de l'attaque d'Abaddon apparurent sous la forme de vaisseaux abandonnés émergeant du Warp dans les secteurs environnants l'Œil de la Terreur, chacun se dirigeant vers le cœur des systèmes les plus proches. Les Space Hulks étaient choses rares mais pas inconnues, et des vaisseaux de défense furent dépêchés à la rencontre des épaves dans le but de les empêcher d'atteindre les mondes habités. Les navires de l'Adeptus Astartes en abordèrent certains, mais leurs interventions furent limitées par leur nombre. Les Space Marines découvrirent des bâtiments difformes et envahis par la corruption, leurs coursives inondées de matières nécrosées et de fluides toxiques. Par la suite, les Space Hulks furent systématiquement torpillés, mais il était déjà trop tard.

Avec une rapidité qui trahissait l'absence de coïncidences, des épidémies se déclarèrent au sein des navires qui la veille avaient détecté l'approche du redoutable vaisseau du Chaos *Plagueclaw*, à commencer par le *Duke Lurstophan*, le croiseur de classe Dauntless du Capitaine Roark qui le premier avait aperçu l'ennemi près du système Urthwart. Alors que la maladie se répandait au sein de la flotte, le nombre de navires en état de fonctionnement chuta dramatiquement, et de plus en plus de Space Hulks émergèrent du Warp, convergeant vers des mondes d'une importance stratégique vitale. Des vaisseaux des sous-secteurs voisins arrivèrent pour détruire les épaves et une petite force fut assemblée dans ce but sur Belis Corona, sous le commandement de l'Amiral Quarren. La flotte quitta le port et se lança à la recherche du *Plagueclaw*, sans se douter qu'elle allait tomber sur quelque chose de bien pire. Dans l'ombre du Nuage de Poussière de Frenerax, le groupe de combat fut pris en embuscade par une flottille du Chaos conduite par le *Terminus Est*, le vaisseau-amiral du Héraut de Nurgle, Typhus en personne. La bataille fut brève et sanglante : plusieurs navires impériaux furent désemparés par la première salve de torpilles, tandis que nombre d'autres se trouvèrent abordés par des nuées de créatures répugnantes. L'Amiral Quarren récupéra de l'attaque avec brio et parvint à rallier ses forces, menant une contre-offensive inspirée pour échapper au piège. Typhus ne poursuivit pas, si bien que la majorité de la flotte parvint à rentrer à bon port. La bataille de Frenerax avait néanmoins coûté cher à l'Imperium, d'autant que le pire restait à venir.

Au cours du voyage qui les ramenait vers Belis Corona, des milliers de matelots tombèrent malades avant de mourir, et la

flotte dut recourir aux pilotes automatiques pour atteindre les docks orbitaux. Mais si la situation était mauvaise à Belis Corona, elle était encore plus grave ailleurs. Des épaves pestifères avaient pu passer entre les mailles du réseau défensif et la corruption se répandit comme un feu de broussaille sur les mondes habités des secteurs cadien et agrapinnien, ainsi qu'au cœur du sous-secteur de Belis Corona. Le monde-ruche de Subiaco Diablo eut à en souffrir plus que n'importe quel autre, ses pertes se comptant par millions, et fut prestement mis en quarantaine par les autorités de l'Officio Medicae. Au bout d'un mois, une dizaine de planètes rapportèrent des cas d'épidémie et la panique se répandit dans tous les secteurs, alors que les échanges entre mondes voisins étaient suspendus dans l'espoir de contenir la propagation de la maladie.

Dans son sillage apparurent des sectes clamant que la colère de l'Empereur, sous la forme de cette peste, était venue punir les pécheurs. Seuls les fidèles seraient épargnés par le Châtiment des Mécréants et des hordes de zélotes se flagellaient au grand jour dans les rues de tous les mondes environnant l'Œil de la Terreur. Le fait que ces fanatiques soient miraculeusement épargnés par l'épidémie finit par convaincre les plus incrédules et des millions de citoyens se pressèrent pour écouter leurs sermons. L'épidémie continua de se répandre, mais ce fut sur Subiaco Diablo qu'elle se révéla dans toute son horreur. Les fosses communes qui avaient été creusées dans les désolations de cendres s'ouvrirent et les corps des victimes de la peste en jaillirent. Bientôt, des légions de cadavres ambulants se mirent en marche et assiégèrent les survivants affaiblis.

En quelques mois, des zombies de la peste sortirent de leurs tombes sur des dizaines de mondes des systèmes de Belis Corona et Agrapinaa. Les forces impériales furent réparties pour contenir la progression de ces monstres ainsi que celle des flagellants qui s'en prenaient alors aux installations médicales, les incendiant dans l'espoir de mettre un terme à l'épidémie. Paralysées par l'ampleur du fléau, les forces de la Flotte cantonnées dans la région n'étaient pas préparées à l'arrivée de l'immense armada du Chaos qui émergea du Warp aux abords du système de Subiaco Diablo. Le Héraut de Nurgle, le Vagabond, Typhus de la Death Guard était venu récolter ce qu'il avait semé, et personne n'était alors en mesure de l'en empêcher.



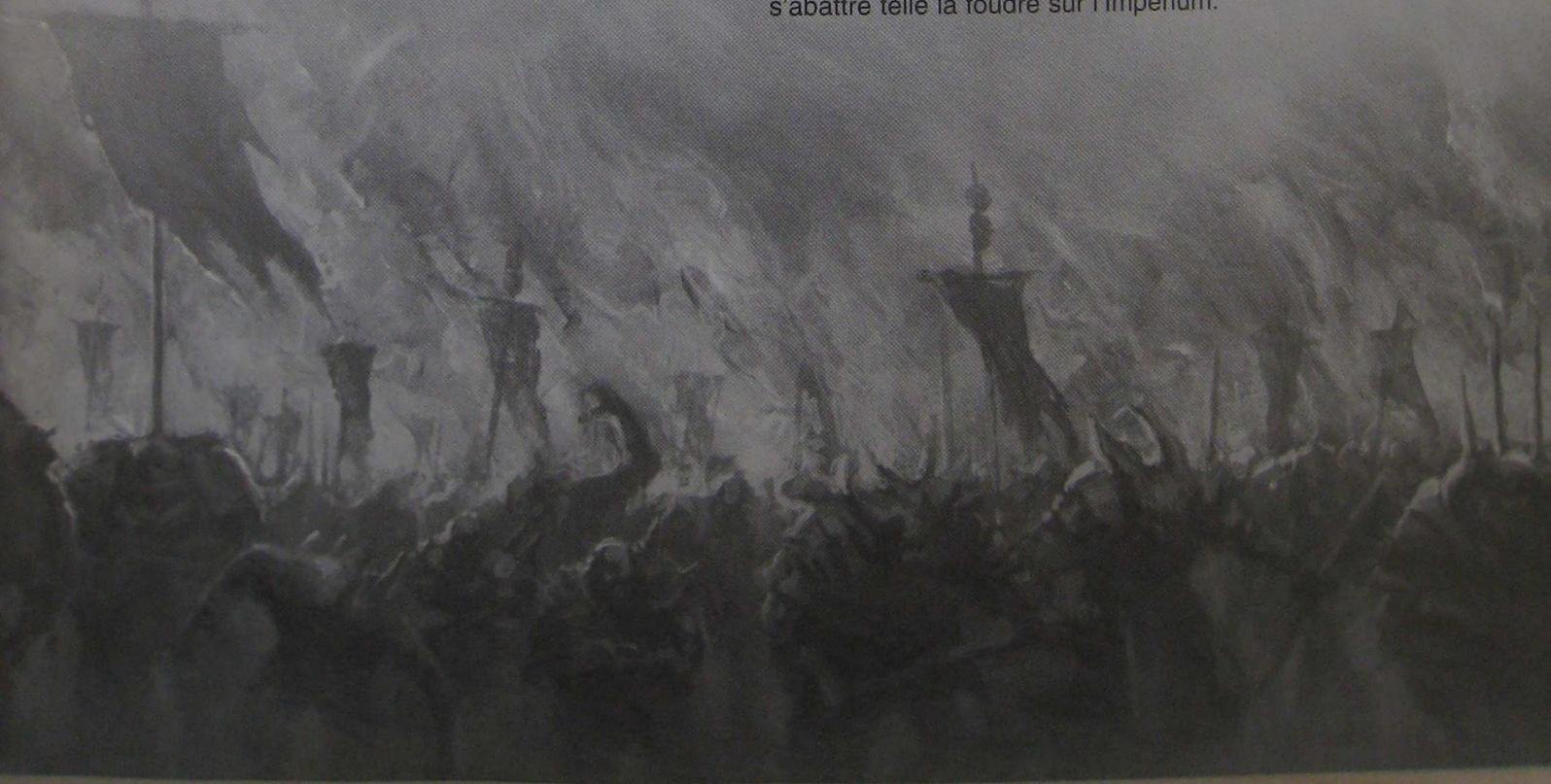
LES CROISADES NOIRES D'ABADDON LE FLÉAU

Abaddon le Fléau, l'Archi-Hérétique dont le nom est synonyme de malédiction sur plus d'un millier de mondes, était jadis le commandant de la 1^{ère} Compagnie des Lunar Wolves, un guerrier vaillant et loyal comme la Grande Croisade en avait fabriqué. L'Empereur rendit hommage à la légion et la rebaptisa Sons of Horus, mais lorsque l'Hérésie éclata, il devint clair que la loyauté d'Abaddon allait à son Primarque. Il prit part à l'Hérésie, se battant aux premiers rangs et contribua à détruire ce qu'il avait autrefois aidé à conquérir au nom de l'Empereur. Abaddon était le favori d'Horus et l'on raconte même qu'il s'agirait de son fils cloné. Lorsque vint l'ultime combat de l'Hérésie, Abaddon se battait à l'autre bout de la barge d'Horus, mais il sentit le cri psychique d'agonie de son chef résonner dans le Warp et sombra dans la démence. Il se fraya un chemin jusqu'à la passerelle du vaisseau et trouva le corps sans vie de son bien-aimé maître, puis il lui arracha sa griffe éclair et l'adopta comme emblème.

Toutes les fibres de son être réclamaient vengeance mais Abaddon savait bien qu'il ne lui restait pas assez de soldats pour espérer remporter la bataille. Le piège qu'avait tendu Horus à l'Empereur s'était retourné contre lui et la guerre était finie. Prenant le contrôle de la barge, Abaddon donna l'ordre de replier vers l'Œil de la Terre et s'installa à la tête des Sons of Horus, les rebaptisant Black Legion. Il s'évanouit dans le Warp et son nom devint légende. Des décennies s'écoulèrent avant qu'il ne fasse son retour à la tête d'une horde diabolique qui jaillit de l'Œil de la Terre, attaquant les défenses postées à ses abords pour s'en prendre à l'Imperium. Pendant un instant, il sembla sur le point de passer outre le blocus armé, et il fallut finalement les efforts combinés des Légions Titaniques et des chapitres Space Marines pour mettre un terme à la première Croisade Noire.

Abaddon a depuis conduit onze nouvelles Croisades Noires contre l'Imperium. Certaines n'ont été que des raids féroces, d'autres ont embrasé des secteurs entiers, fauchant la vie de millions de soldats impériaux. Sur le monde d'El Phanor, il extermina la lignée du Cromarque, sur Mackan, il alimenta davantage la haine des Blood Angels par ses massacres et la profanation de leur chair. Dans les cryptes de la Tour du Silence d'Urulan, Abaddon fut guidé par un être à la peau dorée jusqu'à l'épée démoniaque Drach'nyen et usa de sa formidable puissance pour se forger un empire au sein de l'Œil de la Terre, avant de porter la guerre jusqu'au Secteur Gothique. L'Imperium parvint une fois de plus à repousser les hordes chaotiques, mais paya cher sa victoire. De plus, deux Forteresses Noires, de puissantes armes façonnées il y a des millénaires par des êtres inconnus, tombèrent aux mains du Fléau. D'autres incursions eurent lieu, trop insignifiantes et trop éparées pour être qualifiées de Croisades Noires, mais le Secteur Cadien n'aura pas de répit tant que vivra cet être maléfique.

Les sinistres augures ne laissent aujourd'hui plus aucune place au doute, et même les plus bornés ne peuvent manquer de distinguer une logique dans la série d'attaques qu'ont subies les secteurs environnant l'Œil de la Terre. Le Tarot de l'Empereur ne cesse de produire ses lames annonciatrices de guerres et de carnages à une échelle inouïe, tandis que les astropathes sont assaillis de visions dans lesquelles l'Imperium de l'Humanité est noyé sous des océans de sang. Les eldars, ces cruels et hautains extraterrestres, ont averti les humains de l'émergence d'un grand Unificateur, en effet, même au sein de l'anarchique Œil de la Terre, les anciennes querelles ont été mises de côté sous la poigne de fer d'Abaddon. Les rivalités et les rancunes, telles que celle qui oppose les World Eaters aux Emperor's Children depuis la bataille de Skalathrax, sont pour l'instant étouffées, et même les Word Bearers et l'Alpha Legion ont conclu une trêve provisoire. Des dettes et des serments vieux de plusieurs millénaires ont été rappelés, et une horde plus puissante que tout ce qu'on a vu depuis l'Hérésie s'est rassemblée, prête à s'abattre telle la foudre sur l'Imperium.



LA GUERRE DANS LA TOILE

Son rythme cardiaque s'était accéléré et Niadien dut se concentrer pour réfréner son excitation. Ce n'était pas chose aisée si près de la chambre du trône de l'Avatar, et d'autant moins à la veille de la bataille, mais il n'aurait pas été convenable de donner ainsi ses émotions en spectacle devant son Grand Prophète. Eldrad Ulthran l'avait fait appeler ici, dans le Dôme des Prophètes de Cristal, et même s'il était curieux de savoir pourquoi lui, un guerrier, avait été invité à s'y présenter, il lui tardait de retourner à son entraînement. Le casque sous le bras, il sentait au-delà du contact familier de la moelle flexible de son armure les esprits de ses précédents porteurs qui l'enjoignaient de ne pas rester là. Lui revint le souvenir amer du jour où il avait abandonné la vie de Niadien le poète pour devenir Niadien l'Exarque Scorpion. Cela faisait déjà si longtemps, et de telles pensées n'étaient qu'éphémères et futiles dans la perspective de la bataille contre les forces de l'ennemi de toujours. L'expectative faisait palpiter la moelle spectrale du vaisseau-monde tout entier et un torrent de démenche difficilement contenue emplissait chaque eldar du désir ardent de tuer. L'Avatar ne tarderait pas à s'éveiller et la violence de ses rêves de sang imprégnait Ulthwé. L'air chantait de la promesse des combats et Niadien sentait ce message résonner dans la moindre fibre de son être.

"Celui à la Main Sanglante t'appelle, Niadien, n'est-ce pas?" prononça derrière lui une voix douce. Il se retourna en portant involontairement la main à son épée, mais se détendit à la vue du vénérable Prophète. Eldrad Ulthran avançait de façon étrange au milieu du faible éclat des arbres transparents en s'aidant lourdement de son bâton magnifiquement gravé, et Niadien s'aperçut qu'une douce lueur cristalline perçait de sous sa peau translucide.

Il esquissa un bref hochement de tête. "Oui, je sens sa chaleur me brûler les veines. L'appel à la guerre en est un auquel je ne puis me soustraire."

"Je le sais," poursuivit Eldrad de son ton calme. "Tel est le chemin qui t'est destiné, et nier cela te conduirait sur la voie qui ne connaît qu'une seule issue."

Il s'arrêta près d'un arbre de cristal à la forme incurvée et pleine de grâce, dont les éclats furtifs parcourant sa texture veinée suggéraient une présence paisible endormie à l'intérieur.

"C'est une période sombre pour notre peuple, Niadien," commença Eldrad. "Celui que l'on nomme le Fléau apprête ses armées et les mon-keigh restent sourds à mes avertissements."

"Cela ne nous concerne en rien, Seigneur Ulthran," grogna l'Exarque d'un ton froid. "Si les mon-keigh souhaitent s'entretuer, qu'il en soit ainsi. Seul le sort d'Ulthwé nous importe."

Le Grand Prophète acquiesça. "Je serais normalement d'avis de te donner raison, mais d'autres forces sont ici à l'ouvrage, Niadien. Les guerriers d'argent des Yngir sont de retour."

"Les Nécronyrs? Après si longtemps?"

"Hélas. Ils vont tenter de détruire les derniers Talismans de Vaul et sans eux, nous serons impuissants face aux dieux des étoiles."

"Nous aurions dû les reprendre aux mon-keigh avant qu'ils ne tombent entre les mains du Fléau!" s'emporta Niadien, incapable de contenir le venin de sa pensée.

"C'est certes vrai," approuva Eldrad, "mais la vision du Dieu Chacal s'étend depuis l'aube des temps et éclipse même la mienne. Il avait isolé le Secteur Gothique et nous n'avions pas la force de contrecarrer ses plans. Mais il y a encore pire, Niadien. Ahriman, le sorcier du Cyclope Rouge, a ouvert une brèche dans la Toile. Il y amène ses guerriers sans âme et la puissance de très anciennes sorcelleries."

A l'idée qu'un serviteur du Chaos marchait sur les voies sacrées des eldars, Niadien fut révolté d'horreur. Pareil affront ne pouvait être toléré et son esprit combatif s'embrasa en prenant la mesure de l'odieuse témérité du profanateur.

"Il est à la recherche de la Bibliothèque Interdite et du savoir qu'elle renferme. Et il ne doit pas la trouver, car elle recèle des secrets qui n'auraient jamais dû être révélés, pas même à nous."

"Cela ne sera pas tant qu'un souffle de vie m'animera," lui assura Niadien. "Mon groupe s'est rassemblé et notre portail est prêt. Nous n'attendons plus que votre ordre. Envoyez-nous à la guerre, Seigneur Ulthran!"

"Cela se fera en son temps, Niadien," murmura Eldrad pour l'apaiser, son regard rêveur levé vers les arbres cristallins de ses ancêtres, les Grands Prophètes ayant vécu depuis le temps de la Chute. "Les Ténébreux se massent, eux aussi sont conscients de l'intrusion dans la Toile. Leurs efforts pour sauver la cité de Commorrhagh seront vains et les tueries qu'ils vont déclencher ne feront qu'empirer les choses. Il en est un parmi eux qui ne souhaite que ma mort et peu lui importe que ses actions entraînent son peuple, ainsi que le nôtre, vers leurs pertes respectives."

"Alors qu'attendez-vous de moi, Seigneur Ulthran?"

Eldrad se retourna et laissa reposer sa main sur l'épaulière de Niadien, par laquelle lui parvint toute la soif de brutalité des Exarques qui portaient cette armure avant lui. Ils réclamaient d'être une fois de plus lancés dans la fureur de la bataille.

"Nous devons éveiller l'Avatar de Kaela Mensha Khaine. Nous aurons besoin de sa force et de sa présence si nous devons vaincre dans la guerre qui s'annonce. J'ai entrevu bien des futurs partant de cet instant, dans chacun d'eux, il marchait parmi nous."

Niadien sentit son cœur se gonfler de fierté en comprenant ce qui allait maintenant lui être annoncé.

"C'est pour cette raison que je t'ai fait venir ici," dit Eldrad d'une voix triste en tirant une poignée de runes d'une bourse pendue à sa ceinture.

"Tu as été choisi entre tous, Niadien. Ton destin est d'être le Jeune Roi."

LA TREIZIÈME CROISADE D'ABADDON

Lorsque le fléau appelé le Châtiment des Mécréants s'abattit sur les mondes impériaux des secteurs Belis Corona et Agripinaa, des cultes prêchant que l'Imperium avait abandonné les préceptes de l'Empereur virent le jour. Ils décrétèrent que la maladie était Sa juste punition, et que seules les flammes et la douleur pouvaient apporter la rédemption aux mécréants, deux choses qu'ils s'engagèrent à leur offrir. Sur Malin's Reach et Lelithar, les autorités impériales perdirent le contrôle de la situation lorsque la prolifération de la peste rendit impossible de contenir la foule, que les discours effrénés des démagogues plongèrent dans une frénésie de meurtre et d'automutilation. Les entrepôts navals et autres symboles de la puissance impériale furent saccagés, et en quelques semaines, de nombreux mondes se retrouvèrent sous la domination de meutes déchaînées.

De telles démonstrations de zèle accompagnées de bains de sang résonnèrent dans le Warp, insufflant à l'Immaterium un violent regain de vie. Les abords de la tempête Warp Baphomael s'étendirent jusqu'à englober les mondes frontaliers du système cadien et les astropathes affectés à Kasr Patrox rapportèrent leurs terribles visions de vastes plaines couvertes de corps mutilés et de mondes incendiés. De telles incidences se firent de plus en plus nombreuses à travers le secteur jusqu'à atteindre l'apogée de l'horreur sur Belisar, dans la Chambre du Chœur des Astropathes, située sur les hauteurs de la ruche Teriax. Lors d'une auto-séance de routine, le plus âgé des adeptes-astropathes s'effondra soudain, pris de convulsions, sa chair baignée d'énergie psychique. Des systèmes anti-Warp ainsi que des boucliers de protection se mirent automatiquement en marche, mais trop tard, des énergies incontrôlables s'engouffraient déjà dans l'univers matériel et l'instant d'après, les neuf niveaux supérieurs de la ruche furent soufflés par une terrible explosion psychique.

