WARHAMMER 40,000

CAMPAGNE

CROISADE DE FEU™

Croisade de Feu

Destruction et Effusion de Sang

Sommaire

INTRODUCTION 3

RÈGLES DE CAMPAGNE 6
Mise en Place 7
Livrer Bataille 7
Objectifs Stratégiques 8
Traits de Grand Seigneur de Guerre 9
Les Planètes du Sous-secteur Corvus 10
Maîtres du Jeu 12

LA CROISADE DE FEU 15
Le Sous-secteur Corvus 20
La Tempête Surgit 24

ARMÉES DES JOUEURS 26
Groupe Gladiateur 138 26
Les Fils de Mancora 27
Le Poing de Dorn 28
La Morsure du Serpent 30
Force de Frappe Seth 31
Les Chiens de Huron 32
Les Braves de Sigvald 34
Les Apocryphes 35
L'Hydre Attaque 36

LA CAMPAGNE 38

PREMIER TOUR DE LA CAMPAGNE 40
La Croisade Commence 40
Voidspan Point 42
Aborder la Station Orbitale 44
La Bataille de Voidspan Point 46
Carte de Campagne : Phase Un 48

DEUXIÈME TOUR DE LA CAMPAGNE 50
La Tempête Warp se Clame 50
L'Arme de Destruction Massive 52
Compte à Rebours 54
La Bataille du Bunker de Commandement 56
Carte de Campagne : Phase Deux 58

TROISIÈME TOUR DE LA CAMPAGNE 60
La Fin des Temps 60
Les Ultimes Rites 62
La Bataille d'Unctious 64
Les Ultimes Jets de Dés 66
Carte de Campagne : Phase Trois 58

CIEL DE FEU 70
Règles de Combat Tournoyant 72
Manœuvres Spéciales 76
As des As 80

MONDES-DÉMONS 84
Mondes-démons Connus 83
Combattre sur un Monde-démon 86
Évasion de la Gueule de l'Enfer 88

L'ARÈNE DE LA MORT 90
Les Cartes de Manœuvre 92

Écrit par Andrew Kenrick

Illustrations, conception, production et reprographie par le Studio Games Workshop.

Remerciements à : Kevin Chin, Robin Cruddace, Pete Foley, Simon Grant, Matt Hutson, Glenn More, Phil Kelly, Chris Peach et Wade Pryce.

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

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

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

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

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

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

FRANCE
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13592 Aix en Provence - Cedex 3

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

Introduction

Durant les derniers mois, les tables de jeu du Studio ont résonné du fracas des dés, des hurlements de défis, des cris de victoire et des lamentations de défaite. En effet, nos joueurs les plus acharnés ont une fois encore disputé une campagne, cette fois pour déterminer le sort du sous-secteur Corvus. Ce livre est le recueil de leurs sanglantes aventures.

J'ai toujours affectionné les campagnes, car c'est en disputant une série de batailles liées que le hobby nous offre ce qu'il a de meilleur. Au fil d'une campagne se forgent des alliances, tandis que naissent d'âpres rivalités, des sagas débutent et des faits infâmes sont accomplis. Mais par-dessus tout, de grandes histoires sont narrées et les parties jouées marqueront les esprits pour longtemps.

Les campagnes ont toujours formé une part de mon hobby, bien que ce fût par procuration la majeure partie du temps, en lisant les exploits des campagnes du Studio dans les pages de White Dwarf, qu'il s'agisse de l'Île de Thorskinson ou de Piscina IV, et en étudiant les règles de Mighty Empires, rêvant de mes propres campagnes en espérant avoir la chance de les concrétiser un jour sur une table de jeu.

Ce livre a été rédigé pour des personnes qui, comme moi apprécient de lire les aventures d'un groupe de joueurs au cours d'une campagne, sans avoir forcément la chance de jouer eux-mêmes. Il offre l'opportunité de se plonger dans la dernière campagne du Studio, Croisade de Feu. Avec ses équipes de joueurs dévoués, ses missions secrètes, ses plans machiavéliques, ses scénarios multijoueurs complexes, ses batailles titanesques en format Apocalypse, ses machinations éhontées et ses derniers carrés héroïques, cette campagne est celle que j'ai toujours espéré mener, et jouer.

Aux côtés de l'histoire de la Croisade de Feu et de la variante de système de campagne d'Empires Planétaires que nous avons utilisée, ce livre inclut toutes sortes de règles additionnelles, afin de jouer sur un monde-démon, de livrer des combats de gladiateurs ainsi que des règles étendues pour les aéronefs dans Warhammer 40,000. Ces règles pourront agrémenter vos campagnes comme vos batailles.

Enfin, le plus important est que ce livre a été conçu pour vous inspirer et vous donner envie de mener votre propre campagne, que ce soit demain, ou prochainement !

Andrew Kenrick

"Dans les ténèbres, l'aveugle est le meilleur des guides. En ces temps de démence, comptez sur le fou pour vous montrer la voie."

RÈGLES DE CAMPAGNE

POUR DÉBUTER

1. Chaque joueur choisit une faction et l'annonce aux autres participants.
2. Chaque joueur débute avec 5 drapeaux peints à ses couleurs.
3. Chaque joueur choisit une mission personnelle (voir plus loin) et lit le briefing de sa faction.
4. En commençant par les Serviteurs de la Ruine, puis dans un ordre aléatoire, les joueurs placent tour à tour leurs drapeaux.

Croisade de Feu utilise une variante de carte d'Empires Planétaires, car elle présente huit petites cartes : une pour chaque planète du système solaire dans lequel se déroule la campagne. Les joueurs capturent des territoires en livrant bataille. À la fin de chaque tour, les territoires contrôlés rapportent des points à leur propriétaire.

La campagne est divisée en trois phases : La Croisade Commence, La Tempête Warp se Calme et La Fin des Temps. À chaque phase, les planètes, les missions et les objectifs varieront. Une phase est divisée en deux tours au cours desquels n'importe quel nombre de parties peuvent être jouées. Un tour se termine par une bataille de grande envergure rassemblant tous les joueurs.

Il est possible de nommer un maître de jeu, qui s'occupera d'assigner des missions secrètes et mettra en place des scénarios inhabituels, et tiendra un journal de campagne. Si un joueur a une idée de scénario, il peut ainsi la soumettre au maître de jeu ! Voir page 12 pour en savoir plus.

En plus des principaux protagonistes, vous pouvez recruter des joueurs occasionnels afin d'incarner des alliés, des mercenaires ou des adversaires mineurs. Les principaux protagonistes pourront faire appel à eux pour tenter de prendre l'ascendant !

LES FACTIONS

Trois factions différentes participent à campagne. Chaque joueur appartient à l'une d'entre elles, même si cela ne les empêche pas de livrer bataille contre d'autres joueurs de la même faction, ou d'aider le joueur d'une faction rivale :

La Croisade de Feu

Les Serviteurs de la Ruine

Les Prophètes de la Guerre

La carte utilisée pour cette campagne a été réalisée par l'équipe de Warhammer World, avec plusieurs kits d'Empires Planétaires collés sur des disques en bois.

Mise en Place

Chaque joueur commence la campagne avec cinq drapeaux et peut les placer sur n'importe quelles planètes ayant émergé de la tempête Warp. Un joueur peut répartir ses drapeaux sur les planètes de son choix, mais lorsqu'ils se trouvent sur une même planète, tous les drapeaux d'un joueur doivent être adjacents.

Les joueurs d'une même faction sont libres de s'entendre les uns avec les autres sur la façon de placer leurs drapeaux.

Les joueurs des Serviteurs de la Ruine disposent leurs drapeaux en premier. Les autres joueurs placent leurs drapeaux dans un ordre déterminé aléatoirement.

Livrer Bataille

La campagne est divisée en trois phases de deux tours. Lors d'un tour, un joueur peut livrer autant de batailles qu'il le désire, mais pour la compréhension des règles qui suivent, nous partons du postulat qu'un joueur ne livre qu'une bataille par tour.

Au début d'un tour, en commençant par le joueur possédant le moins de drapeaux, les participants choisissent tour à tour une planète sur laquelle ils disposent d'au moins un drapeau. Un joueur peut défier n'importe quel autre joueur possédant également au moins un drapeau sur cette même planète (sauf si le joueur choisit de livrer une partie d'Assaut Planétaire : il peut alors défier n'importe quel joueur).

Les joueurs peuvent livrer autant de batailles qu'ils le désirent au cours d'un tour, mais jouent en priorité les batailles où ils ont été défiés. Il y a aussi un certain nombre de localisations spéciales sur la carte : si un joueur n'a pas d'adversaire ou veut jouer une partie de plus, il peut tenter de capturer une de ces localisations en jouant une mission spéciale (voir page 13).

Un joueur n'est pas obligé de participer à un tour, cependant, il est préférable que chacun joue au moins une partie par tour.

Une bataille peut être de n'importe quelle taille et utiliser n'importe quelle Extension. Certains pions peuvent affecter les batailles d'une planète (voir plus loin).

FIN DE TOUR

À la fin de chaque tour, en commençant par le joueur possédant le moins de drapeaux, chaque joueur place un drapeau sur un hexagone vide adjacent à un hexagone qu'il possède déjà. Un joueur peut procéder ainsi une fois sur chaque planète, tant qu'il possède déjà au moins un drapeau sur celle-ci.

Ensuite, en commençant par celui ayant le plus petit empire, chaque joueur compte ses drapeaux. Le résultat est le nombre de points de conquête marqués par le joueur : le joueur choisit UNE ligne de score et y ajoute ses points de conquête du tour :

Ligne de Score de Faction – Chaque faction suit une ligne de score, qui récapitule les progrès accomplis dans la poursuite d'un objectif commun. Un joueur d'une faction peut allouer ses points de conquête à la ligne de score de sa faction. La faction ayant marqué le plus de points de conquête à la fin de la campagne l'emporte.

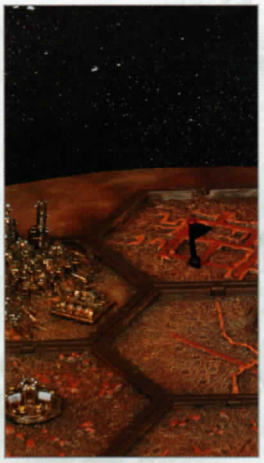
Ligne de Score Personnel – Chaque joueur possède une ligne de score personnel qui indique sa progression vers son propre objectif. Le joueur de chaque camp qui a le plus progressé sur sa ligne de score à la fin de la campagne est déclaré vainqueur au sein de sa faction. Celui qui fait partie de la faction ayant le plus de points de conquête est déclaré grand vainqueur.

Un joueur peut gagner des points de conquête additionnels sur sa ligne de score personnel en remplissant la mission dictée par son Trait de Grand Seigneur de Guerre.

FIN DE LA PHASE

Chaque Fin de Phase se résout comme une Fin de tour, si ce n'est qu'une nouvelle section du sous-secteur Corvus est révélée. Chaque joueur gagne 5 drapeaux supplémentaires à placer sur la carte, en suivant les règles du début de la campagne.

Chaque joueur désigne un des personnages de son armée afin de devenir son Seigneur de Guerre. Celui-ci représente le commandant en chef de l'armée, et doit être présent lors de toute bataille majeure, par exemple les parties multijoueurs et celles d'Apocalypse.

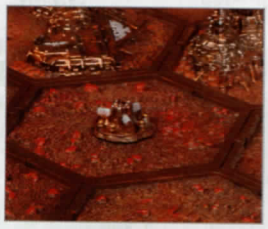


APRÈS LA BATAILLE

En cas de victoire, vous pouvez remplacer n'importe quel drapeau de l'adversaire par un des vôtres, sauf pour le drapeau d'une cité-ruche ou d'un spatioport : dans ce cas, vous devez avoir remporté respectivement une bataille de Guerres Urbaines ou d'Assaut Planétaire.

Objectifs Stratégiques

La carte de campagne comporte des objectifs stratégiques. Un joueur qui en contrôle un gagne des avantages lors des batailles livrées sur la planète où l'objectif est situé.



Bastion de Commandement

Les manœuvres des armées sont orchestrées à partir de ce bunker inexpugnable.

Campagne : À la fin de chaque phase, vous pouvez placer un drapeau additionnel pour chaque bastion de commandement sous votre contrôle.

Lors d'une bataille : Si vous jouez sur une planète où vous contrôlez un tel objectif, vous pouvez prendre un Bastion gratuit comptant dans votre limite de Fortifications.

Manufactorum

Les manufactorum opérés par des serviteurs lobotomisés produisent des munitions et des véhicules nuit et jour, ce qui vous permet de compter sur des renforts continuels.

Campagne : À la fin d'un tour, vous gagnez un point de conquête supplémentaire par manufactorum sous votre contrôle.

Lors d'une bataille : Si vous jouez sur une planète où vous contrôlez un tel objectif, vous pouvez prendre un choix d'Élite, d'Attaque Rapide ou de Soutien additionnel.

Station Énergétique

Des générateurs à plasma produisent de l'énergie qui est ensuite acheminée le long de pipelines blindés, ce qui facilite grandement la coordination des différentes armées d'un camp.

Campagne : À la fin d'un tour, avant que les joueurs placent les drapeaux additionnels, vous pouvez changer la disposition de vos drapeaux situés sur la planète où se trouve cet objectif, tant qu'ils restent adjacents les uns avec les autres.

Lors d'une bataille : Si vous jouez sur une planète où vous contrôlez un tel objectif, vous gagnez un bonus de +1 au jet déterminant qui se déploie en premier.

Générateur de Bouclier

Les écrans énergétiques de cette zone émettent un bourdonnement entêtant, cependant ils empêchent les navires en orbite de téléporter des troupes dans les environs.

Campagne : Cet objectif protège l'hexagone où il se situe et les hexagones adjacents. Un hexagone ainsi protégé ne peut pas être capturé suite à une partie d'Assaut Planétaire : l'adversaire doit avoir au moins un drapeau sur la planète pour s'emparer de l'hexagone.

Lors d'une bataille : Si vous jouez sur une planète où vous contrôlez un tel objectif, vous pouvez placer un pion dans votre zone de déploiement après le déploiement : il compte comme un Générateur de Dôme de Force (Archéotechnologie).

Cité-ruche

Compte comme : **spatioport, générateur de bouclier**, **station énergétique** et **manufactorum**.

Spatioport

Lors d'une bataille : Si vous jouez sur une planète où vous contrôlez un tel objectif, vous pouvez prendre une Plate-forme d'Atterrissage Skyshield gratuite comptant dans votre limite de Fortifications.

Campagne : Vous pouvez défier un joueur même si vous n'avez pas de drapeau sur la même planète que lui. De plus, une fois par tour, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de vos drapeaux de cette planète vers des hexagones vides d'une autre.

Traits de Grand Seigneur de Guerre

Au début de la campagne chaque joueur lance 1D6 pour déterminer le Trait de son Grand Seigneur de Guerre. Les points de conquête gagnés grâce au Trait sont ajoutés à la piste de score personnel. Les Prophètes de la Guerre choisissent leur tableau.

Traits des Serviteurs de la Ruine

1D6 Résultat

1 **Chasseur de Têtes** – *Quel trophée plus glorieux que la tête d'un chef ennemi ?* À chaque fois qu'un de vos *personnages* élimine un *personnage* ennemi, lancez 1D6 : sur 4+, ce dernier est capturé. Gagnez +5 points de conquête. Si vous jouez un combat de gladiateurs avec ce personnage ennemi, le vainqueur gagne +5 points de conquête.

2 **Fléau des Hommes** – *Vous empilerez les crânes de vos ennemis sur tous les mondes que vous foulerez !* Si vous terminez une bataille en ayant éliminé plus de la moitié des unités ennemies, vous gagnez +5 points de conquête. Si vous terminez une bataille en ayant éliminé la totalité des unités ennemies, vous gagnez +10 points de conquête.

3 **Destructeur de Mondes** – *Vous allez profaner les lieux saints de vos ennemis et détruire les idoles dédiées au faux empereur.* À la fin d'un tour, gagnez +2 points de conquête pour chaque objectif stratégique, et +5 points pour chaque spatioport et cité-ruche en votre possession.

4 **Le Domaine du Tyran** – *Vous comptez bien vous emparer de ce sous-secteur !* Choisissez un autre joueur au début de chaque tour : marquez +2 points de conquête par planète sur laquelle vous avez plus de drapeaux que lui à la fin du tour.

5 **Assaut Implacable** – *Vous êtes tel l'hydre, capable d'exploiter une défaite pour remporter ailleurs une éclatante victoire.* Si vous êtes vaincu lors d'une bataille, lancez 1D6 : sur 4+, vous pouvez replacer votre drapeau perdu sur n'importe quel hexagone vide de n'importe quelle planète. Si vous gagnez une bataille, en plus de remplacer un drapeau ennemi, vous pouvez placer un nouveau drapeau sur n'importe quel hexagone vide de n'importe quelle planète.

6 **Ennemi Juré** – Désignez un autre joueur au début de la campagne comme étant votre ennemi juré. Vous gagnez +1 point de conquête pour chacun de vos drapeaux adjacent à un des siens à la fin d'un tour, et +5 points à chaque fois que vous remportez une bataille contre lui.

Traits de la Croisade de Feu

1D6 Résultat

1 **Champion de Justice** – *La gloire et l'honneur vous attendent.* Suite à une bataille lors de laquelle un de vos *personnages* tue un *personnage* ennemi en *défi* ou élimine une *créature monstrueuse* ou un *véhicule*, gagnez +5 points de conquête.

2 **Ennemi Juré** – *Vos éclaireurs ont repéré des troupes appartenant à votre ennemi juré.* Désignez un autre joueur au début de la campagne comme étant votre ennemi juré. Vous gagnez +1 point de conquête pour chacun de vos drapeaux adjacent à un des siens à la fin d'un tour, et +5 points à chaque fois que vous remportez une bataille contre lui.

3 **Maître de la Croisade** – *Vous êtes déterminé coûte que coûte à reprendre ce sous-secteur et à restaurer sa gloire passée.* À la fin d'un tour, gagnez +2 points de conquête pour chaque objectif stratégique, et +5 points pour chaque spatioport et cité-ruche en votre possession.

4 **Fléau des Tyrans** – *Les trophées amassés par vos armées seront innombrables. Vous défendrez la veuve et l'orphelin face au danger, et provoquerez la chute des despotes qui espèrent s'approprier les richesses de ce secteur.* Choisissez un autre joueur au début de chaque tour : marquez +2 points de conquête par planète sur laquelle vous avez plus de drapeaux que lui à la fin du tour.

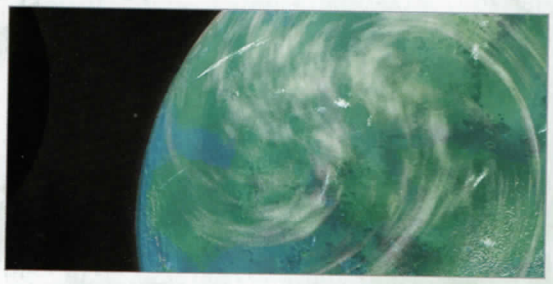
5 **Le Sang des Martyrs** – *Vous recherchez une mort héroïque au combat afin de laver vos péchés.* Si vous terminez une bataille en ayant éliminé plus de la moitié des unités ennemies, vous gagnez +5 points de conquête. Si en plus, vous terminez une bataille en ayant perdu plus de la moitié de vos unités, vous gagnez +10 points de conquête.

6 **Noble Sacrifice** – *Le succès de la croisade passe avant vos intérêts personnels.* À la fin d'un tour, si votre faction est en tête, gagnez +5 points de conquête.

Les Planètes du Sous-secteur Corvus

PHASE UN

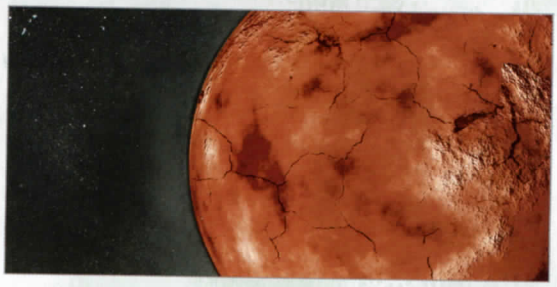
Au début de la phase un, les planètes suivantes peuvent être conquises. Chacune d'elles est ici brièvement décrite.



Corvus Majoris

Croisade de Feu : Cette planète était jadis la capitale du Sous-secteur et le siège du gouvernement. Aujourd'hui, ses cités-ruches sont en ruine. Les survivants de la population sont divisés en factions rivales qui livrent une guerre civile meurtrière. Néanmoins, les gisements de ressources de la planète sont importants et ses plaines fertiles, et elle reste symboliquement le monde le plus important du secteur.

Serviteurs de la Ruine : Cette planète était jadis la capitale du Sous-secteur et le siège du gouvernement. Aujourd'hui, ses cités-ruches sont en ruine. Les survivants de la population sont divisés en factions rivales prêtes à être réduites en esclavage. De plus, Corvus Majoris est un symbole de la puissance déchue de l'Imperium, la profaner est donc une priorité.



Junkatta

Croisade de Feu : Ce monde était autrefois un monde-forge productif appartenant à l'Adeptus Mechanicus, sa perte a donc été durement ressentie. Les auspex détectent toutefois une activité intense au sol de cette planète, mais on ne sait pas qui contrôle désormais les manufactorum de Junkatta.

Serviteurs de la Ruine : Les manufactorum de ce monde-forge sont dorénavant au service des techmanciens, qui s'en servent pour fabriquer des machines-démons afin de submerger les défenseurs du reste du secteur.

Junkatta est un monde-démon, vous pouvez utiliser les règles optionnelles données plus loin dans ce livre.

Alfrost

Croisade de Feu : L'Imperium n'est jamais parvenu à coloniser durablement Alfrost, mais cela ne l'a pas empêché d'essayer de nombreuses fois. Les relais orbitaux détectent une faible activité, et un seul de ses avant-postes continue d'émettre un signal de détresse.

Serviteurs de la Ruine : Le monde hostile d'Alfrost n'a que peu d'intérêt, mais la résistance obstinée de son dernier bastion est un affront à notre suprématie.

Toute bataille sur Alfrost suit le trait de zone de guerre Température Arctique.

Veth

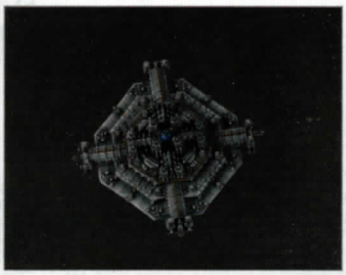
Croisade de Feu : Cette lune dénuée d'atmosphère semble sans valeur, mais la présence d'un spatioport et de nombreux puits de mine suggèrent un sous-sol riche en minerai, voire autre chose…

Serviteurs de la Ruine : Si les augures sont corrects, cette lune désolée abrite un artefact terrifiant. Des milliers d'esclaves sont déjà morts en creusant sous sa surface, mais il en reste encore des dizaines de milliers pour mener les opérations d'excavation.

Une bataille sur Veth suit le trait Zone de Vide Psychique.

PHASE DEUX

Au début de la phase deux, les planètes suivantes sont révélées. Chacune d'elles est ici brièvement décrite.



Station Orbitale Voidspan

Croisade de Feu : La station orbitale Voidspan est située sur les routes commerciales du sous-secteur Corvus, et abritait autrefois une flottille de la Marine Impériale. Son contrôle est essentiel pour la conquête du reste du sous-secteur.

Serviteurs de la Ruine : Cette station est désormais hantée par des démons, et ses canons sont en notre possession.

Ishraq

Croisade de Feu : Bien qu'une partie de la population d'Ishraq ait survécu, qui peut dire les pactes sinistres qu'elle a passés pour sauvegarder son existence ? Préparez-vous à la purifier par le feu.

Serviteurs de la Ruine : La population d'Ishraq a régressé au rang de bête suite à des siècles de consanguinité, et vénère aujourd'hui les dieux sombres.

Savrap

Croisade de Feu : On raconte que les jungles de Savrap contiennent des artefacts étranges. Plus d'un libre-marchand a essayé de s'en emparer, mais la faune et la flore agressives ont toujours fait tourner au désastre de telles expéditions.

Serviteurs de la Ruine : Les xenos de Savrap pactisaient avec les démons. Peut-être reste-t-il des vestiges de leur sorcellerie…

Illias

Croisade de Feu : Jadis, ce monde abritait 400 milliards d'habitants, et sa surface était recouverte d'un pôle à l'autre de cités-ruches et de manufactorum. Aujourd'hui, il n'est plus que l'ombre de lui-même.

Serviteurs de la Ruine : La plus grande partie de cette planète n'est plus que ruines, mais les survivants de sa population sont tenaces et fiers. Peut-être est-il possible de les convaincre de rejoindre les forces des puissances de la Ruine ?

Sovven

Croisade de Feu : Les chroniques d'anciens explorateurs indiquent que Sovven tait autrefois un monde verdoyant couvert de forêts et de plaines herbeuses, bien que ce ne soit plus aujourd'hui qu'un rocher stérile.

Serviteurs de la Ruine : Sovven a été détruite par une guerre apocalyptique. Sans doute reste-t-il des armes de destruction massive à récupérer…

Une bataille sur Sovven suit le trait Zone d'Ébullition Radioactive.

PHASE TROIS

Au début de la phase trois, la dernière planète est révélée.

Unctious

Croisade de Feu : Cet astre d'apparence désolée est recouvert de motifs hexagrammatiques qui agissent comme un fanal psychique pour les êtres du Warp.

Serviteurs de la Ruine : Voici la clé ! Le contrôle d'Unctious assurera la Grande Conjonction.

Unctious est un monde-démon, vous pouvez utiliser les règles optionnelles données plus loin dans ce livre.

Maîtres du Jeu

Pour cette campagne, un de mes buts était qu'elle soit organisée par un ou deux maîtres du jeu, dont le rôle consisterait à raconter la campagne, à rédiger des scénarios, et d'une façon générale, à mettre du piment dans les événements. Officier en tant que maître de jeu peut sembler intimidant de prime abord, mais ce n'est pas le cas : c'est au contraire très amusant, c'est pourquoi je vais tenter de vous convaincre en développant plusieurs arguments massue dans les pages qui suivent !

1. À DEUX, C'EST MIEUX !

N'ayons pas peur de voir les choses en face : organiser une campagne demande beaucoup de travail, surtout si une seule personne se charge de tout. Cependant, Rien ne vous oblige à travailler en solo ! Lors de notre campagne, nous avions deux maîtres du jeu : Pete Foley et moi-même. Ainsi, nous avons pu nous répartir les tâches, et inventer chacun diverses histoires qui ont fini par se croiser et se mêler au fil des événements et des batailles qui ont émaillé la campagne. Pete s'est occupé de jouer des protagonistes neutres de temps à autre au cours de scénarios de son cru, afin de semer la zizanie dans les deux camps.

Une bonne façon de procéder consiste à attribuer à chaque maître de jeu la gestion d'une faction, en inventant des missions secrètes pour chaque joueur, par exemple. Bien entendu, il faut que les maîtres du jeu communiquent pour qu'ils sachent à quoi s'en tenir (et trouvent des idées ensemble), tout en restant complètement impartiaux vis-à-vis des deux camps.

2. POUR SE LANCER

Le fait de jouer le rôle de maître de jeu ne vous empêche pas de participer à la campagne. C'est d'ailleurs ce que j'ai fait : j'ai joué mes Flesh Tearers tout en assumant le rôle de maître de jeu. Si vous êtes le seul maître de jeu, cela nécessite un minimum d'auto-discipline : vous n'avez pas le droit de vous laisser emporter et d'établir des règles ou de jouer des scénarios qui vous favorisent. Cela ne serait pas fair-play, et ne ferait que mettre une mauvaise ambiance dans la campagne, car les joueurs vous en voudraient d'user de votre autorité à votre avantage. Pareillement, il y aura des moments où vous devrez accepter de rester en retrait afin de ne pas participer directement aux événements, par exemple lors d'une partie multijoueurs ou d'un scénario, où vous devrez vous consacrer à gérer la bataille.

Sans nous envoyer des fleurs, je dois reconnaître que Pete et moi nous en sommes bien tirés. J'ai joué le rôle de maître de jeu dans la majorité des parties, tout en livrant bataille lorsqu'un joueur n'avait pas d'adversaire disponible.

3. SECRETS DE CAMPAGNE

L'un des avantages de disposer d'un ou deux joueurs dont le rôle est de gérer la campagne, est que ces derniers peuvent mettre en place des trames mystérieuses, et ne les révéler aux joueurs qu'en temps et en heure. Ainsi, le maître de jeu impartial peut noter diverses informations et s'en servir pour mettre en place des machinations et laisser planer le mystère sur les tenants et les aboutissants de la campagne.

Nous avions bon nombre de secrets au cours de cette campagne, qu'il s'agisse des Traits de Grand Seigneur de Guerre attribués au début des hostilités (Pete et moi avions donné aux joueurs les traits les plus appropriés selon leurs armées, en leur demandant de les garder secrets), ou des parties lors desquelles les objectifs (et même les adversaires) n'étaient révélés qu'au dernier moment.

4. PAS TROP DE TROIS...

Normalement, lorsque vous jouez une partie, les deux camps possèdent des forces équivalentes. Cependant, cela n'est plus nécessaire si vous avez un maître de jeu ! Nous avons livré plusieurs batailles lors desquelles un des maîtres du jeu s'est joint à un camp ou à l'autre avec une force alliée, quand il n'a pas déboulé sur la table de jeu avec sa propre armée pour tenter de tuer tout le monde !

Cela vous permet de vous amuser même avec de petites armées : par exemple, vous pouvez lancer un assassin impérial sur le champ de bataille, sans dévoiler aux joueurs quelle est sa cible... Vous pouvez octroyer des points de victoire supplémentaires pour le camp qui l'aide à atteindre son but, ou à celui qui parvient à l'éliminer !

Les parties multijoueurs qui clôturent chaque phase sont l'occasion idéale pour sortir des sentiers battus. Pete et moi avons pris tour à tour le contrôle de démons ou de forces neutres, comme les nécrons qui hantaient les bunkers de Sovven.

5. AMUSEZ-VOUS !

C'est le conseil le plus important de tous. Le fait d'être maître de jeu ne vous empêche pas de passer d'excellents moments. Plus vous vous investirez dans la campagne, plus vous en tirerez satisfaction, alors n'hésitez pas à modifier une bataille pour la transformer en un scénario palpitant ou en y ajoutant une force dont vous prendrez le contrôle. En un mot comme en cent, votre enthousiasme sera communicatif !

J'arrive au terme de mes conseils sur la façon de mener une campagne... cependant, sachez qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de procéder. Le tout est de suivre votre instinct !

LIVRER VOTRE CAMPAGNE

Voici donc les règles vous permettant de vous lancer dans la Croisade de Feu, ainsi que de conseil sur la façon de la mener. Nous avons rédigé ces règles afin de satisfaire les besoins de notre groupe de joueurs, vous êtes donc libre de les modifier comme bon vous semble. Considérez-la comme une boîte à outils dans laquelle vous pouvez piocher pour mettre sur pied la campagne dont vous avez toujours rêvé, sachant qu'il est gratifiant de personnaliser les règles pour les adapter !

LOCALISATIONS SPÉCIALES

Nous avons encouragé les joueurs à s'impliquer dans l'histoire de la campagne, notamment en leur permettant de jouer une partie même s'ils n'avaient pas d'adversaire et en disposant des localisations spéciales sur la carte. Elles étaient indiquées par un drapeau doré. Un joueur pouvait aller les explorer s'il n'avait pas de bataille à jouer. Pour chaque drapeau doré, nous avions une vague idée d'une histoire ou d'un scénario spécial que les participants devraient jouer en lieu et place d'une bataille normale, mettant généralement en scène le joueur contre Pete à la tête de forces éclectiques, tels des gardes impériaux renégats, des démons du Chaos invoqués ou l'avant-garde d'un monde-nécropole. Si le joueur remportait le scénario, il remplaçait le drapeau doré par un des siens et gagnait une petite récompense.

