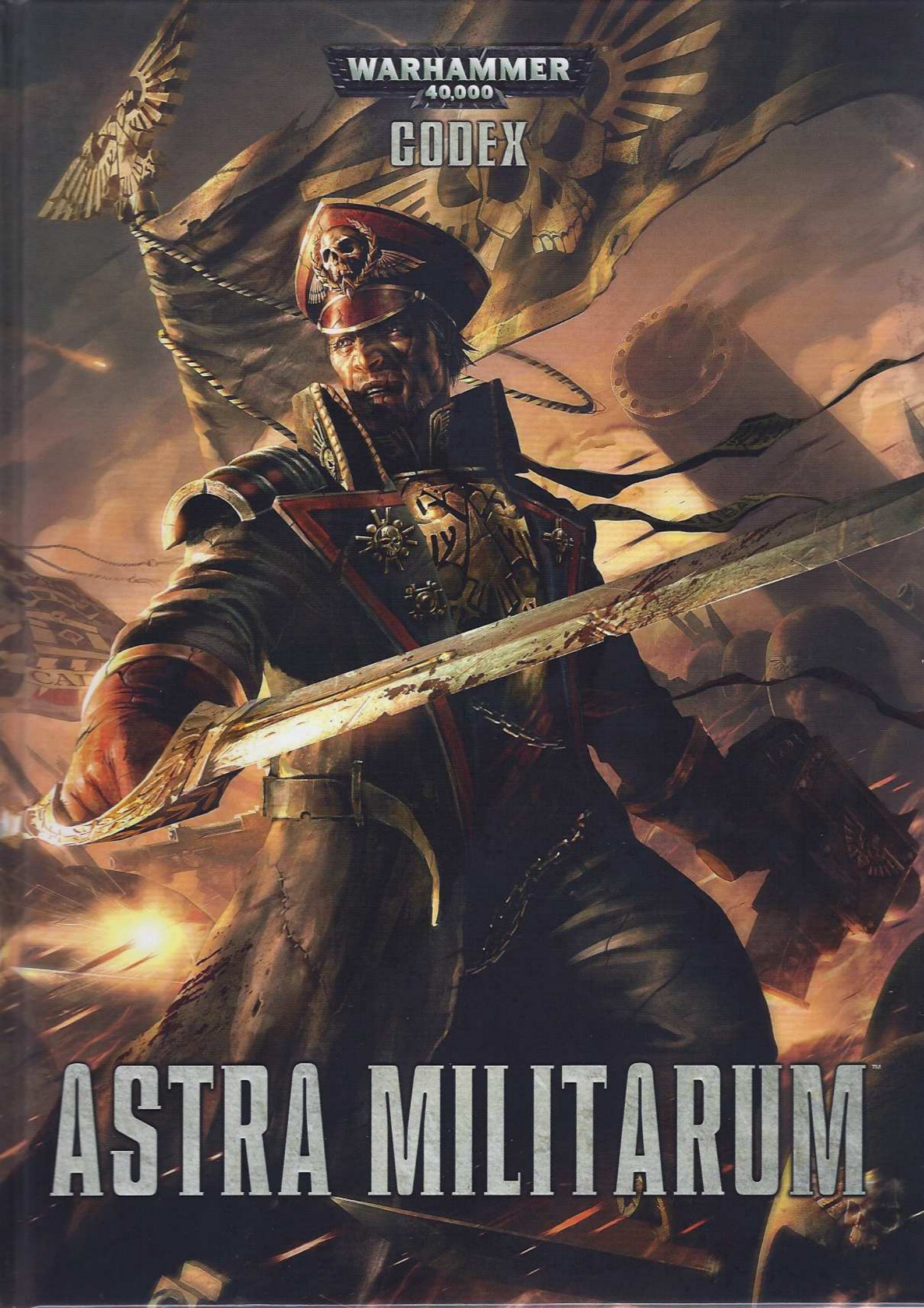


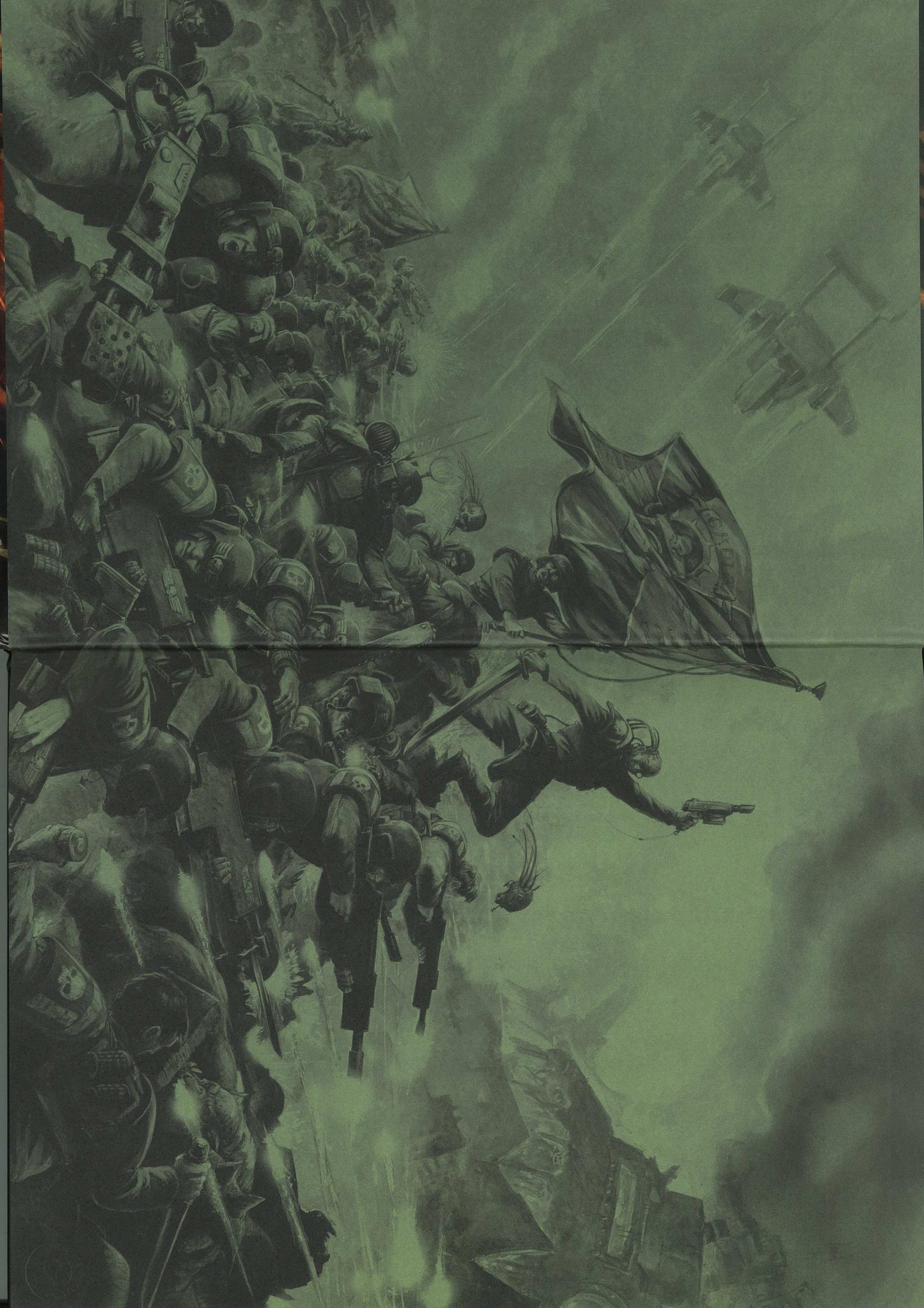
The background of the cover features a dramatic, low-angle illustration of a Space Marine Captain. He is wearing a red and black helmet with a skull emblem and a dark, ornate tunic with a large, metallic, triangular pauldron on his right shoulder. He holds a large, blood-stained cut-throat sword across his chest. Behind him, a massive, tattered banner with a skull and wings is visible against a fiery, orange-hued sky. The overall tone is gritty and heroic.

WARHAMMER

40,000

CODEX

ASTRA MILITARUM™



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	HÉROS INNOMBRABLES (SUITE)	
L'ASTRA MILITARUM	6	Basilisk	50
Au Nom de l'Empereur.....	7	Wyvern	51
De Gloria Macharius.....	13	Manticore	52
Régiments Célèbres	14	Deathstrike	53
La Guerre de Tratica.....	20	Hellhound	54
LE SOMBRE MILLÉNAIRE	22	Commissar Yarrick	55
HÉROS INNOMBRABLES	27	Lord Castellan Creed & Colour Sergeant Kell	56
Traits de Seigneur de Guerre	27	Colonel "Iron Hand" Straken	57
Commandement Verbal	28	Nork Deddog	58
Ordres de l'Astra Militarum.....	29	Knight Commander Pask	59
Company Command Squads.....	30	ARSENAL DE L'IMPERIUM	60
Regimental Advisors	31	Armes de Tir	60
Tank Commanders	32	Armes de Mêlée	62
Commissars & Lord Commissars	33	Équipements Spéciaux	63
Regimental Specialists (Ministorum Priests, Primaris Psykers & Enginseers)	34	Armures	64
Infantry Platoons.....	36	Équipements de Véhicule de l'Astra Militarum	64
Veterans & Sergeant Harker	38	Legs des Conquêtes	65
Militarum Tempestus.....	39	COULEURS RÉGIMENTAIRES	68
Chimera.....	40	LE MARTEAU DE L'EMPEREUR	88
Taurox	41	Listes d'Équipements de l'Astra Militarum.....	89
Wyrdvane Psykers.....	42	QG.....	90
Ratlings	43	Troupes.....	94
Ogryns & Bullgryns.....	44	Transports Assignés	97
Rough Riders & Sentinel.....	45	Élites	98
Tanks Leman Russ.....	46	Attaque Rapide	100
Valkyrie & Vendetta.....	48	Soutien.....	102
Hydra	49	RÉFÉRENCES	104

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

Merci à nos testeurs: Nick Bayton, John Bracken, Eddie Eccles, Trevor Larkin, Jim Lister, Paul Hickey et Matt Hilton.

© Copyright Games Workshop Limited 2013, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex: Astra Militarum, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, 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. Images à vocation uniquement illustrative.

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

www.games-workshop.com

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

FRANCE
Games Workshop EURL
Europarc de Pichauray - CS 60419
13 591 Aix en Provence - Cedex 3

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

INTRODUCTION

Bien que les gardes impériaux ne soient que des mortels dans une galaxie de dieux et de monstres, ils comptent sur leurs vastes effectifs, la puissance de leurs blindés et le bon vieux courage humain pour remporter des victoires au nom de l'Empereur.

En cet âge sinistre, l'Imperium est assailli de toutes parts par un nombre incalculable de menaces, et c'est la mission de l'Astra Militarum que de repousser ces vagues incessantes. Peu importe le coût en vies humaines, la Garde Impériale finit toujours par laminer l'ennemi. Ce livre retrace l'histoire de cette organisation : ses origines dans l'horreur et la cruauté de l'Hérésie d'Horus, puis les dix mille ans d'abnégation dans un état de guerre perpétuelle qui ont suivi. Prenez le commandement de cette puissante pléthore et défendez l'Imperium – mais souvenez-vous que la victoire au nom de l'Empereur justifie tous les sacrifices, et que mourir en accomplissant son devoir est une récompense en soi.

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà fait vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre de règles de Warhammer 40,000 comprend toutes les règles nécessaires pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée a son Codex, un guide de collection visant à déchaîner sa puissance sur les champs de bataille du 41^e millénaire. Ce Codex vous permet de faire de votre collection de l'Astra Militarum une force digne du Marteau de l'Empereur.

L'ASTRA MILITARUM

Une armée de la Garde Impériale est un spectacle somptueux. Avec ses effectifs abondants, sa puissance de feu écrasante et assez de chars pour broyer toute opposition, l'Astra Militarum séduira tous ceux qui veulent aligner un glorieux aplatissoir pour défendre les domaines de l'Empereur.

COMMENT UTILISER CE CODEX?

Le *Codex: Astra Militarum* contient toutes les informations nécessaires pour collectionner une fière armée de la Garde Impériale et l'utiliser pour écraser vos ennemis lors de vos parties de Warhammer 40,000. La première section de ce Codex présente la Garde Impériale, sa naissance brutale, sa logistique et son implacable stratégie d'érosion. Vous découvrirez ensuite les descriptions de tous les personnages, escouades et véhicules de la Garde. Chaque entrée d'unité présente son rôle à la bataille, ses règles et ses capacités uniques. En outre, vous trouverez tous les détails et les règles des armes, armures et équipements autorisés par le Departamento Munitorum, ainsi qu'une liste permettant d'organiser votre collection pour conquérir les tables de jeu. Enfin, ce livre contient une galerie de figurines Citadel de la gamme de l'Astra Militarum ; figurines individuelles ou vastes armées, cette section inspirera sûrement votre collection.



L'ASTRA MILITARUM

L'Astra Militarum, également appelé la Garde Impériale, est la plus grande force armée de la galaxie. Comptant des milliards de soldats appuyés par les légions de blindés et d'artillerie, la Garde Impériale livre une guerre sans fin pour la survie de l'Humanité. C'est grâce au sacrifice de ces engagés que l'Imperium a perduré pendant dix millénaires...

Les dimensions de l'Imperium dépassent l'entendement. Les voyages et les communications entre les particules scintillantes de cet immense domaine sont périlleux, car le royaume hostile du Warp offre le seul moyen pour les flottes ou les messages de transiter à travers les étoiles. Cependant, il affecte ou déplace dans le temps une bonne part de ce qui plonge dans ses profondeurs, ce qui entrave toute tentative de contrôle centralisé ou de stratégie unifiée. À chaque frontière, sur chaque front, se pressent les pires cauchemars de l'Humanité, qui ne sont tenus en respect qu'au prix de sacrifices constants. En ces temps lugubres, la guerre à l'échelon galactique est une gageure logistique. Seul l'Astra Militarum possède les effectifs pour mener un tel conflit.

La Garde Impériale livre des batailles d'attrition punitives lors desquelles un nombre incalculable de vies est perdu pour chaque objectif accompli. Ses armées s'appuient sur leurs effectifs pléthoriques et leur puissance de feu démesurée pour annihiler l'ennemi. Lorsque les appareils xenos exécutent un gracieux ballet aérien, la Garde Impériale se contente de saturer le ciel de projectiles, une tactique contre laquelle le pilotage le plus acrobatique n'est d'aucun secours. Lorsque se dressent des bastions hérétiques, les généraux de la Garde Impériale ont recours au pilonnage apocalyptique de l'artillerie pour tout réduire en poussière. Les plus grandes menaces sont taillées en pièces par les tirs croisés de milliers d'armes lourdes, ou broyées sous les chenilles de centaines de chars impériaux. Les ennemis de l'Humanité peuvent bien employer des technologies inconcevables, une telle déviance ne signifie rien quand la juste intolérance des hommes est appuyée par un nombre suffisant de canons.

Malgré la puissance de ses blindés et de son artillerie, l'épine dorsale de l'Astra Militarum demeure ses fantassins, capables de noyer le champ de bataille sous les vagues de leurs assauts. L'échelle des batailles livrées par la Garde Impériale est inhumaine à l'extrême. Des régiments entiers de braves soldats sont réduits à de simples statistiques sur les écrans des stratèges impériaux, des grains de sables entre les doigts d'individus privilégiés. Pourtant, chaque compagnie, chaque escouade, chaque garde impérial levant son fusil laser pour défendre sa race, est essentiel. Sans un afflux constant de recrues, la Garde Impériale ne pourrait pas exister.

Une bataille peut parfois entraîner le déploiement de millions de soldats, mais il arrive qu'une seule compagnie héroïque soit chargée de sécuriser une bretèche ou un objectif vital. Des escouades d'hommes désespérés tiennent leurs positions en dépit des circonstances, seulement poussées par leur courage et leur foi, tandis que leurs éléments les plus précieux sont évacués et placés en sûreté. Chaque jour de terreur que l'Imperium endure, les gardes impériaux se dressent face à des monstres dépassant leurs pires frayeurs. Aux côtés de leurs camarades, ces combattants chargent droit vers l'enfer en criant, leurs fusils laser crachant la mort, tandis que les munitions xenos creusent des trous sanglants dans les rangs humains. Dans une galaxie en guerre perpétuelle, les humbles gardes impériaux n'en sont pas moins admirables, car ils luttent malgré la peur qui les étreint en permanence et la certitude que l'ennemi leur sera supérieur. Leurs vies sont peut-être courtes, leur sacrifice cruellement anonyme, c'est néanmoins grâce à la Garde Impériale que l'Imperium parvient à perdurer en ces temps si sombres.

LE BOUCLIER DE L'HUMANITÉ



AU NOM DE L'EMPEREUR

La Garde Impériale fut créée pendant l'Hérésie d'Horus. Depuis, au cours d'innombrables batailles, les noms d'autant de soldats exemplaires ont été consignés dans un monument si grandiose qu'un continent entier de la sainte Terra lui est dédié. Chaque victoire est néanmoins noyée dans un océan de guerres, car pas un jour ne passe sans que l'Imperium soit assailli.

L'Imperium de l'Humanité fut forgé parmi les étoiles lors de la Grande Croisade. Durant ces siècles glorieux, l'Empereur lui-même était à la tête de l'expansion, soutenu par ses puissants fils, les primarques, et leurs space marines génétiquement améliorés. Pourtant, même des héros aussi illustres ne pouvaient être partout à la fois. Ainsi les space marines se faisaient plus rares à mesure que les frontières du domaine de l'Humanité étaient repoussées.

Afin d'éviter de perdre le contrôle des mondes conquis, l'Empereur créa un nouveau corps militaire, l'Armée Impériale. Recrutées sur les mondes soumis, ces formations comprenaient à l'origine un mélange de volontaires, de mercenaires et de combattants indigènes survivants, et ne constituaient guère plus qu'une garnison. Toutefois, les besoins de la Grande Croisade ne cessaient de grandir, et lorsque le domaine de l'Humanité atteignit la Bordure Orientale, l'Armée Impériale était devenue une partie intégrante de son arsenal, combattant en première ligne. L'institution était indépendante, autonome, et possédait sa propre flotte. Elle constituait des forces d'envergure assignées à des commandants space marines et pouvait conquérir des mondes entiers en leur nom. Tout ceci changea après l'ignoble Hérésie d'Horus.

Lorsque le Maître de Guerre se retourna contre l'Empereur, la moitié des space marines fit de même. Tirillées entre loyauté et ambition, la plupart des forces de l'Armée Impériale sous contrôle des traîtres les suivit. Des millions et des millions de combattants entraînés, avec leurs unités blindées et leurs propres transports interstellaires, prirent soudain l'Imperium naissant à la gorge. Des mondes furent incendiés par des bombardements orbitaux ou aplatis sous les chenilles de chars innombrables. De vieilles rancunes furent soldées lorsque des peuples se rebellèrent contre ceux qui leur avaient apporté l'illumination à coups de canons. D'anciens camarades se battirent bec et ongles parmi les ruines de planètes loyalistes tandis que la vérité impériale était mise à bas, remplacée par les idoles hérétiques de dieux anciens et maléfiques. Les space marines renégats constituaient une

terrible menace pour l'Empereur, mais sur chaque front de la guerre civile, la situation empirait avec la présence des rebelles de l'Armée Impériale et de leur profusion de soldats, de vaisseaux et d'équipements.

Suite à ce bain de sang, des mesures furent prises pour que nulle trahison d'une ampleur comparable ne puisse survenir. L'Armée Impériale fut dissoute, et le lien entre la flotte et les forces terrestres définitivement rompu. La Marine Impériale reçut la charge des guerres dans le vide spatial, tandis que les opérations en atmosphère incombèrent à la Garde Impériale. On institua également les Commissars, des officiers endoctrinés, incorruptibles. Ces représentants de l'autorité impériale conduisirent l'exécution sommaire et publique de tout couard ou contrevenant. Privée de son autonomie et étroitement surveillée, la Garde Impériale était devenue une organisation codépendante. Sa structure et sa chaîne de commandement avaient été brutalement cloisonnées. La confiance et la flexibilité étaient abolies, et si les insurrections étaient inévitables, toutes seraient isolées, fragmentées et promptement écrasées.

LA GUERRE À DOMICILE

Les gardes impériaux sont supérieurs aux soldats de leur monde natal, et de nombreux vétérans prennent de haut les régiments dont la tâche se limite à défendre leur monde. Les gardes impériaux considèrent que ces forces ont une piètre expérience du combat. La vérité est naturellement tout autre, car l'Imperium est assailli sur tous les fronts, et les forces de défense planétaires luttent constamment contre les raids de pirates et les ingressions xenos. Face à ces horreurs, les soldats des mondes impériaux combattent et meurent aussi courageusement que leurs homologues de la Garde Impériale, mais sans connaître la gloire et les honneurs de livrer bataille sur des mondes distants.



LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT

La stratégie militaire impériale est édictée de façon centralisée par les hauts seigneurs de Terra eux-mêmes. Le seigneur commandeur militant transmet ensuite les édits aux différents commandements des segmentums, qui les répercutent à leur tour dans les régions de l'Imperium dont ils ont la charge. En pratique, l'éloignement et l'échelle des guerres livrées par l'Imperium font que ces maillons de la chaîne de commandement semblent déconnectés de la réalité. Les histoires de messages astropathiques en inadéquation avec la situation au moment de leur réception sont abondantes. Pendant l'infâme Guerre des Présages, le système Vonost fut assailli par une ville de la flotte-ruche Leviathan. En dépit de victoires précoces, l'élan impérial fut grippé après qu'une distorsion temporelle fit arriver l'ensemble des ordres du commandement du segmentum en un seul message confus. Arme au poing, le Commissar Teitzin insista pour que ces ordres soient suivis à la lettre, et les stratégies catastrophiques consécutives conduisirent Vonost à sa perte en moins d'un mois. Si les officiers de ligne obéissaient aveuglément aux ordres de leurs supérieurs, l'Humanité serait vite submergée.

Ainsi, le commandement incombe en pratique à l'officier le plus gradé sur un théâtre d'opération donné. Bien que le Munitorum leur attribue le rang de général, les titres honorifiques traditionnels tels que seigneur maréchal ou haut chenzin se rencontrent parfois. Ces officiers sont secondés par de fidèles subordonnés, dont les hauts commandements locaux. Chaque général dirige à sa façon. Certains coordonnent leurs forces depuis l'arrière de leurs lignes, voire depuis l'orbite basse. D'autres se rendent à la bataille à la tête de leur suite. Entourés par le babil des servocrânes, le grattement feutré des auto-plumes et l'aboïement de leurs subordonnés, noyés dans la puanteur des vapeurs de prométhium et des encensoirs, ces hommes mènent leurs puissantes armées à la victoire au nom de l'Empereur.

Il existe un autre rang accessible dans la Garde Impériale, hors de la structure de commandement conventionnelle. Ce titre, accordé par les hauts seigneurs de Terra eux-mêmes, confère l'autorité absolue sur les forces impériales à l'exception des plus pointues : maître de guerre. La superstition fait que ce rang est souvent rebaptisé, seigneur stellaire étant la variante la plus connue. Il est rare de voir plus d'un maître de guerre en plusieurs siècles. Ces hommes sont en charge de croisades galactiques ou de la défense de segmentums entiers.

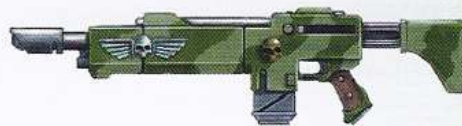
LE BON VIEUX FUSIL LASER

Le fusil laser et l'arme universelle de la Garde Impériale, mais il en existe de nombreux modèles en service. Les Shock Troops de Cadia manient communément un fusil laser M36, réputé pour sa fiabilité, tandis que les Jungle Fighters de Catachan préfèrent la carabine laser Mk IV, car ses cellules énergétiques bien garnies sont utiles à courte portée, ou lorsque l'arme sert de matraque improvisée. Parmi les autres modèles très répandus on compte l'Armageddon, le très recherché Triplex et les versions à canon court, des modèles pliables employés par l'infanterie mécanisée, les équipages de chars et de vaisseaux. On trouve aussi des versions exotiques, comme les fusils ouvragés des Firstborn de Vostroya, et le modèle Accatran Mk IV, prisé pour sa conception compacte et son efficacité à courte portée.

LA BUREAUCRATIE MILITAIRE

Si le commandement stratégique est vital pour les gardes impériaux sur le champ de bataille, le socle de l'effort de guerre impérial est le Departamento Munitorum. Bras armé de l'Adeptus Administratum, le Munitorum est un monstre dont la logistique s'étend au niveau galactique. Au sein de la bureaucratie implacable du Munitorum, les individus sont réduits à l'état de rouages insignifiants.

Le rôle du Departamento Munitorum est de s'assurer que la Garde Impériale dispose de toutes les ressources nécessaires. Qu'il s'agisse d'administrer les dîmes de recrutement ou de superviser la collecte et l'élimination des soldats défunts, le Munitorum gère tous les aspects de la vie d'un garde impérial. Les rations du paquetage d'un soldat, le fusil laser et les cellules énergétiques qu'il utilise, les bandages et les désinfectants avec lesquels ses blessures sont traitées, et les rations de liqueurs qui atténuent les horreurs de chacune de ses batailles, toutes ces choses incombent au Munitorum. Réajustements culturels, manuels dogmatiques, suppléments nutritionnels, le Munitorum s'immisce dans tous les aspects de la vie d'un soldat afin qu'il combatte au meilleur de ses capacités. Il est également dans les attributions du Departamento Munitorum d'évaluer les rapports établissant que les forces impériales déployées dans une zone de guerre donnée sont insuffisantes ; aucune demande de renfort ne peut être émise par les canaux officiels sans la triple approbation du Munitorum.



Le Departamento Munitorum est présent sur tous les mondes impériaux où des régiments sont levés. Toutefois, il serait faux d'imaginer que cette prolifération rime avec efficience. Le Munitorum est une institution hypertrophiée et insensible, pour laquelle seuls comptent les quotas, et qui considère le respect absolu des procédures, même face à des demandes désespérées, comme le plus grand service rendu à l'Empereur. Avec des milliards d'âmes engagées chaque jour dans des tâches administratives monotones et mal comprises, les erreurs sont courantes et rarement rectifiées. Pour un subordonné de bas échelon, une faute de frappe n'est rien de plus qu'un zéro mal placé parmi trois cents pages de code binaire. Toutefois, une fois traité, ce même caractère erroné peut envoyer des régiments entiers à la mort. Un formulaire mal rempli ou une demande incomplète peut voir une armée entière équipée des mauvaises munitions, voire détourner des renforts vitaux dans les tréfonds de l'espace. La paperasse s'empile comme des hab-blocs tandis qu'elle est traitée par des armées de scribes selon un ordre méthodique, dans lequel un rapport routinier sera prioritaire sur un appel de détresse si sa réception est antérieure.

Le fait que les erreurs aussi fréquentes que désastreuses du Munitorum n'empêchent pas la Garde Impériale de sortir victorieuse de ses batailles témoigne de sa taille, ainsi que de l'ingéniosité et du mérite humain. Cependant, pour chaque régiment triomphant, un autre est déployé dans un climat toxique sans équipement de survie, voire envoyé contre un ennemi inexorable, ou inexistant.

LEVER LA DÎME

Tous les mondes de l'Imperium sont dirigés par un gouverneur ou un commandeur. Qu'ils aient hérité de leur titre ou qu'il leur ait été conféré en récompense de services rendus à l'Empereur, leurs responsabilités sont les mêmes. Ces gouverneurs ont une autorité absolue sur leur domaine et le régissent comme bon leur semble. En retour cependant, chaque gouverneur est redevable envers l'Imperium, et on attend de lui qu'il s'acquitte de certains devoirs sans faillir. Chaque gouverneur est ainsi responsable de la défense quotidienne de son royaume, car la Garde Impériale ne saurait être déployée au premier conflit qui éclate, au moindre raid pirate, ou lors d'une incursion mineure. Pour lutter contre pareilles menaces, les gouverneurs doivent lever, entraîner et équiper leurs propres forces de défense planétaire. Des fortifications doivent être érigées, entretenues et affectées d'une garnison. Le ciel est surveillé, et la population épiée de crainte qu'une noirceur étrangère n'entreigne le cœur et l'esprit des loyaux citoyens impériaux.

"Ceux qui oublient leurs devoirs valent moins que des animaux.
Ces êtres n'ont plus leur place au sein de l'Humanité, ni dans
le cœur de l'Empereur. Laissons-les mourir et oublions-les."

- ÉDIT PREMIER DU SAINT SYNODE DE L'ADEPTUS MINISTORUM

Toutefois, la chose la plus importante est certainement la dîme impériale. Sur la base de critères archaïques établis par le Munitorum, chaque monde doit fournir un dixième de sa force militaire à la Garde Impériale. Un gouverneur sera passible de mort s'il livre des soldats de niveau moindre ou en nombre insuffisant. En outre, il est impératif que ces soldats disposent d'un uniforme approprié, d'un entraînement suffisant et d'un niveau satisfaisant de pureté génétique. Pour ces raisons, bien que certains mondes recrutent selon la caste, la densité de population, la géographie ou en tirant au sort, la plupart des gouverneurs sont censés allouer leurs meilleures recrues pour la constitution des régiments impériaux. Ils le font moins par altruisme ou par devoir que pour garantir leur longévité. Néanmoins, sur de nombreux mondes, il est considéré comme un honneur d'être sélectionné pour servir dans la Garde. En effet, il n'est pas rare de perdre la vie dans les compétitions qu'engendre la levée de la dîme. Dans des cas extrêmes, comme les Guerres de Valeur Bardelliennes ou le Schisme des Communautés de Charon, des conflits locaux peuvent éclater le mois précédant la dîme. Les autorités planétaires sont d'ordinaire promptes à écraser ces affrontements contre-productifs, redoutant le gâchis de ressources humaines et l'apparente perte de contrôle aux yeux des dignitaires du Munitorum.

En temps de grand péril, le Departamento Munitorum peut exiger des ressources militaires dépassant largement la dîme. De telles mesures peuvent vider des cités ou des continents entiers, voire volatiliser des strates sociales essentielles. Lorsque l'Imperium formule pareille requête, il n'est pas du ressort d'un gouverneur de refuser, et chacun sait que son monde peut à tout moment requérir la protection de la Garde Impériale. Ce n'est qu'en payant la dîme qu'une telle sécurité peut être garantie, car seul les mondes ayant

prouvé leur loyauté recevront de l'aide si leurs défenses sont insuffisantes. Une planète isolée ne survivra pas longtemps et la façon la plus économique qu'a le Munitorum de punir un monde défaillant est encore de le laisser livré à lui-même.

ORGANISATION RÉGIMENTAIRE

De la plus importante armada de croisade à la plus modeste garnison de tour de guet, les forces de la Garde Impériale sont composées d'un mélange de régiments. Ces éléments de base n'ont pas changé depuis la fin de l'Hérésie d'Horus. Chaque régiment est recruté sur un seul monde, et son personnel en suit le dialecte, l'uniforme, les coutumes et les allégeances. Toutefois, toute structure militaire indigène est échangée en faveur des standards du Munitorum. La politique, les rancunes et les dettes sont pour la plupart ignorées, tant qu'elles n'affectent pas le moral et les performances du régiment. Ceci dit, les Commissars rattachés au régiment abattront sans remords quiconque placerait ses vengeances personnelles avant le succès des guerres menées par l'Imperium.

Sauf rarissimes exceptions, les régiments sont composés d'un seul corps d'arme primaire. Il peut ainsi s'agir d'une formation d'artillerie, d'infanterie, de blindés, ou de spécialistes comme les abhumains. Bien que chaque régiment puisse comprendre entre trois et trente compagnies, et varier de quelques centaines à dix mille hommes, il est singulier qu'un régiment suive plus d'une doctrine militaire pratiquée par la Garde Impériale.

LA SCHOLA PROGENIUM

Cette institution est une branche du Departamento Munitorum qui perdure depuis des milliers d'années, bien qu'en pratique, elle soit administrée par les membres les plus intransigeants de l'Adeptus Ministorum. La Schola Progenium accueille les orphelins de la noblesse impériale. Elle s'assure qu'aucun d'eux n'est abandonné et veille à ce que le potentiel de ces enfants puisse être exploité par l'Imperium.

La Schola possède de nombreuses installations fortifiées, secrètement dispersées à travers la galaxie. Les membres de cette institution croient fermement que la rigueur permet à tout jeune issu de la classe sociale appropriée de devenir un loyal serviteur de l'Imperium. Chaque établissement de la Schola Progenium est dirigé selon les principes stricts du Departamento Munitorum. Les orphelins de la Schola suivent un rituel quotidien de prières, de leçons, d'entraînement au combat et de corvées tellement pénibles qu'ils sont exténués après chaque journée.

Chaque Jour de l'Empereur, les aptitudes, le dévouement et la piété de tous les orphelins sont éprouvés. Ceux qui excellent dans un domaine particulier sont assignés à des classes spéciales pour devenir des soldats d'élite du Militarum Tempestus ou même des Cadets Commissars prêts à être transférés à l'Officio Prefectus. En grandissant, la plupart des étudiants sont orientés sur une voie spécifique et adoptent sans hésitation le rôle pour lequel ils ont été conditionnés. Ceux dépourvus d'aptitude particulière restent dans leur orphelinat en tant que garde ou personnel civil. Encore plus rares sont ceux qui disparaissent, recrutés par de mystérieux fonctionnaires, afin de servir l'Imperium d'une façon on ne peut plus secrète.

Pour un observateur extérieur, cela pourrait passer pour une faiblesse, car les régiments sont ainsi contraints de compter sur un soutien mutuel pour suivre l'approche mixte préconisée par le *Tactica Imperium*. Toutefois, ce manque d'autonomie est une autre mesure pour prévenir toute rébellion : si tout un régiment se détourne de la lumière de l'Empereur, son absence de polyvalence le mettra rapidement à genoux et ses hommes seront châtiés pour leur trahison.

Certaines planètes sont capables de lever plusieurs types de régiments. Cadia ou Armageddon, par exemple, sont des mondes importants impliqués dans des guerres apparemment interminables, qui ont rompu leurs habitants à tous types tactiques. À l'opposé, d'autres mondes tirent une fierté souvent justifiée du niveau exceptionnel de leurs régiments spécialisés, tels les fantassins furtifs du monde nocturne de Prometheron, à la peau pâle et aux yeux noirs, ou la discipline mécanique des brigades d'artillerie de Kalatia. Cependant, les mondes sauvages ou médiévaux ne fournissent généralement que des régiments d'infanterie ou de *Rough Riders*, afin d'éviter les chocs culturels potentiels.

Le commandement des compagnies et des régiments est assuré par des officiers issus du même monde, et en principe de la même promotion que les hommes qu'ils dirigent. Ainsi les nobles se retrouvent en charge de ceux qui sont culturellement disposés à les respecter. Les officiers restent avec les soldats avec qui ils se sont entraînés durant des mois, voire des années, ce qui minimise l'insubordination. Ces officiers seront appuyés et observés par des Commissars

régimentaires, rattachés au régiment lors de sa création par le Munitorum. Ces hommes surveillent avant tout la loyauté de la formation, et ne reculeront devant aucune mesure, même la plus extrême, pour que les soldats ne manquent pas à leur devoir, sur le champ de bataille comme en dehors.

Certains régiments spécialisés présentent des exceptions aux normes d'organisation, souvent ceux d'abhumains, de *Rough Riders* et de chars super-lourds. Bien qu'ils puissent être envoyés au combat en masse, il est courant de les séparer en compagnies, voire en escouades, rattachées à des régiments conventionnels où leurs compétences rares conféreront un avantage précieux à leurs camarades d'adoption.

LA GARDE IMPÉRIALE EN MANŒUVRE

Dans les cas où une menace ne peut être repoussée par la Marine et les défenses locales, le *Departmento Munitorum* décrète le déploiement immédiat de la Garde Impériale. Une telle réaction est guidée par la sagesse transmise dans les paraboles du Munitorum. Ce modèle de réponse a su préserver l'*Imperium* pendant des milliers d'années.

Les forces initiales sont issues des actifs stationnés à proximité et qu'on estime suffisants pour traiter le problème. Ils comprennent tous les régiments de gardes impériaux déjà mobilisés et à portée de main, ainsi que ceux des planètes impériales voisines, et constitués pour l'occasion. De telles forces sont disparates par nature, néanmoins leurs officiers doivent tirer le meilleur parti de chaque élément mis à leur disposition. Si une menace prend de l'ampleur, ou s'avère trop grande pour que la force de réponse initiale la contienne, le Munitorum étendra l'assignation de la zone de conflit et enverra des vagues de renforts incessantes jusqu'à ce que l'ennemi soit anéanti. De cette façon, même la déferlante d'une *Waaagh!* ork peut être arrêtée, et même les agiles eldars seront noyés sous l'infanterie et les barrages d'artillerie.

Les régiments en route pour une zone de guerre ont généralement une expérience militaire issue d'un héritage culturel, ou gagnée suite à des campagnes livrées au nom de l'Empereur. Pendant leur voyage, ces régiments reçoivent une formation relative aux particularités du théâtre d'opération sur lequel ils se rendent. Qu'il s'agisse d'apprendre à reconnaître et combattre un xenos spécifique, d'utiliser un équipement lié à un environnement particulier, ou de s'acclimater à la planète de destination, ces préparatifs peuvent se révéler cruciaux. Par exemple, les régiments des mondes sauvages seraient désorientés dans l'immensité d'une cité-ruche impériale sans une préparation adéquate.

Lors de son déploiement, la Garde Impériale opère selon les doctrines du *Tactica Imperium*, strictement mises en œuvre par sa chaîne de commandement rigide. Les différents régiments se complètent les uns les autres, assurant que l'armée est un tout supérieur à la somme de ses parties. Face à un ennemi particulièrement féroce ou étrange, comme des démons du Warp ou un essaim tyranide, cette méthode standardisée peut être problématique. Cependant, grâce au flot de troupes constant dont bénéficie le haut commandement, des engagements où le taux de pertes atteint cent pour-cent peuvent être considérés comme des succès retentissants, tant que les défunts ont atteint l'objectif fixé ou ont mis en valeur une faiblesse stratégique chez l'ennemi.



L'ADEPTUS MINISTORUM

Le rôle essentiel du glorieux Adeptus Ministorum est de perpétuer la vénération de l'Empereur. Nulle part ailleurs cette mission n'est plus importante que dans les rangs innombrables des armées de l'Imperium. De nombreux hommes d'église orbitent ainsi autour de la Garde Impériale, où leur présence est indispensable, que ce soit sur le champ de bataille ou en dehors. Des horreurs sans nom tourmentent les gardes impériaux qui, pour la plupart, n'ont même pas le temps de s'acclimater aux voyages spatiaux avant d'affronter l'indescriptible hérésie du xenos ou du traître. Les mutations et les abominations prolifèrent tandis que ces hommes meurent de façon atroce devant leurs camarades horrifiés. Souvent, les soldats de la Garde Impériale doivent accomplir leur devoir sur des champs de bataille dont le simple spectacle est suffisamment apocalyptique pour ébranler la raison de l'être le plus brave. En de telles circonstances, la seule protection efficace pour l'âme est une foi aveugle.

"Certains se plaignent de la situation désespérée de l'Humanité.

Ces hommes sans foi geignent à propos de la fin des temps et prédisent notre damnation. Je vous le dis, ce ne sont que des fous, des menteurs, des hérétiques, des oiseaux de mauvais augure. N'écoutez pas ces païens, mes frères, car ces jours sont glorieux. Réjouissez-vous, car nous pouvons tous lutter au nom d'une juste cause et n'importe quel homme, si humble soit-il, peut gagner une gloire éternelle en offrant sa vie sous le regard bienveillant de l'Empereur."

- CONFESSEUR HULDWYN, AVANT LE MASSACRE DE BLACK CREEK

Pour cette raison, le Ministorum maintient une présence conséquente dans les rangs de la Garde Impériale. Que ce soit en prêchant depuis la chaire ornée d'un pont-sanctuaire, ou juchés sur des caisses de rations empilées en hâte dans le coin de la cantine, les prêtres du Ministorum ont une influence considérable sur la confiance et le courage des soldats qui leur sont confiés. Au début d'une campagne, la plupart des gardes impériaux sont entassés par milliers dans les soutes étroites d'un vaisseau spatial, cernés d'images et de bruits effrayants. Leur destination tient du mystère et de la rumeur. Ils savent qu'ils ne reverront jamais leur foyer ni leur famille. Le seul refuge de ces hommes se trouve dans les écritures impériales. De nombreux régiments nouvellement fondés s'accrocheront à leur religion comme un homme à la mer à sa bouée. Il incombe au Ministorum de façonner cette ferveur en quelque chose que le haut commandement pourra utiliser à son profit.