Les signes n'étaient que trop clairs et indiquaient une calamité aux proportions terrifiantes. Les lectures du Tarot de l'Empereur annonçaient de sombres présages, et les symboles de mauvais augure se multiplièrent aux quatre coins du Segmentum. La plupart se révélèrent être faux, mais les rumeurs n'en coururent pas moins, semant la peur et la paranoïa sur leur passage, de sorte que des populations entières cédèrent à la panique et à l'hystérie. Des membres du Clergé Frateris, des confesseurs, des prêcheurs et des cardinaux furent dépêchés

depuis Ophelia VII par le Synodus Ministra pour ramener le calme et rétablir l'autorité spirituelle, mais la terreur avait atteint un tel degré que leurs voix furent le plus souvent ignorées. Parmi tous les incidents qui se produisirent alors sous l'impulsion de citoyens impériaux en proie à la peur, il y eut l'attaque de l'agri-monde de Dentor par des assaillants inconnus. L'équipage d'un cargo censé livrer des machines agricoles découvrit les atrocités qui y avaient été perpétrées : des communautés entières massacrées comme du bétail et des paysages calcinés à perte de vue. Rien n'avait été volé, de sorte qu'il fut impossible de deviner les raisons qui avaient motivé l'attaque. L'affaire fut donc rapidement oubliée, enterrée sous la pile des rapports urgents qui continuaient à s'amasser sur les bureaux des autorités du Segmentum.

Sur Cadia même, les adeptes chargés d'étudier les célèbres pylônes constatèrent une évolution inattendue de la situation. Jusqu'alors totalement inertes, les édifices commencèrent à émettre des vibrations presque imperceptibles. Des équipes de recherche furent dépêchées sur place et leurs découvertes s'avèrent pour le moins troublantes. Des microfractures étaient apparues le long de leurs surfaces jusqu'alors inviolables, et ils vibraient à la



même fréquence qu'un champ Gellar, utilisé par les vaisseaux voyageant dans le Warp. Les pylônes semblaient lutter pour combattre l'expansion de Baphomael, bien qu'inexorablement, le processus provoquât leur destruction.

La Situation se Détérioré

Les autorités du Segmentum reçurent un afflux constant de rapports faisant état de raids d'une sauvagerie similaire à l'attaque sur Dentor. De nombreuses communautés isolées des systèmes Sarlax et Amistel tombèrent aux mains de mystérieux ennemis, chaque assaut se révélant plus sournois et brutal que le précédent. Des patrouilles navales tentèrent de pacifier la partie orientale du secteur Agripinaa, mais elles ne disposaient pas des ressources suffisantes pour être d'une réelle efficacité. Le raid suivant eut lieu contre un complexe de recherche impérial sur Malin's Reach, où le 31^{ème} Escadron de destroyers de classe Cobra (les *Deathbringers*) fut détruit par des assaillants inconnus alors qu'il opérait aux abords de Demios Bêta. Des enregistrements externes récupérés par les équipes de sauvetage fournirent des images confuses de ce qui semblait être des variantes corrompues de vaisseaux Space Marines. Les enregistrements internes quant à eux, bien que fragmentaires, montraient des attaquants en armures bleu et or massacrant les équipages. Alors que les attaques se multipliaient, la Flotte Impériale rassembla tous ses vaisseaux, car le département géotactique était parvenu à deviner la logique des attaques : l'ennemi se dirigeait inexorablement depuis les sous-secteurs orientaux vers Cadia.

Alors que les forces navales du secteur Agripinaa se repliaient vers leurs bases, le camp impérial continua de subir de nombreux revers. Sur Lelithar, une personnalité influente émergea parmi les cultes de fanatiques, s'auto-proclamant la Voix de l'Empereur. Cet orateur, aussi talentueux que mystérieux, parvint à soulever des populations entières par ses discours passionnés, de sorte que les

dernières installations impériales finirent par tomber aux mains de millions de fanatiques survoltés. De nombreux vaisseaux et des arsenaux entiers furent envahis, permettant ainsi aux suivants de la Voix de prendre le chemin des étoiles. En l'espace de quelques mois, la totalité du système tomba sous sa coupe et ses émissaires se propagèrent dans tout le secteur. Des cultes de la Voix émergèrent sur Yavor, Amistel, Albitern et même parmi les détenus de la colonie pénale de Bar-el. Malgré leurs ravages, ils réveillèrent l'Imperium. Des prêcheurs et des missionnaires se répandirent sur leurs domaines, dénonçant la secte. Loin d'être détruite, la foi impériale se releva de ses cendres et des batailles sauvages opposèrent les pieux serviteurs de l'Empereur aux dévots de la Voix. Des assassins impériaux furent dépêchés contre le meneur du culte, mais aucun ne revint de sa mission. Seule une communication brouillée avec un assassin Vindicare isolé permit d'obtenir quelques renseignements quant à son identité : un personnage encapuchonné portant une paire de pistolets ouvragés et ce qui semblait être une épée brisée.

Trahison sur Cadia

En dépit de la perte de contrôle des autorités impériales sur les secteurs environnant l'Œil de la Terreur, Cadia resta fidèle à ses préceptes disciplinaires. Afin de combattre les incursions des forces du Chaos, toujours plus fréquentes et massives, le Haut Commandement militaire ordonna que l'ensemble des régiments d'assaut disponibles soient rapatriés sur Cadia. Des centaines de terrains d'atterrissage de fortune furent aménagés à Kasr Tyrok, une infrastructure si considérable qu'elle nécessita le soutien des Kasr Holn, Helotas et Fremas. Des millions de soldats avaient déjà été rassemblés lorsqu'arriva le régiment Volscani, dont les fantassins étaient considérés par beaucoup comme les plus endurcis qui soient. Leurs vaisseaux de débarquement larguèrent les transports Leviathan sur le sol de Cadia et alors que le Haut Commandement se préparait à passer en revue le célèbre régiment, celui-ci révéla sa nouvelle allégeance. Les transporteurs déployèrent des bannières arborant les icônes blasphématoires des dieux du Chaos, et l'instant d'après, leurs imposantes armes ouvrirent le feu, détruisant le Leviathan de Commandement de Marus Kell, le Gouverneur Primus.



Les troupes de Volscani attaquèrent les cadiens avec une sauvagerie animale, tout en faisant preuve de la férocité et du sens de la discipline qui les avaient rendus célèbres.

La bataille fit rage autour du spatioport pendant plus d'une heure, mais celui-ci était si bien défendu qu'il ne pouvait y avoir qu'une seule issue: les Volscani furent défaits, quoiqu'à un coût astronomique. Le Gouverneur Primus ainsi que de nombreux officiers de haut rang avaient péri, et les gradés survivants firent de leur mieux pour rétablir l'ordre. Tandis que les dernières poches de résistance éparpillées étaient matées une à une, le Seigneur Castellan Ursarkar Creed prit la tête des forces cadiennes saignées à blanc, restaurant rapidement une chaîne de commandement efficace et des mesures de contrôle. Au même moment, le conseiller le plus proche du Gouverneur Secundus s'effondra alors qu'il dirigeait les opérations dans la forteresse de Kasr Vazan, son corps gonflant d'une manière devenue familière aux yeux des chirurgiens du secteur cadien. La réaction fut prompte, mais il était déjà trop tard pour les soldats de Kasr Vazan et dans l'heure, la forteresse fut déclarée Impure et scellée à tout jamais.

Le Calme avant la Tempête

L'imminence d'une incursion majeure depuis l'Œil de la Terreur ne faisait plus aucun doute et le nouveau Gouverneur Primus, Ursarkar Creed, ordonna aux forces cadiennes de s'enterrer, de consolider leurs défenses et de rassembler munitions, nourriture et eau. Des appels à l'aide d'urgence furent envoyés à l'intention d'alliés stationnés au-delà du secteur cadien en prenant soin d'employer les codes secrets les plus sophistiqués, et quelques jours plus tard, des missives des Space Wolves et de plusieurs autres chapitres Space Marines arrivèrent, proposant vaisseaux et combattants. Des régiments furent rassemblés dans de nombreux autres secteurs limitrophes tandis que l'Administratum réagissait à la menace avec une vigueur insoupçonnée pour une organisation d'une telle taille. Les forces impériales se rassemblaient, certes, mais plusieurs semaines, voire plusieurs mois, seraient nécessaires avant la fin du processus. En outre, un unique rapport du Capitaine Urquarn, aux commandes de l'*Abridal's Glory*, un croiseur de classe Gothic, faisait état de l'apparition d'une imposante forteresse-monastère ancrée sur un énorme rocher. Mais la plupart des membres d'équipage tombaient de fatigue après d'interminables heures de service et le rapport ne fut considéré que comme les hallucinations d'un homme épuisé.

Des escadrons de Cobras patrouillant aux abords de l'Œil de la Terreur repèrent des navires eldars, bien qu'il fût impossible de les engager en raison de leur vitesse. Les autorités furent tout d'abord alarmées, mais les eldars semblaient davantage prompts à la fuite qu'au combat, de sorte qu'il n'y eut aucun affrontement entre les deux forces. Des investigations menées à la hâte sur les mondes désertés par les eldars révélèrent des lieux inhabituellement verdoyants, parsemés d'étranges xéno-constructions que les astropathes identifièrent comme étant des portails Warp récemment et définitivement scellés. Pourquoi les eldars avaient-ils abandonné ces mondes et fermé de si précieuses portes ne fut qu'un mystère de plus, l'heure n'étant pas à l'approfondissement de la question.

Tandis que les forces cadiennes se préparaient à l'attaque, d'autres assauts eurent pour cible les systèmes de Tabor et d'Ulthor, mais les vaisseaux de la Flotte furent cette fois en mesure de contre-attaquer. En conjonction avec le *Goliath*, un croiseur de classe Lunar, trois escadrons de Destroyers Cobra poursuivirent les assaillants jusque dans le Déroit de Faberius, et au terme d'une terrible bataille, désamparèrent le *Darkblood*, un croiseur de classe Styx. L'engagement coûta toutefois la plupart des Cobras et le *Goliath* fut lui-même sévèrement endommagé, mais au moins l'ennemi avait-il été identifié. Le *Darkblood* était censé être rattaché au chef Night Lord Tarraq Darkblood, l'un des pires criminels d'une légion de sadiques. Avant que des renforts n'aient le temps d'arriver, les scanners décelèrent une flotte du Chaos conséquente, ce qui obligea les rescapés à se retirer vers l'astroport d'Aurent.

L'Ouragan se Déchaîne

Dans le cadre de leur surveillance des environs de l'Œil de la Terreur, des unités de Kasrkin hautement entraînées s'enfoncèrent dans le Maelström dans l'espoir de découvrir quelque indication quant à l'endroit où l'ennemi allait frapper en premier. Des divinations astropathiques indiquèrent le monde blafard d'Urthwart, où l'on pensait que se rassemblait une imposante force ennemie. Cette planète avait été conquise par le Chaos et sa population réduite en esclavage puis sacrifiée aux Dieux Sombres. Les kasrkin ne trouvèrent pas âme qui vive sur Urthwart, hormis quelques zombies de la peste contaminés par le Châtiment des Mécréants. Mais alors que les kasrkin se préparaient à quitter les lieux, leurs vaisseaux en orbite indiquèrent l'approche de nombreux navires ennemis. Les soldats se précipitèrent vers leurs appareils de débarquement pour regagner leurs transporteurs en orbite, mais il était déjà trop tard. Les vaisseaux impériaux avaient été détruits ou forcés de se retirer. Les cadiens étaient dès lors prisonniers d'Urthwart tandis qu'un gigantesque navire approchait, bien plus imposant que le plus grand des vaisseaux de ligne: le *Tueur de Planètes*.

Les soldats impériaux ne purent rien faire lorsque ses incommensurables énergies furent libérées. Le faisceau traversa l'écorce de la planète qui fut finalement coupée en deux lorsque son noyau explosa. La mort d'Urthwart résonna dans la Warp dont les courants furent perturbés, et tous les astropathes à un millier d'années lumière à la ronde en perçurent le cri d'agonie. Au même moment, une flotte du Chaos forte de centaines de vaisseaux de guerre et de transporteurs émergea depuis les profondeurs de l'Œil de la Terreur aux abords de Cadia. Les vaisseaux contaminés *Plagueclaw* et *Terminus Est*, accompagnés d'une imposante flottille de navires de la peste, apparurent dans le système de Diablo et commencèrent à s'enfoncer profondément dans le secteur en proie aux épidémies. Aux côtés de la flotte du Chaos, protégées par les cuirassés de classe *Despoiler* *Merciless Death* et *Fortress of Agony*, se trouvaient deux hideuses Forteresses Noires, qui jadis servaient l'Imperium en tant que bases navales, et qui ressemblaient alors à des cathédrales corrompues et décadentes dédiées au sang et à la mort.

Des patrouilles navales, averties par les astropathes ayant survécu à la catastrophe de Belisar, s'enfuirent devant la marée de vaisseaux contaminés, appelant désespérément à l'aide les secteurs voisins. La loi sur la réglementation des transits entre secteurs était alors encore en vigueur,

de sorte que de nombreux capitaines perdirent un temps précieux à lutter contre la bureaucratie de l'Officio Medicae qui tentait d'éviter la propagation de la peste. Les vaisseaux qui malgré tout parvinrent à se rassembler le firent dans le système Ormantep sous la férule de l'Amiral Pulaski, prêts à donner leur vie pour faire gagner un maximum de temps aux soldats de Cadia. A la différence de la plupart des batailles spatiales, il ne fut pas question de tenter de prendre une position avantageuse : la flotte du Chaos avait l'intention de se frayer un chemin à travers son homologue impériale, de sorte que les deux forces se percutèrent dans l'ombre de la ceinture d'Illthirium, un champ d'astéroïdes riches en minerais exploités jusqu'à la moelle par les entreprises minières d'Ormantep.

Le combat fit rage alors que la flotte loyaliste, très largement dépassée en nombre, se battait dans la plus grande tradition impériale, c'est-à-dire avec courage, honneur et intrépidité. Une dizaine de vaisseaux fut réduite au silence dès le début des hostilités, que ce soit par des salves incessantes de torpilles ou par des raids de bombardiers Doomfire, mais le reste de la flotte tint bon. Au plus fort des combats, tandis que chaque camp subissait des dommages considérables, une partie de la flotte du Chaos se sépara des conflits pour se diriger vers le secteur Agripinaa. Pendant de longues heures, les deux forces continuèrent de s'affronter, jusqu'à ce que tout espoir semblât perdu lorsque l'*Honour and Duty*, le vaisseau de l'Amiral Pulaski, fut détruit par l'explosion de ses réacteurs à plasma. Désespérés, les défenseurs n'eurent d'autre choix que de recommander leurs âmes à l'Empereur en attendant le coup de grâce, lorsque soudain, plusieurs des vaisseaux du Chaos qui leur bloquaient toute retraite explosèrent : les navires de la Flotte de Guerre Agripinaa étaient parvenus à prendre à revers la flotte chaotique. Commandés par l'Amiral Quarren, les renforts impériaux ouvrirent une voie afin de permettre à leurs alliés en mauvaise posture de se désengager pour se retirer vers Demios Bêta.

Quarren avait sauvé ce qui restait de la flotte, mais ce faisant, il avait laissé la voie libre aux vaisseaux du Chaos qui avaient mis le cap vers Agripinaa. Rien ne put empêcher de sévir et le secteur entier se retrouva à la merci des adeptes du Dieu de la Peste. Bientôt, les planètes de ce sous-secteur ainsi que de celui de Belis Corona devinrent de cauchemardesques visions d'horreur et de guerre. Sur Amistel Majoris, les Marines de la Peste de Nurgle anéantirent la majorité des forces de défense avant que les Gardes des Marais drookiens ne viennent les renforcer. La peste faucha d'innombrables vies et les champs autrefois fertiles de ce monde verdoyant furent réduits à l'état de plaines désolées jonchées de cadavres. Le Colonel Pertaj orchestra une défense efficace composée de tranchées destinées à canaliser l'avancée de l'ennemi vers des pièges et des couloirs de tirs ingénieux. Hélas, le stratège ne survécut pas pour voir ses idées mises en application car l'épidémie le prit avant le premier engagement majeur. Les Space Marines du chapitre des Howling Griffons parvinrent à percer le blocus du Chaos pour escorter la Legio Astorum qui venait renforcer les défenses. Seuls des Marines, grâce à leurs armures énergétiques, et des Titans pouvaient survivre sur les champs de bataille contaminés de la planète, mais les

assauts rapides qui étaient l'apanage de l'Adeptus Astartes se transformèrent rapidement en une harassante guerre de tranchée. Les deux camps renforcèrent leur position, aucun ne voulant reculer.

Sur Lelithar, les gardes loyaux des Dragons de Jouran, appuyés par les Titans de la Legio Ignatum, atterrirent sur Gorgosa et assiégèrent le palais impérial, censé être le quartier général de la Voix de l'Empereur. La bataille dévasta la capitale tandis que ses habitants s'en prenaient aux gardes impériaux. Le chapitre des Death Spectres vint prêter main forte à ces derniers mais le siège s'éternisa.

La peste se répandit d'un monde à l'autre et les soldats furent autant victimes de ses ravages que des armes ennemies. Quarren conduisit sa flotte meurtrie dans une retraite stratégique vers Cadia où elle adopta une formation défensive, en conjonction avec les trois stations de défense orbitales de classe Ramilies. La flotte du Chaos se dirigea vers Cadia, ne s'arrêtant que pour permettre aux Forteresses Noires de transformer Demios Bêta en un roc aride. Des éclairs d'énergie incandescente ravagèrent la surface de la planète, tuant des millions de serviteurs impériaux et détruisant tout en l'espace de quelques heures. Les vaisseaux du Chaos submergèrent rapidement les défenses planétaires de Solar Mariatus, la planète la plus excentrée du système cadien, et les renégats du régiment des Cataphractaires de Volscani purent débarquer pour s'en prendre aux précieuses raffineries défendues par le 23^{ème} Régiment Cadien.

Les forces ennemies établirent un avant poste à partir duquel elles lancèrent des raids dans tout le système. St Josmane's Hope tomba peu après, les détenus de cette prison militaire attaquant leurs geôliers au moment où les Marines renégats des Violators attaquaient son enceinte. De sauvages corps à corps éclatèrent dans la totalité de la gigantesque prison et la plupart des gardes préférèrent mourir plutôt que de tomber aux mains de leurs prisonniers. Ceux-ci accueillirent les renégats en sauveurs mais déchantèrent bien vite, car ils furent réduits en esclavage pour servir dans la flotte ou se battre au sein des armées corrompues. Ainsi, les vaisseaux ennemis purent s'enfoncer dans le système, et bien que plusieurs fussent détruits par les attaques furtives des eldars, rien n'empêcha le gros de la flotte du Chaos de se diriger inexorablement vers Cadia.

L'Amiral Quarren avait fait tout ce qui était en son pouvoir, mais il restait impuissant face à la supériorité numérique de l'adversaire, et après trois jours de durs combats, la plupart de ses navires avaient été soit endommagés, soit détruits. Les vaisseaux rescapés s'enfuirent vers le monde-forge de Kantrael dans l'espoir d'y être réparés et de se réapprovisionner en munitions, mais ils restaient trop peu nombreux. Une des stations Ramilies tomba aux mains de l'envahisseur, mais les deux autres eurent le temps d'enclencher l'autodestruction de leurs réacteurs, provoquant ainsi leur explosion avant que l'ennemi n'ait pu les capturer. L'espace cadien étant sous contrôle adverse, Cadia commença à être soumise à un tir de barrage orbital, et une après l'autre, ses batteries de défense furent réduites au silence. Des centaines de vaisseaux de débarquement quittèrent alors l'orbite pour dégorger leurs hordes d'abominations sur la planète.

L'invasion de Cadia avait commencé.

DESTINATAIRE : SEIGNEUR INQUISITEUR GOREDEN,
ORDO XENOS, NEMESIS TESSERA
SOURCE : INTERROGATEUR KIERAS, AUTORISATION OMICRON
SUJET : AHRIMAN DES THOUSAND SONS
PRIORITÉ : MAXIMALE, DEMANDE D'ACTION IMMÉDIATE

RÉCEPTION : 999.M41
FORMAT DU MESSAGE : TÉLÉPATHIQUE
CANAL ASTROPATHIQUE : CHIMA LOMAS
PENSÉE DU JOUR : LA SAGESSE EST MÈRE DE LA PEUR

HONORABLE INQUISITEUR, PERMETTEZ-MOI DE ME PRÉSENTER : MON NOM EST FERDAN KIERAS, FIDÈLE SERVITEUR DU DIEU-EMPEREUR ET ANCIEN ÉLÈVE DE L'INQUISITEUR CZEVAK. MA FIERTÉ ET MA JOIE ONT ÉTÉ DE SERVIR LE VÉNÉRÉ INQUISITEUR PENDANT PRÈS DE CINQ DÉCENNIES DANS LE DOMAINE DE L'INVESTIGATION, EN RASSEMBLANT DIVERSES INFORMATIONS TOUT EN MENANT D'AUTRES MISSIONS, PLUS ÉSOTÉRIQUES, IMPLIQUANT DES XENOS. EN GAGE D'HONNÉTÉTÉ, JE VOUS PRIE DE CONTACTER LE BIOLOGUE DE NEMESIS TESSERA ET DE VÉRIFIER LE CODE GÉNÉTIQUE CI-JOINT. MAIS PASSONS À PRÉSENT À LA RAISON D'ÊTRE DE CE MESSAGE.