La Croisade de Feu

Depuis les croisades du Seigneur Stellaire Macharius, jamais une campagne n'a atteint l'ampleur de la Croisade de Feu, une armada de vaisseaux de la Marine Impériale transportant à la guerre des centaines de milliers de gardes impériaux et des milliers de space marines. Lorsque l'Imperium désire une chose aussi importante que le sous-secteur Corvus, il s'en donne les moyens.

Après un millier d'années environ, la tempête Warp qui isola le sous-secteur Corvus du reste de l'Imperium commença à s'apaiser. Corvus fut jadis un espace prospère situé au point de convergence des puissances économiques et militaires de la région galactique, mais comment prédire les bouleversements découlant de mille ans d'isolation ? Ce domaine est-il régi par le chaos et la ruine ou reste-il un vestige du pouvoir impérial, à la façon d'anciennes technologies depuis longtemps égarées dans le Warp et qui ressurgiraient du passé ?

Menée par le Seigneur Militant Arian Vos, par une douzaine de compagnies de space marines et par une centaine de régiments de la Garde Impériale, une glorieuse croisade fut lancée pour reprendre le secteur et ses richesses, le purifier de toute corruption et y restaurer la loi impériale.

Cependant, à peine les premiers vaisseaux émergèrent-ils du Warp que les craintes du seigneur Vos s'avérèrent fondées : le sous-secteur était en ruine, ravagé par la folie et la guerre. Pire, des space marines du Chaos avaient déjà asservi ses planètes et sacrifié des populations entières pour un rituel impie, lequel renverrait à jamais le sous-secteur Corvus dans le Warp, afin de priver l'Imperium de ses ressources…

LA CROISADE DE FEU

Lancée en fanfare au terme d'une cérémonie qui dura quatorze jours, la Croisade de la Lumière gagna le sous-secteur Corvus pour le revendiquer nom de l'Imperium. Commandée par le Seigneur Militant Arian Vos, la flotte rallia en hâte le sous-secteur, les navires de l'Administratum déployant des équipes de soumission pour prendre contact avec les populations autochtones et procéder à leur réintégration. Des compagnies de space marines et de gardes impériaux accompagnèrent la flotte, mais seulement pour purger le secteur de xenos ou protéger les dignitaires de l'Administratum.

À peine l'armada émergea-elle du Warp dans l'espace réel que le plan initial se révéla caduc. La Croisade de la Lumière arrivait trop tard : les Servants de la Ruine l'attendaient avec leurs sabords ouverts. La Croisade de la Lumière n'était plus. Elle devint la Croisade de Feu…

LES SERVITEURS DE LA RUINE

Les puissances de la ruine convoitaient les planètes du sous-secteur Corvus, car leur offrande constituerait un véritable banquet pour ces divinités voraces. Bien que le Warp eût balayé cette zone pendant près d'un millénaire, les dieux du Chaos et leurs servants exerçaient toujours sur ces mondes leur influence maligne. Tandis que gouverneurs planétaires et généraux étaient privés de l'appui de leur hiérarchie, les acolytes du Chaos, au contraire, ressentirent la présence des dieux sombres comme jamais auparavant.

Lorsque la tempête Warp se calma, l'architecte de ce désastre, le prince démon de Nurgle Anathrax le Fétide, décréta qu'il était temps de parachever ses machinations et de plonger à jamais le sous-secteur dans l'Immaterium.

LES PROPHÈTES DE LA GUERRE

Lorsque la tempête s'apaisa, l'Imperium ne fut pas seul à jeter son dévolu sur le sous-secteur Corvus. Des regards plus avides encore se posèrent sur ces mondes en ruines, rêvant de les conquérir. Prises séparément, ces bandes de pirates eussent été trop désorganisées pour inquiéter leurs rivaux, mais le vicomte Rex, un voïvode eldar noir, usa d'assez d'influence pour constituer une sorte d'alliance disparate, mais réunissant assez de subtilité pour affronter la Croisade de Feu ou les Servants de la Ruine, et anéantir leurs projets.

Le Sous-Secteur Corvus

Situé à proximité du centre de l'Ultima Segmentum, à l'est de la galaxie, le sous-secteur Corvus comprend des planètes majeures en orbite autour d'une naine jaune (répertoriée sous le matricule I118-B) ainsi qu'une poignée de systèmes voisins. Jadis un carrefour commercial galactique d'importance, le sous-secteur fut considéré perdu à jamais dans la tempête Warp appelée l'Œil du Corbeau. Mille ans après l'apparition de cette perturbation, le contact avec Corvus a été repris.

Station Voidspan
Unctious
Ishraq
Ceinture de Ghellis
Illias

La Tempête Surgit

Mille ans en arrière, le sous-secteur Corvus était une zone prospère de l'Imperium, au croisement névralgique de nombreuses routes commerciales. Puis, sans prévenir, le sous-secteur entier fut englouti par une tempête Warp appelée l'Œil du Corbeau. Pendant un millénaire, l'Imperium déplora la perte du sous-secteur, qui sombra sous l'emprise du Chaos. Cependant, cette tempête ne fut le fruit d'aucun hasard, elle s'inscrivit au cœur d'une longue machination…

Il n'y eut aucun avertissement. La tempête Warp submergea subitement le sous-secteur Corvus, et ce ne fut qu'en constatant l'interruption des communications et des voyages interstellaires que les premiers résidents s'en rendirent compte. La veille, le sous-secteur était un carrefour florissant de l'Imperium, le lendemain, il se retrouva isolé de tout, aussi soudainement que si l'on avait coupé le courant, plongeant ainsi tous ses habitants dans les ténèbres.

Les rouages de l'Imperium sont mal ajustés ou pesants dans le meilleur des cas, et même dans ses jours les plus glorieux, le 40e millénaire fut loin d'être une période exemplaire. Ainsi, il fallut du temps avant que la majorité de la population du sous-secteur apprenne de la catastrophe. Les stations de relais astropathiques et les augures à longue portée, sans oublier les navigateurs préparant leurs navires pour des sauts hyperspatiaux, furent tôt au fait de l'arrivée de la tempête, mais pour les citoyens ordinaires, la vie poursuivit son cours, pendant des générations parfois, malgré le voile du Warp.

TEMPÊTES WARP

Le Warp est un milieu imprévisible, où règnent des courants et des tourbillons aussi dangereux que ceux d'un océan. Lorsque l'Immaterium est calme, un navigateur peut y diriger un vaisseau et couvrir de grandes distances en une fraction du temps nécessaire pour les parcourir dans l'espace matériel. Mais lorsque les tempêtes se lèvent, même le navigateur le plus chevronné risque fort de s'égarer définitivement dans le Warp.

Les plus petites tempêtes Warp peuvent sévir un jour à peine sur un seul système, tandis que les plus importantes sont capables d'isoler un segmentum entier durant plusieurs siècles, voire des millénaires. Certaines restent au même endroit, et rendent certaines zones inaccessibles, tandis que d'autres se déplacent. La plupart d'entre elles sont indétectables depuis l'espace matériel, excepté par les psykers capables de ressentir les remous du Warp, mais certaines se déversent sur le monde réel, ce qui permet aux démons de franchir le voile entre les mondes.

L'Imperium est très dépendant du Warp, que ce soit pour commercer avec des planètes distantes, acheminer munitions et soldats jusqu'aux champs de bataille éloignés, ramener dans son giron des domaines qui avaient disparu ou même effectuer des communications à très longue portée, aussi de telles perturbations peuvent-elles avoir des conséquences désastreuses. Coupés de la loi impériale, des secteurs entiers peuvent régresser à un stade où règne le Chaos, et l'Imperium devra les reconquérir.

Bien que l'événement se déployât lentement à l'échelle des individus, au niveau galactique, la tempête avala le sous-secteur en un instant, sans que personne ne pût prédire sa venue. Toutefois, ce n'était pas une fatalité. Ceux qui savaient où regarder eussent pu, avec le recul, en reconnaître les signes avant-coureurs: une augmentation du délai des communiqués astropathiques, un allongement des temps de voyages, et peut-être plus alarmant que tout le reste, des cauchemars et des visions chez les psykers du secteur.

Sans compter ceux qui savaient exactement de quoi il retournait, parce qu'ils étaient à l'origine des événements.

LE CULTE DE L'AMBRE

Le culte de l'Ambre avait perduré sur la modeste planète Unctious pendant des millénaires. Son credo clamait que même la vitesse neurasthénique des progrès de l'Imperium était trop rapide, et que pour préserver éternellement une civilisation, il fallait qu'elle embrasse la stagnation. Les membres du culte comprenaient des politiciens et des bureaucrates de haut rang, ainsi que des officiers du gouvernement d'Unctious, tous dévoués à préparer leur monde pour l'heure où le ciel s'obscurcirait et où le grand Seigneur d'Ambre étendrait sa main pour se saisir de son prix, préservant la planète à jamais, tout en invitant ses plus fidèles adorateurs à rejoindre le panthéon. Le Dieu d'Ambre s'avérait, peut-être à l'insu de ses cultistes, une facette de Nurgle, qui abhorre le changement. Au fil des millénaires, ce culte paroissial fut infiltré par des agents du Dieu de la Déchéance, de sorte que les cultistes s'opposèrent au changement sous toutes ses formes et commencèrent ouvertement à travailler non plus seulement afin de maintenir le statut quo, mais pour encourager la régression. La ruine toucherait en effet le sous-secteur, mais certainement pas de la façon dont les membres du culte l'avaient envisagée en fondant leur organisation.

Vers la fin du 40e millénaire, le contrôle du culte échut au magister Antonan Thrax, également haut dignitaire de l'Administratum dans le sous-secteur. Avec un accès à la fois aux puissants augures de l'Adepta Astra Telepathica et aux sorcières de son culte, Antonan Thrax détermina qu'une conjonction entre tous les mondes majeurs du sous-secteur aurait bientôt lieu et que si un effroyable rite était célébré à ce moment-là, le Seigneur d'Ambre pourrait être convoqué afin de préserver le sous-secteur des périls du changement.

Ainsi, tandis que la machinerie invisible des cieux commença à aligner les planètes, Thrax entreprit ses premières actions

au grand jour, en mobilisant son culte pour prendre le contrôle des cités principales d'Unctious et promulguer la dernière réforme qui altérerait jamais ce monde – et son sous-secteur. Lorsque la conjonction advint, et que son rituel fut accompli, le Seigneur d'Ambre, Nurgle en personne, se manifesta sur le monde d'Unctious, mais au lieu de figer celui-ci, il le fit sombrer dans la ruine sous toutes ses formes. La chair des sorciers de Thrax, de ses cultistes et en fait de chaque homme et femme d'Unctious fut débarrassée de ses os, avant que leurs corps tombent en poussière en l'espace de quelques instants d'agonie. Les cités-ruches jadis glorieuses tombèrent en ruine, et bientôt, la mort et la décrépitude dominèrent. Les puissances du changement n'auraient plus aucune emprise sur ce lieu.

Nurgle n'en avait pas encore terminé, car la conjonction avait mis tous les mondes voisins à sa portée, mais tandis qu'il se déplaçait pour réclamer son prix, il fut doublé par l'Architecte du Changement lui-même. La rafle du Seigneur de la Décrépitude n'était pas passée inaperçue aux yeux de son frère Tzeentch, qui n'était pas prêt de se laisser ravir un sous-secteur entier dédié au changement. Comme un homme se drape dans une cape, Tzeentch enveloppa le sous-secteur dans le Warp, le dérobant à la poigne maladive de Nurgle, dispersant ses planètes en brisant la conjonction, privant son frère de son prix.

Nurgle soupira de dépit, déroba la planète Unctious et le magister Thrax en guise de consolation et retourna dans les profondeurs du Warp. Privée d'un monde majeur, la conjonction fut rompue, et le rituel avorta.

Mais le sous-secteur Corvus ne fut pas sauvé pour autant. Au lieu d'être emporté promptement par la mort et la ruine, il succomba à un long malaise apporté par le changement. L'immobilisme de l'Imperium fut remplacé de force par une nouvelle destinée portée par le Chaos. Sur une douzaine de mondes, l'anarchie supplanta l'ordre, les cultes évincèrent les gouvernements, et la guerre balaya la paix.

Mais Nurgle ne pouvait si facilement être défait. Il remettrait Unctious à la place qui lui revient de droit dans un millier d'années, et Thrax achèverait alors son terrible rituel.

Unctious

Orb. Dist. 0.2 AU

Monde démon – Quarantaine Maximus

Population : Perdue

Commentaires : le cas de cette planète, disparue pendant un millénaire, doit être traité avec une extrême prudence. Informez immédiatement les autorités et soumettez ce monde à un examen.

Le Sous-secteur Corvus

Le sous-secteur Corvus se trouve à l'est de la galaxie, au cœur d'une vaste région administrative de l'Ultima Segmentum. Situé au point de convergence de plusieurs routes Warp stables, appelées collectivement le Passage de Voidspan, le sous-secteur a depuis longtemps joué un rôle prépondérant dans le commerce interstellaire. D'innombrables quantités de marchandises, qu'il s'agisse de céréales pour Varsis ou de matériel militaire destiné aux champs de bataille du reste du Segmentum et au-delà, transitaient chaque jour par cet endroit, ce qui en faisait une cible de choix pour les pirates. De fait, la zone abritait une vaste section de la Flotte Ultima, qui patrouillait la région lorsqu'elle n'était pas amarrée à la station orbitale Voidspan.

La perte du sous-secteur n'engendrerait pas seulement des conséquences catastrophiques sur le secteur alentour, mais à travers l'Imperium tout entier, car l'interruption du transit humain et commercial pèserait sur les zones de guerres de la Bordure Orientale et au-delà. Les hauts seigneurs de Terra ne pourraient contenir pareil désastre et renforcèrent le sous-secteur en fonction : aucune flotte ou armée ne pourrait livrer bataille sur Corvus sans être anéantie.

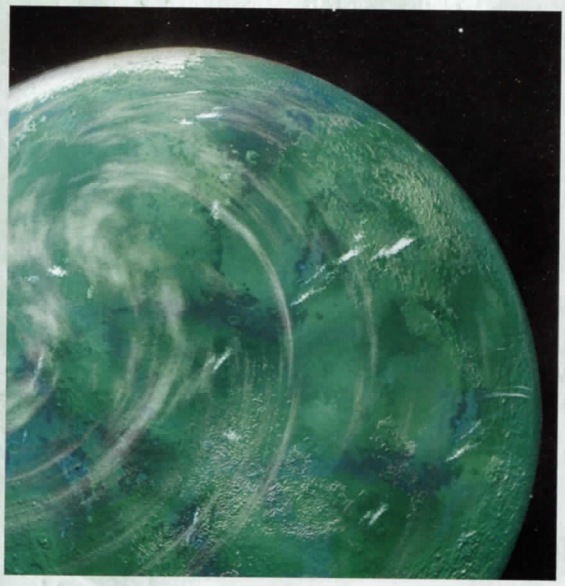
Toutefois, l'ennemi qui s'abattit sur Corvus était au-dessus de ces considérations militaires. Il s'agit d'une tempête Warp.

L'Œil du Corbeau

La tempête Warp baptisée l'Œil du Corbeau engloutit tout le sous-secteur Corvus, ainsi que des régions limitrophes, coupant la zone du reste de l'Imperium pendant près d'un millénaire. L'Œil du Corbeau avait beau être invisible depuis l'espace matériel, ceux dotés de la double vue auraient pu l'apercevoir fondre à travers l'Immaterium, tel un orbe enflammé descendant depuis les cieux.

En dépit de sa présence invisible, l'Œil du Corbeau exerça son influence maligne sur les citoyens des mondes du sous-secteur, qui, privés d'échanges commerciaux avec l'Imperium, et de son appui administratif et militaire, furent déchirés par la famine et l'anarchie. Pire, les habitants du Warp n'étaient plus tenus à distance comme dans le reste de l'Imperium, et de nombreux mondes furent envahis de démons et, peu après, de renégats du Chaos et de corsaires eldars.

Puis, après mille ans à dériver dans le Warp, l'Œil du Corbeau a cillé de nouveau, ce qui a ramené Corvus dans l'espace réel. La tempête ne s'est pas retirée d'un seul coup, et seules les planètes du sous-secteur les plus périphériques sont accessibles pour l'instant, mais elle s'estompe inexorablement, et ce n'est qu'une question de temps avant que tous les autres mondes émergent du Warp, peut-être même Unctious…



CORVUS MAJORIS

Monde impérial, jadis capitale du sous-secteur

Niveau de Dîme : Solutio Extremis – Exactic Tertius

Aestimare : A100

CORVUS MAJORIS

Corvus Majoris fut jadis la capitale locale, siège du gouvernement et de l'administration, et le point de passage de l'essentiel des routes commerciales traversant le sous-secteur. Cinq cités-ruches pointent à sa surface, de glorieux édifices de pierre et d'acier, et la ruche Primus, abritant le gouverneur, était réputée pour la beauté de son architecture à des années-lumière à la ronde.

Cela n'est plus, car la planète est à présent en ruine, ses cités-ruches ravagées et ses villes détruites. Une population subsiste, divisée en factions se livrant une guerre civile pour le contrôle du monde, chacune localisée derrière les remparts dévastés de l'une des anciennes cités-ruches. Cependant, la planète regorge de ressources, dont les immenses plaines fertiles de ses super-continents, et la vie marine florissante de ses mers exiguës mais profondes.

Corvus Majoris demeure la capitale locale, au moins de façon symbolique, et son contrôle déverrouillera sûrement le reste du sous-secteur.

À noter que se trouvent sur sa surface les vestiges de la ruche Primus, au point de convergence de trois grandes mers. Bien qu'elles soient en ruine pour l'essentiel, ses spires se dressent toujours à une hauteur de deux kilomètres. Toutefois, le palais du gouverneur, qui coiffait jadis la cité-ruche a chu depuis longtemps, et repose désormais au beau milieu de ses propres fondations.

JUNKATTA

Seule Corvus Majoris dépassait Junkatta en taille et en importance, mais tandis que le monde capital se dédiait aux échanges interstellaires, Junkatta était un centre industriel majeur de l'Adeptus Mechanicus, sa production rivalisant avec celle des mondes-forges de systèmes plus connus. Ses manufactorums étaient spécialisés dans les pièces destinées à l'artillerie de la Garde Impériale, qu'il s'agisse des fûts des canons séisme ou de l'électronique de précision des ogives Storm Eagle, ainsi que dans des travaux moins prestigieux comme les rails et les chenilles des serviteurs de construction et autre machines élévatrices. La perte de Junkatta pesa tant sur la production et le commerce que le gouvernement du secteur déplora vite sa perte.

Mais l'isolement dans le Warp ne causa pas l'arrêt de l'activité du culte Mechanicus, souvent reclus au sein de l'Imperium. En fait, il se passa des décennies, voire des siècles avant que les technoprêtres se rendissent compte que les composants produits dans leurs usines croupissaient dans des stations orbitales, sans collecte de navires marchands ni réquisition pour les zones de conflit au-delà du sous-secteur. On ignore combien de temps s'écoula, mais un changement finit par s'opérer. Corrompus par la décrépitude et la démence, les technoprêtres de Junkatta remplacèrent lentement leur foi en l'Omnimessie par une croyance tournée vers les puissances du Warp. Leurs forges engendrent à présent des machines-démons, et la population de la planète a depuis longtemps été changée en serviteurs à la solde de ses sombres maîtres.

MONDES ÉMERGENTS

Lorsqu'un monde est coupé de l'Imperium par une tempête Warp, quelle qu'en soit la durée, il émergera altéré d'une façon ou d'une autre. Ce sera particulièrement marqué si l'ouragan dure un siècle ou deux. Pendant cette période, probablement pour la première fois de son existence, un monde se retrouve isolé, coupé du reste de la galaxie et du règne rassurant de l'Imperium. Sa population doit être autosuffisante, car il ne lui est plus possible d'importer de la nourriture ou d'autres produits, pas plus que son gouvernement ne peut en appeler à l'Administratum, à la Garde Impériale ou à l'Adeptus Astartes. Durant cet exil, une ou deux choses se produisent souvent.

Au départ, un monde continue comme il l'a toujours fait, son gouvernement draconien tâchant de maintenir le statut quo en réprimant toute rébellion avec une poigne de fer. Il se peut que ses dirigeants deviennent une dynastie de monarques tyranniques, sa population étant rendue esclave des prétendues valeurs de l'Imperium, d'anciens mythes et de légendes. S'il a suivi une telle voie, lorsqu'il émerge du Warp, un monde devra être soumis de force à la loi impériale.

Il arrive aussi qu'un monde ne survive pas à la tempête, son gouvernement incapable de maintenir l'ordre. Sa civilisation se déchire alors et régresse à un niveau primitif. Lorsque ce type de monde émerge de l'Immaterium, son utilité pour l'Imperium se mesure à l'aune des ressources qu'il détient encore.

ALFROST

L'Imperium n'a jamais réussi à s'établir durablement sur Alfrost, mais a tenté sans répit de coloniser ce monde afin d'en exploiter les ressources considérables – la croûte de la planète est riche en minerai de nitridium et son atmosphère a une très haute teneur en phosphates. La température à la surface de la planète dépasse difficilement le zéro absolu, d'où l'épaisse couche de glace qui la recouvre en grande partie. Peut-être parce que survivre sur ce monde a toujours été une âpre lutte, requérant à la fois une endurance hors du commun et une capacité d'autosubsistance, mais ses communautés dispersées n'ont pas été altérées par le passage du temps. Un avant-poste impérial se dresse même toujours sur son sol, inflexible depuis un millier d'années. Sa garnison veille depuis des générations, dans l'attente du retour de la Garde Impériale avec de nouveaux ordres, ou d'un vaisseau de colonisation pour tenter de s'établir sur Alfrost.

VETH

L'Imperium n'eut que peu d'intérêt pour cette lune stérile et dénué d'atmosphère pendant l'essentiel de l'histoire du sous-secteur. Puis à un moment donné, un spatioport défendu par de solides fortifications y fut construit, suggérant que l'Humanité avait finalement de grands desseins pour Veth. À présent, un dédale de tunnels miniers sillonne le satellite, tandis que des cultistes creusent toujours plus profondément sous l'impulsion de leurs maîtres space marines du Chaos, lesquels occupent les fortifications, avides de s'emparer des artéfacts censés se trouver dans le noyau de cette lune.

La Croisade de Feu et les Serviteurs de la Ruine ignorent toutefois que Veth fut jadis un monde primordial nécron de la dynastie Nihilakh, bien qu'il ait sommeillé pendant des millions d'années. Mais les envahisseurs ont déclenché la mise en route des chambres de régénération, qui entreprennent à présent de tirer des milliers de nécrons du Grand Sommeil.

LA CEINTURE DE GHELLIS

La partie intérieure du sous-secteur est séparée des planètes périphériques par un grand cordon de poussières, de glace et d'astéroïdes appelé Ceinture de Ghellis, qui constitue un péril naturel pour les vaisseaux souhaitant la traverser. Pire encore, elle est depuis longtemps le repaire de pirates, qui profitent des perturbations qu'elle cause aux auspex pour se cacher des autorités impériales. À présent, la ceinture dissimule des choses pires encore : des renégats, ainsi que des monstruosités du Warp capables d'avaler un vaisseau de guerre d'un seul coup.

STATION SPATIALE VOIDSPAN

Les passages sûrs pour traverser la Ceinture de Ghellis sont peu nombreux et très dispersés. En outre, ils restent rarement accessibles longtemps. La seule ouverture stable est Voidspan Point, qui était lourdement défendu avant l'arrivée de la tempête par la Flotte Impériale basée à la Station Spatiale Voidspan. Abandonnés à présent, les corridors de la station sont hantés par les restes du personnel qui y était jadis stationné, et pire encore.

ISHRAQ

Le modeste monde-ruche d'Ishraq a subi une intense pollution, conséquence de millénaires d'activité industrielle. De véritables déserts de débris s'étendent à sa surface, lapés par des océans de boue toxique et d'immondes produits chimiques. Les cités-ruches d'Ishraq et d'Ishraqa se dressent encore au-dessus des déchets qu'elles ont engendrés, car ses habitants ont survécu aux bouleversements du millénaire passé en verrouillant leurs boucliers étanches, abandonnant la planète à un destin peu reluisant. Le passage des siècles n'a cependant pas épargné la population, car elle fut vite ravagée par la famine. Des survivants résident encore dans chaque ruche, mais ce sont des dégénérés voués aux puissances de la ruine, dont toute trace d'humanité à presque disparue.

Bien qu'il soit préférable pour la Croisade de Feu de détruire ces ruches depuis l'orbite, Les infrastructures de la planète demeurent intactes en grande partie. Si sa population est purgée, ce monde pourrait être à nouveau colonisé.

SAVRAP

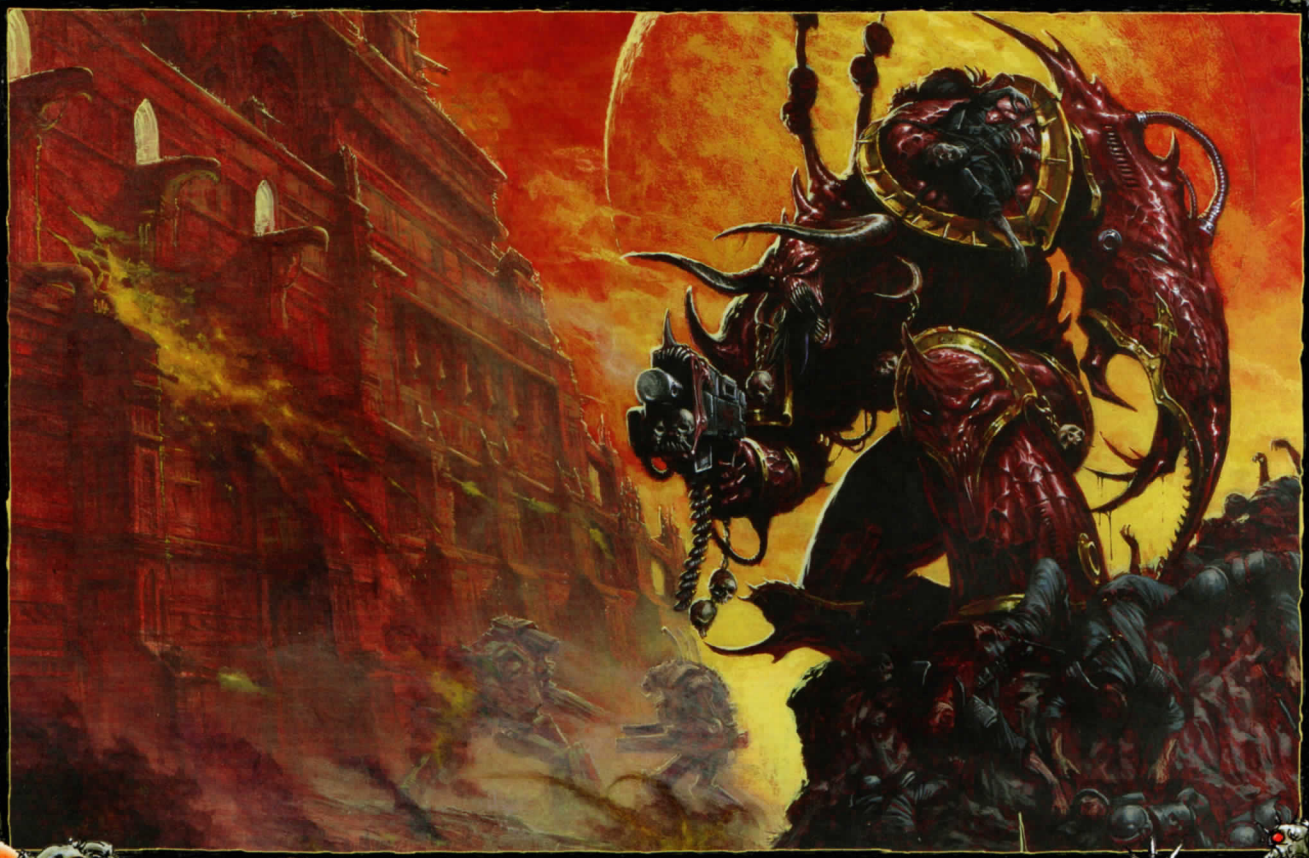
La planète est enveloppée par une couche nuageuse qui occulte sa surface depuis l'orbite la majeure partie du temps. Sous cette épaisseur s'étendent une jungle dense et des mangroves, où prospèrent végétation et animaux. L'Imperium se désintéressa vite de coloniser Savrap, car les vaisseaux d'exploration eurent tôt fait de relever son faible potentiel en matière de ressources exploitables.

Toutefois, on raconte que ces jungles abritent depuis longtemps des ruines extraterrestres et d'étranges artéfacts, vestiges d'une très ancienne civilisation xenos. Ce mystère a attiré bon nombre de libres-marchands qui, pour tenter d'en percer les secrets, durent lutter contre une faune et une flore hostile après un atterrissage généralement forcé. Peu quittèrent la planète vivants, et toujours au prix de leur raison, hurlant avoir subi la vision de paysages extraterrestres irréels. Le triste destin de ces expéditions n'a pas dissuadé les tentatives pour autant, car les trésors ramenés de la planète ont toujours octroyé un immense pouvoir à leur porteur, bien que celui-ci fût devenu fou…

ILLIAS

La croûte riche en minerai d'Illias lui imposa une lourde industrialisation dès le début de la colonisation du sous-secteur, sa surface étant hérissée de cités-ruches et de manufactorum. À son apogée, ce monde-ruche florissant abritait quelque 400 milliards de citoyens, sa production le hissant au niveau des mondes les plus prospères du segmentum. Mais avant même la venue de la tempête Warp, Illias sombrait lentement dans l'anarchie, plusieurs de ses ruches abandonnées aux gangs en guerre et sa production en chute libre, ce qui poussa l'Administratum à enquêter.

La surface de la planète est à présent un dédale de rues et de structures délabrées, contrôlé par des rois de la pègre qui règnent sur les cités-ruches en ruine. Toutefois, ce monde possède toujours des ressources importantes à exploiter.



SOVVEN

Les archives des explorateurs montrent que Sovven fut une planète fertile, couverte de forêts et de plaines verdoyantes, un agri-monde qui fut le foyer d'une population vaste et stable. Son rendement agricole lui valut d'être fréquemment appelé la Corne d'Abondance de Corvus. Puis, consécutivement à l'apparition de la tempête Warp, son soleil commença une expansion qui baigna la planète de radiations mortelles, décimant bétail et récoltes, et provoquant une famine épouvantable. La guerre qui s'ensuivit conduisit à l'utilisation d'armement prohibé, qui incendia les cieux et calcina la surface de la planète, ce qui poussa les survivants de cet holocauste à se terrer profondément sous la surface.

Un millier d'années plus tard, il ne subsiste des descendants de ces survivants que des monstruosités mutantes ou des bandes de cannibales dépravés, qui se ruent sur tout visiteur pour le démembrer et le dévorer. Au plus profond de ces complexes fortifiés, se trouvent encore des armes terribles, chacune capable de réduire une planète à néant, attentant la venue de quiconque possède le savoir requis pour activer leur puissance effroyable.

UNCTIOUS

La proximité d'Unctious avec l'étoile de son système a toujours été la cause d'une grande instabilité géologique sur la petite planète, dont la surface est ravagée par une activité tectonique violente. Cette dernière laisse souvent émerger de riches filons, ce qui permit rapidement aux colons de tirer partie des ressources minières. Une civilisation prospéra ainsi malgré le tumulte sismique, et, pendant un temps, la vie fut aisée quoique difficile. Ces épreuves engendrèrent une population robuste, indépendante et à la volonté affirmée, qui résista à la loi impériale, ce qui conduisit à des troubles civils fréquents, et à la constitution de sectes et de groupes radicaux. En M40, l'un d'eux, le Culte de l'Ambre, gagna assez de pouvoir pour effectuer un rituel qui condamna Unctious à se perdre dans le Warp, sa population damnée et la planète changée en monde-démon.

