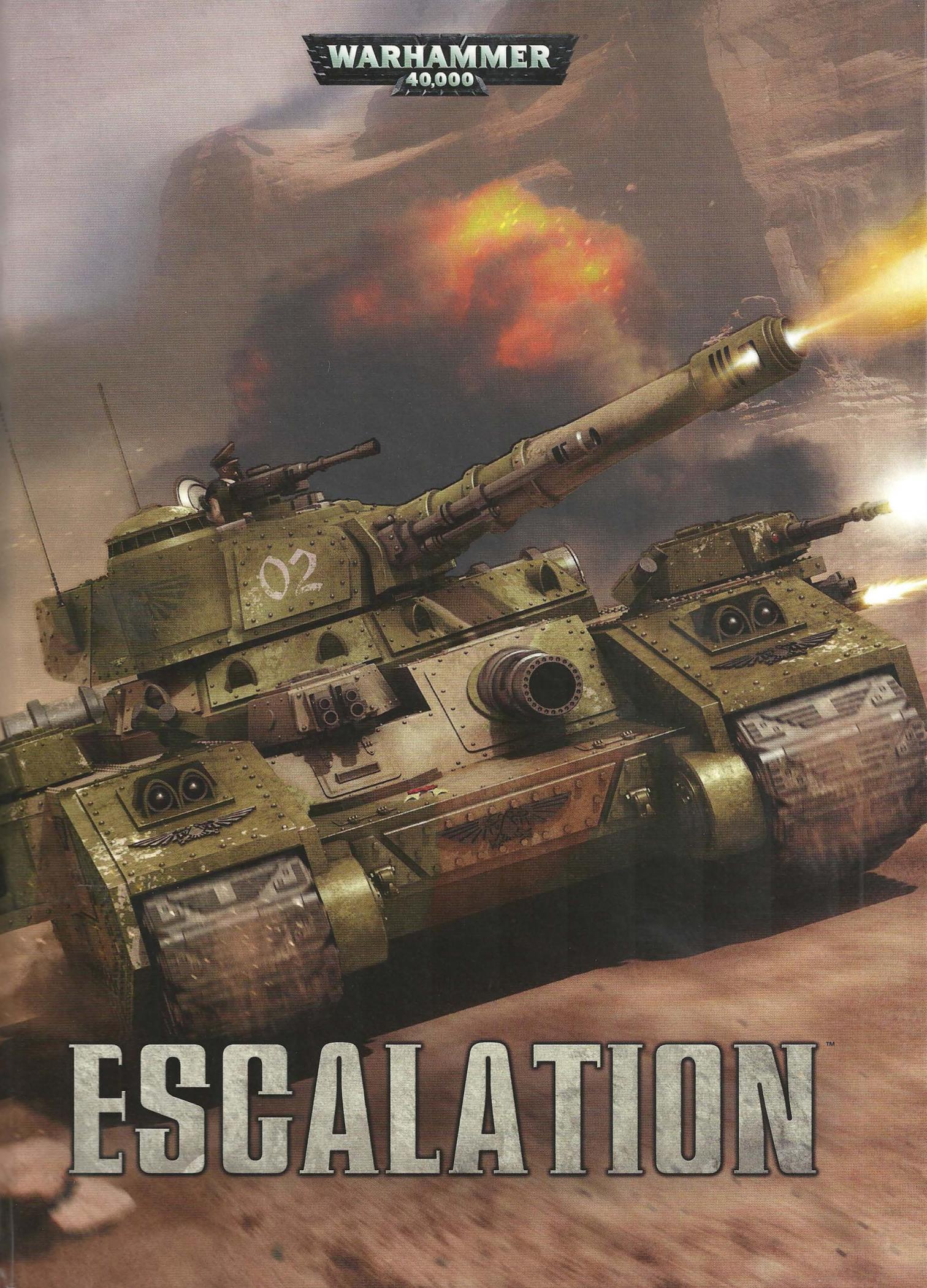


WARHAMMER
40,000



ESCALATION™

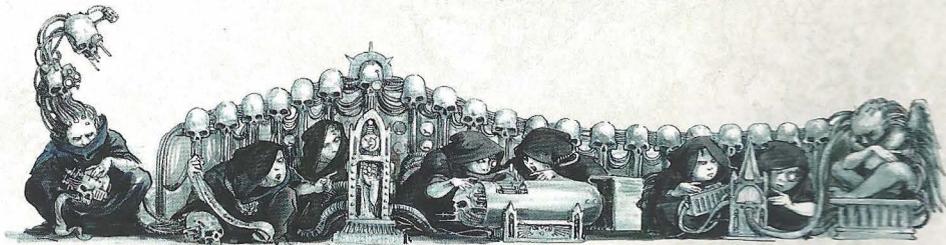


ESCALATION

LES UNITÉS SUPER-LOURDES DU 41^E MILLÉNAIRE

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	FORCES DU CHAOS	55
ESCALADE DU CONFLIT	6	Seigneur des Crânes de Khorne.....	56
Révolte sur Obsus Prima	8	NÉCRONS	60
WARHAMMER 40,000 : ESCALATION,		Obélisque	61
LES RÈGLES	12	Crypte Tesseract.....	62
Véhicules Super-lourds.....	13	C'tan Transcendant.....	64
Marcheurs Super-lourds.....	15	ORKS	67
Aéronefs Super-lourds.....	16	Krabouilleur	68
Créatures Colossales & Créatures Colossales Volantes	16	ELDAR ET ELDARS NOIRS	71
Armes Apocalyptiques	17	Titan Revenant.....	72
GALERIE	22	EMPIRE TAU	76
FICHES TECHNIQUES DE		Tiger Shark	77
SEIGNEURS DES BATAILLES	34	TYRANIDES	80
SEIGNEURS DES BATAILLES À WARHAMMER 40,000	34	Harridan.....	81
TRAIT DE SEIGNEURS DE GUERRE D'ESCALATION	34	MISSIONS ALTAR OF WAR	84
ASTRA MILITARUM	39	Vandalisme Ultime	86
Baneblade.....	40	Tuez la Bête.....	87
Banehammer.....	41	Arsenal de l'Annihilation	88
Banesword	42	La Ruine Approche	89
Doomhammer	43	Briseur de Ligne Suprême	90
Hellhammer	44	Certamen Extremis.....	91
Shadowword.....	45	MISSIONS DE DÉFIS DÉMESURÉS	92
Stormlord	46	Sac de Ville Fantôme	93
Stormsword	47	Agonie Pugnace	94
SPACE MARINES	52	Rencontre de Titans	95
Escorteur Thunderhawk	53	RÉFÉRENCES	96



PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© 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, Escalation, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2013, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

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

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. 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 Pichaury - CS 60419
13 591 Aix en Provence cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD

Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis, Tennessee 38141

INTRODUCTION

Sur les champs de bataille d'un lointain futur, des machines colossales dominent les troupes telles des dieux guerriers. Ce sont des armées à elles seules; les meilleurs atouts à disposition d'un général, et les cibles les plus prestigieuses pour l'ennemi.

La course à l'armement a poussé chaque faction à développer ses propres versions de la machine de guerre ultime. Qu'il s'agisse des énormes chars super-lourds de l'Astra Militarum ou des effigies ambulantes des dieux orks appelées krabouilleurs, tout le monde cherche à dominer la zone des combats. Rien ne saurait mieux écraser l'ennemi qu'un véhicule super-lourd ou une créature colossale.

Ces énormes seigneurs des batailles encaissent les tirs sans sourciller et ripostent en rasant des quartiers complets. Parmi ces engins de destruction, certains peuvent en remonter à des armées entières. Toutefois, ils ne sont pas invincibles, car avec assez de courage et une approche valide, un adversaire déterminé parviendra à abattre ces véritables géants.

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ceci, vous avez sans doute déjà effectué vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre de règles Warhammer 40,000 comprend toutes les règles requises pour livrer bataille avec vos figurines. Ce livre vous permet d'employer votre collection de véhicules super-lourds et de créatures colossales dans vos parties de Warhammer 40,000.

Warhammer 40,000: Escalation contient les sections suivantes :

- Une section historique traitant des Seigneurs des Batailles et de leur impact terrifiant au cœur des combats.
- Toutes les règles nécessaires pour jouer les véhicules super-lourds (marcheurs et aéronefs inclus) et les créatures colossales, ainsi que celles de leurs équipements.
- Un schéma de structure actualisé permettant aux joueurs de choisir des unités de Seigneurs des Batailles au sein de leurs armées standards de Warhammer 40,000.
- Un portfolio de fiches techniques détaillant les unités de Seigneurs des Batailles de chaque armée du 41^e millénaire. Chaque fiche technique décrit le rôle de l'unité sur le champ de bataille, ses armes et ses règles spéciales, ainsi que son coût en points et ses caractéristiques.
- Une galerie de figurines de Seigneurs des Batailles issues de la collection du Studio et peinte de mains expertes.
- De nouvelles missions de Défi Démesuré et Altar of War conçues pour mettre en valeur les unités de Seigneurs des Batailles dans vos parties de Warhammer 40,000.







ESCALADE DU CONFLIT

Lorsqu'une machine de guerre super-lourde arrive sur le champ de bataille, un grondement phénoménal et funeste l'accompagne. Le sol vibre dans son ombre colossale, et même les braves frémissent à son approche. Elle est capable de raser des cités, de faucher des régiments entiers à chaque volée de ses armes. Ces béhémots représentent chacun le summum de la puissance de destruction du peuple qui les a conçus et leur déploiement précipite l'escalade de tout conflit dans des proportions épiques.

Le 41^e millénaire est marqué par la guerre, dont la violence a fini par embraser toute la galaxie. Des batailles sont livrées dans les ténèbres glacées de l'espace et à la surface de planètes inconnues. L'Imperium de l'Humanité est assiégé par ses nombreux ennemis, ses citoyens fébriles lèvent les yeux au-dessus des remparts d'un million de mondes, fixant le ciel en quête du présage de leur perte.

L'étendue de la galaxie dépasse l'entendement. En son sein sont dispersés d'innombrables domaines habités, séparés par d'immenses espaces vides. Pourtant l'humanité est loin d'avoir trouvé la paix parmi les étoiles. Même les mieux défendus ou les plus isolés des paradis ont succombé à la corruption et l'hérésie, voire ont été victimes d'une invasion de xenos impitoyables. Dans une galaxie en guerre, les conflits ne font que s'intensifier. Les rébellions et les attaques préventives deviennent rapidement des guerres de conquête à l'échelon planétaire, au fur et à mesure que les renforts affluent. Les opportunités attirent d'autres factions et tout un système se retrouve bientôt consumé par les affrontements.

MASSACRE IRRATIONNÉ

Durant un âge de guerre totale, chaque conflit peut faire basculer le cours d'une campagne, la solder par une victoire absolue ou une défaite totale. Ainsi, un général ne recule devant rien pour surclasser l'adversaire, que ce soit en termes de stratégie, de détermination ou d'armement. Au pinacle technologique de chaque race se trouvent des véhicules ou des créatures que les stratèges impériaux qualifient de super-lourds. Un général assez chanceux pour disposer d'une de ces unités sait qu'elles sont idéales pour lancer un assaut frontal ou servir de point d'ancrage à une défense impénétrable.

Qu'il s'agisse du pesant char Baneblade de l'Astra Militarum ou des colosses bioconçus des tyranides, tous les véhicules et les créatures de ce gabarit sont capables de vaporiser des armées entières. L'apparition de l'un de ces destructeurs bouleverse l'équilibre des forces à l'échelle d'une campagne, et non d'une simple bataille. Déployée lors des engagements les plus importants, la puissance de ces machines est d'ordinaire réservée aux missions les plus cruciales.



LE CONTE D'UNE HISTOIRE

Toutes les factions majeures du 41^e millénaire ont développé ou font usage de divers super-lourds, et ceux-ci varient grandement selon la nature de la race qui les emploie. Par exemple, les space marines sont communément associés aux escorteurs Thunderhawk – un énorme appareil transmosphérique dont la capacité de transport et la polyvalence tactique s'accordent parfaitement avec les frappes chirurgicales affectionnées par l'élite de l'Imperium. De leur côté, les énormes machines des orks sont à l'image de leurs créateurs, dénuées de subtilité. Telle la marque de fabrique de leur race, leur apparence est brutale et délabrée. Cependant, elles sont hérissées d'armes surdimensionnées qui les rendent redoutables à distance comme au corps à corps.

La simple taille et la puissance de ces créations monstrueuses inspirent la crainte et le respect des deux côtés du champ de bataille. Durant la bataille de Macragge, les envahisseurs xenos suscitaient le dégoût des forces impériales sur Ultramar, à la fois chez les Auxiliaires de Défense et les Ultramarines. Toutefois, les Impériaux étaient impressionnés par la force et la férocité de leurs adversaires, notamment celles du Harridan qu'ils surnommèrent le Grand Faucheur. Envoyé par l'Esprit-ruche pour semer la destruction tandis que l'offensive principale tyranide atterrissait autre part, le Grand Faucheur dévasta à lui seul le réseau défensif au sud de Cold Steel Ridge. Le monstre ailé balaya les régiments d'Auxiliaires, renversant les blindés et ravageant les emplacements d'armes avec ses serres. L'essentiel du chapitre des Ultramarines était déjà engagé ailleurs, il incombait aux Forces de Défense Auxiliaires d'éliminer le prédateur aérien, mais cette tâche était sans doute hors de leur portée. Durant trois jours d'affrontements, le Grand Faucheur esquiva tous les pièges et déjoua toutes les embuscades, réduisant à néant chaque contingent missionné pour mettre un terme à ses exactions. La bête fut finalement stoppée lorsque des barrages d'artillerie pilonnèrent les parois de glace d'un col au travers duquel elle planait, ensevelissant le monstre sous une avalanche irrésistible. Peut-être le Grand Faucheur a-t-il été tué ce jour-là, ou que son corps congelé gît encore au sein de la glace, au nord du plus gros réacteur à plasma de Macragge? À ce jour le sort de la bête est inconnu.

Des histoires de ce genre prennent pour sujet tous types de super-lourds, car la plupart ont été vus sur d'innombrables champs de bataille, où leur rôle est souvent prépondérant. Ces colosses ne connaissent généralement que la victoire, mais même en cas de défaite, ils entrent dans les légendes.

MACHINES DE GUERRE ULTIMES

Le déploiement de plusieurs de ces engins de guerre ultimes implique un engagement majeur. La simple présence de ces armes d'exception représente un investissement considérable, qu'elles soient faites de moelle spectrale, bioconçues, ou sorties des fourneaux de quelque manufactorum. Cependant, leur valeur dépasse celle des ressources consenties pour les produire, car chacune caractérise la faction qui l'a engendrée, telle une icône guerrière. La plupart des armées chercheront obstinément à récupérer leurs véhicules super-lourds détruits ou endommagés, à la fois par respect pour leurs faits d'armes mais aussi pour éviter que l'ennemi s'en empare.



Chaque char super-lourd impérial est une relique révéérée pour son passé légendaire. Chez les orks, un krabouilleur n'est autre qu'une idole ambulante de leur dieu Gork (ou peut-être Mork), et les peaux-vertes se massent à ses pieds. Une crypte tesseract retient captif l'un des pires ennemis des nécrons, un fragment des dieux stellaires eux-mêmes. La simple idée de perdre une de ces machines (et de voir son prisonnier s'échapper) est inconcevable pour les nécrons. Ainsi en est-il chez toutes les races, car même le pragmatique Esprit-ruche contrôle avec soin la biomasse investie pour libérer le moindre Harridan sur un monde-proie.

La décision de déployer une unité super-lourde sur un champ de bataille est ainsi une arme à double tranchant. Un tel atout confère certes à un commandant le summum de la puissance de destruction de sa race, toutefois, si l'ennemi parvient à détruire la machine ou la créature, les conséquences seront terribles. Par exemple, en 999.M41, le colonel Krazchek survécut malheureusement à la bataille des Portes de la Spire sur Armageddon. Il dut ensuite répondre de la perte irremplaçable du Baneblade *Mordian Honour*, un char qui s'était illustré au sein de la 3^e Compagnie Blindée de la Garde de Fer de Mordian depuis plus de deux mille ans. Krazchek refusa d'être exécuté au pistolet bolter et choisit de mener un bataillon pénal pour retrouver l'épave du révééré Baneblade. Il ne revint jamais de cette mission, et on lui refusa l'honneur de figurer sur la liste des héroïques Mordian qui donnèrent leur vie au service de l'Empereur.

RÉVOLTE SUR OBSUS PRIMA

La Fin des Temps est arrivée, et dans les ténèbres grandissantes, la foi des loyaux sujets de l'Empereur est mise à rude épreuve. S'ils venaient à faillir, les conséquences seraient aussi terribles qu'immédiates, car les ennemis de l'Humanité sont à l'affût.

La corruption du monde-manufactorum d'Obsus Prima est une sombre histoire de trahison, de massacre et de désespoir. Cette tragédie sert lors de l'instruction des inquisiteurs, un avertissement des dangers de la demi-mesure et de ne pas suivre ses convictions. Toutefois, ces enseignements n'ont guère servi à ceux qui se sont battus et sont morts ici.

INSURRECTION CONTRE L'EMPEREUR

En dépit de signes avant-coureurs, comme la prolifération de cultes obscurs et la tolérance grandissante des mutations, Obsus Prima ne fit l'objet d'aucune sanction. Plusieurs inquisiteurs se rendirent sur la planète, mais ne furent pas alarmés, ce qui suggère l'emploi de forces de persuasion surnaturelles. D'ordinaire, lorsque l'on perçoit les murmures de la sédition, tout individu suspecté de la moindre trace de corruption est éradiqué. Recourir à une telle brutalité est la façon de procéder de l'Inquisition. Toutefois, avant que ces anomalies soient remarquées, l'attention des logisticiers, des inquisiteurs et de l'ensemble de l'Adeptus Terra était dirigée vers l'Œil de la Terreur, qui menaçait une fois de plus de libérer des horreurs, et d'exposer les secteurs environnants à la malveillance d'un ennemi ancestral.

L'insurrection avait été minutieusement orchestrée, les rebelles ayant attendu que les désastres alentour drainent les renforts. Le haut maréchal vostroyen Durov et son armée étaient ainsi partis répondre à un appel de détresse dans le secteur Finial, tandis que sur Obsus Prima, les ouvriers des manufactorums s'insurgeaient contre leurs conditions de vie oppressantes. Lorsque les Forces de Défense Planétaires furent appelés pour mater l'insurrection, elles se fractionnèrent. En quelques mois la situation dégénéra en guerre civile. La population se déchira et l'anarchie s'établit.

Une fois les forces de défense en lambeaux, il fallut peu de temps avant que tous les spatioports, les stations orbitales et les tours de communication majeurs d'Obsus Prima fussent tenus par les rebelles. Toutefois, le réacteur à plasma principal, situé dans un complexe fortifié dominant la plus vaste île de la planète, était toujours aux mains de l'Adeptus Mechanicus. Il devint le refuge des loyalistes, trop peu nombreux pour espérer résister longtemps, tandis que des ennemis plus dangereux que les cultistes faisaient leur apparition.

BRAS DE FER

Les seules forces impériales pouvant rallier Obsus Prima dans un temps raisonnable étaient le 39^e Blindé Vostroyen, un régiment renforcé par le rattachement du Baneblade *Hammer of Vostroya*. Par un caprice du destin, une défaillance des moteurs Warp de leur vaisseau de transport avait forcé ce dernier à émerger de l'Immaterium avant d'arriver à destination. Les Vostroyens rencontrèrent les pires difficultés pour franchir le cordon de stations orbitales, puis atterrir sur

les docks aériens de l'île, mais les loyalistes les accueillirent à bras ouverts, rassurés par la présence de l'immense char super-lourd. Les soldats du régiment vostroyen se répartirent, dressant un rempart avec leurs blindés aux trois portes principales de la cité : les docks de la mer Noire, la porte Nord, et la porte de l'Ascension.

L'attaque sur le complexe eut lieu quelques jours plus tard. Des barges utilisées pour transporter de la boue industrielle véhiculèrent l'artillerie rebelle, qui pilonna l'île sans retenue. Bien qu'il s'agît d'un réacteur et non d'une forteresse, le complexe de l'Adeptus Mechanicus était entouré d'un rempart hérissé de batteries et d'emplacements d'armes. Bientôt, la bataille fit rage autour des quelques entrées principales où les chars vostroyens étaient placés en faction. Les rebelles y envoyèrent des flottilles d'appareils bondés de cultistes et de soldats renégats. Ils avancèrent par milliers, cherchant à se frayer un chemin dans l'enceinte. Ils avaient peu d'armes lourdes, aussi le *Hammer of Vostroya* régnait-il sans partage, prélevant un lourd tribut de rebelles à chaque tir sans être menacé en retour. Cela dura des jours, durant lesquels chaque assaut fut repoussé dans un bain de sang.

DÉSASTRE AUX DOCKS DE LA MER NOIRE

L'équipage du *Leman Russ Demolisher Indomitable* ne vit pas la nouvelle menace qui arriva sur la zone des combats avant de sentir la coque du blindé être secouée par l'explosion d'une arme surpuissante. Le chef de char Zuminov ouvrit à la volée l'écoutille supérieure pour chercher ce qui avait touché son véhicule et reconnut instantanément son nouvel ennemi. Les Iron Warriors étaient arrivés. Une machine-démon avançait, une paire de chars d'assaut à ses côtés. Ses canons étaient incandescents et des éclairs écarlates embrasaient l'air au-dessus des blindés. La tourelle de l'*Indomitable* pivota rapidement vers les tanks jumeaux, *Iron Fist* et *Sorrowson*, qui constituaient une menace immédiate. Il y eut un échange de tirs, dont l'écho retentit le long du littoral. L'*Iron Fist* explosa dans un geyser de flammes et de shrapnels, puis le sol trembla tandis que le *Hammer of Vostroya* se joignait aux festivités. Les canons du Baneblade tonnèrent, et les machines des Iron Warriors disparurent derrière un rideau d'explosions. Lorsque la fumée se dissipa, il ne restait plus que des épaves.

La joie des loyalistes fut toutefois de courte durée, lorsqu'ils réalisèrent que pendant qu'ils détruisaient les véhicules space marines du Chaos, les Iron Warriors avaient déployé un peu plus bas des Vindicator et des Métabrutus spécialement équipés pour forcer l'entrée. Le *Hammer of Vostroya* dut se replier tandis que des cultistes maniant des armes lourdes débordaient ses flancs, afin de tirer sur les zones les plus vulnérables du Baneblade, son blindage arrière en premier lieu. Une brèche avait été ouverte dans le complexe et il s'ensuivit une retraite difficile. Les blindés vostroyens couvraient les voies d'accès bordées de générateurs et de conduites de refroidissement.

CHASSE À L'INVINCIBLE

À la porte Nord, le massacre des cultistes se poursuivit jusqu'à l'arrivée d'ennemis en armures rouges, les Knights of Blood, d'impitoyables space marines renégats attirés par le massacre. Parmi eux hurlait un monstre chenillé, la fusion impie d'un démon et d'une machine de guerre. Il projetait des gerbes d'ichor, un fluide surnaturel capable de dissoudre le plastacier. Après avoir vu l'abomination absorber plusieurs tirs directs de ses obusiers, le commandant Vassky ordonna à son escadron de Leman Russ de reculer en hâte. La machine-démon hurla de défi à l'encontre des chars d'assaut impériaux tandis qu'ils manœuvraient dans le dédale de voies d'accès, de routes et de tunnels qui sillonnait le complexe.

Ainsi débuta une longue traque, un jeu du chat et de la souris à une échelle titanesque. Les Vostroyens étaient des proies dangereuses, qui tendaient des embuscades et faisaient reculer leurs tourmenteurs par des charges soudaines. Cependant, le temps qu'il atteigne le centre du complexe, le seigneur des crânes de Khorne avait détruit deux chars. Le premier fut abattu grâce à sa puissance de feu, l'autre déchiqueté par l'immense tronçonneuse de la machine-démon.

UNE COMPAGNIE DE HÉROS

Les derniers chars du 39^e Blindé Vostroyen se réunirent devant le réacteur de la citadelle. Ils portaient tous les stigmates d'âpres combats, à tel point que leur couleur d'origine n'apparaissait que par endroits sur leurs coques calcinées. Néanmoins, ils firent face à l'ennemi, le vénéré

Hammer of Vostroya tenant le centre de leurs lignes. Sous les cris des égarés et damnés qui emplissaient l'esplanade, chaque chef de char salua ses homologues avant de sceller son écrouille. Pendant un moment, la puissance de feu du régiment tonna d'une juste fureur. Certains cultistes tournèrent les talons, mais payèrent leur lâcheté de leur vie lorsque leurs maîtres impitoyables les massacrèrent.

La marée des assaillants se pressa en avant, et les blindés impériaux furent submergés les uns après les autres. Mais le *Hammer of Vostroya* luttait toujours, les bouches de ses canons luisant tandis que le char super-lourd tirait sans discontinuer. Depuis le cœur de la horde renégate, l'effroyable seigneur des crânes s'avança alors, une horreur de bronze et de sang écrasant tout sous ses chenilles. Le premier tir du Baneblade creusa un cratère dans la plaque pectorale de son ennemi. Le second lui détruisit une épaule et envoya voler son canon rotatif impie parmi les cultistes. La colère de la machine de Khorne ne pouvait cependant être calmée, et avec une horrible détermination, elle abattit à plusieurs reprises son hachoir sur la coque du *Hammer of Vostroya*, dans des gerbes d'étincelles. Enfin, les dents de la tronçonneuse mordirent profondément dans le réacteur du Baneblade, et déclenchèrent une explosion aux proportions titanesques. La boule de feu engendrée par le trépas du super-lourd causa de terribles dégâts, fissurant le réacteur du complexe, et empoisonnant l'air sur des milles à la ronde. Longtemps après la bataille, parmi les cratères, les technoprêtres vinrent retrouver de nombreux fragments du glorieux char, car lui et son équipage s'étaient comportés en véritables héros de l'Imperium.







WARHAMMER 40,000: ESCALATION, LES RÈGLES

Les unités de Seigneurs des Batailles opèrent de manière originale sur la table de jeu, et sont souvent équipées d'armes dont la capacité de destruction dépasse tout ce que l'on a l'habitude de déployer en dehors des parties d'Apocalypse. Cette section présente les règles de nouveaux types d'unités qui vous permettent de retranscrire la puissance brute de ces unités en jeu, ainsi que les types d'armes et les règles spéciales de leurs armements qui ravageront les rangs adverses lors de vos parties.

SEIGNEURS DES BATAILLES

Dans ce livre, vous trouverez maintes références aux Seigneurs des Batailles. À l'intérieur d'un texte de règles, cette expression recouvre tous les nouveaux types d'unités présentés dans cet ouvrage. Lorsqu'il est fait mention d'un type d'unités spécifique, comme les *marcheurs super-lourds* ou les *créatures colossales volantes*, les règles en question ne s'appliquent alors qu'à ce type d'unités particulier.