C'EST LE CŒUR LOURD QUE JE DOIS VOUS FAIRE PART DE LA DISPARITION DE MON MAÎTRE. JE CRAINS QUE QUELQUE CHOSE DE TERRIBLE NE LUI SOIT ARRIVÉ, OR IL M'AVAIT LAISSÉ COMME INSTRUCTION DE VOUS CONTACTER ET DE VOUS DEMANDER CONSEIL SI UNE TELLE CHOSE DEVAIT SURVENIR. MON MAÎTRE REDOUTAIT DEPUIS LONGTEMPS QUE L'ÊTRE APPELÉ AHRIMAN DES THOUSAND SONS DÉCOUVRE SES ACTIVITÉS ET LE FORCE À RÉVÉLER CE QU'IL A APPRIS AUPRÈS DES ELDARS. POUR QUE VOUS PUISSIEZ MIEUX JUGER DE LA GRAVITÉ DES FAITS, JE ME VOIS CONTRAINT DE VOUS RÉVÉLER DES INFORMATIONS QUI FERAIENT MIEUX DE RESTER TUES.

COMME VOUS LE SAVEZ SÛREMENT, AHRIMAN OCCUPAIT JADIS LA FONCTION D'ARCHIVISTE AU SEIN DE LA LÉGION SPACE MARINES DES THOUSAND SONS ET FUT INSTRUIT EN SORCELLERIE SOUS LA TUTELLE DE SON PRIMARQUE, MAGNUS LE ROUGE. SA MAÎTRISE DES ARTS OCCULTES FINIT PAR ÊTRE L'ÉGALE DE CELLE DE MAGNUS ET SES CONNAISSANCES INTERDITES LE CORROMPIRENT À TOUT JAMAIS. LES THOUSAND SONS ÉTAIENT EUX AUSSI PERVERTIS, ET AHRIMAN RÉALISA QUE LES MEMBRES DE SA LÉGION SERAIENT BIENTÔT RÉDUITS À L'ÉTAT DE MONSTRES DÉCÉRÉBRÉS. IL MIT AU POINT UN SORTILÈGE POUR ÉVITER QUE CELA N'ARRIVE, APPELÉ L'EFFACEMENT D'HRIMAN. MAIS LES ÉNERGIES LIBÉRÉES FURENT BIEN PLUS PUISSANTES QUE CE QU'IL AVAIT ENVISAGÉ ET LEURS EFFETS SUR LES THOUSAND SONS FURENT DES PLUS DÉVASTATEURS. SEULS CEUX QUI ÉTAIENT DOTÉS DE POUVOIRS PSYCHIQUES FURENT ÉPARGNÉS, LES AUTRES SE RETROUVÈRENT RÉDUITS EN POUSSIÈRE DANS LEURS ARMURES, DEVENANT GUÈRE PLUS QUE DES AUTOMATES. ENRAGÉ PAR CETTE TRAHISON, MAGNUS BANNIT AHRIMAN DANS LE WARP ET DEPUIS CE JOUR, CELUI-CI EST À LA RECHERCHE D'ARTEFACTS QUI LUI PERMETTRAIENT D'AMÉLIORER SA COMPRÉHENSION DE L'IMMATERIUM.

LA BIBLIOTHÈQUE INTERDITE, RÉCEPTACLE D'ANTIQUES MYSTÈRES RASSEMBLÉS PAR LES ELDARS EN UN LIEU SECRET, LOIN DU REGARD DES HOMMES, LUI A TOUJOURS ÉCHAPPÉ. SEULS LES PURS DE CŒUR ET LES FORTS D'ESPRIT PEUVENT PÉNÉTRER EN CE LIEU POUR BÉNÉFICIER DE LA SAGESSE QU'IL CONTIENT, ET MON MAÎTRE ÉTAIT DE CEUX-LÀ. AHRIMAN CHERCHAIT DEPUIS LONGTEMPS À S'EMPARER DE CZEVAK POUR LUI ARRACHER LE SECRET DE L'EMPLACEMENT DE LA BIBLIOTHÈQUE, MAIS PAR LA RUSE ET LES INTRIGUES, MON MAÎTRE LUI A TOUJOURS ÉCHAPPÉ. TOUTEFOIS, LES ÉVÉNEMENTS RÉCENTS ME POUSSENT À PENSER QUE LE MALÉFIQUE SORCIER A FINI PAR LE RETROUVER. UN SAVANT À MON SERVICE, AYANT EU ACCÈS À DES DOSSIERS SECRETS DE L'ORDO MALLEUS LE CONCERNANT, A RÉCEMMENT ÉTÉ TROUVÉ MORT, ET LES ANALYSES PSYCHOMÉTRIQUES ONT RÉVÉLÉ QUE SON ASSASSIN EST UN INDIVIDU QUI NE PEUT QU'ÊTRE AHRIMAN LUI-MÊME. CERTAINS AUTRES INCIDENTS, APPAREMMENT SANS RAPPORTS LES UNS AVEC LES AUTRES, MAIS TOUS SUBTILEMENT LIÉS APRÈS RÉFLEXION, INDIQUENT LA MÊME CHOSE. AUX DERNIÈRES NOUVELLES, MON MAÎTRE SE TROUVAIT DANS LA RÉGION SPATIALE DITE DES MONDES SENTINELLES, ET C'EST LÀ QUE JE COMMENCERAI MES RECHERCHES. JE POUSSERAI MON ENQUÊTE LE PLUS LOIN POSSIBLE, MAIS IL ME SEMBLE ÉVIDENT QU'HRIMAN DES THOUSAND SONS S'EST EMPARÉ DE L'INQUISITEUR CZEVAK.

S'IL S'AVÈRE QUE JE SUIS DANS LE VRAI, JE VOUS ENJOINS À METTRE EN ŒUVRE TOUS LES POUVOIRS À VOTRE DISPOSITION ET À RASSEMBLER TOUT L'APPUI AUQUEL VOUS POURREZ FAIRE APPEL POUR RETROUVER LA TRACE DE CET HÉRÉTIQUE ET FAIRE OBSTACLE AUX PLANS IMPIES QU'IL A PU ÉLABORER.

SINCÈREMENT VÔTRE EN CES TEMPS DE BESOIN,

Kieras

INTERROGATEUR KIERAS

Que l'Empereur ait pitié de nous si les secrets de la Bibliothèque Interdite sont révélés au sorcier du Cyclope Rouge! Il vaudrait mieux pour Czevak qu'il ait péri contre quelque Xenos que d'être tombé dans ses griffes. Je vais réquisitionner le 34ème Régiment de Fusiliers Sudrunites et avertir le chapitre des Iron Hands. J'espère qu'il n'est pas trop tard...

FORCES EN PRÉSENCE AU COMMENCEMENT DE LA TREIZIÈME CROISADE NOIRE D'ABADDON LE FLÉAU

NOTE DU COMPILATEUR: En raison de l'étendue des théâtres d'opération, les chiffres avancés ne sont guère plus que des estimations. L'ampleur des forces impériales a changé rapidement dès le début du conflit et il m'a été impossible là encore d'en dresser un rapport précis. Les renforts sont par la suite arrivés en si grand nombre et de tant de secteurs environnants que les autorités cadiennes ont rapidement perdu le compte de la nature et des effectifs des forces engagées. De plus, les chiffres concernant les armées du Fléau sont basés sur des renseignements peu fiables et inconstants, au vu de la nature impie du sujet.

Les Saintes Armées de l'Empereur de l'Humanité

LEGIONS ASTARTES IDENTIFIÉES

ANGELS OF ABSOLUTION	10 compagnies
ANGELS OF VIGILANCE	5 compagnies
ANGELS SANGUINE	7 compagnies
BRAZEN CLAWS	10 compagnies
DARK ANGELS	10 compagnies
DEATH SPECTRES	6 compagnies
DOOM EAGLES	5 compagnies
EXORCISTS	10 compagnies
EXCORIATORS*	8 compagnies
HARBINGERS	8 compagnies
HOWLING GRIFFONS	8 compagnies
IRON HANDS	10 clans
IRON KNIGHTS	1 compagnie
IRON SNAKES	5 compagnies
MARINES EXEMPLAR*	9 compagnies
NIGHT WATCH*	11 compagnies
NOVAMARINES	6 compagnies
RELICTORS*	10 compagnies
SUBJUGATORS*	3 compagnies
SPACE WOLVES	12 Grandes Compagnies
STORM WARRIORS	10 compagnies
ULTRAMARINES	1 Compagnie d'Honneur
WHITE CONSULS*	10 compagnies

++VOIR SUITE DANS DOSSIER QW/77++

* Le Mythos Angelica Mortis fait référence à un groupe de vingt chapitres appelés l'Astartes Praesens. L'ouvrage prétend que ces chapitres furent fondés dans le seul but de veiller sur les régions entourant l'Œil de la Terreur, mais leur identité et leur statut restent inconnus.

ADEPTA SORORITAS

ORDRES MAJEURS:	
ORDRE DE LA ROSE DE SANG	6 Préceptoires
ORDRE DU CALICE D'ÈBÈNE	4 Préceptoires
ORDRE DE N ^{TR} E DAME DES MARTYRS	5 Préceptoires
ORDRES MINEURS:	
ORDRE DU MANTEAU D'HERMINE	3 Missions
ORDRE DU CŒUR BLESSÉ	1 Commanderie

LEGIONNES ASTARTES RENÉGATES IDENTIFIÉES

ALPHA LEGION	20+ témoignages non confirmés-tous secteurs
BLACK LEGION	présence massive-tous secteurs
DEATH GUARD	présence massive-Subiaco Diablo
EMPEROR'S CHILDREN	témoignage non confirmé d'actions contre les eldars
IRON WARRIORS	présence supposée-système cadien
NIGHT LORDS	témoignages non confirmés-tous secteurs
SONS OF MALICE	actifs-secteur de Sclerus
THOUSAND SONS	actifs-secteurs de Caliban et Prospero
VIOLATORS	3 actions confirmées-secteur cadien
WARP GHOSTS	témoignage non confirmé-système d'Agripinaa
WORLD EATERS	actions massives-tous secteurs
WORD BEARERS	actifs-secteurs secondaires

LEGIO TITANICUS RENÉGATES

DEATH HEADS	présence massive confirmée-Cadia
DEATH STALKERS	actions non confirmées-Cadia
FIRE MASTERS	présence limitée-secteur cadien
IRON SKULLS	témoignage de force massive-Vorga Torq
LEGIO VULCANUM I	4 attaques non confirmées-Belisar et Kromat
LEGIO VULCANUM II	présence supposée-Subiaco Diablo

RÉGIMENTS DE LA GARDE IMPÉRIALE

ARTILLEURS AVELLORNIEN	32 escadrons
LEGION PÉNALE DE BAR-EL	4 légions
KASRKIN CADIENS	486 compagnies
TROUPES D'ASSAUT CADIENNES	612 régiments
CONSCRITS DE CADIA	16 pelotons régionaux
GARDES DES MARAIS DROOKIENS	16 compagnies
HIGHLANDERS DE FINREHT	3 régiments
FUSILIERS GUDRUNITES	47 régiments
DRAGONS DE JOURAN	7 régiments
IRRÉGULIERS DE KELLERSBURG	3 régiments
GHARKAS KNOVIENS	14 régiments
303 ^{ème} DE MORDANT "LES CHIENS ACIDES"	1 régiment
CHEVALIERS DE NARSINE	32 groupes de combat
8 ^{ème} NECROMUNDIEN "LES ARAIGNÉES"	1 régiment
GARDE THRACE	35 régiments
"DOS ROUGES" DE VAN DEMANS	5 régiments
FRANCHE COMPAGNIES ZENONIENNES	9 compagnies

++VOIR SUITE DANS DOSSIER NI/24++

ORDO MALLEUS

ÉQUIPES DE L'INQUISITION	CONFIDENTIEL
CHEVALIERS GRIS	CONFIDENTIEL
TROUPES DE CHOC DE L'INQUISITION	
Nemesis Tessera	env. 38 compagnies
Zone de l'Ocularis Terribus	CONFIDENTIEL

DEPARTAMENTO MUNITORUM

CORPS DU GÉNIE	18
AUXILIAIRES DE SIÈGE	28 batteries de contre-siège

OFFICIO ASSASSINORUM

AGENTS	CONFIDENTIEL
--------	--------------

TEMPLARS PSYKOLOGIS

ESCOUADES DE CONFUSION	37
ÉQUIPES D'AUGURES	6

ADEPTUS MECHANICUS

CENTURIO ORDINATUS	4 Ordinatus
MAISON KRAST	2 Maisonnées
MAISON AROKON	4 Maisonnées
LEGIO METALICA	Demi-Legio
LEGIO IGNATUM	Legio
LEGIO CRYPHONICUS	Legio
LEGIO ASTORUM	Legio
ORDO REDUCTOR	Demi-Legio
SKITARIII	87 régiments
DIVISIO TELEPATHICA PSI-TITANS	CONFIDENTIEL

++VOIR SUITE DANS DOSSIER VX/99

FLOTTE IMPÉRIALE

+Vaisseaux Célèbres	
DUKE LURSTOPHAN	croiseur de classe Dautless
ABRIDAL'S GLORY	croiseur de classe Gothic
HONOUR AND DUTY	cuirassé de classe Emperor
+Flottes de Guerre Célèbres	
FLOTTE DE GUERRE CADIA	12 cuirassés
	12 escadrons de croiseurs
	21 escadrons d'escorteurs
FLOTTE DE GUERRE CORONA	7 cuirassés
	13 escadrons de croiseurs
	17 escadrons d'escorteurs
FLOTTE DE GUERRE SCARUS	5 cuirassés
	9 escadrons de croiseurs
	13 escadrons d'escorteurs
+Estimation du Total des Effectifs de la Flotte	
GROUPES DE COMBAT DE 1 ^{ère} LIGNE	21
GROUPES DE COMBAT ARRIÈRE-GARDE	36
GROUPES D'ATTAQUE INDÉPENDANTS	4
BARGES DE BATAILLE SPACE MARINES	env. 21+
FRÉGATES D'ATTAQUE SPACE MARINES	env. 150+
ESCADRONS D'ESCORTEURS SPACE MARINES	env. 200+

++VOIR SUITE DANS DOSSIER HG/87++

Voir dossier ET/778/K2230z pour un résumé des états de service.
Voir dossier ET/340/Q1349-639 pour une estimation des pertes.

Les Armées d'Abaddon le Fléau

PRINCIPAUX RÉGIMENTS RENÉGATS DE LA GARDE IMPÉRIALE

5 ^{ème} COLONNE	présence confirmée-Belis Corona
666 ^{ème} RÉGIMENT D'INFANTERIE	présence confirmée-Cadia
APOSTATS DISCILIENS	présence non confirmée
CUIRASSÉS DE JENEN	présence massive-système de Kromat
AFFRANCHIS DE SENTREK	3 témoignages-système de Barisa
TRAITRES DU 9 ^{ème}	présence significative-système de Kantrael
INF. LÉGÈRE D'UBRIDIOUS	présence massive-secteur cadien
CATAPHRACTAIRES DE VOLSCANI	actifs-Cadia

++VOIR SUITE DANS DOSSIER IO/57++

ESTIMATION DES HORDES DE MUTANTS

LES ÉLUS D'AQ'SI	6 attaques confirmées-système de Belisar
LES SHYISSLAA	implications dans un soulèvement-système d'Albitern
LE COUVENT STIGMATUS	présence massive-système de Mackan
LES IMPIES	implications non confirmées-système de Bar-el

++VOIR SUITE DANS DOSSIER DE/80

UNITÉS RENÉGATES DE LA FLOTTE

+Estimation des effectifs de la Flotte Renégate	
FLOTTES DE GUERRE	env. 38
FORTERESSES NOIRES	2
ESCADRONS "WOLF PACK"	env. 19

+Flottes de Guerre Célèbres

LA GRANDE ARMADA DU FLÉAU	7 cuirassés
	13 croiseurs lourds
	env. 23 escadrons de croiseurs
	env. 30 escadrons d'escorteurs
LA FLOTTE DE KOSSOLAX LE PARJURE	1 cuirassé
	3 escadrons de croiseurs
	8 escadrons d'escorteurs
LA FLOTTE DE LA PESTE DE TYPHUS, HÉRAUT DE NURGLE	Terminus Est
	2 cuirassés
	3 croiseurs lourds
	5 escadrons de croiseurs
	env. 12 escadrons d'escorteurs

+Vaisseaux Célèbres

PLAGUECLAW	classe non identifiée
DARKBLOOD	croiseur lourd de classe Syxx
TUEUR DE PLANÈTES	vaisseau amiral de classe non identifiée
MERCILESS DEATH	cuirassé de classe Despoiler
FORTRESS OF AGONY	cuirassé de classe Despoiler

++VOIR SUITE DANS DOSSIER WW/33++

...doss. ref. ET/398/X9344w... ..ref. Forces en Présence... ..Zone des Combats Ocularis Terribus...

Il n'est d'autre dieu que l'Empereur, il est notre armure et notre bouclier.

COLLECTIONNER UNE ARMÉE DE CAMPAGNE

La Campagne de l'Œil de la Terreur est un conflit gigantesque impliquant d'innombrables armées. Pour participer, il vous suffit d'utiliser votre force habituelle ou, si vous êtes plus ambitieux, de collectionner une nouvelle armée dotée d'un historique en accord avec la campagne.

Vous voudrez certainement jouer votre armée habituelle, vous en connaissez ses avantages et ses faiblesses, mais vous pourrez tout aussi bien choisir une force adaptée aux missions jouées, comme par exemple remplacer vos Terminators par des Vétérans. Jetez également un œil aux listes d'armée de ce livre : pourquoi ne pas ajouter un Peloton de Cadets à votre armée de la Garde ? Ou un Defiler à votre force du Chaos ? De plus, vous pourrez vous amuser à ajouter des insignes de campagne sur tous vos véhicules, ou un nouveau symbole à vos porte-étendards.

La campagne de l'Œil de la Terreur vous offre aussi l'occasion de collectionner une nouvelle armée qui se trouvera au cœur de l'action. Celles de Cadia sont composées de troupes d'élite aussi bien que de bleusaille, les Égarés et les Damnés sont une armée du Chaos sans Marines du Chaos et vous donneront une bonne excuse pour vous laisser aller aux conversions les plus audacieuses.

La nouvelle armée de la 13^{ème} Compagnie des Space Wolves revêt une apparence fort originale, car ces loyaux et puissants guerriers de l'Empereur portent parfois des armures prises à l'ennemi. Les rapides Forces de Frappe d'Ullthwé, quant à elles, suivent un thème bien précis, tant au niveau du choix des troupes que du schéma de couleurs.

Gardez à l'esprit que dans tous les cas, il vaut mieux commencer une nouvelle armée en choisissant une force obéissant au schéma de structure des missions standards : il vous faudra donc au minimum un choix QG et deux choix de Troupes.



Cette armée cadienne s'est vue ajouter un Peloton de Cadets.

MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE	OPTIONNEL
1 QG	1 QG
2 Troupes	3 Élite
	4 Troupes
	3 Attaque Rapide
	3 Soutien



La horde des Égarés et des Damnés.

LA 13^{ème} COMPAGNIE DES SPACE WOLVES

Perdus dans l'Œil de la Terreur depuis dix millénaires, les Space Wolves de la 13^{ème} Compagnie arborent les couleurs pré-Hérésie du chapitre. Au cours des siècles, séparés de leur monde natal, ils ont parfois dû réparer leurs armures avec celles de leurs ennemis vaincus.



Les Wulfen sont des ennemis terrifiants, même pour les hordes du Chaos, et déchirent leurs proies de leurs griffes et leurs crocs acérés.



La sauvage 13^{ème} Compagnie jaillit des bois pour se jeter sur l'ennemi.



Prêtre des Runes

Les Griffes Tonnerre sont les égaux des Gardes Loups et, au fil des millénaires, ils se sont spécialisés dans le corps à corps pour apporter la destruction aux ennemis de l'Empereur.



Motard Griffes Tonnerre

PEINDRE LA 13^{ème} COMPAGNIE



- Du Codex Grey est appliquée sur la sous-couche noire, en veillant à la laisser apparaître dans les creux.
- Les arêtes de l'armure sont repassées avec du Fortress Grey.



CHAPITRES SPACE MARINES LOYALISTES

Quelques-uns des chapitres qui se battent pour la plus grande gloire de l'Empereur de l'Humanité.



Ultramarines



Iron Hands



Reivers



Angels Sanguine



White Consuls



Howling Griffons



Dark Angels



Doom Eagles



Le Seigneur Loup Logan Grimnar

Rusé et indomptable, l'Ancien brûle de se retrouver enfin face à face avec les forces du Chaos.



Les Space Wolves tentent de repousser la Death Guard, soutenue par un Defiler corrompu.

LÉGIONS DES MARINES DU CHAOS

L'unique but des légions du Chaos est de mettre l'Imperium à feu et à sang.



Black Legion



Iron Warriors



Alpha Legion



Abaddon le Fléau

A la tête de la sinistre Black Legion, Abaddon a su s'attirer les faveurs des dieux sombres qui en ont fait un guerrier hors pair.