Un millénaire plus tard, Unctious a repris sa place dans le sous-secteur. De la population de la planète, il n'y a aucun signe, car sa surface est stérile. À l'emplacement des anciennes cités, s'élèvent à présent des temples dédiés à Nurgle, tandis que les routes et les fleuves forment d'étranges motifs, qui semblent agir comme une balise Warp.

I118-B

L'étoile jaune en son centre baigne le sous-secteur d'une lueur blafarde. Ce soleil déjà ancien subit l'influence contre nature d'une tempête Warp pendant un millier d'années, ce qui ne fit rien pour le préserver. L'astre est ainsi instable, et inflige des remous gravitiques au système intérieur dont il souille les planètes d'éruptions de radiation mortelles. Certains astronomes vont jusqu'à rapporter l'apparition de visages et d'yeux avides et malfaisants à sa surface, ce qui n'augure rien de bon.

SOVVEN

Monde Mort (Jadis un dense agri-monde : précédentes statistiques données entre parenthèses à but comparatif pour les explorateurs)

Population : 1000 < (1,900,000)

Niveau de dîme : Aptus Non (Exactis Prima)

Aggregate : 200 (2000) Aestimare : G1000 (B50)

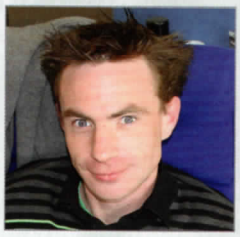
LA GRANDE CONJONCTION

Bien que de nombreuses planètes du sous-secteur puissent s'aligner tous les siècles environ, il est rarissime que cela se produise avec tous les mondes majeurs simultanément. Une telle conjonction est un événement significatif, tant sur le plan astronomique, la gravité combinée des planètes créant des troubles sur chacune d'elles, que sur un plan plus occulte, car les mouvements des astres résonnent dans l'Immaterium.

Plus d'une dizaine de rituels peuvent alors potentiellement être libérés, chacun capable d'invoquer des horreurs indescriptibles ou d'exploiter une puissance inimaginable. Les cultes et les cabales se rassemblent avec une ferveur renouvelée, préparant leur propre apocalypse tandis qu'ils cherchent à utiliser la conjonction pour servir leurs desseins.

Toutefois, même le plus puissant de ces rites reste insignifiant comparé à la Grande Conjonction, le rituel tenté pour la première fois par le magister Thrax il y a mille ans, pour drainer la puissance de l'alignement afin de plonger le sous-secteur entier dans le Warp. À présent, Thrax est revenu, élevé au rang de prince-démon de Nurgle en tant qu'Anathrax le Fétide. Grâce à ses nouveaux pouvoirs, et à ceux des nombreux space marines du Chaos sous ses ordres, il compte achever son rituel et condamner le sous-secteur une fois pour toutes.

Groupe Gladiateur 138



WADE PRYCE

Bien que Wade soit le responsable Warhammer du Studio, sa réputation de collectionneur acharné de space marines du Chaos de la légion des World Eaters et de démons du Chaos dépasse le frontières. On peut dire sans se tromper que Wade aime peindre du rouge...

Même si dernièrement, je me suis attelé à une force de la Ravenwing, ma plus grosse armée est de loin mon contingent de space marines du Chaos World Eaters.

LA RUINE À SES SERVITEURS

Les World Eaters ne se sont pas joints aux bandes du Chaos malavisées qui forment la faction des Serviteurs de la Ruine. Les autres forces de space marines du Chaos peuvent bien plonger le sous-secteur Corvus dans le Warp, Khorne ne commande rien d'autre que de mener une guerre éternelle en son nom. Si on laisse faire les Word Bearers, ils vont probablement convertir des planètes en cathédrales de feu, de tourment, ou de toute autre folie dont Khorne n'a cure.

Le Dieu du Sang exige que des mondes entiers soient transformés en champs de bataille, que leurs océans soient remplis de sang, que leurs montagnes soient rasées et qu'on élève des pyramides de crânes jusqu'aux cieux, et c'est précisément ce que les World Eaters vont lui offrir. Cela impliquera parfois de s'allier à ces fourbes d'eldars noirs, mais alliés ou non, ils finiront tôt ou tard avec une hache tronçonneuse en travers du front.

LE FEU AUX CROISÉS

Un certain nombre de chapitres space marines loyalistes se sont joints à la Croisade de Feu lancée par l'Imperium, et j'ai hâte de lancer des défis retentissants à mes adversaires, en insultant l'honneur et l'ascendance de leur chapitre de prédilection. Car tels sont les World Eaters, space marines de la Première Fondation, Fils d'Angron et Élus de Khorne, et j'ai l'intention de jouer ce rôle à cent pour cent, en beuglant ce pedigree à la face de tous les autres joueurs, avec un style qui sera vraisemblablement considéré comme menaçant par les personnes concernées. Peu importe, tant que le sang coule à flots.

Les Fils de Mancora

En tant que fidèles défenseurs de l'Imperium, mes Howling Griffons se dressent face à ses ennemis depuis plus longtemps que je ne peux m'en souvenir, en fait depuis qu'avec quelques amis loyalistes nous avons chacun peint une force de Howling Griffons pour un week-end de campagne à Warhammer World. J'ai tout de suite pensé à eux pour assurer le succès de la Croisade de Feu.

COMBINAISON D'ARMES

Néanmoins, ils ne sont pas seuls, car je possède également une collection plus restreinte de Chevaliers Gris et de Sœurs de Bataille, et je compte bien tirer pleinement avantage des règles de détachements alliés au cours de cette campagne.

L'ossature de mon armée est constituée de quelques escouades tactiques appuyées par une ou deux unités de scouts. Ce sont non seulement mes principaux preneurs d'objectifs, mais leurs nombreuses armes à plasma et les fusils de sniper feront merveille face aux space marines du Chaos, ainsi qu'aux chefs d'unité et autres porteurs d'armes spéciales. Ma collection est assez vaste et polyvalente pour varier ma liste d'armée d'une partie à l'autre. Je peux sélectionner une escouade d'assaut, un Land Speeder et un Razorback pour remonter un flanc, et à la bataille suivante, j'investirai dans une escouade Devastator, un Predator et un canon Thunderfire pour pilonner l'ennemi. J'ai même plusieurs choix QG, y compris le chapelain Strabo que j'ai peint dernièrement, si bien que mon adversaire ne saura jamais quel héros il va affronter.

J'espère bien diversifier mes listes d'armée et mes tactiques, afin d'empêcher l'équipe du Chaos de s'adapter ou de fomenter des stratégies pour me vaincre. Je suis sûr que le Codex Astartes abonde dans ce sens. Que mon premier adversaire s'avance !

ROBIN CRUDDACE
Membre de l'équipe des développeurs de jeux, Robin est l'auteur des Codex Tyranides et du Codex Garde Impériale, mais son armée de prédilection reste celle des space marines en armure jaune et rouge du chapitre des Howling Griffons.

Le Poing de Dorn

KEVIN CHIN

Kevin Chin, talentueux illustrateur, a toujours un projet d'armée en cours, mais il revient toujours à ses Imperial Fists. Sa force est crainte par tous les membres du Studio – à juste titre, car ce maître tacticien a raflé de nombreuses et glorieuses victoires.

C'est le primarque Rogal Dorn et le rôle des Imperial Fists pendant l'Hérésie d'Horus qui m'ont poussé à collectionner ce chapitre. Je les vois comme des prétoriens, la dernière ligne de défense du Palais de l'Empereur, et le fait qu'ils soient passés si près de la disgrâce suite à la controverse entre Rogal Dorn et Roboute Guilliman à propos du futur des légions est une histoire qui me passionne, par sa dimension presque tragique.

Ma collection a débuté il y a presque six ans, lorsque mon épouse Sharon m'a offert un Détachement Space Marine. Je n'ai jamais cessé d'ajouter des unités à cette armée depuis lors ; c'est un projet auquel je reviens encore et toujours, même si je peins des armées différentes entre-temps. Je viens juste de terminer un Stormtalon, et j'ai encore deux Dreadnought Contemptor assemblés qui attendent d'être peints, et après cela, il y a encore le reste de la compagnie à terminer. Vous savez de quoi je parle, cette armée ne sera jamais vraiment finie !

Au début, mes Imperial Fists avaient l'air trop propre. Je me suis donc intéressé aux techniques d'usure et j'ai appliqué celles que j'ai apprises à mon armée. Je veux qu'elle ait un aspect de force en campagne, et non tout droit sortie de l'usine, j'ai donc utilisé des pigments (Weathering Powders) de Forge World et plein de lavis pour lui donner une apparence sale et usée, avec un jaune beaucoup plus terne, contrasté par le noir traditionnel de la 5e compagnie.

LES BOUCLIERS DE DORN

Mon armée est commandée par Lysander, qui sera également mon *grand seigneur de guerre* pendant la Croisade de Feu. C'est mon personnage spécial préféré, car il incarne le rite de passage douloureux auquel se soumettent tous les Imperial Fists afin de devenir plus forts. Il a une véritable présence, tant par son histoire, sa figurine et ses prouesses sur la table de jeu. Il semble même qu'il compte parmi les personnages les plus effrayants pour les autres joueurs. Il peut encaisser de terribles dégâts sans broncher, effectivement.

Je le déploie généralement dans une unité de terminators (avec marteaux Tonnerre et boucliers Tempête, bien sûr) ou avec mon dernier ajout à l'armée grâce à un kit Forge World: les marines d'abordage. Ces space marines peuvent bénéficier de sa règle spéciale *expert du bolter* et s'il se tient à l'avant, il les protégera du feu adverse.

Lysander à la tête d'une escouade de marines d'abordage est un spectacle qui me réchauffe le cœur, et en outre, correspond bien au thème de mon armée. Les Imperial Fists, versés dans l'art de tenir un siège, utilisent ces unités lorsque l'armure énergétique ne suffit plus. En fait, je peux aligner toute une force équipée de boucliers: Lysander, terminators d'assaut, marines d'abordage, Ironclad (qui sont tellement blindés qu'ils pourraient aussi bien porter des boucliers) et même le Vindicator avec son bouclier de siège!

Mes unités préférées sont les "Anciens", neuf Dreadnought. J'adore ces cercueils ambulants hérissés de canons. J'ai deux Contemptor sur le feu, puis je compte ajouter des Ironclad pour en avoir six, et là je crois que j'en aurai assez. J'espère avoir la chance de tous les sélectionner en même temps!

LES CANONS DE DORN

Pour cette campagne, j'ai l'intention de me concentrer au maximum sur la puissance de feu. Mon armée est assez grande pour varier les plaisirs d'une partie sur l'autre. En situation défensive, je prendrai plus de canons: Dreadnought, devastators et consorts, et plein de marines tactiques. Lorsqu'il sera nécessaire d'être mobile, je ferai chauffer les Razorback, les Predator et les Vindicator.

Une chose est sûre: mes Imperial Fists seront peut-être dépassés en nombre, mais jamais en cadence de tir.

La Morsure du Serpent

PHIL KELLY

Dans une campagne en armure énergétique, Phil Kelly joue le xenos de service avec ses eldars noirs. Toutefois, il n'est pas là pour faire de la figuration, comme le laisse présager sa réputation d'invincibilité à Warhammer 40,000 dans les rangs du Studio.

J'adore jouer les armées de "méchants" du 41e millénaire, et il n'y en a guère de plus cruelles que celle des eldars noirs. Leur style raffiné, leur technologie mortelle et leur profond mépris vis-à-vis des autres races de la galaxie en font de "super-méchants", et donc un choix de collection à côté duquel je ne pouvais pas passer. Je me délecte à déjouer les plans formalistes de l'Imperium – on entendra mes éclats de rire maniaques tandis que je faucherai et capturerai ces balourds d'humains, en menant l'attaque des Prophètes de la Guerre.

VOLE COMME LE STYMPHALE, PIQUE COMME LE PSYCHNEUEIN

Si je collectionne les eldars d'Ulthwé depuis les années 1990, ce n'est qu'il y a un an ou deux que je ne me suis tourné vers leurs frères maléfiques. C'est pourquoi on peut dire de mon contingent, et c'est un euphémisme, qu'il est "petit mais costaud".

J'utiliserai globalement la même liste d'armée tout au long de la campagne. Elle se base sur des unités de cérastes en Raider cherchant à se jeter sur l'ennemi le plus rapidement possible, soutenues par un cadre réduit d'incubes – très utiles contre les guerriers en armure énergétique, que je rencontrerai lors de chaque partie. Mes choix QG préférés sont le célèbre Duc Sliscus, pour lequel j'ai réalisé une conversion, et la belle mais parfois capricieuse Lelith Hesperax. Je suis sûr que ce duo détestable me ramènera beaucoup de chair fraîche pour l'arène.

Ma stratégie de campagne consiste à manipuler les Serviteurs de la Ruine et la Croisade de Feu afin qu'ils s'entre-déchirent, puis de fondre sur les survivants affaiblis. Une manœuvre de méchant usée jusqu'à la Toile, mais si les eldars noirs manquent de force brute, ils ont de la perfidie à revendre. Que les jeux commencent !

Force de Frappe Seth

Ma première armée était les Blood Angels, aux tons orange excessivement criards, si je me souviens bien. À l'occasion de la dernière édition du Codex, j'ai voulu tenter une autre approche des fils de Sanguinius. Les chapitres successeurs ont tous une identité forte, mais ma préférence va aux Flesh Tearers, et quand j'ai vu la figurine de Gabriel Seth, je me suis lancé dans la collection de sa force de frappe.

COLLECTIONNER L'ARMÉE

Ce que je préfère dans le hobby, c'est le modélisme : convertir, échanger les pièces, pour rendre mes armées uniques. C'est pourquoi, même s'il m'arrive de lorgner du côté de la Garde Impériale, des démons du Chaos ou des nécrons, je reviens toujours aux space marines ou à leurs frères renégats. Les gammes plastique offrent un vaste spectre pour les échanges de pièces, et il me suffit d'ouvrir ma boîte à rabiots ou de mettre la main sur un ou deux kits pour trouver l'inspiration. Mes Flesh Tearers ne font pas exception et quoique j'aie assemblé certaines escouades en utilisant uniquement les pièces de la boîte (la Garde Sanguinienne, par exemple), les autres ont bénéficié de pièces de provenances diverses (le kit de Compagnie de la Mort, notamment).

L'unité la plus "personnalisée" de mon armée est la garde d'honneur de Seth, pour laquelle j'ai cherché les têtes de space marines les plus amochées, dignes de vétérans de dizaines de campagnes.

JOUER LES PARTIES

Bien que l'idée de faire de cette armée une force d'assaut pur, il me fallait des escouades tactiques pour garder ma base, on trouve donc un mélange de marines d'assaut, de marines tactiques et d'unités d'élite à bord de Stormraven.

ANDREW KENRICK

Andrew, membre de l'équipe White Dwarf, est un célèbre papillon du hobby, bien que ces derniers temps, au prix d'un effort surhumain, il se soit décidé à se concentrer sur la peinture d'un ou deux projets, au lieu de quelques dizaines...

LES CHIENS DE HURON

MATT HUTSON

Matt n'est jamais plus heureux qu'en peignant des figurines en armure énergétique, au point de réunir une vaste collection d'armées space marines. Pour cette campagne, il a ressorti ses Red Corsairs, qu'il avait peints pour la série Le Choix des Armes dans White Dwarf.

Le gros de ma collection à Warhammer 40,000 est constitué de space marines, que ce soient des Blood Angels, des Imperial Fists ou des Black Templars, mais je possède également une grande armée de space marines du Chaos – des Red Corsairs, qui vont me servir lors de cette campagne.

UNE HISTOIRE DE TRAHISON

J'avais trouvé très savoureuse l'histoire des Red Corsairs – l'ex-chapitre des Astral Claws, qui a récemment trahi sous l'influence de son maître de chapitre charismatique, Huron Sombrecœur – mais c'est à l'occasion de la série "Le Choix des Armes", pour *White Dwarf*, que je me suis décidé à les collectionner, il y a de cela quelques années.

Deux histoires m'ont fortement inspiré: "Le Loup de Fenris", dans la précédente édition du *Codex Space Marines du Chaos*, qui relate la capture d'un croiseur Space Wolf par Huron Sombrecœur, et "La Chute de Vilamus", évoquant la prise d'une forteresse monastère de l'Adeptus Astartes par une alliance de Red Corsairs et de Night Lords.

LE FRÈRE CONTRE LE FRÈRE

Avec un tel contexte, mon armée était taillée pour affronter des space marines – chose utile dans cette campagne, je trouve – avec de beaucoup d'armes énergétiques et de fusils plasma, mais aussi de nombreux casques de space marines plantés sur des râteliers à trophées. Par bien des aspects, l'armée

elle-même ressemble à une force loyaliste ; elle composée en majorité de terminators, de Rhino, de Predator, etc. Du fait que les Red Corsairs ne se sont que récemment convertis à la cause du Chaos, je me plais à croire qu'ils ne sont pas aussi corrompus que les légions du Chaos, c'est pourquoi ils ne comptent aucun prince démon, possédé, berserk ou machine-démon, pour ne citer qu'eux.

Ceci dit, une armée n'est jamais vraiment terminée, et je viens de mettre la main sur les derniers kits de Space Marines du Chaos, avec des élus, des cultistes et des raptors, tous en attente de peinture sur mon établi pour être rapidement déployés dans le cadre de la campagne.

Je peux déjà compter sur un petit contingent de Night Lords – ceux qui se sont joints aux Red Corsairs lors du raid sur Vilamus – et je me demande si je ne vais pas peindre mes derniers ajouts selon le schéma bleu sombre de cette légion, pour les raisons invoquées plus haut.

Par ailleurs, j'ai peint deux bastions pour cette force ; je compte bien les adjoindre à mes listes d'armée en tant que choix de fortifications.

CORROMPRE ET PROFANER

Plus que toute autre bande de guerre de space marines du Chaos, les Red Corsairs se caractérisent par leur personnage spécial, Huron Sombrecœur. C'est donc généralement lui que je choisis comme *seigneur de guerre*, avec une grosse escorte de space marines du Chaos ou d'élus. Il est redoutable au corps à corps, rivalisant aisément avec un capitaine space marine, et devient encore plus dangereux grâce au pouvoir psychique généré par l'Hamadrya à chaque tour.

Comme lorsque je joue mes space marines, j'aligne deux ou trois escouades de dix hommes armés de bolters. Leur rôle principal est la défense, en prenant les commandes des armes lourdes de mes bastions ou en tenant mes objectifs. Si je dois attaquer, je crée un fer de lance avec Huron et son escouade, et une unité de terminators du Chaos armés jusqu'aux dents (armes énergétiques, poings tronçonneurs, lance-flammes lourds) – rien ne saurait les arrêter.

Ayant quelques objectifs stratégiques en vue, j'ai l'intention de foncer dès le début pour m'en emparer, notamment les spatioports qui me permettront de lancer des raids sur les autres joueurs, où qu'ils se trouvent.

Les Braves de Sigvald

SIMON GRANT

Ex-membre de l'équipe White Dwarf devenu développeur de jeux assistant, Simon aime l'hydromel et porte une barbe, ce qui le désigne naturellement pour diriger les Space Wolves. Il a même converti et peint un seigneur loup à son image !

Enfin ! Je vais pouvoir déchaîner la rage de mes loups. Contemplez, et témoignez de mon serment sacré : guidé par une juste fureur, je massacrerai les ennemis du Père de Toutes Choses, de préférence avec la plus grosse hache de Fenris. Ça tombe bien, mon *seigneur de guerre* pour cette campagne, le jarl Sigvald Deathgranter, est armé d'une hache de givre particulièrement balaise.

L'HONNEUR DES LOUPS

Le caractère héroïque des Space Wolves m'a toujours séduit, avec leur éternelle quête de gloire, d'honneurs et d'une saga épique qui se perpétuera au fil des âges. Chaque fois que je joue avec des Space Wolves, je m'efforce de sélectionner une armée digne de ce noble but ; et en cours de jeu, je ne rate jamais une occasion de lancer un défi (surtout avec le puissant Sigvald !), ou de prendre les décisions tactiques les plus téméraires qui soient : charger droit sur les formations de tireurs ennemies, engager des corps à corps plus favorables à mon adversaire, tenir la ligne quoi qu'il en coûte et ne jamais céder un pouce de terrain. J'admets volontiers que les conséquences s'avèrent parfois tragiques pour mes Space Wolves, mais agir avec panache crée des situations où mes personnages ou mes escouades peuvent accomplir de hauts faits d'armes – un prétexte suffisant pour persister dans cette voie !

LA SAGA DES HÉROS

Cela explique également pourquoi je donne toujours la *saga de l'ours* à Sigvald Deathgranter. Le fait qu'il gagne la règle spéciale *guerrier éternel* est vraiment très utile, et le serment qui l'accompagne m'encourage à défier les personnages adverses et à livrer de glorieux combats singuliers, tout en remplissant ma mission personnelle de campagne. Les choses se goupillent parfaitement.

Les Apocryphes

L'ESSENCE DU CHAOS

Le but que je me suis fixé avec cette armée est que chacune des figurines qui la compose doit être convertie, taillée sur mesure, unique à mes yeux. Je pense avoir atteint cet objectif: à l'exception du Ferrocerberus et de l'apôtre noir, toutes les figurines ont été modifiées, même légèrement. S'agissant du Ferrocerberus, la figurine est si géniale que je n'ai pas ressenti le besoin de le convertir; par contre, je n'ai pas pu m'empêcher de travailler son socle avec des gravats. Ce projet n'aurait pas pu aboutir sans une boîte à rabiots bien remplie, ni un cercle d'amis et collègues hobbyistes avec qui j'ai pu échanger des bitz, ou qui m'ont laissé faire une razzia sur leur propre boîte à rabiots.

DANS LE FEU DE LA BATAILLE

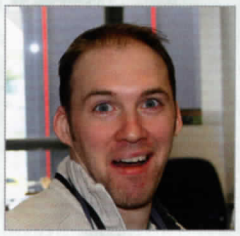
Bien que je me considère comme un joueur avec un bon niveau – j'ai participé à plusieurs tournois avec mes Chevaliers Gris et je me suis retrouvé assez haut dans les classements – mes récents résultats avec les space marines du Chaos n'ont pas été terribles lors de mes dernières parties. Je crains d'avoir un peu de mal à m'adapter à ma nouvelle force orientée vers le corps à corps, après avoir joué les Chevaliers Gris (une armée d'élite et de tir) ces deux dernières années. Néanmoins, envoyer les space marines du Chaos au-devant de la mort est très amusant: certes, beaucoup se font abattre en chemin, mais ceux qui arrivent au contact causent des ravages.

Comme pour le reste de ma collection, cette armée est en croissance constante, et la campagne va me servir de prétexte. Les nouvelles unités du *Codex Space Marines du Chaos* me font de l'œil, les cultistes notamment, pour absorber le feu ennemi. Je suis également en train de peindre un second Ferrocerberus, le premier ayant tendance à attirer un peu trop l'attention.

GLENN MORE

Excellent peintre et modéliste, Glenn est aussi un joueur de tournoi accompli, qu'on a souvent vu faire le ménage lors des événements organisés à Warhammer World. Rencontrera-t-il le même succès avec ses Word Bearers lors de la campagne ?

L'Hydre Attaque



CHRIS PEACH

Vaillant héros de l'équipe Hobby, Chris Peach est un peintre d'armées professionnel avec des dizaines de forces à son actif. Toutefois, son talent pictural ne s'étend pas à la table de jeu. Bah, tant qu'il se fait plaisir !

Cette armée de space marines du Chaos a été peinte à quatre mains, les miennes et celles de mon estimé collègue de l'équipe Hobby, Duncan Rhodes. Au vu de l'histoire de l'Alpha Legion, la chose était tout à fait appropriée : moi, dans le rôle du primarque Alpharius et Duncan dans celui du... Eh, je ne vais pas vous dévoiler tous les secrets, quand même ?

ASPIRATIONS CHAOTIQUES

Nous avons choisi l'Alpha Legion car nous souhaitions ardemment peindre une armée de renégats qui ne soit ni rouge, ni noire, ni rouge et noire. Mais nous ne voulions pas non plus qu'ils ressemblent à ces scélérats d'Ultramarines. Oui, nous sommes des gens bizarres. Nous avons donc opté pour un bleu éclairci avec du vert. On pourrait croire que c'est une mauvaise idée, mais c'est tout le contraire : le bleu maladif qui en résulte convient à merveille à l'Alpha Legion.

Nous avons débuté notre force avec le contenu d'une boîte de Vengeance Noire chacun, mais nous avons laissé un seigneur du Chaos et un Métabrutus de côté (quoique je compte convertir le second marcheur avec les rabiots du Ferrocentaurus). Puis nous avons ajouté des unités de space marines du Chaos qui, combinées aux quarante cultistes, nous ont fourni une solide ossature de Troupes, rejointes par les toutes nouvelles machines-démons et un apôtre noir, pour renforcer la chaîne de commandement.

L'ENNEMI INTÉRIEUR

L'armée tourne autour de l'idée de "l'ennemi de l'intérieur et de l'extérieur". Nous nous sommes dit que les cultistes s'étaient insurgés sur une planète, incités à la rébellion par les machinations de l'Alpha Legion, bien entendu. Alors que le gouvernement planétaire tente de réprimer la révolte, les space marines du Chaos attaquent depuis l'orbite, balayant les forces de défense. Je trouve que les figurines de cultistes attestent de cette image : la moitié d'entre eux sont vêtus d'uniformes et sont dirigés par une sorte d'officier, évoquant une milice locale, tandis que les autres forment une foule dépenaillée menée par un démagogue, me faisant penser à des fanatiques religieux, tout ce petit monde ayant été enflammé par les prêches de l'apôtre noir.

Les cultistes seront la chair à canon de mon armée pendant cette campagne. Ils sont pathétiques et dispensables, je ne verserai donc aucune larme lorsque je les retirerai par poignées – saviez-vous que mon autre armée préférée est la Garde Impériale ? Ceci dit, avec deux grosses escouades, il arrive souvent que la première meure, et que la seconde fasse quelque chose d'utile comme tenir un objectif ou venir inopinément à bout d'une unité ennemie. On peut comprendre que les cultistes soient si souvent sous-estimés – surtout lorsqu'un Ferrocentaurus ou un Heldrake s'en prend à vous – mais en grand nombre, ils peuvent être une véritable nuisance. Qui plus est, j'adore prendre une voix nasillarde et obséquieuse quand je les déplace : "Ouiii, maaaître !"

J'ai tendance à ne pas utiliser toutes les machines-démons en même temps : une seule suffit et chacune a ses points forts. Le Métabrutus est gros, enragé et capable de broyer n'importe quoi avec son gantelet. Le Ferrocentaurus, quant à lui, est probablement le meilleur tireur de l'armée ; je l'ai assemblé avec trois canons Ectoplasma et leurs explosions F8 PA2 vaporisent les space marines comme personne. C'est comme si j'avais su ce que je devrais affronter...

Malheureusement, je manque de recul avec le Heldrake : un coup, il est arrivé trop tard pour faire quoi que ce soit, et l'autre, il a grillé des formations entières de fantassins et réduit les aéronefs ennemis en miettes.

Alors oui, mes victoires sont rares, mais chaque fois que je perds, je me dis que ce n'est pas vraiment une défaite, seulement une diversion dans le cadre d'un plan plus vaste...

"La mort est l'ultime offrande faite à l'Empereur."

La Croisade Commence

À peine la Croisade de Feu fut-elle sortie du Warp qu'elle fut immédiatement prise à parti par des navires de guerre du Chaos. Ces derniers s'étaient postés en embuscade, car ils avaient été alertés de l'arrivée de la flotte impériale par les puissances de la Ruine. Le Seigneur Militant ordonna le déploiement de l'Adeptus Astartes. Des Thunderhawk emportèrent des space marines au sol, tandis que les torpilles d'abordage en emmenaient d'autres à l'assaut des bâtiments de guerre du Chaos.

Les manufactorum de Junkatta faisaient partie des objectifs prioritaires, par conséquent deux forces de frappe space marines, une de Space Wolves, et l'autre d'Imperial Fists, foncèrent droit sur eux. Elles investirent prudemment la ruche primaire, essayant de découvrir qui – ou quoi – était en possession des usines. Ils trouvèrent la réponse rapidement, lorsque des gardes impériaux renégats se déversèrent des ombres pour tenter d'encercler la colonne de space marines. Sigvald Porteur de Mort mena ses Space Wolves vers le bunker de commandement des renégats pendant que les Imperial Fists faisaient face au gros des forces adverses, et notamment à un énorme broyeur d'âmes qui surgit au milieu de leur formation et tua leur maître de la forge d'un coup de sa pince mécanique. Le pire état à venir, car certains Space Wolves retournèrent ensuite leurs armes contre leurs propres camarades. Ce ne fut que lorsque Sigvald décapita le colonel que la présence du Changelin fut révélée aux yeux de tous, et que ses maléfices cessèrent. Les gardes impériaux renégats perdirent toute volonté de se battre, laissant le champ de bataille aux mains des Imperial Fists.

Les Howling Griffons furent les premiers à engager l'ennemi sur Corvus Majoris, lorsqu'ils se retrouvèrent face à des éléments de l'Alpha Legion. Des ferrocerberus et des élus provoquèrent de lourdes pertes chez les space marines aux armures rouges et jaunes, mais la ténacité de ces derniers était légendaire, si bien qu'ils parvinrent malgré tout à repousser les fils d'Alpharius.

Dès le moment où ils atterrirent sur Alfrost, les Space Wolves furent attaqués par des pirates eldars noirs jaillissant d'un portail sur la Toile. L'avant-garde des Space Wolves fut massacrée par des cérastes, tandis que les chars des space marines explosaient sous les salves de missiles des chasseurs Razorwing. La bataille bascula toutefois lorsque les longs crocs activèrent un réseau Nexus, dont les roquettes réduisirent en miettes les aéronefs des eldars noirs. Porteur de Mort engagea le combat contre la succube des pirates, et bien qu'il réussit à l'abattre, les servantes de cette dernière la vengèrent quelques secondes plus tard. Suite à la bataille, les Space Wolves ne retrouvèrent pas le corps de Sigvald…

Les Space Wolves tombent dans une embuscade des eldars noirs sur les désolations gelées d'Alfrost. Les Fils de Russ restent maîtres du champ de bataille, mais les pirates s'enfuient en ayant capturé de nombreux space marines – dont Sigvald – qu'ils destinent aux arènes de Commorragh…

Pete en profite pour bouger ses troupes tandis que Kev et Andrew vérifient un point de règles.

LES FORGES CORROMPUES

Pete et Andrew se chargèrent d'incarner les maîtres de jeu lors de cette bataille, tandis que Kevin et Simon tentaient de s'emparer d'un des mystérieux drapeaux dorés qui constellaient la carte. Les joueurs de la Croisade de Feu se déployèrent au milieu de la table, sans savoir qui ils allaient affronter. C'est alors qu'Andrew et Pete révélèrent leurs gardes impériaux renégats. Malheureusement pour ces derniers, ils se déployèrent trop près des space marines, qui lancèrent l'assaut. Le Chaos donna le change en envoyant dans la mêlée un broyeur d'âmes et le Changelin. La force de Kev fut pratiquement exterminée, mais il remporta la victoire.

Robin montre à Chris qui est le patron !

RENVERSER LES TYRANS

L'Alpha Legion s'était rendue maîtresse de la principale cité-ruche de Corvus. Elle avait asservi l'essentiel de la population, l'obligeant à satisfaire ses moindres caprices. Le capitaine Xerxes des Howling Griffons lança alors un assaut aéroporté grâce à des modules d'atterrissage dans le but de renverser les tyrans. La bataille fut difficile, l'Alpha Legion n'hésitant pas à lâcher ses Ferrocentaurus sur les assaillants, mais les redoutables marines d'Assaut des Howling Griffons massacrèrent les cultistes du Chaos. La cité-ruche fut reprise par l'Imperium. Bien que défaite, l'Alpha Legion parvint à s'enfuir et à se regrouper ailleurs sur la planète.