TYPES D'UNITÉ D'ESCALATION

Tous les Seigneurs des Batailles appartiennent à l'un de ces nouveaux types d'unités (détaillés plus loin dans cette section): *véhicules super-lourds*, *marcheurs super-lourds*, *aéronefs super-lourds*, *créatures colossales* et *créatures colossales volantes*. Chaque Seigneur des Batailles a sa propre fiche technique (voir p. 40-81) qui spécifie son type d'unités.

ARMES APOCALYPTIQUES

Certains Seigneurs des Batailles portent des armes si puissantes qu'elles appartiennent à des types d'armes différents, et possèdent des règles spéciales et des gabarits d'explosion distincts de ceux du livre de règles de *Warhammer 40,000*, également décrits dans cette section. Ces règles incluent: les armes *primaires*, les armes *destructrices*, les armes à *fornaise*, les *explosions apocalyptiques*, les *barrages apocalyptiques*, les *énormes explosions* et les *méga-explosions apocalyptiques*.



VÉHICULES SUPER-LOURDS

Des énormes Baneblade de l'Astra Militarum aux immondes cryptes tesseractes des nécrons, tous les engins de guerre qui entrent dans cette catégorie sont d'immenses constructions blindées dont la puissance de feu est à même de vaporiser, d'incinérer ou de réduire en pulpe une armée entière.

Les *véhicules super-lourds* suivent toutes les règles des *véhicules* décrites dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles additionnelles et des exceptions ci-dessous.

MOUVEMENT

Les *véhicules super-lourds* ne peuvent pas utiliser la règle spéciale *zigzag*.

TIR

Lorsqu'un *véhicule super-lourd* effectue une attaque de tir, il compte toujours comme s'il était resté à l'arrêt en phase de Mouvement (même s'il s'est déplacé), et peut tirer sur des cibles différentes avec chacune de ses armes s'il le désire. De plus, le fait d'utiliser une arme d'*artillerie* n'influe pas sur sa capacité à utiliser ses autres armes.

DÉGÂTS

Les véhicules super-lourds ont un blindage et des systèmes auxiliaires bien plus performants que ceux des autres véhicules. Cela se traduit par un grand nombre de Points de Coque qui les rend très difficiles à détruire.

En outre, chaque fois qu'un véhicule super-lourd subit un dégât *explosion* du tableau de Dégâts des Véhicules, au lieu de subir les effets indiqués, il perd 1D3 PC supplémentaires en plus du PC perdu à cause du dégât *important*.

Enfin, un véhicule super-lourd est si grand et a tant de membres d'équipage qu'il ignore les effets des dégâts *équipage secoué*, *équipage sonné*, *immobilisé* et *arme détruite*. Toutefois, il perd tout de même des PC à cause des dégâts *superficiels* ou *importants*, les effets additionnels des dégâts importants ne sont simplement pas appliqués.

DÉGÂTS CATASTROPHIQUES

Immédiatement après qu'un véhicule super-lourd a perdu son dernier Point de Coque, il subit un *dégât catastrophique* et explose. Au lieu de suivre la procédure habituelle d'*explosion*, retirez la figurine et centrez le gabarit de *méga-explosion apocalyptique* (p.19) sur la position qu'elle occupait, puis effectuez une *déviaton* (qui représente le véhicule qui bascule ou fait une embardée avant d'exploser).

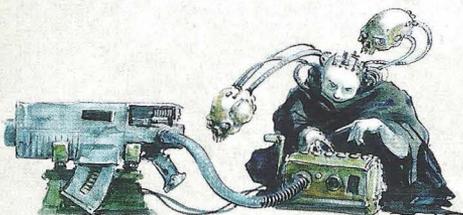


TABLEAU DE DÉGÂT CATASTROPHIQUE

Résolvez les touches comme indiqué page 19. Effectuez un jet dans ce tableau pour connaître la Force et la PA des touches causées par l'explosion.

1D6	RÉSULTAT	F	PA
1	Explosion	D/4/2	2/4/6
2-3	Explosion dévastatrice	D/8/4	2/3/5
4-6	Explosion titanesque!	D/10/5	2/3/4



TRANSPORTS SUPER-LOURDS

Si un véhicule super-lourd possède une *capacité de transport*, il peut embarquer n'importe quel nombre d'unités d'*infanterie* (plus les *personnages* qui les ont rejointes) tant que le nombre total de figurines transportées n'excède pas la capacité de transport du véhicule.

Chaque unité embarquée dans un véhicule super-lourd qui subit un *dégât catastrophique* subit un nombre de touches de F10 PA2 égal au nombre de figurines qui la composent. Les passagers survivants sont placés là où se trouvait le véhicule; les figurines qui ne peuvent pas être physiquement placées sont retirées comme pertes. Chaque unité effectue ensuite un test de *pilonnage*.

RÈGLES SPÉCIALES

Les véhicules super-lourds suivent les règles spéciales suivantes:

Mouvement à couvert, peur.

Béhémoth invincible: Un véhicule super-lourd est si gros et résistant que les armes qui dégradent le blindage des véhicules plus petits n'ont aucun effet sur lui. Par conséquent, toutes les attaques ayant pour conséquence que la cible est *détruite*, est réduite à l'état d'*épave*, *explose*, ou est retirée du jeu, font perdre à la place 1D3 PC à un véhicule super-lourd.

En outre, les attaques ou les capacités spéciales qui réduisent de façon permanente le Blindage d'un véhicule n'affectent pas les véhicules super-lourds. Notez que les attaques ou les capacités qui comptent une valeur de Blindage comme étant inférieure, sans toutefois la changer durablement, fonctionnent normalement.

MASSE INEXORABLE

Les véhicules super-lourds peuvent effectuer des *attaques de char* ou des *éperonnages*. Dans un tel cas, effectuez un jet dans le tableau de Masse Inexorable juste avant d'effectuer le test de *moral* de l'unité subissant l'attaque de char, ou juste avant le jet de *pénétration de blindage* en cas d'éperonnage.

N'effectuez pas de jet dans ce tableau si vous menez une attaque de char contre une *créature colossale* ou une *créature colossale volante* crashée, ou si vous éperonnez un *véhicule super-lourd* ou un *marcheur super-lourd*. Dans ces cas, résolvez normalement l'attaque de char ou l'éperonnage.

TABLEAU DE MASSE INEXORABLE

1D6	RÉSULTAT DE L'ATTAQUE DE CHAR	RÉSULTAT DE L'ÉPERONNAGE
1	Aucun effet: Menez l'attaque de char en suivant les règles du livre de règles de <i>Warhammer 40,000</i> .	Aucun effet: Menez l'éperonnage en suivant les règles du livre de règles de <i>Warhammer 40,000</i> .
2-5	Crunch! L'unité subissant l'attaque de char subit 1D6 touches de F6 PA4. Ensuite, menez l'attaque de char en suivant les règles du livre de règles de <i>Warhammer 40,000</i> .	Crunch! Le véhicule super-lourd ajoute 1D6 à son jet de <i>pénétration de blindage</i> dû à l'éperonnage. Ensuite, menez l'éperonnage en suivant les règles du livre de règles de <i>Warhammer 40,000</i> .
6	Laminage: L'unité subissant l' <i>attaque de char</i> subit 2D6 touches de F10 PA2. Ensuite, menez l'attaque de char en suivant les règles du livre de règles de <i>Warhammer 40,000</i> .	Renversement: Le véhicule éperonné dévie d'1D6ps puis subit le dégât <i>explosion</i> du tableau de Dégâts des Véhicules.



MARCHEURS SUPER-LOURDS

Les marcheurs super-lourds tels que les krabouilleurs orks et les titans impériaux sont des créations gigantesques protégées par un blindage épais et lourdement armées. Elles surplombent le champ de bataille et massacrent ceux qui se dressent face à elles.

Les marcheurs super-lourds suivent toutes les règles des marcheurs décrites dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles additionnelles et des exceptions ci-dessous.

SUPER-LOURD

Un marcheur super-lourd suit les règles des véhicules super-lourds pour le tir, les dégâts, les dégâts catastrophiques et la capacité de transport (p. 13).

MOUVEMENT ET TIR

Sauf mention contraire, un marcheur super-lourd peut se déplacer de jusqu'à 12ps en phase de Mouvement. À part cela, il obéit aux règles de mouvement des marcheurs. En outre, il ne peut pas tirer en état d'alerte.

PIÉTINEMENT

Un marcheur super-lourd engagé en assaut peut effectuer un type d'attaque spécial appelé piétinement. L'attaque de piétinement s'effectue en plus des attaques normales du marcheur super-lourd. Une attaque de piétinement se résout pendant la sous-phase de Combat, au rang d'Initiative 1 (mais elle n'accorde pas un autre mouvement de consolidation).

Une attaque de piétinement consiste en 1D3 piétinements. Pour résoudre le premier, placez un gabarit d'explosion en contact avec le marcheur super-lourd (ou avec son socle s'il en a un), mais sans le recouvrir. Chaque unité dont au moins une des figurines se trouve sous le gabarit, même partiellement, est piétinée. Effectuez un jet sur le tableau de Piétinement (voir ci-contre) pour chaque unité piétinée. Chaque piétinement suivant est résolu comme le premier, sauf que le gabarit ne doit pas obligatoirement être placé au contact du marcheur super-lourd, mais de façon à se trouver au moins partiellement dans un rayon de 3ps du gabarit précédent, sans jamais recouvrir le marcheur. Cela permet donc de piétiner des ennemis de plus en plus éloignés du marcheur ! Ce dernier ne se déplace pas, on considère qu'il piétine autour de lui avant de revenir à sa position initiale.

Les bâtiments, aéronefs, créatures monstrueuses volantes en approche, créatures colossales, créatures colossales volantes, véhicules super-lourds, marcheurs super-lourds et aéronefs super-lourds ne peuvent pas être piétinés, n'effectuez aucun jet pour eux s'ils se retrouvent sous le gabarit. Les autres types d'unités ayant au moins une figurine sous le gabarit sont piétinés normalement.

RÈGLES SPÉCIALES

Les marcheurs super-lourds suivent les règles spéciales suivantes :

Béhémoth invincible (p. 13), **concassage, implacable, marteau de fureur, mouvement à couvert, peur, renversement.**



Un krabouilleur ork ravage les lignes des space marines en les écrasant sous ses énormes pieds grâce à son attaque de piétinement.

TABEAU DE PIÉTINEMENT

1D6 AUTRE QU'UN VÉHICULE

VÉHICULE

1 **Aucun effet :**

L'unité piétinée s'écarte du chemin de son monumental assaillant. L'attaque n'a aucun effet.

Aucun effet :

L'unité piétinée s'écarte du chemin de son monumental assaillant. L'attaque n'a aucun effet.

2-5 **Crunch :**

Les figurines de l'unité piétinée qui se trouvent au moins partiellement sous le gabarit subissent 1 touche de F6 PA4.

Crunch :

Le véhicule piétiné subit un dégât important.

6 **Laminage :**

Les figurines de l'unité piétinée qui se trouvent au moins partiellement sous le gabarit sont retirées du jeu.

Retournement :

Le véhicule piétiné dévie d'1D6 ps, puis subit un dégât explosion du tableau de Dégâts des Véhicules.

AÉRONEFS SUPER-LOURDS

Les aéronefs super-lourds, comme l'escorteur Thunderhawk, sont d'énormes vaisseaux dotés d'un terrifiant arsenal de bombes et de canons. Ils sont souvent aménagés pour transporter un grand nombre de troupes, voire des chars d'assaut. Ils dominent les cieux et sont terriblement difficiles à abattre par les troupes situées au sol.

Les aéronefs super-lourds suivent toutes les règles des aéronefs décrites dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles additionnelles et des exceptions ci-dessous.

SUPER-LOURD

Un aéronef super-lourd suit les règles des véhicules super-lourds pour le tir, les dégâts, les dégâts catastrophiques et la capacité de transport (p. 13). En outre, il ne peut pas esquiver.



DÉGÂT CATASTROPHIQUE

Un aéronef super-lourd ne suit pas les règles de Crash et Traînée de Flammes. À la place, il subit un *dégât catastrophique* lorsqu'il perd son dernier Point de Coque. Résolvez le dégât catastrophique contre l'aéronef super-lourd et toute unité qu'il transporte exactement de la même manière que dans le cas d'un *véhicule super-lourd* (p. 13).

RÈGLES SPÉCIALES

Les aéronefs super-lourds suivent les règles spéciales suivantes :

Béhémoth invincible (p. 13), **peur**.

CRÉATURES COLOSSALES & CRÉATURES COLOSSALES VOLANTES

Les créatures colossales sont si immenses qu'elles peuvent affronter des armées entières. Elles dominent le champ de bataille en faisant trembler le sol tandis qu'elles avancent vers l'ennemi, broyant les formes de vie plus modestes sous leur pas pesant comme s'il s'agissait de vulgaires insectes. Seuls les tyranides utilisent couramment ces créatures, toutefois il existe d'autres exemples similaires à travers la galaxie, comme les squiggouths orks et les C'tan transcendants.

Les créatures colossales suivent toutes les règles des créatures monstrueuses du livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles additionnelles et des exceptions ci-dessous. Les créatures colossales volantes suivent toutes les règles des créatures monstrueuses volantes du livre de règles de *Warhammer 40,000*, en plus des règles additionnelles et des exceptions ci-dessous.

MOUVEMENT

Sauf mention contraire, une créature colossale peut se déplacer de jusqu'à 12ps en phase de Mouvement. Hormis cette exception, elle obéit aux règles de mouvement des créatures monstrueuses. Une créature colossale volante obéit à toutes les règles de mouvement des créatures monstrueuses volantes, sans modification.

TIR

Lorsqu'une créature colossale ou une créature colossale volante effectue une attaque de tir, elle peut tirer sur des cibles différentes avec chacune de ses armes. De plus, le fait d'utiliser une arme d'artillerie n'influe pas sur sa capacité à utiliser ses autres armes. Une créature colossale ou une créature colossale volante ne peut pas tirer *en état d'alerte*.

PIÉTINEMENT

Une créature colossale ou une créature colossale volante en *rase-mottes* peut effectuer des attaques de piétinement de la même manière qu'un *marcheur super-lourd* (p. 15).

INARRÊTABLE

Toute attaque qui inflige normalement une *mort instantanée*, ou dont les règles indiquent que la cible est retirée du jeu, inflige à la place la perte d'1D3PV à une créature colossale ou à une créature colossale volante.

De plus, les attaques avec la règle spéciale *sniper* ne provoquent une blessure que sur un résultat de 6. Les attaques *empoisonnées* ne provoquent une blessure que sur un résultat de 6, sauf si leur Force permet de blesser avec un meilleur résultat.

RÈGLES SPÉCIALES

Les créatures colossales et les créatures colossales volantes suivent les règles spéciales suivantes :

Concassage, frappe vectorielle (créatures colossales volantes), **implacable, insensible à la douleur, marteau de fureur, mouvement à couvert, peur, renversement, sans peur**.

ARMES APOCALYPTIQUES

Nombre de Seigneurs des Batailles sont équipés d'armes si puissantes que les règles d'armes habituelles du livre de règles de *Warhammer 40,000* ne peuvent couvrir leurs effets de manière appropriée. Les nouvelles règles d'armes apocalyptiques suivantes vous permettront de déclencher des attaques suffisamment dévastatrices lors de vos parties de *Warhammer 40,000*.

ARMES PRIMAIRES

La taille des armes primaires et telle qu'elles sont réservées aux plus gros blindés, aux monstres, voire aux positions fortifiées.

Pour effectuer un jet de *pénétration de blindage* suite à une touche causée par une arme *primaire*, lancez deux dés et conservez celui avec le plus haut résultat.

ARMES DESTRUCTRICES

Aussi appelées *tueuses de titans*, les armes "destructrices" infligent des dégâts considérables à chaque cible qu'elles touchent. Une arme destructrice est capable de vaporiser un véhicule super-lourd ou une créature colossale en un seul tir.

Une arme dont le profil indique une valeur de Force "D" au lieu d'un chiffre est une arme *destructrice*. Pour résoudre l'attaque d'une arme destructrice, effectuez le jet *pour toucher* comme d'ordinaire. Si l'attaque touche, effectuez un jet sur le tableau ci-dessous au lieu d'un jet *pour blesser* ou de *pénétration de Blindage*. Aucune sauvegarde d'aucune sorte ne peut être tentée contre ces dégâts, ni même les jets spéciaux comme ceux d'*insensible à la douleur* ou des *protocoles de réanimation*.

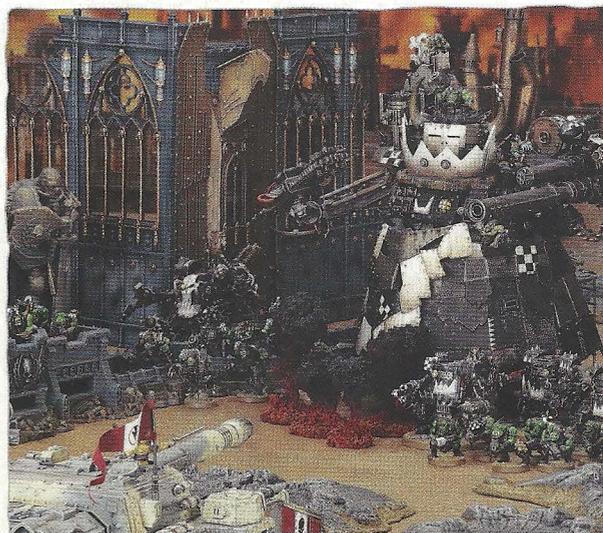


Attaque Destructrice !

Le camp impérial a réussi à toucher un krabouilleur ennemi avec le canon Volcano d'un Shadowsword. Le profil du canon Volcano indique "D" en guise de Force : c'est une arme destructrice. Au lieu d'effectuer un jet de *pénétration de blindage*, le camp impérial effectue un jet sur le tableau d'Attaques d'Armes D. Il obtient 4 : coup au but.

TABLEAU D'ATTAQUE D'ARME D

ID6	VÉHICULE OU BÂTIMENT	AUTRE
1	Effleuré : La cible subit un dégât <i>important</i> .	Coup de chance : La figurine est indemne.
2-5	Coup au but : Un véhicule <i>super-lourd</i> perd 1D3+1 PC. Les autres véhicules et les bâtiments subissent respectivement le résultat <i>explosion</i> ou <i>détonation</i> de leur tableau de dégâts correspondant.	Blessure grave : La figurine perd 1D3+1 Points de Vie.
6	Coup dévastateur : Comme un <i>coup au but</i> , sauf pour un véhicule <i>super-lourd</i> , qui perd 1D6+6 PC à la place.	Coup mortel : La figurine perd 1D6+6 PV.



Conséquences Catastrophiques

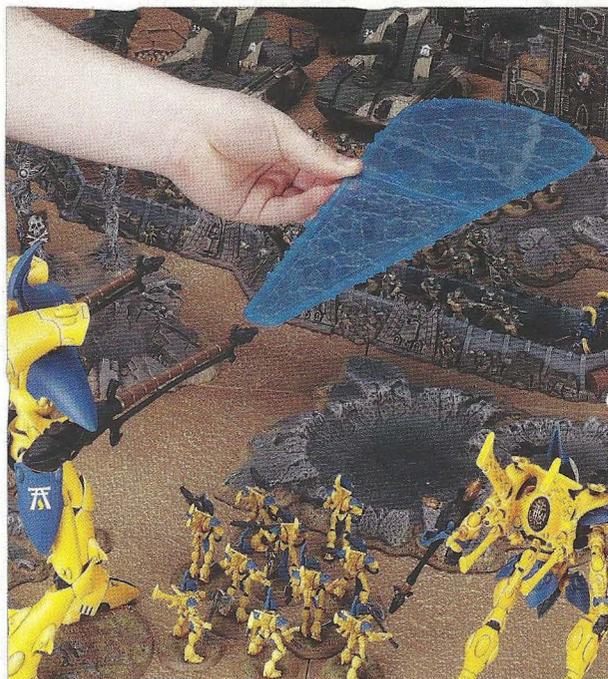
Conformément aux règles d'un coup au but sur un véhicule, le camp impérial jette 1D3+1 pour voir combien de Points de Coque sont ôtés à la cible, et obtient 4. Le krabouilleur n'avait plus que 4 PC, il est donc détruit ! Le camp impérial effectue à présent un jet sur le tableau de Dégât Catastrophique, et tout le monde retient son souffle !

ARMES À FOURNAISE

Les armes à fournaise noient une vaste zone dans des flammes ou de l'acide. Qu'il s'agisse de la mort ardente projetée par les canons Inferno lourds des titans Warhound, ou des ondes fracassantes des lances soniques des Revenant eldars, il n'existe aucun endroit qui puisse vous mettre à l'abri de ces attaques.

Les armes à fournaise ont le mot "Fournaise" inscrit en guise de Portée sur leur profil. Les armes à fournaise utilisent le gabarit de fournaise, mais suivent par ailleurs toutes les règles des armes à souffle.

Note du concepteur : Certains gabarits peuvent avoir des bordures décoratives. Ne tenez pas compte de ces bordures lorsque vous déterminez quelles figurines sont touchées.



ARMES À EXPLOSION APOCALYPTIQUE

Les armes qu'emportent certains Seigneurs des Batailles sont si dévastatrices qu'elles utilisent des gabarits d'explosion nettement plus gros que la norme de Warhammer 40,000. Voici les règles qui permettent de les jouer.

BARRAGE APOCALYPTIQUE

Les armes de barrage apocalyptique tirent une volée d'obus ou de projectiles énergétiques explosifs qui noie une vaste zone. Ce sont d'excellentes armes pour endiguer la progression ennemie lorsque ses troupes sont massées, mettant les éventuels survivants en fuite au milieu des cadavres de leurs alliés.

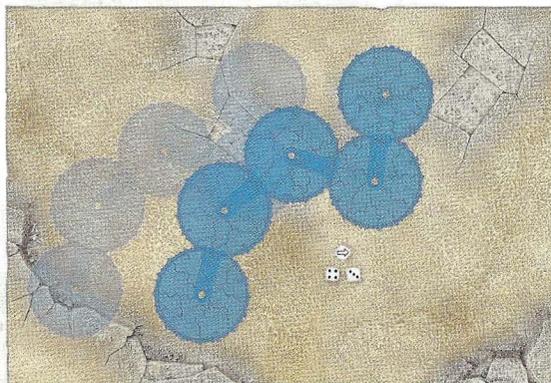
Un barrage apocalyptique suit toutes les règles de barrage, mais emploie le gabarit de barrage apocalyptique au lieu d'un gabarit d'explosion. Avant de placer le gabarit, l'attaquant peut modifier sa forme en faisant pivoter chaque disque. Vous pouvez même faire en sorte que certains disques se chevauchent ou se recouvrent; votre barrage couvrira ainsi une zone plus réduite, mais aura plus de chance de toucher les cibles situées sous le gabarit.

Placez le gabarit et effectuez un jet de déviation comme pour une explosion ou une grande explosion. Si le gabarit dévie, prenez garde à maintenir sa configuration et son orientation lorsque vous le déplacez jusqu'à sa position finale.

Lorsque la position finale du gabarit est déterminée, lancez un nombre de dés correspondant au nombre d'attaques sur le profil de l'arme. Par exemple, dans le cas d'une arme de type "Lourde 4, barrage apocalyptique", il faudra lancer 4 dés. Il s'agit d'une exception aux règles de base, qui stipulent que vous devez placer et effectuer une déviation pour chaque gabarit tiré.

Chaque résultat correspond à, ou "frappe", un disque distinct sur le gabarit. Par exemple, un 2 indique le disque numéro 2. Résolvez chaque frappe individuellement, comme s'il s'agissait d'une attaque de barrage séparée.

Note du concepteur : Les joueurs vétérans peuvent posséder la version originelle du gabarit de barrage apocalyptique, en forme de trèfle à quatre feuilles. S'il n'est pas ajustable, il peut néanmoins être utilisé avec les mêmes règles que le gabarit articulé.



Le gabarit dévie de 7 ps sur la droite – faites attention à maintenir sa configuration lorsque vous le déplacez. Une fois sa position finale déterminée, jetez les dés pour voir où frappent les projectiles, selon les règles ci-dessus.

ÉNORME EXPLOSION (7 PS)

Les armes à énorme explosion tirent des obus ou des projectiles énergétiques explosifs à haut rendement, qui projettent des shrapnells et des débris mortels sur une large zone du champ de bataille.

Les armes à énorme explosion utilisent le gabarit d'énorme explosion (voir diagramme), mais suivent par ailleurs toutes les règles des armes à explosion.

EXPLOSION APOCALYPTIQUE (10 PS)

Les armes à méga-explosion apocalyptique tirent des obus massifs ou des volées de projectiles de toutes sortes. Les détonations qui en résultent sont capables d'engloutir les plus vastes unités.

Les armes à explosion apocalyptique utilisent le gabarit d'explosion apocalyptique (voir diagramme), mais suivent par ailleurs toutes les règles des armes à explosion.

MÉGA-EXPLOSION APOCALYPTIQUE (5/10/15 PS)

Les armes à méga-explosion apocalyptique comptent parmi les plus imposantes employées par les armées du 41^e millénaire. Lorsqu'une telle arme fait feu, tout ce qui se trouve à l'épicentre de l'impact est annihilé, tandis que les unités alentour subissent des ravages sur une zone immense.

Les armes à méga-explosion apocalyptique emploient le gabarit de méga-explosion apocalyptique. Elles suivent les règles des armes à explosion, avec les exceptions suivantes :

Les armes à méga-explosion apocalyptique possèdent trois valeurs de Force et trois valeurs de PA. De même, le gabarit de méga-explosion apocalyptique est divisé en trois zones, une pour chaque couple de valeurs de Force et de PA.

La Force et la PA des touches dépendent de la zone dans laquelle se situe la cible. Les premières valeurs de Force et de PA correspondent à la zone interne, les deuxièmes à la zone médiane, et les dernières à la zone externe.