World Eaters



Violators



Word Bearers



Thousand Sons



Emperor's Children



LES ÉGARÉS & LES DAMNÉS

Innombrables sont les visages du démon. Les hordes de mutants et les enfants même du Chaos menacent de tout dévaster sur leur passage, tandis que les défenseurs de l'Imperium doivent aussi faire face à ceux qui les ont trahis, dont les plus infâmes sont les immortels Marines du Chaos.



Il arrive que des régiments entiers de gardes impériaux se détournent de la lumière et trahissent ceux qu'ils protégeaient pour mieux les détruire.

Les mutants sont ceux qui n'ont que trop bénéficié de la générosité des Puissances de la Ruine.



Les hordes des Égarés et des Damnés déferlent, l'horreur et la mort marchant dans leurs pas impies.



PEINDRE DES GARDES RENÉGATS

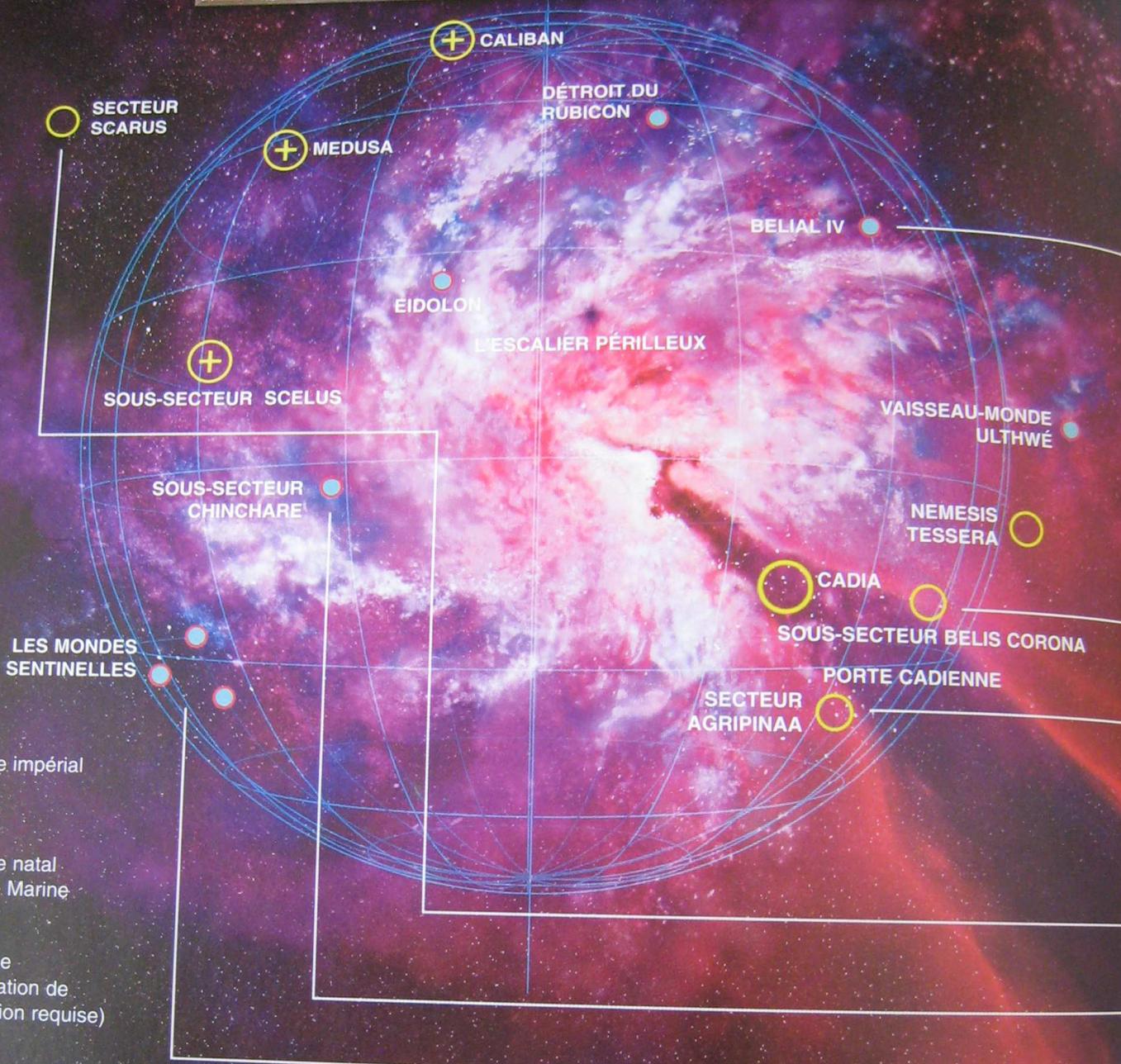


- L'uniforme est peint avec une couche de Chaos Black.
- Un mélange équilibré de cette couleur et de Bleached Bone est utilisé pour l'éclaircir.
- Les détails sont retouchés au Scab Red.

Favoris parmi les esclaves des ténèbres, les Marines du Chaos et les monstrueux Defilers versent le sang des innocents dans un éternel tribut de crânes et d'âmes offerts à leurs dieux.

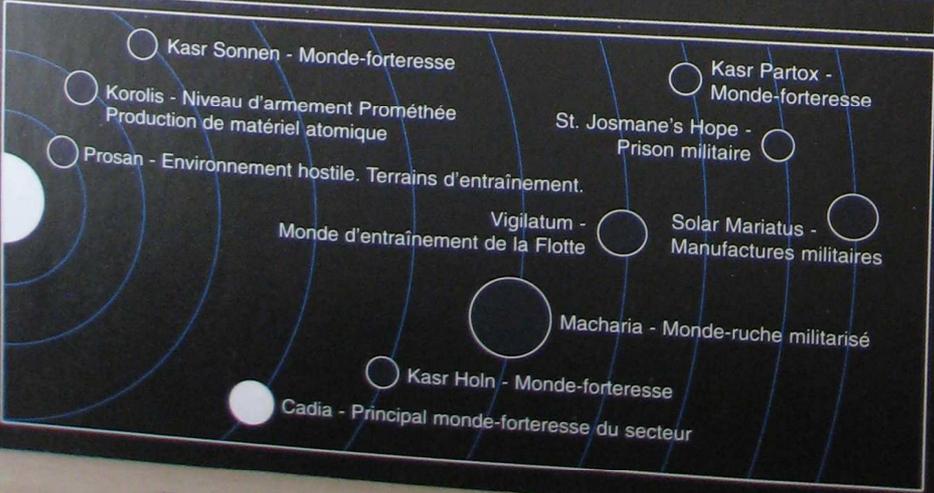


OEIL DE LA TERREUR



Cadia est un monde-forteresse qui garde la seule route stable menant à l'Œil de la Terreur. Sa population entière est entraînée à la guerre, tandis que ses usines fabriquent des armes, des munitions et des blindés à une vitesse prodigieuse. Il s'agit peut-être du lieu le plus important de tout l'Imperium et les forces militaires qui y sont basées sont incroyablement nombreuses. 71,75% de sa population remplit des obligations militaires et il s'agit du plus important exportateur d'armes de la région.

SYSTÈME CADIAN



CADIA

C1.0.17
 Dist. Orb. 1,32 AU
 1,12 G/Temp 20°C
 Monde-Forteresse/
 Garnison
 Niveau de Dîme:
 Adeptus Non
 /Estimare: A3
 Population:
 250 000 000

BELIAL IV

L'un des anciens mondes d'origine des Eldars, Belial a été attiré par l'Œil de la Terreur lors de la Chute et figure désormais parmi les Mondes Déchus. Il abrite un artefact eldar sacré, une épée de cristal noir forgée par de funestes énergies.



OX345.44
Dist. Orb. 6,67AU
0,97G/Temp 11°C
Monde Xenos
Niveau de Dîme :
Adeptus Non
Æstimare : Z866
Population : Aucune forme
de vie indigène

SYSTÈME DE BELIAL IV



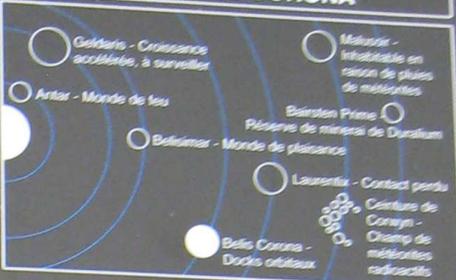
BELIS CORONA

Un vaste conglomérat de docks spatiaux décrit une orbite autour du monde mort de Belis Corona. Des flottes de guerre entières peuvent y être réapprovisionnées, les réserves de munitions sont entreposées dans des bunkers situés à plusieurs kilomètres de profondeur sous la surface de la planète.



IN45.554
Dist. Orb. 3,94AU
0,76G/Temp 2°C
Monde mort
Niveau de Dîme :
Adeptus Non
Æstimare : K500
Population : Aucune forme
de vie indigène

SYSTÈME DE BELIS CORONA



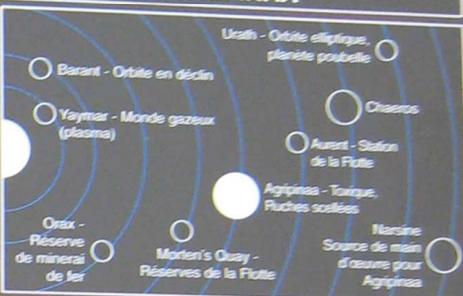
AGRIPINAA

La quasi totalité de la surface de la planète est recouverte d'infrastructures industrielles, de pipelines, d'usines, de mines, de raffineries et de cathédrales du manufactorum. Comme tous les autres mondes habités du secteur, la planète produit essentiellement du matériel destiné au front cadien, dans ce cas précis des munitions.



AM23.5
Dist. Orb. 2,4AU
0,77G/Temp 4°C
Monde industriel
Niveau de Dîme :
Exactis Tertius
Æstimare : B30
Population : 80 000 000

SYSTÈME D'AGRIPINAA



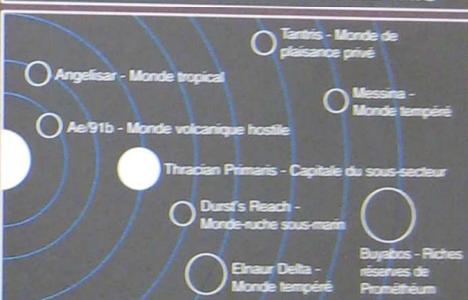
THRACIAN PRIMARIS

Capitale du sous-secteur Helican, Thracian Primaris luit comme un gigantesque œil malade. La planète est dépourvue de satellite et sa population est éparpillée dans des cités-ruches dispersées sur les sept dixièmes de sa surface. Protégée par cinq stations orbitales de type Ramilies, ses forces de défenses planétaires comptent huit millions de soldats, ce qui en fait un monde très bien défendu.



HSs 1.01
Dist. Orb. 0,89AU
1,12G/Temp 28°C
Monde industriel
Niveau de Dîme :
Exactis Particular
Æstimare : A350
Population : 22 000 000 000

SYSTÈME DE THRACIAN PRIMARIS



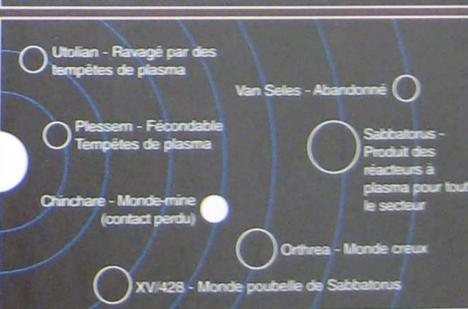
CHINCHARE

(Système Rebelle) - Astéroïde décrivant une orbite hélicoïdale autour d'une étoile binaire, Chinchare abritait autrefois une créature du Chaos composée des corps agglutinés de pèlerins venus adorer une structure cristalline corrompue connue sous le nom de Lith. La créature fut détruite par l'Inquisiteur Eisenhorn et le Magos Bure.



AM3.04
Dist. Orb. 2,44AU
0,5 - 9,67G/Temp 12°C
Monde-mine
Niveau de Dîme :
Adeptus Non
Æstimare : G130
Population : Quelques
équipes de mineurs

SYSTÈME DE CHINCHARE



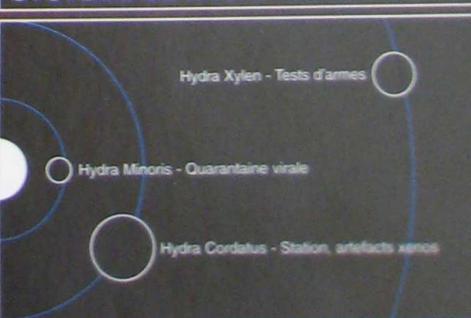
HYDRA CORDATUS

Un amas de mondes dévastés, en quarantaine depuis des siècles suite à la découverte d'artefacts xenos enterrés sous leur surface. On pense que ces derniers pourraient avoir un rapport avec les célèbres pylônes noirs de Cadia. Le vaisseau Imperial Fist *Justita Fides* a disparu suite à un saut Warp qui devait l'amener de Hydraphur à Hydra Cordatus.



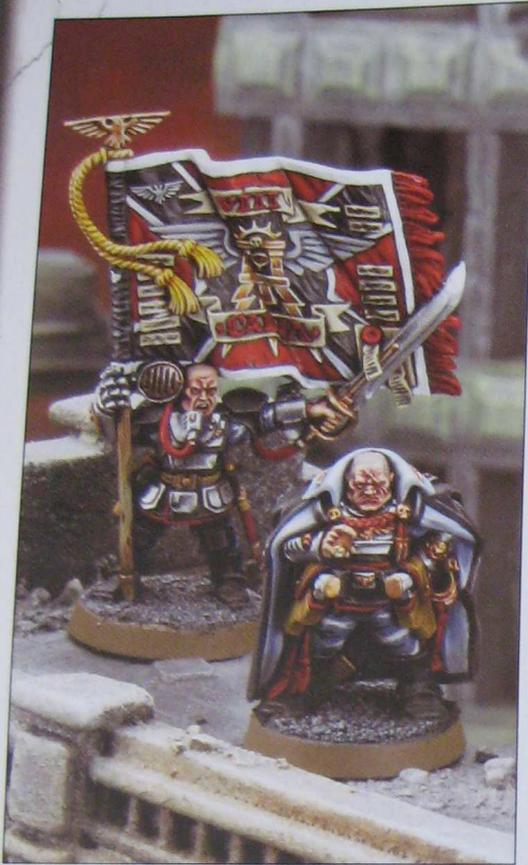
OM01.876
Dist. Orb. 2,06 - 8,74AU
Grav. moyenne 0,94G
Temp. moyenne 34°C
Monde mort
Niveau de Dîme :
Adeptus Non
Æstimare : Z1
Population :
Index Expurgatorius

SYSTÈME DE HYDRA CORDATUS



TROUPES D'ASSAUT CADIENNES

Leur réputation de courage et de prouesses martiales fait des Troupes d'Assaut Cadiennes des ennemis craints de tous. En plus des types de troupes rencontrés habituellement dans les armées de la Garde Impériale, les forces cadiennes intègrent des Kasrkin et des pelotons de Cadets.



Le Seigneur Castellan Ursarkar E. Creed dirige Cadia dans sa résistance acharnée contre les horreurs de l'Œil de la Terreur.



Dès leur plus jeune âge, les Cadets sont entraînés au combat et leurs premières batailles sont l'occasion de démontrer leur courage. Ces "boucliers blancs" sont souvent envoyés à la guerre avant même que leur formation ne soit achevée.



Les Troupes d'Assaut Cadiennes sont déterminées à tenir résolument leurs positions face à la marée du Chaos.



Personnage à part dans les armées de la Garde Impériale, le Commissaire veille au grain. Son uniforme noir indique sa position et son rang.



Surentraînées, les troupes d'élite Kaskin sont entièrement dévouées à Cadia.



Déployées au-devant des formations cadiennes, les Sentinelles se sont toujours révélées indispensables que ce soit en tant qu'éclaireurs ou pour fournir un tir de soutien mobile.

TROUPES D'ASSAUT CADIENNES

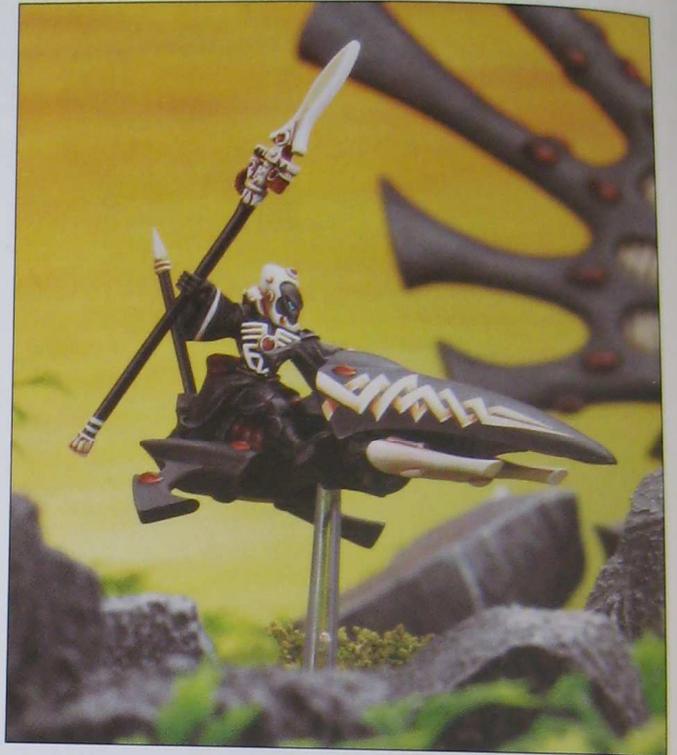
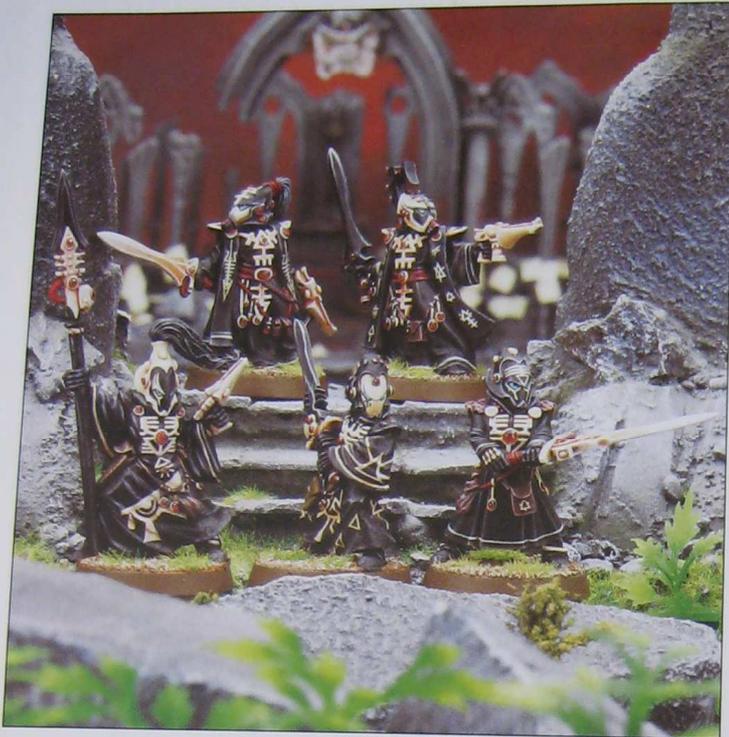


- La couleur de base des uniformes cadiens est le Shadow Grey.
- En guise de camouflage, des bandes de Chaos Black et Skull White sont ajoutées en laissant par endroits émerger la couleur de base.



FORCE DE FRAPPE D'ULTHWÉ

Ne pouvant ignorer la menace du Chaos, Eldrad Ulthran fait appel aux forces de son vaisseau-monde pour prendre part au conflit. Avec résignation, les eldars d'Ulthwé ont revêtu leurs armures noires et pris les armes pour affronter ceux qui osent menacer leur destin.



C'est à juste titre que les Grands Prophètes et leurs Archontes du Conseil des Prescients, équipés d'armes sorcières et dotés de redoutables pouvoirs psychiques, sont à la fois craints et respectés.

Armé d'une lance chantante, cet Archonte converti se rend à la bataille en pilotant une rapide motojet.



Les implacables nécrons s'opposent à la colère d'une Force de Frappe d'Ulthwé.



GARDIENS NOIRS



- L'armure a pour couleur de base le Chaos Black.
- Elle est ensuite éclaircie au Codex Grey.
- Du Bleached Bone appliqué sur les armes et les casques sert de contraste.

Leurs armures noires traduisent le caractère belliqueux des Gardiens Noirs d'Ulthwé. Équipés d'armes de corps à corps, les Gardiens Noirs de Choc attaquent sans la moindre pitié quiconque ose menacer la Toile.



CONVERSIONS DE MUTANTS

En ce qui concerne les Mutants, c'est bien simple, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie ! Vous pouvez mélanger des éléments issus des grappes plastiques de différentes unités. En ce qui nous concerne, nous sommes partis de gardes impériaux auxquels nous avons ajouté... un peu de tout !