Lorsque des gardes impériaux éprouvent des doutes, le Ministorum doit impérativement veiller à ce qu'ils restent dans l'ignorance avant que les soldats ne se perdent dans les méandres périlleux de la spéculation. Si le plus léger signe de corruption Warp ou d'hérésie apparaît, que ce soit dans les rangs de la Garde Impériale ou au dehors, il est du devoir du Ministorum de traiter le problème sans tarder. Rien ne saurait restaurer plus rapidement la foi d'un soldat que de regarder des mutants ou des sécessionnistes d'un autre régiment fouettés à mort et brûlés pour leurs péchés. Ces mesures sont certes radicales, mais nul ne saurait remettre en question le talent du Ministorum dans l'art de raffermir la foi, ni l'impact de ces spectacles sur le moral des gardes impériaux.

LE MECHANICUS ET LA GARDE IMPÉRIALE

Les soldats de la Garde Impériale ne sont pas les seuls éléments des armées de l'Imperium requérant le soutien de prêtres. L'Adeptus Mechanicus, incarnation de la maîtrise et du mysticisme technologique, veille en effet au remplacement et à la maintenance des innombrables machines de guerre employées par la Garde Impériale. Sans l'apport des technoprêtres, il n'y aurait aucun vaisseau pour transporter les gardes impériaux d'un monde à l'autre, ni aucune arme pour tenir en respect les nombreux ennemis de l'Humanité.

On peut classer les véhicules et les équipements de la Garde en deux catégories. La majorité est fabriquée à un rythme incessant et effréné sur des mondes industriels à travers tout l'Imperium. Certaines planètes sont spécialisées dans la production d'un type d'arme ou de véhicule particulier, telle Armageddon avec ses vastes manufacturums de Chimera, ou Sanctus Valorium, réputée pour ses fusils laser. D'autres, comme Parabellus III ou Kogen's Toil, sont équipées pour produire une gamme de chars, d'armes et de munitions afin de subvenir aux besoins militaires de l'Empereur. En guise de complément à cette marée perpétuelle de matériel de base, les mondes-forges du Mechanicus fournissent à l'occasion des machines plus difficiles à assembler, afin de soutenir leurs alliés impériaux. Ces véhicules incorporent les mystères les plus secrets de l'Omnimessie. Les gabarits de construction de ces machines sont parfois jalousement conservés au cœur d'un unique monde-forge, voire ont été perdus, ce qui rend d'autant plus délicat le déploiement de ces reliques.

Au sein de la Garde Impériale, les Enginseers sont les adeptes de Mars les plus connus. Ces saints hommes cybernétiques restent à l'écart des soldats, et ne se préoccupent que des esprits de la machine des véhicules et des équipements de leur régiment d'adoption. Cependant, il existe des classes plus rares de technoprêtres qui assistent la Garde Impériale au combat. Des cognosavants tactiques siègent parmi les câbles sous les ponts des véhicules de commandement Leviathan, et des adeptes logisticiens coordonnent l'approvisionnement du Munitorium, leur harnais servo-scribe déversant des kilomètres de parchemins à l'heure. Les hololithes tactiques, les équipements de communication, les assistants serveurs et d'innombrables atouts des hauts commandements sont fournis par le Mechanicus et continuent de fonctionner grâce au seul zèle des mystérieux technoprêtres.

"Malgré toutes les visions troublantes que la galaxie a fait danser devant mes yeux, les choses les plus étranges, je les ai observées dans nos rangs. Prenons les technoprêtres, avec leurs yeux luisants, leurs câbles enchevêtrés et leur chair décatiée. Penser qu'un homme puisse sciemment choisir un tel sort me fait grincer des dents. Et à cela s'ajoutent leurs mystères, car ils se tiennent toujours à l'écart. Traiter avec eux était plus délicat que de retirer une tique à bile de sa botte. Pour autant, mes gars n'auraient pas survécu un jour sans les robes rouges. Remettre les moteurs en état, réparer les systèmes d'armes, calmer les esprits de la machine en colère. Ces technoprêtres, ils pouvaient traverser un rideau de flammes pour sauver un de leurs précieux chars, et n'avaient cure de l'équipage."

- MÉMOIRES DU GÉNÉRAL KURTIS HICKS,
IV^e GROUPE ARMÉ DE CATACHAN

LES ABHUMAINS

Lorsqu'elle s'envola pour la première fois parmi les étoiles, l'Humanité s'aventura dans les tréfonds de la galaxie. Des colonies furent établies sur des mondes aux environnements divers et inhabituels, qui altérèrent la constitution des humains. À l'issue de l'Ère des Luites, lorsque l'Imperium reprit contact avec les graines éparpillées de l'Humanité, on découvrit des populations qui avaient évolué en des sous-espèces distinctes. Certaines étaient si horriblement altérées ou irrémédiablement hostiles qu'elles furent annihilées. De très rares espèces, principalement les Ogryns lourdauds et les Ratlings à la vue perçante, furent acceptées au sein de l'Imperium, malgré quelques réticences. Ces races sont appelées abhumains, et leurs populations peu répandues constituent les régiments des Militarum Auxilla.

Les faibles effectifs et la spécialisation des Ogryns et des Ratlings font que leurs régiments sont disséminés parmi des formations conventionnelles de gardes impériaux. Les abhumains sont souvent mal acceptés par leurs cousins génétiques, qui voient en leur altération une forme de dégénération proche de la mutation. Les abhumains sont ainsi constamment surveillés par les Commissars et les prêtres pour parer à toute déviance. En outre, on leur apprend à rejeter leur nature et ils sont exhortés à atténuer cette honte en remplissant avec zèle leur devoir envers l'Empereur. Toutefois, les escouades d'abhumains ont prouvé maintes fois leur utilité : des unités telles que les Magogg's Ratling Rifles de la Croisade Damocles, ou les Bullgryns qui brisèrent le siège de Gregoria, ont acquis une grande renommée.

LA SCHOLASTICA PSYKANA

Il est certaines personnes dont la valeur auprès de la Garde Impériale dépasse la répugnance morale qu'ils suscitent. Les plus remarquables sont sans doute les psykers de la Scholastica Psykana. Sans entraînement, un tel individu, dont l'absence de contrôle et de dégoût de soi, est une balise pour les démons du Warp et constitue un danger pour tous. Pour parer à ce péril, les vaisseaux noirs de l'Inquisition sillonnent l'Imperium sans relâche, et recueillent les psykers naissants et les sorciers avérés pour les ramener sur Terra afin de les évaluer et de les classer. Le sort de la plupart est d'alimenter les mécanismes occultes du Trône d'Or ou d'être reliés à la balise ardente de l'Astronomican. En revanche, les plus stables rejoindront les rangs de la Garde Impériale en tant que Wyrdrane Psykers.

Les centres d'entraînement de la Scholastica Psykana sont dispersés dans l'Imperium, loin des systèmes peuplés et des anomalies Warp répertoriées. Ces installations sont quasi inviolables, car elles sont conçues à la fois pour garder les pensionnaires sous contrôle et pour repousser toute menace extérieure. Dans ces confinements psioniques, les Wyrdrane Psykers méditent. Ils acquièrent la compréhension et la maîtrise de leurs capacités, et apprennent comment servir l'Imperium de leur mieux. Le conditionnement mental et spirituel de ces psykers aptes au service s'accompagne d'un entraînement basique aux techniques de combat rapproché et de survie sur le champ de bataille, mais c'est la dévastation psychique dont ils sont capables qui a valu à la Garde Impériale tant de victoires.



DE GLORIA MACHARIUS

À l'aube du 41^e millénaire, un chef apparut parmi les rangs de l'Humanité, un génie militaire dont la croisade de sept ans ramena un millier de mondes dans le giron de l'Imperium. Cet homme était le Seigneur Stellaire Macharius, le plus grand maître de guerre depuis la trahison d'Horus, un stratège et meneur hors pair, comme l'Imperium n'en a plus jamais connu.

Le grand Macharius n'était qu'un simple mortel, mais son aura en fit la figure de proue de la conquête impériale, un dieu guerrier. À la tête de sept armées, chacune menée par un général nommé par le Seigneur Stellaire en personne, la Croisade Macharienne sillonna le Segmentum Pacificus. Cet implacable pèlerinage conquérant s'étira au-delà du phare de l'Astronomican, n'arrêtant sa progression que lorsque ceux qui suivaient l'ombre de Macharius furent incapables d'aller plus loin. On dit que le Seigneur Stellaire pleura de rage et de frustration en songeant à ces mondes inconnus, dont l'Imperium serait privé uniquement à cause de la fragilité de l'Humanité.

Durant les sept glorieuses années de sa croisade, le Seigneur Stellaire Macharius fut inexorable. Son zèle était incomparable, sa piété, un flambeau, et ses compétences stratégiques s'appliquaient à tous les théâtres d'opération. Il savait galvaniser un soldat esseulé comme mener une guerre d'extermination englobant plusieurs systèmes. Nul ne pouvait se comparer à lui. Il fit étalage de son talent tactique lors de conflits comme le blitz de Ravenstokh; Macharius conclut cette campagne sanglante, pendant laquelle il commandait quelque dix-sept millions de soldats, en descendant sur le champ de bataille dans son transport personnel. Il mena alors la charge contre les défenseurs de Basalt Ark, l'épée au clair.

Selon ses généraux, Macharius possédait une passion si grande qu'être en sa présence était comme fixer du regard le cœur d'une étoile. Nul ne pouvait soutenir la colère de Macharius ni résister au flot de ses accusations. On raconte que même le capitaine space marine Barus du chapitre des Swords Sanguine fut contraint au silence lorsqu'il provoqua l'ire de Macharius durant le blocus de Tulassa III. Les paroles du Seigneur Stellaire faisaient loi, et son approbation était la seule chose qui comptait.

Sur le terrain, le Seigneur Stellaire était tel un lion enragé. Sejanus écrivit que la seule présence de Macharius sur le champ de bataille valait celle de plusieurs légions. Le Seigneur Stellaire insistait toujours pour mener ses hommes en première ligne, et n'était jamais loin des combats les plus denses. Ses discours galvanisaient mieux les troupes que ceux des prêtres du Ministorum les plus inspirés ou des Lords Commissars les plus intransigeants. Macharius, disait-on, pouvait faire s'écrouler les murs d'une forteresse d'un simple mot, voire exiger de ses hommes qu'ils avancent vers l'ennemi seulement armés de leurs poings, tout en finissant néanmoins par triompher.

Le Seigneur Stellaire ne faisait preuve d'aucune patience ni d'aucune compassion, car l'indulgence peut trop vite tourner à la complaisance. Si un monde ralentissait ses conquêtes, il n'hésitait pas à anéantir ses défenseurs par un bombardement orbital. Durant sa croisade, le Seigneur Stellaire a décrété la mort par l'apocalypse d'une quinzaine de mondes, et le génocide planétaire de quelque dix-sept autres. Toutefois, Macharius se montrait parfois magnanime, et épargnait ceux qui l'avaient impressionné par leur courage ou par leur sens de l'honneur.

Il est sûrement difficile d'appréhender l'esprit d'un homme de l'envergure du Seigneur Stellaire Macharius. Parmi ses détracteurs, certains le décrivent comme un tyran qui aurait poussé ses hommes à leur damnation s'ils ne lui avaient pas failli à la fin. Cependant, réfuter l'héroïsme de Macharius serait une vile hérésie. Durant sept glorieuses années, le Seigneur Stellaire remporta des centaines de batailles. Parmi ces conquêtes, certains hauts faits sont immortalisés par ses respectueux généraux comme les heures de gloire du Seigneur Stellaire.

Sur Kallastin, Macharius accomplit sa conquête en un seul jour. Il remporta un succès rapide en dépit des sept forteresses continentales et des trente-trois milliards d'orks présents sur la planète. L'authenticité de cet exploit a été confirmée par le général Ariane le Saint.

À l'apogée du siège du système Aver, le Seigneur Stellaire se rendit sur le champ de bataille à la tête de plus d'une centaine de valeureux régiments d'infanterie de Cadia. Malgré plus de quatre-vingt-treize pour-cent de pertes et en dépit de huit blessures graves sur sa personne, Macharius conquiert les hauts plateaux de Rhamatra. L'authenticité de cet exploit a été confirmée par le général Crassus le Saint.

Le Seigneur Stellaire Macharius fut le plus grand héros de l'Imperium depuis que l'Empereur parcourut les étoiles. Lorsque sa croisade arriva à son terme, Macharius mourut avant de pouvoir regagner son monde natal. Il fut finalement inhumé sur cette planète, rebaptisée Macharia en son honneur, dans une sépulture sur laquelle furent déposées les épées de plus d'une centaine d'officiers, y compris les six lames de ses derniers généraux. Chaque année, d'innombrables fidèles entreprennent le pèlerinage de Macharius, abandonnant toutes leurs possessions pour suivre les routes spatiales sur lesquelles combattirent les armées du Seigneur Stellaire. Nombre de ces âmes pieuses meurent en chemin, et rares sont celles à venir à bout d'un périple qui, s'il avait demandé sept ans à Macharius, peut prendre une vie entière aux hommes ordinaires. Ceux qui suivent les pas de Macharius ne peuvent pas connaître sa gloire, mais ils doivent lutter pour accomplir cet exploit au nom de l'Empereur. Cette entreprise mérite d'y sacrifier des milliards de vies, car tel est le prix à payer pour que l'Imperium puisse émerger de cette sombre époque.

RÉGIMENTS CÉLÈBRES

Des millions de mondes humains paient la dime impériale. Bien que le volume de recrutement varie, certaines planètes paient scrupuleusement la dime et fournissent donc des régiments à la Garde Impériale depuis des milliers d'années. Parmi elles, il en est une poignée dont la qualité des soldats est devenue légendaire.

SHOCK TROOPS DE CADIA

L'Œil de la Terreur est entouré de tempêtes Warp à travers lesquelles les hordes du Chaos doivent se frayer un chemin pour frapper au cœur de l'Imperium de l'Humanité. Le secteur connu sous le nom de porte Cadiane, et au milieu duquel se trouve la planète Cadia, est le seul couloir spatial stable permettant de traverser cette région galactique hantée par les démons. C'est donc une zone stratégique vitale pour l'Imperium, car si elle tombait aux mains des puissances de la ruine, les armées du Chaos pourraient se déverser en un flot constant de hordes démentes.

Depuis des millénaires, le peuple de Cadia ne connaît que la guerre. Il se bat sans cesse pour tenir en respect les osts infernaux du Chaos, et a développé une culture guerrière digne d'éloges. Quel que soit leur âge, leur sexe ou leur statut, tous les Cadians sont des soldats capables de faire face avec bravoure aux horreurs qui prolifèrent dans le 41^e millénaire. Le rythme des fondations et des recrutements de nouveaux régiments sur Cadia est à la fois stable et élevé, car chaque nouvelle génération de Cadians est soumise à un endoctrinement militaire poussé. Dès l'âge de cinq ans, un Cadian sait démonter et remonter un fusil laser. À six ans,

la plupart sont des tireurs émérites, et avant leur septième printemps, on leur a expliqué en détail la menace que font peser les psykers et les mutants sur l'Imperium. Cet enseignement permet de fortifier les Cadians spirituellement et physiquement, et leur permet d'affronter sans sourciller des ennemis qui terroriseraient des humains moins entraînés. À seize ans, tous les Cadians sont des soldats endurants, doués dans le maniement des armes, formés aux techniques de corps à corps, et aptes à réagir efficacement face aux menaces blindées et chimiques. Ces jeunes ont hâte de faire leurs preuves au sein des régiments de cadets, ou Boucliers Blancs. Il s'agit de formations militaires similaires à celles des Conscripts des autres planètes; on reconnaît ces soldats à la bande blanche sur leurs casques. Les bataillons de Boucliers Blancs ne sont pas sacrifiés inutilement par le commandement cadian, mais ils ne bénéficient pas non plus d'un traitement de faveur. On attend d'eux qu'ils combattent au front avec leurs camarades plus expérimentés, par conséquent seulement la moitié des Boucliers Blancs survit assez longtemps pour devenir des gardes à part entière.

Beaucoup considèrent les Shock Troops de Cadia comme le parangon du soldat impérial, faisant preuve d'une discipline



sans faille et d'un talent au tir inégalable. Les Cadians ont un humour cynique, et disent souvent que le plus grand honneur est de se battre de toutes ses forces et de donner sa vie à l'Empereur. Leurs Shock Troops bénéficient d'un équipement de grande qualité, et les guerres incessantes engendrent une forte proportion de vétérans et d'officiers talentueux dans leurs rangs. Il est impossible de recenser toutes les planètes et toutes les zones de guerre où les Shock Troops ont triomphé, et au cours de ces dix derniers millénaires, les Cadians se sont taillé une réputation unique dans tout l'Imperium.

Les soldats de Cadia combattent partout dans l'Imperium. La demande en recrues est constante, car on dit qu'un seul régiment de Cadia en vaut dix de n'importe quel autre monde. Depuis des milliers d'années, ce peuple courageux a accompli son devoir avec noblesse et détermination. Aujourd'hui, alors que la Treizième Croisade Noire d'Abaddon assaille la porte Cadienne, des officiers cadians dispersés dans toute la galaxie demandent le redéploiement de leurs troupes afin de défendre leur monde d'origine. Des rumeurs répandues par des régiments fondés récemment sur Cadia parlent d'une planète en état de siège permanent. Des vagues incessantes de renégats assaillent le monde-forteresse et ses planètes sœurs en dépit des efforts impériaux visant à les repousser. Quel Cadian ne voudrait pas donner sa vie pour défendre sa planète? Toutefois, les régiments éparpillés dans la galaxie obéissent à leurs ordres et continuent le combat loin de leur monde d'origine, même si cela leur coûte. De fait, leur détermination ne fait que croître lorsqu'ils pensent à la guerre qui a englouti leur planète.

JUNGLE FIGHTERS DE CATACHAN

Catachan est un des mondes hostiles les plus célèbres de l'Imperium, car ses jungles recèlent mille et un dangers. En dépit de la nature périlleuse de la faune et de la flore de Catachan, les serviteurs de l'Empereur sont parvenus à y prospérer. Cet environnement a rendu les Catachans robustes, tant physiquement que mentalement. Ils sont rusés, courageux et dotés d'un sens de l'initiative exceptionnel, car ces talents leur sont nécessaires, ne serait-ce que pour atteindre l'âge adulte. Le fait que les Catachans parviennent à maintenir une population suffisante non seulement pour survivre, mais aussi pour fournir des troupes à l'Astra Militarum, en dit long sur leur force de caractère.

En effet, chaque année, Catachan fonde pour la Garde Impériale des dizaines de régiments dont les soldats ont pu affûter leurs compétences dans les jungles de leur monde natal. La survie sur Catachan pourrait être comparée à la lutte de l'Humanité en général, c'est pourquoi les guerriers de ce monde sont fiers de répondre à l'appel aux armes de l'Empereur. Chaque régiment est ainsi échangé au Departamento Munitorum contre de l'équipement médical et militaire, denrées rares et précieuses sur Catachan, et qui permettent aux colons de survivre. Cet "accord commercial" dure depuis des milliers d'années, car les Catachans ne peuvent s'en passer, même si le coût qu'ils payent en soldats est plus exorbitant que pour n'importe quel autre monde.

Cependant, ce n'est pas pour autant que le guerrier de Catachan est considéré comme le soldat idéal, car l'environnement dans lequel il grandit le rend fier, agressif et chauvin. Les Catachans font preuve d'individualisme; ils



Cadia est un monde-forteresse. Chaque ville, ou kasr, est conçue pour repousser les invasions grâce à des fortifications et des générateurs de boucliers. Le reste de la planète est constitué d'étendues inhospitalières dans lesquelles seuls les plus forts et les plus résistants peuvent survivre.

modifient leur uniforme, leur équipement et leurs véhicules. Leurs seuls points communs sont le bandana rouge qu'ils portent pour symboliser le serment de sang prêté par tous les soldats lors de la fondation de leur régiment, ainsi que le couteau de combat en acier qu'on appelle le "croc de Catachan". Il s'agit à la fois d'une arme et d'un symbole de statut, car la fabrication de son propre croc de Catachan est un rite de passage chez les habitants de ce monde hostile. Les Catachans méprisent les médailles et les officiers qui les arborent. Au lieu de cela, leur position est signifiée par des tatouages spécifiques, ou par la possession de lames de Catachan encore plus imposantes que le croc, comme le Night Reaper ou le Devil's Claw.

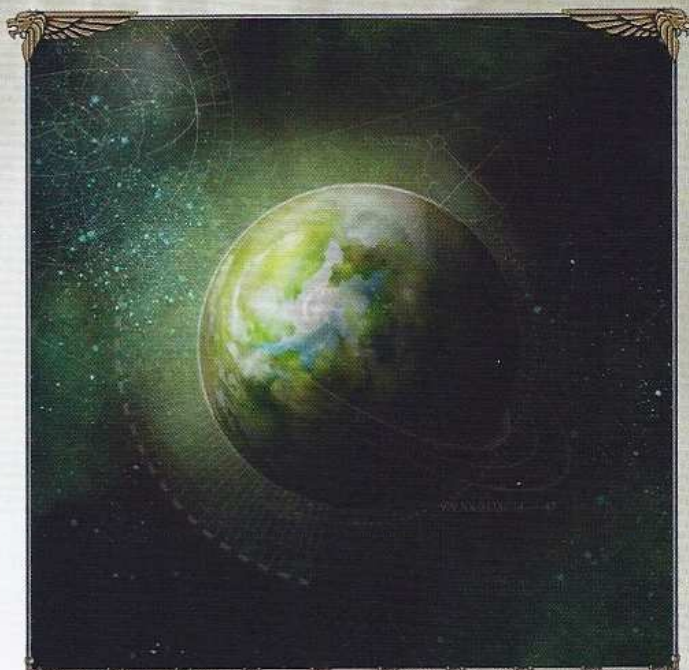
Les soldats de Catachan s'enorgueillissent du fait que leurs chefs endurent les mêmes privations qu'eux. Les officiers de Catachan ne jouissent d'aucun privilège, et sont souvent respectés par leurs hommes car ils en ont sauvé personnellement une bonne partie au fil de leurs campagnes militaires. Au lieu de les traiter comme des subordonnés, les officiers de Catachan dirigent leurs hommes d'une main de fer, mais sur la base d'un respect sincère, même s'il ne se manifeste jamais ouvertement. Cette façon de commander est efficace, néanmoins elle complique la tâche des étrangers tels que les Commissars, qui courent des risques supplémentaires en étant rattachés à un régiment de Catachan.

En dépit de ces inconvénients, les hommes de Catachan excellent lors des fusillades et des corps à corps, et quand ils sont déployés dans des zones de guerre aux espaces confinés, comme les forêts primaires luxuriantes ou les réseaux de tunnels du sous-monde d'une cité-ruche.

Les Catachans sont dotés d'un instinct de survie poussé, malgré tout ils sont tout autant avides de danger qu'un humain ordinaire désire la tranquillité. Cette tendance s'exprime dans les armes de prédilection des Catachans, comme les lance-flammes et les charges de démolition. Les Jungle Fighters affirment que la seule façon de s'assurer qu'un ennemi est mort, c'est en le regardant dans les yeux avant de l'abattre. Ce dicton est particulièrement vrai pour les snipers de Catachan, qui sont prêts à rester à l'affût pendant des jours pour se donner l'opportunité d'un tir parfait. Comme on dit sur Catachan : "si vous voulez que le boulot soit bien fait, confiez-le à un Jungle Fighter."



Aux yeux du reste de l'Imperium, les Catachans paraissent rustres et grossiers, car ils ne font aucun effort de courtoisie envers leurs alliés. Toutefois, chaque rodomontade proférée par un Catachan est toujours la stricte vérité. D'une certaine façon, ces vantardises sont une défense psychologique qu'ils utilisent inconsciemment pour supporter les horreurs de leur monde natal. Au cœur des jungles de Catachan, le moindre doute peut entraîner la mort, et si un homme fait preuve de faiblesse, il devient immédiatement un fardeau pour ses camarades. Les Jungle Fighters ne sont pas des soudards, et encore moins des idiots. Ce sont de farouches héros de l'Imperium, déterminés et loyaux, des hommes dont le courage et le talent ont triomphé sur de nombreux mondes.



Jusqu'à ce jour, toutes les espèces animales ou végétales découvertes sur Catachan sont soit prédatrices, soit venimeuses, voire les deux. Les vignépines, les cérébrofeuilles, les hémovores, les crapauds aboyeurs, les sangsues à moelle et le redoutable diable de Catachan ne sont que quelques-unes des espèces mortelles qui prolifèrent dans les jungles étouffantes de cette planète.





COUVERTS DE GLOIRE

La Garde Impériale est aussi variée que l'Imperium lui-même, et les zones de guerre où elle combat sont aussi innombrables que les étoiles. Au cours de ces dix derniers millénaires de guerre, tant de héros sont morts qu'aucun mémorial ne pourrait les honorer tous. Leurs noms sont insignifiants, noyés dans une bataille éternelle, perdus dans les océans de paperasse des bureaucrates qui les ont envoyés vers leur perte sans le moindre remords. Néanmoins, les archives de la sainte Terra mentionnent les régiments dont la contribution à la cause impériale est digne d'éloges, et qui figurent sur les parchemins d'honneur de cette vénérable institution.

Lors des années qui suivirent l'Hérésie d'Horus, les régiments de la Garde Impériale récemment fondés étaient avides de prouver leur loyauté. À ce dévouement s'ajoutait le désir de revanche contre les traîtres, si bien que de nombreux régiments loyalistes accomplirent des faits d'armes glorieux. La charge tonitruante du 18^e de Ritterghast contre le Culte de l'Empereur Détrôné, la capture du palais de Petrov par trois compagnies de Rats des Tunnels de Janiverden, et la destruction de la suite de terminators du seigneur Morloth par les fusils de onze mille soldats de la Vespertine Guard resteront dans les annales.

Malgré tout, les régiments du passé n'ont pas le monopole des actes légendaires : à chaque âge de l'Imperium, des dizaines de planètes ont accouché de compagnies de héros qui se sont taillé une réputation de bravoure et de pugnacité. Et désormais, en ces heures sombres pour l'Imperium, il est

des régiments qui se hissent au-dessus des autres en termes de courage et d'abnégation. Quelles qu'elles soient, ces formations sont vitales pour les commandeurs impériaux. Leur simple présence inspire et galvanise leurs camarades plus timorés, et peut donc aisément faire la différence entre une victoire éclatante et une défaite ignominieuse.

RÉGIMENTS COMBINÉS

À de rares exceptions près, les forces de la Garde Impériale qui ont subi de lourdes pertes sont amalgamées pour former des régiments composites. Lorsque c'est possible, les deux formations sont issues d'une même planète, comme ce fut le cas pour le 12^e et le 78^e Cadians suite à la chute de la cité de glace de Magnox, et qui donnèrent ainsi naissance au 12/78^e Cadian. Parfois, l'association de deux régiments très différents donne des effets bénéfiques, comme ce fut le cas pour le 182^e de Catachan et le 90^e Elysian, qui formèrent le 314^e de Prosan. En dépit d'un choc culturel initial, les soldats devinrent des experts dans le combat de jungle aéroporté quand le régiment fut doté d'aéronefs Valkyrie, pendant les Guerres de la Justification de Saikong. Néanmoins, il peut arriver qu'une telle combinaison s'avère désastreuse. Durant la libération de Seraph's Fall, des tensions entre le 86^e de Necromunda et le 14^e de Savlar provoquèrent la dissolution du régiment, qui se divisa en bandes rivales après le lynchage des Commissars. La rébellion fut réprimée par plusieurs régiments cadians, mais avant cela, les combats entre factions provoquèrent l'explosion d'un dépôt de munitions.



DESERT RAIDERS DE TALLARN

Les Desert Raiders sont des experts en guerre. Ils se sont spécialisés dans les raids. L'infanterie aussi bien que les chars de Tallarn sont célèbres pour leur adaptabilité. Beaucoup de guerriers de Tallarn ont des talents d'immortel et d'artiste, par conséquent leurs officiers portent souvent des armures aux riches ornements, et tout aussi mortelles qu'ils sont magnifiques.



FIRSTBORN DE VOSTROYA

Les soldats Firstborn sont liés par une dette de sang qu'ils ne pourront jamais rembourser. Suite à leur incapacité à envoyer des renforts pendant l'Hérésie d'Horus, les familles Vostroyennes donnent leur aîné dans le cadre de la dette impériale. Chaque régiment ainsi levé effectue une portion de la dette contractée par Vostroya, d'autant plus que le courage de ces soldats est reconnu.



DEATH KORPS DE KRIEG

Les gardes de la Death Korps sont totalement impitoyables, car ils méprisent la mort et ne battent jamais en retraite. Cette nature sinistre se reflète dans leur uniforme, beaucoup de soldats de Krieg décorant leurs habits et leurs armes de crânes et d'autres symboles mortuaires. Ils sont prêts à mourir en martyrs pour l'Empire, et excellent dans les guerres d'usure sanglantes.



ICE WARRIORS DE VALHALLA

Le peuple de Valhalla est d'une obéissance totale. Ils refusent de se laisser abattre par les épreuves et préfèrent mourir plutôt que d'admettre la défaite. Ils considèrent leurs ennemis avec dédain, et ont la même attitude concernant la valeur de la vie humaine. Implacables en attaque et inamovibles en défense, les soldats de Valhalla sont aussi froids et durs que leur monde d'origine.



STEEL LEGION D'ARMAGEDDON

La Steel Legion est une force entièrement mécanisée, dont les régiments se rendent au combat à bord de longues colonnes de Chimera. Ces soldats sont généralement recrutés parmi les gangs qui prolifèrent dans les sous-mondes des cités-ruches d'Armageddon, et s'entraînent au combat contre les orks qui infestent les étendues sauvages de cette planète.



FIRST & ONLY DE TANITH

Ce régiment regroupe les seuls survivants de la destruction de leur monde d'origine. Ces guerriers étonnés mais courageux sont des adeptes de la survie en milieu sauvage. Même si leur discipline laisse à désirer, ils forment une infanterie légère d'élite. Les membres du First & Only portent des capes de camouflage et sont des experts de l'infiltration.



IRON GUARD DE MORDIA

Mordia est un monde nocturne insupportable dont les cités-ruches sont dirigées d'une main de fer par la Théocratie. L'armée de ce système totalitaire n'est autre que l'Iron Guard. Ces soldats avancent bravement sur l'ennemi tout en lâchant des salves de fusil laser. Ils ne se soucient pas de se mettre à couvert, car ils trouvent cela désavantageux.



DROP TROOPS DE DELYSIA

Les hommes de Delysia doivent affronter sans cesse les attaques pirates qui affligent leur système natal, et sont devenus des experts de l'abordage et des assauts aéroportés. Ils se rendent souvent au combat à bord de Volkzirk et de Venidat, et ont une réputation de féroces brûlés, au point que soit la mission qui leur sera confiée, ils l'accompliront avec allant et détermination.

JUNGLE DU NORD

JOUR 10 - III
LA GARDE ENCEPTE
LES ORKS, S'ENTERRE
ET LANCE DES RAIDS
VERS LE SUD-EST.

HAUTS DE GORVASH

JOUR 29 - LE 46^E
BARDESHI FRANCHIT
DISCRÈTEMENT LA
GORGE DE HATH

MARAIS DE ROUILLE

JOUR 68 - LES
WARHOUND DE LA
LEGIO VINDICTAT
TOMBENT DANS
UNE EMBUSCADE.

Gorge de Hath

BASTION DES ORKS

JOUR 31 - LE 46^E
BARDESHI AVANCE
SUR LE MUR
TRANCHANT. ULTIME
TRANSMISSION RADIO
À 06:44.

Fortifications
des peaux-vertes

MINES!

JOUR 42 - LES XI^E
D'INFANTERIE / XXXI^E
DE RECONNAISSANCE
LANCENT LE
SECOND ASSAUT
SUR THUNDERHEAD
RIDGE QUI ABOUTIT
À UN STATU QUO.

Le Mur Tranchant

MINES!

RUINES DE HATHA

JOUR 24 - XXXI^E DE
RECONNAISSANCE
/ ÉLÉMENTS DU
VI^E D'INFANTERIE /
AVANCE ET CAPTURE
DES RUINES DE HATHA.

THUNDERHEAD RIDGE

JOUR 12 - LE XXXI^E
DE RECO. SECURISE
LES PENTES DE HATHA.

JOUR 6 - LE VI^E D'INF.
AVANCE ET S'ENTERRE.
LOURDES PERTES.

JUNGLE DU SUD

JOUR 30 - LE 33^E DE
VOSTOKH TENTE UNE
ATTAQUE DE FLANC.
ÉCHEC.

JOUR 1 -
LE GÉNÉRAL LOGAN
ÉTABLIT UN QG
AVANCÉ BAPTISÉ
CAMP CARNADON.

LA GUERRE DE TRATICA

<MONSEIGNEUR, VEUILLEZ TROUVER CI-DESSOUS LES TRANSCRIPTIONS DEMANDÉES SUR LA CAMPAGNE DE TRATICA. NOTEZ QU'ELLES SONT ANCIENNES ET FRAGMENTAIRES, EN DÉPÎT DE NOS EFFORTS POUR SOULIGNER LES ÉVÉNEMENTS MARQUANTS. VOTRE DÉVOUÉ OSTACE PHONG>

VIII^E GROUPE D'ARMÉE DE CATACHAN

Dispositions logistiques et stratégiques au début de la campagne de Tratica

Notez que les effectifs du VIII^e Groupe d'Armée au moment de la rédaction de ce journal de guerre ont été estimés par le Munitorum à 15,72 %

HAUT COMMANDEMENT DE CATACHAN

- Général Griff Logan et état-major
- 87^e Missionnaire de l'Adeptus Ministorum
- Manipule de véhicules d'appui Phi Rho 1101 de l'Adeptus Mechanicus
- Lord Commissar Pieter Damastarian

ÉLÉMENTS D'INFANTERIE DE CATACHAN

- XI^e Régiment, "les Crocs des Marais"
- III^e Régiment, "les Diables Verts"
- VI^e Régiment, "les Cobras Mortels"

ÉLÉMENTS BLINDÉS DU GROUPE D'ARMÉE

- 7^e Régiment Blindé de Maelok
- 33^e Régiment Blindé de Vostokh (problèmes de moral expliquant la présence renforcée de l'Officio Prefectus)
- XXXI^e Régiment de Reconnaissance Blindé de Catachan, "les Frelons Barbelés"
- 14^e Régiment Super-lourd Cadian, "Iron Thunder"

ÉLÉMENTS DE SOUTIEN

- Meute de Warhound Vindictat
- Éléments du 17^e Régiment d'Ogryns de Borhut
- Batterie de Missiles Deathstrike "Omega Finalis"
- XI^e, XX^e et XXII^e Escadrilles de la Marine Impériale (ratio de déploiement de 1:3 pour les escadrons de Vendetta et de Valkyrie)
- 46^e Régiment de Militarum Tempestus de Bardeshi

<Début de l'extrait> Campagne de Tratica, Jour 46.

Aujourd'hui, nous avons tenté pour la troisième fois une percée au niveau de Thunderhead Ridge. Si nous avions réussi, nous aurions pu atteindre le Mur Tranchant. Mais cela n'a pas été le cas. Ça avait pourtant bien commencé. On a frappé vile et fort et on a progressé rapidement au cours des trois premières heures. Les gars de Maelok sont même parvenus à atteindre la plaine avec leurs chars. Mais, par l'Empereur, ces peaux-vertes sont des coriaces ! Ils ont contre-attaqué brutalement, avec plus de krabouilleurs que je n'en avais jamais vu. On aurait dit l'apocalypse, une tempête qui a englouti les chars et les soldats avant de les recracher en petits morceaux fumants et sanglants. Cette guerre se déroule mal pour nous, mais les orks vont perdre, car les Catachans n'abandonnent pas.

Campagne de Tratica, Jour 53. Nous avons reçu une dernière transmission du haut commandement avant que les communications soient coupées. Tratica Secundus et Tratica Tertius ne répondent plus, et les gars de la flotte ont décampé de l'orbite parce qu'il y avait trop de tas de ferraille peaux-vertes dans les environs. En tout cas, c'est ce qu'ils ont dit. De toute façon, on n'a pas besoin de la flotte. La horde d'orks est devenue officiellement une Waaagh !, mais ça fait des semaines qu'on s'en est aperçu. Ça ne change rien. Les Catachans n'abandonnent pas. La Lumière de l'Empereur et notre courage nous serviront de munitions.

Campagne de Tratica, Jour 70. Y'a deux jours, on a perdu les titans de Vindictat dans les marais de Rouille. Ça nous a coûté la victoire. Le général Logan dit qu'on abandonnera pas. Les attaques des orks sont de plus en plus violentes, et ont lieu sur toute la ligne de front. On n'arrivera bientôt plus à les repousser, et ils nous ont déjà encerclés...

On va lancer un ultime assaut avec tout ce qu'on a. On a même vidé les tentes du medicae pour rameuter les blessés. Tous ceux qui peuvent lever un fusil laser vont combattre. Ils ont filé à l'escouade du sergent Mortlin une espèce de bombe fabriquée avec la tête explosive d'un des Deathstrike. Ils disent que s'ils parviennent à l'utiliser contre le cœur du réacteur de fort Blackskar, ça déclenchera une réaction en chaîne qui s'enfoncera dans le sol et fera entrer en éruption tous les volcans de Tratica. Ça cramera tout le monde, aussi bien nous que les peaux-vertes, mais de toute façon, on sera plus trop nombreux au moment où ça arrivera. Moi, ça me va. Ça détruira cette Waaagh ! Je me dis que l'Empereur s'en satisfera. Mon peloton se prépare à partir, j'aurai donc pas l'occasion d'écrire à nouveau. Peut-être que quelqu'un me lira un jour, mais j'en doute. De toute... <Fin de l'extrait>



LE SOMBRE MILLÉNAIRE

La Garde Impériale mène les guerres de l'Empereur depuis dix mille ans, et pour chaque héros immortalisé sur une plaque de marbre, un million meurt dans l'anonymat. Et jamais les temps n'ont été aussi durs, car l'Astra Militarum fait aujourd'hui face à des dangers tels qu'ils éclipsent tous ceux qu'il avait affrontés jusqu'alors...

139.M41 LA GUERRE GOTHIQUE

Au cours du vaste conflit que les stratèges impériaux nomment la 12^e Croisade Noire, Abaddon le Fléau mène une immense horde de traîtres contre le secteur Gothique du segmentum Obscurus. Des centaines de régiments de gardes impériaux sont envoyées dans la zone de guerre Gothique aux côtés de trois légions titaniques et de plusieurs groupes de combat space marines. Lors de la victoire finale à Schindlegeist, le 234^e d'Elysia gagne une décoration à titre posthume pour son abordage suicidaire qui détruit le croiseur lourd de classe Hades *Injustice*.

216.M41 LE SAUVETAGE DE BAUDENVOST

Au cours de combats féroces sur Segrenstokh, la ville de Baudenvost est encerclée par des milliers de cultistes de Khorne. Les assauts contre les défenseurs cadians sont incessants, mais ces derniers occupent chaque bâtiment et bloquent l'avance ennemie dans des goullets tenus par des Bullgryns. Néanmoins, la rage des cultistes leur permet d'avancer malgré les pertes, au point que la situation des forces impériales devient désespérée. Des secours arrivent au dernier moment, sous la forme du 45^e de Vostroya, qui déploie des Manticore et des Deathstrike pour massacrer les hordes ennemies. Baudenvost est ainsi sauvée malgré des pertes impériales terribles.

414.M41 L'ATROCITÉ DE CRIMSON RIDGE

444.M41 LA PREMIÈRE GUERRE D'ARMAGEDDON

Angron, le prince démon des World Eaters, arrive sur Armageddon à la tête d'un ost du Chaos. Le continent Armageddon Prime tombe rapidement, mais les lignes défensives d'Armageddon Secundus tiennent bon, car les régiments récemment levés de la Steel Legion se rallient autour des Space Wolves. Finalement, Armageddon est sauvé et Angron est banni dans le Warp, toutefois la victoire coûte la vie à des millions de gardes impériaux. Ce tribut sanglant augmente encore lorsque l'Inquisition mène une série de purges brutales pour éviter que la rumeur de l'invasion démoniaque se répande. Des régiments entiers sont lobotomisés et confinés dans des camps de travail forcé, et les populations de planètes mineures entières sont exterminées. Le haut commandement du segmentum est exécuté par ses Commissars, qui subissent ensuite un lavage de cerveau. Le total des pertes ne sera jamais connu, certainement parce qu'il défie l'entendement.