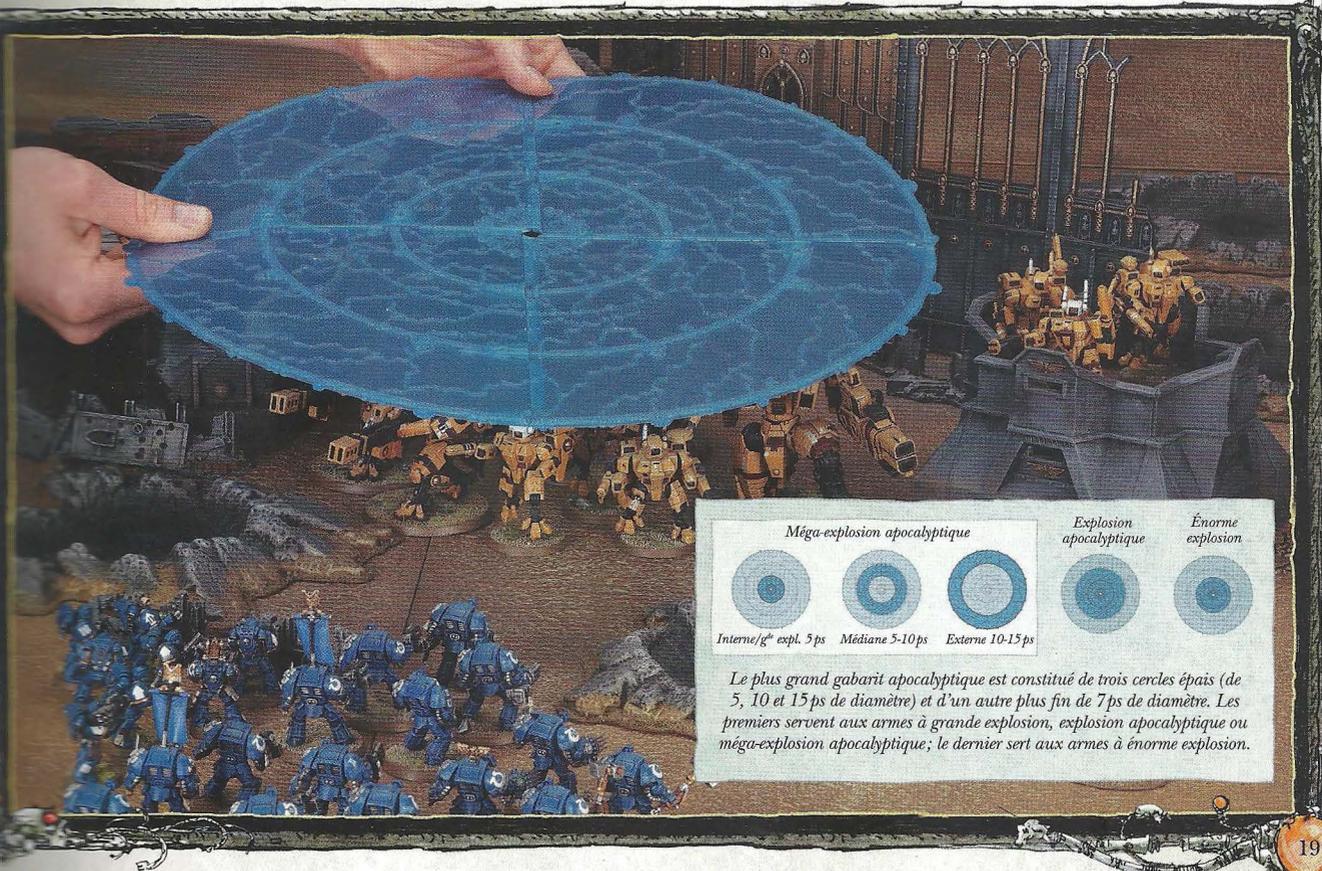
Prenons l'exemple d'une frappe orbitale, qui a une Force de 10/8/6 et une PA d'1/4/-. La Force et la PA des trois zones sont donc définies comme suit :

Zone	F	PA
Interne (5 ps)	10	1
Médiane (5-10 ps)	8	4
Externe (10-15 ps)	6	-

Utilisez toujours les meilleures Force et PA lorsqu'une figurine chevauche plusieurs zones. Par exemple, une figurine partiellement en zones interne et médiane d'une frappe orbitale subit une touche de Force 10 PA 1.

Si une unité a des figurines dans différentes zones, résolvez séparément les touches infligées dans chaque zone. Selon notre exemple, si l'infortunée unité sous le gabarit a trois figurines en zone interne, et cinq figurines en zone médiane, elle subira trois touches de Force 10 PA 1 et cinq touches de Force 8 PA 4.

Pour déterminer si une unité touchée par une méga-explosion apocalyptique a droit à une sauvegarde de couvert, et pour déterminer l'allocation des blessures, il faut toujours considérer que le centre du gabarit de méga-explosion apocalyptique est l'origine du tir, et non prendre en compte la figurine qui fait feu. Les touches contre les véhicules sont résolues contre leur Blindage de Flanc.

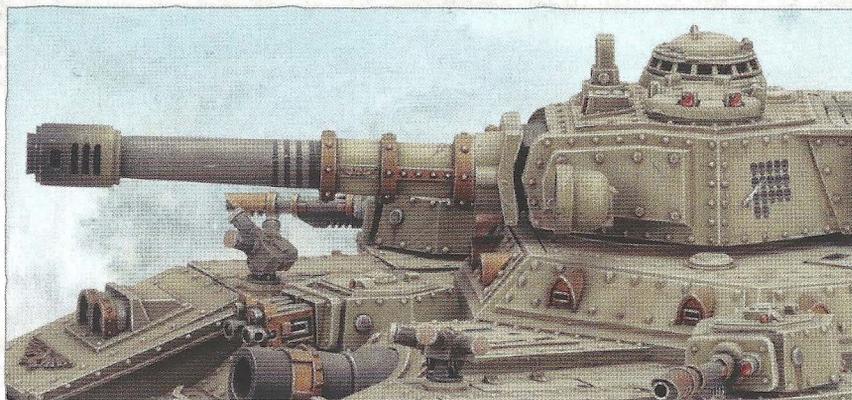




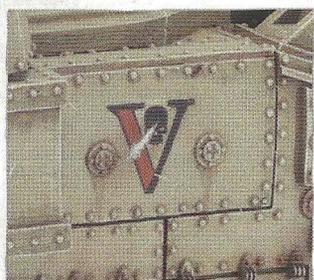
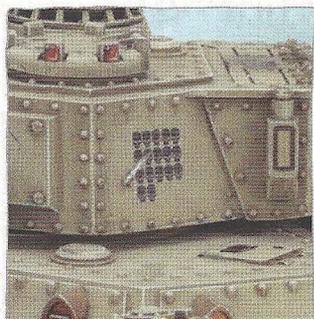


GALERIE

Les engins super-lourds sont des machines à la puissance terrifiante, et de splendides pièces maîtresses pour toute collection. Qu'il s'agisse d'un blindé colossal tel que le Baneblade de l'Astra Militarum, d'un marcheur comme le krabouilleur ork, ou d'une création étrange à l'instar de la crypte tesseract nécron, les détails de ces figurines sont nombreux et magnifiques.



Le redoutable canon Baneblade



Iconographie et marquages



Commandant de Baneblade

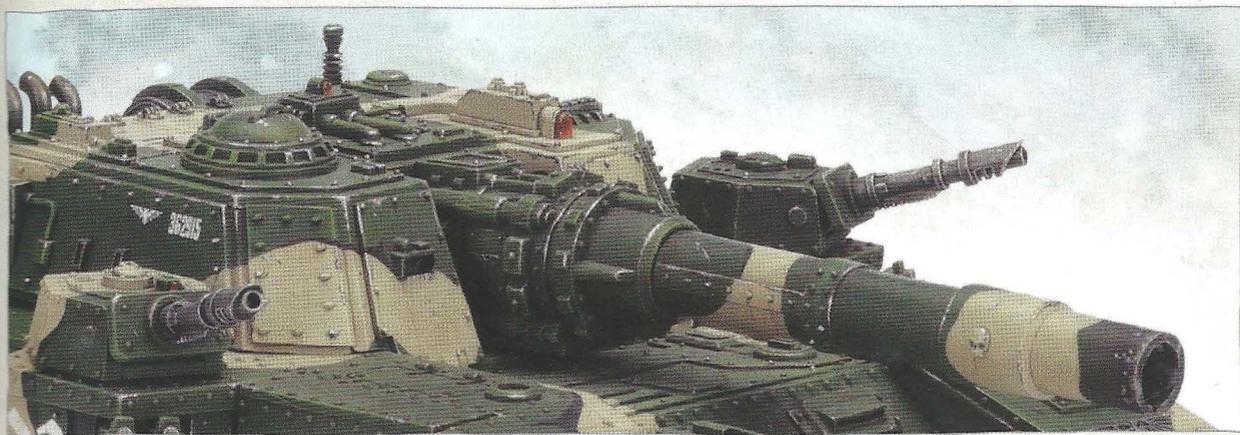


L'équipage du char super-lourd fait usage de la puissance de feu démentielle du blindé.

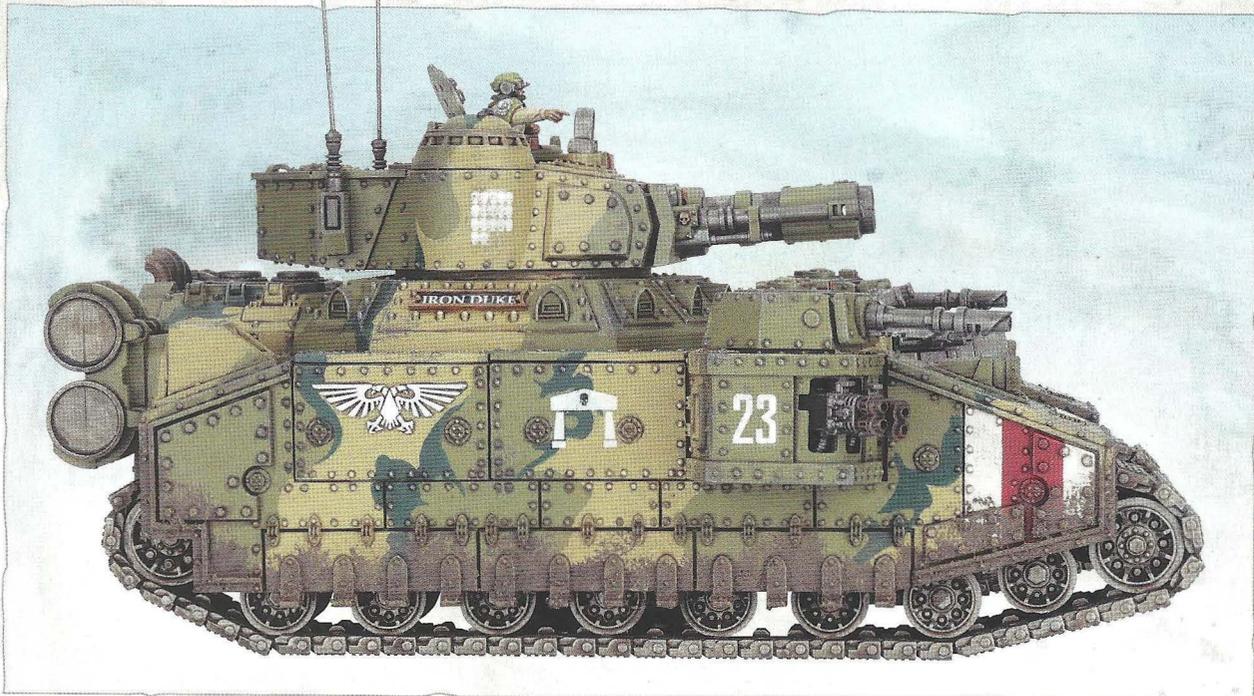


Chaque blindé super-lourd dispose d'un matricule attribué par son monde-forge.

Ce Baneblade fait partie de la 4^e Armée Cadienne, comme l'indiquent les insignes de véhicule.



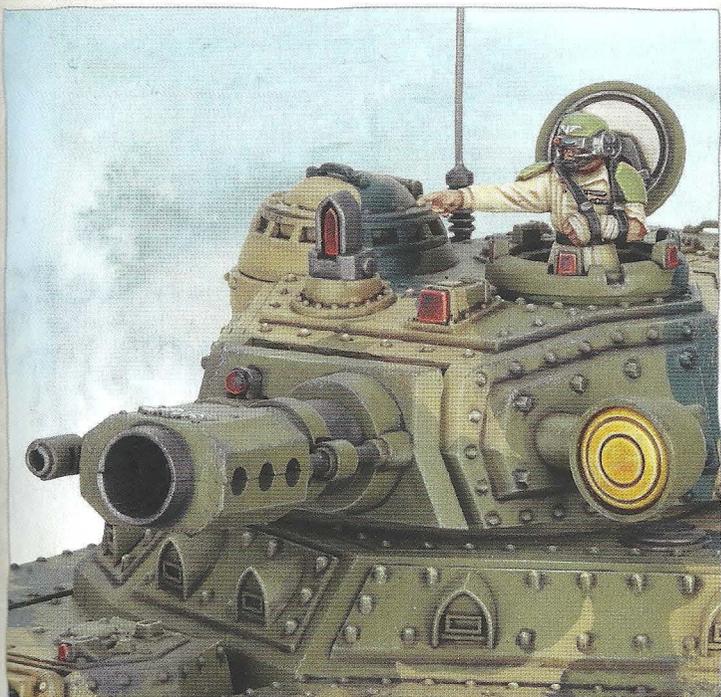
Le Banesword est la variante la plus célèbre de Baneblade. Cet engin dispose d'un canon Volcano, dont le tir peut couper un titan en deux.



Le Hellhammer est un char super-lourd conçu pour le combat urbain.



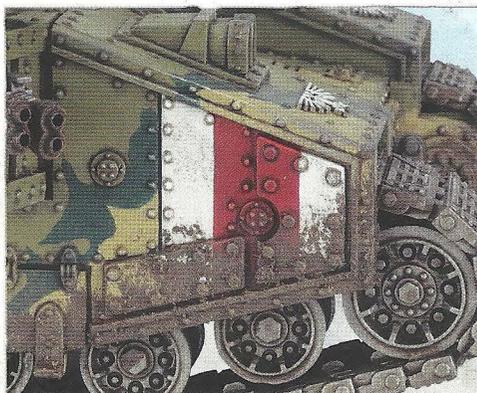
Un Hellhammer peint aux couleurs d'un régiment de cavalerie cadien.



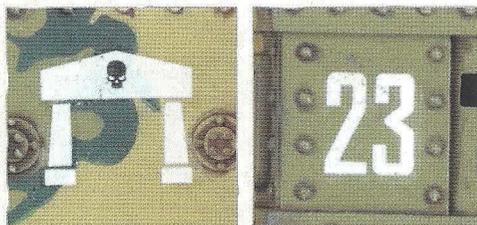
Le canon Hellhammer : trapu mais terriblement efficace...



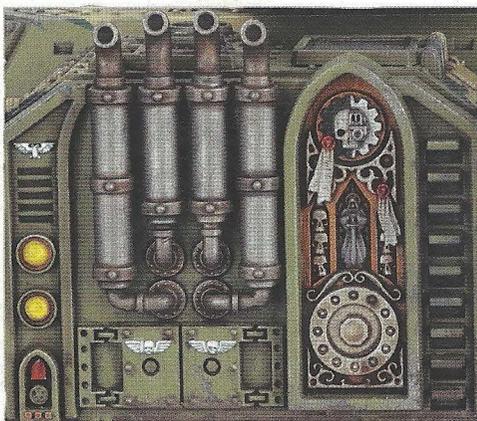
Tourelle dotée d'un canon laser et d'un lance-flammes lourd jumelé



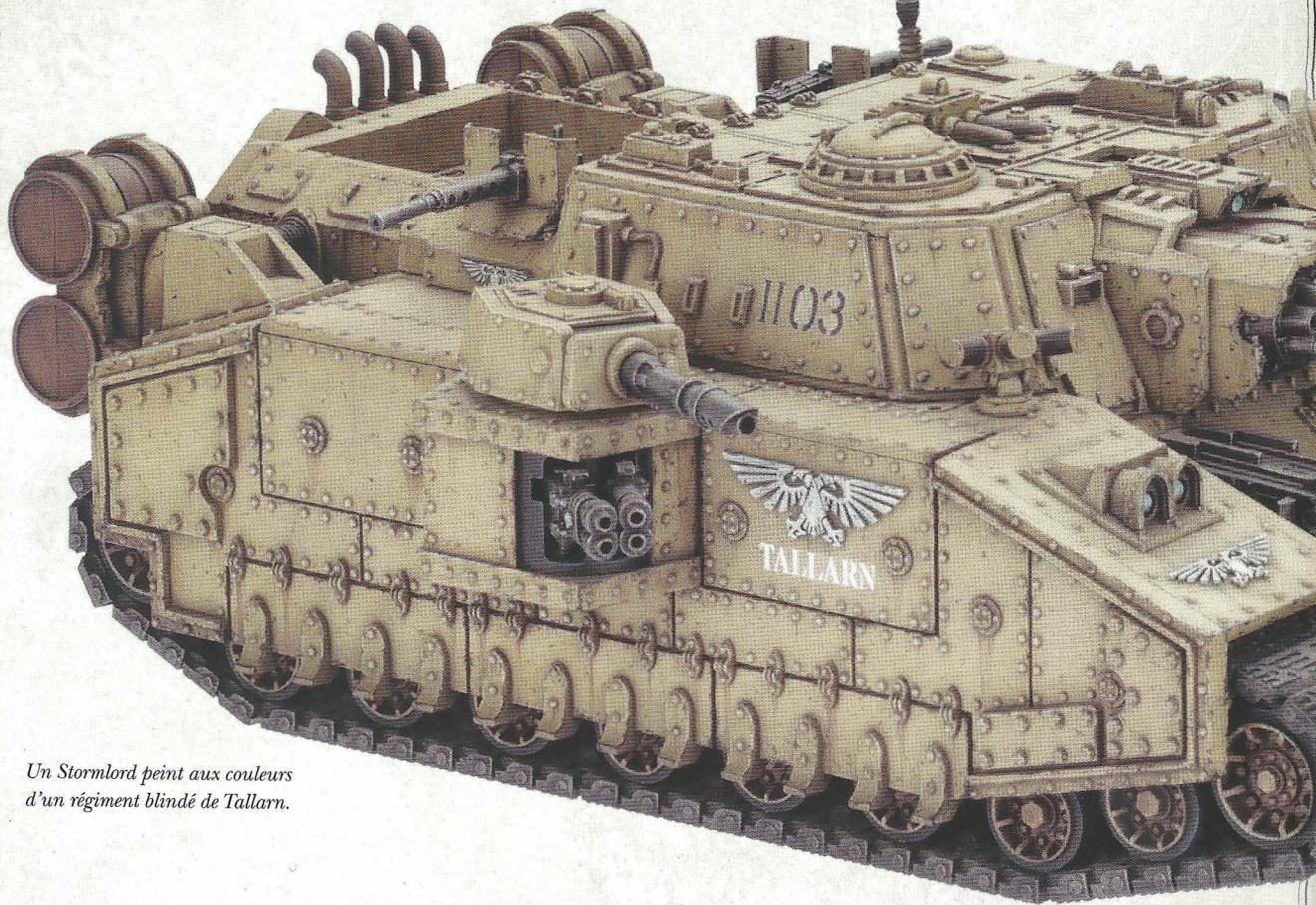
Les chars supers-lourds sont souvent identifiés par des marquages personnalisés.



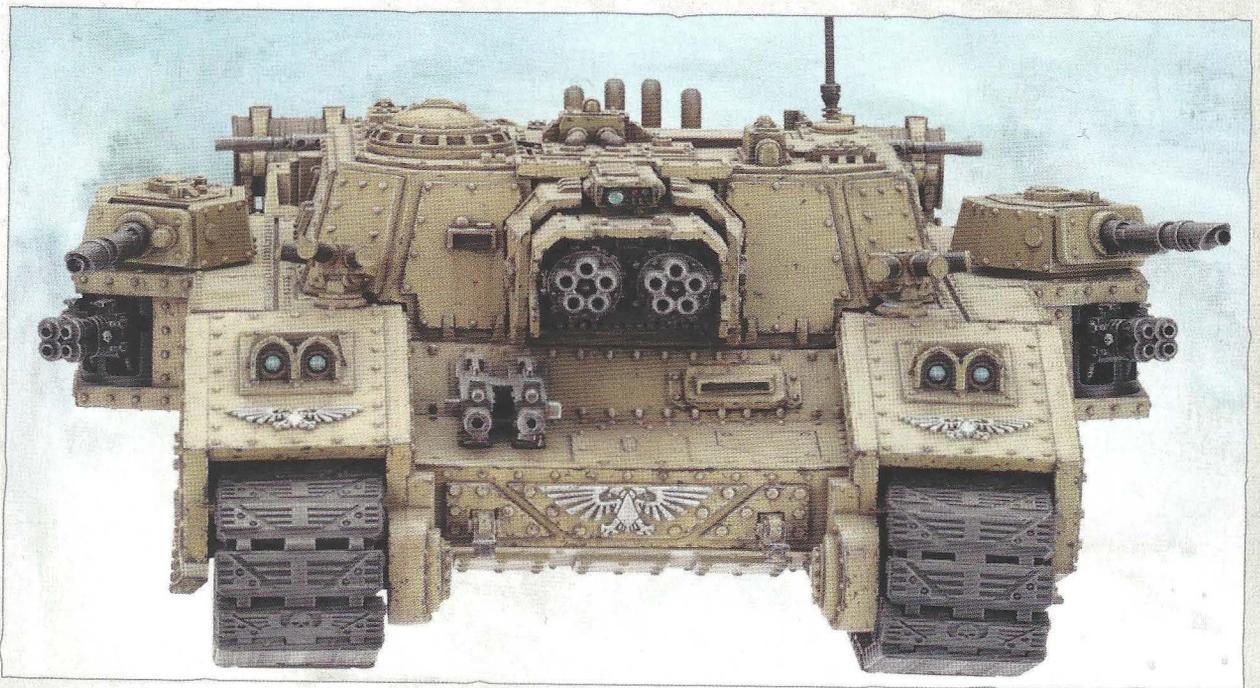
Ce Hellhammer cadien arbore son marquage d'identification de compagnie et un badge de campagne.



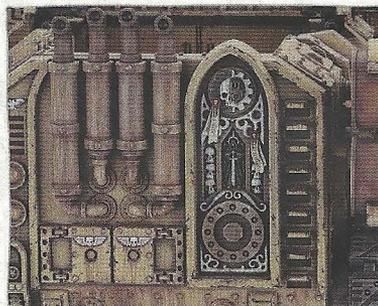
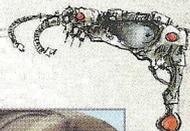
L'arrière de chaque char super-lourd de l'Astra Militarum est doté d'un petit autel de l'Adeptus Mechanicus.



*Un Stormlord peint aux couleurs
d'un régiment blindé de Tallarn.*

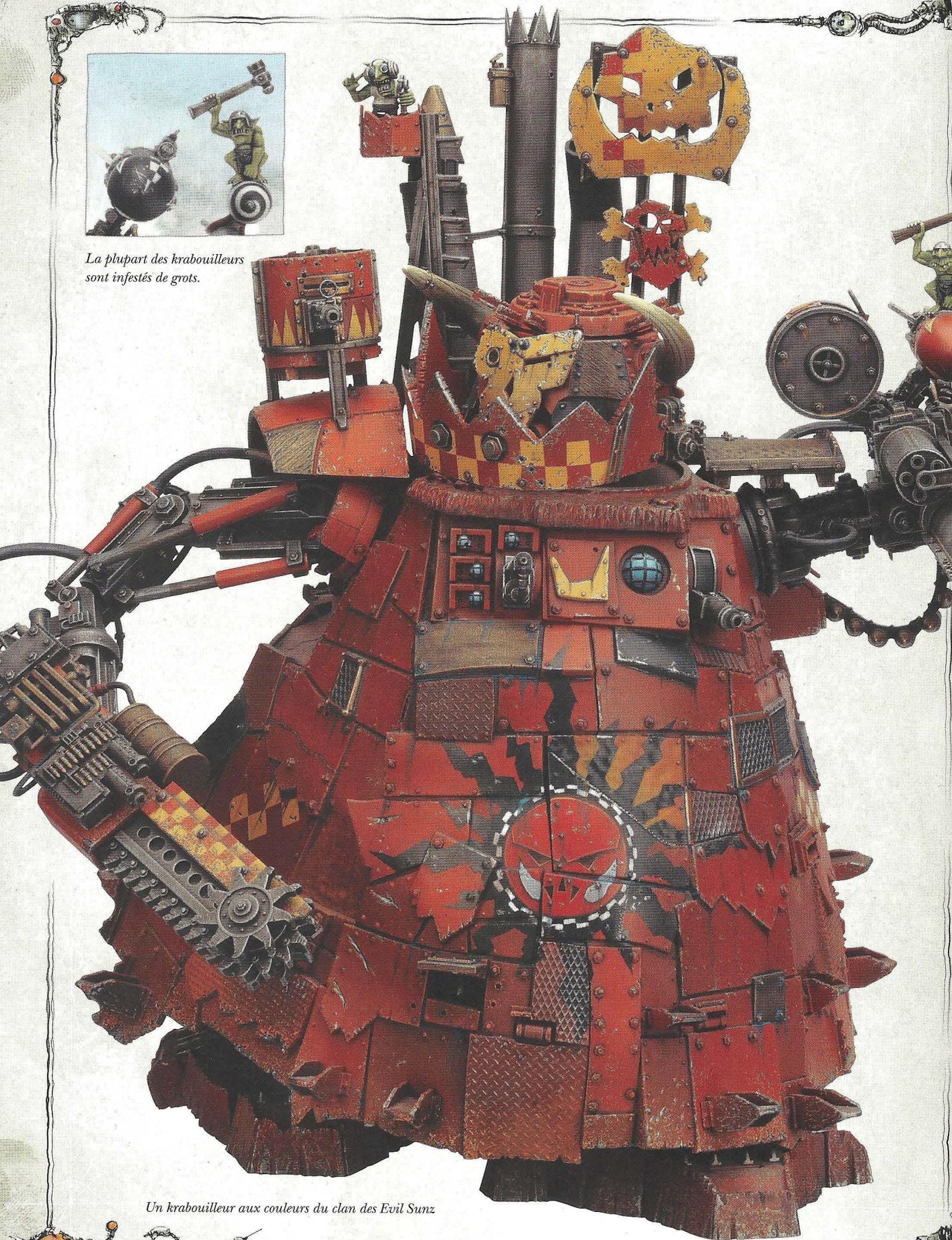


Le Stormlord est doté d'un méga-bolter Vulcan et peut emmener jusqu'à quarante passagers.





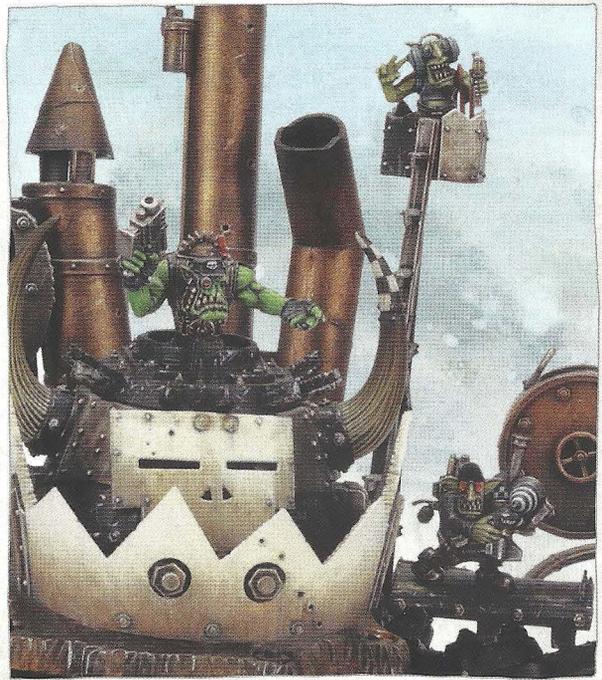
La plupart des krabouilleurs sont infestés de gots.