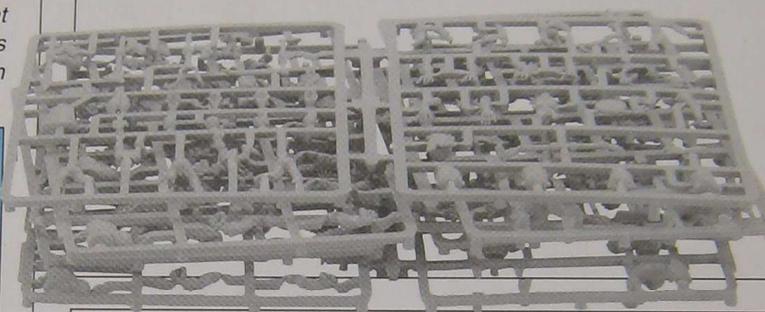


Grappes de Zombies: Décharnées et purulentes à souhait, les pièces de ces grappes sont parfaites pour vos Mutants, en particulier si ce sont des Zombies de la Peste. Elles contrastent bien avec les membres imposants comme ceux des orks.

Leurs armes et guenilles semblent primitives, donnez-leur quelques armes à feu pour leur conférer un aspect plus futuriste.



Grappe de Mutations: Le panel de têtes et de bras proposé suffit pour obtenir des Mutants très convaincants.



Grappes d'orks: Vous y trouverez des torses, des bras et des jambes massifs à souhait. La tête d'ork est si grosse que nous en avons utilisé une en guise de torse pour ce Mutant ci-contre !



Grappes de Maraudeurs: Au lieu d'utiliser des gardes impériaux comme base pour vos Mutants, vous pouvez vous servir des Maraudeurs du Chaos, à l'aspect plus sauvage.



Mutants Géants: La gamme Citadel regorge de dizaines de grosses figurines idéales pour représenter vos Mutants Géants.



Mélanges sans vergogne des pièces de Rats-Ogres, de Princes Démons ou d'Enfants du Chaos. Des ajouts issus de diverses grappes plastiques comme celle des mutations compléteront idéalement votre figurine.



CONVERSIONS POUR LA 13^{ème} COMPAGNIE

Combinez des éléments des grappes des Space Wolves et Space Marines du Chaos. Évitez cependant les symboles chaotiques comme l'étoile du Chaos ou les marquages des différents chapitres renégats. Un mélange 50/50 semble un bon compromis.



CONVERTIR DES RENÉGATS

Le plus simple pour obtenir un Renégat est d'utiliser un garde impérial comme base. Le rendu sera meilleur si vous lui donnez un aspect pirate ou barbare. Essayez donc d'ajouter quelques pièces de la grappe des Maraudeurs du Chaos, en particulier les têtes et les peaux.

Ce Leman Russ fait partie de l'arsenal des Renégats. Il a été converti en y ajoutant des pièces d'un char du Chaos et de la grappe d'accessoires de véhicules.



PERSONNAGES CÉLÈBRES ENGAGÉS DANS LA CAMPAGNE DE L'ŒIL DE LA TERREUR



Ahriman des Thousand Sons



Abaddon le Fléau



Typhus



L'Avatar du Dieu à la Main Sanglante



Eldrad Ulthran,
Grand Prophète d'Ulthwé



Maugan Ra



Logan Grimnar,
Loup Suprême des Space Wolves



Seigneur Castellan
Ursarkar E. Creed



Commandeur Azrael, Grand Maître
Suprême des Dark Angels

LIVRER BATAILLE AUTOUR DE L'ŒIL DE LA TERREUR

Cette section du livre contient tout ce dont vous aurez besoin pour participer à l'un des plus apocalyptiques conflits qui ait frappé l'Imperium. Déterminer si les forces du Chaos vont parvenir à dévaster la galaxie ou si elles vont être renvoyées dans l'enfer d'où elles ont jailli est une question qui ne pourra se régler que par d'innombrables parties de Warhammer 40,000!

Vous trouverez dans les pages qui suivent quatre nouvelles listes d'armées. Vous pourrez les utiliser pour représenter les différentes factions qui se retrouvent en premières lignes des combats de la Treizième Croisade Noire d'Abaddon. Sont aussi incluses des idées de conflits impliquant ces forces ainsi que quelques pistes qui vous permettront de tisser une trame narrative pour vos batailles. Bien entendu, l'Œil de la Terreur s'étend sur des années-lumière, et le nombre de contingents impliqués est trop grand pour être exhaustivement catalogué. Vous pourrez donc utiliser n'importe quelle armée issue des Codex existants pour participer à la campagne: seront présents la Garde Impériale, les Space Marines courants, les Space Wolves, les Dark Angels, les Blood Angels, les Eldars, les Eldars noirs, et bien évidemment les Chasseurs de Démons et les Marines du Chaos. La menace nécron ne doit pas être sous-estimée, quoique leurs buts soient aussi mystérieux que leur technologie. Les Tau et les Orks, sans être directement impliqués, peuvent être présents en tant que mercenaires respectivement à la solde de l'Imperium et du Chaos. Les Tyranides quant à eux n'ont guère besoin d'excuses pour participer aux hostilités, tant les tentacules de leurs flottes-ruches s'étendent progressivement à tous les coins de la galaxie.

Le Codex Œil de la Terreur vous offre également l'opportunité de mettre en scène certains des personnages spéciaux des Codex déjà parus et de développer encore davantage l'aspect narratif de vos parties à la lumière de leurs exploits. En particulier,

Le destin de l'Imperium va s'accomplir. Les forces du Fléau sont prêtes à donner le coup de grâce à un secteur cadien agonisant et continuent de jaillir hors de l'Œil de la Terreur pour porter la guerre aux domaines de l'Empereur. Vous aussi, vous pouvez dès à présent prendre part aux batailles qui décideront de la survie de la Porte Cadienne.

La campagne de l'Œil de la Terreur s'étend sur une multitude de lieux et les engagements peuvent varier grandement en importance, qu'il s'agisse de batailles épiques embrasant un secteur entier, impliquant des centaines de régiments et de flottes, ou des missions secrètes menées par une ou deux escouades, voire un Inquisiteur isolé. Cette diversité vous permet de participer à l'aide de chacun de nos systèmes de jeu rattachés au 41^{ème} millénaire. En plus des parties habituelles de Warhammer 40,000, vous pourrez donc vous mettre à Battlefleet Gothic (non traduit en français), créer des scénarios pour Inquisitor, ou encore ressortir Epic 40,000, afin de mettre en relief les divers aspects de la Treizième Croisade Noire.

Sans compter que la diversité des zones de combats vous permettra de livrer bataille avec tous les décors imaginables. Les secteurs environnants l'Œil de la Terreur recèlent toutes sortes de planètes: mondes-ruches, ruines dévastées, votre collection de décors pourra être mise à contribution dans sa totalité pour représenter les champs de batailles de l'Œil de la Terreur. De même, souvenez-vous que les listes de ce livre ne constituent pas les seules armées à pouvoir s'affronter, il existe des milliers d'autres régiments de la Garde, des centaines de chapitres et de bandes du Chaos, en plus des Eldars et des Nécron impliqués dans le conflit. En outre, les deux camps ont recours aux services de mercenaires...

Abaddon et Typhus du Codex Marines du Chaos, Eldrad Ulthran et Maugan Ra du Codex Eldars et Logan Grimnar du Codex Space Wolves seront tous impliqués dans les événements à venir et, à l'instar d'Ursarkar Creed, devraient faire plus que des apparitions occasionnelles au cours de la campagne.

UTILISER LES NOUVELLES LISTES D'ARMÉES

Les listes suivantes peuvent être utilisées lors de la campagne de l'Œil de la Terreur mais aussi dans le cadre de parties "ordinaires". En revanche, il ne s'agit pas de listes complètes, à la différence de celles de la plupart des autres Codex. Elles doivent donc être employées en conjonction avec une autre liste, comme expliqué dans le tableau ci-dessous. Par exemple, si vous voulez commander une Force de Frappe d'Ulthwé, il vous faudra utiliser la liste proposée ici en combinaison avec celle du Codex Eldars. A moins que le contraire ne soit précisé, toutes les règles, options et limitations du Codex original s'appliquent également à la nouvelle armée qui en est dérivée.

ARMÉE

Troupes d'Assaut Cadiennes
Les Égarés et les Damnés
Force de Frappe d'Ulthwé
La 13^{ème} Compagnie

CODEX REQUIS

Codex Garde Impériale
Codex Marines du Chaos
Codex Eldars
Codex Space Wolves et
Codex Space Marines

Lorsque vous sélectionnez votre armée, faites vos choix parmi les options proposées dans les listes suivantes, tout en obéissant aux limitations habituelles du schéma de structure d'armée, de la valeur en points, etc. Certaines des unités proposées remplacent des choix du Codex original et il peut arriver que quelques options de ce dernier ne soient pas autorisées dans le cadre de ces nouvelles listes. Le cas échéant, vous ne pouvez utiliser que les unités et options que renferme le livre que vous avez entre les mains.

Sur un front d'une telle étendue, d'innombrables types de bataille vont se dérouler, que ce soient des sièges cauchemardesques, des guerres de tranchées harassantes, des escarmouches sanglantes sur des stations orbitales dévastées ou encore de vastes affrontements sur des plaines désolées. Nous espérons que le contenu de ce nouveau Codex vous donnera matière à imaginer toutes sortes d'environnements pour vos parties. Les batailles isolées sont idéales pour passer un bon moment, mais il est plus gratifiant de savoir que vos actions ont un retentissement conséquent, et les campagnes sont parfaites pour cela. Par exemple, votre groupe de joueurs peut recréer les affrontements qui agitent Subiaco Diablo, impliquant le siège des Marines du Chaos et les hordes des Zombies de la Peste. Une des parties pourrait relater la récupération d'une base militaire des mains du Chaos, son issue ayant des conséquences directes sur la suite des hostilités, voire donnant naissance à de nouvelles missions. Vous pouvez aussi mettre en scène une station de l'Officio Medicae abritant des victimes du Châtiment des Mécraents qui, si la station venait à tomber, iraient grossir les rangs des Zombies lors d'une partie ultérieure. Il ne s'agit là que de quelques exemples du potentiel d'une campagne, pouvant ajouter de la profondeur à vos parties.

Le magazine White Dwarf et le site internet Games Workshop (www.eyeofterror.com) vous garderont informés des derniers événements survenant sur tel ou tel front, tandis que vos propres parties pèseront dans la balance lorsqu'il s'agira de déterminer l'avenir d'un monde, voire d'un secteur entier.

Le destin de l'Imperium est entre vos mains!

13^{ÈME} COMPAGNIE DES SPACE WOLVES

La légendaire 13^{ème} Compagnie des Space Wolves disparut voici dix mille ans dans des circonstances qui ont engendré d'innombrables mythes et autres fables. Au début de sa Treizième Croisade Noire, Abaddon a lancé ses troupes depuis le Warp et, sur leurs talons accourent des survivants de la 13^{ème} Compagnie, des bandes guerrières bien décidées à remplir la mission qui d'après la légende leur fut confiée voici dix millénaires par Leman Russ en personne.

Une armée de la 13^{ème} Compagnie se compose des unités suivantes :

QG	1 Seigneur Loup* ; 0-1 Prêtre des Runes* ; 0-1 Prêtre Loup*
ÉLITE	Meutes de Wulfen ; Meutes de Griffes Tonnerre
TROUPES	Meutes de Tueurs Gris
ATTAQUE RAPIDE	Meutes de Loups Fenrissiens ; Meutes de Motards Griffes Tonnerre
SOUTIEN	Meute de Longs Crocs de la 13 ^{ème} Compagnie

* Ces unités sont issues du Codex Space Wolves, les autres de la liste d'armée de la 13^{ème} Compagnie.

Les règles d'Escorte décrites page 5 du Codex Space Wolves s'appliquent à la 13^{ème} Compagnie. Les personnages pouvant être accompagnés d'une Escorte sont indiqués dans cette liste d'armée, l'Escorte ne peut pas être composée de Gardes Loups.

La 13^{ème} Compagnie ne peut jamais bénéficier de la présence d'alliés issus d'autres listes, comme les Space Marines de la Deathwatch, les Inquisiteurs ou les Assassins. Elle n'a accès à aucun véhicule de transport et ne peut pas en utiliser, quelle que soit leur provenance.

RÈGLES SPÉCIALES

Une armée de la 13^{ème} Compagnie bénéficie des règles spéciales décrites dans les Codex Space Marines et Space Wolves, à l'exception de *Modules d'Atterrissage*. Elle bénéficie en outre des règles spéciales suivantes :

Franchissement de Couverts : Tous les membres de la 13^{ème} Compagnie, à l'exception des Loups Fenrissiens et des Motards Griffes Tonnerre, jettent 1D6 supplémentaire lorsqu'ils se déplacent dans du terrain difficile. Dans la plupart des cas, cela signifie qu'ils jetteront 3D6 et conserveront le meilleur résultat des trois. Les figurines en armure Terminator et les escouades qu'elles commandent ne bénéficient pas de cette règle.

Éclaireurs : Les Space Marines de la 13^{ème} Compagnie se sont spécialisés dans l'art d'attaquer l'ennemi par surprise. Pour représenter ceci, l'armée entière peut toujours être déployée dès le début de la bataille, même lors d'un scénario l'obligeant normalement à garder des unités en réserve. De plus, une fois que les deux camps se sont déployés, l'armée entière bénéficie d'un mouvement gratuit. Celui-ci a lieu avant le début du premier tour et toutes les règles habituelles de mouvement s'appliquent. Les Wulfen ne suivent en revanche pas leur règle de *Rage Primale*, et un Prêtre des Runes ne peut utiliser le pouvoir *Portail*. Les figurines en armures Terminator et les escouades qu'elles commandent ne bénéficient pas de cette règle, pas plus que les Motards Griffes Tonnerre (qui sont bien trop bruyants !)

Sentinelles : La 13^{ème} Compagnie peut déployer 4 Tueurs Gris comme *Sentinelles* lors des missions utilisant ces règles spéciales. Leur distance de repérage est égale au double de leur Initiative.

ÉQUIPEMENT

La 13^{ème} Compagnie a accès à l'Arsenal Space Wolf et peut sélectionner son équipement normalement, en suivant les restrictions habituelles. Les figurines qualifiées de Chef d'Escouade Garde Loup peuvent être équipées de la même manière que les Gardes Loups dans l'Arsenal Space Wolf.

La Marque du Wulfen

20 pts pour un Chef d'Escouade Garde Loup

30 pts pour un personnage indépendant

La *Marque du Wulfen* décrite dans le Codex Space Wolves a des effets légèrement différents dans le cadre d'une armée de la 13^{ème} Compagnie, puisque tous ses membres sont affectés par la malédiction à des degrés différents. Tout Seigneur Loup, Prêtre des Runes ou Chef d'Escouade Garde Loup peut porter la *Marque*, et bénéficier d'1D3 Attaques supplémentaires au corps à corps. Le personnage et l'unité qu'il mène réussissent automatiquement leurs tests de moral, ne battent jamais en retraite ni ne peuvent être *bloqués*. De plus, ils touchent toujours et sont toujours touchés sur 3+ au corps à corps.



I SEIGNEUR LOUP

Gardes du Corps: Le Seigneur Loup peut être accompagné par une garde du corps de Griffes Tonnerre, choisie parmi la section Élite de la liste d'armée. Si c'est le cas, le Seigneur et son escorte compte comme un seul choix QG. Si le Seigneur Loup pilote une moto, il peut à la place opter pour une escorte de Motards Griffes Tonnerre.

Seigneur Wulfen: Si le Seigneur Loup porte la *Marque du Wulfen*, les escouades de Wulfen peuvent être prises comme des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite. Dans ce cas, les Tueurs Gris ne sont plus disponibles (car à l'exception des plus robustes, tous ont succombé à la malédiction du Wulfen).

0-1 PRÊTRE DES RUNES

POUVOIR PSYCHIQUE : Portail

Un Prêtre des Runes de la 13^{ème} Compagnie se doit de guider ses compagnons au travers des périls de l'Œil de la Terre. Il a appris à ouvrir de petits portails Warp temporaires au travers desquels il peut se déplacer pour explorer la voie à suivre.

Au début de sa phase de mouvement, le Prêtre des Runes peut effectuer un test psychique au lieu de se déplacer. S'il réussit, le Prêtre des Runes et une unité maximum de Tueurs Gris, de Griffes Tonnerre (mais pas les motocyclistes) ou de Longs Crocs dans un rayon de 6ps autour de lui peuvent être repositionnés n'importe où sur la table en utilisant les règles de *Frappe en Profondeur*. Le portail peut être utilisé même si le Prêtre des Runes ou l'unité qui se téléporte avec lui sont engagés au corps à corps. Ce pouvoir remplace le pouvoir *Tempête*.

0-1 PRÊTRE LOUP

Guide des Wulfen: Si un Prêtre Loup accompagne une meute de Wulfen, vous pouvez à chaque tour choisir s'ils sont sujets ou pas à la règle *Rage Primale*, tant que le Prêtre Loup est avec l'unité. Si la meute se déplace à cause de la *Rage Primale*, le Prêtre Loup se déplace en même temps qu'elle mais ne pourra pas tirer pendant la phase de tir. Un Prêtre Loup ne peut pas porter la *Marque du Wulfen*.

MEUTE DE WULFEN

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Wulfen	24	5	0	5	4	1	5	2+1	10	3+

Nombre/Escouade: 5-15.

Armes: Bien que certains Wulfen portent encore des vestiges de leur ancien équipement, ils ne se servent plus que de leurs griffes, qui comptent comme deux armes de corps à corps (bonus inclus dans leur profil).

RÈGLES SPÉCIALES

Rage Primale: Au début de chaque phase de mouvement de la 13^{ème} Compagnie, toute unité de Wulfen doit avancer de son mouvement normal +1D6ps vers l'ennemi le plus proche, au lieu de se déplacer normalement. Les 1D6ps supplémentaires ne sont pas affectés par les terrains difficiles.

Prêtre Loup: Aucun personnage autre qu'un Prêtre Loup ne peut rejoindre des Wulfen.

MEUTE DE GRIFFES TONNERRE

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Griffes Tonnerre	21	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Garde Loup	+10	4	4	4	4	1	4	3	9	3+

Nombre/Escouade: 6-10.

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

Options: Jusqu'à deux figurines de l'unité peuvent remplacer leur arme de corps à corps par une arme énergétique pour +10pts, ou un gantelet énergétique pour +15pts. Jusqu'à deux figurines peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +10pts.

Personnage: Une figurine peut être promue Chef d'Escouade Garde Loup pour +10pts, elle peut alors choisir de l'équipement supplémentaire dans l'Arsenal des Space Wolves.

QG

Les observateurs impériaux pensent que la 13^{ème} Compagnie s'est fragmentée en un certain nombre de bandes guerrières, chacune formant la suite d'un Seigneur. En revanche, nul ne sait quelle proportion de ses effectifs représentent les détachements aperçus jusque-là et il est très probable que le gros de la compagnie demeure encore au sein de l'Œil de la Terre. Les chefs de guerre sont de puissants héros qui dirigent la chasse de leurs guerriers depuis des millénaires, et certains pensent que leur proie est toute proche.

La façon exacte dont la 13^{ème} Compagnie voyage dans l'Œil de la Terre reste un mystère, et certains pensent que les Prêtres des Runes en sont la clé. On sait que ces guerriers mystiques sont capables de se téléporter et ce pouvoir psychique est une réponse plausible.

Un Prêtre Loup accompagne souvent les Wulfen, ces membres de la 13^{ème} Compagnie qui ont entièrement succombé à la malédiction du Canis Helix. Il semblerait qu'il fasse office de gardien de ces âmes perdues, étant le seul à pouvoir les diriger au cours de la bataille et à les calmer une fois le combat terminé.

ÉLITE

Les membres de la 13^{ème} Compagnie qui ont succombé à la Malédiction du Wulfen sont regroupés en meutes de bêtes sauvages et rugissantes. Couverts de fourrure sale, le regard enfiévré, ils traquent leur proie tels des prédateurs, usant uniquement de leurs griffes pour massacrer leurs ennemis.



Bien que tous les Space Wolves de la 13^{ème} Compagnie soient devenus les égaux, n'importe quel Garde Loup, les Griffes Tonnerre ont conservé un équipement axé sur le corps à corps. Sauvages et impitoyables, ils n'hésitent pas à accomplir leur mission.



TROUPES

Les meutes de Tueurs Gris forment le cœur des armées de la 13^{ème} Cie. Ce sont des guerriers endurcis qui se battent depuis des millénaires et sont devenus aussi expérimentés qu'un mortel puisse espérer l'être. Ces hommes supportent la Malédiction du Wulfen depuis des siècles et elle leur a permis de survivre aux pires tourments que l'Œil de la Terreur a mis sur leur route.



MEUTE DE TUEURS GRIS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tueur Gris	21	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Garde Loup	+10	4	4	4	4	1	4	3	9	3+

Nombre/Escouade : 6-10.

Armes : Bolter et arme de corps à corps, grenades antichars et à fragmentation.

Options : Jusqu'à deux figurines de l'unité peuvent être équipées d'une des armes suivantes : lance-flammes pour +6pts, fuseur pour +10pts, lance-plasma pour +10pts.

Personnage : Un Tueur Gris peut être promu Chef d'Escouade Garde Loup pour +10pts, il peut alors choisir de l'équipement supplémentaire dans l'Arsenal des Space Wolves.