742.M41 LA CROISADE DAMOCLES

L'Empire Tau empiète sur l'espace impérial. De nombreuses planètes font sécession de l'Imperium, ce qui déclenche en représailles la Croisade Damocles. Des victoires sont remportées par les Brimlock Dragoons et par les audacieux Drookian Fen-Guards, qui n'hésitent pas à combattre à l'épée à deux mains. Néanmoins, au bout de trois ans, l'irruption d'une flotte-ruche oblige l'Imperium à retirer ses troupes, et à perdre en quelques semaines les territoires durement repris.

745.M41 DES HÉROS OUBLIÉS

La Première Guerre Tyranique s'enflamme lorsque la flotte-ruche Behemoth attaque le royaume d'Ultramar. L'héroïsme des Ultramarines lors de cette guerre est bien documenté, pourtant ils ne combattent pas seuls : partout dans Ultramar, les soldats de quarante-sept régiments des forces de défense planétaires combattent aux côtés de leurs maîtres. Des horreurs sans nom se heurtent à un déluge de tirs de laser, et des humains donnent leurs vies afin de donner le temps aux Ultramarines de contre-attaquer. Les pertes sont énormes, cependant les sacrifices des mortels ne sont pas commémorés, car ils sont ignorés par l'Imperium et restent dans l'ombre des pertes subies par le chapitre des Ultramarines.

755.M41 LA CROISADE DES MONDES DE SABBAT

La Croisade des Mondes de Sabbat est la plus grande opération militaire impériale depuis les Conquêtes Machariennes. Sous le commandement du maître de guerre Slaydo, puis de son jeune successeur Macaroth, la croisade reprend les planètes ayant succombé au Chaos.

762.M41 LA CAMPAGNE DE KATO

Le MXIV^e de Catachan, "les Guetteurs Invisibles", dirigés par le colonel Black "Œil d'Acier", affronte les orks du clan Death Skulls sur le monde nocturne de Kato. La mauvaise visibilité et le terrain très accidenté limitent les affrontements à des escarmouches qui mettent à rude épreuve les nerfs de l'infanterie de Catachan. Aucun des camps ne parvient à prendre l'avantage, jusqu'à ce que des équipes de Sentinel localisent et détruisent l'usine de krabouilleurs des orks dans la vallée de la Veuve. Les peaux-vertes contre-attaquent mais tombent dans des embuscades. En trois jours et en multipliant les ruses mortelles, le colonel Black extermine les orks.

793.M41 OPÉRATION SOLEMNACE

Cinq régiments d'infanterie de Catachan sont réquisitionnés par l'inquisitrice Helynna Valeria pour des opérations secrètes sur Solemnace. Bien que l'inquisitrice revienne de sa mission quelques mois plus tard, on ne reverra jamais aucun des vaillants gardes impériaux qui l'avaient accompagnée sur Solemnace.

795.M41 LA RÉBELLION DE KRANDOR

Le 23^e Cadian, les "Punishers" jouent un rôle clé dans l'étouffement d'un soulèvement hérétique sur la planète Krador III. Des escadrons de chars Wyvern anéantissent les masses de cultistes qui se pressent dans les rues. Les pertes sont élevées dans les deux camps, car les hérétiques combattent sans craindre la mort et sont accompagnés par des horreurs difformes.

801.M41 STORMSURGE

L'Astronomican s'éteint momentanément, si bien que des milliers de transports de troupes dévient de leur trajectoire. Beaucoup réapparaissent dans l'espace réel à des centaines d'années-lumière de leur destination, ou avec des décennies de retard. Certains ne ressortent jamais du Warp.

813.M41 LE SIÈGE DE VRAKS

853.M41 KRANDOR SUBMERGÉ

La rébellion qu'on pensait écrasée sur Krador III se déchaîne de nouveau. La guerre prend de l'ampleur et des space marines renégats interviennent. La planète est jugée perdue, et soumise à un bombardement viral. Quarante-deux régiments de gardes de Krador survivent et sont déployés sur d'autres zones de guerre, et jurent de se venger des puissances de la ruine.

863-883.M41 LES SÉQUELLES DE SAINTE-CYLLIA

La quasi-totalité d'une légion titanique se rebelle sur Sainte-Cyllia, et entame un massacre aux proportions titanesques. Le célèbre Knight Commander Pask rallie des éléments du 423^e Cadian et effectue une percée jusqu'au spatioport d'Yggdrasil. Pask et ses forces attendent pas moins de quatre géants d'acier au cours de sa fuite, notamment le titan Reaver renégat *Oblivion's Angel*. À la fin du soulèvement, les forces impériales parviennent à encercler la légion sur les plaines de Planus. Pask et le 423^e Cadian sont à la tête du plus vaste assaut blindé depuis la Bataille de Tallarn. Celui-ci vise l'annihilation totale des traîtres. Plus de huit mille compagnies de blindés et trente-cinq détachements super-lourds sont anéantis au cours de l'année de guerre qui s'ensuit. Cependant, grâce au soutien de trois maisons de chevaliers impériaux, les forces de Pask acculent les titans dans la passe de Shadowshroud et les exterminent.

925.M41 LA WAAAGH! GRAX

Des milliards d'orks déferlent sur le système Ryza. Des régiments sont levés sur tous les mondes dans un rayon de dix années-lumière, y compris Barac, Ulani et Catachan. La zone de guerre s'étend autour du monde-forge Ryza, et devient un bourbier sanglant alors que les planètes sombrent dans la guerre les unes après les autres.

926.M41 LA PURGE DE DULMA'LIN

Un unique régiment de guerriers de Catachan menés par le charismatique colonel Straken est le seul survivant d'un atterrissage catastrophique sur Dulma'lin. Pendant un an, les soldats livrent une guérilla aux orks dans les cavernes de la planète. L'heure décisive arrive lorsque les éclaireurs de Catachan localisent la principale colonie des peaux-vertes, située dans une immense grotte nommée Mommothian Vault. Straken emmène un commando d'experts en démolition au cœur de la ville. Il est gravement blessé alors qu'il pousse le big boss Killzkar sur le chemin d'un squiggouth enragé. Ses hommes parviennent à détruire les colonnes qui soutiennent la caverne, puis à emporter le corps de leur officier alors que le plafond s'effondre. Des renforts impériaux arrivent deux jours plus tard, sous les ordres d'un officier méprisant de Purbech, le haut praetor Osh'preen. Ce dernier s'attribue la purge de Dulma'lin, ce qui permet de devenir gouverneur planétaire alors que les soldats du II^e de Catachan sont redéployés dans le système Ulani sans recevoir la moindre distinction.

928.M41 LA RÉCOMPENSE D'OSH'PREEN

Le règne laxiste désastreux du haut praetor Osh'preen sur Dulma'lin permet le développement du culte du Dépeçage Débridé, voué à Slaanesh. Le II^e de Catachan est le seul régiment assez proche pour intervenir, toutefois, à cause d'erreurs de communications incongrues qui gênent le rapatriement des Catachans, Osh'preen et son gouvernement corrompu sont abandonnés à leur sort.

927.M41 LA SENTENCE DU IV^e D'HAMMERONT

Des démons submergent le monde de Fallax. Même s'il se bat courageusement pour défendre la population civile, le IV^e d'Hammeront est exterminé par les créatures du Warp. Or, une erreur d'archivage du Departamento Munitorum fait que la perte du régiment n'est pas enregistrée, si bien qu'il reçoit par la suite l'ordre de libérer la citadelle d'Abraxis sur Prassium. Le régiment n'obéit pas aux ordres et est accusé de désertion en masse : tous les soldats du régiment sont condamnés à mort, le Munitorum ignorant qu'il ne prononce pas une sentence par contumace, mais à titre posthume.

931.M41 LE TRIOMPHE DU MAÎTRE DE GUERRE BRABASTIS

941.M41 LA DEUXIÈME GUERRE D'ARMAGEDDON

Le seigneur de guerre Ghazghkull Mag Uruk Thraka, prophète autoproclamé des dieux orks Gork et Mork, envahit ce monde industriel à la tête de la plus grande Waaagh! qu'on ait jamais vue. Le Commissar Yarrick, alors sur Armageddon pour assister à la fondation du 4^e de ses régiments, s'aperçoit de la ruse inhabituelle de Ghazghkull, mais au lieu d'écouter ses conseils, le gouverneur planétaire Herman von Strab exile Yarrick dans la ruche Hades, loin du siège de son gouvernement. L'assaut des orks balaie les forces de von Strab et n'est stoppé qu'à Hades, où Yarrick a établi des défenses solides et disciplinées. Les orks s'épuisent contre les murs de la ruche, car les stratagèmes de leur chef sont contrés encore et encore par Yarrick, si bien que la bataille entre les orks et les défenseurs de la Steel Legion arrive à un statu quo. La ruche Hades finit cependant par tomber aux mains des orks, et Yarrick est grièvement blessé par Ghazghkull. Malgré tout, sa défense acharnée a permis aux renforts d'arriver. Trois chapitres space marines fondent sur les orks, la Waaagh! est vaincue et Ghazghkull s'enfuit. Yarrick fait partie des rares survivants d'Hades retrouvés entre la vie et la mort. Après avoir récupéré de ses blessures, il est célébré comme le Sauveur d'Armageddon.

976.M41 L'ESCALADE DE RYZA

Une seconde invasion ork, encore plus vaste que la précédente, déferle sur le secteur ouest du segmentum Ultima. Cette nouvelle Waaagh! Grax est toutefois mise en échec par des régiments de plus de vingt planètes, et ne parvient pas à prendre les principaux mondes-forges.

992.M41 LE TRIOMPHE DE CREED

La Garde Impériale attaque les têtes de pont des eldars sur Aurent. Ursarkar Creed met en œuvre des plans interconnectés et use de messages scellés ainsi que de camouflages psychiques assurés par un chœur de Primaris Psykers. Son génie tactique surpasse même les pouvoirs de prescience des eldars, ce qui permet aux Cadians de remporter une grande victoire aux portes même de la ruche primus d'Aurent.

996.M41 LES LOUPS DE LA TOUNDRA ATTAQUENT

997.M41 L'ÉVEIL DU DÉVOREUR

Les villes jumelles de la flotte-ruche Leviathan frappent le ventre mou de l'Imperium. Des milliards de gardes impériaux sont enrôlés pour faire face à cette menace. Les préleveurs de dîme du Departamento Munitorum rapportent que certaines planètes sont incapables de satisfaire leurs demandes. Leurs gouverneurs planétaires sont alors exécutés sommairement.

998.M41 LA TROISIÈME GUERRE D'ARMAGEDDON

Le jour de la Fête de l'Ascension de l'Empereur, cinquante-sept ans après la première invasion de la planète, Ghazghkull Thraka revient sur Armageddon. Il commence son assaut en bombardant la ruche Hades depuis l'orbite jusqu'à son annihilation totale, lançant ainsi un défi à son plus vieil adversaire. Yarrick arrive une fois de plus pour s'opposer à son ennemi juré, et prend cette fois la tête de toutes les armées de la planète. Bien que des milliards d'humains périssent, Yarrick repousse les hordes de Ghazghkull des ruches majestueuses de la planète, et le conflit dégénère en une cruelle guerre d'usure où aucun des deux camps ne parvient à prendre l'avantage. Ghazghkull choisit de quitter la planète, et Yarrick se lance à sa poursuite, déterminé à lui faire payer les morts et les destructions immenses dont il est responsable.

452-999.M41 L'INCIDENT DE FELLGUARD

Le monde-forteresse de Kelthorn succombe au Chaos. Des dizaines de régiments sont envoyées mater l'insurrection. Le 39^e Cadian attaque la capitale, Fellguard, mais il est repoussé quand des démons apparaissent au milieu de la mêlée sanglante qui oppose loyalistes et renégats. La nuée démoniaque est vaincue lorsque son grand immonde est abattu, et ce grâce à l'héroïsme du castellan Blakov.

757-999.M41 LA ZONE DE GUERRE DAMOCLES

Bien que l'Imperium récupère de nombreux mondes précédemment pris par les Tau au cours de la Campagne de Zeist, ces victoires sont en fait une ruse des Tau, qui en profitent pour s'emparer de l'agri-monde Agrellan. Incapables de faire face à des exo-armures d'une taille et d'une puissance jamais rencontrées jusqu'alors, les défenseurs d'Agrellan sont chassés de leur planète. Celle-ci est un point de passage incontournable vers les systèmes voisins, et sa perte est un désastre. Le commandement du segmentum ouvre alors la zone de guerre Damocles autour d'Agrellan. Des renforts entament des actions d'arrière-garde pour ralentir les Tau, pendant qu'une armada se prépare à partir pour Agrellan, emportant à son bord des régiments de Cadia, de Catachan, d'Elysia, de Tallarn et de Cthonol, plusieurs compagnies de combat des chapitres des Dark Hunters et des Exsanguinators, et des titans de la Legio Absolutum. Le marteau impérial est sur le point de s'abattre sur les Tau afin d'exterminer une bonne fois pour toutes cette race xenos impudente et expansionniste.

992-999.M41 LA NUIT DES MILLE RÉBELLIONS

D'innombrables soulèvements éclatent simultanément dans le segmentum Pacificus. En dépit des efforts des garnisons de la Garde Impériale, même les forteresses réputées inexpugnables d'Enceladus, de Darkhold et de Minisotira sont envahies. La panique se répand alors que des portions entières du segmentum se retrouvent isolées.

LA 13^E CROISADE NOIRE

795.999.M41 LES MORTS SE LÈVENT

Des Space Hulk contaminés sortent du Warp dans les secteurs bordant le système Cadia et s'approchent des mondes impériaux. La plupart sont détruits, mais certains atteignent leurs destinations, et des épidémies de zombies ne tardent pas à se déclarer. Les forces de défense planétaires sont submergées et des cultes proclamant l'Apocalypse apparaissent.

890.999.M41 LA TEMPÊTE GRONDE

La folie et la mort se répandent comme une traînée de poudre près de la porte Cadiane. L'écho de l'horreur résonne dans l'Immaterium. La tempête Warp Baphomael s'étend dans le système Cadia, amenant avec elle des visions de mondes ravagés par les flammes et les démons. Les mystérieux pylônes de Cadia entrent en résonance, créant des ondes semblables à un champ de Geller, et commencent à fissurer. Des mondes tels que Dentor, Sarlax et Amistel sont calcinés par des attaquants mystérieux. Sur Lelithar, un démagogue hérétique rallie les foules. Partout dans le système, les forces de défense et les garnisons cadianes combattent les rébellions.

975.999.M41 LA BATAILLE DES CHAMPS DE TYROK

Alors que les troupes de la porte Cadiane se rassemblent sur les Champs de Tyrok sur ordre du haut commandement, les Cataphractaires de Volscani révèlent leur allégeance au Chaos. Les renégats massacrent des centaines d'hommes avant que ces derniers ne puissent réagir. Le but de la trahison des Volscani est révélé lorsqu'ils investissent le véhicule de commandement Leviathan, le *Fortress Imperium*, et assassinent le gouverneur primus, privant les Cadians de leur général en chef. Alors que tout semble perdu, Ursarkar Creed prend le contrôle de la situation et rallie les régiments de la Garde Impériale désamarrés pour mettre sur pied une contre-attaque. Accompagné par son fidèle second Jarran Kell, Creed ordonne au 8^e Cadian de faire la liaison avec le 7^e et de reprendre le Leviathan. Kell est blessé lorsqu'il se jette sur la trajectoire d'un tir de laser visant Creed. Le vétéran repousse les infirmiers qui veulent le soigner et continue le combat. Lors d'un exemple parfait de coordination militaire, Creed ordonne aux régiments d'artillerie cadians de pilonner les brigades d'infanterie ennemies et d'abattre les boucliers du Leviathan juste avant que l'infanterie ne l'atteigne. Les couleurs du 8^e Cadian ne tardent pas à flotter de nouveau sur le pont de commandement du *Fortress Imperium*. Ursarkar Creed est nommé Lord Castellan de Cadia et le 8^e est rebaptisé "les Fils du Lord Castellan" en son honneur.

976.999.M41 RENFORCER LA PORTE

Désormais convaincu qu'une attaque d'une ampleur sans précédent va s'abattre sur la porte Cadiane, Ursarkar Creed renforce ses défenses. Bien qu'il annonce de sombres heures, le Tarot de l'Empereur est consulté régulièrement dans l'espoir de deviner les intentions de l'ennemi. De nouvelles fortifications sont érigées sur Cadia et les mondes alentour. Des chœurs astropathiques émettent des appels à l'aide incessants. Bien que cela grille le cerveau d'innombrables psykers, les messages de Creed résonnent à travers le Warp. Le Munitorium y répond avec diligence, mais les renforts mettront au minimum plusieurs semaines à arriver.

994.999.M41 PREMIER SANG

Le haut commandement de Cadia envoie une force de Tempestus Scions aux abords de l'Œil de la Terreur pour espionner les mouvements ennemis. Les troupes atterrissent sur le monde nocturne d'Urthwart, et n'y décèlent aucun signe de vie, jusqu'à ce qu'ils ouvrent les portes anti-souffle des abris souterrains : des milliers de zombies émergent en gémissant des entrailles de la terre. Au même moment, en orbite, une armada de traîtres jaillit de l'Empyrean et annihile les transports de l'expédition à coups de torpilles à plasma.

995.999.M41 LE GRAND ŒIL S'OUVRE

L'armada d'Abaddon est si vaste qu'elle obscurcit les étoiles. Des mutants et des hérétiques se déversent de l'Œil de la Terreur. Bien que submergée par le nombre, la Marine Impériale sous les ordres de l'amiral Quarren fait tout ce qu'elle peut pour ralentir l'adversaire. Elle se bat avec noblesse et détermination, mais les pertes qu'elle inflige ne sont qu'une goutte d'eau dans l'océan. Les survivants sont forcés de se désengager et retournent à Cadia pour annoncer l'invasion imminente. Les forces d'Abaddon arrivent quelques heures plus tard, et leur colère est telle que le Warp entre en ébullition. Les cieux de Cadia s'enflamment. Les vaisseaux de débarquement sont tels un nuage de mouches qui vomit des millions de soldats. Il reste pourtant une lueur d'espoir, car les défenseurs de Cadia savent que des space marines, des titans et de nombreux régiments accourent à leur aide. Creed défend sa planète avec des talents de stratège dignes de Macharius. La rumeur prétend qu'il se prépare à jouer un coup de maître. Dans tous les cas, les défenseurs savent qu'ils doivent être prêts à se sacrifier, car si la porte Cadiane venait à tomber, toute la fureur du Warp pourrait se répandre dans l'Imperium et noyer l'Humanité sous un raz-de-marée de démenche.



HÉROS INNOMBRABLES

Cette section du livre présente les forces employées par la Garde Impériale: leurs armes, leurs unités et les personnages spéciaux qui les emmènent au combat. Chaque entrée décrit une unité et détaille les règles spécifiques qui s'appliquent à elle en jeu. La liste d'armée (pages 88-103) renvoie à ces entrées.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ASTRA MILITARUM

L'armée de la Garde Impériale fait usage de règles spéciales partagées par certaines de ses unités; ces règles sont rassemblées ici pour plus de facilité. Les règles spéciales exclusives à certaines unités figurent dans leur propre entrée. Les autres règles spéciales, les plus communes, sont simplement listées par leur nom; celles-ci sont détaillées dans la section Règles Spéciales de votre livre de règles de *Warhammer 40,000*.



ÉQUIPE D'ARME LOURDE

Les armes lourdes de l'infanterie sont généralement servies par une équipe de deux soldats: l'un fait feu pendant que l'autre l'approvisionne en munitions, et à deux, ils peuvent déplacer et redéployer l'arme si nécessaire.

En termes de jeu, chaque Heavy Weapons Team ou Veteran Weapons Team est traitée comme une figurine unique avec la règle spéciale *massif* – cela signifie par exemple qu'elle ne peut tirer qu'avec une seule arme en phase de Tir, ne gagne qu'1 Attaque additionnelle pour avoir chargé, et ne compte que pour 1 figurine pour les tests de *moral*.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Un seigneur de guerre de la Garde Impériale peut générer son *trait* en effectuant un jet soit sur le tableau ci-contre, soit sur un des tableaux de Traits de Seigneur de Guerre du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Dans le cas où votre seigneur de guerre est un Tank Commander, il doit jeter 1D3 sur le tableau ci-contre au lieu d'1D6 – il doit toujours tirer son trait sur ce tableau et aucun autre.



TRAITS DE SEIGNEURS DE GUERRE

1D6 TRAIT

- 1 **Grand stratège:** *Donnez une carte et une radio-vox à ce seigneur de guerre, et il en fera des armes plus puissantes que les pistolets et les épées de ses pairs. Désignez 1D3 unités de votre détachement principal, qui gagnent la règle spéciale attaque de flanc.*
- 2 **Vieille rancune:** *Un ennemi particulier est devenu la némésis du seigneur de guerre, qui a su apprendre ses points faibles au fil de décennies de conflits acharnés. Lors du déploiement, avant de déployer les infiltrateurs et de redéployer les scouts, choisissez 1 Codex Warhammer 40,000. Le seigneur de guerre et son unité ont la règle spéciale ennemi juré contre toutes les unités ennemies issues de ce Codex.*
- 3 **Discipline draconienne:** *Le seigneur de guerre croit fermement que la clémence pervertit le soldat, et n'hésite jamais à punir sévèrement ses hommes, qui craignent davantage sa colère que n'importe quel ennemi. Les unités amies du Codex: Astra Militarum à 12" ou moins du seigneur de guerre ne font pas de tests de moral pour avoir subi au moins 25 % de pertes.*
- 4 **Détermination implacable:** *Ce seigneur de guerre avance toujours inexorablement, même face aux plus fortes oppositions. Rares sont les obstacles à même de freiner l'élan implacable de ses offensives. Le seigneur de guerre et son unité ont la règle spéciale implacable.*
- 5 **Voix de stentor:** *Le seigneur de guerre transmet ses ordres avec une parfaite clarté, ce qui garantit que ses subalternes comprennent la teneur de sa volonté et agiront avec une efficacité mortelle. Votre seigneur de guerre gagne la règle spéciale commandement verbal. S'il possède déjà cette règle spéciale, il peut donner des ordres aux unités amies issues du Codex: Astra Militarum dans un rayon de 18" (au lieu de 12").*
- 6 **Maître du commandement:** *Le seigneur de guerre dirige ses forces avec une parfaite connaissance des capacités de ses hommes. Votre seigneur de guerre gagne la règle spéciale commandement verbal. S'il possède déjà cette règle spéciale, il peut donner 1 ordre supplémentaire à chaque tour.*

COMMANDEMENT VERBAL

Un bon soldat de la Garde Impériale ne pense pas par lui-même. Il suit les ordres de ses officiers supérieurs sans les remettre en question. Les gradés doivent commander sans montrer le moindre doute, car un ordre bien minuté peut gagner une guerre.

Une figurine dotée de cette règle spéciale représente un officier. Un officier peut donner 1 ordre par tour. Les ordres sont donnés et leurs effets résolus au début de votre phase de Tir. Si votre armée inclut plusieurs officiers, ou un officier possédant une capacité qui lui permet de donner plusieurs ordres par tour, donnez et résolvez chaque ordre un par un.

Un officier peut tenter de donner un ordre à condition qu'il ne soit pas verrouillé en combat, embarqué dans un véhicule ou dans un bâtiment, ne batte pas en retraite, ou ne se soit pas jeté à terre. Donner un ordre n'empêche pas l'unité de l'officier d'agir plus tard à cette phase (tirer, sprinter, etc.).

DONNER UN ORDRE

Annoncez l'ordre que votre officier tente de donner et désignez 1 unité amie autre qu'un véhicule issue du *Codex: Astra Militarum* dans un rayon de 12" de l'officier – il peut s'agir de l'unité de l'officier si vous le souhaitez. Cette unité est appelée l'unité commandée. Celle-ci doit alors effectuer un test de Commandement afin de déterminer si l'ordre a été compris et exécuté. En cas de réussite, appliquez les effets de l'ordre en suivant les indications de sa description.

En cas d'échec, l'ordre n'est pas appliqué et n'a aucun effet.

À moins que l'ordre donné conduise l'unité commandée à effectuer une attaque de tir ou à sprinter, il ne l'empêche pas d'agir plus tard à cette phase, que l'ordre ait été donné avec succès ou non.

On ne peut pas donner un ordre aux unités embarquées ni à celles qui ont déjà reçu un ordre à cette phase (qu'il ait été donné avec succès ou non). Sauf mention contraire, on ne peut donner aucun ordre aux unités verrouillées en combat, qui battent en retraite, ou qui se sont jetées à terre.

TACTIQUES INSPIRÉES

Si l'unité commandée obtient un double 1 à son test de Cd, une fois son ordre résolu, tous les ordres suivants, quels que soient les officiers qui tentent de les donner, sont donnés automatiquement avec succès jusqu'à la fin de ce tour.

ORDRE MALAVISÉ

Si l'unité commandée obtient un double 6 à son test de Cd, l'ordre n'a aucun effet, et aucun autre ordre ne peut être donné, par n'importe quel officier, jusqu'à la fin de ce tour.



ORDRES DE L'ASTRA MILITARUM

“En joue, feu!”

L'officier ordonne à ses hommes de viser calmement en récitant la page 109 du Compagnon du Fantassin Impérial – la Litanie de Précision.

L'unité commandée doit effectuer une attaque de tir. Toutes les figurines de l'unité commandée ont la capacité *tir de précision* dans le cadre de cette attaque.

“Feu à volonté!”

L'officier lâche les rênes de ses hommes et les laisse déclencher une fusillade cinglante pour maximiser l'efficacité de leurs tirs.

L'unité commandée doit effectuer une attaque de tir. L'unité commandée a la règle spéciale *tir divisé* dans le cadre de cette attaque.

“Premier rang, feu! Deuxième rang, feu!”

Les soldats déploient un rideau de lasers en suivant le rythme des ordres beuglés par leur officier.

L'unité commandée doit effectuer une attaque de tir. Chaque figurine qui tire avec un fusil laser ou un fusil radiant laser jette 1 dé supplémentaire.

“En avant, pour l'Empereur!”

L'officier ordonne à ses hommes de serrer les dents, d'ouvrir le feu et d'avancer sur les lignes ennemies.

L'unité commandée doit effectuer une attaque de tir. Une fois l'attaque de tir résolue, l'unité commandée doit sprinter, même si une unité ne peut habituellement pas tirer et sprinter lors de la même phase.

“Go! Go! Go!”

L'officier exhorte ses troupes à foncer vers l'objectif, qu'il s'agisse d'un point stratégique ou d'un abri contre les tirs adverses. Tête baissée et fusil en bandoulière, l'escouade se rue sur le champ de bataille à fond de train.

L'unité commandée doit sprinter. Jetez 3 dés et conservez le plus haut pour déterminer la distance.

“Tir de suppression!”

L'officier donne l'ordre de faire pleuvoir les tirs sur l'ennemi afin de freiner son élan et de le forcer à se mettre à couvert.

L'unité commandée doit effectuer une attaque de tir. Toutes les armes de l'unité commandée ont la règle spéciale *pilonnage* dans le cadre de cette attaque.

“Abattez-le!”

Les machines ennemies (et les monstres extraterrestres) sont des cibles prioritaires pour les officiers de la Garde Impériale.

Seules les figurines avec la règle spéciale *officier supérieur* peuvent donner cet ordre. L'unité commandée doit effectuer une attaque de tir. Toutes les figurines de l'unité ont les règles spéciales *tueur de monstres* et *tueur de chars* dans le cadre de cette attaque.

“Cible repérée!”

Assisté par un relais orbital, une matrice de visée ou une bonne vieille paire de jumelles, l'officier coordonne les tirs sur les points faibles des lignes adverses.

Seules les figurines avec la règle spéciale *officier supérieur* peuvent donner cet ordre. L'unité commandée doit effectuer une attaque de tir. Toutes les armes de l'unité commandée ont la règle spéciale *ignore les couverts* dans le cadre de cette attaque.

“Retournez au combat!”

Une escouade en fuite se regroupe et retourne au combat, plus effrayée par ses supérieurs que par l'ennemi.

Seules les figurines avec la règle spéciale *officier supérieur* peuvent donner cet ordre. Contrairement aux autres ordres, celui-ci ne peut être donné qu'à une unité qui bat en retraite ou qui s'est jetée à terre. Si l'unité commandée bat en retraite, elle se regroupe immédiatement, mais n'effectue pas le mouvement de 3". Si l'unité est à terre, elle revient immédiatement à la normale – les effets d'à terre sont annulés. Dans les deux cas, l'unité commandée peut dès lors agir normalement (tirer, sprinter, charger, etc.) à ce tour.



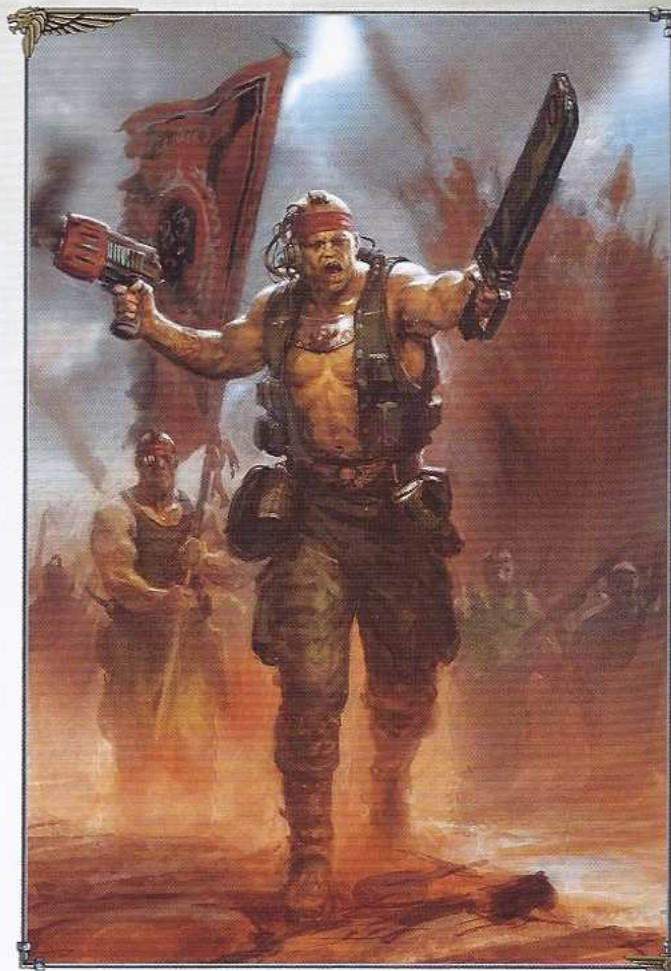
COMPANY COMMAND SQUADS

Les soldats couverts de cicatrices des Company Command Squads n'hésitent pas à monter en première ligne, afin de mener leurs hommes par l'exemple. Selon la réglementation du Munitorum, chacune de ces escouades est dirigée par un Company Commander; toutefois, en pratique, les titres que portent ces officiers sont aussi divers et variés que les planètes d'où ils proviennent. Une armée impériale en campagne peut être encadrée par des majors, des capitaines, des atamans, des sous-consuls, des chevaliers militants, etc. Peu importe la manière dont leurs hommes s'adressent à eux, ils portent tous les mêmes responsabilités. Face à des ennemis cauchemardesques, ils doivent ériger un rempart infailible de courage et de commandement. La plupart sont des héros endurcis, des combattants habiles et des stratèges pragmatiques dévoués à l'Empereur de l'Humanité. Dans le lot, il y a peut-être quelques dandys qui doivent leur grade à un héritage ou à l'intrigue, mais cette ère est trop sombre pour que le Munitorum tolère longtemps les incapables. Ceux qui ne démissionnent pas découvrent vite qu'être le fils du gouverneur ne signifie rien aux yeux d'un Commissar.

Les autres membres de ces escouades sont les soldats les plus aguerris de la compagnie et qu'on a choisis pour soutenir leur commandant sur le champ de bataille. Ces unités reçoivent souvent des équipements spécialisés en dotation, ainsi que l'entraînement pour les utiliser. Des vox-opérateurs experts relaient les ordres aux soldats. Des chirurgiens talentueux veillent sur leurs camarades, prêts à suturer une blessure ou à administrer des doses de stimulants si nécessaire. Un soldat du rang qui montre une valeur exceptionnelle peut se voir accorder l'honneur de porter l'étendard du régiment. Pour atteindre une telle position, le bidasse doit avoir accompli un exploit dépassant de loin les exigences du devoir, comme abattre toute une bande d'ennemis en défendant un hôpital de campagne, ou terrasser une machine-démon d'une seule grenade bien placée.

Ces unités intègrent généralement des servants d'armes spéciales ou lourdes, qui sont tous des tireurs hors pair. Le fait d'avoir un armement aussi puissant à portée de main permet aux Company Commanders de superviser personnellement la destruction des cibles prioritaires comme les blindés hérétiques ou les créatures monstrueuses xenos. De même, si la situation se détériore au point que l'escouade se retrouve menacée par des bandes de peaux-vertes beuglants ou un Métabrutus renégat, ces armes peuvent faire la différence entre la vie et la mort.

Peu importe que le Company Commander soit un carriériste cynique, un tacticien froid et calculateur, ou un héros impérial avec du charisme et du coffre, sa Company Command Squad constitue le relais stratégique de chaque force de la Garde Impériale. Les ordres du Company Commander crépitent sur le réseau vox, attisant le courage de ses hommes et garantissant que son armée fonctionne avec la précision d'une horloge, et avec laquelle les hordes d'hérétiques qu'elle affronte ne pourront jamais rivaliser. Les spécialistes frappent les points clés, afin de soutenir les efforts fournis par la masse des soldats sur le front.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Company Commander	4	4	3	3	3	3	3	9	5+
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

TYPE D'UNITÉ:

Les Veterans et les Veteran Weapons Teams sont de type **infanterie**. Le Company Commander est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Company Commander: Armure Flak (p. 64), pistolet laser, arme de corps à corps, grenades frag, champ réfracteur (p. 63).

Veteran: Armure Flak (p. 64), fusil laser, grenades frag.

Veteran Weapons Team:
Armure Flak (p. 64), fusil laser, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES:

Commandement verbal (Company Commander) (p. 28), **équipe d'arme lourde** (Veteran Weapons Team) (p. 27).

Officier supérieur (Company Commander): Cette figurine peut donner jusqu'à 2 ordres à chaque tour (p. 29).

REGIMENTAL ADVISORS

L'Adeptus Munitorum peut faire appel à un large éventail de personnels ésotériques afin de conseiller les Company Commanders au combat. Qu'il s'agisse d'astro-savants énigmatiques, d'émissaires au col amidonné ou d'officiers de carrière, ces consultants peuvent rapidement transformer une Company Command Squad en un aréopage éclectique de précieux spécialistes. Si beaucoup d'officiers supérieurs méprisent les tendances spéculatives ou les suggestions ampoulées de ces conseillers, personne ne nie leur valeur stratégique dans le feu de la bataille.

Par exemple, le regard vide et les murmures télépathiques incessants des Astropaths peuvent troubler leurs camarades. Toutefois, leur capacité à projeter leurs pensées ou à influencer celles des autres fait de ces psykers une arme très puissante sur le champ de bataille. D'autres conseillers servent de représentants des différents corps d'armes de la machine de guerre impériale. Le Master of Ordnance se sert d'équipements complexes pour coordonner des frappes d'artillerie dévastatrices, tirées par des batteries situées loin à l'arrière du front; un Officer of the Fleet détaché auprès de la Garde peut ordonner à une escadrille de la Marine de détourner les renforts ennemis, ou appeler des transports aériens pour larguer les formations de réserve là où elles sont les plus attendues.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Astropath	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Master of Ordnance	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Officer of the Fleet	3	4	3	3	1	3	1	7	5+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT: Armure Flak (p. 64), arme de corps à corps, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES:

Psyker (niveau de maîtrise 1) (Astropath).

Bombardement d'artillerie (Master of Ordnance):

Le Master of Ordnance peut effectuer une attaque de tir avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
Infinie	9	3	Artillerie 1, barrage, g ^{de} explosion

Un bombardement d'artillerie se résout séparément des autres attaques d'armes de *barrage* que le reste de l'unité effectue pendant la même phase de Tir, mais doit viser la même cible que le reste de l'unité.

Si le dé de déviation donne *Hit*, le gabarit dévie quand même de 2D6" dans la direction indiquée par la petite flèche du symbole. Si le dé de déviation donne une flèche, le gabarit dévie d'1D6" supplémentaires. Si le Master of Ordnance a une ligne de vue sur la cible, soustrayez sa CT à la distance totale de déviation.



Ordres de la Marine (Officer of the Fleet): Un Officer of the Fleet peut effectuer un test de Cd au début de votre tour, avant de procéder au moindre jet de *réserve*. En cas de réussite, choisissez 1 des *ordres de la Marine* suivants et appliquez immédiatement ses effets. Si vous avez plusieurs Officers of the Fleet, tous les modificateurs se cumulent.

• Coordination des réserves

Les transports de la Marine ont ordre de larguer des troupes sur le front.
Tous vos jets de réserves ont un bonus de +1 à votre tour.

• Interception des réserves

Les chasseurs de la Marine ont ordre de couper le ravitaillement ennemi.
Tous les jets de *réserve* de votre adversaire ont un malus de -1 à son prochain tour, mais réussiront toujours sur un 6 naturel.

PSYKER: Un Astropath génère son pouvoir dans la discipline de **Télépathie**.



TANK COMMANDERS

Les Tank Commanders se rendent à la bataille dans la coupole d'un puissant Leman Russ. Ces hommes aux nerfs d'acier ne font pratiquement plus qu'un avec leur blindé; ils possèdent une connaissance instinctive des combats de chars sous toutes leurs formes. Outre le fait qu'ils choisissent les chars qui composent leur régiment, ils sélectionnent leur propre équipage parmi les meilleurs vétérans.

La plupart d'entre eux commandent un escadron de tanks Leman Russ. Leurs ordres laconiques améliorent sensiblement l'efficacité des équipages qui composent ces formations. Qu'il s'agisse de diriger des salves dévastatrices contre des hordes de xenos lancées à l'assaut ou d'entamer une joute avec les machines de guerre cyclopéennes de l'ennemi, les Tank Commanders et leurs escadrons ont peu d'équivalents dans la galaxie. Néanmoins, malgré toute la puissance des blindés, c'est bien la combinaison exceptionnelle de leur commandement agressif et de leur grande expérience du combat qui les rend si redoutables.

Ces chefs de char vétérans assurent souvent le commandement temporaire de formations d'infanterie ou d'artillerie. On peut ainsi voir l'escadron du Tank Commander briser les lignes adverses à la tête d'une grande offensive de fantassins, ou s'enterrer pour fournir un couvert à des batteries de

gros canons. Dans les deux cas, leur sens de la stratégie et leur monture mécanique permettent d'ancrer la ligne de bataille, ou de faire voler celle de l'ennemi en éclats. Les fantassins grognent parfois lorsqu'ils sont affectés à une force commandée par une "tronche de boulon", craignant qu'un tel homme ignore tout des difficultés propres à la piétaille, mais leur anxiété se mue souvent en joie lorsque l'escadron de leur commandant enfonce les rangs adverses en crachant des obus et en broyant l'ennemi sous ses chenilles.

Tank Commander

CC CT F E PV I A Cd Sv

-

4

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

RÈGLES SPÉCIALES:

Chef de Leman Russ: Un Tank Commander débute la partie dans un tank Leman Russ (p. 46), à la tête d'un escadron de Leman Russ. N'importe quel type de Leman Russ peut servir de véhicule au Tank Commander; ce char a accès aux améliorations habituelles de son type. Le char du Tank Commander est un *personnage* avec CT 4, et peut être nommé *seigneur de guerre* de votre armée. S'il est réduit à l'état d'*épave* ou s'il subit un résultat *explosion*, le Tank Commander est tué.

Un Tank Commander et son escadron de Leman Russ comptent comme un choix QG. Le Leman Russ du Tank Commander ne peut pas quitter l'unité ni en rejoindre une autre, même si le reste de l'escadron est détruit.

Ordres de chars: Un Tank Commander peut jeter 2D6 au début de la phase de Tir. Si le résultat est 9 ou moins, choisissez 1 des *ordres de chars* ci-dessous et appliquez immédiatement ses effets.

• "Plein gaz!"

L'officier engage une manœuvre audacieuse afin que son escadron prenne l'ennemi de court.

L'unité du Tank Commander *met les gaz* immédiatement, en se déplaçant de jusqu'à 6+1D6", en dépit du fait qu'ils sont de type *pesant*.

• "Tirez à vue!"