Un krabouilleur aux couleurs du clan des Evil Sunz

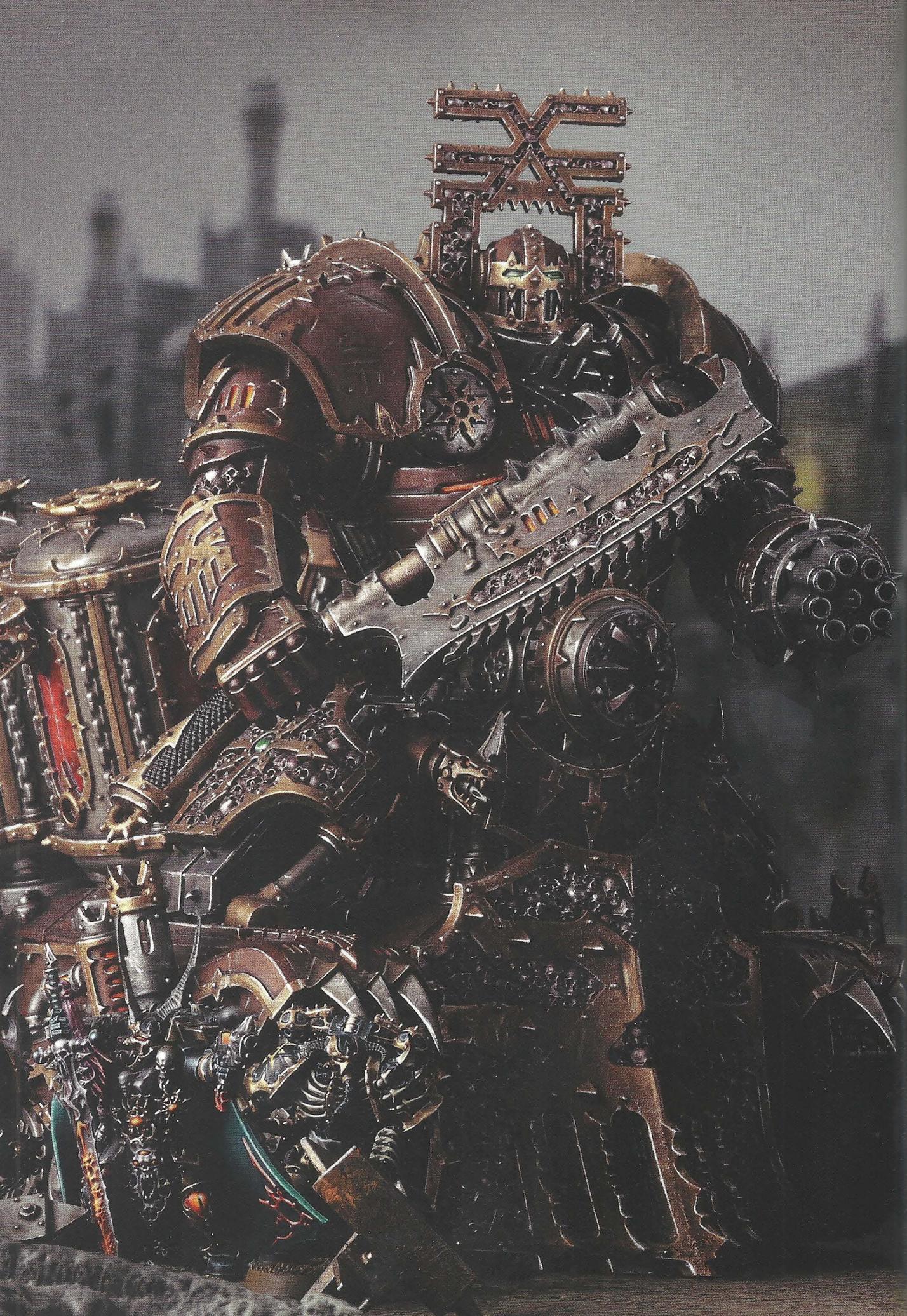


Beaucoup de krabouilleurs sont garnis d'armes supplémentaires. Celui-ci possède un râtelier de super-roquettes.



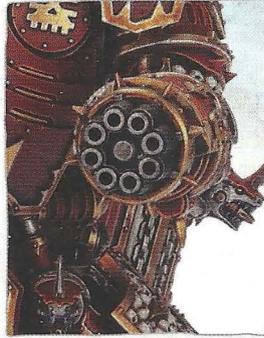
Le capitaine dirige d'une poigne de fer les tirs des batteries de son marcheur super-lourd.







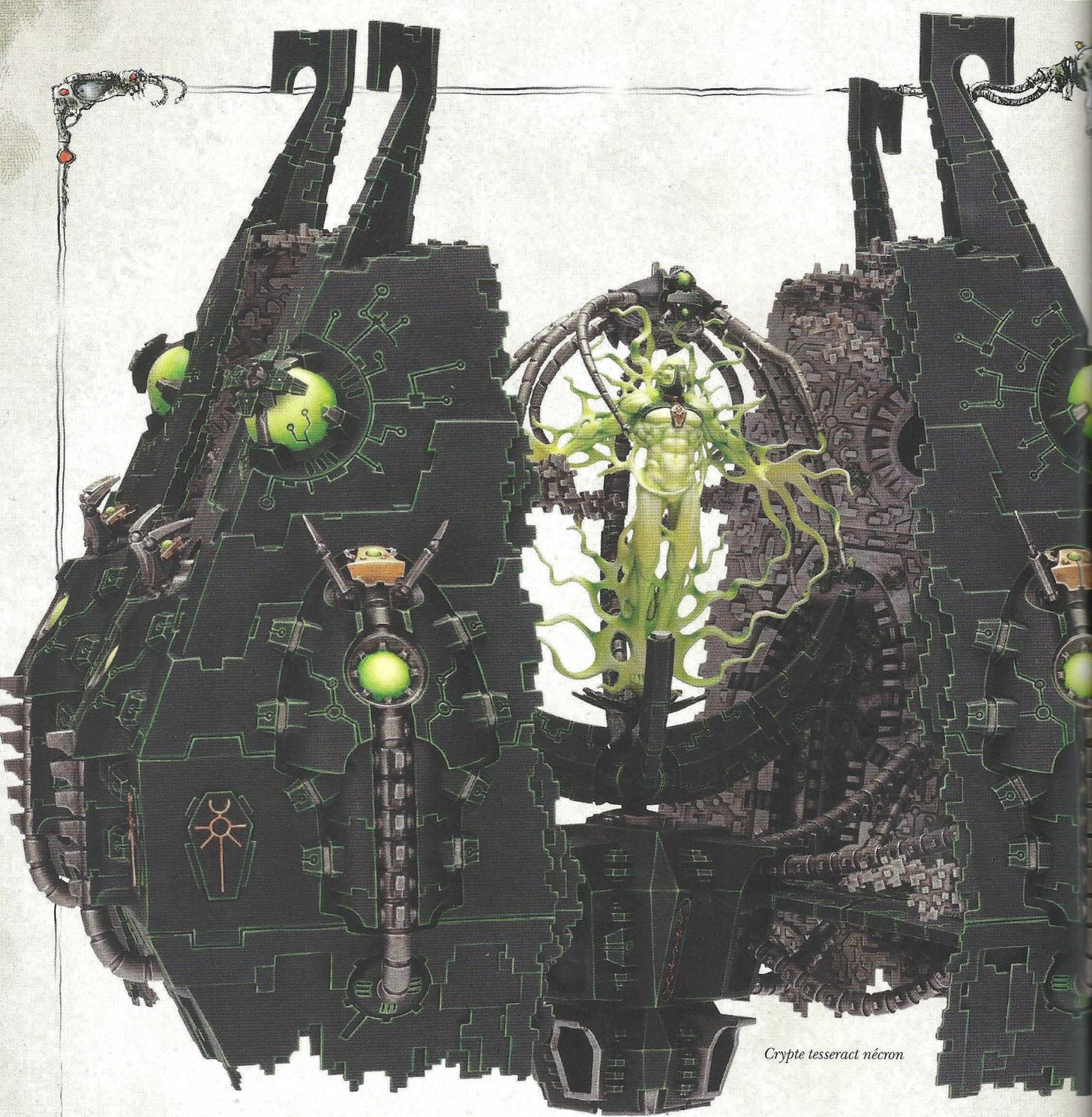
Le seigneur des crânes tire son énergie de ces cuves remplies avec le sang de meurtriers.



Cette création ignoble est un mélange de chair, de démon et de machine.

Un seigneur des crânes armé d'un hachoir de Khorne, d'un canon Gorestorm et d'un lance-crânes.





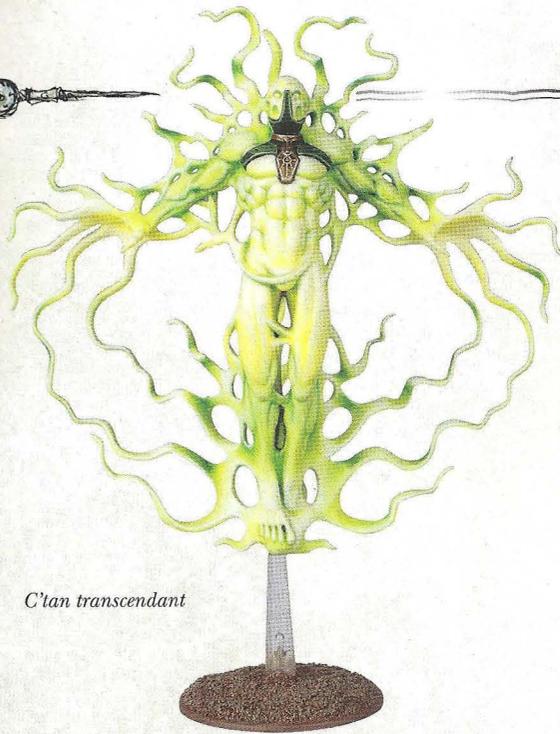
Crypte tesseraet nécron



Bête gardienne canoptek



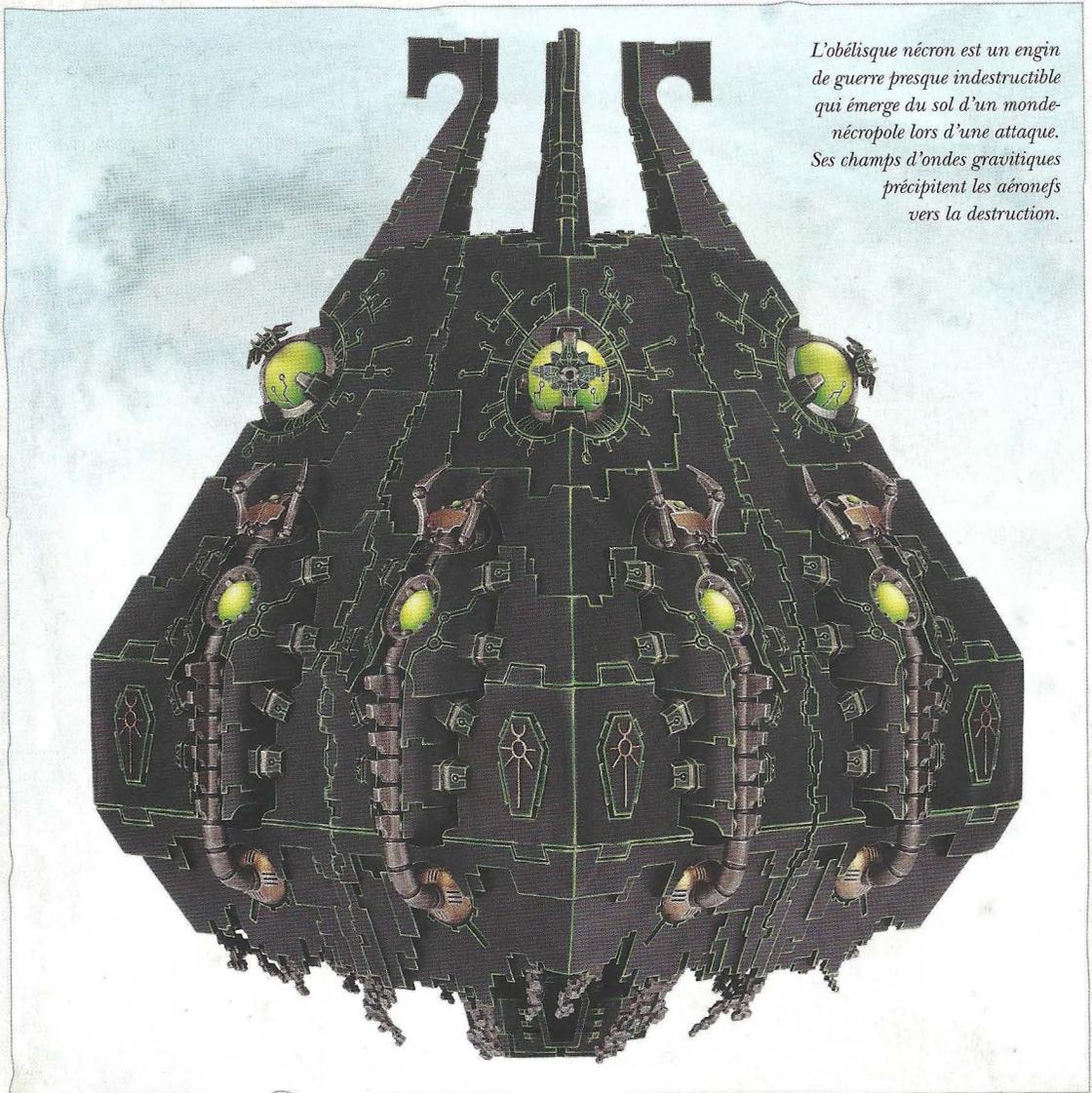
Des scarabées grouillent sur la structure de la crypte tesseraet afin de réparer en permanence ses divers systèmes.



C'tan transcendant



Chaque C'tan transcendant est un être divin.



L'obélisque nécron est un engin de guerre presque indestructible qui émerge du sol d'un monde-nécropole lors d'une attaque. Ses champs d'ondes gravitiques précipitent les aéronefs vers la destruction.

SEIGNEURS DES BATAILLES

Cette section contient une fiche technique pour chaque unité de Seigneur des Batailles, qui inclut ses règles, son profil et son coût en points. Les règles suivantes vous permettent de sélectionner une unité de Seigneur des Batailles dans le cadre de votre armée de Warhammer 40,000, et retranscrivent l'impact considérable de ces puissantes figurines sur la table de jeu.

LES SEIGNEURS DES BATAILLES À WARHAMMER 40,000

Vous pouvez inclure un détachement de Seigneur des Batailles lorsque vous sélectionnez votre force. Il s'agit d'un détachement optionnel, à l'instar des Fortifications et des Alliés (voir le schéma de structure d'armée page suivante). Chaque unité de Seigneur des Batailles a une fiche technique et occupe un choix de Seigneur des Batailles sur le schéma de structure d'armée. En termes de règles, elle est traitée comme étant issue du même Codex que votre détachement principal.

Si au moins un joueur décide d'inclure un Seigneur des Batailles dans son armée, la règle spéciale de mission et l'objectif secondaire supplémentaires décrits ci-dessous s'appliquent automatiquement, quelle que soit la mission.

Si votre adversaire aligne un Seigneur des Batailles, votre *seigneur de guerre* peut tirer son *trait* sur le tableau de Traits Seigneur de Guerre d'Escalation ci-contre, au lieu de ceux auxquels il a habituellement accès.

RÈGLE SPÉCIALE DE MISSION D'ESCALATION Ruine Imminente

Si un joueur a sélectionné un Seigneur des Batailles, mais pas son adversaire, ce dernier bénéficie d'un modificateur de +1 sur son jet pour *prendre l'initiative*.

OBJECTIF SECONDAIRE D'ESCALATION Victoire à l'Usure

À la fin de la partie, vous marquez 1 *point de victoire* pour chaque tranche complète de 3 PC ou PV perdue par un Seigneur des Batailles ennemi. Les PC/PV restaurés grâce à des jets de *bénédiction de l'Omnimessie*, d'*il est invincible*, ou par tout autre moyen, ne comptent pas dans ce calcul.

TACTIQUES DE SEIGNEURS DES BATAILLES

Les Seigneurs des Batailles sont des unités exceptionnelles, dont l'implication dicte souvent l'issue d'une bataille. Sauf dans le cas des engagements de très grande ampleur, ils deviendront presque toujours le point central du conflit, et les dégâts qu'ils infligeront ou qu'ils subiront détermineront le vainqueur de la rencontre. Et c'est une bonne chose, car la présence d'une machine de guerre aussi précieuse que mortelle signifie que sa destruction sera l'objectif principal de l'adversaire. Un seigneur de guerre avisé veillera donc à ce que sa force soit dotée d'armes pouvant endommager les béhémotes que sont les Seigneurs des Batailles. Dans le même ordre d'idée, lorsque vous alignez une unité de Seigneur des Batailles, prenez soin de bien la protéger et utilisez sa prodigieuse puissance de feu en cherchant à maximiser ses effets, ou la victoire vous échappera.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE D'ESCALATION

ID6 RÉSULTAT

- 1 Puissance de feu optimisée:** *L'expérience a enseigné douloureusement au seigneur de guerre à concentrer les tirs de sa force sur la plus grosse cible.*
Tant que votre seigneur de guerre est en vie, ses armes de tirs – et celles de son unité – ont la règle spéciale *jumelé* s'il cible un Seigneur des Batailles.
- 2 Chasseur de super-lourds:** *Le seigneur de guerre a étudié en détail les rares points faibles connus des adversaires colossaux qu'il affronte.*
Le seigneur de guerre à la règle spéciale *ennemi juré* (Seigneur des Batailles).
- 3 Tueur de géants:** *Le seigneur de guerre a acquis le statut de héros par ses exploits dignes des légendes, en abattant des adversaires colossaux.*
Les attaques de corps à corps de votre seigneur de guerre ont les règles spéciales *fléau des blindages* et *fléau de la chair* contre les Seigneurs des Batailles.
- 4 Défense divine:** *Le seigneur de guerre semble avoir la faveur d'un dieu: encore et toujours il survit à des attaques qui auraient dû l'anéantir.*
Les jets sur les tableaux d'Attaque d'Arme D, de Masse Inexorable et de Piétinement effectués contre votre seigneur de guerre et/ou l'unité qui l'accompagne souffrent d'une pénalité de -1, jusqu'à un minimum d'1.
- 5 Mission d'annihilation:** *Le seigneur de guerre place la destruction de l'unité clé du dispositif ennemi au-dessus de tout le reste.*
Tant que votre seigneur de guerre est en vie, vos unités qui arrivent des réserves par *frappe en profondeur* ne dévient pas si elles sont placées à 6 ps ou moins d'un Seigneur des Batailles ennemi.
- 6 Salve parfaite:** *Le seigneur de guerre coordonne les tirs des unités qui l'entourent en une frappe chirurgicale afin de transpercer la carapace de sa cible.*
Usage unique. Annoncez que votre seigneur de guerre utilise cette capacité au début de votre phase de Tir. Jusqu'à la fin de cette phase, toutes les attaques de tir effectuées par votre seigneur de guerre, et/ou l'unité qui l'accompagne, et qui ciblent un Seigneur des Batailles ennemi, ont la règle spéciale *perforant* et comptent comme ayant PA1.



FICHES TECHNIQUES

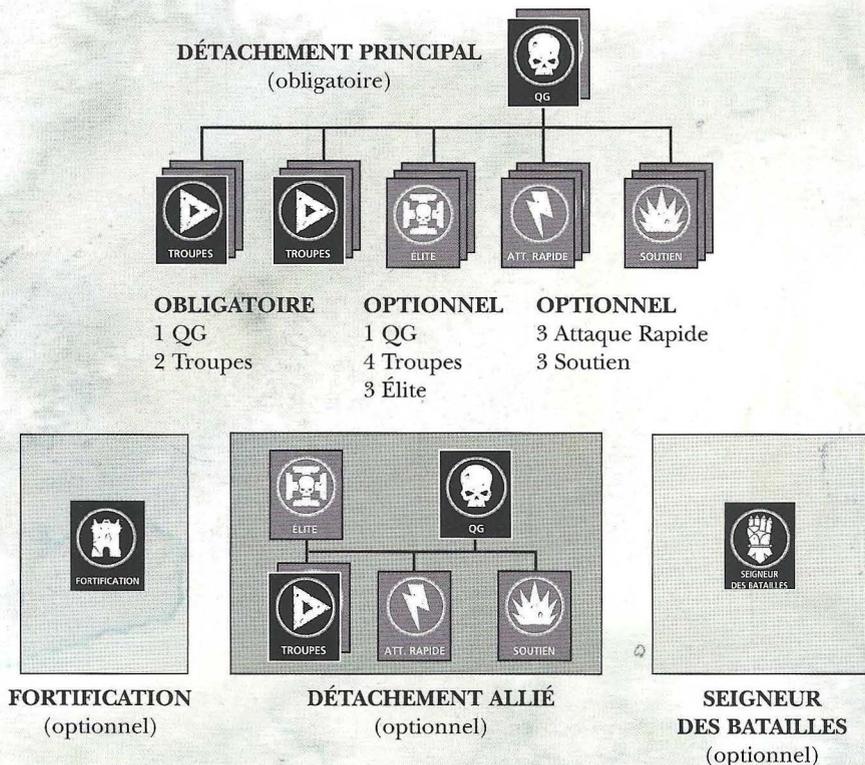
Les Seigneurs des Batailles ont chacun une fiche technique contenant toutes les informations requises pour les utiliser lors de vos parties. Les fiches suivantes sont réparties en huit sections : Garde Impériale, Space Marines, Forces du Chaos, Nécrans, Orks, Eldars & Eldars Noirs, Empire Tau et Tyranides.

L'introduction de chacune de ces sections décrit comment l'armée ou la faction emploie les Seigneurs des Batailles, notamment leur rôle sur le champ de bataille. Certains Seigneurs des Batailles ne sont accessibles qu'aux armées dont les détachements principaux sont issus d'un Codex spécifique – restrictions également précisées dans ces introductions. Par exemple, un krabouilleur peut être sélectionné uniquement dans une armée dont les détachements principaux ont été sélectionnés dans le *Codex: Orks*. Les unités de Seigneur des Batailles de l'Imperium, des Forces du Chaos et des Eldars & Eldars Noirs sont accessibles à des armées relevant de Codex différents.

Chaque fiche technique contient les informations suivantes :

- ① **Nom de l'unité :** Le nom de l'unité, ainsi que son coût en points avant d'y ajouter d'éventuelles options.
- ② **Profil de l'unité :** Le profil de caractéristiques du Seigneur des Batailles.
- ③ **Type de l'unité :** Renvoie aux types d'unité décrits dans le livre de règles de Warhammer 40,000 et dans la section Escalation, les Règles de ce livre.
- ④ **Équipement :** Cette section détaille les armes et les équipements de la figurine. Nombre des armes listées ici appartiennent aux nouveaux types d'armes et suivent les règles spéciales de la section Escalation, les Règles.
- ⑤ **Règles Spéciales :** Les règles spéciales additionnelles qui s'appliquent au Seigneur des Batailles. Elles sont détaillées soit dans la fiche technique même, soit dans le Codex de l'armée dans laquelle le Seigneur des Batailles peut être inclus, soit enfin dans la section Règles Spéciales du livre de règles de Warhammer 40,000.
- ⑥ **Options :** Liste toutes les améliorations que vous pouvez ajouter à l'unité, ainsi que le coût en points associé à chacune d'elles.

SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE D'ESCALATION









GARDE IMPÉRIALE

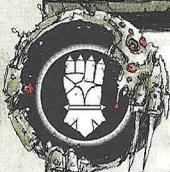
La force de la Garde Impériale réside dans ses effectifs quasi illimités, un principe stratégique qui s'applique à presque toutes les armes qui composent cette machine de guerre. Les commandeurs suprêmes peuvent envoyer des milliards d'hommes contre l'ennemi, le broyer sous les chenilles d'innombrables blindés, ou noircir le ciel d'aéronefs. La Garde Impériale se contente de noyer les défenses adverses sous la chair à canon et les véhicules rapidement manufacturés.

Cette règle a toutefois ses exceptions; ce sont les énormes chars d'assaut super-lourds qui constituent le summum de l'arsenal de la Garde Impériale. Ces engins sont des reliques d'un autre âge, des merveilles de technologie antiques imprégnée d'une aura quasi sacrée venant s'ajouter à leur potentiel militaire considérable. Chacun de ces chars super-lourds, comme le Baneblade, le Hellhammer ou le Shadowword, est un matériel irremplaçable. Nombre des secrets les mieux gardés de l'Adeptus Mechanicus entrent dans la production de ces béhémotes, et les prêtres de Mars ne s'en séparent pas à la légère. Pour les mêmes raisons, ils ne hâtent jamais la fabrication de ces incarnations de la volonté de l'Omnissime; leur construction peut nécessiter des milliers de cycles de travail au milieu des brumes d'encens et du grincement incessant des mécanismes des machines SCS. Un monde-forge peut mettre autant de temps à manifester une compagnie de Baneblade qu'un autre à produire des centaines d'escadrons du redoutable Leman Russ, faisant de ces chars super-lourds une ressource sur laquelle la Garde Impériale veille jalousement.

Une unité super-lourde de la Garde Impériale qui œuvre de concert avec l'appui aérien et terrestre est théoriquement impossible à arrêter. Le sol tremble sous les pieds des ennemis terrifiés à l'approche de l'immense char, les débris du champ de bataille s'entrechoquent en un contrepoint syncopé à la clameur des moteurs du char. Des pelotons de gardes avancent aux côtés du blindé qui leur a été assigné; leurs volées de laser dissuadent les fantassins ennemis qui pourraient menacer les flancs du véhicule, pendant que sa puissance de feu creuse des gouffres sanglants dans les lignes adverses dans un geyser de cadavres et de gravats.

Les fiches techniques de cette section ne sont accessibles qu'aux armées dont les détachements ont été sélectionnés au sein du Codex: Garde Impériale. Ces unités peuvent transporter des unités issues uniquement du Codex: Garde Impériale. Les armes, équipements et règles spéciales référencés dans ces fiches techniques sont détaillés dans le Codex: Garde Impériale ou dans le livre de règles de Warhammer 40,000.





GARDE IMPÉRIALE BANEBLADE

S. DES BATAILLES

525

POINTS

Le Baneblade est l'emblème de la suprématie blindée de l'Imperium, et nombre de ces vénérables machines ont servi sur d'innombrables champs de bataille au fil des millénaires d'une guerre perpétuelle. Les secrets de fabrication de ce char sont précieusement protégés par l'Adeptus Mechanicus, qui continue de construire des Baneblade sur les lignes de production de ses manufacturums de Mars. Ce blindé polyvalent peut aussi bien jouer le rôle du poing d'acier d'une offensive de la Garde Impériale que celui du pivot inexpugnable d'une défense, même désespérée. Doté d'une extraordinaire puissance de feu, d'un blindage extrêmement épais et de sa propre centrale énergétique rugissante, qui lui permet de se ruer à la bataille avec une vitesse surprenante, le Baneblade est un adversaire particulièrement redoutable, quel que soit le conflit.



┌Blindage┐

CT Av FI Arr PC

Baneblade 3 14 13 12 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd).