Porte-étendard : Un des Tueurs Gris de l'armée peut être promu Porte-étendard et recevoir un *Totem Loup* au coût indiqué dans l'arsenal Space Wolves.

RÈGLE SPÉCIALE

Tir à une Main : Les Tueurs Gris ont la force et l'expérience requises pour utiliser leur bolter d'une seule main, et bénéficient donc de la règle *Tir à une Main*.

ATTAQUE RAPIDE

Les Space Wolves ont toujours eu une certaine affinité avec ces créatures sauvages, et les frères de la 13^{ème} Compagnie telle qu'on la connaissait autrefois en emmenaient au combat avec eux. C'est aujourd'hui la descendance de ces nobles animaux d'antan qui les accompagne.



La 13^{ème} Compagnie a été observée faisant usage de motos pour partir en reconnaissance du terrain et éprouver le dispositif adverse. Elles contournent et harcèlent les flancs de l'ennemi afin d'amenuiser sa résistance avant l'arrivée des Tueurs Gris. S'il est pris entre les deux, l'adversaire est contraint à des mesures désespérées pour ne pas être coupé de ses arrières.

MEUTE DE LOUPS FENRISSEIENS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Loup Fenrissien	10	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

Nombre/Escouade : 5-15.

RÈGLE SPÉCIALE

Cavalerie : Les Loups Fenrissiens se déplacent comme de la cavalerie. Lorsque cela leur est possible, ils doivent toujours lancer un assaut ou effectuer une *percée*.

MOTARDS GRIFFES TONNERRE

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motocycliste	36	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Garde Loup	+10	4	4	4	4(5)	1	4	3	9	3+

Nombre/Escouade : De 3 à 5 Space Wolves de la 13^{ème} Compagnie montés sur moto.

Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés et chaque motard d'une arme de corps à corps, ainsi que de grenades à fragmentation et antichars.

Options : Jusqu'à deux figurines de l'escadron peuvent recevoir une des armes suivantes : arme énergétique pour +10pts ; gantelet énergétique pour +15pts ; lance-flammes pour +6pts ; fuseur pour +10pts ; lance-plasma pour +10pts.

Personnage : Un des motards peut devenir un Chef d'Escouade Garde Loup pour +10pts. Il peut alors choisir de l'équipement supplémentaire dans l'Arsenal des Space Wolves.

RÈGLE SPÉCIALE

Pilotes Émérites : Les Motards Griffes Tonnerre peuvent relancer leurs tests de terrain difficile ratés, mais doivent accepter le résultat du second jet.

SOUTIEN

Déjà sages et versés dans l'art de la guerre alors que l'Imperium était encore jeune, les Longs Crocs de la 13^{ème} Compagnie demeurent pour elle la voix de la raison comme ils le sont dans le reste du chapitre. Leur rôle est d'assurer un tir précis et dévastateur de bolts à gros calibre ou de laser en couverture de leurs frères.

MEUTE DE LONGS CROCS DE LA 13^{ème} COMPAGNIE

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Long Croc	18	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Chef Long Croc	36	4	4	4	4	1	4	1	9	3+

Nombre/Escouade : Un Chef Long Croc accompagné de 2 à 4 Longs Crocs.

Armes : Le Chef Long Croc est équipé d'un pistolet bolter et d'une arme de corps à corps. Chacun des autres Longs Crocs doit être équipé d'une des armes suivantes : bolter lourd pour +15pts ; lance-missiles pour +20pts ; canon laser pour +35pts ; lance-plasma lourd pour +35pts ; lance-flammes pour +10pts ; fuseur pour +15pts ; lance-plasma pour +15pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Contrôlé : Tant que le Chef Long Croc est en vie et qu'il ne tire pas durant la phase de tir ou ne charge pas durant la phase d'assaut, la meute peut viser deux cibles différentes au lieu d'une. Déclarez simplement quelle figurine tire sur quelle cible en utilisant ensuite les règles normales.

TROUPES D'ASSAUT CADIENNES



La Garde Impériale compte d'innombrables régiments, recrutés sur des mondes aussi divers que variés. Plusieurs ont acquis au fil des siècles une glorieuse réputation pour leurs services rendus à l'Empereur, mais rares sont ceux à s'être montrés aussi loyaux, courageux et intrépides que les Troupes d'Assaut Cadiennes. Depuis l'Hérésie d'Horus, Cadia garde l'accès à l'Œil de la Terreur, la planète entière est donc versée dans l'art de la guerre et de la construction d'engins de combat. En plus de repousser les incursions du Chaos, les régiments cadiens ont pris part à des milliers de croisades impériales qui les ont amenés à

se battre aux quatre coins de l'Imperium. Leur réputation est telle que de nombreux autres régiments copient tant leur équipement que leurs doctrines de combat, même si bien peu leur arrivent à la cheville.

Il n'est pas rare que les régiments cadiens en campagne loin de leurs bases étoffent leurs rangs de recrues locales, y compris d'abhumains comme les Ogryns. De tels régiments suivent la liste d'armée proposée dans le Codex Garde Impériale. La liste proposée ici ne concerne que les régiments qui ont maintenu un lien constant avec leur monde natal.

Les Troupes d'Assaut Cadiennes se composent des unités suivantes :

QG	1 QG de Compagnie* (avec 0-2 Escouades d'Armes Spéciales comptant dans la limite des 0-5 Escouades d'Armes Lourdes); 0-5 Commissaires*; 0-5 Psykers Assermentés
ÉLITE	Vétérans Endurcis*; Kasrkin (utilisent les règles des Troupes de Choc du Codex Garde Impériale)
TROUPES	1+ Pelotons d'Infanterie*; Escouades d'Infanterie Motorisée*; 0-3 Kasrkin (voir leur description plus loin); Pelotons de Cadets
ATTAQUE RAPIDE	Escadrons de Sentinelles* (toutes les variantes, y compris celle de Cadia proposée plus loin); Hellhounds*
SOUTIEN	Leman Russ*; Lemman Russ Démolisseur*; Basilisk*

* Ces unités sont issues du Codex Garde Impériale, les autres de la liste d'armée des Troupes d'Assaut Cadiennes.

Les cadiens choisissent leur équipement et leurs améliorations de véhicules dans le Codex Garde Impériale.

RÈGLES SPÉCIALES DES CADIENS

DISCIPLINE DE FER : Les nobles cadiens sont entraînés dès leur plus jeune âge à devenir officiers. Ils possèdent un sens inné de l'autorité leur permettant de faire combattre leurs régiments jusqu'au dernier homme. Toute unité utilisant la caractéristique de Commandement d'un officier cadien (Colonel, Capitaine ou Lieutenant) doté de la compétence *Discipline de Fer* pour un test de moral ou de pilonnage ignore le malus de -1 pour être réduite à moins de la moitié de sa force initiale et peut tenter de se regrouper même si elle se trouve dans un tel cas de figure. Tout officier cadien peut recevoir cette compétence pour +5 points.

PSYKERS ASSERMENTÉS : Cadia est proche de l'Œil de la Terreur et les capacités psychiques des cadiens sont affectées en conséquence. Certains individus contrôlent si bien leurs pouvoirs qu'ils sont en mesure de soutenir les Troupes d'Assaut au combat. Ces Psykers Assermentés possèdent un pouvoir déterminé aléatoirement dans la liste fournie. Ils ne comptent pas comme des officiers dans le cadre du choix de leur équipement.

KASRKIN : Cadia dispose de nombreuses académies militaires fondées sur le modèle préétabli par la Schola Progenium. Les individus sortant de l'ordinaire y sont entraînés pour intégrer les Troupes d'Assaut, appelées Kasrkin (prononcer Kas-er-kin). Celles-ci sont affectées aux différentes compagnies afin de leur apporter un peu plus de mordant. Reportez-vous à la liste d'armée pour plus de détails.

TIREURS ÉMÉRITES : Entraînés dès leur plus jeune âge, les cadiens font de remarquables tireurs. Toute figurine d'infanterie cadienne ayant une CT de 3 peut relancer une fois tout jet pour toucher ayant donné 1. Aucun cadien ne tire si mal! Cette compétence ne s'applique pas aux armes à plasma (peu d'hommes survivent assez longtemps pour devenir experts avec!), ni aux fusils de sniper (avec lesquels la moindre erreur peut faire manquer sa cible). Cette compétence coûte 10 points par escouade (quel que soit son type).

"Si c'est un miracle, il s'appelle fusil laser type Kantrael canon court dix-neuf mégathules!"

Général Karnow du 122^{ème} Cadien après sa victoire à Vogen.

JEUNES CONSCRITS : Les cadiens entreprennent leur éducation militaire dès que possible. Leurs armées peuvent inclure des pelotons de Cadets, voir la liste d'armée pour plus de détails.

ESCOUADES D'ARMES SPÉCIALES : Les régiments de Troupes d'Assaut Cadiennes peuvent inclure des escouades d'armes spéciales, voir la liste d'armée pour plus de détails. Une armée cadienne peut disposer de 0-2 escouades d'armes spéciales faisant partie de son peloton de commandement, mais elles comptent dans la limite des cinq escouades d'armes lourdes autorisées.

SENTINELLES MODÈLE "CADIA"

Il s'agit de Sentinelles standard, mais équipées d'un autocanon plutôt que d'un multi-laser. Leur coût est de 45 points.

ARMEMENT CADIEN

Charges de Démolition : Une seule figurine par unité et par tour peut utiliser une charge. Les charges de démolition ont une portée de 6 ps. L'attaque est traitée comme un tir d'artillerie, le lanceur peut néanmoins se déplacer lors du même tour. Placez le gabarit d'artillerie comme d'habitude et déterminez la dispersion (leur très courte portée rend les charges de démolition presque aussi dangereuses pour le lanceur que pour la cible!) C'est une arme à tir unique. Si une figurine en utilise une et survit, remplacez-la par une autre figurine armée d'un fusil laser ou d'un pistolet laser et d'une arme de corps à corps. Si vous n'en avez pas, elle est retirée comme perte.

	Portée	Force	PA	Note
Charge de Démolition	6 ps	8	2	Artillerie

QG

Les Psykers Assermentés des régiments cadiens sont des individus tourmentés en raison de la proximité de l'Œil de la Terreur, mais dont la foi en l'Empereur et le sens du devoir envers Cadia n'ont pas leur pareil. Ils ont pour rôle de protéger leurs compagnons d'armes contre les attaques psychiques ennemies et de servir de moyen de communication entre les différents pelotons. Ils peuvent même s'avérer très dangereux...



NOTE SUR LA GARDE INTÉRIEURE

La Garde Intérieure de Cadia a pour rôle de lutter contre les activités clandestines des cultes du Chaos. Elle se compose d'Inquisiteurs de l'Ordo Malleus secondés en permanence par des militaires cadiens, d'autant plus vigilants que la proximité de l'Œil de la Terreur fait de Cadia la proie idéale de la corruption.

Comme toutes les autres armées de la Garde Impériale, celles de Cadia peuvent sélectionner des alliés dans le Codex Chasseurs de Démons, mais dans leur cas, cela servira à représenter la célèbre Garde Intérieure. Toutes les limitations du Codex Chasseurs de Démons s'appliquent. Les cadiens ne gagnent pas d'avantages particuliers à sélectionner ainsi des alliés, mais nous mentionnons cette possibilité afin que les joueurs soient au courant de l'existence de cette facette peu connue des armées cadiennes qu'est la Garde Intérieure, et qui ouvre la porte à de nombreuses opportunités de parties. Il va sans dire que si la suite d'un Inquisiteur comprend un ou plusieurs Vétérans de la Garde Impériale, il serait approprié de les représenter par des figurines de Kaskin.

"Cet endroit abrite autant de récidivistes qu'une déchetterie abrite d'ordures."

Inquisiteur-Colonel Neve à propos des activités des cultes du Chaos sur Cadia.

0-5 PSYKERS ASSERMENTÉS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Psyker Assermenté	12	2	2	3	3	1	3	1	8	5+

Nombre/Escouade : Vous pouvez avoir jusqu'à cinq Psykers Assermentés dans votre armée. Ils ne comptent pas comme l'un de vos choix QG et peuvent être sélectionnés en plus des choix QG normalement autorisés. Chaque Psyker Assermenté doit rejoindre une unité différente comme décrit ci-dessous.

Armes : Pistolet-laser et arme de corps à corps.

Options : Les Psykers Assermentés ont accès à l'Arsenal de la Garde Impériale.

RÈGLES SPÉCIALES

Pouvoirs Psychiques : Le Psyker possède un pouvoir sélectionné aléatoirement dans le tableau ci-dessous. Jetez 1D6 pour déterminer celui dont il s'agit.

C'est Pour Votre Bien : Si un Psyker Assermenté est affecté à une escouade comportant un Commissaire et qu'il est sujet aux *Périls du Warp* alors qu'il tente d'utiliser un pouvoir psychique, le Commissaire l'exécutera sur-le-champ, afin d'éviter tout risque de possession. Retirez le Psyker comme perte, le pouvoir qu'il tentait d'utiliser ne fonctionne pas.

Conseiller : Si vous en utilisez, au moins un Psyker Assermenté doit être affecté à votre Escouade QG. Les autres doivent rejoindre en priorité les Escouades de Commandement. Lorsque toutes les Escouades QG et de Commandement possèdent un Psyker Assermenté, les autres peuvent être affectés à des Pelotons d'Infanterie, à des Escouades d'Infanterie Motorisée ou à des Kaskin.

POUVOIRS DE PSYKER ASSERMENTÉ

D6 Description

- Pouvoir Inutilisable :** Le Psyker Assermenté est hanté par des visions cauchemardesques de créatures du Warp et n'ose pas utiliser ses pouvoirs.
- Ordre Télépathique :** Ce pouvoir permet au Psyker Assermenté d'étendre la zone d'influence d'un officier qu'il accompagne et s'utilise au début du tour du joueur cadien. S'il est lancé avec succès, le rayon de Commandement d'un des officiers de son escouade s'étend à 18 ps jusqu'au début du tour cadien suivant.
- Protection Psychique :** Les Psykers Assermentés sont particulièrement habiles pour contrer les pouvoirs psychiques des hérétiques et de la racaille extraterrestre. Si un pouvoir psychique doit affecter le Psyker Assermenté ou son unité, effectuez un test psychique, en cas de succès, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, le pouvoir adverse est annulé.
- Arc Électrique :** Des éclairs surgissent des mains du Psyker Assermenté et parcourent son corps avant de jaillir droit sur ses ennemis. Ce pouvoir s'utilise lors de la phase de tir du joueur cadien au lieu de tirer avec une arme et requiert un test psychique.

Portée 24ps Force 3 PA 6 Lourde 1D6

- Fouet Psychique :** Le Psyker Assermenté est capable de focaliser ses pouvoirs contre ses adversaires à proximité, ce qui a pour effet de faire rompre leurs artères et implorer leurs organes. Effectuez un test psychique au début de la phase d'assaut du joueur cadien. En cas de succès, le pouvoir dure jusqu'au début de la phase d'assaut cadienne suivante. Il peut être utilisé au corps à corps si le Psyker est en mesure de porter au moins une Attaque. Au lieu de combattre normalement, il obtient 1D3 Attaques (sans bonus pour avoir chargé, pour une arme de corps à corps supplémentaire, etc.) de F3 ignorant les sauvegardes d'armures (même si la cible n'est pas en contact socle à socle avec le Psyker).
- Malédiction de la Machine :** Le Psyker Assermenté pose ses mains sur un véhicule ennemi et prononce une malédiction à l'encontre de l'Esprit de la Machine. Ce pouvoir s'utilise au cours de n'importe quelle phase d'assaut au lieu d'attaquer normalement. Effectuez le test psychique au début de la phase d'assaut du joueur cadien. En cas de succès, le pouvoir dure jusqu'à la fin de la phase d'assaut en cours. Effectuez une seule Attaque de corps à corps contre le véhicule, si vous touchez, jetez 1D6 : sur un résultat de 1-3, pas d'effet ; sur 4-5, un dommage superficiel est infligé ; sur 6, un dommage important est infligé.



QG DE COMPAGNIE

0-2 ESCOUADES D'ARMES SPÉCIALES 35 PTS PAR ESCOUADE + ARMES

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde	-	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

Nombre/Escouade : 6 Gardes Impériaux.

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

Options : L'escouade entière peut recevoir des grenades à fragmentation pour +6 points, des grenades antichars pour +12 points ou des bombes à fusion pour +24 points. Jusqu'à trois figurines peuvent remplacer leur armement par l'une des armes suivantes: fuseur pour +15 points; lance-flammes pour +9 points; lance-grenades pour +12 points; fusil de sniper pour +10 points; charge de démolition pour +10 points (limitées à une seule par escouade).

Les Troupes d'Assaut Cadiennes sont souvent sollicitées pour attaquer de solides positions défensives ou pour tenir dans les situations les plus désespérées. Afin d'améliorer leurs chances, les cadiens ont appris à constituer des équipes dotées d'armes spéciales destinées à soutenir les pelotons. Leur rôle consiste à détruire les bunkers, éliminer les tanks, faire sauter les ponts, etc.



KASRKIN

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sgt. Vét. Kasrkin	16	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Kasrkin	10	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

Nombre/Escouade : Chaque escouade se compose d'un Sergent Vétéran et de quatre à neuf Kasrkin.

Armes : Fusil radiant laser, grenades à fragmentation et antichars. Le Sergent peut remplacer son fusil radiant laser par un pistolet radiant laser et une arme de corps à corps.

Options : Jusqu'à deux Kasrkin peuvent remplacer leur fusil radiant laser par un lance-flammes pour +6 points, un fuseur pour +10 points, un lance-plasma pour +10 points ou un lance-grenades pour +8 points. L'escouade entière peut recevoir des bombes à fusion pour +4 points par figurine. Une des figurines peut recevoir une radio pour +5 points.

Personnage : Le Sergent Vétéran a accès à l'Arsenal de la Garde Impériale.

Transport : L'escouade entière peut embarquer dans une Chimère pour +70 points. Reportez-vous au Codex Garde Impériale pour plus de détails.

TROUPES

Les Kasrkin constituent l'élite des soldats de Cadia. Ils sont triés sur le volet alors qu'ils font encore partie des Cadets puis enrôlés dans des académies spéciales où ils reçoivent un entraînement encore plus soutenu que celui des Troupes de Choc impériales. Leur rôle est la protection de Cadia, ce qui développe chez eux une éthique et un sens du devoir tout aussi impressionnants qu'intimidants.



PELTON DE CADETS

2-5 ESCOUADES PAR PELTON 40 PTS PAR ESCOUADE + ARMES

Un peloton de Cadets comprend entre deux et cinq escouades de Cadets. L'ensemble du peloton fonctionne comme une unique unité, y compris au corps à corps. On peut donc le considérer comme une très grosse unité de 20 à 50 figurines. L'organisation en tant qu'escouades ne sert en fait qu'à déterminer le nombre d'armes spéciales et lourdes disponibles.

Vous pouvez avoir un peloton de Cadets par peloton d'infanterie ordinaire, qui correspond aux unités dans lesquelles les Cadets seront intégrés lorsqu'ils auront fait leurs preuves. Les pelotons de Cadets ne sont pas pris en compte pour déterminer le nombre disponible d'escouades d'Infanterie Motorisée.

Les Cadets de Cadian sont des adolescents qui passent le plus clair de leur temps à s'entraîner dans la nature sous la supervision de sous-officiers, ou à livrer bataille contre d'autres unités de Cadets. Ceci les prépare efficacement à leur futur rôle de Gardes d'Assaut. Il n'est pas rare que des régiments de Cadets soient envoyés au front afin d'éprouver leur fiabilité. Chaque Cadet n'a alors qu'un espoir: faire valoir son courage pour intégrer les Troupes d'Assaut. Les Cadets sont souvent appelés par leurs aînés les Boucliers Blancs en raison de l'insigne blanc qu'ils arborent.

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cadet	-	2	2	3	3	1	3	1	5	5+

Escouades : Chaque escouade du peloton est constituée comme suit.

Nombre/Escouade : 10 Cadets.

Armes : Les Cadets sont équipés de fusils laser.

Options : Un Cadet par escouade peut remplacer son fusil laser par un lance-flammes pour +9 points ou un lance-grenades pour +12 points. Jusqu'à deux Cadets par escouade peuvent former une équipe d'arme lourde équipée d'un bolter lourd pour +15 points, d'un lance-missiles pour +20 points ou d'un autocanon pour +20 points.

"Un cadien qui n'est pas capable de réparer son fusil laser avant l'âge de dix ans n'est pas né sur la bonne planète"
Anonyme



LE SEIGNEUR CASTELLAN URSARKAR E. CREED

L'enfant qui allait devenir le Seigneur Castellan Ursarkar E. Creed de Cadia fut trouvé dans les ruines de Kasr Gallan par des soldats du 8^{ème} Régiment Cadien. Il ne voulut pas parler des horreurs dont il avait été témoin, auxquelles sa foi en l'Empereur et sa volonté d'airain lui avaient seules permis de résister. Impressionnés par son courage, les hommes du régiment l'adoptèrent et il fut intégré à une unité de conscrits, aussi appelés Boucliers Blancs, c'est là qu'il rencontra Jarran Kell. Entre les deux jeunes hommes naquit une solide amitié qui devait les unir pour le restant de leur vie, l'un était aussi taciturne que l'autre extraverti. Creed était déjà un chef naturel qu'animait sa dévotion totale à la cause impériale, lorsque son peloton de Boucliers Blancs partit dans le cadre de la Croisade Drussite qui devait durer cinq ans. Au moment où l'armée cadienne célébra sa victoire parmi les bûchers des xenos, Creed était devenu capitaine et Kell était son principal aide de camp.