L'officier lâche les rênes de son escadron, qui peut s'attaquer à toute cible d'opportunité.

L'unité du Tank Commander effectue immédiatement une attaque de tir. Le Tank Commander doit tirer sur une cible différente du reste de son unité. Résolez l'attaque de tir du Tank Commander en premier. Une fois cette attaque résolue, résolvez celles du reste de l'unité. Celles-ci doivent cibler une unité différente, qui ne peut pas être l'unité forcée de débarquer consécutivement à l'attaque de tir initiale du Tank Commander.

• "Attaquez et enfumez!"

L'escadron lâche une volée avant d'activer ses fumigènes.

L'unité du Tank Commander effectue immédiatement une attaque de tir. Une fois cette attaque résolue, tous les véhicules de l'unité qui ne l'ont pas encore fait doivent utiliser leurs fumigènes.



COMMISSARS

Chaque citoyen de l'Imperium sait reconnaître la casquette et le manteau typiques du Commissar, que ce soit grâce aux fresques de propagande dans les blocs d'habitation ou aux picts de recrutement granuleux du Munitorium. Pour l'écrasante majorité de l'Humanité, ces hommes sont des symboles de l'autorité impériale, dont l'unique attribution est de veiller à ce que tout un chacun accomplisse son devoir envers l'Empereur. La vérité est un peu plus complexe.

Les Commissars sont recrutés parmi les étudiants de la Schola Progenium. Si la majorité des élèves de ce réseau d'écoles tentaculaire rejoint les rangs des Adeptes ou du Militarum Tempestus, le haut du panier sera recommandé pour servir au sein de l'Officio Prefectus. Les appelés doivent avoir une foi absolue en l'Imperium. Ils doivent montrer un degré suffisant et sincère d'idéalisme totalitaire, et combattre aussi bien que n'importe quel duelliste des cités-ruches, tout en assumant parfaitement les rôles contradictoires de garde-chiourme impitoyable et de héros charismatique. Un Commissar doit également apprendre la culture du régiment auquel il est rattaché. Il doit commander avec un respect égal pour leurs coutumes aux loyaux Vostroyans comme aux Catachans bornés. Si la discipline ou le moral vacille, il est du devoir du Commissar de prendre toute mesure requise pour rétablir l'ordre, en étant persuadé que ses actions sont

justes. Le regard inflexible d'un tel officier pousse les soldats à accomplir des exploits qu'ils n'auraient jamais crus possibles. En dernier recours, un Commissar doit être prêt à exécuter les froussards et les incompetents de tous grades; peu de choses restaurent la discipline plus efficacement qu'un bolt dans la tête d'un couard, et le message passe d'autant mieux lorsque la munition à détection de masse répand la cervelle de la victime sur ses camarades horrifiés.

Les rangs de l'Officio Prefectus comptent de nombreux individus dont la bravoure en a fait des légendes. On attend d'un Lord Commissar qu'il incarne toutes les valeurs encensées par l'Imperium. Ces hommes talentueux continuent de s'acquitter de leur devoir d'arbitres disciplinaires à la mine sinistre, mais jouissent d'une marge de manœuvre beaucoup plus vaste grâce à leur statut supérieur. Un Lord Commissar peut aussi bien mener un raid contre un site clé qu'ordonner un barrage d'artillerie sur des formations impériales en fuite pour les motiver à retourner au combat. En ces heures sombres, l'héroïsme naît rarement de la philanthropie.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Commissar	4	4	3	3	1	3	2	9	5+
Lord Commissar	5	5	3	3	3	3	3	10	5+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT:

Commissar: Armure Flak (p. 64), pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades antichars, grenades frag.

Lord Commissar: Armure Flak (p. 64), pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades antichars, grenades frag, champ réfracteur (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES:

Obstiné, personnage indépendant (Lord Commissar).

Aura de discipline (Lord Commissar): Toute unité amie issue du *Codex: Astra Militarum* à 6" ou moins d'un Lord Commissar utilise son Cd pour ses tests de *moral*, de *peur*, ou de *pilonnage*.

Chaîne de commandement (Lord Commissar): Un Lord Commissar peut être désigné *seigneur de guerre* uniquement s'il n'y a aucune figurine avec la règle spéciale *officier supérieur* dans votre détachement principal.

Exécution sommaire: Si malgré les éventuelles relances, l'unité du Commissar rate un test de *moral*, de *peur* ou de *pilonnage*, le joueur opérant peut décider que son Commissar exécute sommairement 1 des figurines de l'Astra Militarum de l'unité. Jetez 1D6; sur 3+, vous choisissez la figurine exécutée; sur 1-2, c'est votre adversaire qui la choisit (aucun joueur ne peut choisir le Commissar lui-même). La figurine exécutée est immédiatement retirée comme perte sans aucune sauvegarde de n'importe quel type. Si une figurine a effectivement été exécutée, l'unité compte alors comme ayant réussi le test.



REGIMENTAL SPECIALISTS

MINISTORUM PRIESTS

Chaque régiment de la Garde Impériale est censé se voir assigner au moins un Ministorum Priest. Ce saint homme joue un rôle crucial auprès des soldats en apportant un soutien religieux sur lequel les guerriers tourmentés peuvent s'appuyer. Qu'il s'agisse d'entendre la confession d'un officier qui doit envoyer des cortèges d'hommes à la mort, ou d'entonner des prières pour alléger les cœurs, les Ministorum Priests sont un pilier essentiel de l'effort de guerre.

Toujours prêts à s'immoler sur l'autel de la victoire impériale, ces aumôniers marchent volontiers au milieu des flammes de la bataille. Toutefois, c'est l'influence qu'ils ont sur leurs camarades qui leur vaut la haute estime des commandants. Leurs hymnes enflammés peuvent raffermir la ligne de bataille, ou plonger leurs ouailles dans une frénésie telle que les hommes ignorent des blessures mortelles et combattent avec une passion flirtant avec la folie. Bien des soldats affirment avoir vu des anges invoqués par les exhortations des prêcheurs déployer leurs ailes dans l'ardeur des combats. Peu importe que ces phénomènes miraculeux puissent être attribués à l'hystérie collective ou à la manifestation des pouvoirs de l'Empereur: d'innombrables batailles ont été gagnées par des soldats en proie à la ferveur religieuse.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Ministorum Priest	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Flak (p. 64), pistolet laser, arme de corps à corps, grenades frag, rosarius (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES: Personnage indépendant, zélote.

Hymnes de guerre: Un Ministorum Priest peut effectuer un test de Cd au début de chaque sous-phase de Combat où il est verrouillé en combat. En cas de réussite, choisissez 1 des hymnes ci-dessous et appliquez immédiatement ses effets.

- **L'Empereur nous garde**

Les harangues du saint homme résonnent sur le champ de bataille et les fidèles de l'Empereur-dieu sont imbus de Sa bénédiction.

Le Ministorum Priest et son unité relancent leurs sauvegardes d'armure et invulnérables ratées jusqu'à la fin de la phase.

- **Force de l'Empereur**

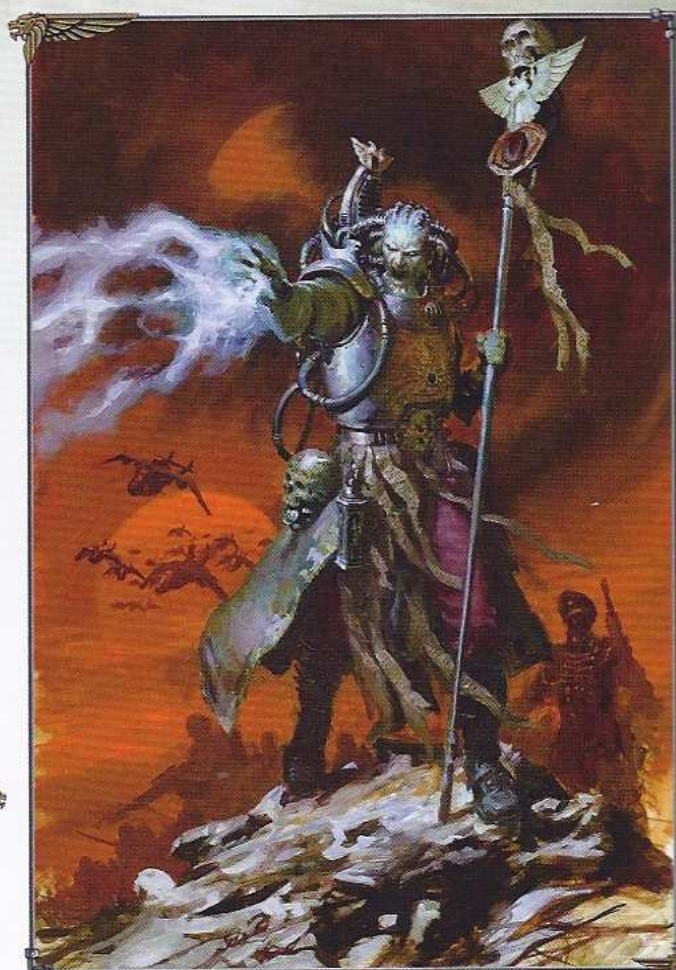
L'aumônier récite le premier cantique de saint Brutus le Belliciste, en invoquant le secours de l'Empereur pour châtier ses ennemis.

Le Ministorum Priest a la règle spéciale *concassage* jusqu'à la fin de la phase.

- **Vertu de l'Empereur**

Le religieux beugle des psaumes de vengeance afin d'exhorter ses hommes à briller sous le regard de l'Empereur.

Le Ministorum Priest et son unité relancent leurs jets pour blesser ratés jusqu'à la fin de la phase.



PRIMARIS PSYKERS

Honnis et craints tels des sorcières par leurs camarades superstitieux, les Primaris Psykers n'en sont pas moins des atouts sur le champ de bataille. Même si cela ne réduit pas la suspicion de l'Officio Prefectus, chacun de ces psykers a développé des capacités et un contrôle de ses pouvoirs qui dépassent de loin ceux des autres initiés de la Scholastica Psykana, ce qui leur permet d'opérer indépendamment. Atteindre un tel niveau de maîtrise requiert une force d'âme remarquable, et la plupart des Primaris Psykers ont acquis une sagesse qui peut grandement profiter aux officiers supérieurs assez malins pour leur prêter une oreille attentive.

Chaque Primaris Psyker manifeste des pouvoirs particuliers, manipule les flux du Warp d'une manière qui lui est propre. Certains savent conjurer des éclairs ectoplasmiques qui peuvent creuser des brèches dans les fortifications, ou englober les fantassins ennemis dans une tornade de flammes. D'autres invoquent des dômes énergétiques qui les préservent des tirs, ainsi que leurs alliés, voire les rendent invisibles. Lorsqu'il monte au front, un Primaris Psyker emporte une arme de force crépitante d'énergie, avec laquelle il peut s'attaquer directement à l'âme de ses adversaires. Les Primaris Psykers sont aussi redoutables pour l'ennemi qu'ils sont perturbants pour leurs camarades, car leur puissance psychique en fait des armes surnaturelles qui suscitent la terreur.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Primaris Psyker	4	4	3	3	2	3	2	9	5+

TYPE D'UNITÉ: infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Flak (p. 64), pistolet laser, arme de force, grenades frag, champ réfracteur (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES: Personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 1).

C'est pour votre bien: Un Primaris Psyker qui subit un *péril du Warp* alors qu'il est dans la même unité qu'un Commissar ou un Lord Commissar se fait exécuter – après avoir résolu les effets habituels, retirez le Primaris Psyker comme perte.

PSYKER: Un Primaris Psyker génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, **Divination**, **Pyromancie** ou **Télékinésie**.

ENGINEERS

Les Enginseers sont les technoprêtres qui veillent sur les véhicules de la Garde Impériale. Par leurs prières en binaire, les Enginseers apaisent les esprits de la machine de leur congrégation sur chenilles. Sans la maintenance diligente des Enginseers, la Garde Impériale se retrouverait rapidement privée des blindés dont dépend sa survie. Engoncés dans des armures sanctifiées et maniant des haches arborant le symbole de l'engrenage, les Enginseers entrent sans crainte dans la mêlée pour protéger les technologies inestimables dont ils ont la charge. Ils peuvent effectuer des réparations en situation de combat, et même éveiller la colère des esprits des tanks, afin que leurs armes continuent de cracher la mort, même si l'équipage est momentanément inapte.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Enginseer	3	3	3	3	1	3	1	8	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p. 64), pistolet laser, hache énergétique, servo-bras (p. 62), grenades antichars, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES: Personnage indépendant.

Réveiller la Machine: À chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un Enginseer peut désigner 1 véhicule ami de l'Astra Militarum à 12" ou moins. Celui-ci a la règle spéciale *esprit de la machine* jusqu'à la fin du tour.

Bénédiction de l'Omnimesse: Lors de chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un personnage avec cette règle spéciale peut tenter de réparer un seul véhicule ami en contact socle à socle ou à bord duquel il est embarqué. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6 et ajoutez 1 pour chaque Servitor avec servo-bras de son unité. Sur 5+, vous pouvez restituer 1 Point de Coque perdu plus tôt au cours de la bataille, ou réparer un dégât *arme détruite* ou *immobilisé* subi par le véhicule, avec effet immédiat.

SERVITORS

Beaucoup d'Enginseers se rendent à la bataille accompagnés d'une suite de Servitors décérébrés. Ces esclaves lobotomisés sont généralement conçus in vitro, bien que certains criminels ou hérétiques écotent de cette punition pour leurs forfaits. Quelles que soient leurs origines, la plupart des Servitors sont affublés de prothèses cybernétiques de type industriel afin d'assister leur maître. D'autres se voient greffer des armes lourdes, dont les volées tiennent l'ennemi à distance le temps que l'Enginseer répare un véhicule.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT: Servo-bras (p. 62).

RÈGLES SPÉCIALES:

Blocage mental: À moins d'inclure également un Enginseer, une unité non engagée qui contient au moins 1 figurine avec cette règle spéciale doit jeter 1D6 au début de son tour. Sur 4+, cette règle n'a aucun effet à ce tour. Sur 1, 2 ou 3, l'unité connaît un blocage mental jusqu'au début de son prochain tour. Elle ne peut alors pas se déplacer, ni tirer, ni charger volontairement, mais doit quand même accomplir les mouvements obligatoires, comme les *mises au contact* et les *retraites*.



INFANTRY PLATOONS

Des jungles étouffantes de Catachan au monde-forteresse ravagé par la guerre de Cadia, l'humble Infantry Platoon constitue l'ossature de la Garde Impériale. Tous les régiments d'infanterie sont invariablement amalgamés autour d'une base solide de plusieurs de ces pelotons. Même les formations blindées et d'artillerie incluent souvent au moins un peloton pour remplir un rôle d'appui à courte portée. Les Infantry Platoons sont aussi variés et omniprésents que les fusils laser dont ils sont équipés, et coûtent peut-être moins chers au Munitorum lorsqu'il s'agit de les remplacer.

Chaque Infantry Platoon est dirigé par un officier subalterne, généralement dénommé "Platoon Commander" dans les textes du Munitorum. Si les Company Commanders doivent s'efforcer de rester en retrait pour conserver une vue stratégique, les Platoon Commanders donnent leurs ordres sur la ligne de front, où ils combattent ardemment pour que leurs hommes suivent leur exemple. En plus de la Platoon Command Squad, un peloton se compose de plusieurs unités de dix soldats et de petites équipes de spécialistes bien armés.

Ces éléments disparates sont entraînés pour opérer en un ensemble cohérent, plus performant que la simple somme des parties qui le constituent. Sans les armes spéciales et les armes lourdes, les Infantry Squads tomberaient inévitablement face au premier bête-mécanique ou biologique. Et sans les fantassins, les Heavy Weapons Squads et Special Weapons Squads seraient rapidement submergés par le nombre. En outre, les officiers des Infantry Platoons assurent la dynamique et la cohésion qui garantissent l'efficacité de ces formations. Qu'ils soient retranchés pour défendre un objectif, ou qu'ils chargent pêle-mêle en pataugeant dans la boue d'un no man's land, avec le commandement et le soutien appropriés, ces pelotons peuvent accomplir des miracles.

Bien sûr, la réciproque est vraie: un peloton bien équipé et bien positionné peut être anéanti si son officier ne lui donne pas les bons ordres. Les archives du Munitorum sont pleines de rapports mentionnant des pertes inutiles de gardes impériaux dans des charges suicidaires, ou qu'on a laissés sans soutien face à des offensives ennemies qu'ils n'avaient aucune chance d'endiguer. Pour chaque défense courageuse et chaque attaque bien menée, il y a des dizaines de derniers carrés et d'assauts mal minutés propres à glacer le sang des jeunes Platoon Commanders. Néanmoins, les officiers supérieurs les plus impitoyables peuvent orchestrer de tels désastres, car un adversaire qui massacre rapidement tout un peloton de gardes deviendra si confiant qu'il ne réalisera pas que des batteries de Basilisk ont été déployées pour le cueillir après sa consolidation...

Hormis son statut d'agneau sacrificiel potentiel, la force d'un Infantry Platoon réside dans la discipline, les effectifs et la puissance de feu. Que ce soit un mur roulant d'orks mugissants, une vague de tyranides caquetants ou la marche implacable d'une phalange de nécrons, il n'existe aucune menace dans la galaxie qu'un nombre suffisant de gardes impériaux œuvrant de concert ne saurait abattre. C'est du moins ce qu'affirment les Commissars.

PLATOON COMMAND SQUAD

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Platoon Commander	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Garde	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+

TYPE D'UNITÉ: Les Gardes et les Heavy Weapons Teams sont de type **infanterie**. Un Platoon Commander est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Platoon Commander: Armure Flak (p.64), pistolet laser, arme de corps à corps, grenades frag.

Garde: Armure Flak (p.64), fusil laser, grenades frag.

Heavy Weapons Team: Armure Flak (p.64), fusil laser, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES:

Commandement verbal (Platoon Commander) (p.28), **équipe d'arme lourde** (Heavy Weapons Team) (p.27).

INFANTRY SQUAD

Une Infantry Squad se compose de dix gardes impériaux, dont le Sergeant qui les encadre, et peut être dotée d'armes spéciales ou lourdes si besoin. Des assauts héroïques aux défenses désespérées, ces unités combattent et meurent par millions au nom de l'Empereur.

SPECIAL WEAPONS SQUAD

Qu'il s'agisse de snipers, d'experts en démolition ou de fantassins chargés d'appuyer leurs camarades, les soldats des Special Weapons Squads savent manier tout un éventail d'armes spécialisées.

HEAVY WEAPONS SQUAD

Les Heavy Weapons Squads manient les gros calibres des Infantry Platoons. Elles peuvent percer les blindages adverses et arroser une zone pour faucher les fantassins.

CONSCRIPTS

Les Conscripts sont enrôlés dans les situations les plus désespérées. Ces foules de martyrs peu entraînés servent à tenir les fortifications ou à gêner les mouvements ennemis.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Garde	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Conscript	2	2	3	3	1	3	1	5	5+

TYPE D'UNITÉ: Les Gardes, Conscripts, et Heavy Weapons Teams sont de type **infanterie**. Les Sergeants sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Garde: Armure Flak (p. 64), fusil laser, grenades frag.

Sergeant: Armure Flak (p. 64), pistolet laser, arme de corps à corps, grenades frag.

Heavy Weapons Team: Armure Flak (p. 64), fusil laser, grenades frag.

Conscript: Armure Flak (p. 64), fusil laser.

RÈGLES SPÉCIALES:

Équipe d'arme lourde (Heavy Weapons Team) (p. 27).

Escouade combinée (Infantry Squads): Les Infantry Squads ont la faculté de former des *escouades combinées*. La décision de former des escouades combinées doit être annoncée juste avant de déterminer les *traits de seigneur de guerre*.

Si le joueur Astra Militarum décide de déployer ses forces de la sorte, toute Infantry Squad peut se joindre à une autre Infantry Squad du même Infantry Platoon. Par exemple, un Infantry Platoon composé d'une Platoon Command Squad et de trois Infantry Squads de 10 hommes chacune peut se déployer en une Platoon Command Squad et une seule Infantry Squad de 30 hommes, ou une Platoon Command Squad, une Infantry Squad de 10 hommes et une autre de 20 hommes. Une fois formées, ces escouades combinées sont traitées comme 1 seule unité jusqu'à la fin de la partie.

Tenez jusqu'à la relève. Tel était l'ordre qu'il avait reçu à peine deux heures plus tôt. Tenir jusqu'à la relève. Cinq petits mots. Comment se peut-il que tant d'hommes soient morts pour cinq petits mots ? Et cela continuait. Le Platoon Commander Yentzer reprit ses esprits en sursaut comme une grosse détonation frappait le toit du bunker. Autour de lui, les soldats criaient, beuglaient et lâchaient des tirs par les meurtrières dans la fumée au-dehors. Les feux étaient si grands qu'on ne voyait même plus les orks. Pourtant, ils étaient là, pour sûr, et en nombres que Yentzer n'osait même pas imaginer. Le rugissement de leurs armes créait un tonnerre ininterrompu, au point que Yentzer peinait à réfléchir, et encore plus à donner des ordres.

Il devait faire quelque chose, cependant, car il avait des hommes dehors, derrière les lignes Aegis. Les sons qui venaient de là laissaient penser qu'il y avait des mourants parmi eux. L'officier retrouva sa contenance avant de prendre le combiné vox du soldat Hustins. Yentzer aboya ses ordres. L'éclat des salves des derniers canons laser de son peloton lui fit plisser les yeux; ils tiraient sur les coordonnées invisibles murmurées par le vox-crâne qui flottait au-dessus de son épaule. Il éprouva une montée de plaisir sadique quand quelque chose de gros explosa dans la brume, et le feu ennemi décrut. Les orks étaient toujours là, on entendait toujours leurs ignobles voix de xenos. Il rassura les survivants, et leur dit de se reformer derrière les barricades. Il leur dit que ce ne serait plus long à présent, que les renforts arrivaient. Il leur dit de tenir jusqu'à la relève.



VETERANS

Les Veterans sont souvent les derniers survivants de régiments de la Garde Impériale divisés par l'attrition de la bataille. Ces soldats endurcis et compétents ont affronté des horreurs qui aliéneraient l'esprit des hommes d'une moindre trempe, et ont enduré les affres de la guerre qui ont aiguisé leurs capacités jusqu'à en faire des guerriers d'exception. Des troupes de choc aux éclaireurs, les Veterans jouissent d'une certaine marge de manœuvre. Ils peuvent choisir leurs armes, et "empruntent" toutes sortes d'équipements non standards. Ces soldats individualistes donnent le meilleur d'eux-mêmes lorsqu'on les laisse combattre selon leurs propres termes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Veteran Sergeant	3	4	3	3	1	3	2	8	5+
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

TYPE D'UNITÉ: Les Veterans et les Veteran Weapons Teams sont de type **infanterie**. Les Veteran Sergeants sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Veteran: Armure Flak (p. 64), fusil laser, grenades frag.

Veteran Sergeant: Armure Flak (p. 64), pistolet laser, arme de corps à corps, grenades frag.

Veteran Weapons Team: Armure Flak (p. 64), fusil laser, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES:

Équipe d'arme lourde (Veteran Weapons Team) (p. 27).



SERGEANT HARKER

Le Sergeant Harker, également appelé "Stonctooth", est effectivement dur comme le roc. Il n'exige rien que le meilleur de son escouade, les Hellraisers, et il est assez fort pour manier son bolter lourd, "Payback", comme un fusil.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Sergeant Harker	4	4	4	3	1	3	2	8	5+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Flak (p. 64), arme de corps à corps, grenades antichars, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES: Implacable.

LEGS DES CONQUÊTES

Payback: Le bolter lourd attiré du Sergeant Harker, baptisé Payback, l'a servi fidèlement dans maintes zones de guerre.

Portée	F	PA	Type
36"	5	4	Lourde 3, perforant

La jungle était emplie de brumes mouvantes et résonnait du bruit de combats féroces. Harker rôdait entre les arbres, sa fidèle arme posée nonchalamment sur l'épaule. Brond et Nils se baissèrent comme s'il y avait du vilain au-devant d'eux, et la végétation dense s'illumina momentanément d'un éclat ardent. Harker ne fit même pas mine de sursauter. Non loin de là, une bande de cadets s'accrochait au bunker 67 et leurs vies ne tenaient qu'à un fil. Harker avait reçu l'ordre de les relever avant que les orks fassent une percée, et il n'avait pas l'intention d'échouer. Il cracha dans la boue et fit glisser Payback sur sa hanche. Il savait très bien où se trouvaient les orks – malgré la brume, ces bouffeurs de grox à la peau verdasse faisaient un barouf à réveiller les morts. Les Hellraisers de Harker adoptèrent une formation offensive serrée, apprêtèrent leurs fusils personnalisés et leurs poignards, en ironisant tout bas sur la fusillade imminente. Harker leur fit un signe de tête avant de sortir des fourrés en pressant la détente de son bolter lourd. L'arme s'éveilla en hurlant, et ses bolts percèrent la brume pour aller faucher les orks. Comme ses hommes ouvraient le feu autour de lui, Harker entendit des cris de joie en provenance du bunker. C'est ça, les bleus, pensa-t-il, louez l'Empereur, les Hellraisers sont là.

MILITARUM TEMPESTUS

Les Militarum Tempestus Scions sont des tueurs froids et diligents dont la puissance de feu peut réduire des vagues d'ennemis en tas de corps fumants. Ces hommes sont entraînés à la Schola Progenium, où ils suivent un programme de conditionnement extrêmement rigoureux, tant physique que mental. Indéfectiblement loyaux à l'Empereur, les Tempestus Scions sont en outre des soldats polyvalents et virtuellement incorruptibles. Le haut commandement les déploie avec parcimonie, mais il peut leur confier n'importe quelle mission, quel que soit le danger encouru. Fonçant à la bataille à bord de transports blindés ou portés par des grav-chutes, les Scions sont l'outil de frappe chirurgicale de cette machine de guerre qu'est la Garde Impériale.

TEMPESTUS COMMAND SQUAD

Les Militarum Tempestus Platoons sont dirigés par des officiers vétérans appelés Tempestor Primes. Ces hommes sont promus au mérite uniquement. Les soldats qui les escortent comprennent des tueurs exercés dont chaque pensée et chaque geste visent à promouvoir la cause impériale. Capables d'opérer de leur propre initiative (chose inconcevable pour les autres officiers impériaux), ces hommes conduisent leurs frères de la Progenium avec une efficacité impitoyable.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Tempestus Scion	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Tempestor Prime	4	4	3	3	2	4	2	9	4+

TYPE D'UNITÉ:

Les Tempestus Scions sont de type **infanterie**.
Les Tempestor Primes sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Tempestus Scion: Armure Carapace (p. 64), fusil radiant laser, grenades antichars, grenades frag.

Tempestor Prime: Armure Carapace, pistolet radiant laser, arme de corps à corps, grenades antichars, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES: Commandement verbal (Tempestor Prime) (p. 28), frappe en profondeur, mouvement à couvert.

Clairon-vox: Toute unité appartenant au même Militarum Tempestus Platoon à 18" ou moins du Tempestor Prime peut utiliser son Cd pour ses tests de *moral*, de *peur* ou de *pilonnage*.

TEMPESTUS SCIONS

Chaque escouade de Tempestus Scions est composée de guerriers vétérans qui ont reçu le meilleur entraînement et le meilleur équipement. Protégés par des plaques d'armaplas et de céramite renforcées, les Scions manient tout un éventail d'armes sophistiquées qui complètent parfaitement leur rôle de troupes de choc, et qu'ils utilisent avec un effet optimal grâce à leur discipline inégalée.

Les troupes régulières considèrent généralement les Militarum Tempestus Scions avec une certaine crainte, voire du ressentiment – on leur donne souvent du "soldat de plomb", ou même de la "starlette". Mais les Scions n'ont cure de cette rancœur. Ils sont formés aux opérations secrètes et aux tactiques d'insertion rapide, et sont persuadés que chacun de leurs actes contribue au bien de l'Imperium.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Tempestus Scion	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Tempestor	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

TYPE D'UNITÉ: Les Tempestus Scions sont de type **infanterie**, les Tempestors de type **infanterie (personnage)**.

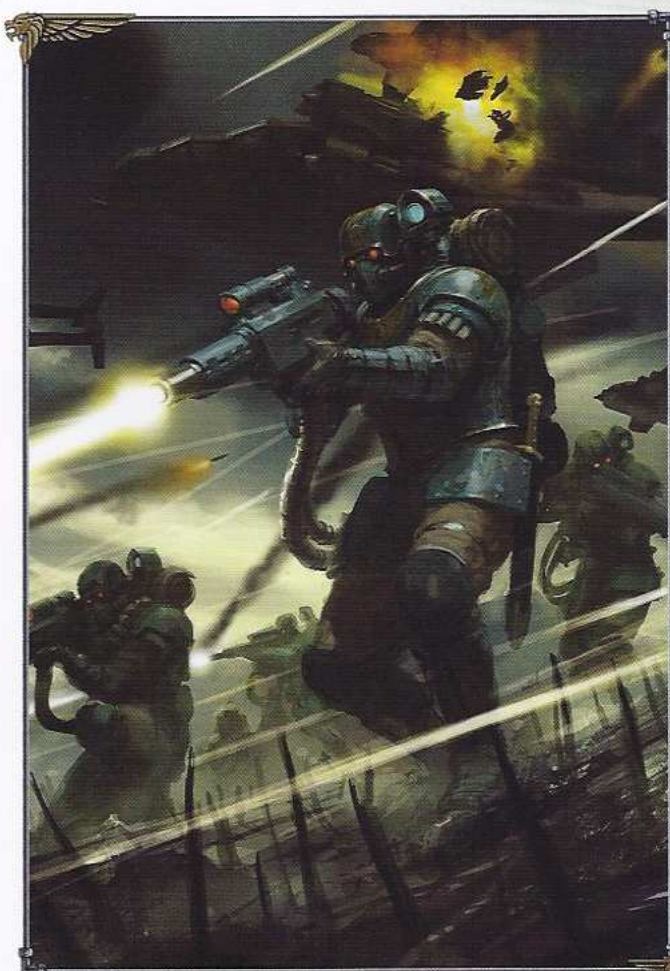
ÉQUIPEMENT:

Tempestus Scion: Armure Carapace (p. 64), fusil radiant laser, grenades antichars, grenades frag.

Tempestor: Armure Carapace (p. 64), pistolet radiant laser, arme de corps à corps, grenades antichars, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe en profondeur, mouvement à couvert.



CHIMERA

Le Chimera est le transport blindé le plus répandu et le plus populaire de la Garde Impériale. Il est robuste, polyvalent et facile à produire en grands nombres. Force est de constater que le Chimera boxe dans une catégorie bien supérieure à son poids en termes de fusillade : lui-même peut être équipé d'un armement antipersonnel varié, et ses passagers peuvent y joindre leurs tirs, depuis sa large trappe supérieure et par le biais de ses bordées de fusils laser.

Grâce à son blindage avant incliné, le Chimera est taillé pour les assauts de type "poing d'acier". Il traverse le rideau de tirs ennemis tout en préservant sa cargaison de soldats, puis la débarque directement sur une position avancée à partir de laquelle elle pourra percer les lignes adverses. Ces escouades motorisées confèrent vitesse et flexibilité aux formations rigides de la Garde Impériale, et l'impact de ces charges blindées apporte souvent la victoire à l'Imperium.

Au fil des millénaires, le Chimera a servi dans un nombre incalculable de zones de guerre, prouvant ainsi sa capacité d'adaptation inégalée. Des amplificateurs vox bien protégés font du Chimera un véritable bunker de commandement mobile. Étant un blindé amphibie, il peut faire franchir aux gardes des rivières et des marais prétendument impraticables pour frapper les flancs exposés de l'ennemi.



La valeur stratégique du Chimera fut largement démontrée lors de la purge de Pelos IV. Pour faire face à une offensive renégate de grande ampleur sur la rive nord du fleuve Fireflow, le général catachan Henk Oberstein rassembla trois compagnies complètes de ses meilleurs Jungle Fighters et les fit embarquer à bord de Chimera, qui franchirent le fleuve en exécutant une manœuvre d'attaque de flanc. Pris entre les emplacements d'armes lourdes d'Oberstein et le fer de lance blindé lançant l'assaut en surgissant des eaux tumultueuses, les renégats furent promptement écrasés.

C'est pour ces raisons, et bien d'autres encore, que le Chimera est vu comme la fidèle bête de somme de la Garde Impériale. Il se montre à la hauteur de tous les défis, du convoi aux rigueurs des batailles les plus apocalyptiques. C'est une des armes les plus efficaces de l'arsenal de l'Imperium et à ce titre, ne devrait jamais être sous-estimé.

Blindage

CT Av Fl Arr PC

Chimera

3 12 10 10 3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT :

Bolter lourd, multi-laser, fumigènes, projecteur.

TRANSPORT :

Capacité de transport : 12 figurines.

Postes de tir : 2 figurines peuvent tirer depuis la trappe supérieure du Chimera. Notez qu'une figurine avec la règle spéciale *équipe d'arme lourde* comptent pour 1.

Points d'accès : 1, à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES :

Amphibie : Un Chimera traite tous les décors aquatiques comme des terrains *découverts* lorsqu'il se déplace.

Bordées de fusils laser : Un Chimera a 2 bordées de 3 fusils laser distinctes – 1 au-dessus de chaque flanc. Jusqu'à 6 figurines de l'unité embarquée (3 maximum par bordée) peuvent tirer chacune avec 1 fusil laser d'une bordée, à condition de ne pas utiliser les *postes de tir* à ce tour. Afin de représenter la nature inhabituelle de ces armes, utilisez la CT du Chimera pour résoudre ces tirs ; les bordées tirent avec cette CT quelle que soit la distance parcourue par le Chimera. Si le véhicule a subi un *dégât équipement sonné/secoué*, les bordées peuvent seulement *tirer au jugé*. Enfin, chaque bordée peut tirer sur une cible différente des autres armes du Chimera, mais les fusils laser d'une même bordée doivent cibler la même unité.

Commandement embarqué : Un *officier* embarqué dans un Chimera peut donner des *ordres*. Mesurez la portée depuis n'importe quel point de la coque du Chimera.

TAUROX

Le Taurox est un transport de troupes conçu pour frapper vite et fort, en exploitant les failles dans le dispositif adverse ou en comblant celles des lignes de l'Imperium. En dépit d'un blindage léger, le Taurox est puissamment armé. En outre, ses robustes jeux de chenilles "Castellan" permettent au Taurox de négocier aisément les terrains les plus accidentés.

La capacité du Taurox à traverser les zones apparemment infranchissables en fait l'instrument de contre-attaque idéal. Les stratèges de la Garde Impériale tendent à laisser en arrière des fantassins équipés d'armes à portée courte mais puissantes et embarqués dans des Taurox, afin de les envoyer briser l'élan des percées ennemies. Néanmoins, la faculté de franchissement des terrains denses du Taurox lui octroie régulièrement le rôle de véhicule léger de reconnaissance ou d'escorte des colonnes d'artillerie. Dans le cadre de ces missions, il peut déployer rapidement des escouades d'infanterie lourde afin de contenir les dangers inattendus le temps que les renforts arrivent.

[Blindage]					
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Taurox	3	11	10	10	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (transport).

ÉQUIPEMENT: Autocanon jumelé.

TRANSPORT

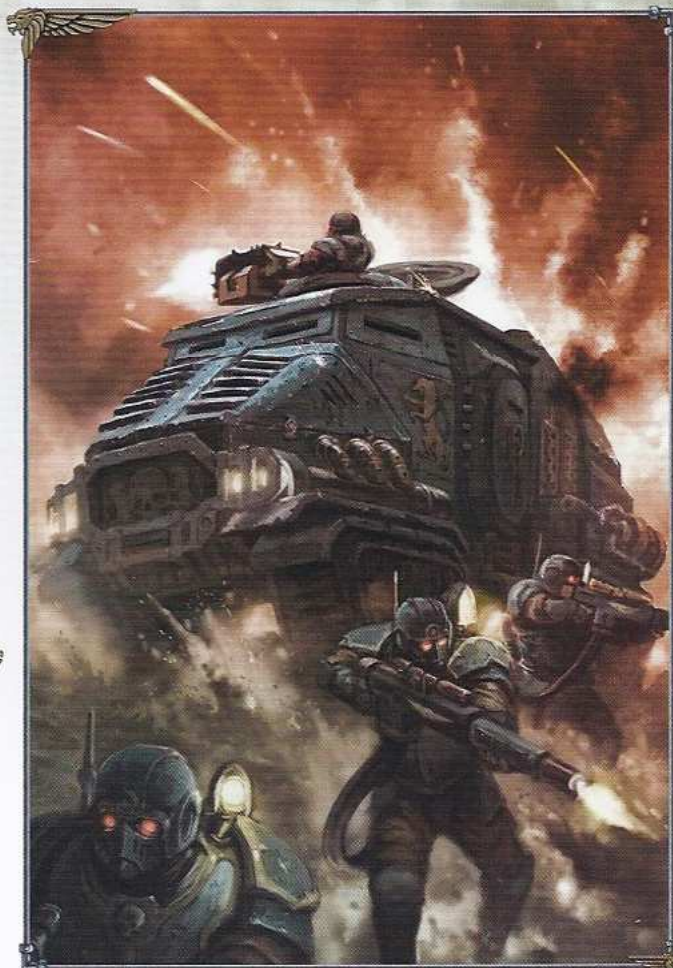
Capacité de transport: 10 figurines.

Postes de tir: 1 sur chaque flanc.

Points d'accès: 1 sur chaque flanc et 1 à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES:

VAB tout-terrain: Ce véhicule relance tous ses tests de *terrain dangereux* ratés.



par des salves de missiles et de canon gatling, ou éventrer des chars et des fortifications avec son obusier léger. Vitesse, flexibilité et puissance de feu en font le transport parfait pour les forces du Militarum Tempestus.

[Blindage]					
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Taurox Prime	4	11	10	10	3

TAUROX PRIME

Cette variante du Taurox a été conçue pour le Militarum Tempestus, afin d'être aussi efficace et polyvalente que les troupes d'élite qu'elle transporte. Le châssis du véhicule intègre des technologies ésotériques qui lui permettent de soutenir les Tempestus Scions opérant dans des environnements extrêmement hostiles, voire dans le vide glacial de l'espace. La cabine de ce véhicule peut être pressurisée et incorpore un ensemble de respirateurs pour l'équipage et les passagers. En outre, ses moteurs peuvent – en accomplissant les rituels et en récitant les prières appropriées – canaliser une force électromagnétique dans les chenilles du Prime. Le véhicule peut ainsi opérer dans des conditions de gravité zéro, voire escalader des surfaces verticales. L'armement du Taurox Prime est tout aussi polyvalent: il peut éparpiller l'infanterie

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (rapide, transport).

ÉQUIPEMENT: Fusil radiant à salve jumelé (p. 61), obusier Taurox (p. 62).

TRANSPORT

Capacité de transport: 10 figurines.

Postes de tir: 1 sur chaque flanc.

Points d'accès: 1 sur chaque flanc et 1 à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES:

VAB tout-terrain: Ce véhicule relance tous ses tests de *terrain dangereux* ratés.

WYRDVANE PSYKERS

Les Wyrdvane Psykers transforment la puissance tumultueuse du Warp en un instrument mortel de suprématie impériale. Ces unités sont constituées des conscrits de la Scholastica Psykana qui ne savent pas contrôler leurs pouvoirs naissants sans être guidés. Certains n'ont pas encore terminé la formation délicate pour devenir Primaris Psyker. Les autres n'atteindront jamais ce niveau, prisonniers irrécupérables des horreurs de leur propre esprit. Pris individuellement, ces psykers sont imprévisibles et dangereux. Mais s'ils travaillent de concert, ces mutants deviennent un atout de valeur.

C'est de la communion que les Wyrdvane Psykers tirent leur force. Un chœur du Ministorum peut mêler des voix de tessitures variables en un tout puissant et harmonieux. Une escouade de Wyrdvane Psykers fait de même, mais avec ses pensées. Des décharges électrostatiques nimbent les psykers comme des feux de Saint-Elme lorsqu'ils invoquent leurs pouvoirs. Une plainte monte de leurs gorges, enchevêtrée dans des fils de glaires ectoplasmiques; puis les blindés adverses s'effondrent sur eux-mêmes, broyant leurs équipages horrifiés tel un Ogryn écrasant une ration dans son poing; les hérétiques sont incinérés par des flammes psychiques éclatantes; des dômes télékinétiques protecteurs enveloppent les gardes impériaux apeurés, et des murmures polyphoniques plongent l'ennemi dans une folie autodestructrice.