ÉQUIPEMENT:

- Autocanon
- Bolter lourd jumelé
- Canon Baneblade
- Canon Demolisher
- Fumigènes
- Projecteur

OPTIONS:

- 1 exemplaire de chacune des options suivantes:
 - Missile Traqueur 10 pts
 - Bolter d'assaut ou mitrailleuse 5 pts
- Jusqu'à 2 paires de tourelles latérales, chacune équipée d'1 canon laser et d'1 bolter lourd jumelé 50 pts/paire

	Portée	F	PA	Type
Canon Baneblade	72 ps	9	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique

GARDE IMPÉRIALE BANEHAMMER

S. DES BATAILLES

410

POINTS

Le Banehammer excelle à rompre l'élan des offensives ennemies. En plus de son épais blindage et de sa capacité d'embarquer une troupe de fantassins de taille honorable, le célèbre canon Tremor du Banehammer constitue un atout défensif incomparable. Cet armement monstrueux génère en effet des ondes de choc paralysantes, et plus d'une charge s'est brisée dans le chaos des explosions de multiples obus Tremor. Les archives de Mars relatent comment, sur Herculae II, devant les murs de fort Adamant, le Banehammer Wrath Beyond Reason freina les hordes de la Waaagh! Gutrippa le temps que les barrages de Basilisk annihilent la menace xenos.



┌Blindage┐

CT Av FI Arr PC

Banehammer

3 14 13 12 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd, transport).

ÉQUIPEMENT:

- Bolter lourd jumelé
- Canon Tremor
- Fumigènes
- Projecteur

	Portée	F	PA	Type
Canon Tremor	60 ps	8	3	Arme primaire 1, choc tectonique, énorme explosion

Choc tectonique: Toutes les figurines situées sous le gabarit d'énorme explosion du canon Tremor et n'ayant pas été retirées du jeu suite au tir doivent effectuer un test de terrain dangereux une fois les touches résolues.

TRANSPORT:

Capacité de transport: 25 figurines

Postes de tir: 10 figurines peuvent tirer depuis le compartiment de transport du Banehammer.

Points d'accès: Un seul, à l'arrière du véhicule.

OPTIONS:

- 1 exemplaire de chacune des options suivantes:
 - Missile Traqueur 10 pts
 - Bolter d'assaut ou mitrailleuse lourde 5 pts
- Jusqu'à 2 paires de tourelles latérales, chacune équipée d'1 canon laser et d'1 bolter lourd jumelé 50 pts/paire
- Remplacer n'importe quel bolter lourd jumelé des tourelles latérales par 1 lance-flammes lourd jumelé gratuit





GARDE IMPÉRIALE

BANESWORD

S. DES BATAILLES

430

POINTS

Le Banesword est très populaire chez les commandants de la Garde Impériale, comme chez les fantassins, pour sa capacité à raser les fortifications jusqu'aux fondations. De telles places fortes peuvent se révéler des obstacles insurmontables pour les humbles gardes impériaux, leurs adversaires retranchés derrière des murs impénétrables en profitant pour faire pleuvoir les tirs sur les malheureux soldats qui progressent en contrebas. La présence d'un Banesword fait pencher la balance en de telles circonstances; les obus que propulse son canon Quake peuvent traverser le plastacier ou le ferrobéton renforcé, réduisant les bastions les plus robustes en tas de débris et de corps fumants.



	┌Blindage┐				
	CT	Av	FI	Arr	PC
Banesword	3	14	13	12	9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd).

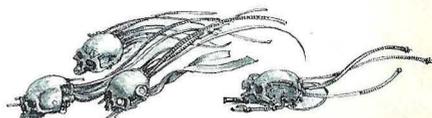
ÉQUIPEMENT:

- Bolter lourd jumelé
- Canon Quake
- Fumigènes
- Projecteur

	Portée	F	PA	Type
Canon Quake	24-180 ps	9	3	Arme primaire 1, explosion apocalyptique

OPTIONS:

- 1 exemplaire de chacune des options suivantes:
 - Missile Traqueur.....10 pts
 - Bolter d'assaut ou mitrailleuse lourde5 pts
 - Jusqu'à 2 paires de tourelles latérales, chacune équipée d'1 canon laser et d'1 bolter lourd jumelé.....50 pts/paire
 - Remplacer n'importe quel bolter lourd jumelé des tourelles latérales par 1 lance-flammes lourd jumelé.....gratuit



GARDE IMPÉRIALE

DOOMHAMMER

S. DES BATAILLES

420

POINTS

Le Doomhammer est un des outils les plus mortels de l'arsenal de l'Imperium. Ce char combine une capacité de transport confortable et une arme primaire à même d'abattre un titan à courte portée. Si l'on y ajoute sa remarquable résistance aux tirs conventionnels, le Doomhammer devient l'atout parfait pour percer les lignes adverses. Les commandants de la Garde Impériale ont tendance à le conserver en réserve dans l'attente du moment opportun. Lorsque l'occasion idéale se présente, le Doomhammer avance implacablement sur l'ennemi désorganisé, tandis que son canon Magma crache sa fureur et que les escouades d'élite embarquées s'apprêtent à jaillir pour finir le travail.



┌Blindage┐

CT Av Fl Arr PC

Doomhammer 3 14 13 12 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd, transport).

ÉQUIPEMENT:

- Bolter lourd jumelé • Fumigènes
- Canon Magma • Projecteur

	Portée	F	PA	Type
Canon Magma	60 ps	10	1	Arme primaire 1, grande explosion

TRANSPORT:

Capacité de transport: 25 figurines
Postes de tir: 10 figurines peuvent tirer depuis le compartiment de transport du Banehammer.
Points d'accès: Un seul, à l'arrière du véhicule.

OPTIONS:

- 1 exemplaire de chacune des options suivantes:
 - Missile Traqueur10 pts
 - Bolter d'assaut ou mitrailleuse lourde5 pts
- Jusqu'à 2 paires de tourelles latérales, chacune équipée d'1 canon laser et d'1 bolter lourd jumelé50 pts/paire
- Remplacer n'importe quel bolter lourd jumelé des tourelles latérales par 1 lance-flammes lourd jumelégratuit

GARDE IMPÉRIALE HELLHAMMER

S. DES BATAILLES

540

POINTS

Doté d'un armement optimisé pour les engagements à portée courte, le Hellhammer est souvent rattaché aux armées de l'Imperium qui combattent dans un environnement urbain dense. L'histoire de ce char est remplie d'exploits, de rapports évoquant l'intervention d'un seul Hellhammer qui a renversé le cours d'une bataille qui s'annonçait perdue d'avance. Qu'il s'agisse d'aplatir des blocs d'habitation infestés d'ennemis, de traquer les blindés adverses dans les ruines incendiées d'une cité envahie, ou de faire blocus à un carrefour vital avec un grand pouvoir de dissuasion, le Hellhammer offre aux forces impériales un soutien inestimable dans les théâtres d'opération encombrés.



┌Blindage┐

CT Av FI Arr PC

Hellhammer 3 14 13 12 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd).

ÉQUIPEMENT:

- Autocanon
- Bolter lourd jumelé
- Canon Demolisher
- Canon Hellhammer
- Fumigènes
- Projecteur

OPTIONS:

- 1 exemplaire de chacune des options suivantes:
 - Missile Traqueur 10 pts
 - Bolter d'assaut ou mitrailleuse lourde 5 pts
- Jusqu'à 2 paires de tourelles latérales, chacune équipée d'1 canon laser et d'1 bolter lourd jumelé 50 pts/paire
- Remplacer n'importe quel bolter lourd jumelé des tourelles latérales par 1 lance-flammes lourd jumelé *gratuit*

	Portée	F	PA	Type
Canon Hellhammer	36ps	10	1	Arme primaire 1, énorme explosion, ignore les couverts



GARDE IMPÉRIALE
SHADOWSWORD

S. DES BATAILLES

455
POINTS

L'ardeur du canon Volcano qui équipe le Shadowsword est telle que ce modèle de char compte toujours au rang des cibles prioritaires de l'ennemi. Les équipages de Shadowsword considèrent la chose avec arrogance, voire avec une fierté malsaine, s'enorgueillissant d'être "les plus terrifiants du champ de bataille". Malgré sa masse, le Shadowsword opère mieux en tant que chasseur embusqué. Il se fraie un chemin à couvert, puis attend que le reste des forces attire les super-lourds adverses. Dès qu'une cible digne de son attention se présente, le Shadowsword frappe, et élimine la machine de guerre ennemie d'une seule conflagration concentrée.



┌Blindage┐

CT Av FI Arr PC

Shadowsword

3 14 13 12 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd).

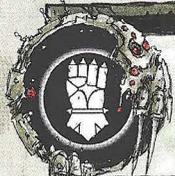
ÉQUIPEMENT:

- Canon Volcano
- Fumigène
- Projecteur

	Portée	F	PA	Type
Canon Volcano	120 ps	D	2	Arme primaire 1, grande explosion

OPTIONS:

- 1 exemplaire de chacune des options suivantes:
 - Missile Traqueur 10 pts
 - Bolter d'assaut ou mitrailleuse lourde 5 pts
- Jusqu'à 2 paires de tourelles latérales, chacune équipée d'1 canon laser et d'1 bolter lourd jumelé 50 pts/paire
- Remplacer n'importe quel bolter lourd jumelé des tourelles latérales par 1 lance-flammes lourd jumelé gratuit
- Recevoir 1 bolter lourd jumelé ou 1 lance-flammes lourd jumelé supplémentaire 10 pts
- Remplacer les deux canons laser des tourelles latérales par des viseurs (+1 en CT) gratuit



GARDE IMPÉRIALE

STORMLORD

S. DES BATAILLES

480

POINTS

On qualifie souvent le Stormlord de forteresse mobile. Grâce à son impressionnante capacité de transport, à sa coque renforcée et à sa cadence de tir diluvienne, ce char excelle dans le rôle de soutien de l'infanterie. Dans le dialecte des gardes impériaux, le Stormlord est désigné sous le terme de "casemate", car il y a peu d'endroits plus sûrs que la cabine de ce blindé sur un champ de bataille. Sa popularité atteint des sommets chez les régiments qui doivent faire face aux hordes infinies des tyrannides; en effet, le blindage du Stormlord résiste à tout sauf aux horreurs xenos les plus imposantes, tandis que son méga-bolter peut réduire en pulpe n'importe quel essaim de bioformes.



┌Blindage┐

CT Av FI Arr PC

Stormlord 3 14 13 12 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd, transport).

ÉQUIPEMENT:

- 2 mitrailleuses
- Bolter lourd jumelé
- Méga-bolter Vulcan
- Fumigènes
- Projecteur

	Portée	F	PA	Type
Méga-bolter				
Vulcan	60 ps	6	3	Lourde 15

RÈGLES SPÉCIALES:

Pluie de feu! Si le Stormlord ne se déplace pas, il peut tirer deux fois avec son méga-bolter Vulcan lors de la phase de Tir suivante (sur la même cible ou sur deux cibles différentes).

TRANSPORT:

- Capacité de transport:** 40 figurines.
- Postes de tir:** 20 figurines peuvent tirer depuis le compartiment passager du Stormlord.
- Points d'accès:** Le Stormlord compte comme un véhicule *découvert* uniquement en ce qui concerne l'*embarquement* et le *débarquement* des troupes (le bonus de +1 aux jets de Dégât ne s'applique donc pas).

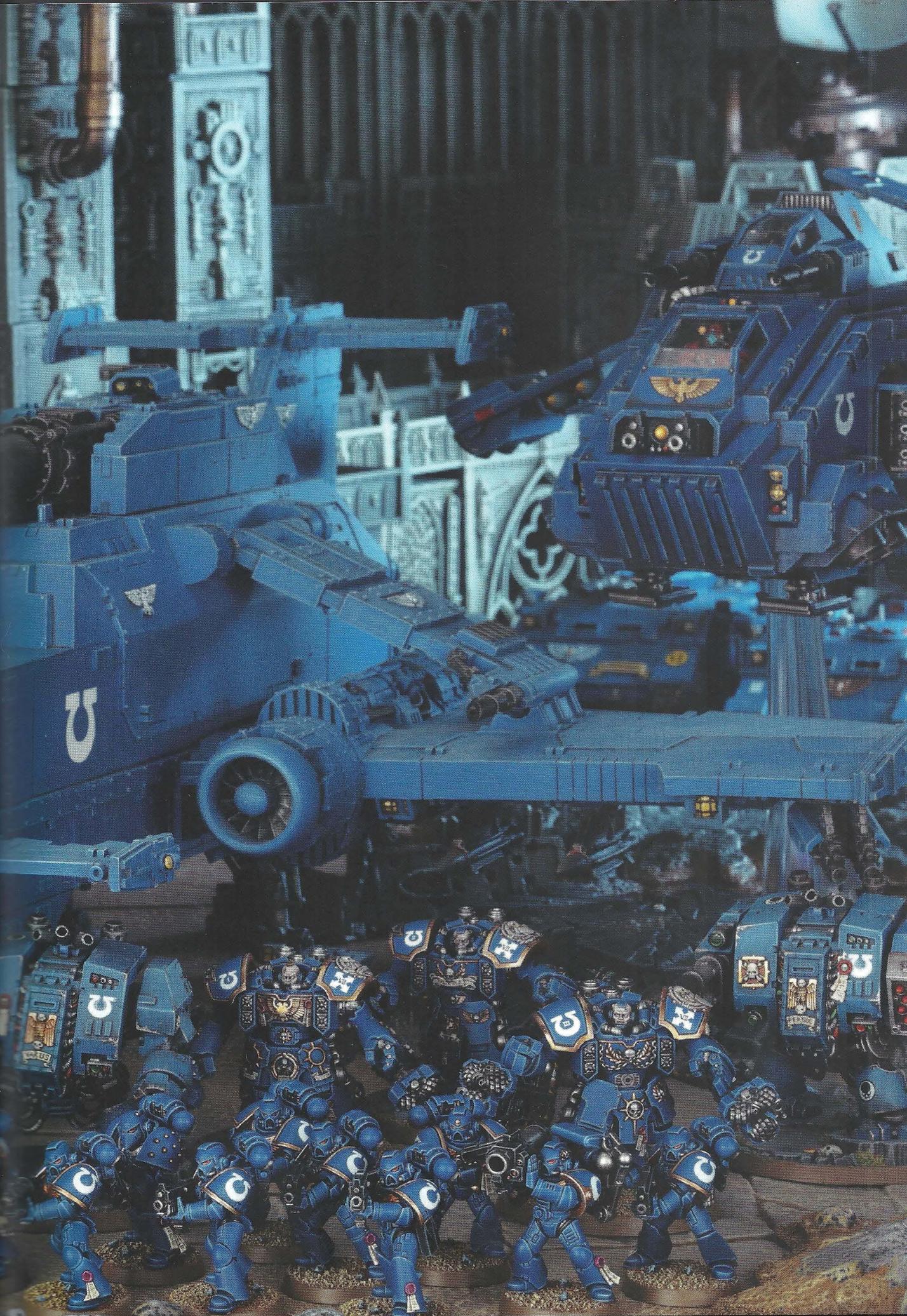
OPTIONS:

- 1 exemplaire de chacune des options suivantes:
 - Missile Traqueur.....10 pts
 - Bolter d'assaut ou mitrailleuse lourde.....5 pts
- Jusqu'à 2 paires de tourelles latérales, chacune équipée d'1 canon laser et d'1 bolter lourd jumelé.....50 pts/paire
- Remplacer n'importe quel bolter lourd jumelé des tourelles latérales par 1 lance-flammes lourd jumelé.....*gratuit*









SPACE MARINES

Alors que l'Astra Militarum remporte ses batailles en écrasant l'ennemi sous le nombre et la puissance de feu, les space marines gagnent leurs combats en frappant vite et fort. Pour cette raison, les engins super-lourds utilisés par l'Adeptus Astartes doivent remplir des critères très spécifiques.

De fait, ils doivent être en mesure de tenir le rythme d'assauts rapides et de redéploiements foudroyants, en convoyant les forces de frappe de l'Adeptus Astartes en des points stratégiques, tout en assurant ensuite des tirs de couverture afin d'aider les space marines à accomplir rapidement leur mission. Plus grand et mieux armé que le Stormraven, le Thunderhawk est capable de remplir tous ces rôles, et se retrouve donc régulièrement au sein des forces de frappe des space marines. D'ailleurs, beaucoup de Thunderhawk sont des reliques chapitrales qui sont non seulement des atouts sur le champ de bataille, mais aussi des liens concrets avec l'histoire du chapitre. Ainsi, le Thunderhawk *Oath of Guilliman* fut aligné au combat pour la première fois par les Ultramarines au cours des derniers jours de la Grande Croisade, à l'occasion de la Pacifications de la Paracitocratie de Yam'chi. Les annales du chapitre indiquent que cet engin vénérable prit part à dix-sept opérations contre les rebelles pendant l'Hérésie d'Horus, et fut finalement abattu par des tirs de canon laser au cours de la Bataille du Spatioport de Kharynna. Par la suite, il fut réparé, et continue de nos jours à servir le chapitre, piloté par toute une lignée d'équipages à la carrière glorieuse.

Le Thunderhawk n'est pas le seul engin super-lourd combattant aux côtés de l'Adeptus Astartes. Les space marines sont l'élite de l'Imperium, et sont souvent à la pointe des assauts sur des champs de bataille où les super-lourds règnent en maîtres. Les Anges de la Mort avancent et éliminent méthodiquement les poches de résistance adverses qui pourraient menacer les Chevaliers Impériaux et les chars super-lourds de l'Astra Militarum. On dit que les space marines ne connaissent pas la peur, et qu'ils sont une force d'appui idéale pour protéger les flancs des machines de guerre colossales que l'Imperium aligne au combat lors des guerres les plus terribles et les plus meurtrières.

Un escorteur Thunderhawk peut être sélectionné si votre détachement principal provient du Codex: Space Marines, du Codex: Blood Angels, du Codex: Dark Angels, du Codex: Chevaliers Gris ou du Codex: Space Wolves. Il ne peut transporter que des unités issues de ces Codex. Les armes, l'équipement et les règles spéciales citées ici se trouvent dans ces Codex ou dans le livre de règles de Warhammer 40,000.



SPACE MARINES

ESCORTEUR THUNDERHAWK

S. DES BATAILLES

685
POINTS

Lorsque les ennemis de l'Imperium perçoivent le rugissement des réacteurs d'un Thunderhawk, il est déjà trop tard. Cet engin est le principal transport d'assaut de bien des chapitres, et sa silhouette inimitable accompagne la plupart des attaques foudroyantes qui sont la marque de fabrique de l'élite de l'Imperium à travers toute la galaxie.

Le Thunderhawk fut utilisé pour la première fois par les space marines au cours de la Grande Croisade. Il était conçu à l'origine pour emmener l'Adeptus Astartes au cœur des combats. Son blindage en céramite, sa capacité de transport substantielle et son armement dévastateur lui permettent de remplir divers rôles sur le champ de bataille.



Blindage

CT Av Fl Arr PC

Escorteur Thunderhawk 4 12 12 10 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule

(Aéronef super-lourd, stationnaire, transport).

ÉQUIPEMENT:

- Canon Thunderhawk
- Quatre systèmes de bolters lourds jumelés
- Six missiles Hellstrike
- Deux canons laser
- Blindage de céramite

RÈGLES SPÉCIALES:

- Véhicule d'Assaut
- Esprit de la machine

Blindage de céramite: Les armes à fusion n'ont pas un bonus d'ID6 pour le jet de pénétration de blindage contre un Thunderhawk.

TRANSPORT:

Capacité de transport: 30 figurines. Peut aussi transporter de l'infanterie de saut et des motos (ces dernières suivent alors la règle très massif).

Postes de tir: Aucun.

Points d'Accès: Un sur chaque flanc et un à l'avant.

OPTIONS:

- Peut remplacer le canon Thunderhawk par un turbo-laser..... 90 pts
- Peut remplacer les six missiles Hellstrike par six bombes à fragmentation de Thunderhawk..... 60 pts

	Portée	F	PA	Type
Missile Hellstrike	72 ps	8	3	Artillerie 1, usage unique
Canon Thunderhawk	72 ps	8	3	Arme primaire 1, énorme explosion
Turbo-laser	96 ps	D	2	Arme primaire 1, grande explosion
Bombe à fragmentation de Thunderhawk	-	6	4	Lourde 6, barrage apocalyptique, bombardement, usage unique

Bombardement: référez-vous au livre de règles de Warhammer 40,000.



FORCES DU CHAOS

Les légions renégates et les traîtres de l'Adeptus Astartes se terrent dans les zones les plus inhospitalières de la galaxie. Ils jaillissent de lieux tels que l'Œil de la Terreur après s'être gorgés de la puissance du Warp. Accompagnés par des démons avides de profaner les empires des mortels, ils massacrent toutes les races qui croisent leur chemin, et sont aidés dans leur sinistre besogne par d'immenses machines de destruction.

Le Mechanicum Noir fabrique la plupart des énormes véhicules qui combattent aux côtés des forces du Chaos. À l'aide de rituels impies, la Fraternité des Techmanciens donne naissance à des monstruosités pilotées par des démons plutôt que par des équipages mortels. Cela explique la rage terrible qui s'empare de ces machines possédées lorsqu'elles se rendent au combat.

Affronter les forces du Chaos est une expérience terrifiante, d'autant plus lorsque ces ostes sont accompagnés par les unités les plus imposantes des dieux sombres. Tout comme leurs homologues loyalistes, les space marines du Chaos préfèrent les assauts rapides afin d'arracher le cœur de l'armée adverse. Des monstres de métal se trouvent à l'avant-garde de ces assauts, et déchaînent leur puissance de feu tandis que le reste de l'armée progresse dans leur sillage de mort. Bien des adversaires prennent leurs jambes à leur cou après avoir vu leurs salves ricocher sans effets sur la carapace blindée et maculée de sang d'une machine-démon, ou lorsque cette dernière atteint leurs lignes et débute sa sinistre moisson.

Certaines de ces machines ont causé de telles destructions à travers la galaxie qu'elles sont au cœur de légendes terrifiantes chuchotées par les troupes de tout l'Imperium. La simple rumeur de la présence d'un de ces engins maudits sur le champ de bataille peut semer le doute parmi l'état-major et faire vaciller les plans de bataille les plus élaborés. Ainsi, le seigneur des crânes Skathradraxx le Faucheur poursuivit le 447^e Cadien pendant plus de sept siècles, sur des centaines de champs de bataille répartis sur une dizaine de zones de guerre différentes. Il devint le cauchemar de générations successives de gardes impériaux jusqu'à ce qu'il finisse par exterminer leur régiment.

Un seigneur des crânes peut être sélectionné si votre détachement principal est issu du Codex: Space Marines du Chaos ou du Codex: Démons du Chaos. Les armes, les équipements et les règles spéciales indiqués ici sont détaillés dans un de ces Codex ou dans le livre de règles Warhammer 40,000.



FORCES DU CHAOS
SEIGNEUR DES CRÂNES

S. DES BATAILLES

888
POINTS



Le seigneur des crânes est une machine-démon gigantesque, le chef-d'œuvre d'un techmancien. Un tel engin est habité par l'essence d'un buveur de sang de Khorne, et alimenté par des décoctions bouillonnantes composées de sang de meurtriers et d'ichor démoniaque. Cette monstruosité avance en cliquetant sur ses chenilles de bronze, et écrase tout sur son passage. Ses armes dévastatrices réduisent ses victimes en pulpe rougeâtre, et quand elle arrive au corps à corps, son hachoir se met à rugir comme un animal furieux avant de s'abattre jusqu'à ce que tous les adversaires à sa portée soient abattus. Les chars, les titans et les créatures monstrueuses sont taillés en pièces, tandis que des escouades entières d'infanterie sont broyées. Seule la destruction irrémédiable du seigneur des crânes peut mettre fin à ses déprédations.



[- Blindage -]

	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC
S. des Crânes	4	3	10	13	13	11	3	4	9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (marcheur super-lourd).

ÉQUIPEMENT:

- Canon gatling Hades
- Canon Gorestorm
- Grand hachoir de Khorne
- Possession démoniaque

RÈGLES SPÉCIALES:

- Course
- Démon
- Fourneau infernal
- Il est invincible!
- Rage

OPTIONS:

- Remplacer le canon Gorestorm par une de ces armes:
 - Canon Ichor.....10 pts
 - Canon Daemongore.....65 pts
- Remplacer le canon gatling Hades par un lance-crânes60 pts

Nourri par la rage: Pour chaque PC perdu, le seigneur des crânes gagne 1 Attaque additionnelle, même si le PC est récupéré plus tard (notez-le quelque part). Notez que la caractéristique d'A ne peut pas dépasser 10.

Béhémoth chenillé: Cette unité peut effectuer un *éperonnage* ou une *attaque de char* en utilisant le tableau de Masse Inexorable (p.14) comme un véhicule super-lourd, mais il peut effectuer aucun *piétinement*.

	Portée	F	PA	Type
Canon Daemongore	Fournaise	9	3	Arme primaire 1, surchauffe, mort instantanée
Canon gatling Hades	48ps	8	3	Lourde 12, pilonnage
Canon Gorestorm	Fournaise	8	3	Arme primaire 1
Canon Ichor	48ps	7	2	Arme primaire 1, grande explosion
Grand hachoir de Khorne	-	D	1	Mêlée
Lance-crânes	60ps	9	3	Arme primaire 1, explosion apocalyptique, gnap!*

*Gnap! Les jets de sauvegarde réussis contre cette arme sont relancés.





NÉCRONS

La techno-sorcellerie des nécrons mélange habilement les merveilles ésotériques aux lois physiques, et seuls les eldars sont capables de rivaliser avec leurs connaissances. Les machines super-lourdes des nécrons ne font pas exception à la règle, et ont recours à des échardes de dieux maintenus en captivité et aux forces de la création elle-même.

Les engins colossaux que certains tétrarques nécrons peuvent emmener au combat figurent parmi les armes les plus terrifiantes des mondes-nécropoles, et sont un symbole de statut et de pouvoir. Ils sont particulièrement répandus au sein des dynasties Sautekh, Atun et Ogdobekh.

La plupart des explorateurs les plus expérimentés de l'Adeptus Mechanicus supposent que pour l'instant, l'Humanité n'a fait face qu'à une petite partie de l'arsenal des nécrons. Si on considère la puissance des armes nécrons que l'Humanité a affrontées, cette théorie est effrayante. On imagine avec crainte quelles choses sommeillent encore sous la surface des mondes-nécropoles si les machines nécrons rencontrées jusqu'à présent par l'Imperium ne sont que les moins dangereuses des créations de cette race incroyablement ancienne et avancée.

En pratique, l'emploi d'armes comme la crypte tesseract ou le C'tan transcendant varie énormément d'un phaëron à l'autre. Certains régents parmi les nécrons les considèrent comme des ressources précieuses à n'employer qu'en cas

de dernier recours, et seulement lorsqu'un ennemi très dangereux menace leurs domaines. Ils peuvent même juger inéquitable l'utilisation d'armes aussi puissantes; en effet, comment les races ignorantes de la galaxie auraient-elles la force de s'opposer à elles?

Les maîtres des mondes-nécropoles les plus agressifs éprouvent quant à eux un grand plaisir à se servir de tels engins de mort, car ils voient là la manière idéale de démontrer la supériorité des nécrons sur leurs adversaires. Mais pour les autres, une telle pratique est vue comme déshonorante en plus de gaspiller de précieuses ressources: comme les prétoriens du Triarcate se plaisent à dire, il est inutile de s'encombrer d'une lourde épée ornementée pour tuer une mouche...