ROBIN ET GLENN S'AFFRONTENT

Une seconde force de frappe des Howling Griffons menée par le chapelain Xereus se posa sur le monde de Junkatta. Les Word Bearers avaient été plongés dans une rage démentielle par les discours haineux de leur apôtre noir, et chargèrent les loyalistes tête baissée. Leur fureur fut vaincue par les rafales disciplinées des escouades Tactiques des Howling Griffons, qui abattirent les Rhino et les space marines du Chaos.

Voidspan Point

Contrôler Voidspan Point revient à contrôler l'accès à l'intérieur du Sous-secteur. Mais pour s'en emparer, les seigneurs de guerre vont devoir s'affronter, et vaincre les horribles démons qui ont pris possession de la station orbitale.

La station Voidspan Point surveille les routes commerciales du sous-secteur Corvus. Elle est abandonnée, et on raconte que ses couloirs déserts résonnent des cris de cauchemars ayant pris vie. Néanmoins, la capture de cette station est une étape préliminaire à la conquête du Sous-secteur tout entier.

Équipes

Cette mission oppose au moins deux équipes. Dans notre campagne, les joueurs d'une faction combattaient ensemble.

Les Armées

Tous les joueurs sélectionnent une armée dans leur Codex de *Warhammer 40,000*. La table n'est pas très vaste, les armées sont donc limitées à 750 points. Les joueurs ne sont pas obligés de respecter le schéma de structure d'armée.

Champ de Bataille

Presque n'importe quel champ de bataille est envisageable, cependant il est nécessaire qu'il soit le plus labyrinthique possible. Pour notre part, nous avons utilisé le fort stellaire de Chad Mierzwa. La table doit comporter un point d'atterrissage pour chaque joueur. Un nombre d'*objectifs principaux* égal à la moitié des points d'atterrissage sont déterminés (sur notre table, il s'agissait des pistes d'atterrissage, du bastion de commandement et des lasers de défense).

Déploiement

Avant de déployer leurs forces, les joueurs déterminent le *Trait de leur Seigneur de Guerre* et leurs pouvoirs psy. Les joueurs se déploient les uns après les autres, en déterminant au hasard leur point d'atterrissage : ils disposent leur armée dans un rayon de 12 ps de ce point, et à plus de 2 ps de toute figurine ennemie. Les figurines qui ne peuvent pas être déployées commencent la partie en *réserve*.

Ordre du Tour

Les factions jouent les unes après les autres.

Conditions de Victoire

Le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité, la partie est un match nul.

Objectif Primaire

À la fin de la partie, un *objectif principal* vaut 3 points de victoire. Un *point d'atterrissage* vaut 1 point de victoire.

Objectifs Secondaires

Tuer le Seigneur de Guerre, Premier Sang.

Durée de la Partie

Ce scénario utilise les règles de *durée aléatoire*.

Règles Spéciales de Mission

Réserves.

Gravité Zéro: Les générateurs de champ gravitique de la station ont été détruits. Toutes les figurines autres que des *véhicules* compte comme étant de type *unité de saut*, mais si elles utilisent cette capacité, elles doivent passer un test de terrain *dangereux*. En cas d'échec, on considère qu'elles effectuent un saut trop grand et qu'elles risquent de se perdre dans l'espace! Les figurines étant déjà de type *saut* peuvent sauter plus loin que la normale, et doubler leur mouvement normal, de *sprint* ou de *charge*, mais dans ce cas, elles doivent passer elles aussi un test de terrain *dangereux*.

Vide Sidéral: Les générateurs de bouclier atmosphérique sont désactivés. Cela ne gêne pas les démons, mais les autres créatures courent un grave danger. Lorsque vous effectuez un jet pour blesser, mettez de côté les résultats de 6. Ces blessures ont une PA2 afin de représenter le risque d'une dépressurisation des armures. Les créatures qui ne respirent pas (comme les démons et les nécrons) ne sont pas affectées par cette règle.

Dans les profondeurs de l'espace... Voidspan Point étant sis sur un astéroïde, malheur à ceux qui échapperaient à sa pesanteur. Si un gabarit d'*explosion/grande explosion* touche une figurine située dans un rayon de 2ps d'un bord de l'astéroïde, en plus des dommages ordinaires, celle-ci doit effectuer un test de Force. En cas d'échec, elle est projetée dans l'espace et retirée comme perte. Les *véhicules* et les *créatures monstrueuses* ne sont pas affectés.

Environnement spatial: Les réserves entrent normalement en jeu par le bord de table du joueur opérant, mais lors de cette mission, elles peuvent arriver en jeu par n'importe quel bord de table, car elles arrivent par le biais d'aéronefs de transport ou de torpilles d'abordage. Les figurines qui arrivent en jeu en *frappe en profondeur* ne dévient pas si elles apparaissent sur une plate-forme d'atterrissage. Si une figurine arrive ailleurs en *frappe en profondeur* et dévie dans l'espace, elle subit un *incident de frappe en profondeur* (comme si elle était apparue dans un terrain *infranchissable*).

Hanté: Voidspan Point est hanté par des démons. Au début de chaque tour de jeu, un des joueurs doit lancer 1D3: le résultat indique le nombre d'unités de démons qui apparaissent à ce tour. Chaque unité arrive à un point d'atterrissage déterminé au hasard, en *frappe en profondeur* (mais elle ne dévie pas). Les démons peuvent lancer un assaut le tour où ils arrivent. Si un maître de jeu est présent, c'est lui qui contrôle les démons. Déterminez au hasard les démons qui apparaissent, selon votre collection. Les démons se déplacent et chargent toujours en direction de la cible la plus proche.

Victoire dans le cadre de la campagne

La faction qui contrôle Voidspan Point à la fin de la bataille peut placer immédiatement 10 drapeaux sur les planètes nouvellement révélées. Le joueur qui a obtenu le meilleur score bénéficie quant à lui de façon permanente d'un spatioport pour le restant de la campagne.

MAÎTRISE DE JEU

Cette bataille bénéficiera grandement de la présence d'un maître du jeu. En effet, ce dernier pour alors décider du déploiement des joueurs, et mettre en place toutes sortes de pièges et d'événements imprévus pour leur compliquer la vie.

Plus important encore, le maître de jeu pourra se charger de contrôler les sinistres occupants de Voidspan Point: les démons du Chaos. Il les fera apparaître au fil de la partie, et pourra les répartir équitablement sur la table de jeu afin de donner du fil à retordre à tous les participants, de rééquilibrer les choses, voire d'exterminer les forces déjà amoindries! Il pourra même proposer aux joueurs éliminés de se joindre à lui et de contrôler une partie des démons dans le but d'exterminer les derniers survivants encore présents dans la station orbitale!

Aborder la Station Orbitale

Lorsque la première phase de la campagne était sur le point de s'achever, nous avons fait le point et révélé une demi-douzaine de nouvelles planètes prêtes à être conquises ! Cependant, ce fut la station orbitale qui fit l'objet de toutes les convoitises, si bien qu'une foule de participants se rassemblèrent à l'occasion d'une soirée jeu pour livrer une bataille multijoueurs qui allait décider du destin de Voidspan Point !

ATTAQUE XENOS !

Lors de cette partie, Phil Kelly s'était assuré les services du redoutable seigneur nécron Phil Cowey. Les deux comparses firent preuve de ruse, et laissèrent leurs armées en réserve *afin que les autres forces s'entre-tuent au cours du premier tour. Au début du second tour, les envahisseurs xenos arrivèrent sur la table de jeu. Des Raider déployèrent des cérastes et des guerriers cabalites alors que des Faucheurs et des Razorwing passaient en rase-mottes.*

DREADNOUGHT CONTRE DÉMON

Les joueurs alignèrent des unités d'élite, il y avait donc beaucoup de Dreadnought et de machines-démons sur le champ de bataille. Glenn mena la charge contre les Imperial Fists avec son Ferrocerberus, mais se heurta à la résistance de l'Ironclad de Kev, qui vainquit le démon.

La Bataille de Voidspan Point

Le déploiement au hasard vit les forces de l'Imperium éparpillées sur la table, séparées les unes des autres par des Serviteurs de la Ruine. Seuls les Space Wolves réussirent à établir une tête de pont et occupèrent les bunkers à une extrémité de la station orbitale tandis que les Imperial Fists capturaient le bastion de commandement. Toutefois, ces troupes impériales étaient cernées par des space marines du Chaos avides de sang.

Kevin se retrouva encerclé avec ses Imperial Fists. Les Word Bearers de Glenn étaient d'un côté du bastion de commandement, et furent pris à parti par un des Dreadnought de Kevin. De l'autre côté, l'Alpha Legion de Chris submergea les défenses des Imperial Fists, les cultistes se marchant littéralement les uns sur les autres pour parvenir au corps à corps, alors que le Métabrutus chargeait droit sur l'Ironclad à la coque jaune. Le choc fut si violent que les deux Dreadnought s'entre-tuèrent. Enfin, les terminators du Chaos de Matt menés par Huron Sombrecœur attaquèrent les Space Wolves et parvinrent ensuite à se frayer un chemin vers le centre du champ de bataille et les unités de Kev.

Au début du deuxième tour, des renforts des trois camps arrivèrent dans les combats. Des escadrons de xenos apparurent sur les pistes d'atterrissage et autour des batteries de lasers, tandis que des Flesh Tearers embarqués dans un Stormraven foncèrent vers le centre de la table. Ce fut dans cette zone que le Heldrake choisit d'intervenir. Il débuta les hostilités en carbonisant sur place une escouade de marines d'abordage avec son conflagrateur.

Le Stormraven prouva son utilité en détruisant un Faucheur avant de débarquer une escouade de la Compagnie de la Mort commandée par le réclusiarque Carnævon. Les space marines enragés se jetèrent sur les démons de Khorne qui infestaient les environs, annihilant les équarrisseurs qui passèrent à leur portée avant de se diriger vers les survivants de l'Alpha Legion.

Les cérastes eldars noirs et les spectres canopteks éliminèrent rapidement les Howling Griffons qui s'étaient emparés du laser de défense orbital, à l'exception du sergent Abraxas, qui réussit l'exploit de les retenir pendant deux phases de corps à corps avant de périr sous la lame d'un Incube.

Les forces xenos saisirent les opportunités offertes par les combats qui opposaient le Chaos aux troupes impériales, et s'attaquèrent aux escouades affaiblies pour les exterminer. La mobilité supérieure des nécrons et des eldars noirs leur permettait de se porter aisément d'un bout à l'autre de la station. À la fin de la bataille, Voidspan Point était aux mains des deux Phil !

En tant que maître de jeu, Pete eut l'occasion de s'amuser un peu en faisant apparaître des unités de démons un peu partout dans la station orbitale. Le seigneur de Chaos de Chris était ainsi suivi en permanence par des horreurs roses, qui passèrent leur temps à le harceler !

LE COMBAT DES CANONS

Les énormes tourelles des lasers de défense orbitaux étaient un objectif prioritaire pour tous les joueurs, car celui qui s'en emparait pouvait bombarder le reste de la table ! Simon fut le premier à les contrôler, mais les élus de Glenn ne tardèrent pas à le chasser de ses positions au nom du Chaos. Là encore, le triomphe des assaillants fut de courte durée car les marines d'Assaut de Robin intervinrent et massacrèrent les Word Bearers. Néanmoins, les canons n'étaient destinés à finir entre les mains de l'Imperium, car les unités du duo de Phil arrivèrent des réserves et foncèrent sur cet objectif, s'en emparèrent et utilisèrent les canons pour pilonner tous leurs adversaires !

LE BROYEUR D'ÂMES APPROCHE...

Robin fut tout d'abord satisfait du point d'atterrissage de ses Howling Griffons : la piste d'atterrissage était éloignée des autres combats qui se déroulaient au centre de la table, tout en laissant son infanterie de saut *libre d'atteindre les tourelles des lasers de défense. Toutefois, sa chance l'abandonna lorsqu'un broyeur d'âmes apparut à proximité. Se sachant vaincu d'avance, Robin battit en retraite, laissant la machine démon aux prises avec les Flesh Tearers fraîchement arrivés. La Garde Sanguinienne d'Andrew s'en sortit avec les honneurs, car elle parvint à endommager le démon avant de périr. Celui-ci fut détruit ultérieurement par les nécrons de Phil.*

Chris déplace ses cultistes pendant que Pete fait apparaître des démons comme par magie.

D'autres horreurs roses arrivent, pour le plus grand bonheur de Pete et le malheur des joueurs.

Chris est effaré de voir les démons se ruer sur lui, mais tout le monde s'accorde à dire qu'il l'a bien mérité !

Carte de Campagne : Phase Un

ANNOTATIONS

Au début de la campagne, les Serviteurs de la Ruine furent pris à contre-pied par la Croisade de Feu.

A *Ces planètes étaient cachées à cause de la tempête Warp qui faisait encore rage. Elles n'apparaîtraient qu'à la phase deux.*

B *Matt captura très vite la lune désolée Veth, utilisant son spatioport pour lancer des raids sur Alfrost, et ce tout au long de la phase un.*

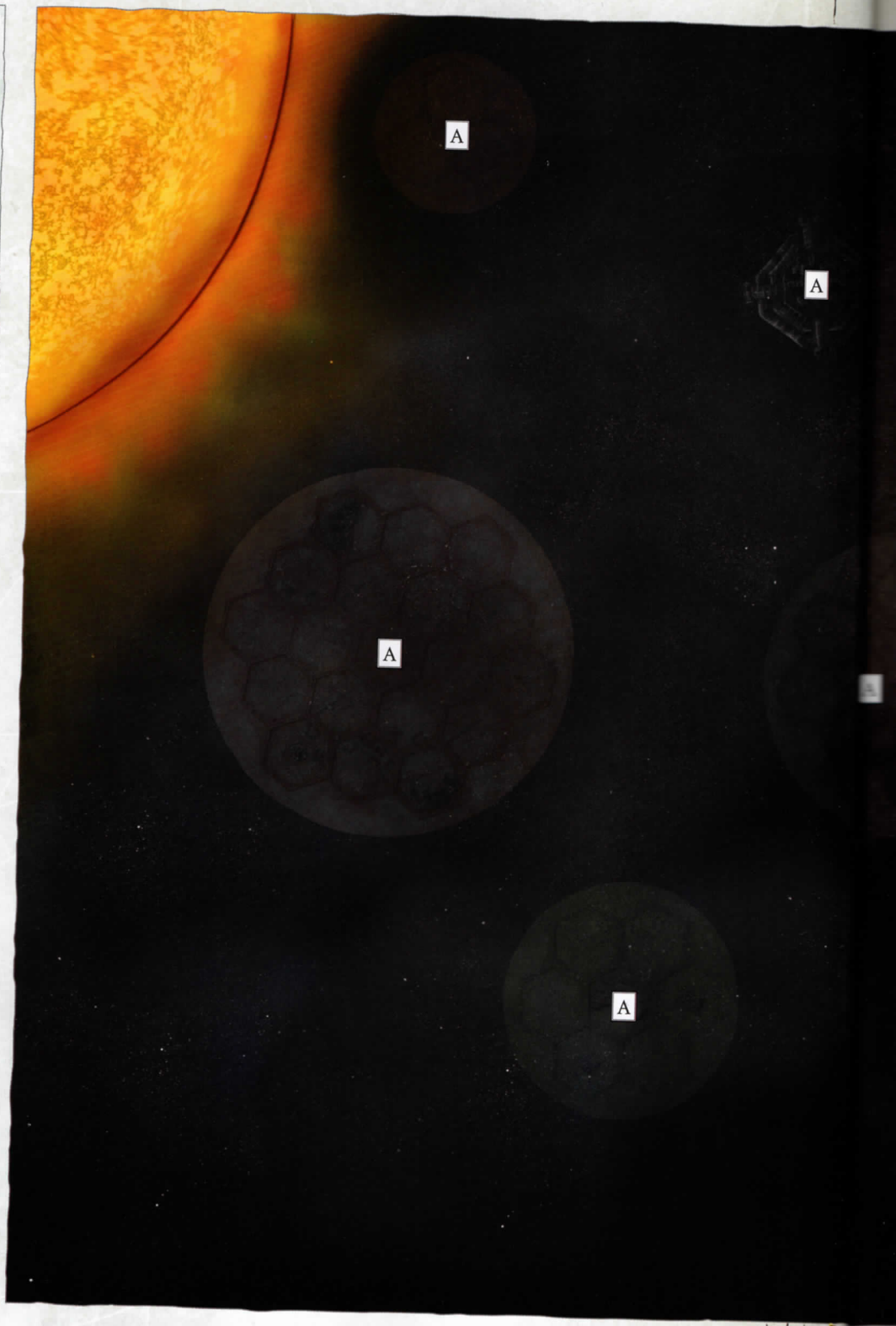
C *Les premières batailles de la campagne eurent lieu sur l'immense planète Corvus Majoris, car sa taille offrait de nombreuses possibilités d'expansion.*

D *Les Howling Griffons attaquèrent sans tarder les Word Bearers et l'Alpha Legion à la surface de Corvus Majoris.*

E *Junkatta fut le théâtre d'affrontements violents au début de la campagne, car ses manufactorum étaient convoités par tous les camps.*

F *La Croisade de Feu s'aventure dans les forges de Junkatta et finit par chasser les forces du Chaos de ses cités-ruches.*

G *Les eldars noirs de Phil lancent des raids contre les Space Wolves qui ont investi Alfrost, et capturent le seigneur loup de Simon afin de l'obliger à combattre comme gladiateur.*



Légende

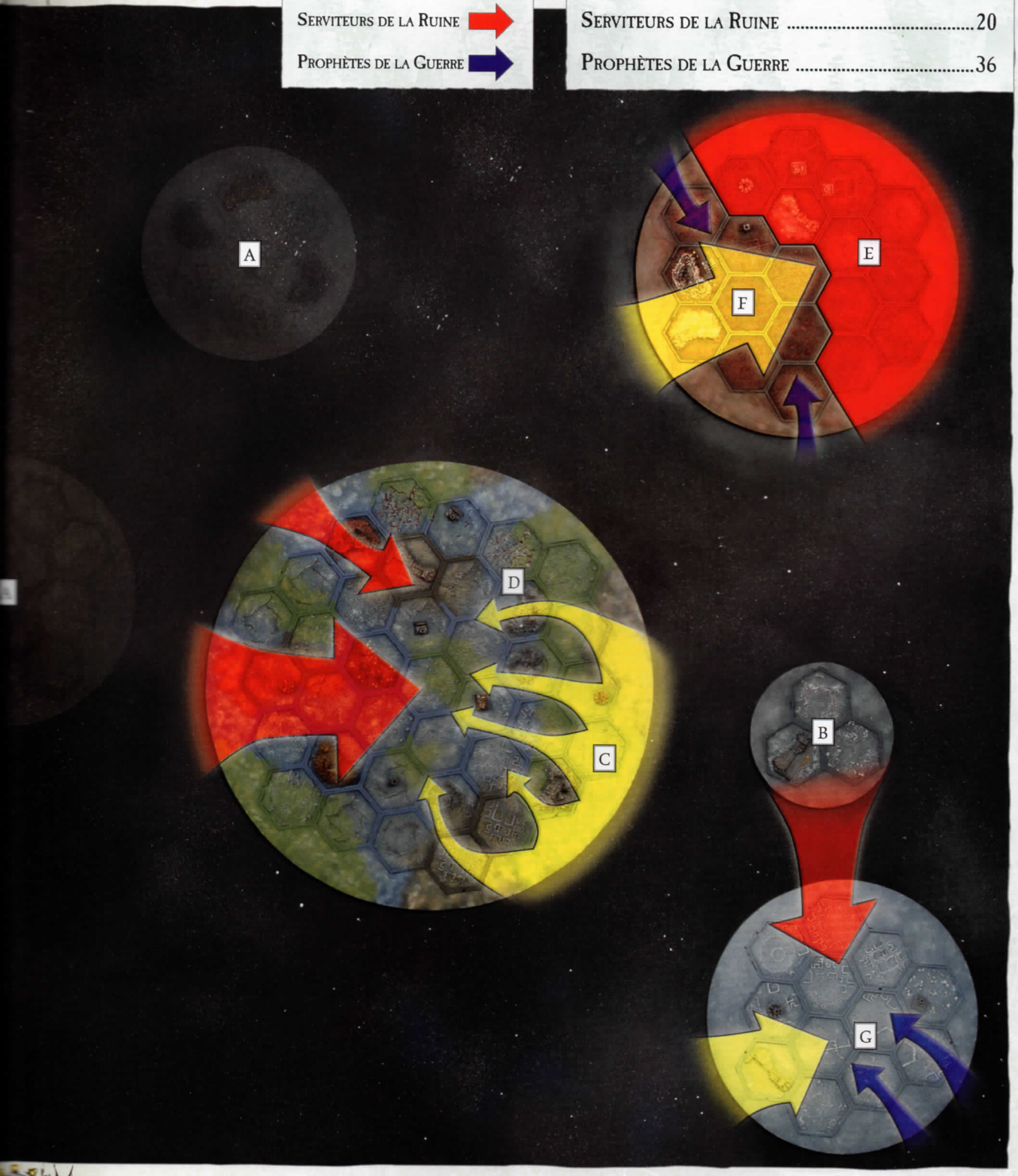
Croisade de Feu

Serviteurs de la Ruine

Prophètes de la Guerre

Points de conquête

Croisade de Feu	37
Serviteurs de la Ruine	20
Prophètes de la Guerre	36



La Tempête Warp se Calme

Tandis que la tempête Warp se calmait, de nouvelles planètes émergeaient des turbulences de l'Œil du Corbeau et apparaissaient sur les écrans des auspex des flottes des nombreux protagonistes. Toutefois, la Croisade de Feu allait devoir progresser prudemment vers le centre du Sous-secteur, car les canons à longue portée de la station orbitale Voidspan Point étaient aux mains des Prophètes de la Guerre, et pointés en direction de leurs adversaires…

Le Duc Sliscus tira immédiatement profit de Voidspan Point pour mener un assaut orbital contre le monde couvert de jungles de Savrap. Il cherchait à s'emparer des trésors cachés sous la canopée verdoyante, mais se heurta à un groupe d'éclaireurs des Flesh Tearers. Sliscus Se rendit compte avec horreur qu'il était tombé dans un piège lorsque le réclusiarque Carnævon surgit et mena sa Compagnie de la Mort au cœur des combats, appuyé par une équipe d'extermination de la Deathwatch. Toutefois, le rusé eldar noir disposait de ses propres alliés, sous la forme de spectres canopteks nécrons, qui apparurent et poussèrent les Flesh Tearers à battre en retraite.

Les combats continuaient dans les ruches-usines de Junkatta. Le capitaine Lysander y dirigeait les Imperial Fists de la 1e Compagnie dans une tentative désespérée de chasser les World Eaters. Le mur de boucliers Tempête présenté par les vétérans de Lysander se révéla finalement trop robuste, même pour les terminators des World Eaters. Les Imperial Fists en profitèrent alors pour reprendre l'initiative et consolider leur emprise sur la cité-ruche.

Parvenu à s'échapper de Commorragh, Sigvald Deathgranter mena les Loups de Fenris contre l'Alpha Legion, cette dernière s'étant emparée d'un des plus grands bunkers antiatomiques qui constellaient le sous-sol de la planète. Les space marines renégats ripostèrent sur plusieurs fronts à la fois, et détruisirent la majorité des chars des Space Wolves. Les élus et les cultistes connurent moins de succès, car les chasseurs gris les criblèrent de tirs tandis qu'ils traversaient le no man's land. Une fois de plus, l'Alpha Legion s'enfuit.

Les World Eaters se déchaînaient ailleurs dans le Sous-secteur, et engagèrent les Howling Griffons dans de sanglants corps à corps dans les ruines des cités d'Illias. Ce terrain était favorable aux adeptes de Khorne, car les Howling Griffons ne pouvaient pas utiliser leur puissance de feu à son plein potentiel. Des dizaines de berserks se ruèrent sur les space marines loyalistes, cependant une contre-attaque menée par le capitaine Xerxes et le chapelain Strabo stabilisa la situation. Le coup de grâce fut porté aux disciples de Khorne lorsque le dieu gratifia leur champion de trop nombreux dons, ce qui provoqua sa transformation en enfant du Chaos.

Les forces de l'Alpha Legion affrontent les Space Wolves sur le monde irradié de Sovven. Chris choisit d'épuiser les Fils de Russ en envoyant des vagues incessantes de cultistes, mais ceux-ci se font écharper par les salves disciplinées des chasseurs gris.

CROISÉ CONTRE CORSAIRE

Les Howling Griffons – qui sont des croisés exemplaires – étaient en première ligne de la Croisade de Feu, essayant de repousser les Serviteurs de la Ruine sur près d'une demi-douzaine de planètes, afin de remplir leur objectif consistant à débarrasser le Sous-secteur de la tyrannie. Le chapelain Strabo mena les Howling Griffons au combat contre les Red Corsairs sur Sovven, mais ils se heurtèrent à la résistance des guerriers de Huron Sombrecœur. En dépit de succès initiaux, principalement du fait du Tyran de Badab et de ses terminators, les fortifications des Red Corsairs furent détruites par des tirs de canon laser, et leurs combattants exterminés.

PÉCHÉ D'ARROGANCE

La fierté avait toujours été le plus gros défaut du Duc Sliscus, et cela lui coûta cher lors de sa bataille contre les Imperial Fists sur Savrap. Il avait en effet choisi d'abandonner sa tactique habituelle consistant à lancer un raid depuis l'orbite basse de la planète, et opta pour un assaut depuis la Toile. Malheureusement pour lui, le maître de la forge des Imperial Fists disposait d'auspex très avancés qui lui permirent de prédire l'arrivée des eldars noirs. Les space marines purent ainsi intercepter l'avant-garde de Sliscus à coups de bolter et d'autocanon. Même l'attaque aérienne d'un Razorwing ne parvint pas à sauver les eldars, qui furent forcés de battre en retraite.

À en juger au visage de Matt, les choses ne se déroulent pas idéalement pour les Red Corsairs.

Phil reçoit le singulier honneur de faire face aux canons de Kev.

Les participants se rassemblent pour une seconde bataille multijoueurs livrée dans une Zone Mortalis.

L'Arme de Destruction Massive

Un ancien complexe de bunkers est enfoui sous la surface vitrifiée de Sovven, et renferme des armes au potentiel destructeur si terrifiant qu'il peut anéantir des planètes entières. Cet arsenal est évidemment convoité par les différentes factions, qui espèrent l'utiliser contre leurs ennemis.

Les puissances ignobles qui règnent sur Sovven ont déclenché la mise à feu d'une arme qui est destinée à réduire en cendres toutes les flottes en orbite. Ce missile ne peut pas être stoppé, en revanche sa trajectoire peut être modifiée… En effet, son centre de contrôle se trouve au cœur d'un complexe de bunkers, dans le sous-sol continental de Sovven Secundus. Vos forces doivent s'en emparer à tout prix !

Les Joueurs

Cette mission est prévue pour un nombre pair de joueurs, qui vont s'affronter deux par deux sur des champs de bataille différents, avant de parvenir enfin sur une table de jeu commune représentant le centre du complexe souterrain. Lors de notre campagne, les joueurs d'une même faction se battirent ensemble dans le complexe de bunkers. Si vous ne disposez pas d'un nombre pair de joueurs, vous pouvez laisser deux joueurs batailler contre un seul adversaire dans le cadre d'une des parties, en vous assurant que chaque camp dispose alors du même nombre de points.

Armées

Tous les joueurs sélectionnent une armée dans leur Codex de Warhammer 40,000. Nous vous conseillons 1500 points par camp. N'oubliez pas que les combats se déroulent dans un environnement confiné lors du choix des unités !

Champs de Bataille

Ce scénario est quelque peu inhabituel car il se déroule sur plusieurs champs de bataille (il vous en faudra un pour deux joueurs). Placez un pion représentant une trappe d'accès au milieu de chacun de ces champs de bataille.

Il vous faudra ensuite une table de jeu supplémentaire représentant le bunker souterrain. Pour notre part, nous avons utilisé une table de 90 cm de côté à partir des plateaux modulaires de Zone Mortalis de Forge World. Placez un pion objectif au milieu de cette table de jeu afin de représenter le panneau de contrôle du missile.

Déploiement

Avant de déployer les armées, les joueurs déterminent leurs *Traits de Seigneur de Guerre* et leurs pouvoirs psychiques. Ils tirent ensuite au hasard le champ de bataille sur lequel ils vont jouer, ou s'accordent entre eux pour les répartir.

Ordre du Tour

Les tours de jeu se déroulent normalement, mais après avoir joué un tour complet, les joueurs de chaque champ de bataille doivent attendre que les autres aient également terminé leur tour. Les joueurs livrent alors un tour de jeu complet sur la table du bunker.

Déterminez aléatoirement l'ordre de jeu sur la table du bunker au début de chaque tour. Chaque participant effectue alors son tour de joueur, à l'exception de la sous-phase de Combat, qui n'est résolue que lorsque chacun a effectué son tour (de façon à éviter qu'un même corps à corps soit livré plusieurs fois au cours d'un même tour).

Les joueurs d'une même faction comptent comme faisant partie du même camp lorsqu'il s'agit de résoudre les tirs et les assauts. Les joueurs de différentes factions sont libres de former des alliances, sachant que cela ne les engage à rien.

Conditions de Victoire

La victoire est déterminée uniquement par le joueur qui contrôle le panneau de contrôle (voir ci-dessous).

Objectif Principal

À la fin de la partie, le joueur ayant une figurine dans un rayon de 3 ps du panneau de contrôle l'emporte. Si plusieurs joueurs ont une figurine à la même distance du panneau de contrôle, c'est celui dont la figurine vaut le plus de points qui l'emporte.

Objectifs Secondaires

Aucun.

Durée de la Partie

Ce scénario suit les règles de *durée aléatoire* ou s'arrête après la limite de temps convenue à l'avance, selon l'événement qui se produit en premier.

Règles Spéciales de la Mission

Réserves.

Trappes d'Accès: Si une unité termine sa phase de Mouvement avec au moins une figurine dans un rayon d'1 ps d'une trappe d'accès, le joueur peut décider d'entrer dans le bunker souterrain: retirez l'unité de cette table de jeu et placez-la près de celle du bunker (sans la déployer).

Pièges: Si une unité pénètre dans le bunker lors d'un tour où une unité adverse y a déjà pénétré, chacune de ses figurines doit effectuer un test de terrain *dangereux*, car l'ennemi a piégé les tunnels d'accès.

Tunnels Labyrinthiques: Au début du tour d'un joueur sur la table du bunker, celui-ci doit déterminer aléatoirement par quel bord de table ou par quelle entrée de tunnel chacune de ses unités arrive. L'unité entre alors en jeu comme si elle arrivait des *réserves*.

Environnement Confiné: Les armes à *explosion* ou à *souffle* doivent relancer les jets pour blesser ratés car elles sont encore plus mortelles dans un environnement confiné.

Victoire dans le cadre de la campagne

Le joueur qui l'emporte peut entrer les codes d'accès pour modifier la trajectoire du missile. Il doit immédiatement choisir une des planètes déjà révélées: celle-ci est détruite et retirée de la carte de campagne.

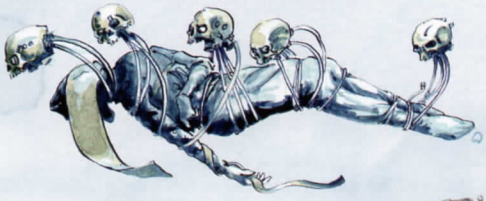
Les forces présentes sur la planète condamnée ont une (mince) chance de s'échapper. Chaque joueur lance 1D6 par drapeau lui appartenant sur cette planète. Sur un résultat de 6, ledit drapeau peut être déplacé sur un hexagone vide d'une autre planète. Si le joueur appartient à la faction qui a gagné le scénario, le résultat requis n'est que de 5+.