La nuit était d'un noir de poix. Des choses invisibles bougeaient autour de la position des Valhallans, et se rapprochaient lentement, mais inexorablement. Wirlen essuya le sang sur son nez avec une loque et s'efforça d'ignorer les murmures des soldats. Son escouade avait elle aussi perdu des hommes dans l'embuscade, mais à les écouter, c'était comme si les psykers avaient pressé eux-mêmes les détentes. Il repoussa la pointe de ressentiment habituelle en entendant les mots "mutant" et "maudit". Ils ne sont pas méchants, se dit-il, juste effrayés et ignorants. Mais cela pouvait les rendre dangereux. Le moment était venu de leur rappeler que les Wyrdvane Psykers étaient de puissants serviteurs de l'Empereur, non des sorcières à brûler pour détourner le mauvais œil. Wirlen ferma les yeux et ouvrit son esprit afin de contacter ceux de ses frères. Le pauvre Stocht, marmonnant et dodelinant. Holsul, calme comme l'eau d'un lac. Eurum, dont la colère brûlait comme les flammes qu'il conjurait d'une simple pensée. Leurs consciences se fondirent dans le chœur spirituel, comme à l'entraînement. Ils puisèrent dans la puissance du Warp et se détournèrent de ses tentations, et leurs esprits quittèrent leurs corps, l'obscurité ne gênant en rien leurs perceptions psychiques. Là, parmi les ruines, d'agiles formes xenos se faufilaient vers les Valhallans. Dans l'euphorie de la communion, Wirlen et ses frères se levèrent et concentrèrent leurs pouvoirs en un point unique. La nuit fut illuminée par le feu psychique comme un éclair rugissant frappait pour engloutir les eldars noirs hurlants et les réduire en cendre. En réintégrant son corps, Wirlen nota que les Valhallans écarquillaient les yeux et se tenaient cois. Laissons-les méditer là-dessus, se dit-il en souriant intérieurement, avant de projeter son esprit en quête de nouveaux xenos à tuer.

Une chorale de Wyrdvane Psykers qui a démontré qu'elle était capable de fonctionner en un ensemble contrôlé, cohérent, peut dès lors combattre sans supervision. Les psykers sont regroupés en escouades en fonction des prédictions du Tarot de l'Empereur, et doivent endurer nombre d'épreuves inhumaines avant d'être déclarés aptes au combat. Ils doivent faire la preuve de leur capacité à veiller sur les esprits de leurs homologues, à stabiliser les pouvoirs de leurs compagnons les plus capricieux et à se substituer à ceux qui faiblissent. Beaucoup ne survivront pas à ces tests, et ceux qui ne meurent pas sont destinés à susciter la crainte, le dégoût et le doute – les officiers ont tendance à placer un Commissar à dans les parages, juste au cas où...

Les Wyrdvane Psykers se mêlent rarement aux soldats ordinaires. Ils sont trop conscients du mépris superstitieux de leurs camarades, et font de leur mieux pour éviter de se les mettre à dos. Malgré le sentiment de rejet dont ils sont l'objet, ce sont des soldats loyaux à l'Imperium, qui vont jusqu'à risquer leurs âmes pour défendre le domaine de l'Empereur. La vérité, que la plupart des officiers rechignent à admettre, est qu'une escouade de Wyrdvane Psykers vaut plusieurs fois un nombre équivalent de gardes impériaux "profanes".

Bien sûr, ce n'est pas toujours le cas. Après tout, les dangers inhérents à la manipulation du Warp sont authentiques, et les camarades des psykers craignent à raison leurs facultés surnaturelles. Les histoires d'horreur liées aux Wyrdvane Psykers abondent dans la Garde Impériale: combustions spontanées en pleine bataille, possessions par de terribles entités et massacres consécutifs d'alliés, etc. Toutefois, la sélection opérée par la Scholastica Psykana réduit grandement la probabilité de tels désastres, et pour chaque explosion d'énergie Warp accidentelle, il y a des dizaines de batailles où les Wyrdvane Psykers prouvent leur valeur.

Alors que le potentiel psychique de l'Humanité se fait plus prégnant, les escouades de Wyrdvane Psykers sont de plus en plus répandues dans les rangs de la Garde Impériale. Et tandis que la situation de l'Imperium s'assombrit d'heure en heure, certains chuchotent même que ces dangereux mutants pourraient un jour remplacer tous les bons vieux soldats.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Wyrdvane Psyker	2	3	2	3	1	3	1	8	5+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT: Armure Flak (p. 64), pistolet laser, arme de corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES:

Confrérie de psykers (niveau de maîtrise 1).

PSYKER: Des Wyrdvane Psykers génèrent leur pouvoir dans les disciplines de **Biomancie**, **Divination**, **Pyromancie** ou **Télékinésie**.

RATLINGS

Quoique moins robustes que leurs camarades humains, les Ratlings sont des tireurs nés. On raconte que les tireurs d'élite ratlings peuvent emporter la tête d'un hérétique à plus d'un kilomètre. Ajoutez-y leur talent inné pour éviter le danger, et vous obtenez de redoutables snipers, capables de prélever un tribut surprenant chez un ennemi supérieur en nombre. Inévitablement, ces abhumains se heurtent aux préjugés des hommes avec qui ils servent, encore que leurs compétences de voleurs et de recailleurs leur permettent de se faire accepter. En effet, les gardes trop cruels se retrouvent souvent à court de munitions au milieu de la bataille, tandis que leurs petits tourmenteurs observent avec leurs lunettes télescopiques.

"Impossible à toucher d'ici, tu dis ? T'es sérieux, le longues-jambes ? Tu m'as pris pour un Catachan qui louche ? Je pourrais lui choper la tête de deux fois plus loin ! Regarde bien..."

- "MAD EYE" MCGRIFFIN, SNIPER RATLING

Malgré leur petite taille et leur statut ambigu d'abhumains assermentés, les Ratlings ont su montrer leur valeur au sein des armées de l'Imperium à maintes reprises. Lors de la Guerre des Larmes sur Crastille, une simple escouade de Ratlings tint le pont étroit qui enjambait le fleuve Widowash pendant trois jours complets. Six fois les Tau tentèrent de déloger les Sharpshooters de Manvolio Grand, et six fois ils furent repoussés par des tirs millimétrés. Mentors kroots et shas'ui cibleurs tombaient dans les flots du fleuve, leur gorge ou leur orbite percées de trous nets. Lorsqu'une meute de chiens kroots fut lâchée sur le pont, les Ratlings les abattirent chacun d'un tir précis, la dernière bête arrêtant sa course en glissant sur le menton à trois bons mètres des snipers de Manvolio. Les Tau finirent par envoyer plusieurs équipes Stealth; contre ces ennemis presque invisibles, les Ratlings n'avaient aucune chance. La plupart des abhumains périrent avant de pouvoir fuir; Manvolio et quelques-uns de ses gars rallièrent les lignes impériales, où ils furent acclamés en héros.

Bien que pourvus d'une moralité douteuse, les Ratlings possèdent des talents si particuliers qu'ils trouveront toujours leur place parmi les forces de l'Imperium. Qu'il s'agisse d'abattre les officiers ennemis ou de se procurer de l'amasec au marché noir, ces abhumains sournois ont trouvé leur niche.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+

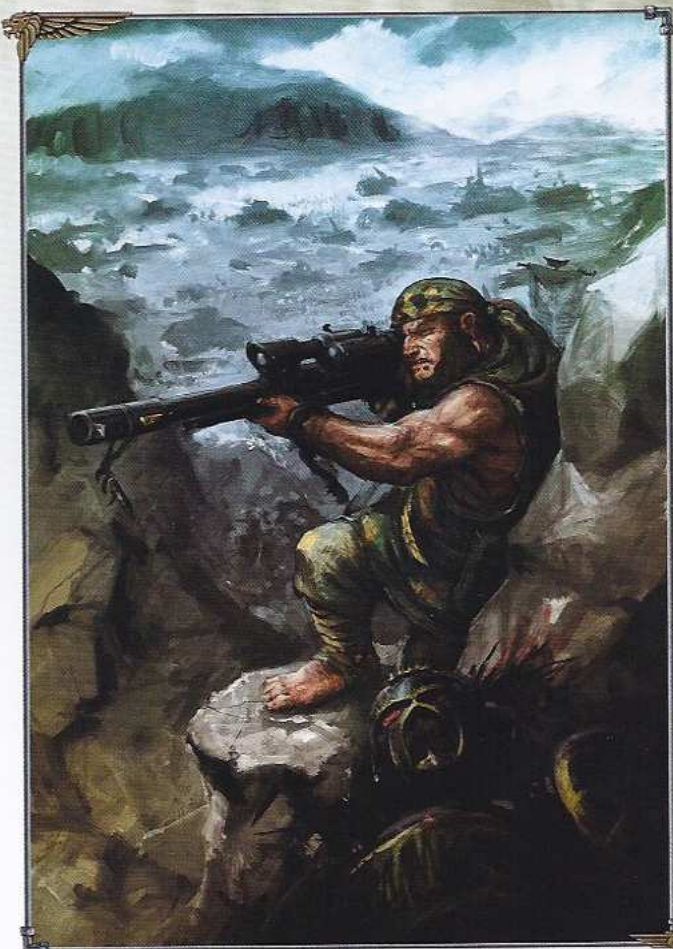
TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT:

Armure Flak (p. 64), fusil de sniper, pistolet laser.

RÈGLES SPÉCIALES: Discrétion, infiltration.

Tirez juste et décampez: Les Ratlings peuvent effectuer une attaque de tir puis sprinter au cours de la même phase de Tir.



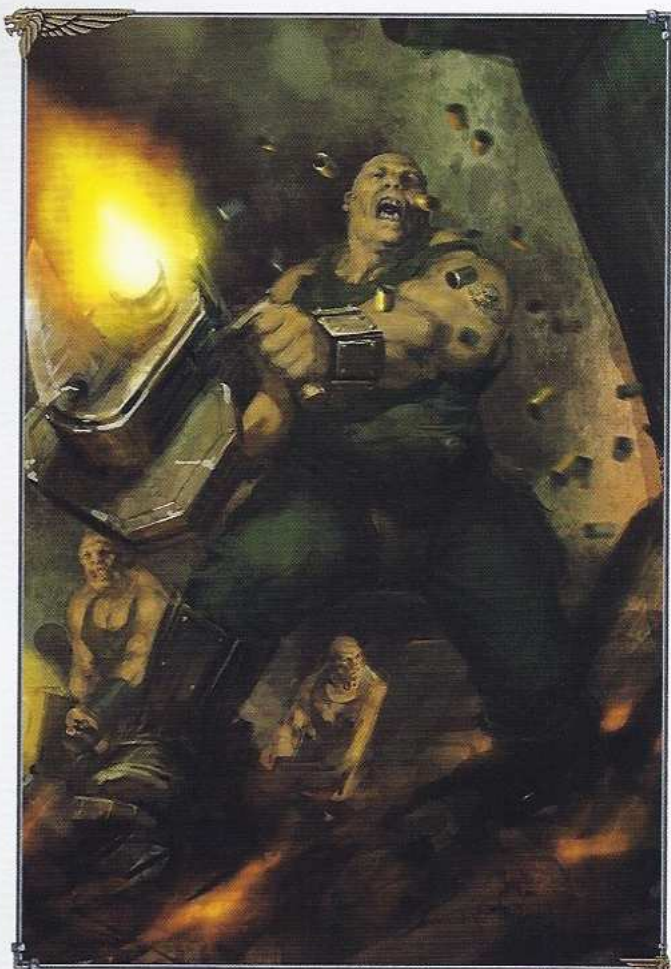
La neige tombait dru sur Kadyusha City. Les flocons volaient presque horizontalement sous l'effet des vents hurlants, mais le blizzard ne masquait pas le tonnerre de la guerre. L'aboiement de bolters archaïques se mêlait au rugissement des moteurs, au sifflement des lasers et au hululement des obus, tandis que le 10^e Mordian avançait sur le district du Mausoleum. Une force d'Iron Warriors s'était retranchée sur le square de la Contemplation pour recevoir l'attaque, et balayait de ses salves les rangs serrés des gardes luttant contre la neige. La progression des Mordians perdait de son élan à chaque minute, et des flammes dansaient lorsque les Leman Russ étaient transformés en épaves par les armes lourdes des renégats.

Soudain le forgeron qui commandait les traîtres bascula et s'étala dans la neige, son casque traversé par un trou noirci et sans bavures. L'instant suivant, d'autres Iron Warriors importants s'écroulèrent, une optique perforée ou le gorgerin crevé par un tir de sniper. Les bolters lourds et les canons laser glissaient de leurs mains inanimes, et comme les tirs des traîtres se relâchaient, les Mordians se lancèrent à nouveau à l'assaut. Dans la confusion, peu remarquèrent le groupe de petites silhouettes vêtues de fourrures camouflées qui se précipita sur la route par les fenêtres des Chambres Munificentes, et partit discrètement à la recherche d'un autre nid d'aigle.

OGRYNS

Les Ogryns sont une race d'abhumains lourdauds et d'une robustesse exceptionnelle provenant de mondes primitifs à forte gravité. Les Ogryns compensent ce qu'il leur fait défaut en intellect par un physique hors normes: ces créatures grossières mesurent près de trois mètres de haut et peuvent encaisser des dégâts qui auraient raison de plusieurs humains. Grâce à ces caractéristiques, les Ogryns excellent dans le rôle de troupes de choc. Quiconque a vu un Ogryn enragé arracher la tête d'un marine renégat d'un simple uppercut ne remet plus en question la valeur de ces grands dadais.

On ne peut pas dire que les Ogryns ne sont pas limités. Leur équipement doit être simple d'utilisation et très solide, car tout ce qu'ils ont à portée de main risque de servir brièvement et violemment de massue improvisée. On a également dû adapter des limiteurs de rafale sur leurs fusils Ripper, afin d'éviter que trente secondes d'euphorie pétaradante laissent les Ogryns à court de munitions avant même que la bataille commence. Il en faut peu pour qu'ils s'embrouillent, mieux vaut donc leur donner des instructions concises. Leur manque d'hygiène en fait une compagnie très déplaisante pour les gardes lors des longues semaines de confinement des voyages Warp. Néanmoins, une fois endoctrinés, ils sont d'une loyauté absolue – l'autre élément constitutif de leur efficacité, avec la force et l'endurance.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Ogryn	4	3	5	5	3	2	3	6	5+
Ogryn Bone 'ead	4	3	5	5	3	2	4	7	5+

TYPE D'UNITÉ: Les Ogryns sont de type **infanterie**, les Ogryn Bone 'eads de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Armure Flak (p.64), fusil Ripper (p.62), grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES:

Marteau de fureur, obstiné, très massif.



BULLGRYNS

Les Bullgryns sont vêtus d'armures Carapace sur-mesure, et dotés d'armes d'assaut rudimentaires afin de tirer profit de la stature et de la résistance des abhumains. Certains sont équipés de masses énergétiques et de boucliers semblables à des rondaches comparés à leur gabarit; toutefois, leurs marques de fabrique restent les mantelets portatifs, qu'ils peuvent verrouiller ensemble pour former une ligne de défense mouvante. Ces unités fournissent un couvert mobile à leurs camarades, qui progresse avec eux sur le champ de bataille en absorbant un grand volume de tirs en chemin.

Les Ogryns prennent leur rôle protecteur très au sérieux et formeront la ligne au moindre coup de feu, ce qui peut se révéler gênant dans les tranchées bondées. Toutefois, les gardes qui avancent à l'abri d'une escouade de Bullgryns oublient rapidement ces menus incidents. Il va sans dire que le taux de pertes est élevé parmi les abhumains eux-mêmes, mais les véritables bombardements à courte portée que déchargent les gantelets Grenadier des Ogryns exercent une vengeance brutale et immédiate. L'ennemi chancelle et se remet du choc uniquement pour voir les porteurs de masses énergétiques le charger et le réduire en pulpe.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Bullgryn	4	3	5	5	3	2	3	6	4+
Bullgryn Bone 'ead	4	3	5	5	3	2	4	7	4+

TYPE D'UNITÉ: Les Bullgryns sont de type **infanterie**, les Bullgryn Bone 'eads de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Armure Carapace (p.64), gantelet Grenadier (p.61), grenades frag, mantelet (p.63).

RÈGLES SPÉCIALES:

Marteau de fureur, obstiné, très massif.

ROUGH RIDERS

Dans une galaxie dominée par d'énormes machines de guerre, d'aucuns voient la cavalerie classique (c'est-à-dire à cheval) comme un anachronisme, mais les Rough Riders démentent cette perception. Généralement recrutées parmi les populations des mondes sauvages ou féodaux, comme Attila, ces unités emploient leur héritage de cavaliers experts pour assumer des rôles tactiques variés au sein de la Garde Impériale. Ces hommes farouches et leurs destriers tout aussi irascibles se déplacent beaucoup plus vite que l'infanterie, même en terrain accidenté, et accomplissent donc des missions d'éclaireurs aussi bien que de contre-attaque.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Rough Rider Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Les Rough Riders sont de type **cavalerie**, les Rough Rider Sergeants de type **cavalerie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :

Armure Flak (p.64), lance de chasse (p.62), pistolet laser, arme de corps à corps, grenades antichars, grenades frag.



SENTINEL

Le Sentinel est un agile marcheur de combat employé pour remplir des missions de reconnaissance en terrain dense et fournir des tirs de soutien rapproché à l'infanterie. Grâce à sa maniabilité surprenante, le Sentinel peut franchir des terrains que les autres blindés sont forcés de contourner. Les Scout Sentinel, au blindage plus léger, opèrent en avant de la ligne de front principale, où ils tendent des embuscades et lancent des attaques chirurgicales. Les Armoured Sentinel, au cockpit clos, jouent un rôle différent, en troquant l'agilité contre une résilience supérieure et un éventail d'armes lourdes élargi pour lutter contre les chars ennemis.

	[Blindage]								
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC
Scout Sentinel	3	3	5	10	10	10	3	1	2
Armoured Sentinel	3	3	5	12	10	10	3	1	2

TYPE D'UNITÉ :

Les Armoured Sentinel sont de type **véhicule (marcheur)**, les Scout Sentinel de type **véhicule (découvert, marcheur)**.

ÉQUIPEMENT : Multi-laser.

RÈGLES SPÉCIALES (Scout Sentinel) :

Mouvement à couvert, scouts.



TANKS LEMAN RUSS



Le châssis Leman Russ est la manifestation mécanique d'une déclaration d'intention conquérante. Il constitue le pilier des forces blindées de la Garde Impériale, un bloc d'acier et d'intolérance dont l'avance inexorable a laminé des milliards d'ennemis de l'Imperium.

Le Leman Russ pallie avantageusement son défaut de vitesse par la force brute et la durabilité. Les tirs ennemis crépitent sur son blindage épais de plusieurs pouces comme la pluie sur une vitre. Avec sa tourelle, ses affûts latéraux et son arme de coque, le Leman Russ emporte assez de puissance de feu pour pilonner n'importe quel ennemi jusqu'à le soumettre. La simplicité de sa conception facilite sa production à grande échelle, ce qui permet à l'Imperium d'en aligner facilement des compagnies entières, qui iront ensevelir l'ennemi sous des vagues irrésistibles de fureur mécanisée.

Les compagnies de Leman Russ jouent un rôle clé dans la stratégie impériale, et les plus vastes offensives de blindés impliquent des formations larges de plusieurs milles qui broient tout devant elles comme un raz-de-marée de métal. Néanmoins, il arrive souvent que ces compagnies soient scindées en escadrons pour soutenir l'infanterie et l'artillerie. La présence d'un seul Leman Russ raffermir le moral des fantassins de la Garde Impériale, tandis que tout un escadron de ces brutes mécaniques apporte un potentiel de destruction impressionnant. Ces formations peuvent monter en pointe d'une attaque de grande envergure, réduire une percée ennemie en cimetière d'épaves, ou assurer la protection d'une compagnie d'artillerie. Avec ses nombreuses variantes, le Leman Russ est un des outils les plus polyvalents et les plus mortels de l'arsenal de la Garde Impériale.

LEMAN RUSS BATTLE TANK

Les options d'armes variées et l'obusier du Leman Russ standard assurent qu'il peut abattre presque toutes les cibles imaginables.

	[Blindage]				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Leman Russ Battle Tank	3	14	13	10	3

TYPE D'UNITÉ:
Véhicule (char, pesant).

ÉQUIPEMENT:
Bolter lourd, obusier, fumigènes, projecteur.



LEMAN RUSS EXTERMINATOR

L'Exterminator est pourvu d'un redoutable autocanon jumelé; ses cibles de prédilection sont les véhicules légers et l'infanterie adverses.

	[Blindage]				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10	3

TYPE D'UNITÉ:
Véhicule (char, pesant).

ÉQUIPEMENT: Autocanon Exterminator (p.61), bolter lourd, fumigènes, projecteur.



LEMAN RUSS VANQUISHER

Le Vanquisher se caractérise par un long canon antichar; il est très prisé par les Tank Commanders.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10	3

TYPE D'UNITÉ:
Véhicule (char, pesant).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd, obusier Vanquisher (p. 62), fumigènes, projecteur.



LEMAN RUSS ERADICATOR

Le canon Nova de l'Eradicator produit des ondes de choc irradiées qui réduisent les cibles retranchées en tas de cendre fumants.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Leman Russ Eradicator	3	14	13	10	3

TYPE D'UNITÉ:
Véhicule (char, pesant).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd, canon Nova Eradicator (p. 60), fumigènes, projecteur.



LEMAN RUSS DEMOLISHER

La terrible puissance de l'armement principal du Demolisher en fait le roi incontesté des canonnades à courte portée.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11	3

TYPE D'UNITÉ:
Véhicule (char, pesant).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd, canon de siège Demolisher (p. 60), fumigènes, projecteur.



LEMAN RUSS PUNISHER

Le Punisher est une variante dépourvue de toute délicatesse qui s'en tient au principe simple de truffer sa cible d'une dose de plomb maximale.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Leman Russ Punisher	3	14	13	11	3

TYPE D'UNITÉ:
Véhicule (char, pesant).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd, canon gatling Punisher (p. 62), fumigènes, projecteur.



LEMAN RUSS EXECUTIONER

Les armes à plasma de ce char renferment la puissance d'une petite étoile.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Leman Russ Executioner	3	14	13	11	3

TYPE D'UNITÉ:
Véhicule (char, pesant).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd, canon à plasma Executioner (p. 60), fumigènes, projecteur.



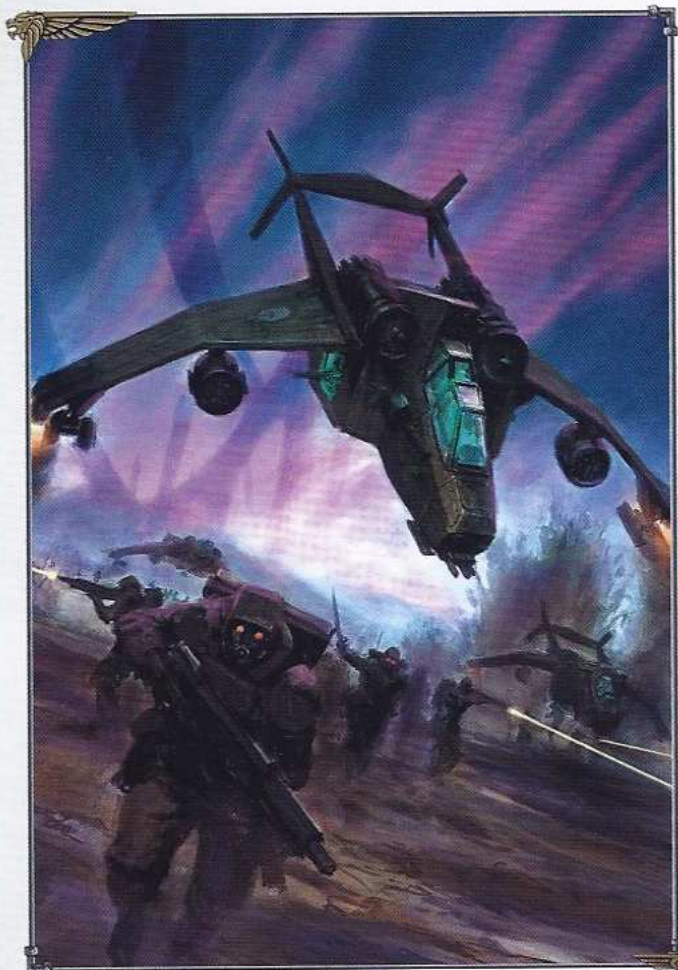
VALKYRIE & VENDETTA

Le transport d'assaut Valkyrie et l'escorte Vendetta, les confrères bimoteurs de la Garde Impériale, sont des aéronefs d'attaque très bien armés pour faire face aux rigueurs des champs de bataille du 41^e millénaire. Le blindage résistant et la charge utile polyvalente du châssis du Valkyrie s'allient aux puissants moteurs et au comportement stable de l'appareil pour en faire un choix très populaire, à même de remplir un large de spectre de missions de combat.

Doté d'une capacité de transport de troupes égale à celle de l'omniprésent Chimera, le Valkyrie sert souvent à redéployer rapidement des escouades d'infanterie. Frapper un objectif clé à l'appui d'une formation de Tempestus Scions, combler une brèche dans les lignes en débarquant une bande de Veterans à la mine patibulaire, voire convoier en urgence un état-major: tout cela, entre autres choses, constitue le lot quotidien du Valkyrie. Le Vendetta, quant à lui, sacrifie la moitié de sa capacité de transport pour accueillir des réservoirs et des servo-capaciteurs supplémentaires. Certes, les passagers sont exposés à un vacarme et à une chaleur étouffants, mais les gains substantiels en termes de puissance de feu obtenus grâce à ces modifications le valent bien. La tête et les ailes du Vendetta se retrouvent pourvues de batteries de canons laser, ce qui lui permet de prendre en chasse les blindés et les bêtes monstrueuses.

À quelques rares exceptions près, la plupart des formations de la Garde Impériale se voient attacher temporairement des escadrilles de Valkyrie et de Vendetta. En effet, ces appareils sont avant tout la propriété de la Marine Impériale. Toutefois, dans le cadre d'opérations terrestres sur le long terme, ils sont généralement repeints aux couleurs de leur régiment de rattachement, et les pilotes rendent compte directement à l'officier supérieur du bataillon.

Grâce à des réacteurs vectoriels qui permettent des décollages et des atterrissages à la verticale, ces appareils peuvent prendre part aux ballets des duels aériens à basse altitude, ou tout simplement planer sur place tandis que leurs passagers débarquent en descendant en rappel. Solution alternative, tous les Valkyrie et les Vendetta emportent assez de grav-chutes pour tous les soldats embarqués, permettant des déploiements à haute vitesse qui, s'ils sont très risqués, constituent un excellent atout tactique. Ces aéronefs ont une longue histoire de service aux côtés de régiments d'infanterie et de blindés, au point que certains gardes les appellent les Ailes de l'Empereur. Il ne fait aucun doute que ceux qui ont vu un Carnifex enragé se faire couper en deux par les canons laser d'un Vendetta, ou qui se sont élevés au-dessus d'une vague d'orks en montant dans la cabine d'un Valkyrie, nourrissent un profond respect pour ces appareils.



Blindage

	CT	Av	Fl	Arr	PC
Valkyrie	3	12	12	10	3
Vendetta	3	12	12	10	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (aéronef, stationnaire, transport).

ÉQUIPEMENT:

Valkyrie: 2 missiles Hellstrike (p. 61), multi-laser, blindage renforcé, projecteur.

Vendetta: 3 canons laser jumelés, blindage renforcé, projecteur.

TRANSPORT

Capacité de transport: Valkyrie: 12 figurines.
Vendetta: 6 figurines.

Postes de tir: Aucun.

Points d'accès: 1 sur chaque flanc et 1 à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES:

Grav-chute: Si un Valkyrie ou un Vendetta s'est déplacé de plus de 6", les passagers peuvent quand même débarquer, mais doivent alors suivre la procédure suivante. Désignez un point que le Valkyrie ou le Vendetta a survolé à ce tour et déployez l'unité embarquée comme si elle *frappait en profondeur* sur ce point. Si elle dévie, chaque figurine doit immédiatement effectuer un test de *terrain dangereux*. S'il est impossible de déployer ne serait-ce qu'une des figurines, l'unité est détruite.

HYDRA

Qu'il s'agisse d'affronter des chasseurs xenos rapides comme l'éclair ou des monstruosités démoniaques aux ailes membraneuses, le tank de DCA Hydra possède l'armement idéal pour vider le ciel des ennemis en vol. Les esprits logiques prédictifs de l'Hydra détectent et se verrouillent sur les cibles avec la ténacité d'un animal prédateur. Les chargeurs automatiques s'enclenchent comme la tourelle pivote en mugissant et que les autocanons se relèvent avant de tonner en quadrillant l'air d'obus traçants. Rares sont les cibles aériennes – d'origine surnaturelle ou non – qui survivent une fois qu'elles se trouvent dans les viseurs d'un Hydra.

Bien que l'Hydra soit suffisamment protégé pour encaisser un volume honnête de dommages, il a été conçu comme un véhicule d'appui, non comme un char d'assaut destiné à opérer en première ligne. Face à des cibles terrestres, l'Hydra dispose d'options limitées pour sa propre défense et peut être submergé par un assaut déterminé. Toutefois, il est attaché à des formations d'infanterie ou de blindés, il vaut vraiment son pesant d'acier. Un seul Hydra peut déclencher une tempête antiaérienne qui assomme l'aviation adverse de son poing d'adamantium. Si ils sont plusieurs à ouvrir le feu, les appareils ennemis tombent comme des mouches. Et s'il y a assez de fantassins ou de chars pour les préserver des attaques directes, les Hydra peuvent concentrer leurs efforts sur le nettoyage de l'espace aérien.

Pour la plupart des hommes de la Garde – artilleurs, tankistes ou simples fantassins –, le son strident de l'approche d'un appareil ennemi suscite une frayeur absolue. Lorsque l'ombre d'ailes monstrueuses les avale, ils ont peu de moyens de défense en dehors de la prière. Ainsi, à leurs yeux, l'Hydra est un signe favorable. Ce véhicule a gagné des surnoms comme "sauveur d'acier", ou plus familièrement "tue-mouches", et est toujours traité avec déférence par les gardes. De nombreux régiments ont coutume de toquer du poing à la coque d'un Hydra avant la bataille; cet "éveil de l'ange", comme les hommes l'appellent, est un rituel accompli dans un silence solennel, visant à attiser la vigilance de l'esprit de la machine pour la bataille à venir. La popularité des Hydra rejaillit sur leurs équipages, qui jouissent d'un statut proche de celui de héros du peuple auprès de leurs camarades, et trouveront une place près du feu de camp de n'importe quelle escouade. Certains canonnières se délectent de cette considération et de la montée d'adrénaline liée à leur devoir, alors que d'autres supportent mal le poids de cette responsabilité, mais peu sont assez bêtes pour croire que la camaraderie qu'on leur témoigne est totalement désintéressée.

Quelle que soit l'attitude qu'adoptent leurs équipages, les Hydra peuvent faire la différence entre une victoire et une défaite. Sur Sarentos III, lors de la bataille de la mer de Sable, le 1652^e Cadian Cuirassé avait pour tâche de briser les lignes des nécrons. Les escadrons de Leman Russ du 1652^e fendirent les dunes et cinglèrent leurs ennemis non-morts sous une terrible pluie de feu. Des geysers de sable carmin jaillirent haut dans le ciel comme la ligne nécron se désintégrait sous l'effet de la charge des tankistes. Puis vinrent les faucheurs. Plusieurs escadrilles apparurent dans une



cacophonie de jets-répulseurs hurlants, et commencèrent à ratisser les chars impériaux avec les faisceaux aveuglants de leurs rayons de mort. Une colonne de flammes et de fumée noire s'éleva lorsque le premier Leman Russ explosa, suivi d'un autre. Il sembla un instant que le 1652^e était voué à être piteusement repoussé. Or, le Commandeur avait passé son propre appel de renforts, et derrière la crête d'une dune, on distingua les volutes de poussière que soulevaient les chenilles de trois Hydra. Les chars de DCA marquèrent leurs cibles et ouvrirent le feu, emplissant le ciel de sillons lumineux. L'un après l'autre, les chasseurs nécrons furent criblés d'obus; leur coque s'enveloppait d'éclairs verts comme ils chutaient vers les dunes, où ils s'abîmaient en explosant avec une force prodigieuse. Lorsque le dernier appareil ennemi se désengagea, les chars encore indemnes du 1652^e reprirent le chemin de la victoire, désormais couverts par les autocanons attentifs et appliqués des Hydra.

[Blindage]					
CT	Av	FI	Arr	PC	
Hydra	3	12	10	10	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, découvert).

ÉQUIPEMENT: 2 autocanons Hydra jumelés (p. 61), bolter lourd, fumigènes, projecteur.

BASILISK

Quand la Garde Impériale part en guerre, c'est au son des batteries de Basilisk, dont le fracas est synonyme de villes rasées et de mondes dévastés. Instantanément reconnaissable au long tube de son canon Earthshaker, le Basilisk se targue d'une portée prodigieuse.

Avec leur puissance de feu combinée et leur allonge, les formations de ce type de chars représentent un des outils les plus fiables et les plus meurtriers à la disposition du haut commandement. Elles peuvent pratiquer des brèches béantes dans les lignes adverses afin de faciliter l'assaut décisif. Même les plus puissants bastions sont réduits en simples gravats après des jours de bombardement consécutifs. Les manœuvres ennemies sont entravées par des barrages d'explosions qui progressent en ne laissant derrière eux que des cratères jonchés de corps et d'épaves. Les menaces rapides ou furtives comme les pillards eldars noirs ou les bêtes éclairseuses tyranides se retrouvent privées de leurs atouts hors du commun une fois prises dans des champs de tir de plusieurs kilomètres de large. Surtout, le pilonnage à longue portée par les Basilisk peut éliminer sans risque les menaces trop puissantes ou trop corruptrices pour que les troupes les affrontent de près. Biotitans, vagues de démons piaillants, ou bien exo-armures Tau capables d'atomiser les blindés, rien de tout cela ne résiste aux bons soins insistants de l'artillerie.

Seuls ou en batteries, les Basilisk sont fréquemment détachés de leur formation d'origine pour être affectés aux régiments d'infanterie ou de blindés. De la sorte, les pièces d'artillerie individuelles peuvent accomplir les mêmes tâches qu'en unités constituées, mais à l'échelle tactique. Face à la bouche d'un Basilisk, les vagues d'orks beuglants disparaissent dans un orage d'acier. Les fortifications s'ouvrent aux assauts des vagues de gardes. Les chars d'assaut hérétiques hérissés de pointes deviennent des épaves disloquées, tandis que des guerriers xenos normalement capables de massacrer les gardes sans peine sont mis en pièces par les pluies d'obus. Peu importent les capacités exorbitantes dont l'ennemi peut être nanti, ses dons déviants ne valent rien face à une puissance de feu qui fait vibrer le sol lui-même.

Identifiez votre cible. Concentrez votre feu sur elle à l'exclusion de toute autre. Une fois qu'elle est détruite, choisissez une autre cible. Ainsi s'assure-t-on la victoire!

- TACTICA IMPERIUM

Les fantassins de la Garde Impériale profitent grandement de la présence d'un Basilisk affecté à leur soutien. Cela, au point que de nombreux régiments considèrent comme un signe de bonne fortune de se voir assigner une pièce d'artillerie. Pour autant, nul n'oublie qu'il s'agit d'un arrangement mutuellement bénéfique. La galaxie grouille d'ennemis capables de venir à bout promptement d'un engin aussi lent en combat rapproché. Une bonne pincée d'infanterie pour empêcher les xenos de venir gratter la coque, voilà ce qui peut sauver la vie des artilleurs impériaux.

Depuis l'aube de l'Imperium, les Basilisk ont prouvé leur utilité, encore et toujours. Au siège de Kanza, ce sont les batteries de Basilisk qui ont abattu les portes de la forteresse Sans Fin dans un déluge de feu, libérant le passage pour que les colonnes de tanks emportent la décision. Pendant le Blitz de Jourgol, quand le titan félon *End of Days* perça les lignes vostroyanes et détruisit le Leviathan de commandement du haut maréchal Gostov, ce fut un pilonnage en tir tendu de Basilisk qui abattit les boucliers de la monstrueuse machine-démon et la mit à genoux. Quel que soit l'ennemi, les commandants de la Garde Impériale savent qu'il n'existe aucun problème qui ne puisse être résolu par une bonne dose d'artillerie.



Blindage

CT Av Fl Arr PC

Basilisk

3 12 10 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, découvert).

ÉQUIPEMENT: Canon Earthshaker (p. 60), bolter lourd, projecteur, fumigènes.

WYVERN

La pièce d'artillerie automotrice blindée Wyvern troque les autocanons antiaériens de l'Hydra contre une paire de mortiers Stormshard jumelés. Ce tank fait merveille dans l'environnement confiné des combats urbains, en faisant pleuvoir un déluge de shrapnels sur les malheureux fantassins ennemis sans jamais devoir s'exposer lui-même aux ripostes.

Le Wyvern traque en permanence les concentrations d'infanterie ennemies à l'aide d'un système d'acquisition dérivé de celui de l'Hydra. Son esprit de la machine est réputé pour son caractère malicieux, car il recherche activement les ennemis les plus entassés ou les plus vulnérables, et il n'est pas rare qu'il ouvre le feu en dépit des ordres de son équipage. Les mortiers Stormshard du véhicule projettent alors des grappes d'obus dans les airs avec un rugissement caractéristique. Ce bruit terrorise les forces ennemies confrontées aux batteries de Wyvern en terrain dense, car il est invariablement suivi par le sifflement de ces mêmes obus, le claquement roulant de leurs détonations et les cris lancinants des victimes mourantes ou mutilées.

"Ces charmeurs de grox se cachent dans les arbres?
C'est ce qu'on va voir!"

- SÉNÉCHAL ARTILLEUR BROMNER, WYVERN "RAIN OF ABSOLUTION"

Là où le Basilisk offre une puissance brute capable d'abattre de grandes machines de guerres, le Wyvern se spécialise dans le bombardement de saturation de zones à courte portée. Il est fait pour noyer l'ennemi sous une pluie de fer et de feu auquel rien n'échappe dans son aire d'effet. Une batterie de Wyvern peut remplir un boulevard d'un nuage de mort sifflante, martelant sans répit les fantassins adverses jusqu'à ce qu'il n'en reste que des flaques grumeleuses et des filets de fumée. Les victimes ne peuvent espérer se réfugier à couvert, car les obus à trajectoire plongeante détonent au-dessus du sol pour mieux diffuser leurs fragments sous tous les angles. Le sous-bois est réduit en cure-dents, et les barricades transformées en passoirs. Quand l'air lui-même s'emplit soudain de métal et de sang, un cratère, une tranchée ou un trou individuel ne représente pas un abri, mais une tombe.

Dans une galaxie où tant d'ennemis de l'Humanité inspirent aux simples soldats un sentiment d'impuissance, une arme aussi efficace est très populaire au sein des troupes. Rien ne restaure davantage la foi des gardes impériaux que de voir les arrogants eldars ou les terrifiants démons se débattre avec une frénésie impuissante sous les coups de pilon d'un Wyvern. Ce char vaut son pesant d'or ne serait-ce que pour le spectacle de l'ennemi à la fois anéanti et avili.

Le Wyvern est très polyvalent pour une pièce d'artillerie autopropulsée; on peut certes le concentrer en formations d'envergure, mais il est tout aussi commode de le détacher auprès d'une petite unité. Un simple Wyvern peut fournir sans délai un appui feu salvateur à un peloton d'infanterie, pour repousser des vagues d'assaut ennemies qui, sans cela, balaieraient d'un coup les soldats impériaux. Déployés en



renfort d'autres chars, les Wyvern tiennent efficacement en échec les assaillants qui, sans eux, profiteraient des couverts pour venir s'en prendre aux flancs et à l'arrière des véhicules.

Les Wyvern peuvent frapper directement les concentrations ennemies pour dégager un axe de progression, ou étaler leur feu en un tir d'interdiction de zone, afin d'obliger les défenseurs les plus tenaces à quitter leurs positions sous peine de mort. Les équipages de Wyvern expérimentés peuvent même anéantir les cibles ultrarapides comme les motojets, anticipant leur trajectoire de sorte que les obus détonent en l'air au moment de leur passage. À chaque coup au but de ce genre, l'esprit de la machine du Wyvern grogne de satisfaction, tout en cherchant sans attendre sa prochaine victime parmi les retours de ses senseurs.

	[Blindage]				
	CT	Av	FI	Arr	PC
Wyvern	3	12	10	10	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, découvert).