Dans son nouveau rôle, Creed se montra aussi exigeant envers ses hommes qu'envers lui-même, et l'exemple qu'il donnait lui attira le respect de tous. Il appliquait la discipline rigide qui caractérisait les cadiens, mais savait également quand fermer les yeux, ce qui ne plaisait guère aux Commissaires. Creed n'avait jamais besoin de répéter un ordre : il dégagait une aura de confiance et d'autorité qui commandait l'obéissance de son entourage. Sa plus grande force résidait pourtant dans sa

compréhension intime des stratégies d'une armée cadienne, ce qui le différenciait de ses homologues officiers usant le plus souvent de leurs troupes comme d'un rouleau compresseur en basant leur victoire sur l'espoir de subir moins de pertes que l'adversaire. Creed savait combiner une défense inflexible à des contre-attaques meurtrières, ce qui le rendait aussi apte à commander une armée entière qu'un peloton isolé.

Toujours accompagné de Kell, Creed se battit lors de la migration des Hrud de 983 à 985.M41, et commanda le détachement qui pourchassa le Seigneur du Chaos Brû sur Trecondal. Sa première action en tant que Seigneur Général de Cadia le vit non seulement défaire, mais exterminer le raid d'Ulthwé sur Aurent en 992.M41. Il était alors l'officier cadien vivant le plus auréolé de succès, et seule sa basse extraction lui interdisait des postes plus élevés.

En 999.M41, un complot meurtrier élimina plusieurs membres du Haut Commandement cadien. Il existait pour de tels cas d'urgence un titre particulier, celui de Seigneur Castellan de Cadia, applicable à vie ou jusqu'à ce que l'urgence soit passée. De retour sur sa planète natale, Creed fut plébiscité par les troupes cadienne. Ses rivaux se retirèrent un par un pour le bien de tous, jusqu'à ce que l'orphelin soit nommé Seigneur Castellan de Cadia. Les sombres jours qui s'annonçaient allaient demander toute son adresse et toutes ses capacités.

Une armée cadienne d'au moins 1 500 points peut être commandée par Creed. Celui-ci a pour précepte qu'aucun officier de haut rang ne doit craindre de monter au front, et jusque-là il s'est tenu à cette opinion. Son vieux camarade le Sergent-Major Kell, responsable de sa protection, se bat à ses côtés. Si le QG de Compagnie est doté d'une Chimère, Creed et Kell peuvent la réquisitionner, et ses occupants originels devront se battre à pied. Si vous choisissez cette option, vous devez en faire part à votre adversaire avant le déploiement.

Ursarkar Creed et Jarran Kell sont toujours choisis ensemble, mais sont des personnages indépendants pouvant rejoindre des unités différentes si vous le désirez. Les deux hommes doivent être utilisés tels que décrits ci-dessous, et n'occupent qu'un seul choix QG du schéma de structure d'armée : la valeur en point de Creed comprend celle de Kell. Tuer ou blesser Kell ne rapporte aucun Point de Victoire à l'adversaire, seules les blessures infligées à Creed sont prises en compte à ce niveau.

URSARKAR CREED

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Creed	125	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Équipement : Signe particulier (pistolets), champ réfracteur, armure carapace, paire de pistolets radiant laser (comptent comme une paire de pistolets radiant jumelés pour ce qui est des tirs, et comme une arme de corps à corps additionnelle en assaut).

RÈGLES SPÉCIALES

Discipline de Fer

Maître Stratège : Si la mission est déterminée en fonction de la valeur stratégique, l'armée qui comprend Creed peut toujours choisir laquelle jouer. De plus, le joueur peut soit choisir librement sa zone de déploiement, soit faire relancer les dés pour déterminer qui joue en premier.

SERGENT-MAJOR JARRAN KELL

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kell	-	5	5	3	3	3	4	3	8	4+

Si Creed est silencieux et calculateur, Kell est sa voix, tonitruante et rugissante comme il sied à un sous-officier. Sa mission personnelle est de garder Creed en vie et ses nombreuses cicatrices le prouvent. Adversaire redoutable, sa voix amplifiée couvre les cris des blessés et assure que les ordres de Creed sont suivis à la lettre. Bien qu'il ne soit que sous-officier, Kell bénéficie de tous les avantages des officiers, y compris la règle spéciale *Commandement*.

Équipement : Médaille Pourpre, armure carapace, bannière régimentaire, gantelet énergétique, épée énergétique. La bannière de Kell est celle du 8^{ème} régiment et est la seule que votre armée peut posséder.

RÈGLES SPÉCIALES

Discipline de Fer

Médaille Pourpre : La Médaille Pourpre est une distinction accordée aux soldats ayant subi les pires blessures sans avoir perdu leur foi en l'Empereur ni leur envie de se battre. Un homme ayant obtenu cette décoration est pratiquement impossible à arrêter. La première fois que le porteur de la Médaille Pourpre subit une mort instantanée, il perd un seul Point de Vie mais ne meurt pas.

Garde du Corps : S'il se trouve dans un rayon de 2ps autour de Creed, Kell peut changer de place avec lui au début de n'importe quelle phase d'assaut. Il affrontera alors les adversaires de Creed, et vice-versa.

Ce que j'exige de mes officiers? Qu'ils soient prêts à accomplir leur devoir, le feu dans les yeux et la prière aux lèvres.

Seigneur Castellan Ursarkar E. Creed



URSARKAR CREED SUPERVISE LA DESTRUCTION DES CATAPHRACCTAIRES DE VOLSCANI A LA BATAILLE DES CHAMPS-DE-TYROK



LES ÉGARÉS ET LES DAMNÉS

Les divinités du Chaos ont à leur disposition d'innombrables esclaves: tout d'abord leurs démons, qu'ils soient d'une stature surhumaine ou plus modestes, puis leurs serviteurs mortels qui habitent les mondes-démons et chantent les louanges de leurs maîtres par leurs œuvres, corvées, massacres, sacrifices... et plus si affinités. Viennent ensuite les Marines du Chaos, les plus dévoués et les favoris des dieux. Une armée des Égarés et des Damnés représente une force combinée de ces trois éléments. De tels contingents sont souvent commandés par un redoutable Space Marine du Chaos, un Prince Démon ou encore un charismatique Démagogue, voire un Renégat ou un quelconque

Archérétique ayant attiré l'attention des puissances du Chaos. Les armées de ces individus répondent souvent à des conceptions personnelles dont la stratégie et les choix tactiques défient toute logique militaire rationnelle. Leurs soldats peuvent être disciplinés et bien armés tout en bénéficiant du soutien de véhicules blindés et d'armes lourdes, ou au contraire n'être qu'un ramassis de mutants aux armes primitives, de monstres et de démons. Les attaques imprévisibles de ces hordes sont un véritable cauchemar, que ce soit pour les généraux ennemis dont les tactiques sont entièrement à revoir, que pour les simples fantassins qui vont devoir leur faire face.

LISTE D'ARMÉE D'UNE HORDE DU CHAOS

Une Horde du Chaos se compose des unités suivantes. Notez que la possession du Codex Garde Impériale n'est nécessaire que si vous comptez inclure des choix de Soutien et d'Attaque Rapide de Renégats.

- QG** Archérétique** (compte comme un Lieutenant ou un Sorcier du Chaos); Champion Marine du Chaos; Démon Majeur**
- ÉLITE** Mutants Géants; Space Marines du Chaos Possédés**; Bandes de Démons**
- TROUPES** Renégats; Mutants (y compris les Zombies de la Peste); Hordes Vociférantes** (comptent comme des Nurglings)
- ATTAQUE RAPIDE** Chiens du Chaos; Meutes Démoniaques**; Éclaireurs Renégats** (Sentinelles, Cavaliers, Hellhound)*
- SOUTIEN** Defiler**; Enfants du Chaos; Tank Renégat** (Leman Russ, Basilisk)*

* Une seule unité d'Éclaireurs Renégats ou de Tank Renégat peut être sélectionnée par choix de Troupes de Renégats.

** Ces unités sont issues des Codex Marines du Chaos et Garde Impériale, les autres de la liste d'armée des Hordes du Chaos.

Notes: Les unités de Renégats sélectionnées comme choix obligatoire doivent compter l'effectif maximum de figurines. Les unités de Hordes Vociférantes ne sont pas limitées par le nombre de figurines portant la *marque de Nurgle*, étant donné qu'elles représentent des Enfants du Chaos de faible puissance, divers démons mineurs et autres petites créatures infernales.

De plus, les Hordes du Chaos peuvent inclure les unités suivantes du Codex Marines du Chaos en tant qu'alliés: 0-1 QG, 0-1 Élite, 0-2 Troupes, 0-1 Attaque rapide. Les unités alliées ne peuvent pas être utilisées pour remplir les choix obligatoires. Les unités portant une marque du Chaos occupent toujours des choix d'Élite.

RÈGLES SPÉCIALES

Valeur Stratégique: Les Hordes du Chaos ont une valeur stratégique de 1D3.

Sentinelles: 10 Renégats ou Mutants (pour les missions utilisant cette règle spéciale).

Icônes et Invocation de Démons: Les Hordes du Chaos invoquent souvent des démons sur le champ de bataille. Toutes les règles du Codex Marines du Chaos concernant l'invocation de démons s'appliquent aux Hordes du Chaos. Les unités de Renégats et de Mutants peuvent être dotées d'Icônes du Chaos pour invoquer leurs démons. Les Agitateurs et les Chefs ne peuvent pas être l'hôte d'un démon.

Compétences de Vétérans: Seules les unités de Marines du Chaos peuvent être dotées de Compétences de Vétérans.

Règles Spéciales des Légions: Celles-ci ne s'appliquent qu'aux unités et personnages Marines du Chaos issus de la légion, et non aux autres unités des Égarés et des Damnés.

Améliorations de Véhicules: Les véhicules d'une Horde du Chaos ne peuvent recevoir que des améliorations issues de la liste d'origine du véhicule: par exemple, un Defiler ne peut être doté que d'améliorations du Codex Marines du Chaos, tandis qu'un Leman Russ Renégat ne peut recevoir que des améliorations du Codex Garde Impériale.

NOUVELLES ARMES

Armes à Feu: La multitude d'armes différentes utilisées par les serviteurs du Chaos défie toute classification, qu'il s'agisse d'arquebuses tirant leur puissance du Warp ou de pistolets semi-organiques. Elles suivent donc toutes les règles génériques des *Armes à Feu* et disposent du profil suivant:

Arme à Feu	Portée	Force	PA	Notes
	24 ps	4	6	Tir rapide; Surchauffe (comme les armes à plasma)

Mitrailleuse: Très prisées par les individus peu recommandables qui forment le gros des forces du Chaos, des mitrailleuses sont souvent dérobées aux Forces de Défense Planétaires ou fabriquées sur les mondes-démons de l'Œil de la Terreur.

Mitrailleuse	Portée	Force	PA	Notes
	36 ps	4	6	Lourde 3 (Assaut 3, si employée par un Mutant Géant)

CHAMPION MARINE DU CHAOS



	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Champion	27	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

QG

Nombre/Escouade: 1-3. Vous pouvez inclure de 1 à 3 Champions Marines du Chaos comptant comme un seul choix QG. Chacun d'entre eux doit être alloué à une unité de Renégats ou de Mutants avant le déploiement.

Armes: Pistolet bolter et arme de corps à corps ou bolter.

Personnage: Chaque Champion peut avoir jusqu'à 75 points d'équipement issu de l'Arsenal Marines du Chaos au prix indiqué, à l'exception des marques du Chaos. Pour représenter la voie hors norme qu'a empruntée le Champion, leurs effets et coûts sont modifiés comme suit:

- Marque de Khorne (10 points): Le Champion possède 3 Attaques sur son profil.
- Marque de Nurgle (10 points): Le Champion possède une Endurance de 5. Son Endurance de base de 4 est cependant utilisée pour résoudre les *morts instantanées*.
- Marque de Slaanesh (5 points): Le Champion possède une Initiative de 5.
- Marque de Tzeentch (10 points): Le Champion est un *Sorcier*.
- Marque du Chaos Universel (20 points): Permet de relancer les tests de moral ratés.

Note: A l'exception de la Marque du Chaos Universel, les effets d'une marque du Chaos ne s'appliquent pas à l'unité que le Champion commande. Un Champion portant une Marque du Chaos a accès à l'arsenal spécifique de son dieu tutélaire.

Certains Space Marines du Chaos décident de quitter leur légion pour suivre leur propre voie, que ce soit par ambition, à cause d'une rivalité, d'une vendetta ou par ordres de leur divinité tutélaire. Des individus aussi puissants ont toutes les chances de rapidement s'élever au rang de tyran, despote ou chef de guerre d'une bande de serviteurs du Chaos.



MUTANTS GÉANTS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mutant Géant	25	4	2	6	4	3	3	2	7	5+
Chef Mutant Géant	+30	4	2	6	4	4	4	3	8	5+

Nombre/Escouade: 3-10.

Armes: Dents, griffes, masse musculaire. Parfois quelques grosses armes contondantes ou tranchantes.

Options: La bande peut être équipée d'armes à feu pour +2pts par figurine. Jusqu'à deux figurines par unité peuvent compter comme étant équipées d'un lance-flammes pour +6pts par figurine ou d'une mitrailleuse pour +5pts par figurine. La bande peut être dotée d'une peau écailleuse (svg d'armure de 4+, -1 en Initiative) pour +5pts par figurine.

Personnage: Un des Mutants Géants peut être promu Chef pour +30pts. Cette promotion ne lui permet que d'obtenir un meilleur profil, il ne peut choisir d'équipement supplémentaire de l'arsenal (il peut en revanche recevoir les options habituelles de l'unité).

ÉLITE

Les mutations sont chose courante au sein des légions du Chaos car les Dieux Sombres ont tendance à répandre leurs bienfaits sans logique visible. Les Mutants Géants sont les pires représentants de leur espèce: énormes, résistants, dotés d'une force prodigieuse et d'un intellect inversement proportionnel à celle-ci. Il est impossible de savoir si ceux-ci ont jadis été humains, certains arborent des têtes bestiales et des écailles qu'on trouverait plus à leur place sur un Grox. Au combat, de telles créatures se regroupent instinctivement autour d'un de leurs congénères particulièrement massif ou vociférant.





TROUPES

Les Renégats se sont détournés de la lumière de l'Empereur et ont rejoint les forces des ténèbres. Mercenaires, pirates, déserteurs et autres traîtres marchent sous les bannières des Croisades Noires, dans l'espoir que leur perfidie sera récompensée par la richesse, le pouvoir ou le prestige. Lorsque l'étoile du Chaos se lève, des régiments, voire des mondes entiers se rebellent pour survivre et poursuivre encore quelque temps leur misérable existence. Certaines unités sont menées par des Marines du Chaos tentant de former leur propre légion, eux-mêmes sous la tutelle d'un maître plus puissant tant que cela sert leurs intérêts. Les Renégats sont généralement bien équipés, avec des armes volées ou récupérées, et ne se sont pas encore suffisamment engagés sur la voie de la damnation pour que cela ait amoindri leurs capacités martiales.



La plus grande partie d'une Horde du Chaos est composée d'une marée visqueuse de répugnants Mutants. Il s'agit des rebuts des mondes-démons de l'Œil de la Terreur, où des masses innombrables adressent leurs prières impies à des abominations sans nom. Les plus féroces et les moins infirmes se battent pour prendre place à bord des flottes du Chaos, dans le seul espoir de tuer et de piller, voire d'obtenir les faveurs des capricieux dieux du Chaos. Parfois, ces monstres peuvent être menés au combat par un Marine du Chaos, auquel cas un individu aussi favorisé par les dieux est vénéré tel un messie.

Zombies de la Peste

Pour représenter les hordes de Zombies de la Peste ayant sévi lors de la Treizième Croisade Noire, utilisez des Mutants *bouffis*. Les Zombies ne peuvent ni recevoir d'arme, ni être commandés par un Chef. En contrepartie, ils sont *sans peur* et réussissent donc tout test de moral ou de commandement qu'ils sont amenés à effectuer. Ils ne peuvent pas non plus être *bloqués*. En raison de leur démarche titubante, ils se déplacent toujours comme s'ils étaient en terrain difficile.

RENÉGATS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Renégat	8	3	3	3	3	1	3	1	6	5+
Agitateur	+10	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Nombre/Escouade : 5-15.

Armes : Fusil laser et grenades à fragmentation.

Options : Toute figurine peut échanger gratuitement son fusil laser contre un fusil mitrailleur, un fusil, ou un pistolet laser/mitrailleur et une arme de corps à corps. Une seule figurine peut porter une Icône du Chaos pour +5 pts. L'une des figurines peut échanger son arme contre un lance-flammes pour +3 pts, un fuseur pour +10 pts, un fusil de sniper pour +5 pts, un lance-plasma pour +10 pts, une mitrailleuse pour +10 pts ou un lance-grenades pour +10 pts. Deux Renégats peuvent former une équipe d'arme lourde qui a accès aux armes suivantes : bolter lourd pour +10 pts, canon laser pour +20 pts, autocanon pour +15 pts, mortier pour +15 pts ou lance-missiles pour +15 pts. L'escouade entière peut être équipée de grenades antichars pour +2 pts par figurine.

Personnage : Pour +10 pts, l'un des Renégats peut être promu Agitateur et recevoir jusqu'à 15 pts d'équipements et d'armes issus de l'arsenal des Marines du Chaos, à l'exception des marques du Chaos, armes démons, dons, etc.

Transport : Les escouades de Renégats comptant 10 figurines ou moins et n'étant pas commandées par un Champion en armure Terminator peuvent embarquer à bord d'un Rhino (ayant une CT de 3) pour +50 pts ou d'une Chimère pour +70 pts. Les unités embarquées ne comptent plus comme des choix de Troupes mais d'Attaque Rapide.

RÈGLES SPÉCIALES

Infiltration : Les Renégats ont souvent une bonne connaissance du terrain, et ont généralement recours aux pires trahisures pour obtenir un quelconque avantage. Pour représenter ceci, les Renégats possèdent la compétence de vétérans *Infiltrateurs*, décrite page 19 du Codex Marines du Chaos.

MUTANTS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mutant	6	3	2	3	3(4)	1	3	1(2)	7	5+
Chef Mutant	+10	3	2	3	3(4)	2	3	2(3)	8	5+

Nombre/Escouade : 15-30.

Armes : Diverses armes primitives telles que des lances, des pistolets, des bombes, des massues et des épieux, comptant comme une (et une seule) arme de corps à corps et des grenades à fragmentation.

Options : L'escouade peut gratuitement remplacer ses armes de corps à corps par des armes à feu ou par des pistolets laser/mitrailleurs pour +1 pt/figurine. L'escouade peut être équipée de grenades antichars pour +2 pts/figurine. Jusqu'à trois figurines peuvent porter des Icônes du Chaos pour +3 pts chacune. Jusqu'à deux figurines peuvent porter l'équivalent d'un lance-flammes pour +3 pts/figurine ou une mitrailleuse pour +5 pts/figurine.

Personnage : Pour +10 pts, l'un des Mutants peut être promu Chef Mutant et recevoir jusqu'à 15 pts d'équipements et d'armes issus de l'arsenal des Marines du Chaos, à l'exception des marques du Chaos, des armes démons, des dons, etc.

Bénédition des Dieux : Celles-ci sont l'équivalent des dons démoniaques décrits dans le Codex Marines du Chaos. Les Mutants sont toujours dotés de *Résistance Démoniaque* (+1 en Endurance) et (le croirez-vous) de *Mutation Démoniaque* (+1 Attaque), toutes deux prises en compte dans le profil ci-dessus.

L'escouade entière peut recevoir l'une des bénédictions suivantes pour le coût en points indiqué. Certaines bénédictions sont associées à un dieu particulier : elles ne lui sont toutefois pas réservées, et ne doivent pas être confondues avec les marques du Chaos.

- **Bouffi** (Zombies de la Peste - Nurgle) : +3 pts par figurine. Sauvegarde d'armure de 4+.
- **Massif, Fort et/ou Tête de Bouc** (Khorne/Chaos Universel) : +3 pts par figurine. Compte comme *Force Démoniaque* (+1 en Force).
- **Horrible, Hypnotique et/ou Couleurs Vives** (Slaaneshi) : +2 pts par figurine. Compte comme *Visage Démoniaque* (-1 au Commandement ennemi en assaut).
- **Saut, Lévitiation ou Ailes** (Tzeentch) : +6 pts par figurine. Compte comme *Vitesse Démoniaque* (se déplace en suivant les règles de la cavalerie).



CHIENS DU CHAOS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chien du Chaos	10	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

Nombre/Escouade : 5-10.