MAÎTRISE DE JEU

Afin d'ajouter au chaos de la situation, les maîtres de jeu de cette campagne décidèrent de jouer les habitants du bunker, qui s'éveillèrent dès que les premiers intrus empruntèrent les trappes d'accès. À chaque tour, ces mystérieux habitants jouaient après tout le monde.

Pete et moi avons ainsi mis la main sur les nécrons que nous avions peints récemment, en prenant soin de les cacher sous un morceau de tissu afin que les participants ne se doutent de rien. Tant que les nécrons étaient hors de vue, ils étaient représentés par de simples nuées de scarabées canopteks, et remplacés par les véritables figurines lorsqu'ils tombaient nez à nez avec des intrus !

Néanmoins, nous avons pris soin de ne pas faire intervenir trop de nécrons pour ne pas voler la vedette aux joueurs.



Compte à Rebours

Les objectifs de cette mission posèrent de nombreux dilemmes aux joueurs. Matt et Phil choisirent d'envoyer autant de guerriers que possible au centre de la table pour s'emparer aussi rapidement que possible du bunker. De leur côté, Simon et Robin se contentèrent d'attendre pour voir ce qui allait se passer, et prirent le contrôle du point d'entrée pour acheminer des renforts plus tard dans la partie.

Matt coiffa Robin au poteau car le trait de seigneur de guerre de Huron, *maître de la mystification* lui permettait de s'*infiltrer* ainsi que ses terminators et sa suite de space marines du Chaos. Ils se positionnèrent au centre de la table, directement au-dessus de l'entrée vers le bunker. Il restait également d'autres troupes à Matt, notamment ses motards space marines du Chaos et un seigneur du Chaos, qui chargèrent droit sur les lignes de Robin et tuèrent plusieurs personnages avant que les scouts des Howling Griffons mettent un terme à leur carnage à coups de fusils de sniper.

Phil comptait faire subir le même sort à Matt, et déplaça ses Raider à travers la table aussi rapidement que possible. Lui et Matt convinrent finalement d'une trêve momentanée… Phil ne laissa pas toute la table de jeu entre les mains de Kev, car il prit soin de disposer deux escouades de cérastes menées par Lelith Hesperax afin de s'occuper des terminators qui traînaient dans le coin.

Les Word Bearers de Glenn affrontèrent les Space Wolves de Simon sur le pont en ruine, cependant les space marines du Chaos ne réussirent pas à traverser les défenses de Canis des Loups et de ses guerriers. Confronté à non pas un, mais à deux ferrocerberus, Simon achemina ses longs crocs et son Predator pour détruire une des bêtes d'acier, tandis que Sigvald se chargeait d'anéantir l'autre au corps à corps.

Sous la surface, Andrew et Pete – les deux maîtres du jeu de la soirée – amenèrent leur nécrons pour contrer l'avance de Matt et de Phil. Les nécrons ne furent toutefois qu'une gêne mineure, car les deux alliés les exterminèrent rapidement avant de s'emparer du poste de contrôle de tir. Kev engagea ses space marines d'abordage pour tenter d'inverser la vapeur, malheureusement pour lui, il ne parvint pas à établir une tête de pont solide à l'intérieur du bunker.

Finalement, Phil se retourna contre son allié et assassina Huron Sombrecœur avant de prendre le contrôle du bunker et surtout, du missile balistique enfermé dans son silo. Phil choisit alors de diriger le missile contre Junkatta, là où la Croisade de Feu avait réalisé ses plus importantes conquêtes lors des deux dernières phases. Boum !

Les Word Bearers de Glenn affrontent les Space Wolves de Simon dans le but de s'emparer du barrage hydraulique. Les pertes s'accumulent dans les deux camps, si bien qu'au terme de la bataille, seuls les cultistes du Chaos sont encore en vie et parviennent à accéder au bunker.

TROP PEU, TROP TARD

Les forces de l'Imperium finirent par entrer dans le bunker après avoir lutté bec et ongles contre les space marines du Chaos et les eldars noirs à la surface. Cependant, leur arrivée est trop tardive, car les nécrons sont désormais très nombreux et bloquent l'accès aux salles investies par les eldars noirs et les Red Corsairs. Sigvald Deathgranter et les terminators des Howling Griffons chargent les guerriers sans âme, mais ces derniers tiennent bon face à la fureur de l'Adeptus Astartes, notamment les traqueurs, qui créent la surprise en survivant à la charge de Simon, et en tuant son Loup Solitaire au corps à corps lors de leurs ripostes !

Kev et Pete se disputent sur l'endroit où faire intervenir les renforts.

Tout le monde retient son souffle lorsque Phil poignarde Matt dans le dos en assassinant Huron.

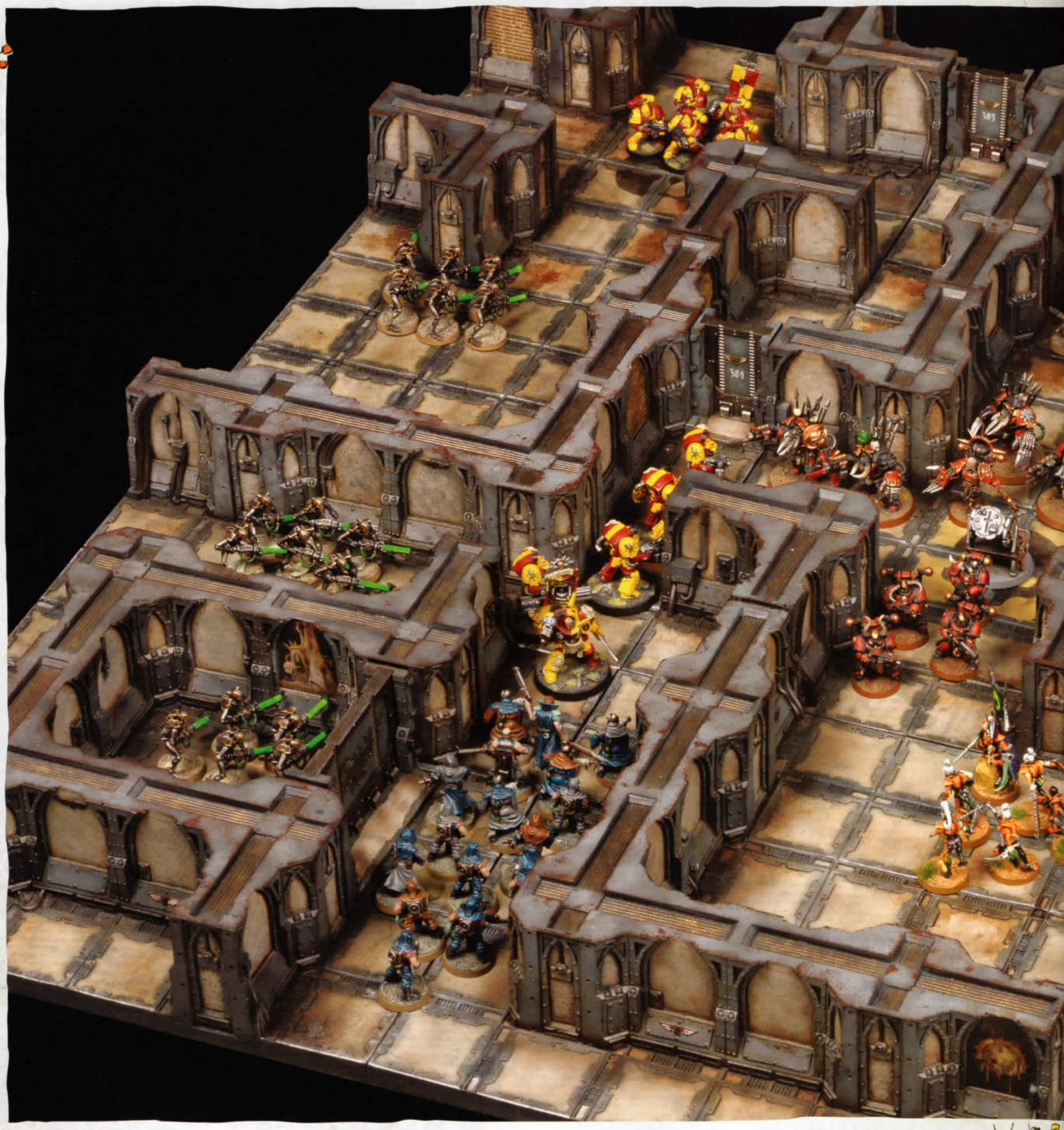
L'INÉVITABLE TRAHISON !

La trêve entre Matt et Phil ne pouvait pas durer, car les Red Corsairs et les eldars noirs se haïssaient cordialement malgré les apparences. Alors que la bataille touchait à sa fin, le duc Sliscus retourna sa veste avant Huron Sombrecœur (Matt se plaignit ensuite de ne pas avoir eu la sagesse de trahir en premier !). Les deux seigneurs de guerre s'affrontèrent pour le contrôle de la console de tir, car un seul joueur avait le droit de décider de la cible finale du missile. Sliscus et Sombrecœur se livrèrent un défi sans pitié, au terme duquel le Tyran de Badab finit par succomber aux effets des toxines virulentes employées par le voïvode de Phil.

Pete n'a d'autre choix que de proclamer la victoire des eldars noirs !

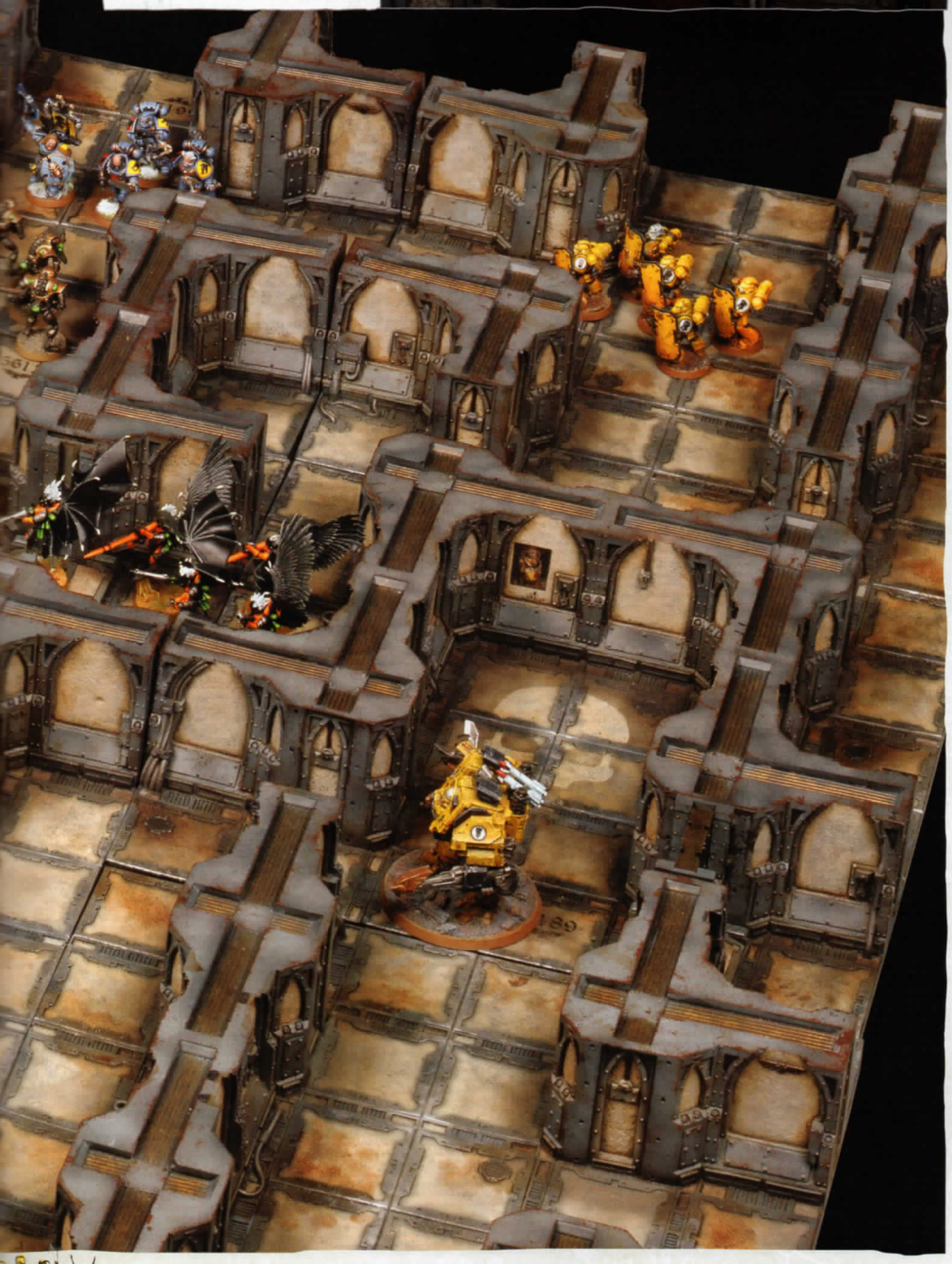
La Bataille du Bunker de Commandement

L'inspiration pour une grosse partie peut venir de nombreuses sources différentes. Parfois, les événements d'une campagne peuvent mener d'eux-mêmes à ce genre d'affrontement, d'autres fois, un des participants souhaite mettre en scène une idée qui a germé dans sa tête, suite à la réalisation d'un décor, par exemple. Pour notre part, à la fin de la phase 2, tout le monde voulait livrer bataille dans la Zone Mortalis de Forge World !



PRIS AU PIÈGE!

À la grande frustration de Kev – et à la grande joie des autres participants – son Dreadnought se retrouva coincé par une porte trop étroite pour lui. Kev se lamenta alors d'avoir choisi un Dreadnought Ironclad plutôt qu'une machine dotée de gros canons.



Kev se rend compte que son Dreadnought est trop gros!

Simon échafaude un plan sous l'œil circonspect des autres joueurs.

Simon se dispute avec Kev et va jusqu'à le menacer avec son bolter imaginaire.

Carte de Campagne : Phase Deux

ANNOTATIONS

Au début de la seconde phase de la campagne, la tempête Warp se calme et permet d'accéder à toutes les planètes, sauf une.

A *Les eldars noirs de Phil s'emparent de la station Voidspan Point et l'utilisent sans hésiter comme tête de pont pour attaquer le reste du Sous-secteur.*

B *La Croisade de Feu consolide ses positions sur Junkatta en chassant les troupes des Prophètes de la Guerre et presque toutes celles des Serviteurs de la Ruine.*

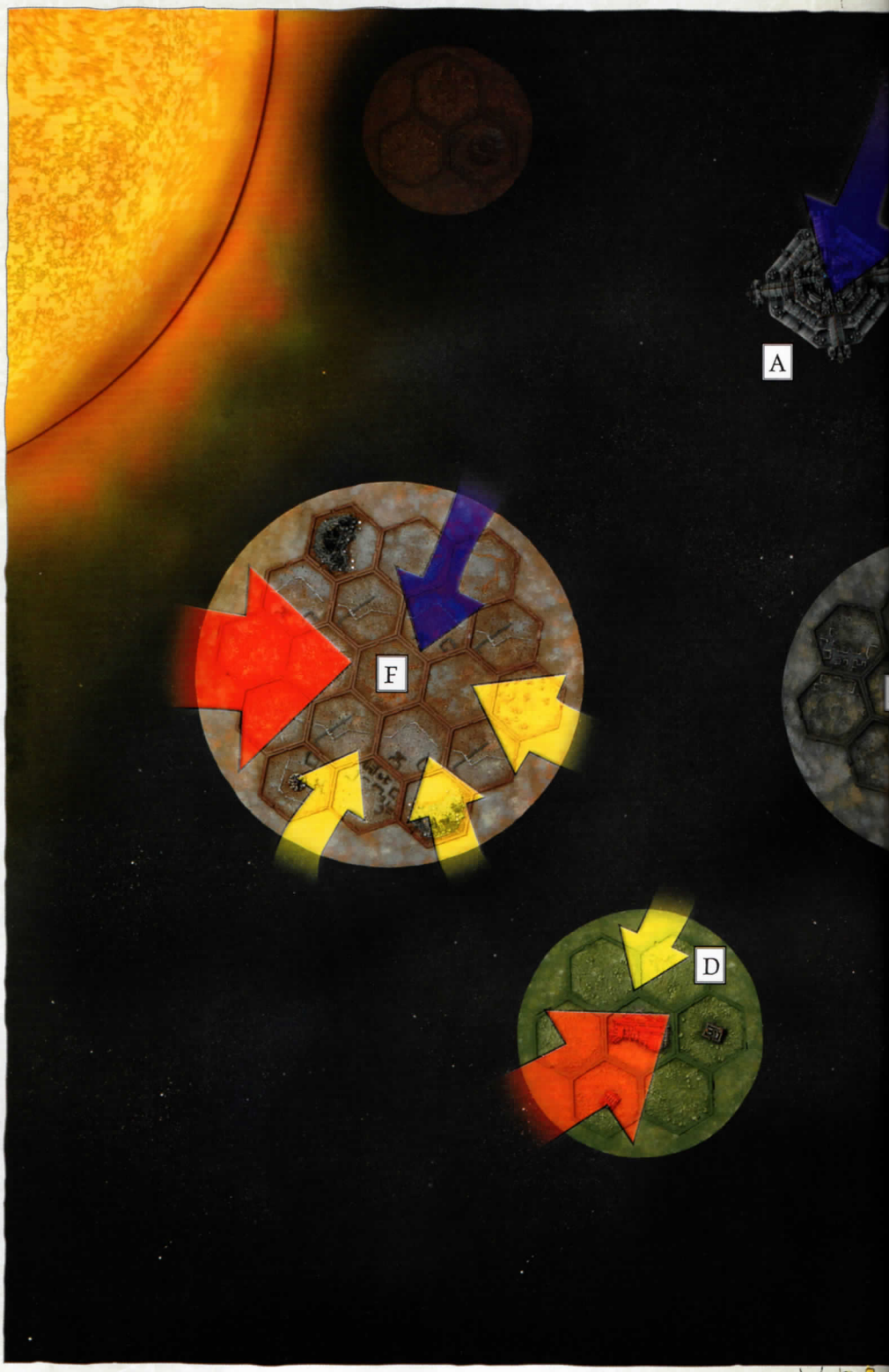
C *Wade et Phil attaquent Ishraq mais sont stoppés par les Howling Griffons de Robin et les Space Wolves de Simon.*

D *Les pirates de Phil affrontent les Flesh Tearers d'Andrew dans les jungles moites de Savrap.*

E *Les Serviteurs de la Ruine foncent sur Illias lorsque les Red Corsairs de Matt se joignent aux Word Bearers de Glenn. Ni les Space Wolves, ni les Flesh Tearers ne parviennent à les repousser.*

F *Des forces de frappe de toutes les factions atterrissent sur Sovven pour dérober les artefacts cachés sous sa surface.*

G *Les eldars noirs prennent le contrôle du missile balistique et l'utilisent sans vergogne pour anéantir totalement la planète Junkatta !*

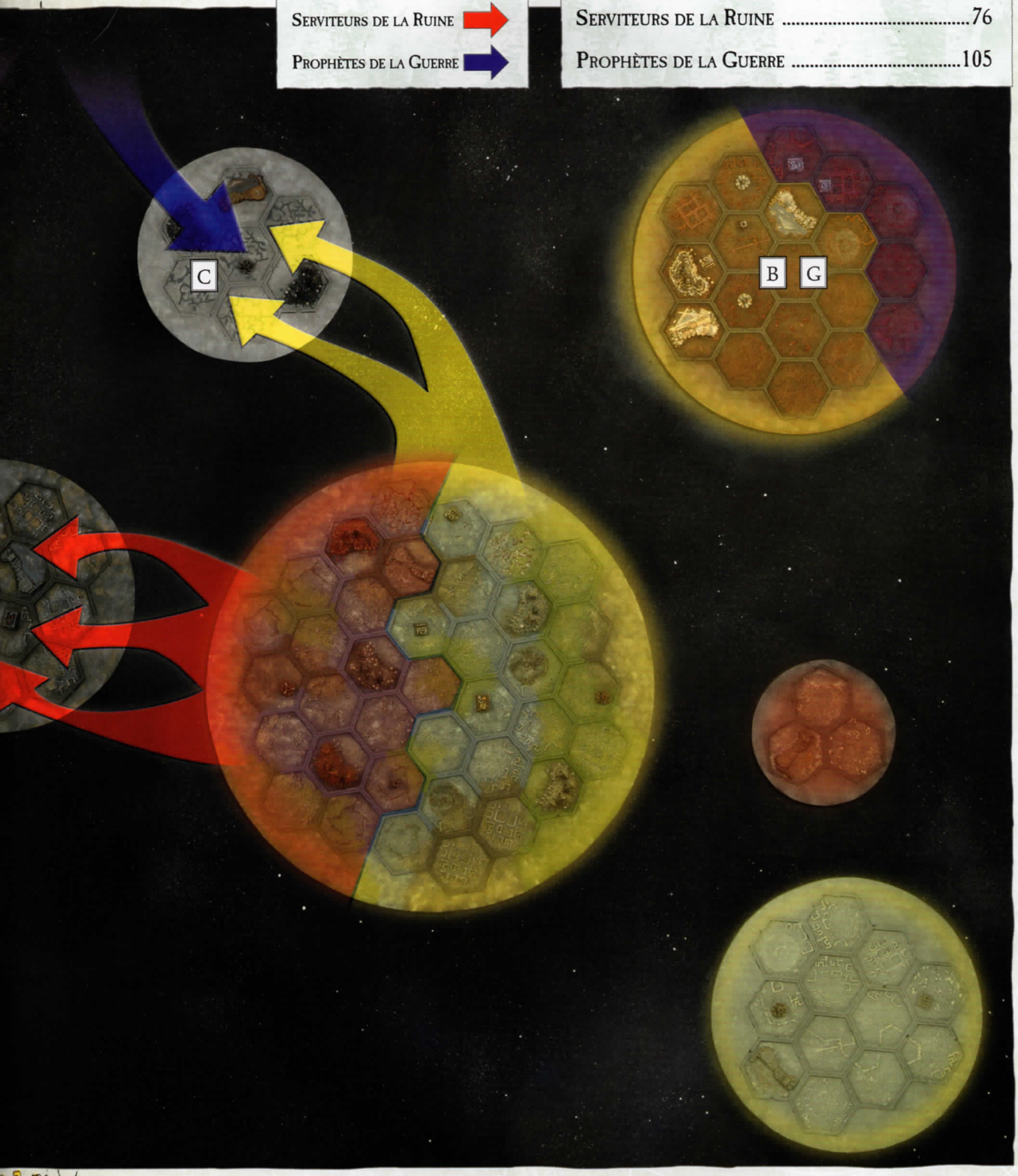


Légende

- Croisade de Feu
- Serviteurs de la Ruine
- Prophètes de la Guerre

Points de conquête

Croisade de Feu	118
Serviteurs de la Ruine	76
Prophètes de la Guerre	105



La Fin des Temps

La destruction de Junkatta balaya la flotte impériale, détruisant les navires proches de la planète et éparpillant les survivants dans le sous-secteur. Les space marines à la surface de la planète furent tous tués. Seule une poignée d'entre eux parvint à s'échapper avant l'explosion du missile. Alors que la Croisade de Feu se remettait à peine de ses pertes, ses auspex la prévinrent qu'une nouvelle planète était apparue à l'autre bout du sous-secteur : le sinistre monde-démon d'Unctious…

Les Flesh Tearers furent l'armée de la Croisade de Feu qui s'en sortit le mieux, car leurs forces n'étaient que peu présentes sur Junkatta. Ils lancèrent sans tarder une série de contre-attaques. La bataille dégénéra lorsque les World Eaters présents sur Ilias choisirent d'affronter leurs adversaires dans les ruines d'une cathédrale gigantesque. Les Flesh Tearers adoptèrent une posture défensive, leurs escouades Tactiques assurant des tirs de couverture tandis que les escouades d'Assaut et les Gardes Sanguiniens se préparaient à repousser les hordes de berserks. Malheureusement pour les Flesh Tearers, l'arrivée impromptue de terminators du Chaos fit pencher la balance en faveur des serviteurs de Khorne. Gabriel Seth choisit cet instant pour débarquer de son Stormraven et pour foncer au milieu de la mêlée. Il finit par succomber sous les coups du maître de chapitre Bane, non sans porter un coup fatal à son ennemi au moment où il expirait.

Les Space Wolves et les Word Bearers se heurtèrent sur les plaines hurlantes d'Unctious. Les Word Bearers accueillirent avec joie les hordes démoniaques qui espéraient saisir cette occasion pour prendre pied dans l'espace matériel, si bien que plusieurs space marines se laissèrent posséder de leur plein gré par des entités du Warp. Ils se jetèrent ensuite sur les Fils de Russ à la suite de leurs énormes ferrocerberus. C'était sans compter sur le seigneur loup, le puissant Deathgranter, qui parvint à occire à lui seul toute une escouade de space marines du Chaos. Hélas, Canis des Loups n'eut pas autant de succès et fut jeté à bas de son loup tonnerre par une marée de cultistes, bien qu'il survécût.

La guerre faisait toujours rage sur Sovven, les champs de bataille irradiés étant particulièrement meurtriers pour les combattants non protégés. Même l'Alpha Legion fut forcée d'abandonner ses cultistes pour aller affronter les Flesh Tearers, dans le but de s'approprier une relique inestimable. Sans se soucier des vies de ses serviteurs, le seigneur Alpharius envoya des vagues de space marines dans les marécages empoisonnés où se trouvait l'artefact. Le Métabrutus fut détruit par un tir chanceux de l'épistolier Vekt, qui tua ensuite Alpharius lors d'un duel. Néanmoins, l'Alpha Legion en profita pour fuir avec la relique.

Sigvald Deathgranter mène ses Space Wolves afin d'exterminer les Word Bearers. Les deux armées s'affrontent dans une bataille épique sur le sol de la planète Unctious, tandis que loups Tonnerre et machines-démons dominent les combats.

ASSAUT À L'ATTERRISSAGE

Les Space Wolves ne furent pas les seuls space marines à attaquer les Word Bearers sur Unctious : les courageux Imperial Fists lancèrent un assaut à bord de modules d'atterrissage à la surface du monde-démon. Cette attaque semblait audacieuse de prime abord : les Word Bearers essuyèrent sans broncher les fusillades des Imperial Fists, car ils étaient protégés à bord de leurs Land Raider. Toutefois, la déesse de la chance choisit de sourire au camp impérial, car les charges ultérieures des Word Bearers tournèrent court : leurs combattants d'élite se trouvèrent tout juste hors de portée, si bien qu'ils se retrouvèrent à découvert dans le no man's land, sous le nez des canons des Imperial Fists. Ces derniers organisèrent alors une contre-attaque inspirée, et usèrent de leur armement à courte portée avec des effets dévastateurs. Lysander paracheva la victoire en menant personnellement l'assaut contre les renégats à la tête de ses terminators d'assaut.

EMBUSCADE

Les Howling Griffons se retrouvèrent pris dans un piège tendu par le duc Sliscus sur Illias. Cependant, le capitaine Xerxes n'allait pas s'avouer si facilement vaincu, et ordonna immédiatement à ses troupes de riposter. Le capitaine space marine fut finalement encerclé par des cérastes, mais réussit à les retenir le temps que des renforts arrivent, car les hékatrix tombèrent les unes après les autres sous ses coups rageurs. La victoire fut néanmoins remportée par le duc, qui utilisa ses guerriers cabalites comme boucliers vivants face aux terminators des Howling Griffons. Ces guerriers furent ensuite anéantis au corps à corps par les troupes d'élite des eldars noirs.

VICTOIRE FINALE ET IMPÉRIALE ?

À la fin de la phase 3, les scores des différentes factions étaient très proches. Les Serviteurs de la Ruine étaient légèrement en retrait, mais les Prophètes de la Guerre et la Croisade de Feu n'avaient que 25 points d'écart. Si la Croisade de Feu parvenait à maintenir cet écart lors de la dernière partie, le Sous-secteur serait lors nettoyé par la flamme et la foi. Toutefois, si les Prophètes de la Guerre remportaient cette bataille, ils pourraient coiffer l'Imperium au poteau et noyer le Sous-secteur dans un bain de sang…

Les Ultimes Rites

Le destin du sous-secteur Corvus se décidera à la surface du monde-démon Unctious. Si la Grande Conjonction peut être menée à son terme, tout le sous-secteur sera irrémédiablement condamné et plongera dans une ère de terreur et de mort longue de plusieurs millénaires.

Une fois tous les mille ans, les mondes majeurs du sous-secteur Corvus forment un alignement parfait, ce qui crée ce qu'on appelle une Grande Conjonction. C'est le moment propice pour célébrer un rituel capable de précipiter tout le sous-secteur dans le Warp. C'est d'ailleurs ce même rituel qui, il y a mille ans de cela, avait provoqué la tempête Warp qui vient tout juste de se terminer, et qui avait transformé Unctious en un monde-démon. Aujourd'hui, plus de dix siècles plus tard, les étoiles sont de nouveau en position, si bien que les serviteurs de la Ruine comptent bien réitérer ce plan machiavélique, à moins que les Prophètes de la Guerre ou que la Croisade de Feu ne le contrecarrent.

La Mission Apocalypse

L'essentiel de ce scénario est basé sur la Mission Apocalypse présentée dans le supplément *Apocalypse* pour Warhammer 40,000. Ce scénario se réfère donc au supplément lorsque c'est nécessaire plutôt que de répéter à chaque fois les informations. Si vous avez un doute lors d'une situation, utilisez les règles d'Apocalypse.

Équipes

Cette mission nécessite deux équipes. Dans notre cas, les joueurs d'une faction ont joué ensemble, les Prophètes de la Guerre s'étant alliés aux Serviteurs de la Ruine.

Les Armées

Elles sont sélectionnées selon les règles d'Apocalypse (pour notre part, nous avions des équipes de 4 joueurs, avec 2000 points par joueur). Un joueur peut prendre autant d'unités légendaires et de formations de combat que désiré. Il doit également aligner son *grand seigneur de guerre.*

Champ de Bataille

Voir les indications d'Apocalypse pour disposer le champ de bataille. Unctious était autrefois un monde-ruche prospère jusqu'à ce que Nurgle s'en empare, nous avons donc disséminé des ruines et de la végétation pourrissante un peu partout. Puisqu'il s'agit là d'un monde-démon, plus le décor sera étrange, mieux ce sera !

Les zones de déploiement et le no man's land sont déterminés selon les règles normales d'Apocalypse.

Atouts Stratégiques

Chaque équipe choisit normalement ses atouts stratégiques, des atouts additionnels étant accordés selon les planètes contrôlées par chaque Faction (voir ci-contre). Une faction contrôle une planète si elle possède sur celle-ci une majorité de drapeaux. En cas d'égalité sur une planète, personne ne reçoit l'atout stratégique correspondant.

Planète	Atout Stratégique
Corvus Majoris	Grand QG
Junkatta	Générateur de Bouclier
Alfrost	Bunkers
Veth	Générateur de Champ d'Annulation Psy
Voidspan Point*	Bombardement Orbital
Ishraq	Planification Minutieuse
Illias	Champs de Mines
Sovven	Grenade Vortex
Savrap	Camouflage

* Le joueur qui contrôle la station Voidspan Point est celui qui a remporté la bataille sur celle-ci.

Déploiement
Les forces sont déployées comme décrit dans Apocalypse.

Premier Tour
L'équipe qui a choisi le laps de temps le plus court pour se déployer joue en premier.

Conditions de Victoire
La victoire est déterminée par les objectifs vivants (voir ci-dessous).

Objectifs Vivants
Cette mission comporte six objectifs. L'équipe gagnante est celle qui contrôle le plus d'objectifs à la fin de la partie. Si les deux équipes en contrôlent le même nombre, rejouez autant de tours nécessaires pour les départager.