ÉQUIPEMENT: 2 mortiers Stormshard jumelés (p. 62), bolter lourd, projecteur, fumigènes.

MANTICORE

L'histoire de la machine de siège Manticore remonte aux premiers jours de l'Imperium. Jadis, cette pièce d'artillerie puissante disposait de tout un choix de munitions. Depuis, le Manticore a perdu en polyvalence à mesure que les mondes-forges tombaient et que le savoir technologique disparaissait sous le voile de la mythologie. Bien qu'il existe encore certaines variantes dans des coins perdus de l'Imperium, la dotation standard du Munitorum pour les Manticore consiste en quatre fusées Storm Eagle. Ces munitions sont de loin les plus dévastatrices de l'armement dont le Manticore dispose encore, et elles ont prouvé leur capacité à infliger des dommages décisifs à n'importe quel ennemi.

Chaque roquette Storm Eagle est un arsenal en soi. Propulsée par un moteur à simple étage et munie d'augures de guidage et de détonation, elle permet des pilonnages à très longue portée. La charge militaire proprement dite se compose de grappes concentriques de sous-munitions explosives, ointes d'onguents sacrés du Mechanicus et marquées des Cent Cantiques de la Colère manuscrits. Après avoir pris son essor sur un pilier de feu, la roquette Storm Eagle s'abat sur sa cible tel un ange vengeur. Rien qu'à entendre le sifflement sinistre de la fusée, l'ennemi se souille de terreur, ou fuit éperdument dans une vaine tentative d'échapper à son destin. En arrivant à la verticale de la cible, l'ogive bénite libère et épand sa cargaison de bombelettes sur une vaste zone. Les chars sont

retournés ou aplatis par l'onde de choc d'un immense tapis d'explosions. Les fantassins qui ne sont pas désintégrés sont projetés dans les airs, et leurs corps noircis retombent autour de la zone dévastée comme autant d'horribles feuilles mortes. Le courroux assourdissant de la roquette vengeresse ne laisse que cendres et désolation après son passage.

Nonobstant son indéniable puissance, le Manticore est une machine ancienne et susceptible, dont les caprices imposent une maintenance très lourde. Le rechargement d'un Manticore exige des heures de soins attentifs et continus de la part d'une équipe d'Enginseers et de Servitors spécialisés. Un tel processus ne peut en aucun cas être accompli sur le terrain, ce qui limite sévèrement le nombre de tirs disponibles. Autre problème, les châssis de Manticore existants remontent à une antiquité si lointaine que leur esprit de la machine est devenu atrabilaire et caractériel. Si les conditions ambiantes ne sont pas au goût du char, ou si ses systèmes ne sont pas traités avec égards, le Manticore devient volontiers contrariant. Il ignore obstinément les ordres de mise à feu, et les roquettes Storm Eagle se mettent à retomber inertes ou à dévier plus que de raison. L'équipage d'un Manticore a coutume de s'incliner devant sa machine avant et après le combat, de lui demander la permission d'ouvrir le feu, et plus généralement d'entretenir un climat de révérence superstitieuse afin d'amadouer leur capricieuse monture de métal, mais les difficultés persistent.

En dépit du caractère versatile du Manticore, les officiers supérieurs considèrent que les résultats potentiels justifient amplement son utilisation. Le Munitorum estime, à juste titre, qu'un seul Manticore équivaut à une batterie entière d'un autre type d'artillerie. Quand un régiment de la Garde Impériale bénéficie d'un appui blindé, les officiers emploient généralement le Manticore qui leur est alloué en tant qu'arme psychologique, pour infliger un coup fatal au moment le plus décisif de l'affrontement.

[Blindage]

CT Av FI Arr PC

Manticore 3 12 10 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd, projecteur, fumigènes, roquettes Storm Eagle (p.62).

RÈGLES SPÉCIALES:

Munitions limitées: Un Manticore porte un râtelier de 4 roquettes Storm Eagle. Le Manticore ne peut lancer qu'une seule de ces roquettes à chacune de ses phases de Tir. De plus, chaque roquette Storm Eagle inutilisée compte comme une arme distincte en cas de dégât *arme détruite*. Notez chaque roquette Storm Eagle tirée ou détruite: une fois que le Manticore est à court de roquettes, il ne peut plus en lancer jusqu'à la fin de la partie.



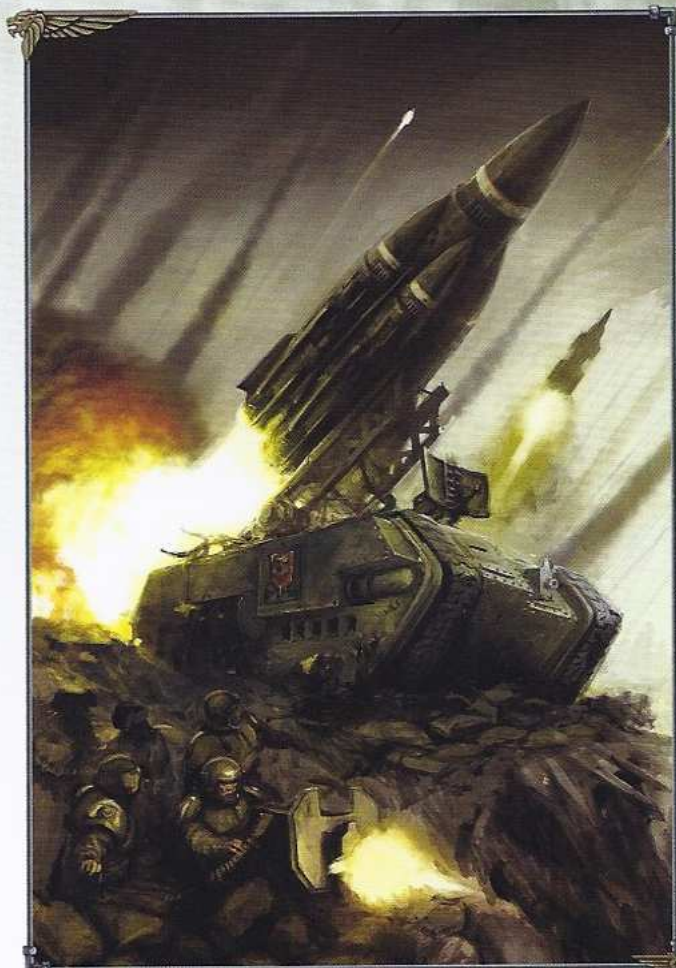
DEATHSTRIKE

L'arsenal de la Garde Impériale contient une poignée d'armes si destructrices que le simple fait d'autoriser leur mise en œuvre sans motif clair et incontestable est un crime majeur. Le Munitorium classe ces armes sous le terme "Artillerie Extremis". Le plus éminent de ces engins de destruction massive est le lanceur de missile balistique Deathstrike.

En tant que missile intercontinental au format conséquent, le Deathstrike peut se targuer d'une portée et d'un potentiel destructeur considérables. Il peut faire s'abattre la colère de l'Empereur sur des cibles situées aux antipodes, sous la forme de diverses charges plus horribles l'une que l'autre. Malgré tout, son emploi a connu un certain déclin. Pour déployer un seul lanceur de missile Deathstrike, il faut mobiliser des ressources démesurées, et endurer des mois de tracasseries administratives et religieuses. La lenteur du véhicule rend son utilisation délicate, d'autant que le Deathstrike requiert souvent une escorte car il offre à l'ennemi une cible tentante et relativement fragile. Aux yeux du Munitorium, les contraintes logistiques interdisent tout simplement son utilisation, hormis en cas d'extrême nécessité.

Malgré tout, le lanceur de missile Deathstrike est souvent sur le terrain, en vertu de sa polyvalence et de sa formidable force d'impact. Un simple lancement réussi peut se traduire par la destruction d'un titan adverse, dans l'explosion aveuglante du propre réacteur à fusion de l'immense machine. Grâce à une frappe de Deathstrike, on peut diffuser des virus mortels au cœur d'une armée, ou décapiter la structure de commandement ennemie dans un holocauste de plasma, ou bien briser le moral d'un ennemi éprouvé par des attaques imparables, pareilles à la colère céleste. La pire munition de toutes est le vénéré missile Vortex. Sa charge déchire la réalité elle-même pour créer une vague bouillonnante d'énergie Warp qui garantit l'annihilation de tout ce qu'elle touche. Les ogives Vortex sont si rares et si précieuses que quiconque en lance une de manière irréfléchie ou inappropriée est passible d'exécution sommaire.

Signe de la dureté de l'époque que l'Imperium traverse, une tactique particulièrement brutale est apparue, qui remet le Deathstrike au goût du jour. Les lanceurs se tapissent hors de vue juste derrière les lignes impériales, et attendent leur heure. Quand les forces ennemies sont sur le point d'accomplir une percée catastrophique, ou si une cible suffisamment juteuse se présente, le commandement envoie des vagues d'infanteries pour fixer l'ennemi. Les lanceurs de missiles reçoivent l'ordre d'envoyer sans délai leurs Deathstrike pile aux coordonnées de l'affrontement. La terrible onde de choc des missiles immole alors l'ami comme l'ennemi, sans discrimination. De telles mesures, impitoyables et désespérées, rappellent qu'en cette heure tragique, la survie de l'Humanité justifie tous les sacrifices.



TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd, projecteur, fumigènes, missile Deathstrike (p.60).

RÈGLES SPÉCIALES:

Arme hors du commun: Un missile Deathstrike ne peut pas être détruit par un dégât *arme détruite*, juste retardé. De plus, un dégât *équipage secoué* ou *équipage sonné* n'empêche pas de lancer un missile Deathstrike (voir ci-dessous).

L'heure est proche: Le lanceur de missile Deathstrike ne peut ni tirer au premier tour de la partie, ni tirer à un tour où il s'est déplacé. Outre ces conditions, à la phase de Tir, si vous souhaitez lancer le missile Deathstrike, jetez 1D6 et appliquez au résultat les modificateurs suivants:

- Chaque tour de jeu complet consécutif durant lequel le lanceur de missile Deathstrike ne s'est pas déplacé: +1.
- Chaque dégât *arme détruite* appliqué au missile Deathstrike lui-même: -1.

Si le total est supérieur ou égal à 4, le missile Deathstrike peut être lancé. Notez qu'un résultat de 6 naturel autorise le lancement quels que soient les modificateurs négatifs.

Blindage

CT Av Fl Arr PC

Deathstrike

3 12 12 10 3

HELLHOUND

Sacrifiant la capacité de transport de la Chimera au profit de moteurs plus puissants et de réservoirs de promethium, le Hellhound porte un monstrueux lance-flammes en tourelle qui projette un fluide à combustion spontanée. Généralement déployé en terrain dense, le Hellhound déloge très facilement l'infanterie des bunkers et autres retranchements. L'air siffle et gronde quand le canon Inferno du Hellhound allume son brasier chimique. La graisse prend feu et les munitions explosent tandis que les fantassins ennemis s'égaillent en hurlant, transformés en véritables torches. Les survivants éperdus s'enfuient en désordre à travers la fumée âcre.

Le seul handicap notable du Hellhound est la portée limitée de son armement primaire, ce qui l'oblige à se hasarder au plus près de l'ennemi. Sachant qu'un Hellhound en ordre de combat est une véritable bombe incendiaire chenillée, on comprend aisément que la plupart des équipages de Hellhound se composent de troupes pénales ou de volontaires passablement dérangés, et de tels hommes tirent une fierté perverse de leur réputation. À force d'être aux premières loges quand les hérétiques et les xenos se consomment dans le brasier de la justice impériale, les équipages de Hellhound finissent par assimiler leur mission à un devoir religieux. Cette piété pyromane est synonyme de témérité fataliste, mais aussi d'efficacité enthousiaste et meurtrière.



DEVIL DOG

Chez le Devil Dog, l'armement principal du Hellhound fait place à un canon à fusion trapu. Le nom du char vient du sifflement aigu que produit cette arme, laquelle permet au Devil Dog d'affronter des cibles bien plus lourdement blindées que lui-même. De fait, les équipages de Devil Dog se voient souvent comme des traqueurs de gros gibier, rompus à la chasse aux chars comme aux fantassins exceptionnellement résistants. Un ennemi engagé dans une campagne prolongée en terrain dense contre la Garde Impériale apprend à redouter la silhouette compacte du Devil Dog. S'il ne fait pas preuve de cette crainte salutaire, il risque de voir ses véhicules réduits en scories par ce chasseur de chars rapide et agressif.

"Nous avons regardé les hérétiques brûler dans leur bunker jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que cendres dans le vent. C'était beau, sergent, juste... beau."

- ARTILLEUR "CARBO" HENNESSEY, IX^e BLINDÉ DE CATACHAN

BANE WOLF

Variante du Hellhound à la simplicité trompeuse, le Bane Wolf n'est pas chargé de promethium mais d'un gaz extrêmement toxique et corrosif. L'Adeptus Biologis certifie que ce produit est nocif pour pratiquement toutes les formes de vie de la galaxie. La substance en question, diffusée en jets sifflants via la buse du canon chimique, attaque la chitine comme la céramite en quelques microsecondes. Les cibles se dissolvent sans espoir, leur sang bouillonne et leurs organes se liquéfient alors que leur chair s'ouvre en lésions béantes avant de se détacher de leurs os érodés. Il ne reste bientôt des victimes que des flaques de soupe organique dont les derniers grumaux sont malaxés sous les chenilles du char. Les équipages de Bane Wolf sont taciturnes et ne se mêlent pas aux autres troupes. En effet, ils sont aussi susceptibles de réprimer des soulèvements de cultistes que d'affronter des menaces xenos, et l'emploi du canon chimique sur des humains, aussi vils qu'ils soient, est un spectacle éprouvant. Il faut être un nihiliste endurci pour servir une arme aussi terrifiante et dont les effets sont visibles d'aussi près.

	Blindage				
	CT	Av	FI	Arr	PC
Hellhound	3	12	12	10	3
Devil Dog	3	12	12	10	3
Bane Wolf	3	12	12	10	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, rapide).

ÉQUIPEMENT:

Hellhound: Bolter lourd, canon Inferno.

Devil Dog: Bolter lourd, canon à fusion (p. 61).

Bane Wolf: Bolter lourd, canon chimique (p. 60).

COMMISSAR YARRICK

HÉROS DE LA RUCHE HADES

Le Commissar Yarrick est un héros impérial sans pareil. Pendant la Deuxième Guerre d'Armageddon, alors que la chute de la ruche Hades semblait inévitable, Yarrick rallia ses défenseurs face aux hordes du seigneur de guerre ork Ghazghkull Thraka. Yarrick galvanisa ses troupes par son courage et sa ténacité, leur permettant de supporter de terribles souffrances et d'enfin vaincre malgré leurs pertes.

"Héros d'Armageddon ! Vous avez résisté à l'horrible sauvagerie des orks, et à présent vous n'avez plus rien à en craindre. Levez haut l'étendard noir de la vengeance, car la victoire sera à nous !"

- COMMISSAR YARRICK, ULTIME HARANGUE AUX DÉFENSEURS D'ARMAGEDDON

Le corps de Yarrick a beau être un patchwork de cicatrices et de bioniques, le vieux Commissar ne se laisse pas abattre. C'est en affrontant l'énorme chef de guerre Ugulhard, lors du combat décisif pour la ruche Hades, que Yarrick perdit un bras. Il prit la tête de l'ork en échange, et remplaça son membre perdu par la propre pince énergétique d'Ugulhard. Après avoir perdu un œil lors d'un furieux échange de tirs, Yarrick le fit remplacer par un puissant laser, pour concrétiser la peur des orks de son "mauvais œil". Les efforts incessants du Commissar Yarrick ont certainement sauvé Armageddon et les systèmes voisins des griffes de Ghazghkull, et il poursuit sa croisade pour abattre "la Bête d'Armageddon".



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Commissar Yarrick	5	5	3	4	3	3	3	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure Carapace (p. 64), pistolet bolter, bolter d'assaut, arme de corps à corps, pince énergétique, grenades frag, grenades antichars.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

Discipline draconienne (p. 27).

RÈGLES SPÉCIALES : Aura de discipline (p. 33), chaîne de commandement (p. 33), commandement verbal (p. 28), ennemi juré (Orks), exécution sommaire (p. 33), guerrier éternel, officier supérieur (p. 30), personnage indépendant.

Volonté de fer : Si Yarrick perd son dernier PV, couchez-le au lieu de le retirer. Au début de votre tour suivant, jetez 1D6. Sur 3+, Yarrick regagne 1 PV : placez-le aussi près que possible de sa position antérieure tout en restant à plus d'1" de toute figurine ennemie ou d'un terrain infranchissable. Sur 1 ou 2, Yarrick est retiré comme perte.

LEGS DES CONQUÊTES

Mauvais Œil : Les Orks d'Armageddon croyaient Yarrick capable de tuer d'un regard, et le Commissar avait bien l'intention d'exploiter cette superstition. L'implant sinistre qui remplace son œil peut émettre un faisceau laser assez puissant pour perforer un crâne ennemi à dix pas.

Le Mauvais Œil peut être utilisé à la phase de Tir en plus de tirer avec une autre arme.

Portée	F	PA	Type
6"	3	3	Pistolet

Champ d'Énergie : Yarrick est protégé par un générateur de champ énergétique bourdonnant. Le bouclier qu'il dresse réduit la force des attaques dans un crépitements d'éclairs dorés, jusqu'à leur faire perdre tout potentiel destructeur.

Le Champ d'Énergie confère à Yarrick une sauvegarde invulnérable de 4+.

LORD CASTELLAN CREED

COMMANDER DU 8^E CADIAN

Le futur Lord Castellan Ursarkar E. Creed était un orphelin au regard dur, isolé dans les ruines de Kasr Gallan. Il fut adopté par les gardes du 8^e Cadian qui le découvrirent, serrant un pistolet de dotation et un exemplaire usagé de "De Gloria Macharius". Dès son plus jeune âge, Creed se montra excellent soldat et tacticien, et gravit les rangs des Boucliers Blancs cadians jusqu'à devenir officier. Ce jeune guerrier trapu et fervent était un chef né, avec un don pour la stratégie. De l'encadrement d'une escouade aux manœuvres impliquant de nombreux régiments, Creed faisait preuve d'un génie tel que d'aucuns le comparaient, à mots couverts, à celui de Macharius en personne. Assauts fulgurants, pièges retors, défenses impénétrables, Creed maîtrisait tout cela, et en trois décennies le petit orphelin en guenilles fut reconnu comme le plus grand Commander vivant de Cadia. Son ascension irrésistible n'avait pour frein que les cadres hiérarchiques stricts qui régissent la société militarisée de ce monde.

Cela changea quand un complot du Chaos se traduisit par l'assassinat du gouverneur primus de Cadia. Creed prit son relais face à la vacance du pouvoir, lui qui venait d'être nommé Lord Castellan et commandant en chef des forces cadianes suite à sa brillante contre-offensive des Champs

de Tyrok. Le Lord Castellan fit face promptement à ce nouveau défi, et entreprit des travaux de longue haleine pour renforcer les défenses de la porte Cadiane. Ses efforts étaient tout sauf inutilement précoces, car la menace se précisait sous la forme de signes d'agitation dans l'Œil de la Terreur.

Partout où Creed se rend, on retrouve la silhouette taurine de son plus ancien camarade, le Colour Sergeant Jarran Kell. Ce dernier donnerait sa vie sans hésitation pour sauver son ami, et sa voix tonne sur le réseau vox pour garantir que les ordres du Lord Castellan sont appliqués à la lettre.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Lord Castellan Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+
Colour Sergeant Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT:

Creed: Armure Carapace (p. 64), 2 pistolets radiants laser, grenades frag, champ réfracteur (p. 63).

Kell: Armure Carapace (p. 64), épée énergétique, pistolet laser, étendard de régiment (p. 63), gantelet énergétique, grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES:

Creed: Commandement verbal (p. 28).

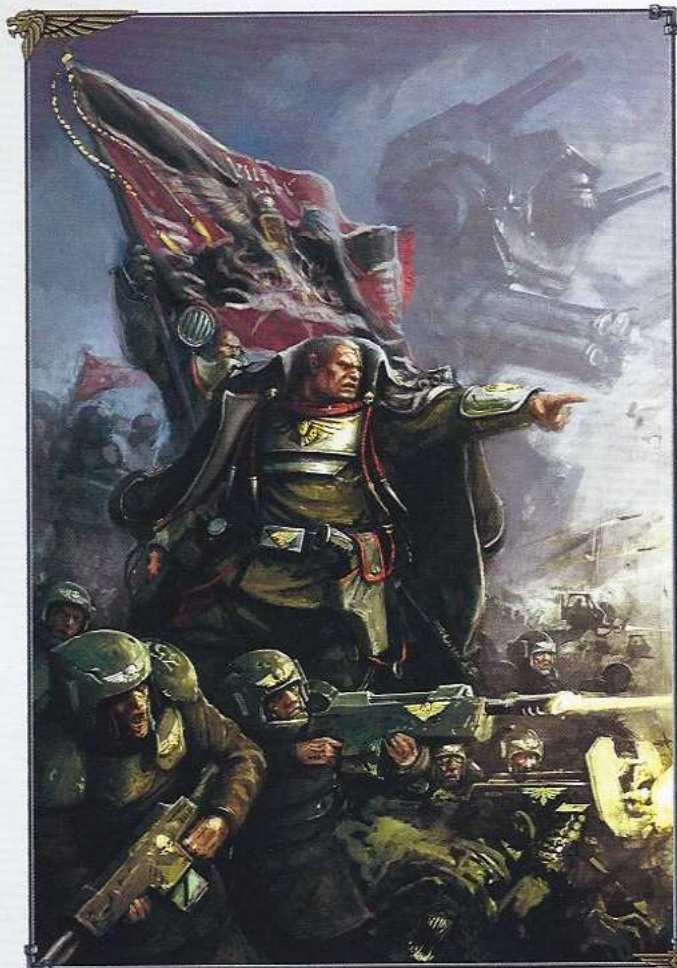
Commandant suprême: Creed peut donner jusqu'à 3 ordres par tour. Creed peut donner des ordres réservés aux figurines avec la règle spéciale *officier supérieur*. Les tests de Cd pour exécuter les ordres donnés par Creed doivent être relancés en cas d'échec.

Génie tactique: Si Creed est votre seigneur de guerre, il a 2 traits de seigneur de guerre au lieu d'1. Vous pouvez soit effectuer soit 2 jets sur le même tableau (en ce cas, relancez tout résultat redondant), soit 1 jet sur 2 tableaux distincts.

Kell: 'Coutez bien, bandes de moules! Si Kell est dans la même unité que Creed, l'unité commandée peut utiliser le Cd de Kell pour tenter d'exécuter les ordres de Creed.

Attention – arghh! Quand une blessure est allouée à un personnage (qui n'a pas cette règle spéciale) de l'unité de cette figurine, le personnage réussit automatiquement ses tests d'*attention chef!* (s'il y a droit). La blessure doit être réallouée à la figurine ayant cette règle spéciale. S'il y a plusieurs figurines avec cette règle spéciale dans l'unité, le joueur opérant choisit à laquelle la blessure est réallouée.

Protecteur: Kell doit déclarer une *interposition héroïque* si c'est possible, et réussit automatiquement le test pour prendre la place d'un personnage ami lors d'un *défi* qui se prolonge.



COLONEL "IRON HAND" STRAKEN

L'HOMME D'ADAMANTIUM DE CATACHAN

Le colonel "Iron Hand" Straken est l'officier le plus fameux de Catachan, et il est au centre de nombreux récits. Vétéran de décennies de guerre constante, Straken a été impliqué dans plus de batailles et a survécu à plus de blessures que beaucoup de gardes ont reçu de repas chauds. Vaillant et irascible au plus haut point, le colonel Straken dirige de l'avant avec une vigueur qui dément son âge. Après avoir gravi tous les échelons d'humble troupier à colonel au sein du II^e Catachan ("les Vipères Vertes"), Straken continue de partager le quotidien du simple soldat. Personnage charismatique et ultra-violent, Straken est toujours là où les affrontements sont les plus intenses. Beuglant un flot continu d'ordres et d'invectives, le colonel se tient au coude à coude avec ses frères catachans. L'intolérance de Straken envers les signes d'incompétence ou de couardise est légendaire, et ses hommes redoublent d'efforts, bien résolus à se montrer à la hauteur de ses exigences drastiques.

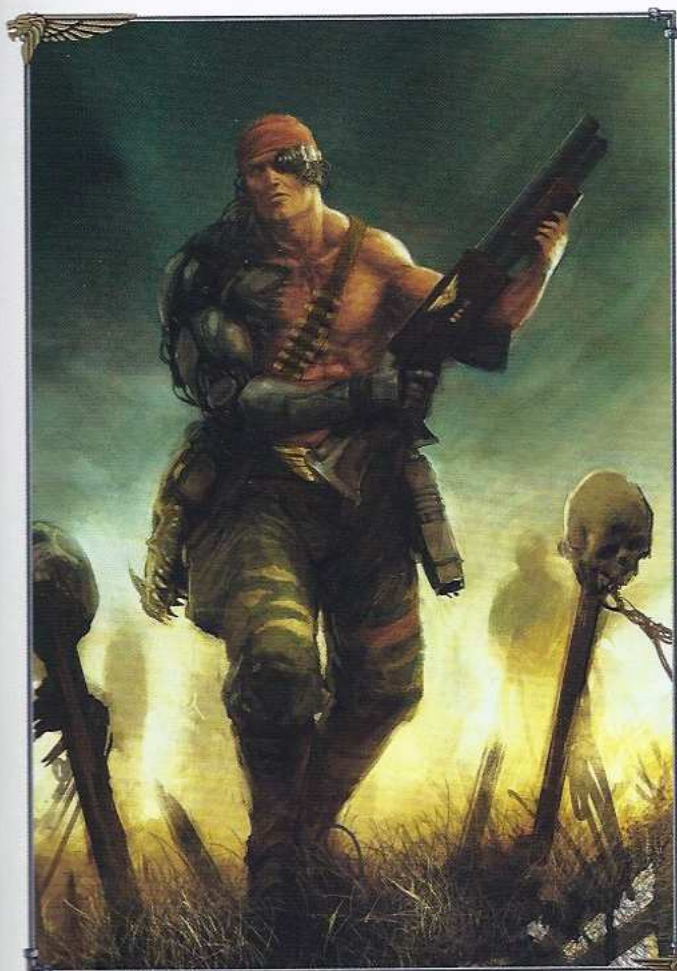
Or, les standards que Straken s'impose et sa propension à aller au contact n'ont d'égal que sa détermination à ne jamais perdre ses précieux Catachans pour des gains éphémères. Le colonel méprise ouvertement les officiers qui bradent des vies pour favoriser leur carrière. C'est une source de frictions

chroniques avec les officiers d'autres régiments, mais Straken fait preuve du même dédain pour les intrigues que pour l'ennemi. Ses hommes idolâtrèrent Straken, et ils l'ont presque aussi souvent traîné à l'abri quand il était à demi-mort qu'il les a lui-même tirés d'affaire.

Quelle que soit l'opinion des hauts gradés, les états de service de Straken sont impressionnants. Quand il combattait sous les ordres de son mentor, le fameux colonel Greiss, Straken s'est distingué à la bataille de Moden's Ridge, lors de la Purge de Dulma'lin et des Retombées d'Ulan, ou encore de l'évacuation de Vartol City, pour ne citer que ces événements. Sur Ulan IV, Straken a sauvé un camarade blessé en le traînant sur la moitié d'un continent. Sur Vendal's Landing, il repoussa une phalange de machines-démons avec vingt-deux hommes, dix fusils laser et une caisse d'explosifs miniers à mèche courte. À la bataille de Red Rain, Straken a vaincu le voïvode eldar noir Yrekh Drash en combat singulier, broyant de son poing bionique le crâne du xenos dégénéré.

"Medic! Arrête de couiner, Brook, il te reste une jambe!"

- COLONEL "IRON HAND" STRAKEN, BATAILLE DE MODEN'S RIDGE



Le colonel a subi des dizaines de blessures graves en service, dont la perte de son bras à cause d'un requin terrestre de Miral. Il aurait pu mourir tant et tant de fois, mais Straken poursuit le combat avec une résolution sans faille, le corps empli d'une quantité croissante de bioniques, en continuant à ponctuer ses ordres de "Je dois donc tout faire moi-même?!"

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Colonel Straken	5	4	6	4	3	3	3	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Flak (p. 64), fusil à pompe, pistolet à plasma, arme de corps à corps, grenades frag, champ réfracteur (p. 63).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:
Détermination implacable (p. 27).

RÈGLES SPÉCIALES: Commandement verbal (p. 28), concassage, officier supérieur (p. 30), sans peur, tueur de monstres.

Vaillance et acier froid: Le Colonel Straken et toutes les unités amies issues du *Codex: Astra Militarum* à 6" ou moins de lui ont les règles spéciales *contre-attaque* et *charge féroce*.

Gung-ho: Le Colonel Straken doit toujours lancer ou relever un *défi* chaque fois que c'est possible.

NORK DEDDOG

LE GARDE DU CORPS ULTIME



Nork Deddog, garde du corps Ogryn, est devenu légendaire. Dès son recrutement dans la Garde Impériale, Nork fit preuve d'un niveau intellectuel stupéfiant. Cet abhumain était si doué qu'il pouvait signer de son nom, compter jusqu'à quatre, et même articuler de courtes phrases. Nork reçut rapidement une affectation spéciale comme garde du corps régimentaire auprès du colonel Greiss, II^e Catachan.

Quand le régiment fut engagé dans les opérations sur Balor, Nork trouva visiblement sa vocation. Greiss était aussi vindicatif qu'un autre officier de Catachan, mais l'âge avait prélevé son tribut sur ses forces physiques. Les hommes du régiment s'habituerent bientôt à voir le vieux colonel crier ses ordres sous la protection de l'imposant Nork, qui repoussait l'ennemi par des rafales meurtrières de fusil Ripper alors que les tirs rebondissaient sur sa lourde carapace. Après le désastre de la colline Gamma Zero, Deddog grava son nom dans la légende une fois pour toutes en ramenant Greiss grièvement blessé à travers un territoire hostile, tout en traînant l'épave de la Chimera du colonel en guise de couvert.

Depuis ce conflit sanglant, les talents de Nork sont très recherchés. La loyauté du célèbre Ogryn est à toute épreuve, et il préfère subir des blessures terribles que de laisser son

maître recevoir la moindre égratignure. Quand les orks submergèrent l'abri de commandement à la bataille de Chabda Bridge, seul Nork demeura au côté du sous-suzerain Ven Vambold. Lors de la terrible mêlée qui s'ensuivit, Deddog se fraya un chemin dans la foule d'orks pour aller infliger au seigneur xenos un coup de tête si violent que le monstrueux orkoïde fut catapulté hors de l'abri, et fut précipité vers sa perte dans le fleuve d'acide Chabda, loin en contrebas.

Nork a sauvé la vie de plus de cent officiers, ce qui lui a valu autant de médailles que son torse peut en porter. Des dizaines de zones de guerre en voie de sombrer dans l'anarchie ont fini par voir flotter les étendards du triomphe impérial, grâce à la vaillance et à l'abnégation de l'héroïque Nork Deddog. Au cours des brèves périodes de répit qu'il connaît entre deux mobilisations, Nork souffre de gêne chronique quand il lui faut accompagner son maître du moment à une réception ou à un défilé. Cependant, l'embarras qu'il ressent ne fait que l'encourager à se battre avec d'autant plus de conviction une fois qu'il est de retour sur le champ de bataille, car il est résolu à prouver sa valeur, et il apprécie grandement son statut de meilleur garde du corps de la Garde Impériale.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Carapace (p.64), fusil Ripper (p.62), grenades frag.

RÈGLES SPÉCIALES: **Attention – arghh!** (p.56), **insensible à la douleur, marteau de fureur, obstiné, très massif.**

Sacrifice héroïque: Si Nork perd son dernier PV au corps à corps, il peut immédiatement effectuer son total d'Attaques contre l'unité qui l'a tué, au même rang d'Initiative, même s'il a déjà porté ses Attaques à cette sous-phase de Combat. Il peut les échanger contre un *coup de tête fracassant*, comme décrit ci-dessous. Nork relance les jets *pour toucher* et *pour blesser* ratés quand il porte la ou les Attaque(s) accordée(s) par cette règle spéciale. Il est ensuite retiré comme perte.

Loyal jusqu'à la mort: Nork doit déclarer une *interposition héroïque* si c'est possible, et réussit automatiquement le test pour prendre la place d'un personnage ami lors d'un *défi* qui se prolonge. De plus, un Commissar ou Lord Commissar n'abattra jamais Nork dans le cadre d'une *exécution sommaire*.

Coup de tête fracassant: Au corps à corps, Nork peut choisir d'échanger ses Attaques normales contre un seul coup de tête fracassant, avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	+3	3	Mêlée, commotion

KNIGHT COMMANDER PASK

LAME BLINDÉE DE CADIA

Le visage couturé du Knight Commander Pask, le plus célèbre tankiste de Cadia, illustre depuis des décennies les affiches de propagande autour de la porte Cadiane. C'est pourtant sur le champ de bataille que Pask est chez lui, parmi le fracas des armes et le grondement des moteurs. Naturellement doué pour le combat de char à toutes les échelles, Pask dit qu'il perçoit son char comme une extension de son propre corps, ce dont attestent les carcasses de ses innombrables proies.

"Le vainqueur vit dans l'honneur; le vaincu meurt dans la honte."

- PARABOLES STRATÉGIQUES DU DEPARTAMENTO MUNITORUM 27:2

Le Knight Commander se distingua en tant que sénéchal artilleur du Leman Russ *Hand of Steel*, du 423^e Cadian. Déployé sur la planète Cyris, ce régiment blindé faisait partie d'une force d'intervention chargée de faire barrage à la Waaagh! Gutcutta. À la bataille de Genna's Rift, le 423^e se retrouva face à l'ultime assaut blindé de Gutcutta. Quand les deux lignes de machines de guerre se percutèrent, une forteresse de bataille ork emporta dans son élan la tourelle du *Hand of Steel*, tuant son chef de char du même coup.

Pask prit aussitôt le commandement du véhicule meurtri, ordonna au conducteur de faire demi-tour, et prit pour cible l'engin ork qui continuait à tracer un sillage de mort parmi les unités impériales. Il fit exploser la forteresse de bataille d'un tir de canon laser magistral, et les débris incandescents de la monstrueuse machine illuminèrent le ciel comme un feu d'artifice de la Saint-Vanus. Sans marquer la moindre pause, Pask mena la contre-attaque des Cadians et revendiqua pas moins de quatorze victoires supplémentaires avant que la bataille s'achève.

Sur le monde d'Haytor's Hole, le *Hand of Steel* fut réduit à l'état d'épave par le dernier Fire Prism d'un escadron eldar, mais le Leman Russ de Pask ne succomba pas avant d'avoir coupé en deux son bourreau avec son ultime salve. Déclinant l'honneur de prendre le commandement d'un des puissants Baneblade régimentaires, Pask démontra sa solidarité envers les tankistes du 423^e en choisissant un autre Leman Russ, baptisé à son tour *Hand of Steel*.

Depuis, ce rituel s'est répété à une douzaine de reprises au fil des décennies. Comme l'ont appris à leurs dépens les titans hérétiques sur Sainte-Cyllia, ou les biotitans tyranides de la traverse de Batran, seul un ennemi incroyablement héroïque ou totalement inconscient oserait s'aventurer dans la ligne de mire du Knight Commander Pask et de son *Hand of Steel*.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE: Vieille rancune (p. 27).

RÈGLES SPÉCIALES:

Chef de Leman Russ (p. 32), ordres de chars (p. 32).

Tir précis: Vous pouvez relancer les jets de pénétration de blindage des tirs du Leman Russ de Pask, même ceux qui infligent un dégât *superficiel* ou *important*, mais vous devez conserver le second résultat. De plus, l'arme de tourelle du véhicule de Pask gagne un autre bonus selon son type:

- Quand il tire à l'obusier, à l'obusier Vanquisher, au canon de siège Demolisher ou au canon Nova Eradicator, Pask peut relancer les jets *pour toucher*.
- Un autocanon Exterminator ou un canon gatling Punisher utilisé par Pask suit la règle spéciale *perforant*.
- Quand il fait feu avec un canon à plasma Executioner, Pask peut tirer une décharge de plasma incandescent au lieu d'utiliser le profil normal de l'arme. Elle a le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
36"	7	2	Lourde 1, aveuglant, g ^{de} explosion, surchauffe



CC CT F E PV I A Cd Sv

Knight Commander Pask - 4 - - - - -

ARSENAL DE L'IMPERIUM

Cette section détaille les armes et l'équipement utilisés par la Garde Impériale, ainsi que les règles vous permettant de les utiliser lors de vos parties de Warhammer 40,000. L'équipement porté par des personnages spéciaux nommés est donné dans les entrées correspondantes de la section Héros Innombrables (pages 27 à 59), alors que les armes et les équipements utilisés par les autres troupes sont rassemblés ici.

ARMES DE TIR

Les profils des armes de tir suivantes sont donnés dans les Références. Leurs règles complètes se trouvent dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Autocanon	Fusil radiant laser
Bolter	Lance-flammes
Bolter d'assaut	Lance-flammes lourd
Bolter lourd	Lance-missiles
Canon à plasma	Mitrailleuse
Canon Inferno	Multi-fuseur
Canon laser	Multi-laser
Fuseur	Obusier
Fusil laser	Pistolet à plasma
Fusil à plasma	Pistolet bolter
Fusil à pompe	Pistolet laser
Fusil d'assaut	Pistolet radiant laser
Fusil de sniper	

CANON CHIMIQUE

Le canon chimique crache des nuages de gaz toxique si virulent et corrosif que même les armures impies des légions renégates n'y sont pas immunisées. La chair et la céramique fondent comme de la cire au contact de ce gaz mortel.

Portée	F	PA	Type
Souffle	1	3	Lourde 1, empoisonné (2+)

MISSILE DEATHSTRIKE

Ces artefacts sont rares et plutôt imprévisibles, mais peu d'armes peuvent égaler leur potentiel de destruction. Un tel missile peut être doté de diverses têtes et sa portée est phénoménale. Il s'abat sur l'ennemi tel l'épée de la justice divine de l'Empereur.

Le missile Deathstrike ne peut pas effectuer des tirs directs.

Portée	F	PA	Type
12"-illimitée	10	1	Artillerie 1, barrage, expl. apocalyptique, ignore les couverts, usage unique

Explosion apocalyptique: Cette arme utilise un gabarit d'explosion de 10" qui suit toutes les règles des armes à explosion. Si vous ne possédez pas un tel gabarit, une fois le point d'impact du missile déterminé, mesurez un rayon de 5" autour de celui-ci. Toutes les figurines situées dans cette zone (même partiellement) sont touchées.

CANON DE SIÈGE DEMOLISHER

Cette arme à courte portée mais dévastatrice tire des obus trois fois plus gros que ceux d'un obusier standard. Leur poids et leur charge explosive annihilent n'importe quelle cible.

Portée	F	PA	Type
24"	10	2	Artillerie 1, grande explosion

CHARGE DE DÉMOLITION

Ces explosifs portables sont parfaits pour détruire les blindés et les bâtiments, même si le risque inhérent à leur utilisation est grand.

Portée	F	PA	Type
6"	8	2	Assaut 1, grande explosion, usage unique

CANON EARTHSHAKER

La vision du long canon de cette arme frappe de terreur la plupart des ennemis de l'Imperium. Sa portée impressionnante et sa cadence de tir honorable lui permettent de pilonner n'importe quel ennemi jusqu'à ce qu'il soit réduit en pulpe.