Armes : Dents.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalerie : Les Chiens du Chaos suivent les règles de la cavalerie, voir page 93 du livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

ATTAQUE RAPIDE

Les Chiens du Chaos sont des prédateurs cauchemardesques : leurs puissantes mâchoires sont hérissées de dents acérées et une écume sanglante en dégouline en permanence. Leurs corps sont tordus et déformés par le pouvoir du Warp, leur chair et leurs muscles luisants restent visibles au travers des plaies qui suintent sous leur fourrure sale. En dépit de leur apparence répugnante, ce sont des bêtes agiles et fortes, leur course pouvant les amener sur leurs proies en quelques bonds.

ENFANTS DU CHAOS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Enfant du Chaos	20	3	0	5	5	2	3	D6	9	3+

Nombre/Escouade : 3-5.

Armes : Dents, griffes, tentacules, dards, pseudopodes, etc.

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Aléatoires : Les Enfants du Chaos frappent plus ou moins aveuglément de leurs (trop) nombreux membres. Pour représenter ceci, ils disposent d'un nombre aléatoire d'Attaques, déterminé en jetant 1D6 au début de chaque phase d'assaut.

Sans Peur : Absolument incapables de raisonner, les Enfants du Chaos réussissent automatiquement tout test de moral ou de blocage qu'ils sont appelés à effectuer.

Stupidité Proverbiale : Vous devez effectuer un test de Commandement pour chacune de vos unités d'Enfants du Chaos au début de votre tour. En cas d'échec, l'unité ne pourra se déplacer ni lancer d'assaut lors de ce tour. Les Enfants du Chaos déjà engagés au corps à corps n'ont pas à effectuer ce test : leur folie meurtrière prend le pas sur leur stupidité. Les personnages indépendants ne peuvent pas rejoindre les unités d'Enfants du Chaos.

SOUTIEN

S'engager sur la voie du Chaos est une aventure risquée : certains accèdent au pouvoir et à la richesse, d'autres sont réduits à l'état de bêtes par les pouvoirs corrompeurs du Warp. Les Enfants du Chaos sont des masses palpitantes de chair, d'os et de nerfs que la logique voudrait mortes ou tout du moins immobiles. Mais ces créatures se déplacent, chassent, ont faim et... le résultat est trop horrible pour être décrit en ces lignes. Les hordes du Chaos utilisent les Enfants du Chaos comme troupes de choc, lâchant des meutes de ces monstres sur l'ennemi dans l'idée de le noyer sous une marée démente, bondissante et écumante de tentacules.





FORCE DE FRAPPE D'ULTHWÉ

Quand vint la fin du quarante et unième millénaire, la consultation des runes par les Grands Prophètes n'était plus porteuse que de sombres présages. Les pires soupçons d'Eldrad se confirmèrent le jour où Maugan Ra passa le portail principal du vaisseau-monde accompagné par son impressionnante garde de Faucheurs Noirs. La présence du Seigneur Phénix sur Ulthwé confirmait le péril qui guettait la communauté, dans l'heure, le Conseil des Prescients l'avait rejoint pour tenir une assemblée.

Derrière les portes closes de la Chambre des Esprits, ils avaient vainement sondé les méandres de la probabilité pour y déceler un chemin sûr au travers de la tourmente qui s'annonçait, mais l'échelle du conflit à venir était telle que les effectifs des mon-keigh comme ceux des esclaves du Chaos les dépassaient plusieurs millions de fois en nombre. Il n'y avait pour Eldrad qu'un moyen d'altérer la course du destin sur autant de théâtres de conflits.

Alors même que l'Avatar d'Ulthwé s'éveillait et que la Lance de Khaine se rassemblait autour de lui, Eldrad fragmenta sa conscience pour investir d'une part de sa psyché des centaines de pierres-esprits consacrées. Maugan Ra rassembla les Gardiens Noirs et les divisa en petites forces de frappe capables de se mouvoir rapidement dans les circonvolutions de la Toile. Une des pierres-esprits ayant été confiée au meneur de chaque détachement, Eldrad put disperser sa présence sur l'intégralité du secteur afin de guider toutes les forces d'intervention qui allaient pouvoir jaillir au cœur de chaque bataille, précisément et au moment opportun. La garde des Faucheurs Noirs de Maugan Ra vint renforcer les rangs des Gardiens, et chaque habitant du vaisseau-monde apte à revêtir le masque de l'Archonte le fit pour se joindre à ses frères.

Quand l'orage éclata, Ulthwé était prêt à frapper comme la foudre.

RÈGLES SPÉCIALES DES FORCES DE FRAPPE D'ULTHWÉ

Sortie de la Toile : Quelle que soit la mission, au moins la moitié (arrondie au supérieur) des unités d'une Force de Frappe d'Ulthwé doivent être mises à part avant le déploiement et conservées en *réserve*, pour entrer en jeu par un Portail Spectral comme décrit ci-dessous. Toute unité dotée d'un Portail Spectral commence automatiquement la partie sur la table en suivant les règles de déploiement normales. Les unités d'une Force de Frappe d'Ulthwé qui battent en retraite doivent le faire en direction du Portail Spectral le plus proche s'il en a déjà été placé un sur la table, elles obéissent sinon aux spécifications de la mission. Si au moins une figurine d'une unité en retraite passe sur le Portail, l'unité entière est retirée du jeu comme si elle avait quitté la table par son bord de table. Si la dernière figurine porteuse d'un Portail Spectral présente sur la table est détruite, le Portail est centré sur elle et immédiatement ouvert.

Repli Stratégique : Les Gardiens Noirs hautement disciplinés des Forces de Frappe d'Ulthwé savent bien que la retraite est souvent la seule option pour préserver leurs effectifs, et préfèrent se replier à l'abri de la Toile plutôt que de mettre leur vaisseau-monde en danger par une mort inutile. Les Gardiens Noirs, ainsi que les Motojets et les Batteries d'Armes d'Appui forcés de battre en retraite ne se rallient pas et doivent continuer de fuir, même si l'unité n'est pas à moins de la moitié de ses effectifs. Toute unité retirée du jeu pour cette raison avec plus de 50% de ses figurines ne rapporte à l'adversaire que la moitié de sa valeur en Points de Victoire.

Infanterie Légère : Une Force de Frappe d'Ulthwé ne peut pas inclure d'autres véhicules que des Vypers et des Marcheurs de Combat. Tous les autres véhicules eldars seraient trop gros pour manœuvrer dans les délicats couloirs de la Toile sans risquer de l'endommager.

Défenseurs d'Ulthwé : Du fait de leur relative rareté au sein du vaisseau-monde Ulthwé, une seule escouade de Guerriers Aspects peut être incluse dans chaque Force de Frappe. Les Faucheurs Noirs ne comptent pas dans le cadre de cette restriction. Notez que le personnage spécial Maugan Ra peut être choisi sans le consentement de l'adversaire (voir Seigneurs Phénix, page 42 du Codex Eldars).

ARSENAL

En plus de ceux donnés dans l'Arsenal du Codex Eldars, les Grands Prophètes et Archontes d'une Force de Frappe d'Ulthwé peuvent être équipés des objets suivants pour le coût indiqué.

Portail Spectral (50 points)

Cette forme de portail mobile est une version réduite de ceux utilisés par les eldars pour relier différents endroits via la Toile. Si elle ne tire pas et n'utilise pas la règle de *Course*, la figurine qui le transporte peut l'activer lors d'une phase de tir. Placez un gabarit d'explosion en contact avec elle : les *réserves* de la Force de Frappe d'Ulthwé peuvent désormais entrer en jeu en sortant du gabarit du *Portail Spectral*, sans jet de dispersion et sans risquer d'être tués. Le portail ne peut pas être détruit, une fois activé, il reste en place et la figurine qui le transportait est libre de se déplacer. Si une unité devient disponible et que le *Portail Spectral* n'a pas encore été ouvert, elle entre automatiquement sur la table au tour qui suit son activation. Les personnages sur motojet ne peuvent pas transporter de *Portail Spectral*. Il est impossible de se déplacer sur un Portail, mais celui-ci ne bloque pas les lignes de vue.

Pierre Nomade (25 points, une seule par armée)

Une *Pierre Nomade* est une pierre-esprit pouvant être habitée par une portion de l'esprit d'un eldar, et c'est grâce à elles et aux esprits de ses semblables qu'Eldrad Ulthran peut guider les Forces de Frappe d'Ulthwé au travers de la Toile et coordonner leurs attaques. Si un psyker étant toujours en *réserve* dispose d'une *Pierre Nomade*, le joueur eldar peut relancer un de ses jets de *réserve* par tour, quel qu'en soit le résultat. De plus, son esprit étant lié à la pierre, ce psyker peut puiser dans les immenses réserves d'énergie psychique qui y sont emmagasinées. Une fois par partie, le porteur peut déclencher une *Tempête Surnaturelle* en plus de tout autre pouvoir dont il dispose. Ce pouvoir est lancé automatiquement et sa portée ne peut pas être allongée par *Augmentation*.

Pouvoir Psychique : Augmentation (5 points)

Les Archontes du Conseil des Prescients peuvent recevoir le pouvoir *Augmentation* au lieu d'un de ceux de la liste du Codex Eldars. *Augmentation* nécessite que l'Archonte réussisse un test psychique et s'utilise lorsqu'un Prophète du Conseil réussit à lancer un pouvoir. En cas de succès, la portée du pouvoir du Prophète est doublée. Rappelez-vous qu'un Archonte ne peut utiliser *Augmentation* qu'une fois par tour et que chaque pouvoir de Prophète ne peut être amélioré qu'une seule fois : vous ne pouvez pas doubler la portée d'un pouvoir puis la doubler encore grâce à un autre Archonte. Notez qu'un Archonte doit rester dans le Conseil des Prescients pour pouvoir utiliser *Augmentation*. Si un Archonte rate sa tentative, un deuxième Archonte peut tenter d'améliorer le même pouvoir.



LISTE D'ARMÉE D'ULTHWÉ

Une Force de Frappe d'Ulthwé se compose des unités suivantes issues du Codex Eldars, ainsi que des nouvelles unités mentionnées.

QG
ÉLITE
TROUPES
ATTAQUE RAPIDE
SOUTIEN

0-1 Lance de Khaine, 0-1 Conseil des Prescients
 Vengeurs^{1*}, Banshees^{1*}, Dragons de Feu^{1*}, Scorpions^{1*}, Rangers^{1*}
 Escouade de Gardiens Noirs de Choc, Escouade de Gardiens Noirs Défenseurs
 Escadron de Gardiens Noirs sur Motojet, Escadron de Vypers des Gardiens Noirs, Aigles Chasseurs^{1*}
 Escadron de Marcheurs de Combat des Gardiens Noirs, Batterie d'Armes d'Appui des Gardiens Noirs, Faucheurs Noirs^{*}

¹ A l'exception des Faucheurs Noirs, une Force de Frappe ne peut comprendre qu'une seule escouade de Guerriers Aspects.
^{*} Ces unités sont issues du Codex Eldars, les autres de la liste d'armée des Forces de Frappe d'Ulthwé.

0-1 LANCE DE KHAINE

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Avatar	80	10	0	6	6	4	5	3	10	5+
Archonte	11	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Escouade: La Lance de Khaine, constituée d'un Avatar et d'une escorte d'Archontes, compte comme un seul choix QG. L'Avatar doit être accompagné de 2 à 5 Archontes. Ceux-ci peuvent ensuite être détachés de la Lance de Khaine pour rejoindre des escouades de Gardiens comme cela est détaillé dans la liste d'armée du Codex Eldars, la Lance de Khaine doit cependant toujours conserver au moins deux Archontes.

Options: Les Archontes peuvent recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal du Codex Eldars, mais doivent chacun porter une lance chantante ou une lame sorcière.

Pouvoir d'Archonte: Chaque Archonte doit recevoir un unique pouvoir d'Archonte pour le coût indiqué dans l'Arsenal du Codex Eldars.

Armure Runique: Voir la section Équipement du Codex Eldars pour les détails.

RÈGLE SPÉCIALES

Sans Peur: Tant que l'Avatar est présent sur la table, la Lance de Khaine est *sans peur* et réussit automatiquement tout test de moral ou de blocage qu'elle est amenée à effectuer.

Avatar: Toutes les règles spéciales de l'Avatar données dans le Codex Eldars s'appliquent à celui de la Lance de Khaine, sauf qu'il ne compte plus comme un personnage indépendant.

Note: N'oubliez pas qu'une caractéristique ne peut jamais être amenée au-dessus de 10 (pas même la CC de l'Avatar si l'un de ses Archontes a le pouvoir Maîtrise).

0-1 CONSEIL DES PRESCIENTS

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Prophète	+40	5	5	3	4	3	5	1	10	4+
Archonte	+11	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Escouade: Le Conseil des Prescients constitue une seule unité, composée de 2 Grands Prophètes et de 3 Archontes pour un coût de 90 points.

Options: Vous pouvez ajouter au Conseil des Prescients jusqu'à 3 Grands Prophètes pour +40 points chacun. Si Eldrad Ulthran fait partie de l'armée, il compte comme un choix QG mais doit rejoindre le Conseil des Prescients et y rester jusqu'à la fin de la partie.

Vous pouvez ajouter dans le Conseil autant d'Archontes que vous le souhaitez pour +11 points par Archonte.

Les Grands Prophètes et les Archontes ont accès à tout l'équipement de l'Arsenal du Codex Eldars, à l'exception des motojets qui sont interdites aux Grands Prophètes (lesquels sont bien trop âgés et guindés pour faire les zazous dans les airs!)

RÈGLE SPÉCIALES

Pouvoirs Psychiques: Chaque Grand Prophète doit recevoir de 1 à 4 pouvoirs de Grand Prophète, pour le prix indiqué dans l'Arsenal du Codex Eldars. Les Archontes doivent recevoir un pouvoir d'Archonte de l'Arsenal du Codex Eldars.

Armure Runique: Voir la section Équipement du Codex Eldars pour les détails.

Archontes en Mission: Vous pouvez dépêcher des Archontes du Conseil pour commander des unités de Gardiens Noirs, comme cela est détaillé dans la liste d'armée du Codex Eldars. Néanmoins, vous devez laisser au moins 3 Archontes dans le Conseil.

QG

Dans les situations les plus critiques, Ulthwé fait accompagner son Avatar par une garde rapprochée connue comme la Lance de Khaine et constituée de psykers de bataille choisis dans le chœur chargé de l'éveil du dieu. Les Archontes de la Lance ont auparavant passé plusieurs siècles à suivre la Voie du Guerrier, cela afin de renforcer leur connexion psychique avec l'Avatar. En conjonction avec l'incarnation vivante de leur divinité de la guerre, la Lance de Khaine est une force que pratiquement rien ne peut arrêter.



La force d'Ulthwé réside surtout dans son Conseil des Prescients. Durant les conflits majeurs, celui-ci adopte un rôle très actif en déterminant par divination où faire peser la puissance du vaisseau-monde avant d'ouvrir les Portails Spectraux qui permettent à leurs frères d'armes d'effectuer les attaques foudroyantes caractéristiques des actions militaires d'Ulthwé.





TROUPES

Étant une armée de métier plutôt qu'une milice, les Gardiens Noirs reçoivent des entraînements spécifiques en fonction de leurs aptitudes. A ce jour, personne n'a pu les classer dans la catégorie des ennemis ou celle des sauveteurs providentiels. Une Force de Frappe d'Ulthwé en comprend généralement plusieurs unités de tailles diverses, toutes entraînées à tirer profit de l'effet de surprise au sortir de la Toile.

ATTAQUE RAPIDE

Les escadrons d'élite des pilotes de motojets sont très souvent les premiers à émerger d'un Portail Spectral, s'élançant de l'éther dans une tornade d'électricité crépitante pour partir harceler les lignes ennemies du tir précis de leurs catapultes shuriken.

Ulthwé envoie fréquemment ses Vypers prendre position sur les flancs ou l'arrière de l'ennemi, où elles pourront viser les points faibles des blindages adverses lors de frappes précises et dévastatrices.

SOUTIEN

Afin de clouer d'emblée l'ennemi sur place, les armes d'appui des forces de frappe d'Ulthwé sont souvent déjà en place avant que le gros de l'infanterie ne surgisse de la Toile. L'arsenal considérable que transporte chaque Marcheur de Combat vient compléter ces tirs de soutien.

ESCOUADE DE GARDIENS NOIRS DÉFENSEURS

Référez-vous à la description des Gardiens Défenseurs de la liste d'armée du Codex Eldars. Les Gardiens Noirs Défenseurs ont cependant une CT de 4 et suivent la règle de *Repli Stratégique*. L'escouade peut être rejointe par un Archonte de la Lance de Khaïne ou du Conseil des Prescients mais elle ne peut pas embarquer dans un Serpent.

ESCOUADE DE GARDIENS NOIRS DE CHOC

Référez-vous à la description des Gardiens de Choc de la liste d'armée du Codex Eldars. Les Gardiens Noirs de Choc ont cependant une CC de 4 et suivent la règle de *Repli Stratégique*. L'escouade peut être rejointe par un Archonte de la Lance de Khaïne ou du Conseil des Prescients mais elle ne peut pas embarquer dans un Serpent.

ESCADRON DE GARDIENS NOIRS SUR MOTOJET

Référez-vous à la description des Escadrons de Motojets de la liste d'armée du Codex Eldars. Les Escadrons de Gardiens Noirs sur Motojet ont cependant une CT de 4 et suivent la règle de *Repli Stratégique*. L'unité peut être rejointe par un Archonte du Conseil des Prescients ou de la Lance de Khaïne.

O-1 AIGLES CHASSEURS

Les Aigles Chasseurs gardés en réserve peuvent au choix se déployer grâce aux règles normales de leurs ailes ou en sortant d'un Portail Spectral, auquel cas ils ne peuvent pas faire usage de leurs lance-grenades d'Aigle Chasseur.

ESCADRON DE VYPERS DES GARDIENS NOIRS

Référez-vous à la description des escadrons de Vypers. Cependant, les Vypers pilotées par des Gardiens Noirs valent 60 points chacune et ont une CT de 4.

ESCADRON DE MARCHEURS DE COMBAT DES GARDIENS NOIRS

Référez-vous à la description des escadrons de Marcheurs de Combat. Cependant, les Marcheurs de Combat pilotés par des Gardiens Noirs valent 45 points chacun (avant achat des armes) et ont une CT de 4.

BATTERIE D'ARMES D'APPUI DES GARDIENS NOIRS

Référez-vous à la description des Batteries d'Armes d'Appui. Cependant, les Batteries d'Armes d'Appui des Gardiens Noirs ont une CT de 4 et sont sujettes aux règles de *Repli Stratégique*. L'unité peut être rejointe par un Archonte du Conseil des Prescients ou de la Lance de Khaïne.



ROYAUME-UNI
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd.,
Lenton, Nottingham,
NG7 2WS

FRANCE
Games Workshop,
Europarc de Pichaury - BP 419
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix en Provence - Cedex 3

CANADA
Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Units 2 & 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8



ŒIL DE LA TERREUR

La Treizième Croisade Noire d'Abaddon le Fléau éclipe par son ampleur toutes les incursions précédentes. Il a réussi à unir sous sa bannière, et sous le regard de ses sombres protecteurs, toutes les factions rivales des ennemis de l'Humanité. L'Œil de la Terreur, un vortex d'énergies Warp qui s'étend sur un demi-secteur, déverse ses légions infernales de mutants, de traîtres, d'hérétiques et autres abominations. A leur tête, Abaddon en personne mène ses légions de Marines du Chaos. Des haines vieilles de dix mille ans ont été mises de côté dans un but commun : l'annihilation totale de l'Imperium.

"Le Fléau est de retour et la force seule ne suffira pas à l'arrêter. Son unique désir est de rougir les étoiles du sang de ses ennemis, une horde sans fin de mutants et de démons attend son bon vouloir, prête à dévorer Cadia vivante. Hélas, il n'en restera pas là.

Si notre foi en l'Empereur et la puissance de nos armées sont assez fortes, les séides du Chaos pourront être repoussés vers l'enfer d'où ils ont jailli. Dans le cas contraire, l'Humanité entière périra."

Seigneur Inquisiteur Hephaestos Grudd de l'Ordo Malleus

Contenu du Livre :

- **LISTES D'ARMÉES :** Quatre variantes de listes d'armée qui vous permettront de jouer les hordes corrompues des Égarés et des Damnés, les eldars des Forces de Frappe d'Ulthwé, les sauvages guerriers de la 13^{ème} Compagnie des Space Wolves, ou les inflexibles cadiens de la Garde Impériale.
- **HISTORIQUE :** Tous les détails concernant l'assaut sur la Porte Cadienne, le Châtiment des Mécréants, la guerre dans la Toile, ainsi qu'un nouveau personnage spécial : Ursarkar Creed, Seigneur Castellan de Cadia.
- **SECTION HOBBY :** Seize pages en couleur pleines d'astuces et de conseils pour vous guider dans la collection et la peinture des forces qui se battent aux abords de l'Œil de la Terreur, ainsi qu'une carte détaillée des zones de combat.



FRANÇAIS

www.games-workshop-fr.com

ISBN 1-84154-399-3

PRODUCT CODE 01 03 01 99 007

Games Workshop, le logo Games Workshop, Citadel, le logo Citadel et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. pour le R.U. et des marques de Games Workshop Ltd. pour le reste du monde. Les droits exclusifs sur ce livre sont la propriété de Games Workshop Ltd. © 2003. Tous droits réservés.



Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.

GAMES WORKSHOP

IMPRIMÉ AU R.U.