Les fiches techniques qui suivent peuvent être sélectionnées si votre détachement principal est issu du Codex: Nécrons. Les armes, les équipements et les règles spéciales sont détaillés dans ce Codex ou dans le livre de règles Warhammer 40,000.



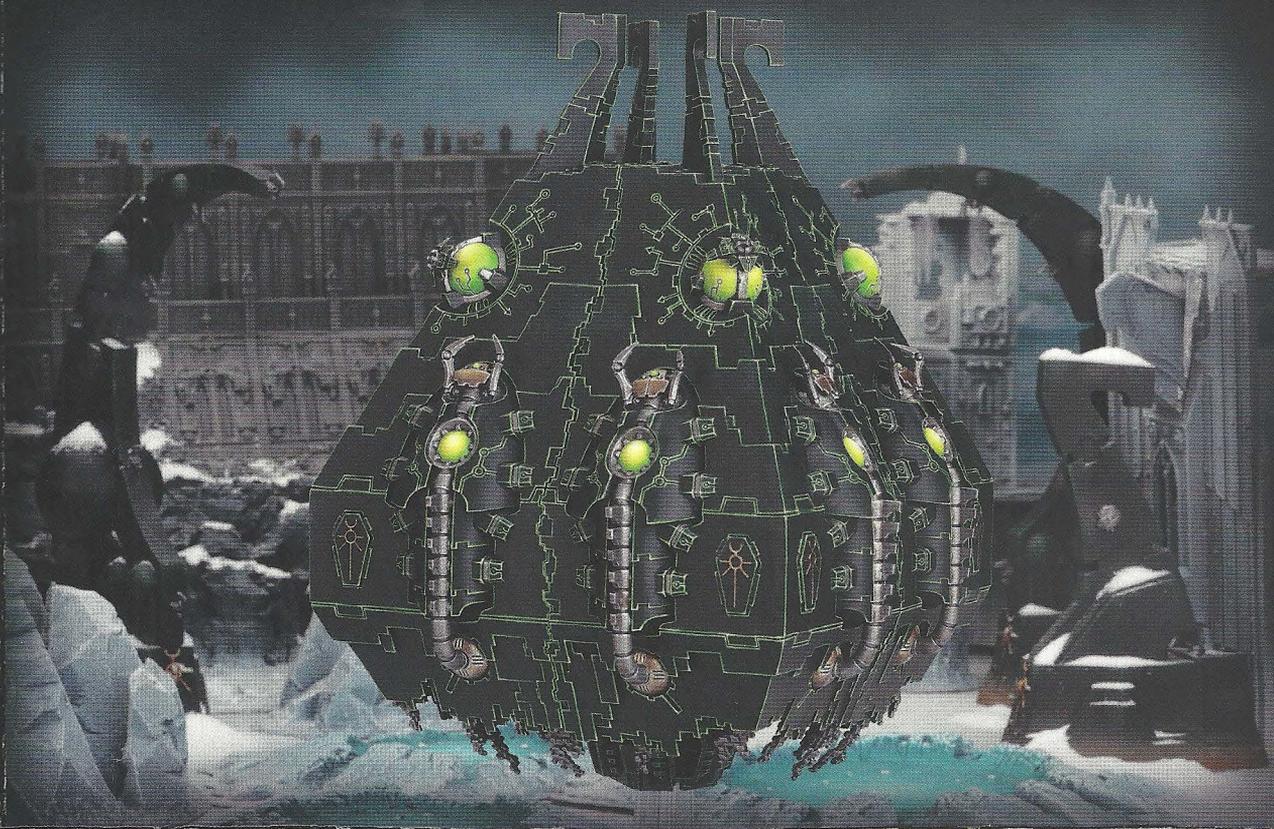
NÉCRONS

OBÉLISQUE

S. DES BATAILLES

335
POINTS

L'obélisque est une arme antiaérienne redoutable dont les impulsions gravitiques peuvent précipiter les aéronefs vers une mort certaine. D'aspect similaire à un celui d'un monolithe (bien que plus grande et plus étrange encore), l'obélisque plane au-dessus du champ de bataille. Le ronronnement de ses moteurs gravitiques sème la terreur dans le cœur de ses ennemis. Ce fut au cours des jours du Grand Sommeil, lorsque les nécrons s'enfermèrent dans le silence de leurs cryptes de stase, que les obélisques furent placés en guise de sentinelles silencieuses. Si une menace se présente, l'obélisque se réveille et ses systèmes s'activent; ses sphères tesla se mettent à luire et toutes ses armes se préparent à apporter la mort aux intrus.



┌Blindage┐

CT Av Fl Arr PC

Obélisque

4 12 12 12 6

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule super-lourd, antigrav)

ÉQUIPEMENT:

- 4 sphères tesla

RÈGLES SPÉCIALES:

- Frappe en profondeur
- Métal organique

	Portée	F	PA	Type
Sphère tesla	24ps	7	-	Assaut 5, tesla

Sentinelles en sommeil: Lorsque vous déployez un obélisque, choisissez s'il est désactivé ou activé. S'il est activé, il suit les règles normales d'un véhicule de son type. S'il est désactivé, il ne peut ni se déplacer ni tirer, mais a une sauvegarde *invulnérable* de 3+. Vous pouvez activer l'obélisque au début de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement. Un obélisque qui entre en jeu en *frappant en profondeur* est toujours activé. Une fois activé, un obélisque ne peut plus être désactivé.

Impulsion gravitique: Au début de chaque phase de Tir (amie et ennemie) tous les aéronefs et les *antigravs* ennemis dans un rayon de 24ps d'un obélisque activé subissent 1 touche de Force 8 PA4 contre leur Blindage de Flanc.

NÉCRONS CRYPTE TESSERACT

S. DES BATAILLES

315
POINTS



Seule une race aussi impitoyable et égoïste que les nécrons songerait à se servir d'une crypte tesseract pour l'aider à accomplir ses terribles desseins. Même si ces armes sont assez puissantes pour renverser le cours d'une bataille, elles posent un risque non négligeable, car il ne s'agit pas d'une simple écharde C'tan qui est enfermée dans la crypte. En effet, elle retient un terrible C'tan transcendant. Entourés par des arcs d'énergie éthérique, les fragments agglomérés de ce qui était autrefois un dieu stellaire peuvent provoquer une dévastation inouïe. Ce démiurge déchu sert ainsi la cause de nécrons depuis sa cage de métal organique, cet alliage servant à la fois de carcan pour le C'tan et de catalyseur pour ses pouvoirs dévastateurs. Le blindage de l'engin contient des couches superposées de matrices nodales complexes à même de canaliser l'énergie du C'tan transcendant puis de les rediriger contre les ennemis des nécrons.



┌ Blindage ┐
CT Av Fl Arr PC

Crypte Tesseract 5 14 14 14 9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (véhicule antigrav super-lourd).

RÈGLES SPÉCIALES:

- Métal organique

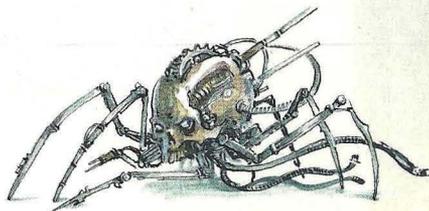
Puissance du C'tan: Lorsqu'une crypte tesseract tire, vérifiez la ligne de vue et mesurez la portée depuis le C'tan.

Vengeance de l'enchaîné: Lorsqu'une crypte tesseract perd son dernier Point de Coque, elle subit automatiquement une *explosion titanesque* – aucun jet sur le tableau de Dégât Catastrophique n'est requis.

OPTIONS:

- Une crypte tesseract **doit** choisir deux *pouvoirs ascendants* (armes) de la liste suivante:

- Feu cosmique..... 60 pts
- Grêle d'étoiles 115 pts
- Maelstrom transdimensionnel..... 120 pts
- Vague cinglante 120 pts
- Météore d'antimatière 150 pts
- Attaque sismique 200 pts



	Portée	F	PA	Type
Attaque sismique	48 ps	8	3	Lourde 6D6
Feu cosmique	Fournaise	6	2	Lourde 1
Grêle d'étoiles	48 ps	7	3	Arme primaire 6, barrage apocalyptique
Maelstrom transdimensionnel	36 ps	9	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Météore d'antimatière	48 ps	10/8/6	1/3/5	Arme primaire 1, méga-explosion apocalyptique
Vague cinglante	Fournaise	D	1	Arme primaire 1

NÉCRONS

C'TAN TRANSCENDANT

S. DES BATAILLES

420
POINTS

Un C'tan transcendant est un guerrier de matière stellaire, un dieu captif aux pouvoirs quasi illimités. Il est bien plus puissant qu'une simple écharde C'tan, car il est en réalité un conglomérat de dizaines, voire d'une centaine de ces dernières. Si une telle créature se retrouve au milieu des rangs adverses, elle peut provoquer des pertes horribles en quelques secondes. Seules les armes les plus redoutables peuvent la blesser, et même si elles parviennent à l'abattre, il est probable que les dégâts qu'elle aura provoqués avant sa mort auront fait basculer la bataille.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
C'tan transcendant	6	6	9	9	6	5	8	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Créature colossale.

RÈGLES SPÉCIALES:

Nécroderme transcendant: Cette figurine a une sauvegarde *invulnérable* de 4+. Si elle perd son dernier PV, toutes les figurines dans un rayon de 4D6 ps subissent 1 touche F10 PA2.

OPTIONS:

- Un C'tan transcendant **doit** posséder l'un des pouvoirs suivants:
 - Tempête de feu divin 50 pts
 - Onde de choc sismique..... 60 pts
 - Foulée transliminale..... 120 pts
- Un C'tan transcendant **doit** prendre deux pouvoirs ascendants (armes) de la liste suivante:
 - Feu cosmique..... 60 pts
 - Grêle d'étoiles 115 pts
 - Maelstrom transdimensionnel..... 120 pts
 - Vague cinglante 120 pts
 - Météore d'Antimatière 150 pts
 - Attaque sismique 200 pts

AMÉLIORATIONS:

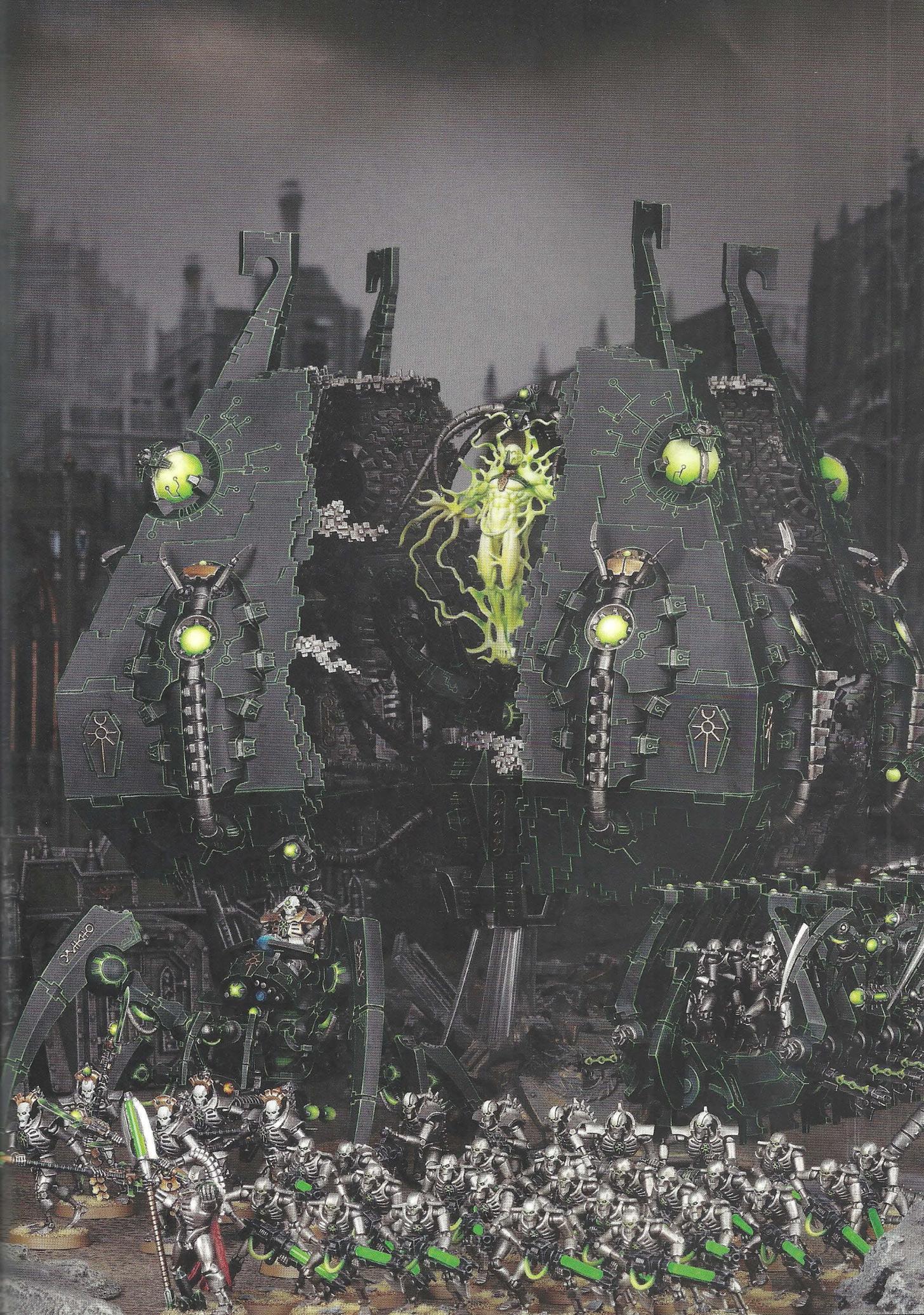
Tempête de feu divin: À la fin de la phase de Mouvement du C'tan, centrez le gabarit de grande explosion sur lui. Les figurines sous le gabarit (amies ou ennemies, sauf le C'tan) subissent immédiatement 1 touche de F6 PA3 qui *ignore les couverts*. Les véhicules sont touchés sur leur Blindage de Flanc.

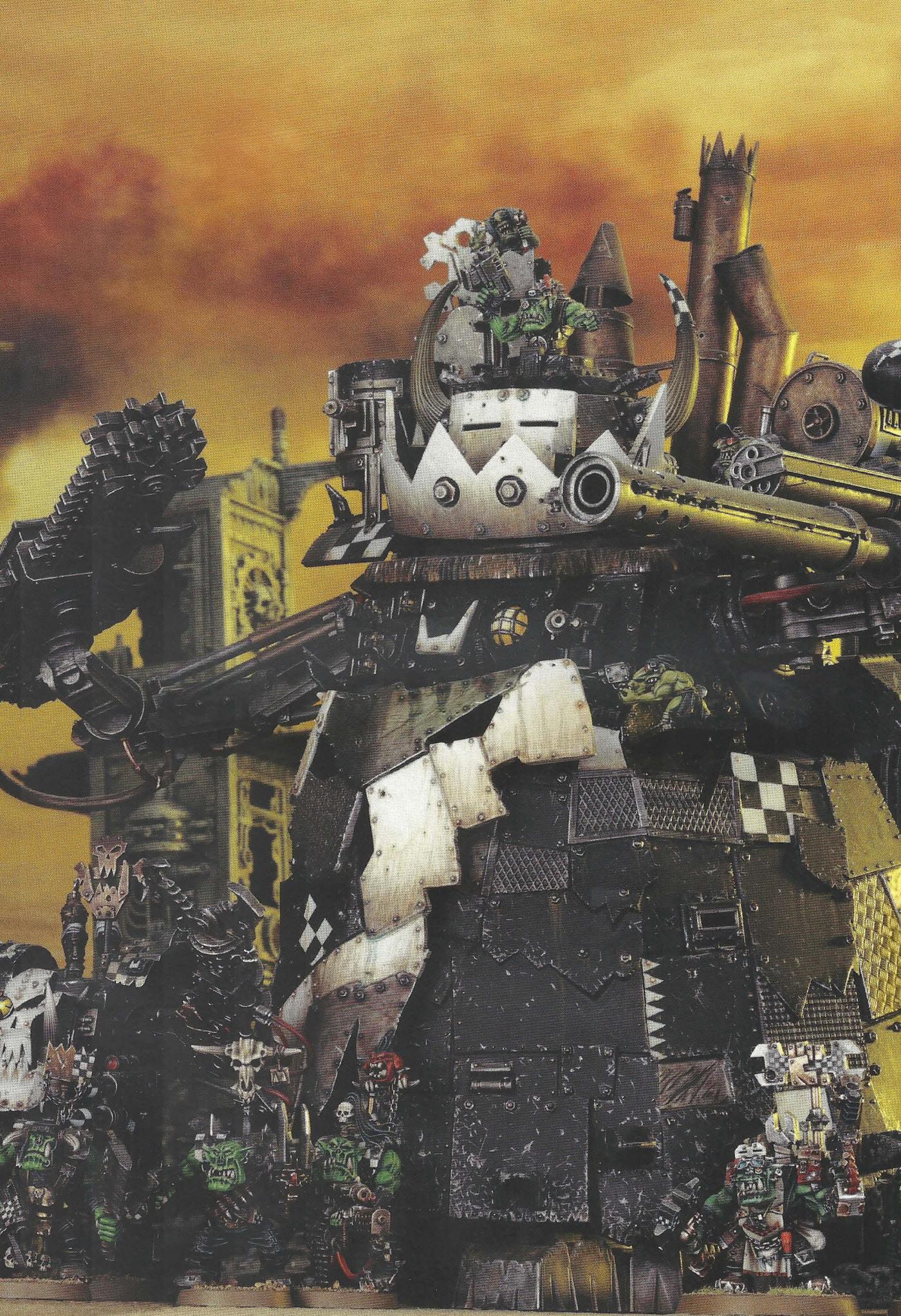
Foulée transliminale: À la place de son mouvement, le C'tan peut se déplacer de 18 ps en ligne droite, en ignorant tout décor ou figurine sur sa trajectoire. Toute figurine (amie ou ennemie) sur laquelle il passe subit 1 touche de Force D PA-. Un C'tan qui utilise cette capacité ne peut pas *charger* lors de ce tour.

Onde de choc sismique: Les attaques de *piétinement* du C'tan sont résolues avec le grand gabarit d'explosion.



	Portée	F	PA	Type
Attaque sismique	48 ps	8	3	Lourde 6D6
Feu cosmique	Fournaise	6	2	Lourde 1
Grêle d'étoiles	48 ps	7	3	Arme primaire 6, barrage apocalyptique
Maelstrom transdimensionnel	36 ps	9	2	Arme primaire 1, explosion apocalyptique
Météore d'antimatière	48 ps	10/8/6	1/3/5	Arme primaire 1, méga-explosion apocalyptique
Vague cinglante	Fournaise	D	1	Arme primaire 1





ORKS

Les orks ne respectent que la force. Plus une créature est grosse, plus elle inspire le respect, surtout si elle est dotée d'armes particulièrement bruyantes et destructrices. Cette simple philosophie est particulièrement évidente dans la conception des machines de guerre des orks. Un krabouilleur assure à la fois le rôle de forteresse mobile et celui d'effigie ambulante, et peut transformer une horde d'orks hétéroclite en une avalanche de mort et de destruction.

Les gros meks sont des êtres ambitieux. Si on leur fournit assez de matières premières, ils peuvent construire presque n'importe quoi, à condition que l'usage premier de leur création soit la pulvérisation, l'incinération ou la compression de créatures vivantes. Lorsque suffisamment de gros meks travaillent de concert pour un seigneur de guerre, on ne peut qu'imaginer avec effroi les machines de destruction qu'ils vont engendrer. Néanmoins, les engins super-lourds les plus répandus chez les orks sont de loin les krabouilleurs, des montagnes de métal bardées d'armes. Un krabouilleur est aussi haut qu'un immeuble, et presque aussi large, et son aspect rappelle immanquablement celui des dieux orks Gork et Mork. Ce qu'un krabouilleur ne peut réduire en miette avec ses canons, il le piétine, le découpe en morceaux ou le pousse simplement de son chemin grâce à sa masse énorme. Les commandants de ces machines de guerre ventripotentes et presque invulnérables chargent toujours droit vers l'ennemi. Ils se moquent des bâtiments, des débris et des peaux-vertes qui grouillent à leurs pieds, et les écrasent sans leur prêter la moindre attention. En effet, l'équipage

d'orks et de grots à tendance à se laisser emporter par son entrain, à cause du bruit et des destructions occasionnées par sa machine, si bien que toute notion de prudence part aux oubliettes tandis que les peaux-vertes cherchent à atteindre l'ennemi aussi vite que possible.

Les orks ne sont pas des créatures patientes et prennent rarement le temps de rassembler leurs forces. Bien souvent, dès qu'une tribu a terminé l'assemblage de son premier krabouilleur, elle se met à la recherche d'un ennemi contre qui le tester, tant elle a hâte de constater les ravages qu'il peut semer sur le champ de bataille.

Un krabouilleur peut être sélectionné si votre détachement principal est issu du Codex: Orks. Les armes, les équipements et les règles spéciales du krabouilleur sont détaillés dans ce Codex ou dans le livre de règles Warhammer 40,000.



ORKS
KRABOUILLEUR

S. DES BATAILLES

770
POINTS



Lorsqu'un Dred Eud'la Mort ne lui suffit pas, un gros mek se lance dans la construction d'un krabouilleur. Un tel engin, capable de dévaster des régiments entiers, est en fait une idole de Gork (ou peut-être de Mork ?) ambulante, qui rugit de tous ses canons et se trouve à la pointe de tous les assauts. Les plus gros krabouilleurs sont parfois appelés gargants par les orks. Cette machine a pour équipage des orks supervisés par une poignée de mékanos (généralement ceux qui ont participé à la construction du krabouilleur), sans parler des dizaines de grots faisant office de bidouilleurs, de graisseurs, d'estafettes, de vigies et d'assistants. Un krabouilleur est le plus souvent doté de deux ou trois canons énormes et d'un méga-kikoup' prenant la forme d'une tronçonneuse ou d'une pince aux proportions démentielles.



┌Blindage┐

CC CT F Av Fl Arr I A PC

Krabouilleur 4 2 10 13 13 12 1 4 12

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (marcheur super-lourd, transport).

ÉQUIPEMENT:

- 3 gros fling'
- Gros fling' jumelé
- Kanon Kitu
- Karbonizator
- Super-gatling
- 3 super-roquettes
- Méga-kikoup'

RÈGLES SPÉCIALES:

Effigie: Les unités amies issues du *Codex: Orks* à 6 ps du krabouilleur ont la règle spéciale *sans peur*.

TRANSPORT:

Capacité de transport: 20 figurines.

Postes de tir: Quatre (trois dans le ventre, un dans la tête).

Points d'accès: Un seul (une trappe à l'arrière du krabouilleur).

OPTIONS:

- Jusqu'à 2 super-roquettes additionnelles 20 pts chacune

	Portée	F	PA	Type
Kanon kitu	72 ps	10	1	Arme primaire 1, énorme explosion
Karbonizator	Souffle	5	4	Assaut 1
Super-gatling	48 ps	7	3	Lourde 2D6, brrr clic-clic, psycho-bastos-O-rama!
Super-roquette	Infinie	8	3	Lourde 1, grande explosion, usage unique
Méga-kikoup'	-	D	1	Mêlée

Psycho-bastos-O-rama! Chaque fois qu'elle fait feu, la super-gatling effectue trois attaques de tir avec le profil ci-dessus. Résolez entièrement chacune de ces attaques de tir avant de passer à la suivante. On peut choisir une nouvelle cible à chaque attaque.

Brrr clic-clic: Si vous obtenez un double pour le nombre de tirs d'une attaque de super-gatling, cette dernière tombe à court de munitions dès que cette attaque a été résolue, et elle ne pourra plus tirer pour le restant de la partie. Cette règle ne s'applique pas à la toute première attaque de tir que la super-gatling effectue au cours d'une bataille (elle tirera donc au moins deux fois avant d'être à court de munitions).

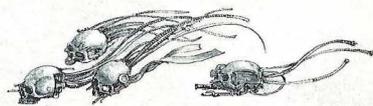


ELDARS & ELDARS NOIRS

Les eldars sont loin du temps où ils régnaient sur la galaxie, mais s'ils ne dictent plus le cours des événements, leurs mystérieux prophètes déchiffrent la trame du destin pour guider leur race sur la voie la plus favorable. Les armées eldars sont impitoyables et frappent sans crier gare, agissant selon des motivations insondables. Il peut être délicat pour un étranger de distinguer les diverses factions de cette race à travers leurs actes, qu'il s'agisse d'eldars des vaisseaux-mondes, de corsaires ou d'eldars noirs.

Les eldars combattent avec précision et rapidité. Ils emploient leurs forces d'élite et leur technologie avancée pour tromper l'ennemi avant de le réduire en pièces. Tous les vaisseaux-mondes eldars utilisent d'imposantes machines de guerre au sein de leurs forces de frappe, mais malgré leur taille, ces dernières ne sauraient se comparer aux engins pesants des autres races. Elles sont constituées d'un matériau singulier, un psychoplastique appelé moelle spectrale, dont la légèreté profite même aux plus imposants constructs de l'arsenal eldar. Leurs titans sont ainsi plus rapides et plus agiles que les réalisations grossières des autres races. Ces dernières sont généralement hérissées d'armes, au contraire des grands constructs eldars, qui préfèrent un armement restreint mais dévastateur. Ce fut un unique titan Revenant, accompagné d'une petite force de frappe de guerriers aspects, qui arrêta la Waaagh! Grizwalla, aussi appelée la Blitz-brigade. En dépit de l'épais blindage frontal des chariots de guerre, les pulsars du Revenant repoussèrent sans peine les charges des orks. Chaque tentative des peaux-vertes se soldait par une retraite laissant derrière elle des épaves et des cadavres calcinés.

Les constructs eldars servent de fer de lance ou de soutien à longue portée. Leurs armes avancées sont de redoutables tueuses de chars, et durant leurs inexplicables raids sur les mondes-forges ou les mondes chevaliers, les titans eldars ont prouvé leur valeur contre les plus imposants marcheurs impériaux, du moins, tant que fonctionnaient leurs holo-champs. Cette technologie leurre la visée adverse, et confère une protection comparable à celle des plus épais blindages.



Un titan Revenant peut être sélectionné si votre détachement principal a été sélectionné dans le Codex: Eldars ou dans le Codex: Eldars Noirs.

Les armes, les équipements et les règles spéciales référencés ici sont détaillés dans l'un de ces Codex ou dans le livre de règles de Warhammer 40,000.