Portée	F	PA	Type
36-240"	9	3	Artillerie 1, barrage, grande explosion

CANON NOVA ERADICATOR

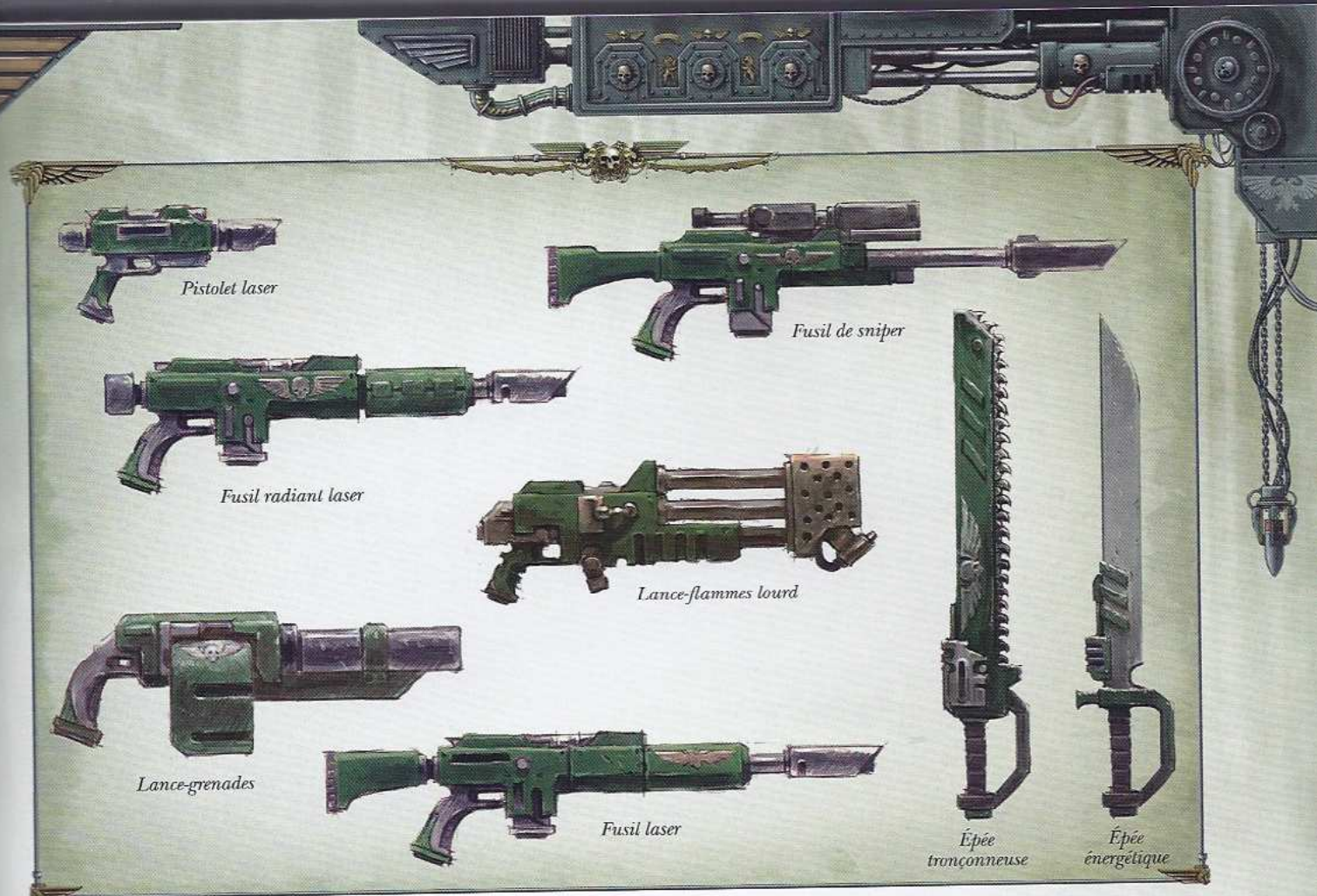
Ce canon tire des obus contenant un noyau subatomique, très utile lors des sièges et des combats urbains. Même s'ils n'ont pas la puissance brute de l'artillerie conventionnelle, l'onde de choc qu'ils provoquent suffit généralement à ensevelir vivante l'infanterie ennemie la mieux retranchée.

Portée	F	PA	Type
36"	6	4	Lourde 1, grande explosion, ignore les couverts

CANON À PLASMA EXECUTIONER

Cette relique des jours anciens est incroyablement puissante et instable. Elle tire son énergie de bobines à plasma Ganymède et peut affecter une large zone. Des escouades entières sont ainsi noyées sous une mer de plasma bouillonnant qui les réduit en cendres.

Portée	F	PA	Type
36"	7	2	Lourde 3, explosion, surchauffe



AUTOCANON EXTERMINATOR

L'autocanon Exterminator peut faucher aussi aisément l'infanterie que les véhicules. Son rugissement est le dernier son qu'ont entendu bien des ennemis de l'Imperium.

Portée	F	PA	Type
48"	7	4	Lourde 4, jumelé

LANCE-GRENADES

Cette arme peut tirer des munitions variées.

	Portée	F	PA	Type
Grenade antichar	24"	6	4	Assaut 1
Grenade frag	24"	3	6	Assaut 1, expl.

GANTELET GRENADE

Cet équipement simpliste projette une charge antipersonnel.

Portée	F	PA	Type
12"	4	6	Assaut 1, explosion

MISSILE HELLFURY

Le missile Hellfury sature une zone de sous-munitions ardentes.

Portée	F	PA	Type
72"	4	5	Lourde 1, grande explosion, ignore les couverts, usage unique

MISSILE HELLSTRIKE

Ce missile peut déchirer le métal tout comme les carapaces endurcies.

Portée	F	PA	Type
72"	8	3	Artillerie 1, usage unique

FUSIL RADIANT À SALVE

Ces armes sont utilisées par les Tempestus Scions afin d'éliminer l'infanterie lourde. Elles sont parfaites contre les space marines renégats et les guerriers xenos. Le son qu'elles émettent est caractéristique.

Portée	F	PA	Type
24"	4	3	Salve 2/4

AUTOCANON HYDRA

Il s'agit ni plus ni moins d'un autocanon au fût rallongé monté sur un support antiaérien, le tout couplé à un cogitateur prédictif afin d'améliorer sa précision contre les aéronefs.

Portée	F	PA	Type
72"	7	4	Lourde 2, antiaérien

CANON À FUSION

Cette arme réduit en métal fondu les cibles blindées.

Portée	F	PA	Type
24"	8	1	Lourde 1, explosion, fusion

LANCE-ROQUETTES MULTIPLE

Cette nacelle tire des roquettes à fragmentation.

Portée	F	PA	Type
24"	4	6	Lourde 1, g ^{de} explosion

MORTIER

Le tir de barrage d'un mortier est la terreur de l'infanterie ennemie.

Portée	F	PA	Type
48"	4	6	Lourde 1, barrage, explosion

CANON GATLING PUNISHER

Cette arme antipersonnel incarne la doctrine guerrière du *Departemento Munitorum*: une puissance de feu phénoménale pour réduire toute opposition en miettes.

Portée	F	PA	Type
24"	5	-	Lourde 20

FUSIL RIPPER

Ces grosses armes au chargeur tambour sont aussi peu subtiles que leurs porteurs.

Portée	F	PA	Type
12"	5	-	Assaut 3

ROQUETTES STORM EAGLE

Ces roquettes dotées de sous-munitions explosives sèment la mort au milieu des formations adverses.

Une roquette Storm Eagle ne peut pas effectuer des tirs directs.

Portée	F	PA	Type
24-120"	10	4	Artillerie 1D3, barrage, g ^{de} explosion

MORTIER STORMSHARD

Les projectiles creux tirés par le mortier Stormshard sont remplis de milliers de fléchettes ayant la forme d'un aigle. Quand l'obus explose au-dessus de la tête de l'ennemi, il projette une pluie de shrapnels aussi impitoyables que la justice impériale elle-même.

Portée	F	PA	Type
48"	4	6	Lourde 2, barrage, explosion, ignore les couverts, lacération

ARMES DE MÊLÉE

Les profils des armes de mêlée suivantes sont donnés dans les Références. Leurs règles complètes se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Arme de corps à corps
Armes énergétiques

Armes de force
Gantelet énergétique

LANCE DE CHASSE

La pointe d'une lance de chasse est équipée d'une charge explosive qui se déclenche à l'impact. Le souffle est assez puissant pour couper en deux un space marine du Chaos.

Une lance de chasse est une arme de corps à corps. Néanmoins, la première fois qu'une figurine équipée d'une lance de chasse charge au corps à corps, elle ajoute +2 à son Initiative et compte comme étant équipée d'une arme ayant le profil suivant pour la durée de cette phase:

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, arme de spécialiste, usage unique

OBUSIER TAUROX

Cette pièce d'artillerie légère est équipée de compensateurs de recul et de cibleurs afin de conserver sa précision même lorsque son véhicule est en mouvement.

Portée	F	PA	Type
48"	7	4	Lourde 1, explosion

CANON GATLING TAUROX

Bien que plus petit que l'énorme canon Punisher dont il est dérivé, le canon gatling Taurox reste une arme redoutable. Elle peut lâcher des rafales impressionnantes, et faucher les ennemis qui seraient tentés de profiter du poids du nombre contre les passagers du *Militarum Tempestus* embarqués dans le Taurox.

Portée	F	PA	Type
24"	4	-	Lourde 10

LANCE-MISSILES TAUROX

Cette arme polyvalente peut atteindre à longue portée les cibles blindées tout comme les escouades d'infanterie.

	Portée	F	PA	Type
Missile antichar	48"	8	3	Lourde 2
Missile frag	48"	4	6	Lourde 2, expl.

OBUSIER VANQUISHER

Cette arme est souvent réservée aux as des blindés. Elle est à l'obusier ce que la rapière est à la massue, car elle tire des obus perforants capables de pénétrer les blindages les plus épais pour faire exploser de l'intérieur les chars adverses.

Portée	F	PA	Type
72"	8	2	Lourde 1, fléau des blindages

SERVO-BRAS

Les Enginseers et leurs Servitors possèdent souvent des servo-bras. Ces membres mécaniques sont tout aussi utiles pour effectuer des réparations de fortune que pour broyer l'ennemi. Bien qu'ils soient lents, une fois qu'ils ont saisi une proie, celle-ci est condamnée à une mort douloureuse.

Portée	F	PA	Type
-	x2	1	Mêlée, arme de spécialiste, encombrant



ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Les profils des objets suivants sont donnés dans les Références. Leurs règles complètes se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Bombe à fusion
Grenade antichar

Grenade frag*
*voir grenade offensive

BOUCLIER DE BRUTE

Ces boucliers s'apparentent en fait à des rondaches énergétiques. Ils sont portés par les Bullgryns et servent autant de protection que d'arme contondante le cas échéant.

Un bouclier de brute confère une sauvegarde invulnérable de 5+. De plus, une figurine avec bouclier de brute relance ses jets pour blesser dus aux touches de marteau de fureur.

MEDI-PACK

Cette trousse contient les anesthésiants, les bandages et les outils chirurgicaux nécessaires pour remettre un garde impérial sur pied et pour sauver la vie des officiers.

Une unité contenant au moins une figurine avec medi-pack a la règle spéciale insensible à la douleur.

ÉTENDARD DE PELOTON

Ces pennons qui flottent fièrement au vent servent de point de ralliement aux soldats.

Une unité contenant une figurine avec un étendard de peloton compte comme ayant fait perdre 1 PV supplémentaire lors du calcul d'un résultat de combat.

CHAMP RÉFRACTEUR

Ces objets généralement portés par des officiers supérieurs ou des héros de l'Imperium émettent un champ énergétique capable de dévier les coups et de résister au souffle des explosions.

Confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

ÉTENDARD DE RÉGIMENT

Une telle bannière est un mémorial en l'honneur des soldats tombés au combat, et une relique précieuse aux yeux de ceux qui vivent encore. Elle est le symbole de la fierté martiale de l'Imperium, et tous les gardes impériaux qui combattent à proximité redoublent d'ardeur.

Suit les mêmes règles qu'un étendard de peloton. De plus, toutes les unités amies du *Codex: Astra Militarum* dans un rayon de 12" d'une figurine avec un étendard de régiment relancent les jets de moral, de peur et de pilonnage ratés.

ÉQUIPEMENT DE CAMOUFLAGE

Qu'il s'agisse des rarissimes capes de caméléolin, de feuillage attaché aux vêtements ou de simples peintures corporelles, un équipement de camouflage aide à se cacher en terrain dense.

Une figurine avec un équipement de camouflage améliore d'1 point sa sauvegarde de couvert. Cela signifie donc qu'elle a une sauvegarde de couvert d'au moins 6+, même à découvert.

ROSARIUS

Ce symbole de foi est très répandu au sein des membres de l'Ecclésiarchie. Il incorpore un champ de force miniature qui protège le porteur de la colère des ennemis de l'Empereur.

Confère une sauvegarde invulnérable de 4+.



MANTELET

Le mantelet est un grand bouclier d'armaplas. Des fixations magnétiques sur ses côtés permettent de l'accoler à d'autres mantelets pour former un véritable rempart.

Si une figurine avec mantelet est en contact socle à socle avec au moins une autre figurine avec mantelet de la même unité, elle améliore sa Sauvegarde d'Armure d'1 point. De plus, si une cible (amie ou ennemie) est partiellement cachée d'un tireur par au moins une figurine avec mantelet, elle améliore sa sauvegarde de couvert d'1 point.

PIÈGES

Le plus souvent, les pièges sont confectionnés avec des détonateurs de proximité fournis par le Munitorium, et reliés à n'importe quels explosifs sur lesquels les soldats arrivent à mettre la main.

Toute unité ennemie qui charge une unité équipée de pièges compte comme ayant effectué une charge désordonnée.

RADIO-VOX

Cet instrument de communication fiable est relié au réseau de commandement par le biais de canaux sécurisés.

Un test de Cd raté par une unité avec radio-vox suite à un ordre qui lui a été donné peut être relancé, à condition que l'unité de l'officier possède elle aussi une radio-vox. Un officier ne peut pas bénéficier de la capacité d'une radio-vox pour un ordre qu'il donne à sa propre unité.



ARMURES

ARMURE FLAK

Cette protection bon marché et facile à produire est constituée de couches de thermoplas, de matériaux ablatifs et de carbofibres.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 5+.

ARMURE CARAPACE

L'armure Carapace est constituée de plaques d'armaplas ou de céramite rigides, moulées pour s'adapter à la physiologie du porteur.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Cette armure fabriquée avec d'épaisses plaques de céramite dotées de fibres motrices électriques est une des meilleures disponibles pour les serviteurs de l'Imperium. Au sein de la Garde Impériale, elle reste rare, et réservée aux technoprêtres.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE DE L'ASTRA MILITARUM

Les règles des améliorations de véhicules suivantes se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*:

Blindage renforcé
Bolter d'assaut
Fumigènes
Lame de bulldozer

Missile Traqueur
Mitrailleuse
Projecteur

RELAIS-AUGURE

Ces gros boîtiers acheminent des informations tactiques jusqu'au haut commandement derrière la ligne de front. Des chœurs de serviteurs stratégiques compilent et redistribuent ces données afin de coordonner l'envoi des éléments d'appui sur le champ de bataille.

Une unité amie entrant en jeu depuis les réserves par frappe en profondeur ne dévie pas si le point choisi pour son arrivée se trouve dans un rayon de 6 ps d'un véhicule équipé d'un relais-augure. Ce dernier doit se trouver sur le champ de bataille au début du tour, sinon il ne peut pas être utilisé.

FILET DE CAMOUFLAGE

Qu'il soit tissé en caméléolin ou consiste en un amas de végétaux locaux, un filet de camouflage est toujours utile pour rendre un véhicule moins visible.

Un véhicule avec un filet de camouflage améliore d'1 point sa sauvegarde de couvert. Cela signifie donc qu'il aura une sauvegarde de couvert d'au moins 6+, même à découvert.

COMPARTIMENT FERMÉ

Certaines pièces d'artillerie sont dotées de protections additionnelles afin de protéger leurs servants.

Un véhicule avec cet équipement perd le type découvert.

BRÛLOTS

Bien que cette habitude soit découragée par l'Officio Prefectus, certains équipages fixent des barils de promethium aux coques de leurs chars. Lorsque l'ennemi approche, l'équipage leur met le feu et les détache de son véhicule pour qu'ils aillent exploser au milieu des assaillants.

La première fois qu'une unité ennemie tente de charger un véhicule équipé de brûlots, elle subit 1D6 touches de Force 4 PA5 réparties selon la règle d'allocation aléatoire.

ÉQUIPEMENT DE DÉPANNAGE

Beaucoup d'équipages se procurent des câbles de tractage et divers kits d'outils afin d'être en mesure de dépanner leur véhicule immobilisé plutôt que de devoir l'abandonner sur le champ de bataille.

Si un véhicule doté d'un équipement de dépannage est immobilisé, il peut tenter de se réparer lors des tours suivants. Lancez 1D6 à la fin de sa phase de Mouvement; sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus immobilisé. Notez qu'il ne récupère pas pour autant un Point de Coque.

RELIQUAIRE

Il arrive qu'un équipage développe une profonde empathie avec l'esprit de la machine de son véhicule. Lorsque ces soldats périssent, leurs dépouilles peuvent être inhumées à l'intérieur de leur char, afin que leurs esprits continuent à le protéger des énergies maléfiques.

Un véhicule doté d'un reliquaire suit la règle spéciale *volonté d'adamantium*.



LEGS DES CONQUÊTES

Les reliques sacrées de la Garde Impériale sont incroyablement rares. Un seul exemplaire de chacun des objets suivants peut être pris par une armée, car ce sont des créations uniques dans toute la galaxie !

L'AUTO-RELIQUAIRE TACTIQUE DE TYBERIUS

Installé dans le crâne recouvert d'or du seigneur commandeur Lucellin Tyberius, cet appareil contient un réseau de circuits psychiques ayant en mémoire tout le génie stratégique de l'éminent héros, ainsi que sa personnalité tonitruante. Porté par des moteurs gravitiques, le reliquaire observe et commente les décisions de l'officier qu'il accompagne. S'il considère qu'un ordre est inapproprié, il peut court-circuiter le canal de commandement et beugler ses propres directives, à la grande exaspération de son propriétaire. D'un ton impérieux (bien qu'entrecoupé de grésillements parasites), le reliquaire fait appel à toutes les connaissances militaires de Tyberius et prend la situation "en main".

Lorsque vous effectuez un test de Commandement pour donner un ordre avec un officier accompagné de l'Auto-reliquaire, tout test réussi sur un double compte comme un résultat tactiques inspirées. Si vous obtenez un double 1, vous bénéficiez quand même des tactiques inspirées, mais l'officier coupe "accidentellement" l'accès de l'Auto-reliquaire au canal de commandement, ce qui signifie que ce Legs ne pourra plus être utilisé jusqu'à la fin de la partie.

LES LAURIERS DU COMMANDEMENT

Les Lauriers du Commandement sont un moyen efficace bien que controversé de s'assurer l'obéissance des soldats. Un bandeau à impulsions empathiques est dissimulé dans cette œuvre d'art, et permet à son porteur d'exercer un contrôle limité sur les actions d'individus ayant préalablement subi un endoctrinement par le biais de suggestions subliminales. Il peut ainsi forcer les pires couards à combattre jusqu'au dernier, et tous ses ordres sont exécutés avec diligence. Toutefois, si l'officier portant les lauriers est tué, l'écho de sa mort peut déstabiliser ses subordonnés.

Lorsqu'une unité amie du Codex: Astra Militarum dans un rayon de 6" du porteur doit effectuer un test de moral, le joueur opérant choisit si elle le rate ou si elle le réussit. Cependant, si le porteur est retiré comme perte, toutes les unités amies du Codex: Astra Militarum dans un rayon de 6" doivent effectuer immédiatement un test de pilonnage.

L'AQUILA DE KUROY

Le général Kurov fut un des officiers les plus doués de l'histoire de la Garde Impériale. Quand il prit sa retraite, il enregistra des dizaines de traités tactiques qui furent retranscrits par l'Adeptus Mechanicus et intégrés aux cogitateurs d'un familier de forme aviaire et bicéphale appelé l'Aquila de Kurov. Un officier en possession de cet oiseau peut le consulter pour recevoir des conseils tactiques. La tête aveugle du familier récitera alors les enregistrements les plus appropriés en imitant la voix de stentor de Kurov, tandis que les yeux de la seconde projettent une image holographique du général dans son uniforme, les bras croisés, en train de transmettre son savoir.

L'officier et toutes les unités amies du Codex: Astra Militarum dans un rayon de 6" ont la règle spéciale ennemi juré. De plus, le porteur peut relancer 1 test de Cd raté par tour.

LA LAME DE CONQUÊTE

Le maître de guerre Macharius fut le plus grand commandant impérial à avoir jamais vécu, car il reconquit plus de mille planètes au nom de l'Empereur. Après sa mort, il fut canonisé, et les six lames de ses généraux furent déposées sur le couvercle de son sarcophage en signe de respect. Une seule d'entre elles sert de nouveau au combat. C'est une véritable œuvre d'art, et un symbole d'autorité très fort. L'officier qui la manie est donc sûr d'enflammer l'ardeur de ses hommes, qui ont l'impression de combattre sous les ordres de Macharius lui-même.

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, arme de maître



LA BÉNÉDICTION DE L'EMPEREUR

Cette arme est passée entre les mains d'une série de Commissars particulièrement impitoyables. Il s'agit d'un pistolet bolter craint par tous les soldats de la Garde Impériale. Son esprit de la machine simple mais violent est accusé d'un grand nombre d'accidents au combat. En dépit de sa mauvaise réputation, l'Officio Prefectus considère la Bénédiction de l'Empereur comme une relique capable de pressentir les actes de couardise avant qu'ils ne se produisent.

Portée	F	PA	Type
12"	5	4	Pistolet, arme de maître, tir de précision

LE MASQUE MORTUAIRE D'OLLANIUS

Ollanius le Pieux était le paragon du saint impérial. Il fut tué par nul autre que l'archi-traitre Horus. Au cours des millénaires qui ont suivi la mort d'Ollanius, son masque est devenu une relique vénérée. Celui qui le porte gagne la détermination et l'endurance du saint martyrisé. Le masque en lui-même est un travail d'orfèvre à couper le souffle, fabriqué en obsidienne et en bronze fumé, et représentant le visage agonisant d'un ange. On raconte qu'en présence d'hérétiques, il pleure des larmes de sang.

Le porteur gagne une sauvegarde invulnérable de 4+, ainsi que les règles spéciales Il est invincible ! et peur.

LE MARTEAU DE L'EMPEREUR

La liste d'armée des pages suivantes vous permet d'aligner une armée de vaillants gardes impériaux, afin de livrer bataille en utilisant les missions incluses dans le livre de règles de *Warhammer 40,000* ou dans d'autres suppléments.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée de l'Astra Militarum est divisée en cinq sections: QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Tous les personnages, escouades et véhicules de l'armée sont rangés dans une section en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine a également une valeur en points selon son efficacité au combat.

Avant de choisir une armée, vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de partie que vous allez jouer et sur le total de points maximum que chacun de vous pourra dépenser. Ensuite, vous pourrez composer votre armée selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

LES ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée décrit une unité différente.

Vous trouverez plus d'informations sur l'historique et les règles des gardes impériaux et de leurs options dans la section Héros Innombrables, et les figurines Citadel qui les représentent dans la section Couleurs Régimentaires.



OGRYNS 1										130 Points	
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	3 Type d'Unité	4 Composition d'Unité Page
Ogryn	4	3	5	5	3	2	3	6	5+	Infanterie	2 Ogryns 44
Ogryn Bone 'ead	4	3	5	5	3	2	4	7	5+	Infanterie (personnage)	1 Ogryn Bone 'ead
Équipement: 5 - Armure Flak - Fusil Ripper - Grenades frag Règles Spéciales: 6 - Marteau de fureur - Obstiné - Très massif Options: 7 - Ajouter jusqu'à 7 Ogryns 40 pts/figurine - L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p. 97).											

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée de l'Astra Militarum contient les informations suivantes:

1 **Nom de l'unité:** Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité qu'elle décrit, et par la valeur en points de cette unité sans aucune option.

2 **Profil de l'unité:** Ce tableau détaille le profil de toutes les figurines que l'unité peut inclure, même celles qui sont des améliorations.

3 **Type d'unité:** Fait référence aux règles des types d'unités du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de la cavalerie ou un véhicule, ce qui la soumet à certaines règles sur le mouvement, le tir, les assauts, etc.

4 **Composition d'unité:** Lorsque c'est nécessaire, cette partie indique le nombre et le type de figurines qui constituent l'unité de base, avant l'ajout d'options. Si la composition d'unité contient le mot "unique", vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans votre armée.

5 **Équipement:** Cette partie détaille les armes et équipements portés par les figurines de l'unité. Le coût de ces armes et équipements est déjà compris dans la valeur en points qui se trouve à côté du nom de cette unité.

6 **Règles spéciales:** Les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Elles sont détaillées soit dans la section Héros Innombrables du présent livre, soit dans la section Règles Spéciales du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

7 **Options:** La liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec leurs coûts respectifs. Si une option précise que vous pouvez échanger une arme "et/ou" une autre, vous pouvez remplacer l'une ou l'autre, ou les deux, tant que vous en payez le coût. L'abréviation "pts" signifie "points", et "pts/figurine" signifie "points par figurine".

Transport Assigné: Cette option se réfère aux éventuels transports que l'unité peut prendre. Ils ont leurs propres entrées de liste d'armée. Les Transports Assignés n'occupent pas de choix du schéma de structure d'armée, mais sont traités comme des unités séparées par ailleurs. La section Transports du livre de règles de *Warhammer 40,000* détaille leur fonctionnement.

Traits de Seigneur de Guerre: Si l'unité a un trait de seigneur de guerre spécifique, il est décrit dans son entrée de la liste d'armée.

Legs des Conquêtes: Certaines entrées possèdent des Legs des Conquêtes uniques; ils sont listés ici.

LISTES D'ÉQUIPEMENTS DE L'ASTRA MILITARUM

Ces listes détaillent les coûts en points de divers équipements disponibles pour les unités de votre armée. Dans la liste d'armée des pages suivantes, de nombreuses unités ont accès à des options d'équipement provenant d'une ou plusieurs des listes ci-dessous. Chaque entrée de la liste d'armée vous indique précisément (en gras) la ou les listes utilisables.

Armes de Tir Page 60

Une figurine peut remplacer son pistolet laser par 1 des armes suivantes :

- Bolter 1 pt
- Pistolet bolter 1 pt
- Pistolet à plasma 15 pts

Armes Spéciales Page 60

- Fusil de sniper ¹ 2 pts
- Lance-flammes 5 pts
- Lance-grenades 5 pts
- Fuscour 10 pts
- Fusil radiant à salve ² 10 pts
- Fusil à plasma 15 pts
- Charge de démolition ³ 20 pts

¹ Ne peut être sélectionné par les Rough Riders, les Militarum Tempestus Scions, ni les Militarum Tempestus Command Squads.

² Militarum Tempestus Scions et Militarum Tempestus Command Squads uniquement.

³ Special Weapons Squads uniquement.

Armes Lourdes Page 60

- Mortier 5 pts
- Autocanon ou bolter lourd 10 pts
- Lance-missiles (avec missiles frag et antichars) 15 pts
 - o Peut aussi avoir des missiles antiaériens 10 pts
- Canon laser 20 pts

Armes de Mêlée Page 62

Une figurine peut remplacer son arme de corps à corps par 1 des armes suivantes :

- Arme énergétique 15 pts
- Gantelet énergétique 25 pts

Équipements Spéciaux Page 63

- Grenades antichars 2 pts
- Armure Carapace 5 pts
- Bombes à fusion 5 pts
- Équipement de camouflage 10 pts

Legs des Conquêtes Page 65

Chaque Legs ne peut être sélectionné qu'une fois par armée.

- La Bénédiction de l'Empereur ¹ 5 pts
- Les Lauriers du Commandement ² 25 pts
- L'Auto-reliquaire Tactique de Tyberius ² 25 pts
- La Lame de Conquête ³ 25 pts
- Le Masque Mortuaire d'Ollanius 30 pts
- L'Aquila de Kurov ² 60 pts

¹ Lord Commissar uniquement. Remplace le pistolet bolter.

² Company Commander uniquement.

³ Remplace l'arme de corps à corps.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE DE L'ASTRA MILITARUM

PAGE 64

Une figurine peut avoir 1 fois chacun de ces équipements :

- Projecteur 1 pt
- Reliquaire 3 pts
- Équipement de dépannage 5 pts
- Fumigènes 5 pts
- Lame de bulldozer ¹ 5 pts
- Mitrailleuse ou bolter d'assaut ¹ 5 pts
- Blindage renforcé 10 pts
- Brûlots ¹ 10 pts
- Missile Traqueur 10 pts
- Compartiment fermé ² 15 pts
- Filet de camouflage 15 pts
- Relais-augure 25 pts

¹ Ne peut être sélectionné par les Armoured Sentinel ni par les Scout Sentinel.

² Chars découverts uniquement.



QG

COMMISSAR YARRICK

145 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Commissar Yarrick	5	5	3	4	3	3	3	10	4+	Infanterie (personnage)	1 (Unique)	55

Équipement:

- Armure Carapace
- Pistolet bolter
- Bolter d'assaut
- Arme de corps à corps
- Pince énergétique
- Grenades frag
- Grenades antichars

Legs des Conquêtes:

- Mauvais Œil
- Champ d'Énergie

Trait de Seigneur de Guerre:

- Discipline draconienne

Règles Spéciales:

- Aura de discipline
- Chaîne de commandement
- Commandement verbal
- Ennemi juré (Orks)
- Exécution sommaire
- Guerrier éternel
- Officier supérieur
- Personnage indépendant
- Volonté de fer

COMPANY COMMAND SQUAD

60 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Company Commander	4	4	3	3	3	3	3	9	5+	Infanterie (personnage)	1 Company Commander	30
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie	4 Veterans	30
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+	Infanterie		30
Astropath	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie		31
Master of Ordnance	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie		31
Officer of the Fleet	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie		31

Équipement

(Company Commander):

- Armure Flak
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades frag
- Champ réfracteur

Équipement (Veterans):

- Armure Flak
- Fusil laser
- Grenades frag

Équipement (Veteran Weapons Team):

- Armure Flak
- Fusil laser
- Grenades frag

Équipement (Astropath, Master of Ordnance et Officer of the Fleet):

- Armure Flak
- Arme de corps à corps
- Grenades frag

Règles Spéciales

(Company Commander):

- Officier supérieur
- Commandement verbal

Règle Spéciale

(Veteran Weapons Team):

- Équipe d'arme lourde

Règle Spéciale (Astropath):

- Psyker (niveau de maîtrise 1)

Règle Spéciale

(Master of Ordnance):

- Bombardement d'artillerie

Règle Spéciale

(Officer of the Fleet):

- Ordres de la Marine

Psyker:

- Un Astropath génère son pouvoir dans la discipline de Télépathie.

Options:

• Ajouter:

- 1 Astropath. 25 pts
- 1 Master of Ordnance. 20 pts
- 1 Officer of the Fleet 20 pts
 - o Chacun d'eux peut échanger son arme de corps à corps contre un pistolet laser.....*gratuit*
- Le Company Commander peut avoir des choix des listes **armes de mêlée, armes de tir, équipements spéciaux** et/ou **Legs des Conquêtes**.
- Le Company Commander peut remplacer son pistolet laser par un fusil à pompe *gratuit*
- Tout Veteran peut remplacer son fusil laser par un pistolet laser et une arme de corps à corps *gratuit*
- 1 Veteran peut avoir une radio-vox 5 pts
- Un autre Veteran peut remplacer son fusil laser par un lance-flammes lourd 10 pts
- Un autre Veteran peut avoir un medi-pack 15 pts
- Un autre Veteran peut avoir un étendard de régiment..... 15 pts
- Deux autres Veterans peuvent former une Veteran Weapons Team qui **doit** avoir un choix de la liste **armes lourdes**.
- Tout Veteran n'ayant pas reçu une des options ci-dessus peut remplacer son fusil laser par un choix de la liste **armes spéciales**.
- Tous les Veterans (y compris la Veteran Weapons Team) peuvent avoir les équipements suivants:
 - Grenades antichars 1 pt/figurine
 - Armure Carapace 2 pts/figurine
 - Équipement de camouflage 2 pts/figurine
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p. 97).

QG

LORD CASTELLAN CREED

80 Points

Une seule Company Command Squad de votre armée peut remplacer son Company Commander par le Lord Castellan Creed.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Lord Castellan Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+	Infanterie (personnage)	1 (Unique)	56

Équipement:

- Armure Carapace
- 2 pistolets radiants laser
- Grenades frag
- Champ réfracteur

Trait de Seigneur de Guerre:

- Si Creed est votre seigneur de guerre, il reçoit 2 *traits de seigneur de guerre* au lieu d'un seul (voir page 27).

Règles Spéciales:

- Commandant suprême
- Commandement verbal
- Génie tactique

COLOUR SERGEANT KELL

75 Points

Si une Company Command Squad inclut le Lord Castellan Creed, elle peut remplacer un Veteran par le Colour Sergeant Kell.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Colour Sergeant Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+	Infanterie (personnage)	1 (Unique)	56

Équipement:

- Armure Carapace
- Pistolet laser
- Gantelet énergétique
- Épée énergétique
- Grenades frag
- Étendard de régiment

Règles Spéciales:

- Attention – arghh!
- 'Coutez bien, bandes de moules!
- Protecteur

Aucun Veteran ne peut avoir un étendard de régiment dans une Company Command Squad qui inclut Kell.

COLONEL "IRON HAND" STRAKEN

130 Points

Une seule Company Command Squad de votre armée peut remplacer son Company Commander par le Colonel "Iron Hand" Straken.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Colonel Straken	5	4	6	4	3	3	3	9	3+	Infanterie (personnage)	1 (Unique)	57

Équipement:

- Armure Flak
- Pistolet à plasma
- Fusil à pompe
- Arme de corps à corps
- Grenades frag
- Champ réfracteur

Trait de Seigneur de Guerre:

- Détermination implacable

Règles Spéciales:

- Commandement verbal
- Concassage
- Gung-ho
- Officier supérieur
- Sans peur
- Tueur de monstres
- Vaillance et acier froid

NORK DEDDOG

85 Points

Une seule Company Command Squad de votre armée peut ajouter Nork Deddog à ses effectifs.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+	Infanterie (personnage)	1 (Unique)	58

Équipement:

- Armure Carapace
- Fusil Ripper
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Attention – arghh!
- Coup de tête fracassant
- Insensible à la douleur
- Loyal jusqu'à la mort
- Marteau de fureur
- Obstiné
- Sacrifice héroïque
- Très massif

QG

TANK COMMANDER

30 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Tank Commander	-	4	-	-	-	-	-	-	-	Véhicule (char, personnage, pesant)	1 Tank Commander	32

Règles Spéciales:

- Chef de Leman Russ
- Ordres de chars

Options:

- Le Tank Commander **doit** avoir un tank Leman Russ parmi ceux listés page 102.
- L'escadron du Tank Commander **doit** inclure 1-2 autres tanks Leman Russ choisis page 102.
- Les chars de l'escadron de tanks Leman Russ du Tank Commander peuvent prendre des améliorations comme des tanks Leman Russ ordinaires.
- Un seul Tank Commander peut être amélioré en Knight Commander Pask (ci-dessous) 40 pts

KNIGHT COMMANDER PASK

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Knight Commander Pask	-	4	-	-	-	-	-	-	-	Véhicule (char, personnage, pesant)	1 (unique)	59

Règles Spéciales:

- Chef de Leman Russ
- Ordres de chars
- Tir précis

Trait de Seigneur de Guerre:

- Vieille rancune

LORD COMMISSAR

65 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Lord Commissar	5	5	3	3	3	3	3	10	5+	Infanterie (personnage)	1 Lord Commissar	33

Équipement:

- Armure Flak
- Pistolet bolter
- Arme de corps à corps
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Champ réfracteur

Règles Spéciales:

- Aura de discipline
- Chaîne de commandement
- Exécution Sommaire
- Obstiné
- Personnage indépendant

Options:

- Peut prendre des choix des listes **armes de mêlée, équipements spéciaux** et/ou **Legs des Conquêtes**.
- Peut remplacer son pistolet bolter par 1 des armes suivantes:
 - Bolter *gratuit*
 - Pistolet à plasma 15 pts

COMMISSAR

25 Points

Vous pouvez inclure 1 Commissar pour chaque Company Command Squad et Platoon Command Squad de votre armée. Ils n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée, et ne comptent pas comme un choix QG obligatoire. Avant la bataille, juste après avoir déterminé les *traits de seigneurs de guerre*, chaque Commissar doit être assigné à une unité de la liste suivante, qu'il ne pourra pas quitter: Company Command Squad, Platoon Command Squad, Infantry Squad, Special Weapons Squad, Heavy Weapons Squad, Conscripts, Veterans, Ogryns, Bullgryns, Militarum Tempestus Command Squad, Militarum Tempestus Scions. Un seul Commissar peut rejoindre chacune de ces unités.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Commissar	4	4	3	3	1	3	2	9	5+	Infanterie (personnage)	1 Commissar	33

Équipement:

- Armure Flak
- Pistolet bolter
- Arme de corps à corps
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Exécution sommaire
- Obstiné

Options:

- Peut prendre des choix de la liste **armes de mêlée**.
- Peut remplacer son pistolet bolter par 1 des armes suivantes:
 - Bolter *gratuit*
 - Pistolet à plasma 15 pts

QG

MINISTORUM PRIEST

25 Points

Chaque détachement de l'Astra Militarum peut inclure 0-3 Ministorum Priests. Ils n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée, et ne comptent pas comme un choix QG obligatoire.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Ministorum Priest	3	3	3	3	1	3	2	7	5+	Infanterie (personnage)	1 Ministorum Priest	34

Équipement:

- Armure Flak
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades frag
- Rosarius

Règles Spéciales:

- Hymnes de guerre
- Personnage indépendant
- Zélote

Options:

- 1 des armes suivantes:
 - Fusil d'assaut..... *gratuit*
 - Fusil à plasma *15 pts*

PRIMARIS PSYKER

50 Points

Chaque détachement de l'Astra Militarum peut inclure 0-3 Primaris Psykers. Ils n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée, et ne comptent pas comme un choix QG obligatoire.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Primaris Psyker	4	4	3	3	2	3	2	9	5+	Infanterie (personnage)	1 Primaris Psyker	34

Équipement

- Armure Flak
- Pistolet laser
- Arme de force
- Grenades frag
- Champ réfracteur

Règles Spéciales:

- C'est pour votre bien
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 1)

Psyker:

- Un Primaris Psyker génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, de **Divination**, de **Pyromancie** et de **Télékinésie**.

Option:

- Psyker (niveau de maîtrise 2) *25 pts*

ENGINESEER

40 Points

Chaque détachement de l'Astra Militarum peut inclure 0-3 Enginseers, et 1 unité de Servitors par Enginseer de l'armée. Ces unités n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée, et ne comptent pas comme des choix QG obligatoires.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Enginseer	3	3	3	3	1	3	1	8	3+	Infanterie (personnage)	1 Enginseer	35

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet laser
- Hache énergétique

- Servo-bras
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Bénédiction de l'Omnimessie
- Personnage indépendant
- Réveiller la Machine

Option:

- Bombes à fusion *5 pts*

SERVITORS

10 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	Infanterie	1 Servitor	35

Équipement:

- Servo-bras

Règle Spéciale:

- Blocage mental

Options:

- Ajouter jusqu'à 4 Servitors..... *10 pts/figurine*
- Jusqu'à 2 Servitors peuvent remplacer leur servo-bras par un:
 - Bolter lourd ou multi-fuseur *10 pts/figurine*
 - Canon à plasma *15 pts/figurine*

TROUPES

INFANTRY PLATOON

Composition : 1 Platoon Command Squad, 2-5 Infantry Squads, 0-5 Heavy Weapons Squads, 0-3 Special Weapons Squads et 0-1 escouade de Conscripts. Chaque Infantry Platoon n'occupe qu'un seul choix de Troupes dans le schéma de structure d'armée.

PLATOON COMMAND SQUAD

30 Points

Chaque Infantry Platoon doit inclure une et une seule Platoon Command Squad.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Platoon Commander	4	4	3	3	1	3	2	8	5+	Infanterie (personnage)	1 Platoon Commander	36
Garde	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie	4 Gardes	
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+	Infanterie		

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil laser (Garde/Heavy Weapons Team)
- Pistolet laser (Platoon Commander)
- Arme de corps à corps (Platoon Commander)
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Équipe d'arme lourde (Heavy Weapons Team)
- Commandement verbal (Platoon Commander)

Options:

- Le Platoon Commander peut prendre des choix des listes **armes de mêlée** et/ou **armes de tir**.
- Le Platoon Commander peut avoir des bombes à fusion.....5 pts
- Tout Garde peut remplacer son fusil laser par un pistolet laser et une arme de corps à corps*gratuit*
- 1 Garde peut avoir une radio-vox.....5 pts
- Un autre Garde peut remplacer son fusil laser par un lance-flammes lourd.....10 pts
- Un autre Garde peut avoir un étendard de peloton.....10 pts
- Un autre Garde peut avoir un medi-pack.....15 pts
- Deux autres Gardes peuvent former une Heavy Weapons Team qui **doit** prendre un choix de la liste **armes lourdes**.
- Tout Garde n'ayant pas reçu une des options ci-dessus peut remplacer son fusil laser par un choix de la liste **armes spéciales**.
- Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars.....1 pt/figurine
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p.97).