Contrairement aux scénarios habituels, les objectifs sont "vivants", et représentés par des figurines. Chaque équipe a trois objectifs représentés par une figurine ou une unité valant 250 points maximum. De fait, il peut s'agir d'à peu près n'importe quoi. Dans notre cas, nous avions un buveur de sang, un prince démon, un inquisiteur et sa suite, une escouade de la Deathwatch, etc. Ces unités sont choisies et déployées avec le reste de leur armée, et agissent normalement. Si elles sont tuées, remplacez-les par un pion, ou couchez la figurine sur le côté: le pion ou la figurine compte comme un objectif pouvant être capturé.

Capturer un Objectif
Un objectif est contrôlé si une unité *opérationnelle* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*) est située dans un rayon de 3ps, et qu'aucune unité d'*exclusion* ne se trouve dans un tel rayon. Notez que pour cette mission, les choix QG comptent comme des unités *opérationnelles*. Une unité étant elle-même un objectif ne compte pas comme une unité *opérationnelle* ou d'*exclusion*.

Objectifs Secondaires
Aucun.

Durée de la Partie
La partie dure jusqu'à la limite de temps prévue.

Règles spéciales de la Mission
Mondes démons, réserves stratégiques.

Victoire dans le cadre de la campagne
La faction qui contrôle le plus d'objectifs à la fin de la partie s'empare du monde-démon Unctious. Cette faction gagne immédiatement 30 points de conquête, ce qui a toutes les chances de décider de l'issue finale de la campagne…

MAÎTRISE DE JEU
Si vous alignez deux équipes de joueurs, les unités-objectifs sont simplement des unités désignées au sein de leurs armées, qui continuent d'agir normalement à tous points de vue.

Cependant, si vous disposez de maîtres de jeu, le contrôle des objectifs est sous leur responsabilité. Ils peuvent ainsi déjouer les ruses des participants et mettre en place des tactiques visant à les mettre en péril, ou à protéger les objectifs afin que les joueurs aient toutes les peines du monde à s'en emparer.

Cependant, les maîtres de jeu doivent tenter de rester impartiaux, et doivent contrôler les objectifs de façon logique, sans avantager volontairement un camp ou l'autre. Après tout, les unités-objectifs auront sans doute leurs propres buts, comme rester en vie, se couvrir de gloire, etc.

La Bataille d'Unctious

Nous avions déjà joué plusieurs parties multijoueurs d'envergure, mais pour l'instant, nous n'avions pas livré de bataille rassemblant tous les participants, et utilisant leurs collections complètes de figurines. Un tel affrontement méritait de clore la campagne en beauté. Les joueurs ont donc rassemblé chacun une force de 2000 points, ces dernières étant appuyées par une foule de titans et de véhicules super-lourds…

Le Warhound du Chaos et le titan Reaver passèrent l'essentiel de la partie à échanger des tirs, ne s'arrêtant que pour oblitérer les ennemis passant sous leur nez.

SOUTIEN AÉRIEN

Grâce à l'atout stratégique Planification Minutieuse, *Andrew put acheminer ses deux Stormraven des réserves dès le premier tour. Ces engins foncèrent vers le milieu du champ de bataille et débarquèrent leurs passagers au cœur des combats. Le réclusiarque Carnævon mena la Compagnie de la Mort contre le duc Sliscus – un de ses adversaires récurrents au cours de la campagne – tandis que Gabriel Seth se mesurait à l'élite des World Eaters de Wade.*

Robin essaie de ne pas paraître affecté par la perte de nombreuses escouades des Howling Griffons.

ERREUR DE DÉPLOIEMENT...

Les Howling Griffons étaient à la pointe de tous les combats, laissant leurs alliés défendre les flancs. C'est ainsi que les marines d'Assaut de Robin se retrouvèrent nez à nez avec un Warhound du Chaos. Saisissant cette occasion de venger la destruction de son scorpion d'airain, Wade s'empara d'une poignée de dés (rouges, évidemment) et ouvrit le feu avec le méga-bolter Vulcain de sa machine. Trente tirs plus tard, la messe était dite, et Robin retira son escouade d'Assaut. Les Howling Griffons n'étaient cependant pas au bout de leurs peines, car leurs marines Tactiques et leurs terminators furent pris à revers par les eldars noirs de Phil surgissant des réserves.

Phil, Wade et Duncan se demandent sur la tête de qui leur prochain bombardement va tomber.

L'IMMIXTION DE SLISCUS

Vers la moitié de la bataille, la plupart des eldars noirs n'étaient pas encore arrivés en jeu, car ce n'est qu'à partir de ce moment-là que Phil commença à faire intervenir ses réserves. Des cérastes se jetèrent sur la Garde Sanguinienne et les terminators des Howling Griffons, des incubes entreprirent de massacrer les marines Tactiques des Flesh Tearers et des guerriers cabalites ouvrirent le feu sur les Space Wolves pour les déloger des objectifs. Grâce à cette intervention des pirates eldars, les Prophètes de la Guerre reprirent le contrôle de la situation. Comme toujours lors d'une campagne du Studio, Phil avait su tirer son épingle du jeu !

Carte de Campagne : Phase Trois

ANNOTATIONS

Le monde-démon Unctious surgit des profondeurs du Warp au début de la troisième phase de la campagne.

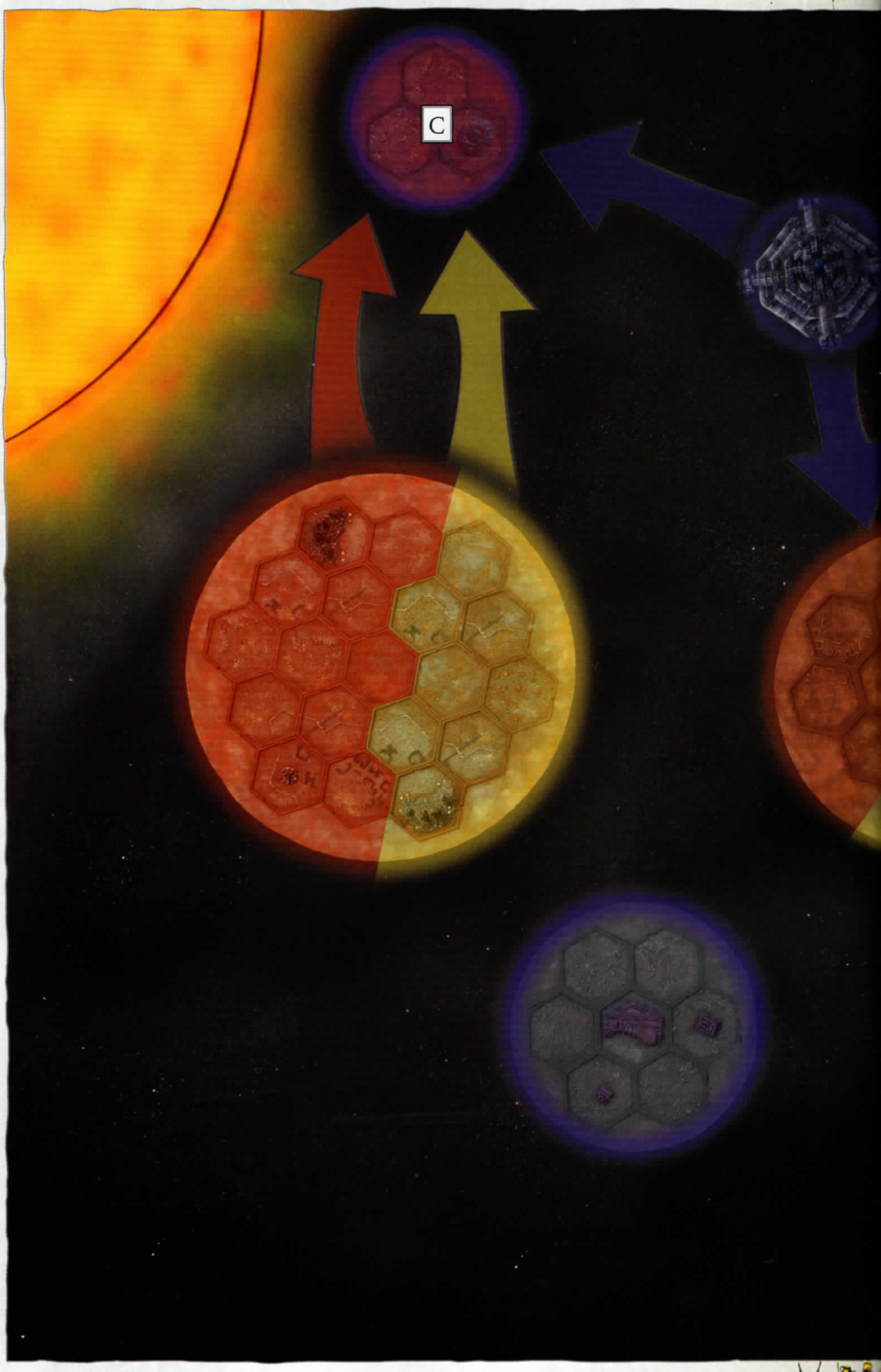
A *À la fin de la dernière phase, Phil s'était servi de l'arme de destruction massive pour détruire Junkatta, ce qui avait eu pour effet d'éparpiller la flotte impériale et de tuer des centaines de milliers de combattants, sans parler des drapeaux perdus par la Croisade de Feu et par les Serviteurs de la Ruine !*

B *Les Flesh Tearers d'Andrew combattirent les World Eaters de Wade sur Illias. La bataille fut sanglante mais les space marines du Chaos finirent par chasser leurs adversaires.*

C *Les Space Wolves combattent des Word Bearers possédés par des démons à la surface même d'Unctious et arrivent à remporter la victoire !*

D *Les Howling Griffons sont attirés dans un piège tendu par le perfide duc Sliscus au milieu des ruines d'Illias. En dépit de la mort d'innombrables cérastes, Robin essuie sa première défaite.*

E *Après avoir passé une bonne partie de la campagne à rassembler ses forces, Matt profite du fait que les autres joueurs sont accaparés par Unctious pour lancer des raids contre l'Imperium et les eldars noirs.*

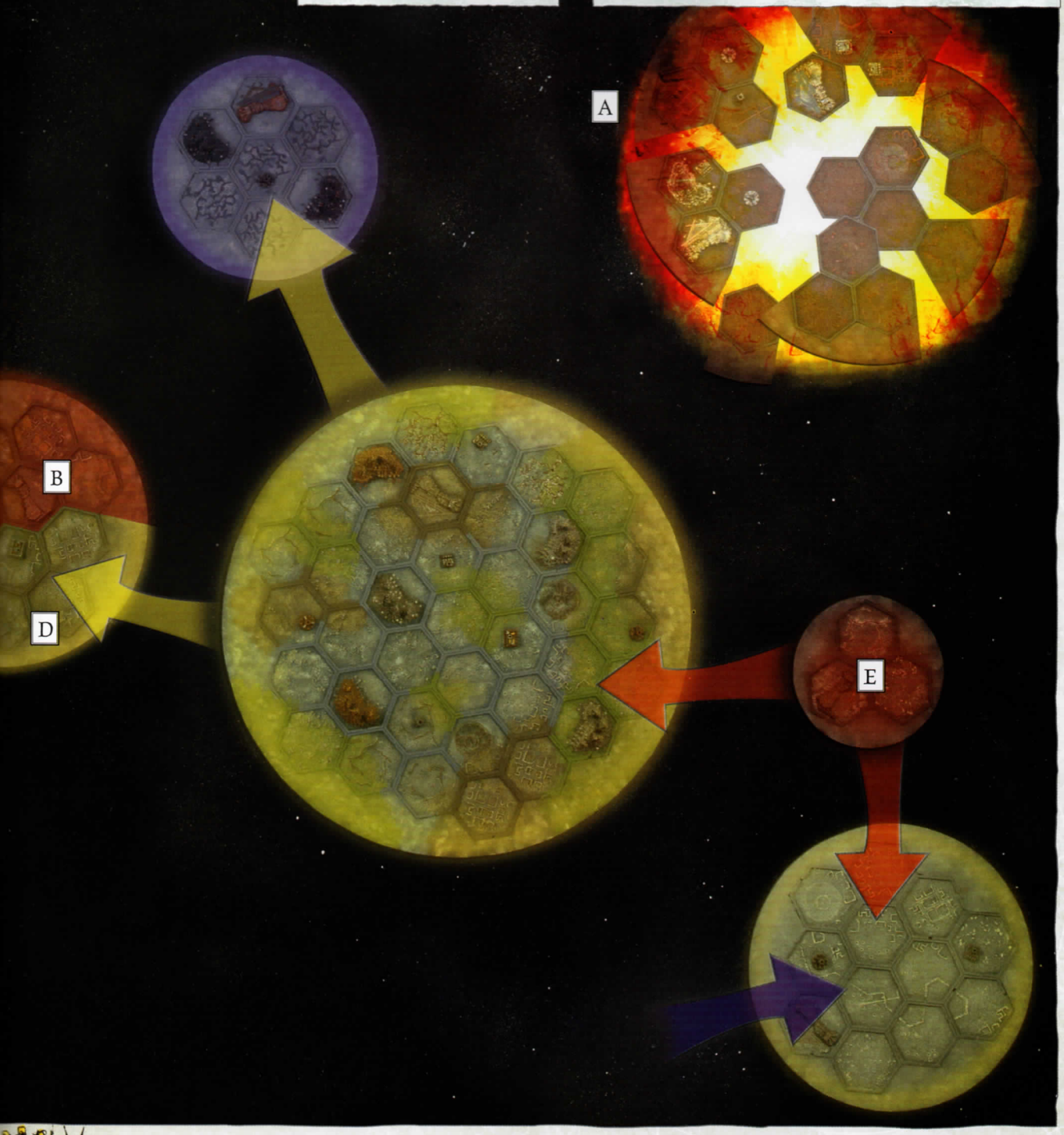


Légende

- Croisade de Feu
- Serviteurs de la Ruine
- Prophètes de la Guerre

Points de conquête

Croisade de Feu	218
Serviteurs de la Ruine	116
Prophètes de la Guerre	223



"La mort revêt bien des aspects, mais je considère que le plus efficace et le plus satisfaisant est le bombardement aérien."

CIEL DE FEU

Au fil de notre campagne, nous avons décidé de développer de nouvelles règles avancées pour les aéronefs. Ces derniers sont devenus un élément majeur de la nouvelle édition de Warhammer 40,000 ; la recherche de nouvelles manières de les utiliser a incité tout le monde à les jouer en grand nombre.

RÈGLES DE COMBAT TOURNOYANT

Au-dessus des champs de bataille du 41e millénaire, les humains et les xenos se disputent la supériorité aérienne. La maîtrise du ciel assure la victoire au sol.

Vous pouvez utiliser ces règles de *combat tournoyant* dans n'importe quelle partie de Warhammer 40,000. Mettez-vous d'accord avec votre adversaire et plongez dans le nouveau défi tactique du combat aérien au 41e millénaire.

ENGAGER UN COMBAT TOURNOYANT

À la fin de votre phase de Mouvement, choisissez **une** de vos figurines de type *aéronef* (cette figurine est l'*attaquant*), qui se trouve à 12 ps d'une figurine ennemie de type *aéronef* (cette figurine est le *défenseur*), pour tenter d'engager un combat tournoyant.

Pour savoir si vous êtes parvenu à engager un combat tournoyant, tirez au dé avec votre adversaire. Vous pouvez appliquer un modificateur à votre jet de dé selon les conditions suivantes :

L'attaquant se trouve dans l'arc avant du défenseur : +0
L'attaquant se trouve dans l'arc latéral du défenseur : +1
L'attaquant se trouve dans l'arc arrière du défenseur : +2

NOTE DU CONCEPTEUR :
Bien qu'il soit amusant de tenter de surpasser vos adversaires par la ruse, vous pouvez toujours vous reposer sur votre instinct de pilote, en laissant les décisions aux dés. Que la fortune sourie à vos loyaux séides !

Si le résultat de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du défenseur, il a réussi à engager le combat tournoyant, et les deux figurines le résoudront durant la phase de Tir suivante. Si le résultat de l'attaquant est inférieur à celui du défenseur, il n'est pas parvenu à engager le combat, et la figurine attaquante ne pourra pas tirer lors de la phase de Tir suivante.

LE COMBAT TOURNOYANT

Un combat tournoyant se décompose en trois rounds : *poursuite, verrouillage* et *destruction*.

À chaque round, l'attaquant et le défenseur choisissent en secret leur tactique sur le tableau suivant, en plaçant sous leur main un dé indiquant le chiffre choisi. Puis ils révèlent les dés et résolvent immédiatement les effets correspondants.

Une fois que les effets sont résolus, passez au round suivant.

ROUND 1 – POURSUITE

L'attaquant se met en position pour tenter d'avoir le défenseur dans son collimateur. Les préliminaires d'un combat tournoyant sont toujours indécis et hésitants, le temps qu'un des antagonistes prenne le dessus.

ATTAQUANT

1-2 Tactique 1 – Recherche
Tout en restant aux aguets, l'attaquant recherche une proie facile.

3-4 Tactique 2 – Ouvrez le feu !
Toujours prompt à presser la détente, l'attaquant tire sur le premier ennemi venu !

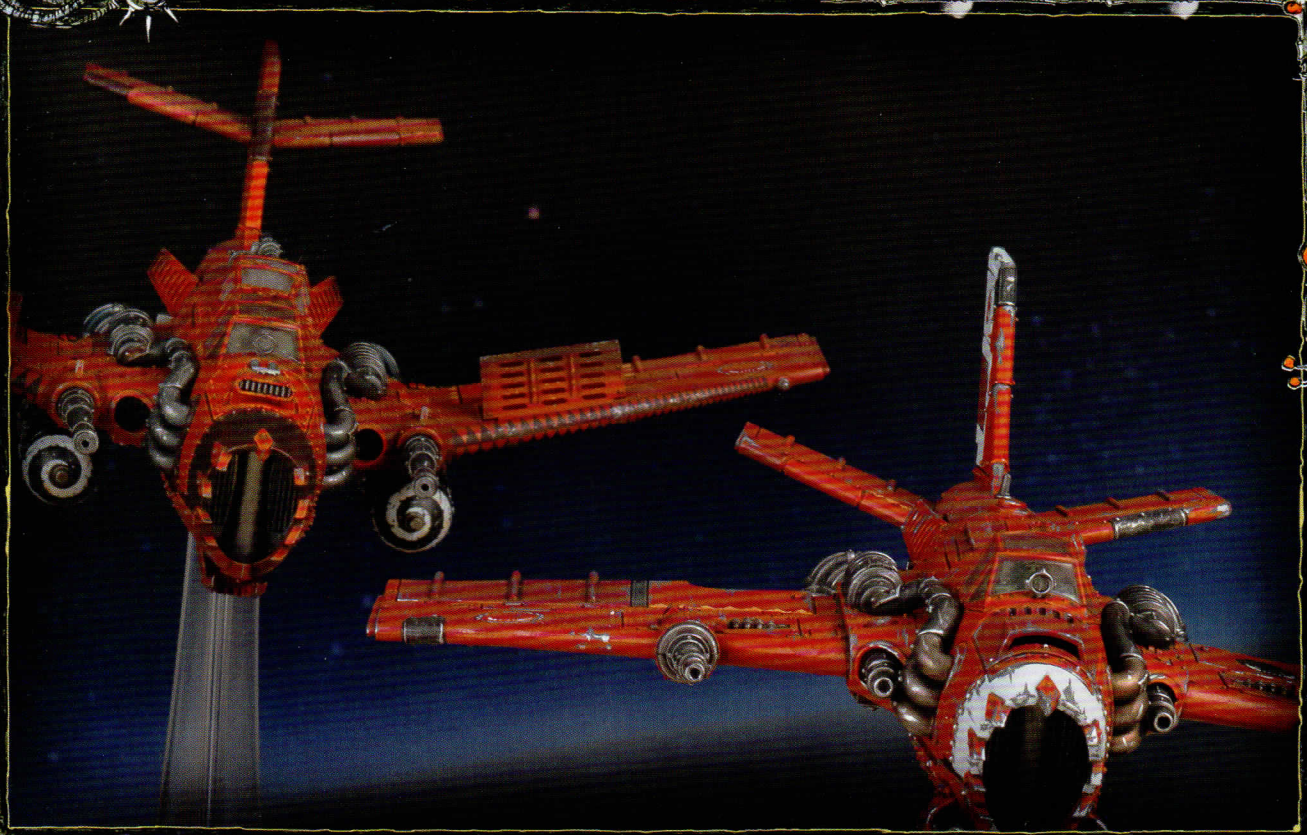
5-6 Tactique 3 - Manœuvre
Par de patientes manœuvres, l'attaquant essaie d'arriver derrière le défenseur avant de lancer son attaque.

DÉFENSEUR

1-2 Tactique 1 - Grimpez !
Sentant le danger, le défenseur cherche à semer son poursuivant dans les nuages.

3-4 Tactique 2 - En palier
Au lieu de se laisser entraîner dans une action hasardeuse, le défenseur attend calmement l'issue.

5-6 Tactique 3 - Plongez !
Suivant son instinct, le défenseur descend chercher refuge parmi les débris du champ de bataille.



Résolution de la Poursuite

	Tactique d'attaquant 1 RECHERCHE	Tactique d'attaquant 2 OUVREZ LE FEU !	Tactique d'attaquant 3 MANŒUVRE
Tactique de défenseur 1 GRIMPEZ !	L'**attaquant** peut utiliser une arme contre une unité autre qu'un aéronef à 4D6 ps. Passez ensuite au round suivant.	Pas d'effet à ce round. Aucun joueur n'accomplit d'action. Passez immédiatement au round suivant.	L'**attaquant** peut pivoter de jusqu'à 90° et se déplacer de jusqu'à 6 ps, mais il doit rester à 12 ps du **défenseur**. Il peut ensuite utiliser une arme contre le **défenseur**.
Tactique de défenseur 2 EN PALIER	L'**attaquant** peut utiliser une de ses armes contre le **défenseur**.	L'**attaquant** peut utiliser une de ses armes contre le **défenseur**.	Le **défenseur** peut utiliser une arme contre une unité autre qu'un aéronef à 4D6 ps.
Tactique de défenseur 3 PLONGEZ !	Pas d'effet à ce round.	L'**attaquant** peut utiliser une de ses armes contre le **défenseur**.	L'**attaquant** peut pivoter de jusqu'à 90° et se déplacer de jusqu'à 6 ps, mais il doit rester à 12 ps du **défenseur**.

ROUND 2 – VERROUILLAGE

Une fois que sa cible est en vue, l'attaquant s'apprête à porter le coup fatal. Amenant son appareil en position, il met en œuvre ses instruments de visée et pose le doigt sur la détente, en savourant d'avance son moment de gloire.

ATTAQUANT

1-2 Tactique 1 – Tirez encore !
Sans subtilité, l'attaquant continue à presser la détente pour remplir le ciel de plomb.

3-4 Tactique 2 – Visez le point faible !
L'attaquant vise spécifiquement les défauts du blindage ennemi.

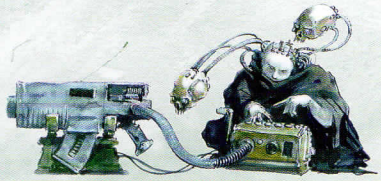
5-6 Tactique 3 – Cible acquise !
L'attaquant met le défenseur en ligne de mire à l'aide d'une matrice de visée sophistiquée ou de son talent naturel.

DÉFENSEUR

1-2 Tactique 1 – Évasion !
Plutôt que de faire le jeu de l'attaquant, le défenseur tente de rompre le contact.

3-4 Tactique 2 – Qu'ils y viennent !
Démontrant sa bravoure, le défenseur encourage l'attaquant à le poursuivre.

5-6 Tactique 3 – Esquive !
Le défenseur louvoie pour tenter de semer son poursuivant, et riposter si possible.



Résolution du Verrouillage

	Tactique d'attaquant 1 TIREZ ENCORE !	Tactique d'attaquant 2 VISEZ LE POINT FAIBLE !	Tactique d'attaquant 3 CIBLE ACQUISE !
Tactique de défenseur 1 ÉVASION !	L'**attaquant** peut utiliser toutes ses armes contre le **défenseur**, avec une CT de 1.	Pas d'effet à ce round. Le **défenseur** peut fuir le combat en obtenant 4 ou plus sur 1D6.	La **CT de l'attaquant** est augmentée de 1 jusqu'à la fin du combat. Il peut ensuite utiliser une de ses armes contre le **Défenseur**.
Tactique de défenseur 2 QU'ILS Y VIENNENT !	L'**attaquant** peut utiliser toutes ses armes contre le **défenseur**, avec une CT de 1.	Les Valeurs de Blindage du **défenseur** sont réduites de 1 jusqu'à la fin du combat tournoyant.	La **CT de l'attaquant** est réduite de 1 jusqu'à la fin du combat tournoyant.
Tactique de défenseur 3 ESQUIVE !	Pas d'effet à ce round.	L'**attaquant** peut utiliser une de ses armes contre le **Défenseur**.	L'**attaquant** peut augmenter sa CT de 1 jusqu'à la fin du combat tournoyant.

ROUND 3 - DESTRUCTION

Dans la phase finale d'un combat tournoyant, seuls les plus vaillants réussissent. Le sang-froid apporte la gloire, alors qu'un tremblement inopportun peut entraîner la mort du pilote et de tous ceux qui sont pris dans l'explosion.

ATTAQUANT

1-2 Tactique 1 – Restez calme !
Une approche précipitée peut faire fuir la proie, alors que la patience est souvent récompensée.

3-4 Tactique 2 – Narguez-le !
Au lieu de chercher à détruire l'ennemi, l'attaquant le démoralise en faisant étalage de ses talents supérieurs.

5-6 Tactique 3 – Abattez-le !
L'attaquant cherche résolument à porter le coup de grâce.

DÉFENSEUR

1-2 Tactique 1 – Virez à gauche !
D'un brusque virage à gauche, le défenseur cherche à échapper à son poursuivant.

3-4 Tactique 2 – Contre-attaquez
Le défenseur tente le tout pour le tout afin de retourner la situation.

5-6 Tactique 3 – Virez à droite !
Le défenseur croit voir à droite une chance d'échapper aux serres de l'attaquant.

Résolution de la Destruction

	Tactique d'attaquant 1 RESTEZ CALME !	Tactique d'attaquant 2 NARGUEZ-LE !	Tactique d'attaquant 3 ABATTEZ-LE !
Tactique de défenseur 1 VIREZ À GAUCHE !	L'**attaquant** peut utiliser une de ses armes contre le **défenseur**.	Pas d'effet à ce round.	L'**attaquant** peut utiliser toutes ses armes contre le **défenseur**.
Tactique de défenseur 2 CONTRE-ATTAQUEZ	L'**attaquant** peut utiliser une de ses armes contre le **défenseur**.	Le **défenseur** ne subit pas de dégât mais il ne peut ni tirer ni engager de combat à son prochain tour.	Le **défenseur** peut utiliser une de ses armes contre l'**attaquant**.
Tactique de défenseur 3 VIREZ À DROITE !	Pas d'effet à ce round.	Le **défenseur** ne subit pas de dégât mais il ne peut ni tirer, ni engager de combat à son prochain tour.	L'**attaquant** peut utiliser toutes ses armes contre le **défenseur**.

CONCLURE UN COMBAT TOURNOYANT

À la fin du round de *destruction*, l'attaquant et le défenseur cessent d'être engagés et le combat tournoyant est terminé. Les deux figurines agissent normalement lors des phases suivantes. Si vous êtes parvenu à détruire votre adversaire en combat tournoyant, vous marquez un point de victoire supplémentaire en plus de ceux qui ont pu être remportés au cours du combat tournoyant. Cela signifie qu'il est bien plus rentable d'abattre les aéronefs ennemis en combat tournoyant que par des tirs ordinaires. Personne ne dédaignera un point de victoire bonus pour chaque aéronef ennemi !

Manœuvres Spéciales

Les *manœuvres spéciales* sont des actions que les figurines de type *aéronef* peuvent essayer d'accomplir pendant une partie de Warhammer 40,000 qui utilise les règles de Ciel de Feu. Pour savoir quelles manœuvres spéciales une figurine peut réaliser, consultez le tableau correspondant au Codex dont est issue cette figurine. Le tableau fournit également les caractéristiques de votre pilote, pour vous permettre de passer les différents tests que peuvent exiger les manœuvres spéciales.

Eldars

CD-8	I-5	E-3

Danse de la Banshee

QUAND : Au début de la phase de Mouvement.

TEST : Endurance

MANŒUVRE : Avant de se déplacer, la figurine peut pivoter de jusqu'à 180°.

Vision du Prophète

QUAND : À la fin d'un round de *combat tournoyant*, juste après avoir révélé les dés mais avant de résoudre l'action (une seule fois par combat).

TEST : Initiative

MANŒUVRE : Vous pouvez obliger les deux camps à refaire leur choix de tactique.

Space Marines

CD-8	I-4	E-4

Ailes de Fer

QUAND : Au début de la phase de Mouvement.

TEST : Endurance

MANŒUVRE : L'aéronef inflige une touche de F8 à tous les aéronefs ennemis qu'il survole durant cette phase de Mouvement.

Bouclier d'Adamantium

QUAND : Au début d'un round de *combat tournoyant*, avant de révéler les dés (une seule fois par combat)

TEST : Initiative

MANŒUVRE : L'aéronef reçoit une sauvegarde de *couvert* de 5+ pour la durée du round.

Blood Angels

CD-8	I-4	E-4

Rage Noire

QUAND : Au début de la phase de Tir.

TEST : Endurance

MANŒUVRE : L'aéronef peut tirer avec toutes ses armes quelle que soit sa vitesse, mais sur l'unité ennemie la plus proche seulement.

Envol des Anges

QUAND : Au début de la phase de Mouvement.

TEST : Initiative

MANŒUVRE : Repositionnez l'aéronef n'importe où à 2D6 x 3 ps, orienté dans la direction de votre choix. Il se déplace ensuite selon les règles habituelles.

Space Wolves

CD-8	I-4	E-4

Mâchoires du Loup

QUAND : Au début de n'importe quel round de Destruction d'un *combat tournoyant*.

TEST : Endurance

MANŒUVRE : À la fin du *combat tournoyant*, vous pouvez imposer un round de Destruction supplémentaire.

Force de Russ

QUAND : Au début de la phase de Mouvement

TEST : Initiative

MANŒUVRE : Si l'aéronef est engagé en *combat tournoyant*, ses armes ont +2 en Force jusqu'à la fin de ce combat.

Chevaliers Gris

CD-8	I-4	E-4

FEU DE L'ÂME

QUAND : Au début de la phase de Tir.

TEST : Commandement

MANŒUVRE : Placez le grand gabarit d'explosion sur un aéronef à 12 ps et faites-le dévier de 2D6 ps. Jetez un dé par véhicule touché :

1 – Pas d'effet.
2-5 – Le véhicule subit un dégât *superficiel*.
6 – Le véhicule subit un dégât *important*.

MARTEAU DE L'EMPEREUR

QUAND : Au début de la phase d'Assaut.

TEST : Commandement

MANŒUVRE : À la phase d'Assaut, l'aéronef peut infliger une touche de F8 à un autre aéronef à 6 ps, résolue contre la valeur de Blindage de sa face la plus proche.

Eldars Noirs

CD-8	I-5	E-3

PLAISIR DE FAIRE SOUFFRIR

QUAND : Au début de la phase d'Assaut.

TEST : Initiative

MANŒUVRE : Si l'aéronef, durant sa phase de Tir, a infligé un dégât *superficiel* ou *important* à un aéronef ennemi, il peut pivoter de jusqu'à 90° et parcourir jusqu'à 24 ps.

ATTAQUE ÉCLAIR

QUAND : Au début de la phase de Mouvement.

TEST : Initiative

MANŒUVRE : À la fin de la phase de Mouvement, désignez une unité autre qu'un véhicule que l'aéronef vient de survoler. Cette unité subit 1D6 touches de F6 PA–.

Empire Tau

CD-7	I-2	E-3

POUR LE BIEN SUPRÊME

QUAND : Au début de la phase de Tir adverse (une fois par tour).