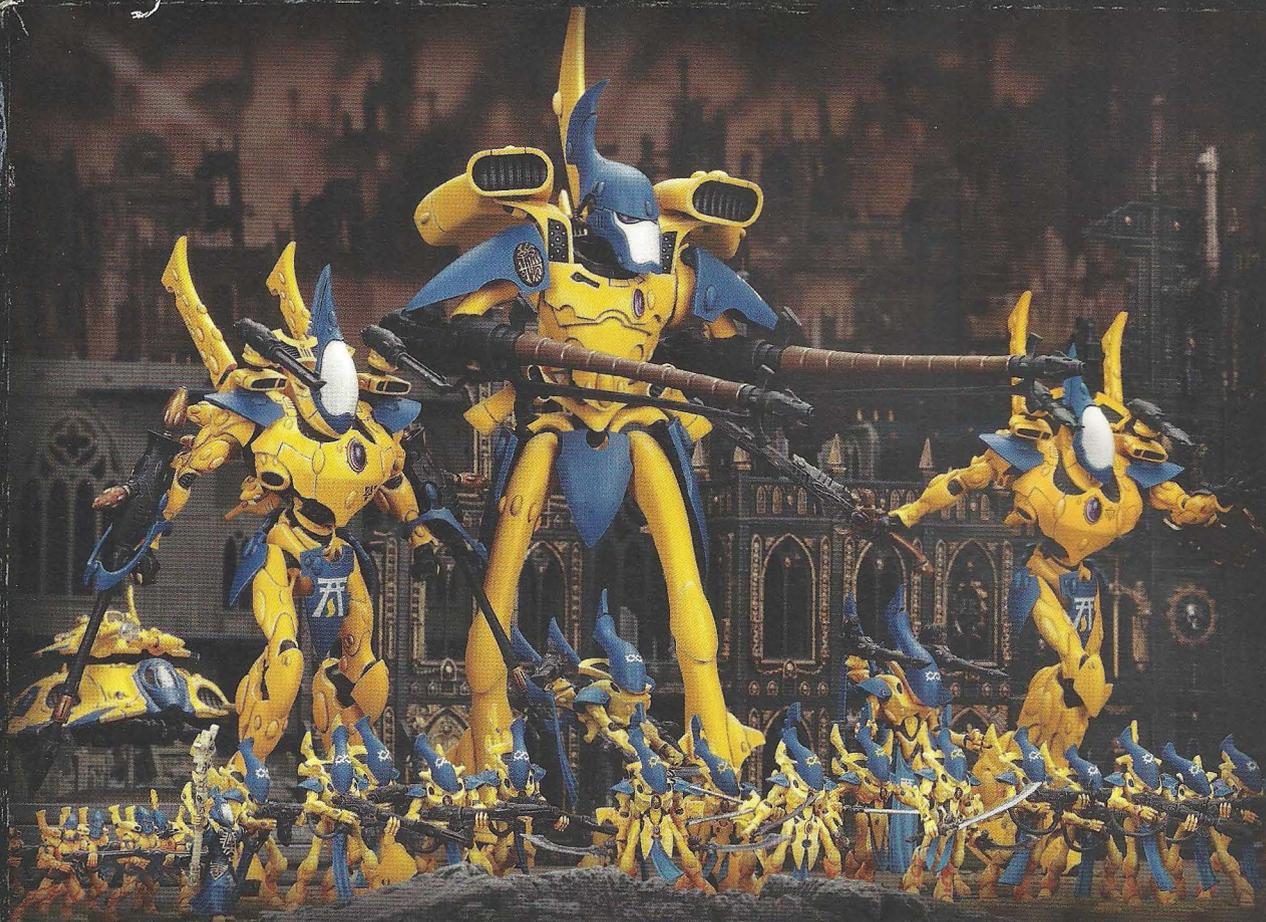
ELDARS
TITAN REVENANT

S. DES BATAILLES

900
POINTS



Le titan Revenant se meut avec une grâce et une vitesse quasi surnaturelles. Ses rétrofusées et ses moteurs gravitiques lui confèrent une mobilité inaccessible aux autres titans. La plupart des Revenant sont armés d'une paire de pulsars capable de mettre hors de combat les plus puissants titans impériaux. Certains manient à la place des lances soniques, des armes mortelles qui font entrer leurs cibles en résonance, quelle que soit leur protection. Malgré sa taille, le titan est piloté par un seul eldar, secondé par la conscience collective des nombreuses pierres-esprits logées dans le cœur de moelle spectrale de la machine. Sa structure comparativement légère le rend vulnérable s'il est pris sous un feu nourri, aussi se repliera-t-il en pareil cas. Son ailette arrière projette un holo-champ qui déforme son image, afin que l'ennemi gaspille ses tirs sur des mirages.



┌Blindage┐

	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC
Titan Revenant	3	4	10	12	12	10	2	1	9

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (Marcheur super-lourd).

ÉQUIPEMENT:

- 2 pulsars
- Lance-missiles Revenant

RÈGLES SPÉCIALES:

Agile: En phase de Tir, le titan Revenant peut:

- soit tirer avec toutes ses armes disponibles.
- soit tirer avec une seule arme puis *sprinter*.
- soit ne tirer avec aucune arme, puis *sprinter* deux fois.

Holo-champ de titan eldar: Avant d'effectuer un jet de *pénétration de blindage* ou sur le tableau d'Attaque d'Arme D contre cette figurine, l'attaquant doit jeter 1D6 pour voir si l'attaque touche la cible ou un hologramme. Si cette figurine s'était déplacée à son dernier tour, elle est touchée sur 4+. Si elle était à l'arrêt, elle est touchée sur 3+. N'effectuez un jet de *pénétration de blindage* ou sur le tableau d'Attaque d'Armes D que pour les attaques qui touchent la cible.

Rétrofusées: Le Revenant peut se déplacer de jusqu'à 36 ps en phase de Mouvement. Il peut se déplacer, charger ou battre en retraite librement au-dessus des autres figurines et des décors. Toutefois, il ne peut pas terminer son mouvement sur d'autres figurines et peut le faire sur un terrain *infranchissable* à condition que sa figurine tienne effectivement dessus.

OPTIONS:

- Échanger les deux pulsars contre deux lances soniques.....*gratuit*

	Portée	F	PA	Type
Lance-missiles Revenant	24 ps	5	3	Lourde 4
Lance sonique	Fournaise	X	2	Arme primaire 1, pilonnage, résonance
Pulsar	60 ps	D	2	Arme primaire 2, grande explosion

Résonance: Pour tirer avec la lance sonique, placez le gabarit de *fournaise* de façon à ce que sa pointe soit à 18ps ou moins de l'arme, et que l'autre extrémité ne soit pas plus proche de l'arme que la pointe. Les figurines sous le gabarit sont blessées sur 3+ quelle que soit leur Endurance. Contre les véhicules, la lance sonique a une Force d'1 et ses jets de *pénétration de blindage* sont résolus avec 3D6.





EMPIRE TAU

Sur la Bordure Orientale, l'Empire Tau suit à nouveau une phase d'expansion rapide. Les Tau ne sont pas entravés par des doctrines superstitieuses et sont désireux de partager leur technologie avancée et leur philosophie du bien suprême avec toutes les créatures consciences qu'ils rencontrent. Toutefois, les peuples qui ne souhaitent pas se joindre à leur grande cause comprennent rapidement leur erreur, lorsque la caste du Feu, la branche militaire des Tau, est déployée pour les châtier.

L'approche militaire des Tau est systématique et disciplinée. Ils coordonnent leurs efforts avec les appareils atmosphériques de la caste de l'Air. Bien que les forces Tau au sol n'aient pas encore employé des unités rivalisant en taille avec celles de leurs plus grands ennemis, ce n'est pas le cas de la caste de l'Air. Les plus gros véhicules Tau sont des vaisseaux spatiaux de transport, qui sont rarement déployés au combat excepté dans les zones de guerres les plus apocalyptiques. Le véhicule super-lourd le plus communément employé par les Tau est le Tiger Shark, tant pour sa polyvalence que pour son efficacité.

Le Tiger Shark est conçu pour faciliter la mise en œuvre de la doctrine préférentielle des Tau, consistant à maintenir l'adversaire à distance afin de l'éliminer grâce aux armes à longue portée de chasse. Un mitraillage de Tiger Shark peut rapidement contrer les ennemis qui menacent les lignes Tau. En outre, ces appareils sont capables de semer des drones en plein vol. Ces escadrons de drones d'attaque fournissent des renforts rapides au sol ou constituent une unité sacrificielle entre l'ennemi et les lignes Tau.

Les guerriers de la caste du Feu se voient offrir le répit nécessaire pour se repositionner et tirer de nouvelles salves sur l'ennemi. En œuvrant de concert avec les formations de chasseurs Razorshark et de bombardiers Sun Shark, les Tiger Shark exécutent une chorégraphie de mort qui a ouvert la voie de nombreuses invasions réussies pour l'Empire Tau.



Un Tiger Shark peut être sélectionné si votre détachement principal a été sélectionné dans le Codex: Empire Tau. Les armes, les équipements et les règles spéciales référencés ici sont détaillés dans le Codex: Empire Tau ou dans le livre de règles Warhammer 40,000.





TAU EMPIRE TIGER SHARK

S. DES BATAILLES

520
POINTS

Le Tiger Shark est réservé aux opérations majeures. Il est plus rapide et plus maniable que le bombardier impérial Marauder, sans posséder une cargaison de bombes comparable. En effet, le rôle du Tiger Shark est essentiellement d'appuyer les troupes au sol grâce à ses canons à ions, et de déployer des masses de drones d'attaque, pour augmenter la puissance de feu en un point donné, ou afin de ralentir l'ennemi et le maintenir dans une zone de feu préétablie jusqu'à son éradication. L'équipage du Tiger Shark se compose d'un pilote et d'un navigateur/opérateur de la caste de l'Air, tandis qu'une intelligence artificielle coordonne les systèmes de bord secondaires. Au combat, le Tiger Shark est un prédateur qui s'en prend aux éclaireurs tout en larguant des unités de drones, avant d'effectuer des mitraillages mortels à pleine vitesse.



┌Blindage┐

CT Av FI Arr PC

Tiger Shark

4 12 12 10 6

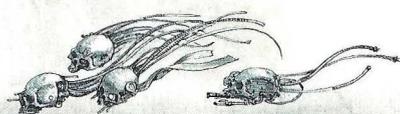
TYPE D'UNITÉ: Véhicule (Aéronef super-lourd).

ÉQUIPEMENT:

- 2 canons à induction
- Canon à ions jumelé
- 14 drones d'attaque
- Nacelle de missiles jumelée

RÈGLES SPÉCIALES:

- Mitraillage
- Supersonique



Baie de drones: Le Tiger Shark peut déployer ses drones d'attaque à n'importe quel point de sa phase de Mouvement. Il peut déployer une seule unité par tour, pouvant inclure jusqu'à 14 figurines, et qui est considérée dès lors comme un escadron de drones à part entière jusqu'à la fin de la partie. Pour déployer un escadron de drones, désignez un point que vient de survoler le Tiger Shark et effectuez une *frappe en profondeur* à cet endroit, à ceci près que les drones ne *dévi*ent pas et n'ont pas à effectuer de tests de terrain *dangereux*.

OPTIONS:

- Échanger ses drones d'attaque et la règle spéciale *baie de drones* contre 6 missiles à guidage*gratuit*
- Recevoir des **Systèmes de Combat des Véhicules** (voir le *Codex: Empire Tau*, page 95)





TYRANIDES

Les tyranides combattent de façon totalement incompréhensible pour leurs proies. Les autres civilisations luttent pour étendre leurs frontières, s'emparer de ressources ou imposer leur idéologie, voire se venger d'un affront. Les tyranides ne font que consommer. L'Esprit-ruche et ses créatures, des essaims innombrables aux immenses biotitans, ne sont que les composants d'un unique super-prédateur, que l'insatiabilité pousse toujours plus loin en quête de biomasse à dévorer.

Les flottes-ruches tyranides engendrent toutes leurs armes et leurs guerriers, créant des équipements parasites qui se fixent sur les créatures plus complexes qui les manient. Ces fusions monstrueuses de guerriers et de bio-armes naissent sur les mondes-proies dans des modules ou des appareils vivants qui sont également engendrés dans ce but. Les bassins d'assimilation qui déforment la surface d'une planète envahie, les lames et les armes de tir brandies pour massacrer les défenseurs des mondes-proies, et même les léviathans interstellaires qui créent ces essaims d'horreurs et les transportent à travers le vide spatial; tous sont créés à partir de biomasse brute selon les spécifications de l'Esprit-ruche.

L'une des principales difficultés rencontrées contre les tyranides est la vitesse avec laquelle l'Esprit-ruche adapte ses multiples bioconstrucs. La plupart des races dont les empires s'étendent à travers la galaxie ont toujours lutté de la même façon, avec un armement presque inchangé durant des millénaires. Toutefois, il suffit d'une campagne, voire d'une seule bataille à l'Esprit-ruche pour juger des

capacités et des tactiques d'un adversaire et mettre en place des contre-mesures. Ce dernier aura toutes les peines à réagir, car égaler la vitesse d'évolution et la polyvalence du Grand Dévoreur n'est pas à la portée de toutes les races. Les créatures colossales que déploie l'Esprit-ruche en dernier recours sont l'expression ultime de son adaptabilité léthale. Contre un ennemi qui ne peut être submergé par le nombre ou une ruse instinctive, l'Esprit-ruche répondra par la force brute. En considérant la dépense considérable de précieuse biomasse que représentent de telles bêtes colossales, leur création n'est consentie qu'à condition que leur résistance prodigieuse et leur puissance irrésistible soient les seules choses qui puissent surclasser les défenses de la proie.

Un Harridan peut être sélectionné si votre détachement principal a été sélectionné dans le du Codex: Tyranides. Les armes, les biomorphes et les règles spéciales référencés ici sont détaillés dans le Codex: Tyranides ou dans le livre de règles de Warhammer 40,000.



TYRANIDES HARRIDAN

S. DES BATAILLES

735
POINTS

Terreur du ciel, l'Harridan est une énorme machine à tuer couverte de chitine, un prédateur qui cherche à nettoyer l'espace aérien avant de plonger pour réduire en charpie les cibles d'importance au sol. Les flancs d'un Harridan semblent se tortiller, car il est courant qu'un essaim de gargouilles s'y agrippe, tel des kystes hideux aux appendices écaillés drapés dans des ailes de cuir. Au moment opportun, les bêtes se libèrent de leur mère en un vol avide de victimes. La méthode d'attaque favorite d'un Harridan est de planer au-dessus du champ de bataille, en utilisant sa mobilité pour mitrailler les ennemis au sol avec ses ignobles biocanons. Le monstre est également redoutable au corps à corps, où ses griffes démesurées sont capables de couper un char antigrav en deux tandis qu'il peut broyer un Stormraven avec sa mâchoire.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Harridan	4	3	10	8	8	3	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ:

Créature colossale volante.

ARMES & BIOMORPHES:

- 2 biocanons
- Griffes tranchantes



RÈGLES SPÉCIALES:

Essaim de gargouilles: L'harridan peut agir comme *transport découvert* pour un seul essaim de 20 gargouilles maximum. Si l'harridan est tué alors que les gargouilles sont embarquées, chaque gargouille effectue un test d'Initiative et est retirée comme perte en cas d'échec. Retirez ensuite l'harridan et placez les gargouilles survivantes à la place qu'il occupait, à plus d'1 ps de toute figurine ennemie. L'essaim peut ensuite agir normalement.

	Portée	F	PA	Type
Biocanon	48ps	10	3	Assaut 6





MISSIONS ALTAR OF WAR

L'entrée en lice d'un Seigneur des Batailles change tout. Les objectifs qui semblaient d'une importance vitale deviennent insignifiants comparés à la jugulation d'une telle machine de destruction. Endiguer les ravages du béhémoth devient la principale préoccupation du commandeur ennemi, et les emplacements stratégiques que l'on croyait inexpugnables se retrouvent en ligne de tir directe. Dans ce genre de situations, seules les actions désespérées ont une chance d'apporter la victoire.

Le livre de règles de *Warhammer 40,000* contient déjà un jeu de missions de Guerre Éternelle qui, une fois multiplié par le nombre d'armées que l'on peut affronter et les innombrables possibilités de disposition des décors, permet d'obtenir des centaines, si ce n'est des milliers, de manières de jouer.

Néanmoins, il nous semble qu'on ne peut jamais pécher par excès de variété; ce livre vous propose donc six nouvelles missions utilisables dès lors que vous-même ou votre adversaire possédez un Seigneur des Batailles dans votre armée.

Elles illustrent les différentes stratégies employées par les armées qui alignent des Seigneurs des Batailles – ou par celles qui se battent contre eux – et vous fourniront de nouveaux prétextes pour mettre vos talents de stratège à l'épreuve.

STRATÉGIE

Chaque armée emploie ses propres stratégies, ce qui influe sur le type de batailles qu'elle livre. Les armées qui alignent un Seigneur des Batailles gagneront en assurance grâce à sa présence tranquillissante et sa capacité à éliminer les cibles

prioritaires ou à laminer les vagues d'assaut successives de l'ennemi. Réciproquement, la stratégie des armées qui affrontent une unité aussi puissante sera nécessairement réorientée afin de détourner l'attention de ce monstrueux ennemi de leurs atouts principaux, ou de consacrer tous leurs efforts à sa destruction.

Les missions présentées dans ce livre mettent en scène la manière dont les Seigneurs des Batailles modifient la nature des affrontements. Elles vous offrent l'opportunité d'explorer les stratégies utilisées par, et contre, ces énormes unités, puis de les mettre en pratique sur la table de jeu. Cela signifie également que l'armée que vous avez sélectionnée peut influencer sur le type de parties que vous allez disputer. Et c'est logique: après tout, un seigneur de guerre qui commande une unité de Seigneur des Batailles s'attend à livrer une bataille différente de celui qui en affronte une.

TACTIQUES

Les six missions incluses dans ce livre sont conçues pour mettre à l'épreuve l'astuce des joueurs. Chacune d'elles est aussi équilibrée que possible, et propose aux deux camps de nouveaux problèmes tactiques à résoudre.

En conséquence, si vous voulez gagner, vous devrez être prêt à réagir rapidement et à vous adapter aux nouvelles circonstances que ces missions ne manqueront pas de créer. Il vous faudra prendre la tête d'un fer de lance ou combattre pour tenir une position défensive loin derrière les lignes ennemies. Les tactiques éprouvées devront être repensées pour faire face à ces nouveaux défis; autrement dit, vous devrez sortir des sentiers battus afin de l'emporter.

DES DÉFIS D'ENVERGURE GALACTIQUE

Tel est le cœur de cette section: les pages suivantes vous expliqueront comment mettre ces idées en application sur votre table de jeu. Nous commencerons par une vue d'ensemble des méthodes qui vous permettront d'intégrer les missions Altar of War à vos parties de *Warhammer 40,000*, puis nous vous présenterons les missions elles-mêmes.

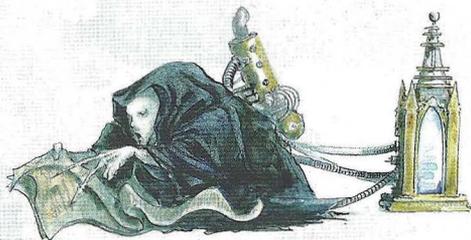
UTILISER LES MISSIONS ALTAR OF WAR

C'est très simple: ces missions ne requièrent que de légères modifications de la section Livrer Bataille du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Ces changements sont détaillés plus loin, mais on peut les résumer ainsi: si vous souhaitez jouer une mission Altar of War, tirez au dé; si vous gagnez, vous pouvez tirer votre mission sur le tableau ci-contre au lieu du tableau de missions de Guerre Éternelle. Et c'est tout!

TABLEAU DE MISSIONS

1D6 MISSION

- 1 Vandalisme Ultime
- 2 Tuez la Bête
- 3 Arsenal d'Annihilation
- 4 La Ruine Approche
- 5 Briseur de Ligne Suprême
- 6 Certamen Extremis



LA MISSION

Si votre adversaire ou vous-même souhaitez jouer une mission Altar of War, vous devez effectuer un tir au dé au début de l'étape "Mission" de la section Livrer Bataille (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*). Le vainqueur du tir au dé choisit d'effectuer un jet soit sur le tableau de missions de Guerre Éternelle, soit sur le tableau de missions Altar of War. Ce jet déterminera quelle mission sera jouée lors de la partie. Un joueur dont l'armée inclut une unité de Seigneur des Batailles doit effectuer un jet sur le tableau Altar of War: Escalation page précédente. Cette obligation prend le pas sur les jets habituels sur les tableaux de missions Altar of War du Codex dont est issu le détachement principal de l'armée du joueur. Notez que si l'autre joueur n'aligne aucune unité de Seigneur des Batailles, mais possède le supplément Altar of War de son armée, il peut choisir d'effectuer un jet sur le tableau de missions Altar of War de son armée à la place. Un joueur dont l'armée n'inclut aucune unité de Seigneur des Batailles ne peut pas effectuer un jet sur le tableau de missions Altar of War: Escalation.

Par exemple, Andy et Jeremy ont décidé de faire une partie de *Warhammer 40,000*. Jeremy a apporté sa horde d'orks, accompagnée d'un krabouilleur, et le livre *Warhammer 40,000: Escalation*, tandis qu'Andy utilisera ses space marines et possède *Altar of War: Space Marines*. Ils tirent au dé et Jeremy l'emporte. Il effectue un jet sur le tableau de missions Altar of War de ce livre. Si Andy l'avait emporté, il aurait pu tirer la mission sur le tableau Altar of War: Space Marines.

LES ARMÉES

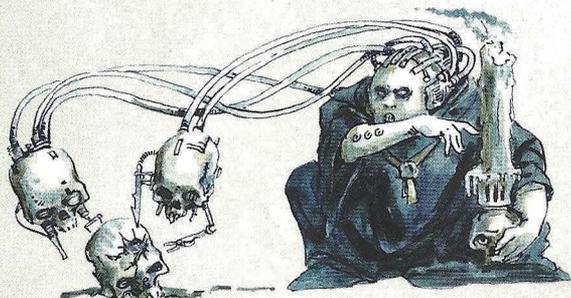
Dans le cadre des missions Altar of War: Escalation, après avoir déterminé la mission, les joueurs sélectionnent leurs armées selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*, à ceci près que le joueur *Escalation* doit sélectionner un Seigneur des Batailles issu de *Warhammer 40,000: Escalation*.

LE CHAMP DE BATAILLE

Chaque mission Altar of War précise la carte de déploiement qu'il convient d'utiliser, et détaille les éventuelles instructions de déploiement supplémentaires.

DÉPLOIEMENT & TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Avant de déployer leurs forces, les joueurs doivent tirer les traits de leurs seigneurs de guerre.



L'ENNEMI

Dans les règles et les missions qui suivent, le joueur qui a remporté le tir au dé et qui a effectué un jet sur le tableau de missions Altar of War: Escalation est appelé "le joueur Escalation" et son adversaire, "le joueur ennemi". Notez que le joueur qui a perdu le tir au dé est toujours désigné sous le terme de "joueur ennemi", même si son armée inclut également une unité de Seigneur des Batailles.

RÉSERVES

Les missions Altar of War suivent toutes les règles de réserves du livre de règles de *Warhammer 40,000*; toutefois, certaines comportent des limites spécifiques quant au nombre d'unités qui peuvent (ou doivent) être placées en réserve.

CONTINUEZ NORMALEMENT

Hormis ces menus changements, toutes les règles de la section Livrer Bataille du livre de règles *Warhammer 40,000* s'appliquent normalement.

CHOISIR LES MISSIONS

En guise de variante, les joueurs peuvent s'accorder sur la mission qu'ils vont jouer au lieu d'effectuer un jet sur le tableau de missions. C'est un excellent moyen d'essayer les missions que vous n'avez pas encore jouées, ou d'explorer de nouvelles tactiques dans celles que vous avez déjà testées.

VANDALISME ULTIME

Les unités de super-lourds reçoivent parfois pour mission de détruire les monuments de l'ennemi, de réduire en pièces ses œuvres honnies à l'aide de leurs armes d'une puissance redoutable, ou de leur simple masse. La volonté de combattre de l'adversaire s'en trouvera brisée au-delà de toute rémission.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *aube de guerre* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PLACEZ LES MARQUEURS D'OBJECTIF

Après avoir disposé les décors, mais avant d'attribuer les moitiés de table, placez tour à tour un total de 5 marqueurs d'objectif selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Tirez au dé pour déterminer qui place le premier marqueur.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit dans quelle moitié de table il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans la moitié de table opposée. Puis les joueurs se déploient selon la méthode décrite dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PREMIER TOUR

Le joueur qui a déployé son armée le premier joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.

OBJECTIF PRINCIPAL

Lorsqu'un Seigneur des Batailles termine sa phase de Mouvement à 3 ps ou moins d'un marqueur d'objectif, ce dernier est retiré de la table (il vient d'être pulvérisé !) et le camp du Seigneur des Batailles marque 1 point de victoire. À la fin de partie, chaque marqueur d'objectif qui est toujours sur la table fait marquer 2 points de victoire au joueur qui le contrôle.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Briseur de ligne, premier sang, tuez le seigneur de guerre, victoire à l'usure (p. 34).

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves, ruine imminente (p. 34).





TUEZ LA BÊTE

Le déploiement d'un super-lourd change la donne si drastiquement que des groupes de combat entiers sont exclusivement chargés de son annihilation pure et simple. Le commandeur avisé sait en effet que la neutralisation d'une telle menace doit être sa priorité.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *frappe d'avant-garde* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit dans quelle moitié de table il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans l'autre. Puis les joueurs se déploient selon la méthode décrite dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PREMIER TOUR

Le joueur ennemi joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.

OBJECTIF PRINCIPAL

À la fin de la partie, le joueur Escalation marque 1 point de victoire pour chaque PC ou PV qu'il reste à son Seigneur des Batailles. Réciproquement, à la fin de la bataille, le joueur ennemi marque 1 point de victoire pour chaque PC ou PV perdu par le Seigneur des Batailles du joueur Escalation. Ces scores ne sont calculés qu'à la fin de la partie; les PC ou PV perdus par le Seigneur des Batailles, puis restaurés en cours de partie grâce à des jets de *bénédictio de l'Omnimesse*, d'*il est invincible*, ou par tout autre moyen, ne comptent pas dans le calcul de ces points de victoire. Notez que cette mission n'inclut pas l'objectif secondaire de *victoire à l'usure*.