INFANTRY SQUAD

50 Points

Chaque Infantry Platoon doit inclure entre 2 et 5 Infantry Squads.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Garde	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie	9 Gardes	36
Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	Infanterie (personnage)	1 Sergeant	
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+	Infanterie		

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil laser (Garde/Heavy Weapons Team)
- Pistolet laser (Sergeant)
- Arme de corps à corps (Sergeant)
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Escouades combinées
- Équipe d'arme lourde (Heavy Weapons Team)

Options:

- Le Sergeant peut prendre un choix de la liste **armes de tir**.
- Le Sergeant peut remplacer son arme de corps à corps par une arme énergétique.....15 pts
- Le Sergeant peut prendre des bombes à fusion.....5 pts
- 1 Garde peut avoir une radio-vox.....5 pts
- Deux autres Gardes peuvent former une Heavy Weapons Team qui **doit** prendre un choix dans la liste **armes lourdes**.
- 1 Garde n'ayant pas reçu une des options ci-dessus peut remplacer son fusil laser par un choix de la liste **armes spéciales**.
- Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars.....1 pt/figurine
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p. 97).



TROUPES

HEAVY WEAPONS SQUAD

45 Points

Chaque Infantry Platoon peut inclure jusqu'à 5 Heavy Weapons Squads.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+	Infanterie	3 Heavy Weapons Teams	36

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil laser
- Grenades frag

Règle Spéciale:

- Équipe d'arme lourde

Options:

- Chaque Heavy Weapons Team **doit** prendre un choix de la liste **armes lourdes**.
- Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars.....3 pts

SPECIAL WEAPONS SQUAD

30 Points

Chaque Infantry Platoon peut inclure jusqu'à 3 Special Weapons Squads.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Garde	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie	6 Gardes	36

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil laser
- Grenades frag

Options:

- 3 Gardes **doivent** remplacer leur fusil laser par un choix de la liste **armes spéciales**.
- Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars.....6 pts

CONSCRIPTS

60 Points

Chaque Infantry Platoon peut inclure 1 escouade de Conscripts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Conscript	2	2	3	3	1	3	1	5	5+	Infanterie	20 Conscripts	36

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil laser
- Grenades frag

Options:

- Ajouter jusqu'à 30 Conscripts.....3 pts/figurine



TROUPES

VETERANS

60 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	Infanterie	9 Veterans	38
Veteran Sergeant	3	4	3	3	1	3	2	8	5+	Infanterie (Personnage)	1 Veteran Sergeant	
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+	Infanterie		

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil laser (Veteran/Veteran Weapons Team)
- Pistolet laser (Veteran Sergeant)
- Arme de corps à corps (Veteran Sergeant)
- Grenades frag

Règle Spéciale:

- Équipe d'arme lourde (Veteran Weapons Team)

Options:

- Le Veteran Sergeant peut prendre des choix des listes **armes de mêlée** et/ou **armes de tir**.
- Tout Veteran peut remplacer son fusil laser par un fusil à pompe..... *gratuit*
- 1 Veteran peut avoir une radio-vox..... *5 pts*
- 1 Veteran peut remplacer son fusil laser par un lance-flammes lourd..... *10 pts*
- 2 autres Veterans peuvent former une Veteran Weapons Team qui **doit** prendre un choix de la liste **armes lourdes**.
- Jusqu'à 2 Veterans n'ayant pas reçu une des options ci-dessus peuvent remplacer leur fusil laser par un choix de la liste **armes spéciales**.
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p. 97).
- Toute l'escouade peut avoir des grenades antichars..... *10 pts*
- L'escouade peut choisir une des doctrines suivantes:
 - **Grenadiers**: L'escouade remplace ses armures Flak par des armures Carapace..... *15 pts*
 - **Sentinelles**: L'escouade reçoit des équipements de camouflage et des pièges..... *10 pts*
 - **Sapeurs**: L'escouade reçoit des bombes à fusion, et un Veteran reçoit une charge de démolition en plus du reste de son équipement..... *30 pts*

SERGEANT HARKER

55 Points

Une seule escouade de Veterans de votre armée peut remplacer son Veteran Sergeant par le Sergeant Harker. Si une escouade inclut le Sergeant Harker, elle ne peut pas choisir la doctrine *grenadiers*.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Sergeant Harker	4	4	4	3	1	3	2	8	5+	Infanterie (Personnage)	1 (unique)	38

Équipement:

- Armure Flak
- Arme de corps à corps
- Grenades frag
- Grenades antichars

Legs des Conquêtes:

- Payback

Règle Spéciale:

- Implacable



TRANSPORTS ASSIGNÉS

CHIMERA

65 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Chimera	3	12	10	10	3	Véhicule (char, transport)	1 Chimera	40

Équipement:

- Bolter lourd
- Multi-laser
- Fumigènes
- Projecteur

Règles Spéciales:

- Amphibie
- Bordées de fusils laser
- Commandement embarqué

Capacité de Transport:

- 12 figurines

Options:

- Prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Remplacer le bolter lourd par un lance-flammes lourd *gratuit*
- Remplacer le multi-laser par un lance-flammes lourd ou un bolter lourd *gratuit*

TAUROX

50 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Taurox	3	11	10	10	3	Véhicule (transport)	1 Taurox	41

Équipement:

- Autocanon jumelé

Règles Spéciales:

- VAB tout-terrain

Capacité de Transport:

- Dix figurines

Options:

- Prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.

TAUROX PRIME

80 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Taurox Prime	4	11	10	10	3	Véhicule (rapide, transport)	1 Taurox Prime	41

Équipement:

- Fusil radiant à salve jumelé
- Obusier Taurox

Capacité de Transport:

- 10 figurines

Règles Spéciales:

- VAB tout-terrain

Options:

- Prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Remplacer l'obusier Taurox par un :
 - Canon gatling Taurox jumelé *10 pts*
 - Lance-missiles Taurox *20 pts*
- Remplacer le fusil radiant à salve jumelé par un autocanon jumelé *gratuit*



ÉLITE

OGRYNS

130 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Ogryn	4	3	5	5	3	2	3	6	5+	Infanterie	2 Ogryns	44
Ogryn Bone 'ead	4	3	5	5	3	2	4	7	5+	Infanterie (personnage)	1 Ogryn Bone 'ead	

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil Ripper
- Grenades frag

Règles Spéciales:

- Marteau de fureur
- Obstiné
- Très massif

Options:

- Ajouter jusqu'à 7 Ogryns 40 pts/figurine
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p. 97).

BULLGRYNS

145 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Bullgryn	4	3	5	5	3	2	3	6	4+	Infanterie	2 Bullgryns	44
Bullgryn Bone 'ead	4	3	5	5	3	2	4	7	4+	Infanterie (personnage)	1 Bullgryn Bone 'ead	

Équipement:

- Armure Carapace
- Gantelet Grenadier
- Grenades frag
- Mantelet

Règles Spéciales:

- Marteau de fureur
- Obstiné
- Très massif

Options:

- Ajouter jusqu'à 7 Bullgryns 45 pts/figurine
- Toute figurine peut remplacer son gantelet Grenadier et son mantelet par une masse énergétique et un bouclier de brute 15 pts/figurine
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p. 97).

RATLINGS

30 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+	Infanterie	3 Ratlings	43

Équipement:

- Armure Flak
- Fusil de sniper
- Pistolet laser

Règles Spéciales:

- Discrétion
- Infiltration
- Tirez juste et décampez

Options:

- Ajouter jusqu'à 7 Ratlings 10 pts/figurine

WYRDVANE PSYKERS

60 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Wyrdvane Psyker	2	3	2	3	1	3	1	8	5+	Infanterie	5 Wyrdvane Psykers	42

Équipement:

- Armure Flak
- Arme de corps à corps
- Pistolet laser

Règle Spéciale:

- Confrérie de psykers (niveau de maîtrise 1)

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Wyrdvane Psykers 12 pts/figurine
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox en tant que transport assigné (p. 97).

Psyker:

Les Wyrdvane Psykers génèrent leur pouvoir dans les disciplines de **Biomancie**, de **Divination**, de **Pyromancie** ou de **Télékinésie**.

ÉLITE

MILITARUM TEMPESTUS PLATOON

Chaque Militarum Tempestus Platoon **doit** inclure entre 1 et 3 escouades de Militarum Tempestus Scions et peut inclure une seule Militarum Tempestus Command Squad.

MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

85 Points

Chaque Militarum Tempestus Platoon peut inclure 1 Militarum Tempestus Command Squad.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Tempestus Scion	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	Infanterie	4 Tempestus Scions	39
Tempestor Prime	4	4	3	3	2	4	2	9	4+	Infanterie (personnage)	1 Tempestor Prime	

Équipement:

- Armure Carapace
- Fusil radiant laser (Tempestus Scion)
- Pistolet radiant laser (Tempestor Prime)
- Arme de corps à corps (Tempestor Prime)
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Clairon-vox
- Commandement verbal (Tempestor Prime)
- Frappe en profondeur
- Mouvement à couvert

Options:

- Le Tempestor Prime peut prendre des choix de la liste **armes de mêlée**.
- Le Tempestor Prime peut remplacer son pistolet radiant laser par 1 des armes suivantes:
 - Pistolet bolter..... *gratuit*
 - Pistolet à plasma..... *15 pts*
- 1 Tempestus Scion peut avoir une radio-vox..... *5 pts*
- Un autre Tempestus Scion peut avoir un étendard de peloton..... *10 pts*
- Un autre Tempestus Scion peut avoir un medi-pack..... *15 pts*
- Jusqu'à 4 Tempestus Scions n'ayant pas reçu une des options ci-dessus peuvent remplacer leur fusil radiant laser par un choix de la liste **armes spéciales**.
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox Prime en tant que transport assigné (p. 97).

MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

70 Points

Chaque Militarum Tempestus Platoon de votre armée **doit** inclure entre 1 et 3 escouades de Militarum Tempestus Scions.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Tempestus Scion	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	Infanterie	4 Tempestus Scions	39
Tempestor	3	4	3	3	1	3	2	8	4+	Infanterie (personnage)	1 Tempestor	

Équipement:

- Armure Carapace
- Fusil radiant laser (Tempestus Scion)
- Pistolet radiant laser (Tempestor)
- Arme de corps à corps (Tempestor)
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Frappe en profondeur
- Mouvement à couvert

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Tempestus Scions..... *12 pts/figurine*
- Le Tempestor peut prendre un choix de la liste **armes de mêlée**.
- Le Tempestor peut remplacer son pistolet radiant laser par 1 des armes suivantes:
 - Pistolet bolter..... *gratuit*
 - Pistolet à plasma..... *15 pts*
- 1 Tempestus Scion peut avoir une radio-vox..... *5 pts*
- Jusqu'à 2 Tempestus Scions n'ayant pas reçu l'option ci-dessus peuvent remplacer leur fusil radiant laser par un choix de la liste **armes spéciales**.
- L'escouade peut avoir un Chimera ou un Taurox Prime en tant que transport assigné (p. 97).



ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON DE SCOUT SENTINEL

35 Points

	Blindage										Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC				
Scout Sentinel	3	3	5	10	10	10	3	1	2		Véhicule (marcheur, découvert)	1 Scout Sentinel	45

Équipement:

- Multi-laser

Règles Spéciales:

- Mouvement à couvert
- Scouts

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Scout Sentinel 35 pts/figurine
- Tout Scout Sentinel peut prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Tout Scout Sentinel peut remplacer son multi-laser par un :
 - Lance-flammes lourd *gratuit*
 - Autocanon 5 pts/figurine
 - Lance-missiles 5 pts/figurine
 - Canon laser 10 pts/figurine

ESCADRON D'ARMOURED SENTINEL

40 Points

	Blindage										Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC				
Armoured Sentinel	3	3	5	12	10	10	3	1	2		Véhicule (marcheur)	1 Armoured Sentinel	45

Équipement:

- Multi-laser

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Armoured Sentinel 40 pts/figurine
- Tout Armoured Sentinel peut prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Tout Armoured Sentinel peut remplacer son multi-laser par un :
 - Lance-flammes lourd *gratuit*
 - Autocanon 5 pts/figurine
 - Lance-missiles 5 pts/figurine
 - Canon à plasma 10 pts/figurine
 - Canon laser 10 pts/figurine

ROUGH RIDERS

55 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Cavalerie	4 Rough Riders	45
Rough Rider Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	Cavalerie (personnage)	1 Rough Rider Sergeant	

Équipement:

- Armure Flak
- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Lance de chasse
- Grenades frag
- Grenades antichars

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Rough Riders 11 pts/figurine
- Le Rough Rider Sergeant peut remplacer son pistolet laser et/ou son arme de corps à corps par 1 des armes suivantes :
 - Arme énergétique 15 pts
 - Pistolet à plasma 15 pts
- Le Rough Rider Sergeant peut avoir des bombes à fusion 5 pts
- Jusqu'à 2 Rough Riders peuvent remplacer leur lance de chasse par un choix de la liste **armes spéciales**.

ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON DE HELLHOUND

VARIABLE

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page	
	CT	Av	Fl	Arr	PC				
Hellhound	3	12	12	10	3	Véhicule (char, rapide)	1 Hellhound,	54	125 pts
Devil Dog	3	12	12	10	3	Véhicule (char, rapide)	ou 1 Devil Dog	54	135 pts
Bane Wolf	3	12	12	10	3	Véhicule (char, rapide)	ou 1 Bane Wolf	54	130 pts

Équipement:

- Bolter lourd
- Canon Inferno (Hellhound)
- Canon à fusion (Devil Dog)
- Canon chimique (Bane Wolf)

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Hellhound, Devil Dog ou Bane Wolf, selon n'importe quelle combinaison, et aux coûts en points donnés ci-dessus.
- Toute figurine peut prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par un :
 - Lance-flammes lourd *gratuit*
 - Multi-fuseur *10 pts/figurine*



ESCADRON DE VALKYRIE

125 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Valkyrie	3	12	12	10	3	Véhicule (aéronef, stationnaire, transport)	1 Valkyrie	48

Équipement:

- Multi-laser
- 2 missiles Hellstrike
- Blindage renforcé
- Projecteur

Règle Spéciale:

- Grav-chute

Capacité de Transport:

- 12 figurines

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Valkyrie *125 pts/figurine*
- Tout Valkyrie peut remplacer son multi-laser par un canon laser *10 pts/figurine*
- Tout Valkyrie peut remplacer ses missiles Hellstrike par 2 lance-roquettes multiples *10 pts/figurine*
- Tout Valkyrie peut prendre 2 affûts latéraux avec bolters lourds *20 pts/figurine*

ESCADRON DE VENDETTA

170 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Vendetta	3	12	12	10	3	Véhicule (aéronef, stationnaire, transport)	1 Vendetta	48

Équipement:

- 3 canons laser jumelés
- Blindage renforcé
- Projecteur

Règle Spéciale:

- Grav-chute

Capacité de Transport:

- 6 figurines

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Vendetta *170 pts/figurine*
- Tout Vendetta peut remplacer 2 canons laser jumelés par 2 missiles Hellfury *gratuit*
- Tout Vendetta peut prendre 2 affûts latéraux avec bolters lourds *20 pts/figurine*

SOUTIEN

ESCADRON DE LEMAN RUSS

VARIABLE

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page	
	CT	Av	FI	Arr	PC				
Leman Russ Battle Tank	3	14	13	10	3	Véhicule (char, pesant)	1 Leman Russ	46	150 pts
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10	3	Véhicule (char, pesant)	de n'importe	46	130 pts
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10	3	Véhicule (char, pesant)	quel type	47	135 pts
Leman Russ Eradicator	3	14	13	10	3	Véhicule (char, pesant)		47	120 pts
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11	3	Véhicule (char, pesant)		47	170 pts
Leman Russ Punisher	3	14	13	11	3	Véhicule (char, pesant)		47	140 pts
Leman Russ Executioner	3	14	13	11	3	Véhicule (char, pesant)		47	155 pts

Équipement:

- Bolter lourd
- Projecteur
- Fumigènes
- Autocanon Exterminator (Leman Russ Exterminator)
- Canon à plasma Executioner (Leman Russ Executioner)
- Canon de Siège Demolisher (Leman Russ Demolisher)
- Canon gating Punisher (Leman Russ Punisher)
- Canon Nova Eradicator (Leman Russ Eradicator)
- Obusier (Leman Russ Battle Tank)
- Obusier Vanquisher (Leman Russ Vanquisher)

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Leman Russ Battle Tanks, Exterminator, Vanquisher, Eradicator, Demolisher, Punisher ou Executioner selon n'importe quelle combinaison, aux coûts en points donnés ci-dessus.
- Toute figurine peut prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par un :
 - Lance-flammes lourd *gratuit*
 - Canon laser *10 pts/figurine*
- Toute figurine peut prendre 2 affûts latéraux avec :
 - Lances-flammes lourds *10 pts/figurine*
 - Bolters lourds *20 pts/figurine*
 - Multi-fuseurs *20 pts/figurine*
 - Canons à plasma *30 pts/figurine*

BATTERIE D'HYDRA

70 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	FI	Arr	PC			
Hydra	3	12	10	10	3	Véhicule (char, découvert)	1 Hydra	49

Équipement:

- 2 autocanons Hydra jumelés
- Bolter lourd
- Projecteur
- Fumigènes

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Hydra *70 pts/figurine*
- Tout Hydra peut prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Tout Hydra peut remplacer son bolter lourd par un lance-flammes lourd *gratuit*



SOUTIEN

BATTERIE DE BASILISK

125 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Basilisk	3	12	10	10	3	Véhicule (char, découvert)	1 Basilisk	50

Équipement:

- Bolter lourd
- Canon Earthshaker
- Projecteur
- Fumigènes

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Basilisk 125 pts/figurine
- Tout Basilisk peut prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Tout Basilisk peut remplacer son bolter lourd par un lance-flammes lourd *gratuit*

BATTERIE DE WYVERN

65 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Wyvern	3	12	10	10	3	Véhicule (char, découvert)	1 Wyvern	51

Équipement:

- 2 mortiers
- Stormshard jumelés
- Bolter lourd
- Projecteur
- Fumigènes

Options:

- Ajouter jusqu'à 2 Wyvern 65 pts/figurine
- Tout Wyvern peut prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Tout Wyvern peut remplacer son bolter lourd par un lance-flammes lourd *gratuit*

MANTICORE

170 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Manticore	3	12	10	10	3	Véhicule (char)	1 Manticore	52

Équipement:

- Bolter lourd
- Roquettes Storm Eagle
- Projecteur
- Fumigènes

Règle Spéciale:

- Munitions limitées

Options:

- Prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Remplacer le bolter lourd par un lance-flammes lourd *gratuit*

DEATHSTRIKE

160 Points

	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Deathstrike	3	12	12	10	3	Véhicule (char)	1 Deathstrike	53

Équipement:

- Bolter lourd
- Missile Deathstrike
- Projecteur
- Fumigènes

Règles Spéciales:

- Arme hors du commun
- L'heure est proche

Options:

- Prendre des choix de la liste **équipements de véhicules de l'Astra Militarum**.
- Remplacer le bolter lourd par un lance-flammes lourd *gratuit*

RÉFÉRENCES

Les règles et les tableaux de cette page ont été résumés par souci de simplicité. Si vous avez besoin des règles complètes, consultez les pages de ce Codex indiquées.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE (P.27)

Équipe d'arme lourde: En termes de jeu, chaque Heavy Weapons Team ou Veteran Weapons Team compte comme une seule figurine avec la règle spéciale *massif*.



RÈGLES SPÉCIALES

Amphibie (p.40): Traite les décors aquatiques comme du terrain découvert.

Arme hors du commun (p.53): Ne peut être détruite par un résultat *arme détruite*, et le résultat *équipage sonné/secoué* n'empêche pas son lancement (voir *L'heure est proche*).

Attention – arghh! (p.56): Réussite automatique des jets d'*attention, chef*, mais la blessure doit être réallouée à la figurine.

Aura de discipline (p.33): Toute unité amie de l'Astra Militarum à 6" ou moins utilise le Cd de la figurine pour ses tests de *peur*, de *moral* ou de *pilonnage*.

Bénédiction de l'Omnimessie (p.35): Au lieu de tirer, réparez un véhicule ami avec lequel la figurine est en contact, ou dans lequel elle est embarquée. Jetez 1D6 et ajoutez 1 pour chaque Servitor avec servo-bras de l'unité. Sur 5+, réparez une *arme détruite* ou un *immobilisé*, ou restituez 1 PC.

Blocage mental (p.35): À moins que l'unité inclue un Enginseer, jetez 1D6 au début de son tour. Sur 4+, rien ne se passe. Sinon, l'unité ne peut pas se déplacer, tirer, charger ni exécuter des ordres jusqu'au début de son prochain tour. Elle doit quand même effectuer les mouvements obligatoires.

Bombardement d'artillerie (p.31): Attaque de tir résolue séparément des autres armes de *barrage* de l'unité:

Portée	F	PA	Type
Infinie	9	3	Artillerie 1, barrage, g ^{de} explosion

Dévie de 2D6" en cas de *Hit*. Si une flèche est obtenue, dévie de 3D6". Si la figurine a une ligne de vue, déduisez sa CT de la déviation.

Bordées de fusils laser (p.40): 6 figurines (3 par bordée) peuvent tirer avec les fusils laser des bordées si elles n'utilisent pas les postes de tir. Utilisez la CT du Chimera, quelle que soit sa distance de déplacement. Ces tirs peuvent viser des cibles différentes du Chimera, mais tous les tirs d'une bordée doivent viser la même cible.

TABLEAU DES TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE (P.27)

(Un Tank Commander *seigneur de guerre* jette 1D3.)

1D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- Grand stratège:** 1D3 unités ont *attaque de flanc*.
- Vieille rancune:** Au cours du déploiement, avant de placer les *infiltrateurs* et de redéployer les *scouts*, choisissez 1 Codex. Votre seigneur de guerre et son unité ont *ennemi juré* contre toutes les unités ennemies issues de ce Codex.
- Discipline draconienne:** Les unités amies de l'Astra Militarum dans un rayon de 12" ne font pas de test de *moral* si elles ont 25% de pertes.
- Détermination implacable:** Le seigneur de guerre et son unité ont la règle spéciale *implacable*.
- Voix de stentor:** Le seigneur de guerre a *commandement verbal*. S'il l'a déjà, il peut donner ses ordres à une portée de 18".
- Maître du commandement:** Le seigneur de guerre a *commandement verbal*. S'il l'a déjà, il peut donner 1 ordre supplémentaire à chaque tour.

C'est pour votre bien (p.35): Si elle est dans une unité avec un Commissar (de n'importe quel type) et subit des *périls du Warp*, la figurine est retirée comme perte après avoir résolu les effets habituels.

Chaîne de commandement (p.33): Ne peut être votre *seigneur de guerre* que si vous n'avez pas de figurine avec la règle spéciale *officier supérieur*.



Chef de Leman Russ (p.32): Commande un tank Leman Russ et lui confère CT4. Est tué si le char subit un résultat *explosion* ou devient une *épave*. Ne peut pas quitter son escadron de Leman Russ, qui devient un choix QG.

Claïron-voix (p.39): Toute unité du même Platoon dans un rayon de 18" utilise le Cd de cette figurine pour ses tests de *peur/moral/pilonnage*.

Commandement embarqué (p.40) : On peut donner des ordres en étant embarqué dans un Chimera. Mesurez la portée depuis la coque du véhicule.

Commandement verbal (p.28) : Peut donner 1 ordre au début de ses phases de Tir, sauf s'il est verrouillé en combat, en retraite, à terre ou embarqué (véhicule/bâtiment). Choisissez 1 ordre et 1 unité à 12" ou moins. L'unité passe un test de Cd; s'il est réussi, elle applique les effets. Si elle obtient un double 1, tous les ordres consécutifs sont donnés automatiquement à ce tour. Sur un double 6, aucun autre ordre ne peut être donné à ce tour.

Escouades combinées (p.37) : Décidez avant de déterminer votre *trait de seigneur de guerre* si certaines de vos escouades d'un même Platoon se combinent. Elles deviennent alors une seule unité pendant la partie.

Exécution sommaire (p.33) : Si l'unité de la figurine rate un test de *moral*, de *peur* ou de *pilonnage*, vous pouvez jeter 1D6; sur 3+, désignez une figurine de l'unité et retirez-la; sur 1-2, c'est l'adversaire qui choisit. Le Commissar ne peut pas être choisi. L'unité compte alors comme ayant réussi le test.

Hymnes de guerre (p.34) : Peut passer un test de Cd au début de chaque sous-phase de Combat où il est *verrouillé*. S'il le réussit, choisissez 1 de ces effets:

- Le Priest et son unité relancent les sauvegardes d'armure et invulnérables ratées.
- Le Priest gagne *conquassage*.
- Le Priest et son unité relancent les jets *pour blesser* ratés.



L'heure est proche (p.53) : Ne peut tirer au 1^{er} tour ni s'il s'est déplacé. Jetez 1D6 pour tirer: ajoutez +1 au résultat pour chaque tour de jeu d'affilée où il ne s'est pas déplacé, et -1 pour chaque résultat *arme détruite* qu'il a subi. Sur 4+ ou sur un 6 naturel, le missile peut être lancé.

Munitions limitées (p.52) : Porte 4 roquettes à *usage unique*, et peut en tirer 1 par tour. Chaque roquette compte comme une arme séparée pour les dégâts *arme détruite*.

Officier supérieur (p.30) : La figurine peut donner 2 ordres par tour.

Ordres de chars (p.32) : Peut jeter 2D6 au début de sa phase de Tir. Si le total est 9 ou moins, appliquez 1 de ces effets:

- Le Tank Commander et son unité *mettent les gaz* immédiatement, en se déplaçant de 6+D6".
- Le Tank Commander tire sur une cible différente du reste de son unité.
- L'unité du Tank Commander doit tirer puis utiliser ses fumigènes.

Ordres de la Marine (p.31) : Peut effectuer un test de Cd au début de son tour, avant les jets de *réserve*. S'il le réussit, choisissez 1 de ces effets:

- Vous avez +1 à tous vos jets de *réserve* de ce tour.
- Votre adversaire a -1 à tous ses jets de *réserve* de son prochain tour.

Réveiller la machine (p.35) : Au lieu de tirer, choisissez 1 véhicule ami de l'Astra Militarum à 12" ou moins. Ce véhicule a la règle spéciale *esprit de la machine* jusqu'à la fin du tour.

Tirez juste et décampez (p.43) : Peut effectuer une attaque de tir puis *sprinter* à la même phase de Tir.

VAB tout-terrain (p.41) : Relance les tests de terrain *dangerueux* ratés.



ORDRES DE L'ASTRA MILITARUM (P.29)

"En joue, feu!"

L'unité commandée gagne *tir de précision*.

"Feu à volonté!"

L'unité commandée gagne *tir divisé*.

"Premier rang, feu! Deuxième rang, feu!"

Jetez 1 dé de plus *pour toucher* pour chaque fusil laser et chaque fusil radiant laser de l'unité commandée.

"En avant, pour l'Empereur!"

L'unité commandée doit *sprinter* après avoir tiré.

"Go! Go! Go!"

L'unité commandée *sprinte*: jetez 3 dés et gardez le plus haut.

"Tir de suppression!"

Les armes de tir de l'unité commandée gagnent *pilonnage*.

"Abattez-le!"

Officiers supérieurs uniquement. L'attaque de tir de l'unité commandée a les règles spéciales *tueur de chars* et *tueur de monstres*.

"Cible repérée!"

Officiers supérieurs uniquement. L'attaque de tir de l'unité commandée *ignore les couverts*.

"Retournez au combat!"

Officiers supérieurs uniquement. L'unité commandée se regroupe immédiatement, ou les effets d'*à terre* sont annulés immédiatement.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (P.63)

Bouclier de brute: Sauvegarde *invulnérable* 5+ en Assaut (y compris contre les tirs *en état d'alerte*) et permet de relancer les jets *pour blesser* de *marteau de fureur*.

Champ réfracteur: Sauvegarde *invulnérable* 5+.

Équipement de camouflage: +1 à la sauvegarde *de couvert*, même à découvrir.

Étendard de peloton: Compte comme ayant fait perdre 1 PV supplémentaire pour calculer le résultat de combat.

Étendard de régiment: Compte comme un étendard de peloton, et les unités amies de l'Astra Militarum à 12" ou moins relancent les tests de *moral/peur/pilonnage* ratés.

Mantelet: Une figurine avec mantelet en contact socle à socle avec au moins 1 autre figurine avec mantelet de la même unité a +1 en *Svg* d'Armure. Une cible masquée par une figurine avec mantelet a +1 à sa sauvegarde *de couvert*.

Medi-pack: L'unité est *insensible à la douleur* tant que la figurine avec *medi-pack* est en vie.

Pièges: Les charges contre une unité équipée de pièges comptent comme *désordonnées*.

Radio-vox: Une unité avec *radio-vox* peut relancer ses tests de *Cd* ratés lorsqu'on lui donne un ordre, à condition que l'unité de l'officier ait elle aussi une *radio-vox*. Cette capacité ne fonctionne pas sur la propre unité de l'officier.

Rosarius: Sauvegarde *invulnérable* 4+.

ARMURES

Armure Carapace: Sauvegarde d'Armure 4+.

Armure énergétique: Sauvegarde d'Armure 3+.

Armure Flak: Sauvegarde d'Armure 5+.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE DE L'ASTRA MILITARUM (P.64)

Brûlots: La première unité ennemie qui charge ce véhicule subit 1D6 touches de F4 PA5 allouées aléatoirement.

Compartiment fermé: Perd le type *découvert*.

Équipement de dépannage: Si *immobilisé*, peut tenter de s'auto-réparer; jetez 1D6 à la fin de sa phase de Mouvement: sur 6, il n'est plus *immobilisé*. Ne restitue pas 1 Point de Coque.

Filet de camouflage: +1 à la sauvegarde *de couvert*, même à découvrir.

Relais-augure: Les unités amies qui frappent en profondeur à 6" ou moins ne dévient pas.

Reliquaire: Confère *volonté d'adamantium*.



PROFILS

QG

	CC	CT	F	EP	V	I	A	Cd	Sv	Type d'unité	p.
Astropath	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In	31
Colonel "Iron Hand" Straken	5	4	6	4	3	3	3	9	3+	In (p)	57
Colour Sergeant Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+	In (p)	56
Commissar	4	4	3	3	1	3	2	9	5+	In (p)	33
Commissar Yarrick	5	5	3	4	3	3	3	10	4+	In (p)	55
Company Commander	4	4	3	3	3	3	3	9	5+	In (p)	30
Engineer	3	3	3	3	1	3	1	8	3+	In (p)	35
Knight Commander Pask	-	4	-	-	-	-	-	-	-	C, P (p)	59
Lord Castellan Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+	In (p)	56
Lord Commissar	5	5	3	3	3	3	3	10	5+	In (p)	33
Master of Ordnance	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In	31
Ministorum Priest	3	3	3	3	1	3	2	7	5+	In (p)	34
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+	In (p)	58
Officer of the Fleet	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In	31
Primaris Psyker	4	4	3	3	2	3	2	9	5+	In (p)	34
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	In	35
Tank Commander	-	4	-	-	-	-	-	-	-	C, P (p)	32
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In	30
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+	In	30

TROUPES

	CC	CT	F	EP	V	I	A	Cd	Sv	Type d'unité	p.
Conscript	2	2	3	3	1	3	1	5	5+	In	36
Garde	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	In	36
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+	In	36
Platoon Commander	4	4	3	3	1	3	2	8	5+	In (p)	36
Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	In (p)	36
Sergeant Harker	4	4	4	3	1	3	2	8	5+	In (p)	38
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In	38
Veteran Sergeant	3	4	3	3	1	3	2	8	5+	In (p)	38
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+	In	38

TRANSPORTS ASSIGNÉS

[Blindage]

	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'unité	p.
Chimera	3	12	10	10	3	C, T	40
Taurox Prime	4	11	10	10	3	R, T	41
Taurox	3	11	10	10	3	T	41

ÉLITE

	CC	CT	F	EP	V	I	A	Cd	Sv	Type d'unité	p.
Bullgryn	4	3	5	5	3	2	4	7	4+	In	44
Bullgryn Bone 'cad	4	3	5	5	3	2	4	7	4+	In (p)	44
Ogryn	4	3	5	5	3	2	4	7	5+	In	44
Ogryn Bone 'cad	4	3	5	5	3	2	4	7	5+	In (p)	44
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+	In	43
Tempestor	3	4	3	3	1	3	2	8	4+	In (p)	39
Tempestor Prime	4	4	3	3	2	3	2	9	4+	In (p)	39
Tempestus Scion	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	In	39
Wyrdvane Psyker	2	3	2	3	1	3	1	8	5+	In	42

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	EP	V	I	A	Cd	Sv	Type d'unité	p.
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Cv	45
Rough Rider Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	Cv (p)	45

[Blindage]

	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type d'unité	p.
Armoured Sentinel	3	3	5	12	10	10	3	1	2	M	45
Bane Wolf	-	3	-	12	12	10	-	-	3	C, R	54
Devil Dog	-	3	-	12	12	10	-	-	3	C, R	54
Hellhound	-	3	-	12	12	10	-	-	3	C, R	54
Scout Sentinel	3	3	5	10	10	10	3	1	2	M, D	45
Valkyrie	-	3	-	12	12	10	-	-	3	Aé, St, T	48
Vendetta	-	3	-	12	12	10	-	-	3	Aé, St, T	48

SOUTIEN

[Blindage]

	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'unité	p.
Basilisk	3	12	10	10	3	C, D	50
Deathstrike	3	12	12	10	3	C	53
Hydra	3	12	10	10	3	C, D	49
Leman Russ Battle Tank	3	14	13	10	3	C, P	46
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10	3	C, P	46
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10	3	C, P	47
Leman Russ Eradicator	3	14	13	10	3	C, P	47
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11	3	C, P	47
Leman Russ Punisher	3	14	13	11	3	C, P	47
Leman Russ Executioner	3	14	13	11	3	C, P	47
Manticore	3	12	10	10	3	C	52
Wyvern	3	12	10	10	3	C, D	51

TYPES D'UNITÉS

Types d'unités: Cavalerie = Cv, Infanterie = In, Personnage = (p)

Types de véhicules: Aéronef = Aé, Découvert = D, Char = C,

Marcheur = M, Pesant = P, Rapide = R, Stationnaire = St, Transport = T

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Autocanon	48"	7	4	Lourde 2
Autocanon Exterminator	48"	7	4	Lourde 4, jumelé
Autocanon Hydra	72"	7	4	Lourde 2, antiaérien
Bolter	24"	4	5	Tir rapide
Bolter d'assaut	24"	4	5	Assaut 2
Bolter lourd	36"	5	4	Lourde 3
Canon à fusion	24"	8	1	Lourde 1, explosion, fusion
Canon à plasma	36"	7	2	Lourde 1, explosion, surchauffe
Canon à plasma Executioner	36"	7	2	Lourde 3, explosion, surchauffe
Canon chimique	Souffle	1	3	Lourde 1, empoisonné (2+)
Canon Earthshaker	36-240"	9	3	Artillerie 1, barrage, g ^{de} explosion
Canon de siège Demolisher	24"	10	2	Artillerie 1, g ^{de} explosion
Canon gating Punisher	24"	5	-	Lourde 20
Canon gating Taurox	24"	4	-	Lourde 10
Canon Inferno	Souffle	6	4	Lourde 1, torrent
Canon laser	48"	9	2	Lourde 1
Canon Nova Eradicator	36"	6	4	Lourde 1, g ^{de} explosion, ignore les couverts
Charge de démolition	6"	8	2	Assaut 1, g ^{de} explosion, usage unique
Fuseur	12"	8	1	Assaut 1, fusion
Fusil à plasma	24"	7	2	Tir rapide, surchauffe
Fusil à pompe	12"	3	-	Assaut 2
Fusil de sniper	36"	X	6	Lourde 1, sniper
Fusil laser	24"	3	-	Tir rapide
Fusil radiant à salve	24"	4	3	Salve 2/4
Fusil radiant laser	18"	3	3	Tir rapide
Fusil Ripper	12"	5	-	Assaut 3
Gantelet Grenadier	12"	4	6	Assaut 1, explosion
Grenade antichar	8"	6	4	Assaut 1
Grenade frag	8"	3	-	Assaut 1, explosion
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-grenades	-	-	-	-
- grenade antichar	24"	6	4	Assaut 1
- grenade frag	24"	3	6	Assaut 1, explosion
Lance-missiles	-	-	-	-
- missile antiaérien	48"	7	4	Lourde 1, antiaérien
- missile antichar	48"	8	3	Lourde 1
- missile frag	48"	4	6	Lourde 1, explosion
Lance-missiles Taurox	-	-	-	-
- missile antichar	48"	8	3	Lourde 2
- missile frag	48"	4	6	Lourde 2, explosion
Lance-roquettes multiple	24"	4	6	Lourde 1, g ^{de} explosion
Missile Deathstrike	12" - ∞	10	1	Artillerie 1, barrage, explosion apocalyptique, ignore les couverts, usage unique
Missile Hellfury	72"	4	5	Lourde 1, g ^{de} explosion, ignore les couverts, usage unique
Missile Hellstrike	72"	8	3	Artillerie 1, usage unique
Mitrailleuse	36"	4	6	Lourde 3
Mortier	48"	4	6	Lourde 1, barrage, explosion
Mortier Stormshard	48"	4	6	Lourde 2, barrage, expl., ignore les couverts, laceration
Multi-fuseur	24"	8	1	Lourde 1, fusion
Multi-laser	36"	6	6	Lourde 3
Obusier	72"	8	3	Artillerie 1, g ^{de} explosion
Obusier Taurox	48"	7	4	Lourde 1, explosion
Obusier Vanquisher	72"	8	2	Lourde 1, fléau des blindages
Pistolet à plasma	12"	7	2	Pistolet, surchauffe
Pistolet bolter	12"	4	5	Pistolet
Pistolet laser	12"	3	-	Pistolet
Pistolet radiant laser	6"	3	3	Pistolet
Roquettes Storm Eagle	24-120"	10	4	Artillerie 1D3, barrage, g ^{de} explosion

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Portée	F	PA	Type
Arme de corps à corps	-	Util.	-	Mêlée
Bombe à fusion	-	8	1	Encombrant, fléau des blindages
Épée de force	-	Util.	3	Mêlée, force
Épée énergétique	-	Util.	3	Mêlée
Hache de force	-	+1	2	Mêlée, force, encombrant
Hache énergétique	-	+1	2	Mêlée, encombrant
Grenade antichar	-	6	4	-
Gantelet énergétique	-	x2	2	Mêlée, arme de spécialiste, encombrant
Lance de chasse	-	+2	3	Mêlée, arme de spécialiste, usage unique
Lance énergétique	-	+1/-	3/4	Mêlée
Masse énergétique	-	+2	4	Mêlée, commotion
Sceptre de force	-	+2	4	Mêlée, commotion, force
Servo-bras	-	x2	1	Mêlée, arme de spécialiste, encombrant

WARHAMMER 40,000



EN AVANT, POUR TERRA!

L'Astra Militarum, plus communément appelée la Garde Impériale, est la plus grande armée de la galaxie. Composée d'innombrables soldats provenant d'un million de mondes,

l'Astra Militarum livre une guerre d'usure permanente. Depuis dix mille ans, elle emploie sa puissance blindée et ses effectifs inexorables pour écraser les ennemis de l'Imperium; toutefois, les jours de l'Humanité n'ont jamais été aussi sombres: des êtres de cauchemar assaillent les domaines de l'Empereur de toutes parts, et les hommes de l'Imperium doivent livrer leur ultime combat. L'artillerie tonne, les tanks rugissent et les officiers conduisent de vastes armées dans une bataille désespérée pour la survie de la race humaine.

Ce livre vous propose :

L'ASTRA MILITARUM: Le récit des origines de la Garde Impériale, née dans les cendres de la trahison, les honneurs et la gloire gagnés au cours de dix mille ans de bains de sang, et les tactiques qu'elle emploie.

HÉROS INNOMBRABLES: Les forces pléthoriques de la Garde Impériale, son vaste arsenal, et les personnages spéciaux qui les dirigent lors des batailles contre les mutants, les hérétiques et les xenos.

COULEURS RÉGIMENTAIRES: Une magnifique galerie de la gamme de figurines Citadel de l'Astra Militarum, avec les schémas de couleurs des régiments célèbres, des véhicules et des héros de la Garde Impériale.

LE MARTEAU DE L'EMPEREUR: La liste d'armée exhaustive qui vous permet d'agencer votre collection de l'Astra Militarum en un ost glorieux sur la table de jeu.

ISBN 978-1782532606



FRENCH
LANGUAGE

IMPRIMÉ
EN CHINE

Un supplément pour

WARHAMMER
40,000

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



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP**

games-workshop.com