TEST : Commandement

MANŒUVRE : Jusqu'à la fin de la phase, tous les tirs ennemis visant les aéronefs à 12 ps de celui-ci sont résolus contre cet aéronef. On mesure la portée, la *ligne de vue*, la Valeur de Blindage, etc., à partir de la cible mais les dégâts sont infligés à cet aéronef. Si ce dernier est détruit, les tirs suivants sont résolus normalement.

POUVOIRS COMBINÉS

QUAND : Au début de la phase de Tir.

TEST : Initiative

MANŒUVRE : Les aéronefs amis à 12 ps peuvent tous utiliser cet appareil pour déterminer les portées et les *lignes de vue*. Tous ceux qui utilisent cette règle doivent tirer sur la même cible.

Orks

CD-7	I-2	E-4

TAP' DEDANS

QUAND : Au début de la phase d'Assaut.

TEST : Endurance

MANŒUVRE : Désignez un aéronef ennemi à 12 ps. Votre aéronef perd immédiatement un Point de Coque, et l'aéronef ennemi subit 1D3 dégâts *importants*.

RENTR' DEDANS

QUAND : Au début de votre phase de Mouvement.

TEST : Commandement

MANŒUVRE : Si cet aéronef n'a plus qu'un Point de Coque, alors, à la fin de la phase de Mouvement, placez un grand gabarit d'explosion en contact avec son socle : les unités subissent une touche de F8 PA2 par figurine couverte au moins partiellement par le gabarit. L'aéronef est alors retiré comme perte.

Dark Angels

CD-8	I-4	E-4

POURSUITE ACHARNÉE

QUAND : Au début de n'importe quel round de Destruction d'un *combat tournoyant*.

TEST : Endurance

MANŒUVRE : À la fin du *combat tournoyant*, vous pouvez imposer un round de Destruction supplémentaire.

FEU PURIFICATEUR

QUAND : Au début de votre phase de Mouvement.

TEST : Commandement

MANŒUVRE : Si cet aéronef n'a plus qu'un Point de Coque, alors, à la fin de la phase de Mouvement, placez un grand gabarit d'explosion en contact avec son socle : les unités subissent une touche de F8 PA2 par figurine couverte au moins partiellement par le gabarit. L'aéronef est alors retiré comme perte.

Garde Impériale

CD-7	I-3	E-3

ASSAUT SOUTENU

QUAND : Au début de la phase de Mouvement.

TEST : Commandement

MANŒUVRE : Retirez l'aéronef de la table, il peut immédiatement revenir en jeu via le bord de table du joueur opérant, comme s'il arrivait de *réserve*.

AÉRONEF D'OBSERVATION

QUAND : Au début de la phase de Tir.

TEST : Commandement

MANŒUVRE : Les armes de tout char ami qui tire sur une cible située à 12 ps de l'aéronef bénéficient de la règle spéciale *jumelé*.

Marines du Chaos

CD-8	I-4	E-4

ZÈLE DÉMONIAQUE

QUAND : Au début de la phase d'Assaut.

TEST : Endurance

MANŒUVRE : Si l'aéronef, durant sa phase de Tir, a infligé un dégât *superficiel* ou *important* à un aéronef ennemi, il peut pivoter de jusqu'à 90° et parcourir jusqu'à 24 ps.

LE CHAOS RÈGNE

QUAND : Au début de votre phase de Mouvement.

TEST : Commandement

MANŒUVRE : Si cet aéronef n'a plus qu'un Point de Coque, alors, à la fin de la phase de Mouvement, placez un grand gabarit d'explosion en contact avec son socle : les unités subissent une touche de F8 PA2 par figurine couverte au moins partiellement par le gabarit. L'aéronef est alors retiré comme perte.

Nécrons

CD-8	I-2	E-4

PROTOCOLES DE MANŒUVRE

QUAND : Au début de la phase de Mouvement.

TEST : Endurance

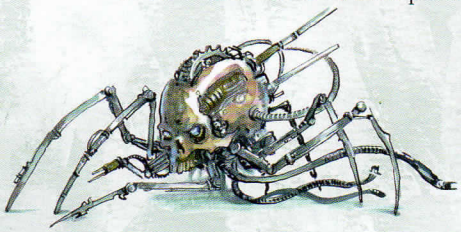
MANŒUVRE : L'aéronef peut immédiatement pivoter de jusqu'à 180°.

PROTOCOLES DE TIR

QUAND : Au début de la phase de Tir.

TEST : Initiative

MANŒUVRE : Les armes de l'aéronef ajoutent +1 à leur nombre de tirs à cette phase.



As des As

Dans un lointain futur, des héros dominent les cieux à bord de leurs aéronefs, contrôlent l'espace aérien au-dessus des champs de bataille et font pleuvoir la mort sur les ennemis en contrebas. Leur réputation est aussi dangereuse que leurs armes, car le simple fait de mentionner leur nom sème la terreur chez les pilotes rivaux.

Les as des as sont des améliorations pour les aéronefs dans Warhammer 40,000. Toute figurine de type *aéronef* peut recevoir l'amélioration *as des as* pour le coût indiqué. En début de partie, après avoir tiré votre *trait de seigneur de guerre*, effectuez un jet sur le tableau correspondant au Codex de votre aéronef pour connaître ses capacités spéciales. Un nombre quelconque d'aéronefs peut recevoir l'amélioration *as des as*, et tous peuvent obtenir les mêmes aptitudes.

ELDARS — 50 PTS

Chez les eldars, la voie du pilote est tout aussi exigeante que les autres. Celui qui est parvenu à son terme est un adversaire réellement redoutable, qui contrôle son appareil comme s'il était une extension de son propre corps.

1-2 Danse de l'aube
L'as des as peut ajouter un bonus de +2 à son résultat lors du tir au dé pour engager un *combat tournoyant*.

3-4 Danse du crépuscule
L'as des as peut pivoter de jusqu'à 180° avant de se déplacer, à chaque tour.

5-6 Symbole de Khaine
Toutes les unités provenant du Codex Eldars à 12 ps de l'as des as ont +1 A.

SPACE MARINES — 50 PTS

Les Techmarines de l'Adeptus Astartes sont chargés de piloter les machines de guerre volantes du chapitre, un honneur qu'ils apprécient pleinement au cœur des combats.

1-2 Système de visée énigmatique.
L'as des as peut relancer ses jets pour toucher ayant donné 1 pendant la phase de Tir.

3-4 Pilotage défensif
L'as des as gagne +1 en Blindage Avant.

5-6 Esprit de l'Empereur
Tant qu'elles sont à 12 ps de l'as des as, les unités issues du Codex Space Marines suivent la règle spéciale *implacable*.

BLOOD ANGELS — 50 PTS

La vision d'un aéronef Blood Angel dans les cieux confère un regain de vaillance aux Fils de Sanguinius.

1-2 Archange vengeur
L'as des as peut ajouter un bonus de +2 à son résultat lors du tir au dé pour engager un *combat tournoyant*.

3-4 Grâce angélique
L'as des as peut pivoter de jusqu'à 180° avant de se déplacer, à chaque tour.

5-6 Aura de Sanguinius
Une seule utilisation, à déclarer au début d'un de vos tours. Lors des phases de Tir et d'Assaut de ce tour, toutes les unités issues du Codex Blood Angels à 12 ps de l'as des as relancent leurs jets pour toucher ratés.

SPACE WOLVES — 50 PTS

Les pilotes prêtres de fer Space Wolves se ruent au combat avec la même soif de gloire que leurs frères qui combattent au sol.

1-2 Saga de Majesté
Toutes les unités issues du Codex Space Wolves à 12 ps de l'as des as peuvent relancer leurs tests de *moral* ratés.

3-4 Saga du Tueur de Bêtes
L'as des as peut relancer ses jets pour toucher contre les *marcheurs*, les *créatures monstrueuses*, les *créatures monstrueuses volantes* et les figurines ayant une Endurance de 5 ou plus.

5-6 Saga du Loup de Fer
Au début de chacun de vos tours, jetez 1D6 par Point de Coque que l'as des as a perdu. Pour chaque résultat de 4+, un PC est restitué.

DARK ANGELS 50 PTS

À la différence de leurs pairs space marines, les pilotes Dark Angels ne sont pas issus des rangs des techmarines, mais de la Ravenwing; c'est pourquoi ils méprisent encore plus le danger.

1-2 Traquez l'hérétique
L'as des as peut relancer ses jets pour toucher ayant donné 1 lors de la phase de Tir.

3-4 Redéploiement expert
L'as des as peut entrer en jeu par n'importe quel bord de table quand il arrive des *réserves imminentes.*

5-6 Balise de téléportation
Les unités issues du Codex Dark Angels qui tentent d'entrer en jeu par *frappe en profondeur* à 12 ps de cet as des as ne dévient pas.

CHEVALIERS GRIS 50 PTS

Les pilotes Chevaliers Gris surpassent tous les autres aéronautes space marines. Chacun d'eux est un psyker, capable de tirer des projectiles psychiques aussi bien que des missiles conventionnels.

1-2 Défi mental
L'as des as peut ajouter un bonus de +2 à son résultat lors du tir au dé pour engager un *combat tournoyant.*

3-4 Troisième œil
L'as des as a +1en CT.

5-6 Pilote psyker
À chaque tour, au lieu de tirer avec l'une des armes de son aéronef, l'as des as peut manifester le pouvoir psychique *Vortex de Perdition.* Le pilote possède un Cd de 8 et deux points de Charge Warp.

GARDE IMPÉRIALE 50 PTS

Il faut des mois d'entraînement pour savoir piloter les machines archaïques de la Marine Impériale. Ceux qui survivent plus de quelques minutes sont considérés comme des héros.

1-2 Redéploiement caché
L'as peut entrer en jeu par n'importe quel bord de table quand il arrive des *réserves imminentes.*

3-4 Protection supplémentaire
L'as des as gagne +1 en Blindage Avant.

5-6 Présence charismatique
Les unités issues du Codex Garde Impériale à 12 ps de l'as des as ont la règle spéciale *sans peur.*

EMPIRE TAU 50 PTS

La technologie avancée des Tau est très présente chez les aéronefs de la Caste de l'Air, au point d'estomper la frontière entre machine et pilote.

1-2 Assistance de tir
L'as peut relancer ses jets pour toucher ayant donné 1 pendant la phase de Tir.

3-4 Contre-mesures
L'as des as peut ajouter +1 à ses sauvegardes de *couvert* (jusqu'à une sauvegarde maximale de 2+).

5-6 Aéronef cibleur
Au lieu d'utiliser ses armes à ce tour, l'as des as peut ajouter 1D3 pions de *désignateur laser* à chaque unité ennemie à 12 ps.

ORKS 50 PTS

Être un as des as chez les orks est plus une affaire de chance que de compétence, car le style et le vacarme prévalent sur les doctrines tactiques.

1-2 Plaques de blindage
L'as des as gagne +1 en Blindage Avant.

3-4 Pluss mieux
L'as des as peut tirer avec une arme supplémentaire.

5-6 Idole d'Gork
Les unités issues du Codex Orks à 12 ps de l'as ont la règle spéciale *insensible à la douleur* (6+).

BLACK TEMPLARS 50 PTS

Chez les Black Templars, les pilotes sont des techmarines comme chez les autres chapitres Codex. Mais au combat, ils sont animés par le même zèle que leurs frères.

1-2 Défiez l'hérétique
L'as des as peut ajouter un bonus de +2 à son résultat lors du tir au dé pour engager un *combat tournoyant.*

3-4 Purifiez l'hérétique
L'as peut relancer ses jets pour toucher ayant donné 1 pendant la phase de Tir.

5-6 Que la foi vous inspire
Toutes les unités issues du Codex Black Templars à 12ps de l'as des as ont la règle spéciale *croisé.*

LA CONQUÊTE D'UTTU PRIME.

C'est pendant l'assaut de Fort Anan que fut signalé l'aéronef nécron appelé Terreur Silencieuse.

Sur le monde natal de la dynastie Sautekh s'éveilla le pilote qui allait causer tant de malheur parmi les défenseurs de cette cité impériale. Ses protocoles décisionnels et ses circuits logiques semblaient avoir été conçus spécialement pour le pilotage, et il était infaillible aux commandes d'un moissonneur.

Chaque fois que le Némésor Zandrekh avait besoin d'un soutien aérien de premier ordre, il faisait appel à ce pilote anonyme. La Terreur Silencieuse transformait les aéronefs ennemis en épaves et les fortifications ennemies en cratères. Sans son aide, les nécrons auraient sans doute échoué devant Fort Anan.

NÉCRONS 50 PTS

La qualité d'un pilote nécron dépend de protocoles et circuits décisionnels complexes. De temps à autre, un pilote particulièrement doué s'éveille pour reprendre le contrôle des cieux.

1-2 Sous-routines de tir
L'as peut relancer ses jets pour toucher ayant donné 1 pendant la phase de Tir.

3-4 Sous-routines de duel
L'as des as peut ajouter un bonus de +2 à son résultat lors du tir au dé pour engager un *combat tournoyant.*

5-6 Orbe de résurrection
Les unités à 12ps de l'as des as réussissent leurs jets de *protocoles de réanimation* sur 4+.

Mondes-démons

La galaxie contient une myriade de mondes étranges et merveilleux qui, quoique connus, n'apparaissent sur aucune carte ni aucun document officiel. Le simple fait de savoir que ces planètes existent vous expose aux méthodes expéditives de l'Inquisition, et quiconque en a visité une a franchi les portes de l'enfer et y a laissé sa santé mentale. Ces "mondes-démons", tels qu'ils sont inventoriés, comptent parmi les lieux les plus terribles et les plus pervertis de l'univers.

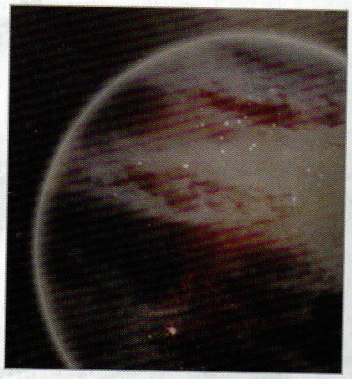
Un monde-démon est un astre qui a été entièrement dévoré par le Chaos, le plus souvent parce qu'il a été piégé dans une faille Warp. La plupart des mondes-démons sont situés dans l'Œil de la Terreur, la plus grande faille Warp qui balafre la galaxie. Nombre de ces planètes étaient autrefois la patrie des eldars, et furent absorbées au moment de la naissance de Slaanesh et de la création de l'Œil de la Terreur. D'autres encore étaient des mondes situés en bordure de la faille Warp, attirés dans l'Œil de la Terreur au gré des marées de l'Immaterium. Certains de ces mondes sont encore habités, leurs populations devant endurer des tourments et des tortures dépassant l'imagination.

Déformés par la puissance des dieux sombres et souillés à jamais par leur caresse maléfique, les mondes-démons sont des lieux où les cauchemars deviennent réalité, où les lois de la nature sont violées par le Chaos débridé. Beaucoup d'entre eux sont gouvernés par des princes démons ou des démons majeurs, des êtres capables de remodeler le paysage par leur seule pensée. Sur un caprice, les mers se transmuent en lacs de sang bouillonnants, les arbres s'arrachent de la terre pour vagabonder et les montagnes happent les imprudents entre leurs mâchoires rocheuses. En un instant peuvent jaillir du sol de grands palais de cristal iridescent, dont les halls abritent des plaisirs infinis qui raviront les mortels, avant de se changer en tourments éternels.

On comprend bien que ces planètes ne sont pas des destinations de voyage d'agrément. D'ailleurs, le seul moyen d'atteindre la surface d'un monde-démon est d'y avoir été invité par le tyran démoniaque local, ou de faire en sorte que celui-ci l'ignore. Atterrir sur un monde-démon est une invitation au désastre. Les intrus mourront rapidement, ou subiront bien pire. En effet, ceux qui survivront assez longtemps seront les proies de mille tourments, assaillis de sinistres promesses et de marchés impies. Les démons traquent les âmes, cherchant à posséder les inconscients, tandis que la terre profanée se convulse pour exercer sa vengeance sur les vivants.

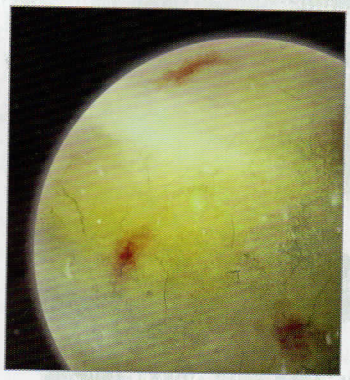
Une bataille livrée sur un monde-démon ne ressemble à aucune autre, car la planète elle-même, sous l'influence des dieux sombres, cherche à défaire les deux camps belligérants. Alors que le guerrier affronte son ennemi, il peut être attaqué tout à coup par des démons, l'environnement, voire ses camarades, à moins d'être poussé à la folie ou possédé par les puissances de la Ruine. Chaque souffle peut être le dernier, chaque minute apportant son lot de nouvelles démences et tortures pour asservir et immoler les faibles.

Mondes-démons Connus



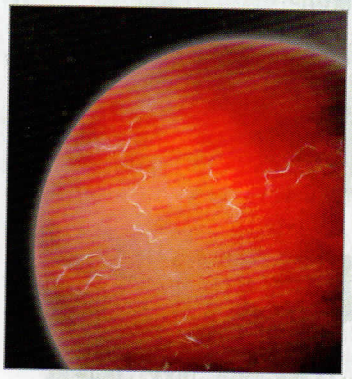
MEDRENGARD

La surface de Medrengard, le monde-forteresse des Iron Warriors, est couverte de fosses à esclaves. La population trime jusqu'à la mort sous des cieux ternes et un soleil noir, s'éreintant à bâtir des fortifications toujours plus élaborées et à fabriquer des machines de destruction toujours plus mortelles.



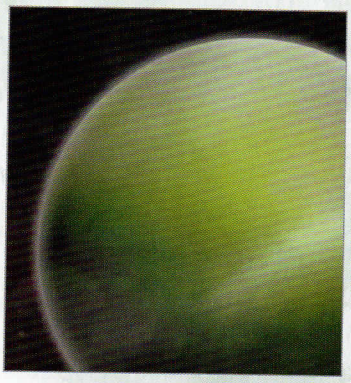
BUBONICUS

Régenté par son maître éponyme, ce monde-démon est une planète de mort et de pourriture, abreuvée de mers de sang fétide et éclairée par de grandes sphères de feu nocif. L'équateur est parcouru par une chaîne d'adorateurs humains se livrant à une danse du désespoir en l'honneur de Nurgle.



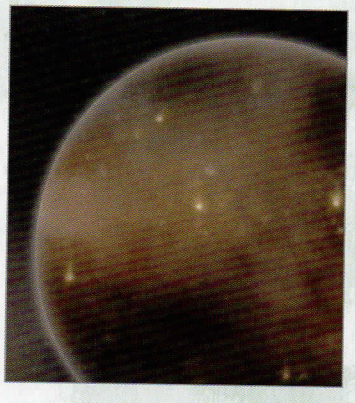
KATHALON

Disputé par les armées de Tzeentch et de Khorne, le paysage de Kathalon est constamment remodelé, au gré des revirements de domination. Si Tzeentch a l'ascendant, de hautes tours de verre surgissent du sol, renversées par des raz-de-marée de crânes grimaçants lorsque Khorne reprend la main.



LA PLANÈTE DE LA PESTE

Domaine du primarque-démon Mortarion, la Planète de la Peste est baignée de nuages de miasmes, transmettant toutes sortes d'horribles épidémies aux habitants. Lorsqu'un vaisseau succombe à la peste, sa carcasse est attirée vers son orbite, pour se joindre aux Flottes de la Peste de Mortarion.



SICARUS

Entièrement tapissé de cathédrales gigantesques consacrées aux dieux du Chaos, Sicarus est gouverné par le Conclave Noir des Word Bearers. Sa population soumise s'échine à élever toujours plus haut ces structures blasphématoires, sous peine d'être sacrifiée sur les épieux qui ornent leurs remparts.

LE MONDE DES PEINES IMMORTELLES

Ce monde déchu – nom que donnent les eldars aux planètes qui formaient autrefois le cœur de leur empire, dévorés par l'Œil de la Terreur au moment de la Chute – est désormais régi par le prince démon Elyssar'sirath, qui occupe l'éternité en torturant les âmes des eldars.

Combattre sur un Monde-démon

Faire campagne au 41e millénaire implique des complications inconcevables, mais ce n'est rien en comparaison d'une bataille sur un monde-démon. En effet, la planète elle-même est une force maligne cherchant à tuer l'ami comme l'ennemi, et les créatures du Warp qui l'infestent, à posséder les combattants. Combattre sur un monde-démon, c'est combattre en enfer.

Règles spéciales

Lorsque vous jouez une bataille située sur un monde-démon, vous pouvez appliquer certaines règles spéciales ; vous n'êtes pas obligé de toutes les utiliser en même temps, en dressant avec votre adversaire la liste de celles qui s'appliqueront au cours de la partie. Bien sûr, si vous souhaitez recréer l'ambiance chaotique d'un monde-démon, utilisez-les toutes !

Possession Démoniaque

Au début de la partie, avant de déployer les armées, chaque unité autre qu'un véhicule doit effectuer un test de Cd avec 3D6, en conservant les deux dés donnant le plus haut résultat. Lorsqu'une unité rate ce test, placez à côté d'elle un nombre de marqueurs égal à sa marge d'échec.

Chaque fois qu'une unité reçoit des marqueurs de possession, jetez 1D6 sur le tableau ci-dessous pour déterminer leur type :

1 Au choix du joueur adverse

2 Khorne
Une unité avec un marqueur de Khorne suit la règle spéciale rage. *À la fin de la phase d'Assaut, votre adversaire peut retirer n'importe quel nombre de marqueurs. Pour chaque marqueur retiré, l'unité subit 1D3 touches automatiques résolues avec sa propre Force et ses propres armes (utilisez les valeurs et les armes majoritaires).*

3 Nurgle
Une unité avec un marqueur de Nurgle est insensible à la douleur. *Lors de la phase de Mouvement, l'adversaire peut retirer n'importe quel nombre de marqueurs. Chaque figurine de l'unité doit alors effectuer un test de terrain dangereux, chaque marqueur retiré au-delà du premier augmente le résultat signifiant un échec d'1 point. Par exemple, si deux marqueurs sont retirés, le test est raté sur 1-2.*

4 Slaanesh
Une unité avec un marqueur de Slaanesh est sans peur. *Lors de la phase de Mouvement/d'Assaut, votre adversaire peut retirer n'importe quel nombre de marqueurs. L'unité compte alors comme se déplaçant en terrain difficile, mais conserve le résultat le plus bas à son test de terrain difficile. Chaque marqueur retiré au-delà du premier ajoute 1D6 au test, le plus bas résultat étant conservé.*

5 Tzeentch
Tant qu'une unité a un marqueur de Tzeentch, la sauvegarde invulnérable *de chacune de ses figurines est améliorée d'1 point, ou en gagne une de 6+ si elle n'en avait pas. Lors de n'importe quelle phase, votre adversaire peut retirer n'importe quel nombre de marqueurs. Pour chaque marqueur retiré, l'unité doit relancer un dé au choix de votre adversaire.*

6 Au choix du joueur opérant

Un Esprit Ouvert

Un esprit ouvert est comme une porte ouverte pour un démon, qui peut tirer avantage du moindre de signe de faiblesse de sa victime pour la posséder. Si un *psyker* subit les *périls du Warp* et leur survit, il reçoit immédiatement un marqueur de possession.

Par-delà le Voile

Traverser l'Immaterium est extrêmement risqué, notamment lorsqu'on se téléporte, car on attire l'attention des prédateurs du Warp. Lorsqu'une unité subit un *incident de frappe en profondeur*, résolvez-le normalement, mais si vous avez des figurines appropriées à portée de main, placez une unité de *démons mineurs* (des sanguinaires, démonettes, portepestes, horreurs, etc. selon ce que contient votre collection) là où l'unité devait arriver. Le tour de ces démons est joué après celui des joueurs ; ils se déplacent vers l'unité la plus proche et lui tirent dessus ou la chargent, selon leur armement.

Chasseurs de Démons

Les unités du *Codex Chevaliers Gris* ne peuvent jamais recevoir un marqueur de possession. Toutefois, quand une unité du *Codex Chevaliers Gris* est sélectionnée en tant qu'*alliée* dans une armée (ou vice-versa), toute unité alliée qui cède à la possession sera promptement purifiée : au lieu de placer des marqueurs près de l'unité, retirez comme pertes un nombre de figurines égal à sa marge d'échec au test de Cd.

Inféodés aux Dieux Sombres

Les unités issues du *Codex Space Marines du Chaos* sont affectées par la *possession* comme les autres armées, à ceci près qu'une unité possédant déjà une marque du Chaos recevra automatiquement des marqueurs de son dieu.

Serviteurs du Chaos

Les figurines avec la règle spéciale *démon* ne sont pas affectées par la *possession* – elles sont déjà de ce côté-ci de la barrière !

Seigneurs des Mondes-démons

Les mondes-démons sont souvent gouvernés et modelés selon les caprices de puissants démons. Un joueur dont l'armée est issue du *Codex Space Marines du Chaos* ou *Démons du Chaos*, et comprenant un prince démon/démon majeur, peut modifier de +1/-1 les jets (tous) sur le tableau de Dangers Démoniaques.

Pierres-esprits

Slaanesh est friand d'âmes eldars, c'est pourquoi les habitants des vaisseaux-mondes portent des pierres-esprits pour se prémunir d'une éternité de tourments. Si une unité du *Codex Eldars* reçoit un marqueur de *possession* de Slaanesh, défaussez-le immédiatement.

DANGERS DÉMONIAQUES

Lors d'une partie sur un monde-démon, au début de chacun de leurs tours, les joueurs jettent 2D6 sur le tableau ci-dessous pour connaître le fléau qui s'abat sur le champ de bataille :

2 Possession
Les démons s'attaquent aux faibles d'esprit. Jetez 1D3 ; le résultat indique le nombre d'unités (amies ou ennemies) devant recevoir un marqueur de possession, comme si elles venaient de rater un test de possession d'1 point. Tous les marqueurs doivent être placés, même si cela implique d'en donner à vos propres unités.

3 Terre Hantée
Le sol lui-même semble possédé, les rochers ouvrant de larges gueules et les troncs d'arbres de grands yeux. Désignez un décor. Les figurines à l'intérieur, même partiellement, subissent une touche de F4 PA5.

4 Murmures de Démence
Les puissances de la Ruine effleurent l'esprit des éveillés pour les rendre fous. Jusqu'à la fin du tour, chaque psyker subit les périls du Warp sur tout test psychique donnant un double.

5 Glissement Warp
Le champ de bataille est remodelé en un clin d'œil. Choisissez une unité (amie ou ennemie) et retirez-la du jeu. Elle doit effectuer immédiatement une frappe en profondeur.

6 Traîtrise de Tzeentch
L'Architecte du Changement aime retourner le frère contre le frère. Désignez une unité ennemie autre qu'un véhicule, qui doit effectuer un test de Cd. En cas d'échec, vous en prenez le contrôle (mouvement, tir, charge, etc.) pour le reste du tour.

7 Jardin de Nurgle
Des bourgeons remplis de miasmes éclosent sur le champ de bataille. Désignez une unité ennemie autre qu'un véhicule. Chaque figurine de l'unité doit réussir un test d'Endurance ou subir une blessure sans sauvegarde d'armure autorisée. Puis votre adversaire désigne une de vos unités qui subit les mêmes effets.

8 Fureur de Khorne
Un orage de sang plonge les guerriers dans une colère impie. Toutes les unités autres que des véhicules suivent la règle spéciale rage jusqu'à la fin du tour.

9 Appât de Slaanesh
Les démons du Prince du Chaos savent comment troubler un homme. Désignez un point sur la table. Chaque unité autre qu'un véhicule, non verrouillée en combat, avec une ligne de vue sur ce point, doit réussir un test de Cd ou se déplacer immédiatement de 2D6ps en ligne droite vers ce point.

10 Horreur Totale
Le ciel se constelle de visages grimaçants, et tout n'est plus que frayeur. Toutes les figurines causent la *peur* pour le reste du tour.

11 Plaies de Rouille
La Ruine dévore tout, le métal comme la pierre. Jetez 1D6 pour chaque véhicule sur la table. Sur 4-5, il subit immédiatement un dégât superficiel, et sur 6, un dégât important. De plus, les sauvegardes de couvert "dues au terrain" sont réduites de -1 jusqu'à la fin de la partie.

12 Possession de Masse
Le voile de la réalité se fissure. Jetez 1D6; le résultat indique le nombre d'unités (amies ou ennemies) devant recevoir un marqueur de possession, comme si elles venaient de rater un test de possession d'1 point. Tous les marqueurs doivent être placés, même si cela implique d'en donner à vos propres unités.

Évasion de la Gueule de l'Enfer

On peut trouver de nombreux prétextes pour s'aventurer à la surface d'un monde-démon – les guerriers victorieux peuvent trouver d'étranges artéfacts ou recevoir de faveurs qui dépassent l'entendement – mais le tout est de trouver un moyen de quitter la planète en vie !

Deux armées sont débarquées à la surface d'une planète pour s'affronter, mais à peine la bataille a-t-elle commencé que le monde lui-même semble s'agiter – c'est un monde-démon, qui compte bien se repaître de l'âme de chaque combattant. Pour les forces assiégées, il n'y a plus qu'un seul objectif: survivre assez longtemps pour fuir ce piège infernal ! Elles doivent tenir leur point d'extraction le temps que l'aide arrive, ou tout sera perdu.

Armées

Les joueurs sélectionnent une armée dans un Codex Warhammer 40,000 et dans la limite de points convenue.

Champ de Bataille

Toutes sortes de champs de bataille conviennent à ce scénario, mais puisqu'il s'agit de recréer un conflit sur un monde-démon, plus il sera étrange, mieux ce sera ! C'est l'occasion d'utiliser les rochers flottants, le temple impie, la forteresse lugubre, les puits de lave, les mares de sang, les arbres carnivores et autres pièces bizarres de votre collection de décors. Vous pouvez bien sûr utiliser tout autre élément, bien que l'impression de livrer bataille sur un monde-démon sera plus vivace si vous choisissez des décors inhabituels, même si cela signifie ressortir vos décors de Warhammer pour garnir une table de Warhammer 40,000.

Déploiement

Avant de déployer les forces, déterminez les *traits de seigneur de guerre* et générez les *pouvoirs psychiques*. Puis le vainqueur du tir au dé choisit une longueur de table et place toute son armée à 12 ps ou moins; son adversaire fait ensuite de même sur le bord opposé.

Premier Tour

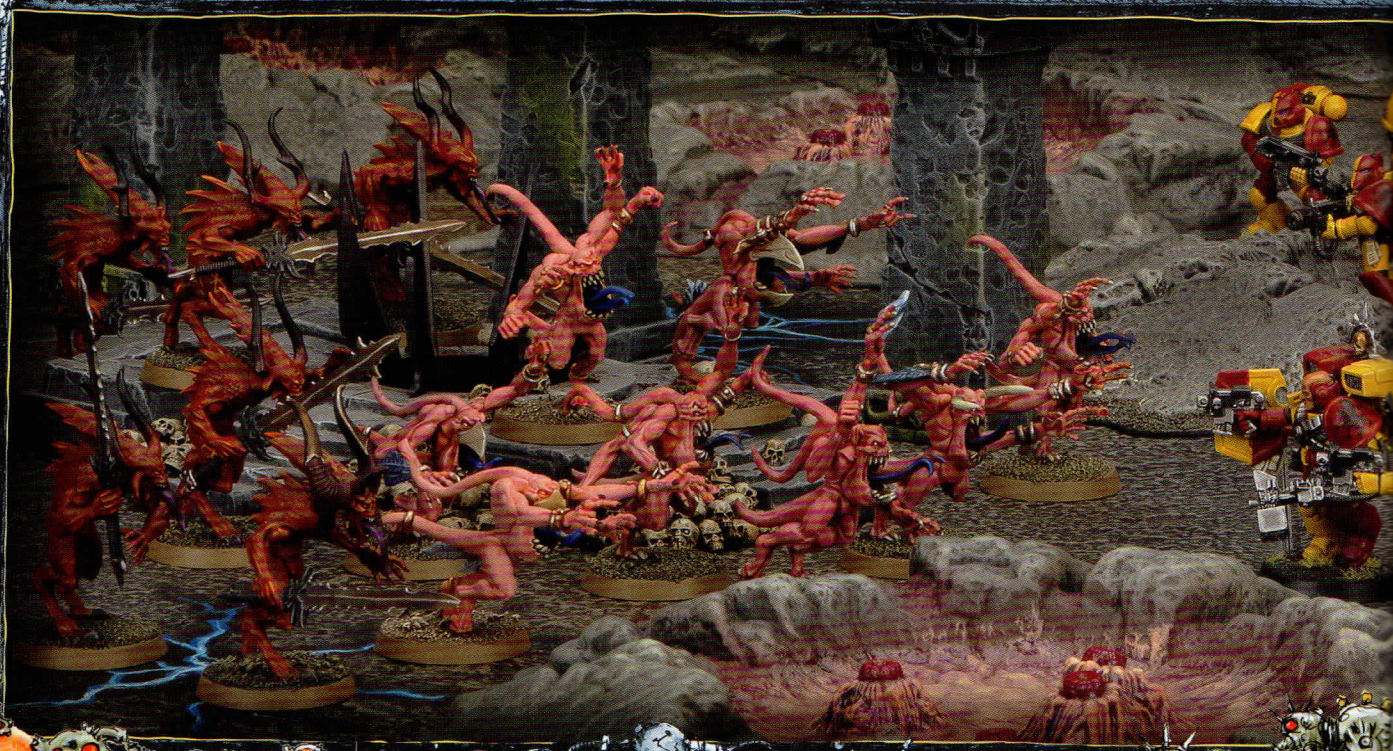
Le joueur qui s'est déployé le premier joue le premier, sauf si son adversaire parvient à *prendre l'initiative*.

Conditions de Victoire

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de points de victoire remporte la partie – sa force a tenu son point d'extraction le temps que son transport arrive, que le dispositif de téléportation se verrouille sur ses coordonnées, ou que son portail sur la Toile s'active. Si les joueurs ont marqué le même nombre de points de victoire, aucun des deux camps ne parvient à s'échapper et le monde-démon dévore les âmes des guerriers jusqu'à la dernière.

Objectif Principal

Le point d'extraction est l'*objectif principal*. À la fin de chaque tour de jeu, le joueur qui contrôle cet objectif marque un nombre de points de victoire égal au numéro du tour en cours.



Donc, si un joueur contrôle l'objectif principal à la fin du Tour 1, il ne marque qu'un point de victoire, alors que s'il le contrôle à la fin du Tour 5, il en marque 5. Notez les points de victoire marqués au cours de la partie.

Objectifs Secondaires
Tuez le seigneur de guerre, premier sang.

Durée de la Partie
Durée aléatoire.

Règles Spéciales de la Mission
Combattre sur un monde-démon (voir p. 86-87), **combat nocturne, réserves.**

Monde Affamé : Le monde-démon se nourrit des âmes des combattants tombés et gagne en puissance tandis que la bataille tend vers son paroxysme. Notez le nombre total de figurines retirées dans les deux camps. Puis, au début de chaque tour de jeu, consultez le tableau suivant :

10-20	Les figurines avec la règle spéciale *démon* ont +1 sur leurs jets pour toucher et pour blesser.
21-30	Tous les tests de *terrain dangereux* sont ratés sur 1-2.
31-40	Tous les *tests psychiques* sont effectués avec 1D6 supplémentaire.
41+	Effectuez 2 jets sur le tableau de Dangers Démoniaques et appliquez les deux résultats.

Ces effets sont cumulatifs.

Piétaille Démoniaque : À la fin de chaque tour de jeu, une unité de *démons mineurs* apparaît pour s'en prendre aux assiégés. Comptez le nombre de pertes infligées au cours du précédent tour de jeu en arrondissant par défaut au plus proche multiple de cinq : il s'agit des effectifs de l'unité de démons mineurs (des sanguinaires, démonettes, portepestes, horreurs, etc. selon ce que contient votre collection).

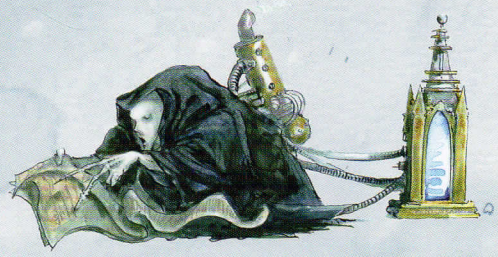
L'unité est placée au plus près de l'*objectif principal* que possible, puis dévie de 2D6 ps dans une direction aléatoire. Ces unités agissent après les tours des joueurs, se déplaçant, tirant et chargeant sur la cible ennemie la plus proche. Si vous avez un maître de jeu à disposition (voir ci-dessous), il peut prendre le contrôle des *démons mineurs* à la place !

La Mission et la Campagne
Bien qu'il n'existe aucune raison vous interdisant de jouer ce scénario de manière autonome – comme c'est le cas des règles de *combattre sur un monde-démon* – la campagne vous offrira maintes opportunités d'utiliser cette mission. Les batailles livrées sur Unctious ou sur Junkatta, qui sont "naturellement" démoniaques, le justifient pleinement, de même que l'utilisation des règles des *mondes-démons.*

Une victoire dans le cadre de cette mission n'a pas besoin d'avoir un impact plus important sur la campagne, mais on peut facilement imaginer des récompenses particulières pour le vainqueur – un drapeau supplémentaire sur un autre monde (l'évasion a réussi), ou des points bonus à dépenser en *alliés* issus du *Codex Démons du Chaos* lors de sa prochaine partie (un pacte sacrilège a très bien pu avoir été conclu sur le monde-démon).

MAÎTRISE DE JEU

Bien que les règles des mondes-démons soient conçues pour des parties à deux joueurs, si vous avez un maître de jeu sous la main, il peut participer en assurant le rôle des démons. Ils apparaissent souvent au cours d'une bataille livrée sur un monde-démon, que ce soit à cause d'un incident de frappe en profondeur, ou des règles spéciales de la mission ci-dessus qui les font se manifester à la fin de chaque tour de jeu – le maître de jeu peut alors en prendre le contrôle et les jouer normalement, son tour intervenant après celui des deux autres joueurs. Et si jamais il y a un tour au cours duquel aucun démon n'apparaît en vertu de ces règles, nous vous faisons confiance pour trouver un prétexte pour qu'ils franchissent le voile de la réalité...



L'Arène de la Mort

Les arènes des cultes cérastes sont le théâtre d'affrontements sanglants. C'est là que des champions d'autres races ayant été fait prisonniers et que des bêtes extraterrestres affrontent les plus grands athlètes des eldars noirs sous les vivats de la foule. Le malheureux captif traîné dans ces arènes n'a qu'une façon d'en réchapper : en rencontrant une mort rapide et violente…

L'Arène de la Mort est un mini-jeu rapide et aux règles simples visant à recréer les combats de gladiateurs tenus dans les arènes de Commorragh. Chaque partie est courte, et représente un affrontement entre des combattants cherchant soit à éliminer leur adversaire, soit à impressionner la foule pour gagner le droit de vivre un jour de plus…

Entrer dans l'Arène

Afin de combattre dans l'arène, suivez les étapes suivantes :

1) Chaque joueur sélectionne et équipe une figurine autre qu'un véhicule, jusqu'à un total déterminé par avance (au moins 150 points).
2) Disposez un champ de bataille de 60 cm de côté, comme un plateau de Table de Jeu Citadel, avec peu de décor.
3) Les joueurs tirent au dé. Le vainqueur déploie son gladiateur à 2 ps ou moins d'un bord de table. L'adversaire fait de même à 2 ps ou moins du bord de table opposé. Tirez de nouveau au dé pour déterminer qui joue en premier.
4) Chaque joueur mélange son jeu de cartes et en tire 6.
5) Suivez les phases de Mouvement, de Tir et d'Assaut de Warhammer 40,000, jusqu'à la sous-phase de Combat : suivez alors la procédure ci-dessous (les tests de Moral sont automatiquement réussis).
6) Chaque joueur choisit en secret une carte de sa main et la pose face cachée devant lui.
7) Les joueurs révèlent leurs cartes. Chaque joueur effectue un jet de **Rapidité**. La rapidité d'un gladiateur est égale à :
   Initiative + Modificateurs de manoeuvre + Modificateurs de position + Autres modificateurs + 2D6
8) Le joueur ayant la rapidité la plus haute révèle sa carte de Manœuvre et résout son effet **majeur**, puis le joueur ayant la rapidité la plus basse révèle sa carte de Manœuvre et résout son effet **mineur** (en cas d'égalité, les joueurs tirent au dé pour se départager). Chaque joueur tire ensuite une carte.
9) Chaque joueur ajuste son total de **Vivats** selon la carte jouée à ce round. Il peut ensuite reprendre en main une de ses cartes de Manœuvre en jeu (en dehors de celle jouée à ce round).
10) Répétez les étapes 5-10 jusqu'à ce qu'un camp ait éliminé ses adversaires ou ait atteint un total de Vivats suffisant pour l'emporter.

MANŒUVRER POUR LA VICTOIRE

Les cartes de Manœuvre vous permettent de réaliser des acrobaties et des bottes secrètes afin de surclasser votre adversaire. Au début de chaque sous-phase de Combat, vous devez choisir une carte de manœuvre que vous allez utiliser à ce round, parmi les cartes de Manœuvre que vous avez en main. Choisissez bien, car de votre décision dépendra votre victoire finale, ou votre défaite ignominieuse.

Après avoir résolu les effets d'une carte de Manœuvre, un joueur doit ajuster son score de Vivats. Le score de Vivats d'un joueur peut être modifié par la carte de Manœuvre jouée. Notez que les effets mineur et majeur d'une carte ont des modificateurs de Vivats différents, car une pirouette aura plus de chance d'impressionner la foule qu'un coup bas efficace mais peu spectaculaire. Pour l'instant, nous allons voir comment calculer la Rapidité.

Rapidité : Frapper en premier ou mourir

Celui qui porte le premier coup prend généralement l'avantage, surtout dans les arènes de Commorragh, où les adversaires font preuve d'une cruauté, d'une adresse et d'une agilité incomparables.

La Rapidité est déterminée une fois que chaque joueur a choisi sa carte de Manœuvre :

- Vérifiez l'**Initiative** de votre gladiateur (entre 1 et 10).
- Ajoutez les **Modificateurs de position** et les **Autres modificateurs** (voir ci-dessous).
- Ajoutez les **Modificateurs de manœuvre** (voir les cartes de Manœuvre des pages suivantes) au total.
- Jetez **2D6** et ajoutez le résultat au total.

Le total final indique votre **Rapidité** à ce round.

Votre adversaire fait alors de même, afin de comparer ensuite vos totaux respectifs. Il importe peu de savoir qui détermine sa Rapidité en premier, seuls les totaux importent.

Modificateurs de Position

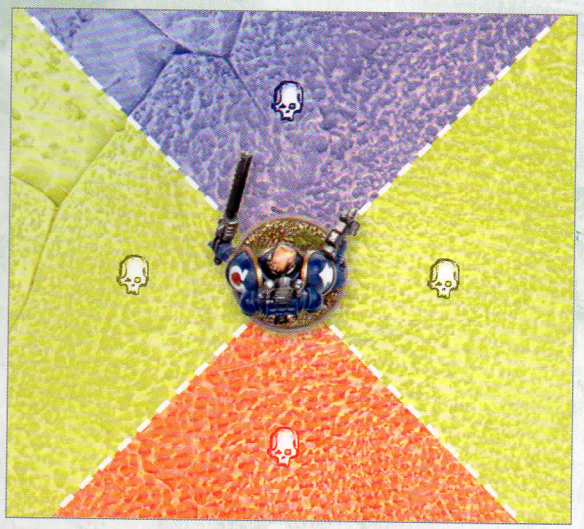
La Rapidité est affectée par des modificateurs de position : si vous attaquez l'adversaire dans le dos ou sur le côté, vous aurez plus de facilités à l'atteindre (voir ci-contre).

- Si votre gladiateur est dans l'**arc latéral** de l'adversaire, ajoutez +2 à sa Rapidité pour ce round.
- Si votre gladiateur est dans l'**arc arrière** de l'adversaire, ajoutez +4 à sa Rapidité pour ce round.

Autres Modificateurs

Certaines armes modifient l'Initiative. Ainsi, un gladiateur maniant une arme dotée de la règle **encombrant**, tel qu'un gantelet énergétique, compte comme ayant une Initiative de 1. Souvenez-vous aussi que dans certains cas, le terrain peut réduire l'Initiative à 1.

MODIFICATEURS DE POSITION



Avant Arrière Flanc

Modificateurs des Cartes de Manœuvre

Certaines cartes de Manœuvre indiquent un modificateur d'Initiative positif ou négatif. Une fois qu'elle a été révélée, une carte de Manœuvre reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit reprise en main par un joueur. Certaines cartes de Manœuvre jouées lors des rounds précédents continuent d'affecter votre Initiative tant qu'elles restent en jeu, notamment celles qui simulent une posture de combat spécifique.

Révéler et Résoudre les Cartes de Manœuvre

Une fois que chaque joueur a déterminé sa Rapidité, il est temps de **révéler** et de **résoudre** les cartes de Manœuvre.

- Le joueur ayant la rapidité la plus haute révèle sa carte de Manœuvre et résout son effet **majeur**.
- S'il est encore en vie, le joueur ayant la rapidité la plus basse révèle sa carte de Manœuvre et résout son effet **mineur.**

Un gladiateur ne peut pas utiliser à chaque fois la même carte de Manœuvre, sinon il ne pourrait pas prendre son adversaire par surprise. Pour cette raison, une fois qu'une carte de Manœuvre a été utilisée, placez-la face visible de votre côté de l'arène. **On dit qu'elle est "en jeu".**

Une fois que vous avez effectué une manœuvre, **vous pouvez récupérer une de vos cartes de Manœuvre en jeu** et l'ajouter à votre main de cartes de Manœuvre. Toutefois, **il ne peut pas s'agir de la carte que vous avez jouée à ce round.**

Un joueur rusé se servira des cartes de Manœuvre en jeu pour bénéficier de bonus lors des rounds ultérieurs. Cela permet d'échafauder des coups sur plusieurs rounds, jusqu'à délivrer l'attaque fatale qui aura raison de votre adversaire.

Les Cartes de Manœuvre

Jouer la bonne carte de Manœuvre au bon moment est vital pour survivre dans l'Arène de la Mort. Vous commencez avec une main de six cartes de Manœuvre, et tirez une carte supplémentaire à la fin de chaque sous-phase de Combat (en plus de pouvoir éventuellement récupérer une de vos cartes en jeu). Vous gagnerez donc des cartes supplémentaires au fil du combat, jusqu'à un maximum de douze. Certaines cartes permettent de tirer une carte de plus ou de forcer l'adversaire à défausser une carte. Puisque vous aurez besoin de deux jeux de douze cartes, vous êtes libre de photocopier les pages qui suivent.

LES VIVATS DE LA FOULE

Tandis que les gladiateurs parent et bondissent, les cris enthousiastes de la foule résonnent à leurs oreilles. S'ils se battent suffisamment bien, ils seront encouragés et pourront peut-être arracher la victoire.

Chaque joueur doit noter le score de Vivats de ses gladiateurs. **Si le score de Vivats d'un joueur égale ou dépasse la valeur en points de son gladiateur, il remporte immédiatement la partie.** En effet, la foule est tellement enthousiaste qu'il est épargné, ce qui lui donnera peut-être une chance de s'échapper, mais c'est une autre histoire…

Un gladiateur qui "meurt" avant que ses Vivats égalent ou dépassent sa valeur en points est mis hors de combat: il est définitivement mort, ou peut-être seulement blessé grièvement. Quoi qu'il en soit, il est traîné hors de l'arène et confié aux bons soins de tourmenteurs afin d'être remis sur pied, à moins qu'il soit laissé sur le sable écarlate.

À chaque fois qu'un gladiateur tue une figurine ennemie dans l'arène, son score de Vivats est augmenté d'autant de points que la valeur de la figurine vaincue.

Ainsi, vaincre une céraste (10 points) augmente votre score de Vivats de 10, alors que vaincre Lelith Hesperax, la Reine des Arènes (175 points) vous permettra sans aucun doute d'acquérir gloire, fortune, et assurera votre survie.

TOMBER À COURT DE CARTES

Si la main d'un joueur est réduite à 0 carte, son gladiateur s'effondre de fatigue et perd automatiquement le combat.

NOTE SUR LES MORTS INSTANTANÉES

Les eldars noirs modifient les armes utilisées dans l'arène afin que les combats se prolongent. Afin de représenter cela, la règle *mort instantanée* ne s'applique pas lors d'un affrontement dans l'Arène de la Mort.

INTRODUIRE DE NOUVEAUX COMBATTANTS

Phil : Après quelques essais, les joueurs voudront sans doute aller plus loin. Un joueur pourrait par exemple utiliser un seul héros très puissant, tandis que son ennemi alignerait plusieurs guerriers dont le total de points serait égal à la valeur de leur adversaire. En de tels cas, lorsqu'un joueur a tué tous ses adversaires dans l'arène, les deux joueurs remettent dans leur pile de cartes de Manœuvres celles qu'ils ont en main et celles qui sont en jeu. Ils font alors arriver les nouveaux gladiateurs en suivant les étapes 3 à 10 données dans les règles (le combattant victorieux ne récupère pas les PV perdus précédemment). Lors de nos parties, j'ai commencé par envoyer des cérastes contre mes space marines captifs, avant de passer aux khymerae, aux bêtes griffues, aux succubes et même à un carnifex !

Avec un minimum de bon sens, il est également possible d'avoir plus d'un gladiateur dans chaque camp. Dans ce cas, les figurines d'un même camp doivent partager la même main de cartes Manœuvre. De plus, elles doivent résoudre leurs attaques séparément (un peu comme dans ces films où les méchants préfèrent attaquer le héros les uns après les autres au lieu de lui foncer dessus tous en même temps !). Tour à tour, chaque joueur agit avec une de ses figurines, jusqu'à ce que toutes les figurines aient agi. Souvenez-vous que certains modificateurs de Rapidité n'affecteront que des gladiateurs précis. Il est préférable de placer la carte près du combattant auquel elle s'applique pour vous en souvenir et ne pas vous mélanger les pinceaux. Vous êtes désormais prêt à vous lancer dans les arènes de Commorragh !

PARADE

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +1

Mineur : Piètre Parade

Votre tentative n'est guère convaincante, mais elle vous permet de gagner un peu de temps.

Vous ne pouvez pas attaquer à ce round, cependant vous pouvez reculer votre figurine d'1 ps.

VIVATS : +0

Majeur : Parade et Riposte

Votre lame intercepte celle de l'adversaire et vous permet d'enchaîner avec une riposte bien sentie.

Vous pouvez effectuer une seule attaque. L'adversaire ne peut effectuer aucune attaque contre vous à ce round. De plus, vous pouvez tirer une carte de plus une fois les Manœuvres résolues.

VIVATS : +3

ASSAUT

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : -2 (-1 TANT QUE LA CARTE RESTE EN JEU)

Mineur : Rage Aveugle

Votre fureur est impressionnante, mais pas votre précision !

Vous effectuez toutes vos attaques, mais elles ne toucheront que sur 5+.

VIVATS : +0

Majeur : Tempête d'Acier

Votre adversaire menace de plier sous les coups que vous lui infligez.

Vous effectuez toutes vos attaques, et vous comptez comme ayant chargé à ce round.

VIVATS : +4

ESQUIVE

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +3 (+1 TANT QUE LA CARTE RESTE EN JEU).

Mineur : Pas de Côté

Vous essayez d'éviter les coups tout en vous repositionnant.

Déplacez-vous d'1 ps dans n'importe quelle direction. Vous devez rester en contact socle à socle contre au moins un adversaire, et vous pouvez vous orienter dans n'importe quelle direction.

VIVATS : +0

Majeur : Acrobatie

Vous bondissez, roulez sur le côté ou esquivez d'une façon éblouissante.

L'adversaire ne peut résoudre aucune attaque et aucun jet pour Toucher contre vous à ce round. De plus, déplacez-vous d'1D3+1 ps dans n'importe quelle direction, en ignorant les terrains difficiles et en vous orientant dans n'importe quelle direction.

VIVATS : +2

FUITE

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +3 (+3 TANT QUE LA CARTE RESTE EN JEU).

Mineur : Fuite Trébuchante

Rapide, mais peut-être pas assez…

Déplacez-vous d'1D3 ps dans n'importe quelle direction sans rester au contact d'un adversaire. Vous pouvez vous orienter dans n'importe quelle direction. Tout adversaire qui était à votre contact peut passer un test d'Initiative. En cas de réussite, il peut se placer en contact avec vous (en restant dans le même arc que celui où il se trouvait, et sans changer d'orientation).

VIVATS : -2

Majeur : Échappée

Vous prenez vos jambes à votre cou.

Déplacez-vous de 3D6 ps dans n'importe quelle direction, en vous orientant comme vous le désirez. Votre adversaire ne peut pas résoudre les effets de sa carte de Manœuvre à ce round.

VIVATS : +3

© Copyright Games Workshop 2012. Photocopie autorisée pour un usage personnel. Tous droits réservés

PLUIE DE COUPS

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : -2

Mineur : Gesticulations
Vous frappez sans réfléchir, plus pour tenir l'adversaire en respect que pour l'atteindre.

Effectuez toutes vos Attaques (+1 si vous avez chargé). Elles sont résolues à la moitié de votre Force.

VIVATS : +X*

Majeur : Pluie Furieuse
Vous frappez encore et encore avec des intentions meurtrières.

Effectuez toutes vos Attaques (+1 si vous avez chargé).

VIVATS : +X*

*(*X étant le nombre de jets pour toucher réussis).*

COUP PUISSANT

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : -4 (-2 TANT QUE LA CARTE RESTE EN JEU).

Mineur : Attaque Ratée
Votre attaque manque lamentablement et la foule vous hue.

Vous n'effectuez aucune attaque à ce round.

VIVATS : -2

Majeur : Pan, dans les Dents !
Votre coup atteint sa cible, et votre adversaire recule en chancelant.

Vous touchez automatiquement un adversaire avec une seule attaque, résolue à +2 en Force. De plus, une fois toutes les Manœuvres effectuées, l'adversaire défausse au hasard une carte de sa main et la place sous sa pile de cartes Manœuvre.

VIVATS : +8

FEU À VOLONTÉ

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +4

Ne peut être utilisé que par une figurine ayant une arme dont la portée n'est pas "–"

Mineur : Tir Imprécis
Votre adversaire parvient à esquiver le tir.

Vous ratez la cible et n'effectuez aucune attaque à ce round.

VIVATS : -1

Majeur : Boum !
Votre tir résonne dans l'arène et noie les cris de la foule.

Effectuez un tir avec votre arme de tir. Tous vos jets pour Toucher réussissent automatiquement.

VIVATS : +4 FOIS X*

*(*X étant le nombre de jets pour toucher réussis).*

COUP BAS

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +2 (+1 TANT QUE LA CARTE RESTE EN JEU)

Mineur : Mesure Désespérée
Vous jetez du sable dans les yeux de l'ennemi, ou tout autre stratagème peu reluisant.

Vous n'effectuez aucune attaque à ce round. Cependant, l'adversaire subira un malus de –2 à sa Rapidité au prochain round.

VIVATS : +1

Majeur : Croc-en-jambe
Vous faites trébucher l'adversaire.

Vous n'effectuez aucune attaque à ce round. Cependant, l'adversaire subira un malus de –2 à sa Rapidité au prochain round, et vous pourrez tirer une carte de plus lorsque toutes les Manœuvres auront été effectuées.

VIVATS : +3

© Copyright Games Workshop 2012. Photocopie autorisée pour un usage personnel. Tous droits réservés.

ESTOCADE

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +6

Mineur : Coup Anticipé
L'adversaire vous voit venir et évite le pire de votre attaque.

Effectuez une seule Attaque contre votre adversaire, avec -1 en Force.

VIVATS : +0

Majeur : Coup Précis
Votre attaque prend l'adversaire par surprise.

Vous touchez automatiquement avec une seule attaque, résolue à -1 en Force.

VIVATS : +3

TEL LE SERPENT

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +2

Mineur : Simple Égratignure
Votre attaque parvient presque à surclasser les défenses de votre adversaire.

Effectuez une seule Attaque, résolue à la moitié de votre Force.

VIVATS : +1

Majeur : Botte Secrète
Vous repérez une faille dans la garde de votre adversaire.

Effectuez une seule Attaque, résolue à la moitié de votre Force mais ignorant les sauvegardes d'Armure.

VIVATS : +3

ATTAQUE

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +0

Mineur : Repoussé !
L'adversaire recule face à votre attaque et parvient à éviter l'essentiel du coup.

Effectuez une seule Attaque résolue avec -1 en Force. Si elle rate, vous pouvez déplacer la figurine adverse de jusqu'à 2 ps directement vers l'arrière. Si cela l'amène au contact d'une autre figurine, dans un terrain *difficile* ou au bord de l'arène, son déplacement s'arrête et elle subit une touche de F4 PA–.

VIVATS : +1

Majeur : Coup Fatal
Votre coup atteint l'adversaire et menace de le traverser de part en part !

Vous touchez automatiquement avec une seule attaque, résolue à +1 en Force.

FEINTE

MODIFICATEUR DE MANŒUVRE : +1 (+3 TANT QUE LA CARTE RESTE EN JEU)

Mineur : Tactique Évidente
L'adversaire ne se laisse pas berner.

Vous n'effectuez aucune attaque à ce round. Vous pouvez vous déplacer d'1 ps dans n'importe quelle direction, mais vous devez rester en contact socle à socle contre votre adversaire.

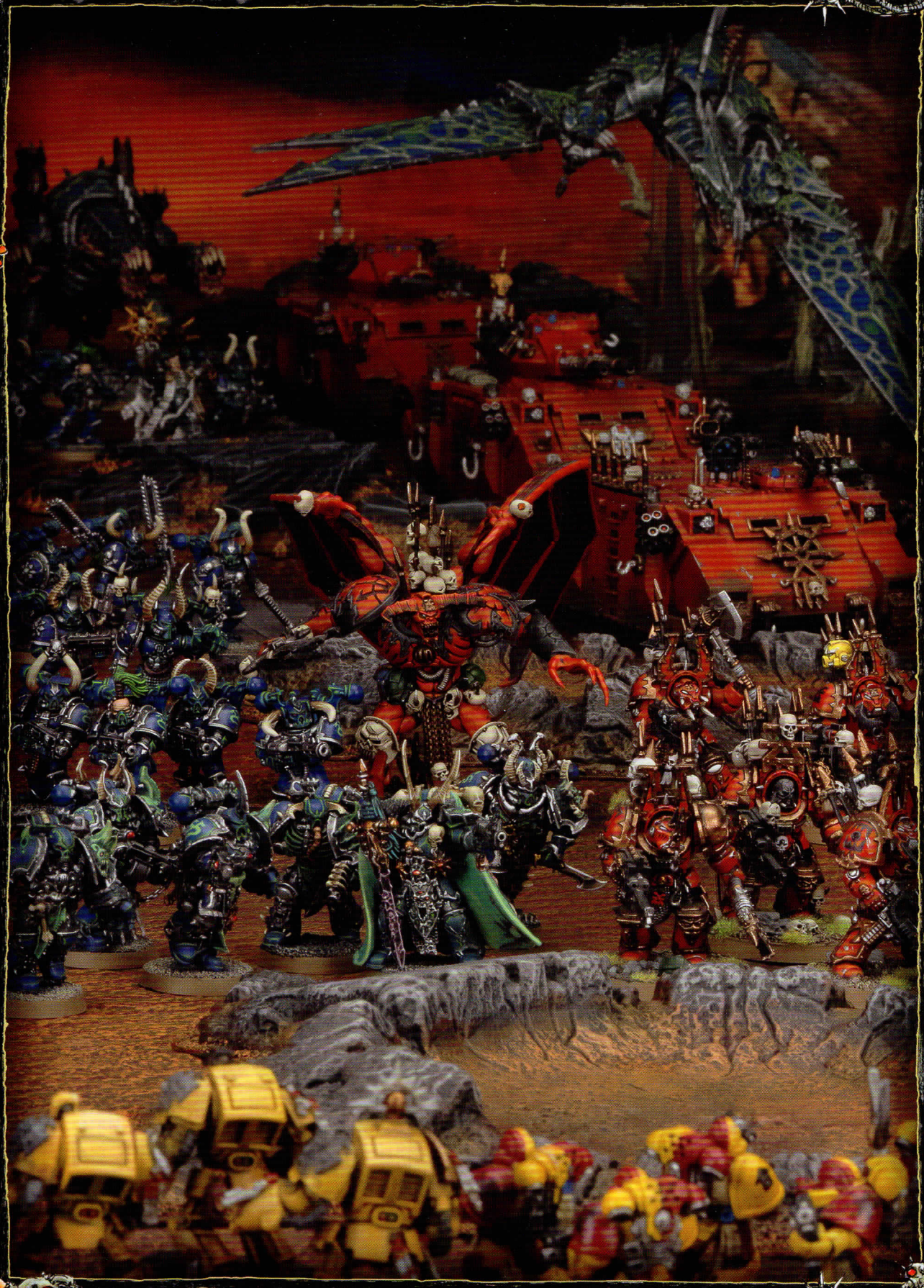
VIVATS : -1

Majeur : Ouverture
L'adversaire s'attend à un coup qui ne vient jamais et vous donne une occasion de l'atteindre.

Vous n'effectuez aucune attaque à ce round. Vous pouvez vous déplacer d'1 ps dans n'importe quelle direction, mais vous devez rester en contact socle à socle contre votre adversaire. Le modificateur de Rapidité de cette carte est doublé au prochain round.

VIVATS : +1

© Copyright Games Workshop 2012. Photocopie autorisée pour un usage personnel. Tous droits réservés.



QUAND BRÛLE LA GALAXIE

Croisade de Feu est un système de campagne pour Warhammer 40,000 qui vous permet de vous affronter pour le contrôle du sous-secteur Corvus. Que vous choisissiez de rejoindre la Croisade de Feu, les horribles Serviteurs de la Ruine ou les Prophètes de la Guerre assoiffés de sang, le destin de Corvus sera entre vos mains. En plus du système de campagne, ce supplément contient des règles pour Warhammer 40,000, des scénarios multijoueurs se déroulant dans un environnement dénué de gravité ou dans les profondeurs de bunkers souterrains, et des règles spécifiques pour les aéronefs. Croisade de Feu retrace enfin les péripéties de neuf hobbyistes, de leurs armées peintes de main de maître et de leurs conquêtes épiques.

Ce livre vous propose :

LA CROISADE DE FEU : *Des règles de campagne complètes à utiliser avec Empires Planétaires.*

CIEL DE FEU : *Des règles avancées pour les aéronefs lors de vos parties de Warhammer 40,000, ajoutant notamment des as du combat aérien et de nouvelles manœuvres.*

MONDES-DÉMONS : *De nouvelles règles et une mission pour livrer bataille sur des mondes-démons, où la planète elle-même est une menace pour les guerriers.*

L'ARÈNE DE LA MORT : *Des règles pour disputer des combats de gladiateurs et de bêtes sauvages dans les sanglantes arènes de Commorragh.*

SCÉNARIOS : *De nouveaux scénarios multijoueurs pour Warhammer 40,000.*

ISBN 978190887222-7

FRANÇAIS

IMPRIMÉ
EN CHINE

01 04 01 99 028

Un supplément pour

Un exemplaire de Warhammer 40,000 est nécessaire pour utiliser ce supplément.

games-workshop.com