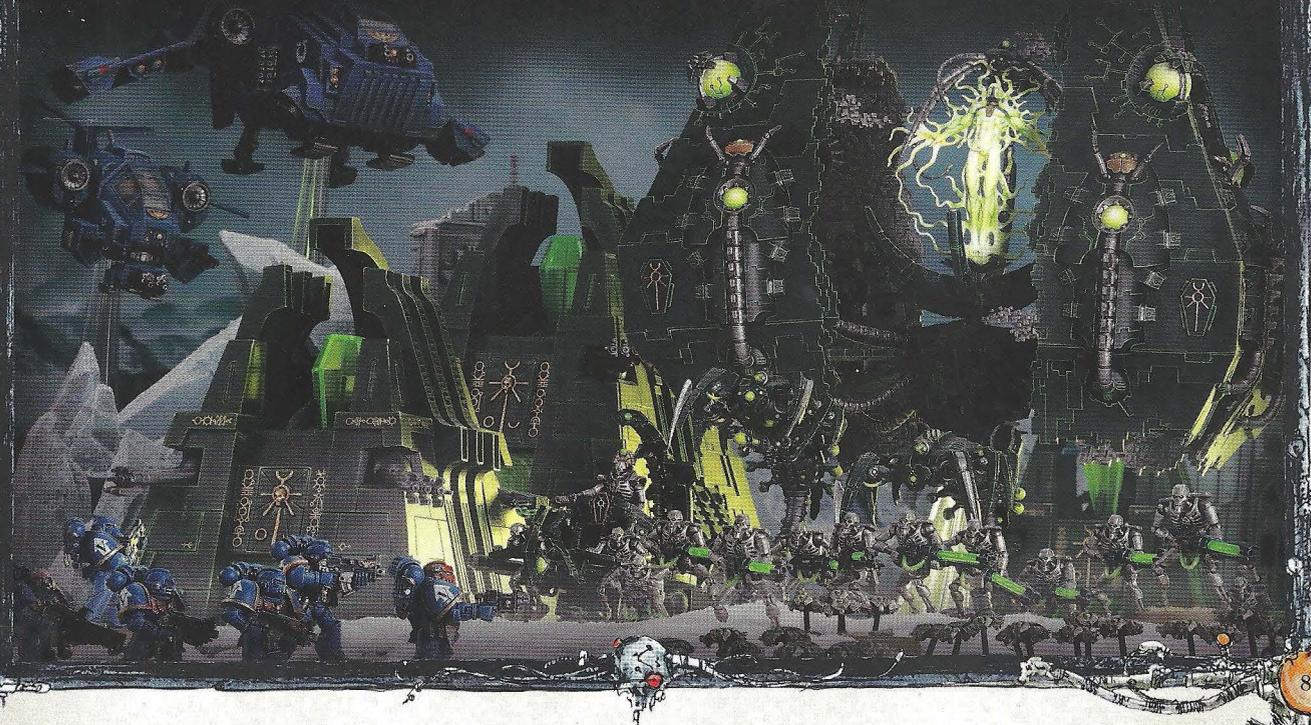
OBJECTIFS SECONDAIRES

Briseur de ligne, premier sang, tuez le seigneur de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves, ruine imminente (p.34).

Embuscade enveloppante: Toutes les unités placées en réserves par le joueur ennemi ont les règles spéciales *attaque de flanc* et *sens aiguisés* pour la durée de cette partie. Si elles les possèdent déjà, il n'y a pas d'effets supplémentaires.



MISSION



ARSENAL D'ANNIHILATION

Dans une zone de guerre où évoluent des super-lourds, les installations, les emplacements d'armes et les défenses capables d'abattre ces combattants titanesques sont farouchement contestés. Le contrôle de ces objectifs revêt une importance encore plus cruciale, car il dictera l'issue de la guerre.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *aube de guerre* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PLACEZ LES MARQUEURS D'OBJECTIF

Après avoir disposé les décors, mais avant d'attribuer les moitiés de table, placez tour à tour un total d'1D3+2 marqueurs d'objectif selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Tirez au dé pour déterminer qui place le premier marqueur.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit dans quelle moitié de table il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans la moitié de table opposée. Le joueur ennemi se déploie le premier, le joueur Escalation en second.



PREMIER TOUR

Le joueur ennemi joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative*.

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.

OBJECTIF PRINCIPAL

À la fin de partie, chaque marqueur d'objectif fait marquer 3 points de victoire au joueur qui le contrôle.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Briseur de ligne, premier sang, tuez le seigneur de guerre, victoire à l'usure (p. 34).

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves, ruine imminente (p. 34).

Objectifs annihilateurs: Les attaques de tir d'une unité contrôlant un marqueur d'objectif ont les règles spéciales *fléau des blindages*, *fléau de la chair* et *interception*. De plus, vous pouvez décider que toutes les figurines de l'unité contrôlant un objectif ont la règle spéciale *antiaérien* chaque fois qu'elles tirent.

Dans cette mission, on peut cibler les marqueurs d'objectif avec des attaques de tir, les charger et les toucher avec des attaques de corps à corps, comme des unités ennemies. Un marqueur est automatiquement touché en Assaut. Chaque marqueur a un Blindage de 15-sur toutes ses faces et une sauvegarde *invulnérable* de 4+. Il est détruit et retiré du jeu après avoir subi un dégât *superficiel* ou *important*.

LA RUINE APPROCHE

L'arrivée d'une unité de super-lourd sur le champ de bataille est annoncée par des rugissements tonitrueux qui secouent le sol avec la force d'un séisme. Les guerriers vérifient alors leurs armes et recommandent leur âme à leurs dieux, en préparation à la venue de la mort incarnée.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *frappe d'avant-garde* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PLACEZ LES MARQUEURS D'OBJECTIF

Après avoir disposé les décors, mais avant d'attribuer les moitiés de table, placez tour à tour un total de 5 marqueurs d'objectif selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Tirez au dé pour déterminer qui place le premier marqueur.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit dans quelle moitié de table il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans l'autre. Puis les joueurs se déploient selon la méthode décrite dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*. Les Seigneurs des Batailles ne sont pas déployés, suivant la règle spéciale de mission *réserves immédiates* (ci-contre).

PREMIER TOUR

Le joueur qui a déployé son armée le premier joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.

OBJECTIF PRINCIPAL

À la fin de la partie, chaque marqueur d'objectif fait marquer 1 point de victoire au joueur qui le contrôle. De plus, chaque joueur marque 1 point de victoire supplémentaire pour chaque unité *opérationnelle* de son armée qui se trouve encore sur la table.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Briseur de ligne, tuez le seigneur de guerre, victoire à l'usure (p. 34).

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves, ruine imminente (p. 34).

Réserves immédiates: Les unités de Seigneur des Batailles commencent en *réserve immédiate*. Au début du 1^{er} tour de jeu, chaque joueur ayant une unité en *réserve immédiate* doit désigner le point de son bord de table par lequel sa figurine entrera en jeu et l'indiquer avec un pion (une pièce de monnaie fera l'affaire). Elle arrive au début du 2^e tour du joueur opérant. Aucun jet de *réserve* n'est requis. Si l'unité n'est pas en mesure d'entrer en jeu par le point marqué, elle le fait par le plus près possible du pion.





BRISEUR DE LIGNE SUPRÊME

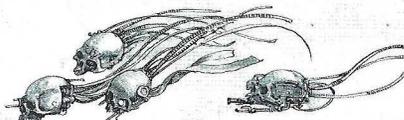
Les unités de super-lourds sont souvent employées pour prendre la tête des missions de percée. Alors que le Seigneur des Batailles lamine le no man's land en direction des défenses adverses, les formations alliées progressent dans son sillage et anéantissent les survivants dispersés.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *aube de guerre* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit dans quelle moitié de table il va se déployer. Son adversaire se déploiera dans la moitié de table opposée. Le joueur qui a choisi sa moitié de table se déploie le premier.



PREMIER TOUR

Le joueur qui a déployé son armée le premier joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.

OBJECTIF PRINCIPAL

Un Seigneur des Batailles qui n'est ni *au passage*, ni *en rase-mottes*, ni *en approche*, fait marquer 2 points de victoire à son camp pour chacun de ses tours où il termine sa phase de Mouvement dans la zone de déploiement adverse.

Un Seigneur des Batailles *au passage*, *en rase-mottes* ou *en approche* fait marquer 1 point de victoire à son camp pour chacun de ses tours où il termine sa phase de Mouvement dans la zone de déploiement adverse.

À la fin de la partie, vous marquez 1 point de victoire pour chaque unité (hormis les Seigneurs des Batailles et les unités *en retraite* ou *à terre*) dont au moins une des figurines se trouve dans la zone de déploiement adverse.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Premier sang, tuez le seigneur de guerre, victoire à l'usure.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves, ruine imminente (p. 34).



MISSION



CERTAMEN EXTREMIS

Un duel entre deux super-lourds entraîne invariablement la destruction de tout ce qui se trouve dans les environs immédiats des béhémoths en lice. Le simple fait de survivre à l'horreur d'une telle rencontre est une prouesse exceptionnelle que peu de guerriers ont accomplie au 41^e millénaire.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *marteau et enclume* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PLACEZ LES MARQUEURS D'OBJECTIF

Après avoir disposé les décors, mais avant d'attribuer les moitiés de table, placez tour à tour un total de 3 marqueurs d'objectif selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Tirez au dé pour déterminer qui place le premier marqueur.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit dans quelle moitié de table il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans l'autre. Puis les joueurs se déploient selon la méthode décrite dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PREMIER TOUR

Le joueur qui a déployé son armée le premier joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.



OBJECTIF PRINCIPAL

À la fin de la partie, chaque marqueur d'objectif fait marquer 1D3 points de victoire (faites des jets séparés) au joueur qui le contrôle. De plus, chaque joueur marque 1 point de victoire supplémentaire pour chaque unité *opérationnelle* de son armée qui se trouve encore sur la table.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Briseur de ligne, premier sang, tuez le seigneur de guerre, victoire à l'usure (p. 34).

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, objectifs mystérieux, réserves, ruine imminente (p. 34).

Preneurs d'objectifs d'Escalation: Dans cette mission, les Seigneurs des Batailles sont des unités *opérationnelles*, même s'ils sont immobilisés.



MISSIONS DE DÉFI DÉMESURÉ

Les véhicules super-lourds et les créatures colossales sont les apôtres de la guerre suprêmes des champs de bataille du 41^e millénaire. En plus d'ouvrir de nouvelles perspectives démesurées en matières de puissance de feu et de dévastation, leur présence engendre de nouveaux défis et de nouvelles tactiques pour les joueurs.

Cette section propose encore d'autres façons d'utiliser vos unités de Seigneur des Batailles sur la table de jeu. En plus d'être des pièces centrales – le "clou" de votre collection pour ainsi dire –, les véhicules super-lourds et les créatures colossales apportent avec elles de fantastiques options de jeu et d'idées de missions. En aligner un revient à jeter le gant: seuls les plus audacieux relèveront le défi.

Ne vous êtes-vous jamais demandé combien de temps pouvait tenir un krabouilleur face à toute une armée? Si un seigneur des crânes de Khorne pouvait raser une cité impériale dans sa rage de mettre à bas les idoles du Faux Empereur? Et que diriez-vous d'un combat de chars super-lourds commandés par des as – des vétérans qui ont tracé tant de croix sur la tourelle de leur blindé qu'on n'en voit presque plus la peinture? Qui ne voudrait pas assister à un duel à mort entre deux poids lourds de l'univers de Warhammer 40,000? Qui n'aimerait pas beugler "baston de super-lourds!" en le ponctuait d'un rire maniaque? Soit, celle-là était peut-être un peu exagérée, rayons-la de la liste...



Le simple fait de posséder une de ces monstruosité mécaniques ou de ces horreurs biotiques est une aspiration en soi; toutefois, attendez de les voir en jeu... Ces scénarios et idées de campagne sont conçus pour les joueurs assez hardis pour sortir des entiers des batailles à coûts en points égaux. Cela ne signifie pas que ces missions soient totalement déséquilibrées, mais plutôt qu'elles visent à raconter une histoire ou à explorer une idée spécifique. Il y a fort à parier que le Seigneur des Batailles isolé de la mission Agonie Pugnace ne survivra pas à la partie, et c'est bien le but du scénario. Pour certains joueurs, la simple pensée d'une telle bataille suffit à leur inspirer des hauts faits qui entreront dans la légende de leur groupe de jeu. Si vous faites partie de ces commandants aptes à relever ce genre de défis, trouvez un adversaire à la hauteur et provoquez-le en duel!

UTILISER LES MISSIONS DE DÉFI DÉMESURÉ

C'est très simple: ces missions ne requièrent que de légères modifications de la section Livrer Bataille du livre de règles de Warhammer 40,000. Ces changements sont détaillés dans la description même de chaque mission. Vous devrez d'abord trouver un adversaire digne de relever le défi, puis il vous suffira de vous accorder sur le choix de la mission que vous allez jouer.

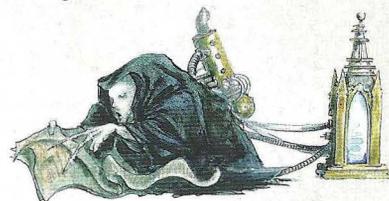
ÉCRIRE L'HISTOIRE

Cette section propose 3 nouvelles missions de Défi Démesuré, mais ce n'est là que le sommet de l'iceberg. Créez vos propres missions, en les adaptant à vos collections de décors et de figurines. L'inspiration est partout, à commencer par les fantastiques figurines de Seigneurs des Batailles elles-mêmes. Et si un char super-lourd devait être démarré tandis que les défenseurs désespérés feraient rempart autour du géant vulnérable jusqu'à ce que l'esprit de la machine se réveille? On peut imaginer une cible hors table – un générateur de bouclier – qui ne peut être endommagée que par des armes D. La vaste galaxie de Warhammer 40,000 est pleine d'options de jeu à explorer. Rappelez-vous seulement que quoi qu'il arrive, on ne vous entendra pas crier...



DONNER SUITE AUX MISSIONS

Une fois que vous aurez intégré des super-lourds et des créatures colossales à vos batailles, et que vous vous serez essayé à la création de vos propres scénarios, que pouvez-vous faire? Si vous êtes tenté par des batailles de grande ampleur, dans lesquelles vous déploieriez toute votre collection, nous vous recommandons l'extension *Apocalypse*. Les joueurs enthousiastes voudront peut-être organiser des campagnes, dans lesquelles chaque partie a des conséquences sur les suivantes. Par exemple, pourquoi ne pas jeter les dés pour déterminer si vos super-lourds récupèrent leurs Points de Coque perdus avant la prochaine partie? Dans ce cas, un joueur astucieux peut perdre une bataille, tout en préservant ses chances de gagner la guerre – ces nouvelles facettes du hobby peuvent vraiment modifier votre stratégie. Les plus ambitieux souhaiteront ajouter des règles spéciales, qui permettront aux monstres colossaux et aux as de chars super-lourds d'accéder à de nouvelles compétences. Aux joueurs qui veulent explorer toutes les dimensions de ce style de jeu, nous conseillons l'extension *Empires Planétaires*, ainsi que les livres de campagne publiés par Forge World. Bonne chance, et bon jeu!



MISSION

1

SAC DE VILLE FANTÔME

Les Seigneurs des Batailles sont souvent déployés pour dévaster les cités et autres centres de population, qu'il s'agisse d'éliminer les derniers survivants, de priver l'ennemi de ses ressources, ou simplement de se vautrer dans une débauche de carnage et de destruction.

LES ARMÉES

Avant la partie, attribuez aux deux camps le rôle de l'attaquant et du défenseur. Seul l'attaquant a accès aux unités de Seigneur des Batailles (et il doit en sélectionner une !). Sélectionnez ensuite les armées selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez un champ de bataille couvert d'autant de ruines que possible, avec la restriction qu'aucune ruine ne peut être placée à 6ps ou moins d'un bord de table.

PLACEZ LES MARQUEURS D'OBJECTIF

À l'insu de l'attaquant, le défenseur place 3 marqueurs d'objectif cachés dans les ruines (pas plus d'1 marqueur par élément de ruine). Le mieux est de dessiner une carte et d'y noter les emplacements secrets des objectifs.

DÉPLOIEMENT

Avant de déployer leurs forces, les joueurs tirent leurs *traits de seigneurs de guerre*. Le défenseur se déploie le premier, en plaçant ses unités n'importe où à plus de 12ps des bords de table. L'attaquant ne se déploie pas, sa force se déplacera sur la table de jeu au début du premier tour, à l'exception de ses *infiltrateurs*, qu'il peut déployer selon les règles habituelles, et ses *aéronefs*, qui sont en *réserve*.

PREMIER TOUR

L'attaquant a le premier tour et fait entrer ses unités par n'importe quels bords de table.

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.

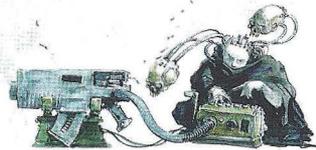
OBJECTIF PRINCIPAL

L'attaquant marque 5 points de victoire pour chaque marqueur d'objectif qu'il contrôle à la fin de la partie ou qui a été *enterré sous les décombres* (voir les règles spéciales de la mission). En outre, pour chaque ruine que son Seigneur des Batailles a *démolié* (voir les règles spéciales de la mission), il marque 1 point de victoire.

Le défenseur marque 5 points de victoire pour chaque marqueur d'objectif que l'attaquant ne contrôle pas à la fin de la partie ou qui n'a pas été *enterré sous les décombres*. En outre, à la fin de la partie, le défenseur marque 2 points de victoire pour chaque PC ou PV perdu par le Seigneur des Batailles ennemi.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Premier sang, tuez le seigneur de guerre.



RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves.

Démolition : Pour cette mission, le Seigneur des Batailles a été équipé d'un équipement spécial lui permettant de démolir les ruines. Si le Seigneur des Batailles termine son mouvement à 3ps ou moins d'une ruine, il peut tenter de la détruire ; il réussit sur 2+. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite, retirez la ruine et remplacez-la par des débris ou un cratère (un terrain *difficile*). Toute figurine (amie ou ennemie) située dans la ruine démolie subit les effets d'un dégât *explosion* du tableau de Dégâts des Véhicules.

Enterré sous les décombres : Dans ce scénario, tout marqueur d'objectif situé dans une ruine détruite grâce à la règle spéciale *démolition* est lui aussi considéré comme détruit (et octroie des points de victoire à l'attaquant ; voir les Conditions de Victoire).

Le seigneur Strygus Main-de-mort scrutait l'horizon ; les ruines calcinées occupaient tout le paysage. Ces sales loyalistes s'étaient terrés quelque part dans les environs – espérant sans doute préserver leurs blessés, et priant leur Empereur de les aider à survivre le temps d'organiser leur évacuation loin de la planète. Les traits corrompus de Strygus se plissèrent en une parodie de sourire lorsqu'il entendit le seigneur des crânes de Khorne tester ses projecteurs de rage. Les ondes de choc pulvérisaient les structures alentour et soulevaient d'immenses vagues de poussière. Puis la bête de métal se dirigea vers sa prochaine cible. "Ils peuvent courir, mais ils ne peuvent pas se cacher !" hurla Strygus en faisant signe à ses forces de suivre la machine-démon tonitrueante.



AGONIE PUGNACE

L'élimination d'un ennemi de classe Seigneur des Batailles est une rare distinction, souvent gagnée par les équipages des véhicules super-lourds. Une telle unité isolée des formations censées l'appuyer est la cible la plus prestigieuse qui soit – à condition de réussir à l'achever.

LES ARMÉES

Avant la partie, attribuez aux deux camps les rôles du joueur ennemi et du joueur Escalation. Dans ce scénario, le joueur Escalation doit sélectionner, en tout et pour tout, une seule unité de Seigneur des Batailles issue de *Warhammer 40,000: Escalation*. Le joueur ennemi peut sélectionner jusqu'à 1 000 points d'armée de plus que la valeur en points de l'unité du joueur Escalation, selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Le joueur ennemi peut sélectionner aucun Seigneur des Batailles.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *marteau et enclume* du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Les joueurs tirent au dé et le gagnant choisit dans quelle moitié de table il se déploiera. Son adversaire se déploiera dans l'autre.

PLACEZ LE MARQUEUR D'OBJECTIF

Après avoir disposé les décors et attribué les moitiés de table, le joueur Escalation place un marqueur d'objectif n'importe où sur la table, hors de sa zone de déploiement.

DÉPLOIEMENT

Le joueur ennemi tire son *trait de seigneur de guerre*, puis le joueur Escalation se déploie. Enfin, le joueur ennemi fait de même.

PREMIER TOUR

Le joueur Escalation joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

DURÉE DE LA PARTIE

La durée de cette partie est inhabituelle : elle dure sept tours ou jusqu'à ce qu'un des deux camps soit annihilé (probablement celui du Seigneur des Batailles).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Cette mission ne se règle pas aux *points de victoire*. Ce sont les résultats suivants qui vont déterminer quel camp est le vainqueur – veillez à noter à quel moment intervient la destruction du Seigneur des Batailles (le cas échéant).

Survie contre toute attente : Le Seigneur des Batailles n'est pas détruit à la fin de la partie – victoire majeure du joueur Escalation, défaite honteuse pour le joueur ennemi.

Victoire coûteuse : Le Seigneur des Batailles est détruit au tour 7 – victoire mineure du joueur Escalation, défaite mineure du joueur ennemi.

Destruction mutuelle assurée : Le Seigneur des Batailles est détruit au tour 6 – égalité.

Mission accomplie : Le Seigneur des Batailles est détruit au tour 3, 4 ou 5 – victoire du joueur ennemi, défaite du joueur Escalation.

Descendu en flammes : Le Seigneur des Batailles est détruit au tour 1 ou 2 – victoire majeure du joueur ennemi, défaite honteuse du joueur Escalation.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne.

Guerre perpétuelle : Les unités autres que les QG de l'armée du joueur ennemi qui sont complètement détruites sont mises de côté. À la fin de la phase de Mouvement du joueur ennemi, jetez un dé pour chaque unité hormis les Troupes, qui reviennent automatiquement. Les unités d'Élite et d'Attaque Rapide reviennent en jeu sur 3+, les unités de Soutien sur 4+. Ces unités reviennent en jeu à cette phase comme des *réserves*.

Objectif réparateur : Dans cette mission, le marqueur d'objectif représente un drone ouvrier, un serveur, des microscarabées ou toute autre machine de réparation. Si, au début de son tour, le Seigneur des Batailles est à 6 ps ou moins du marqueur, 1 PV ou PC est restitué au Seigneur des Batailles sur un jet de 4+ sur 1D6. Cette réparation ne peut pas porter les PV ou PC de l'unité au-delà de sa valeur de départ, ni ramener en jeu une unité qui a été réduite à 0 PV/PC ou moins.

Ce scénario se joue rapidement et se prête parfaitement à l'exercice de l'échange des camps pour une revanche immédiate. Les compétiteurs devant l'éternel peuvent noter combien d'unités ennemies ont été détruites par chaque joueur opérant le Seigneur des Batailles. Optimisez l'armement pour un massacre à grande échelle, ou testez différents Seigneurs des Batailles pour voir lequel s'en sortira le mieux en solo.



RENCONTRE DE TITANS

Les noms et les exploits des célèbres commandeurs de chars super-lourds et les appellations de certains monstres aliens ou constructs de guerre sont connus des guerriers de toute la galaxie. La rencontre inévitable entre deux de ces figures mythiques marque souvent le point d'orgue d'une campagne.

LES ARMÉES

Sélectionnez les armées en suivant les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Les deux joueurs doivent sélectionner 1 unité issue de *Warhammer 40,000: Escalation*.

CHAMP DE BATAILLE

Disposez les décors selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*. Utilisez la carte de déploiement *frappe d'avant-garde* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit dans quelle moitié de table il va se déployer. Son adversaire se déploiera dans la moitié de table opposée. Avant cela, les joueurs tirent le *trait* de leur *seigneur de guerre* et un *trait de Seigneur des Batailles* (dans le tableau ci-contre) pour leur *super-lourd* ou leur *créature colossale*. Puis les joueurs se déploient selon la méthode décrite dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

PREMIER TOUR

Le joueur qui a déployé son armée le premier joue le premier, à moins que son adversaire réussisse à *prendre l'initiative* (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

DURÉE DE LA PARTIE

Durée aléatoire (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*).

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de *points de victoire* remporte la bataille. Si les deux camps en ont marqué autant, la partie se conclut sur une égalité.

OBJECTIF PRINCIPAL

À la fin de la partie, chaque joueur marque 1 point de victoire pour chaque unité adverse qui a été complètement détruite. Les unités qui battent en retraite et qui ne se trouvent pas sur la table à la fin de la partie comptent comme ayant été détruites dans le cadre de cette mission. Souvenez-vous que les *personnages indépendants* et les *transports assignés* sont des unités à part entières et concèdent des points de victoire si elles sont détruites.

En outre, à la fin de la partie, chaque joueur marque 1 point de victoire pour chaque PC ou PV perdu par le Seigneur des Batailles ennemi.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Premier sang, tuez le seigneur de guerre.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Combat nocturne, réserves.

TRAITS DE SEIGNEUR DES BATAILLES

1D6 RÉSULTAT

- 1 **Maître des manœuvres:** Le Seigneur des Batailles a la règle spéciale *attaque de flanc* et ajoute 1D3 ps à son mouvement à chaque tour.
- 2 **Tueur de titans:** Le Seigneur des Batailles a la règle spéciale *tueur de chars*.
- 3 **Poids super-lourd:** Un *véhicule super-lourd* doté de ce trait gagne +1D3 Points de Coque, une *créature colossale* +1D3 Points de Vie.
- 4 **Protection optimale:** Usage unique. À n'importe quel tour du joueur opérant, celui-ci peut annoncer que son Seigneur des Batailles utilise ce trait: un *véhicule super-lourd* a +1 en Blindage, sur toutes les faces, jusqu'au début de son prochain tour; une *créature colossale* a +1 en Endurance et peut relancer ses Sauvegardes d'Armure ratées jusqu'au début de son prochain tour.
- 5 **Dieu de la guerre:** Le Seigneur des Batailles a +1D3 en CC (si son profil comprend une CC) et +1 en CT (si son profil comprend une CT).
- 6 **Indomptable:** Le Seigneur des Batailles a la règle spéciale *il est invincible*. S'il la possède déjà, une fois par partie, au début de son tour, le joueur opérant peut annoncer que le Seigneur des Batailles utilise ce trait: il peut relancer les jets d'*il est invincible* jusqu'au début de son prochain tour.



RÉFÉRENCES

	Portée	F	PA	Type
Attaque sismique	48 ps	8	3	Lourde 6D6
Biocanon	48 ps	10	3	Assaut 6
Bombe à fragmentation de Thunderhawk	-	6	4	Lourde 6, bombardement, barrage apocalyptique, usage unique
Canon Baneblade	72 ps	9	2	Arme primaire 1, expl. apocalyptique
Canon Daemongore	Fournaise	9	3	Arme primaire 1, mort instantanée, surchauffe
Canon de siège Stormsword	36 ps	10	1	Arme primaire 1, expl. apocalyptique, ignore les couverts
Canon gatling Hades	48 ps	8	3	Lourde 12, pilonnage
Canon Gorestorm	Fournaise	8	3	Arme primaire 1
Canon Hellhammer	36 ps	10	1	Arme primaire 1, énorme explosion, ignore les couverts
Canon Ichor	48 ps	7	2	Arme primaire 1, g ^{de} explosion
Canon Quake	24-180 ps	9	3	Arme primaire 1, expl. apocalyptique
Canon Magma	60 ps	10	1	Arme primaire 1, g ^{de} explosion
Canon Thunderhawk	72 ps	8	3	Arme primaire 1, énorme explosion
Canon Tremor	60 ps	8	3	Arme primaire 1, choc tectonique, énorme explosion
Canon Volcano	120 ps	D	2	Arme primaire 1, g ^{de} explosion
Feu cosmique	Fournaise	6	2	Lourde 1

	Portée	F	PA	Type
Grand hachoir de Khorne	-	D	1	Mélée
Grêle d'étoiles	48 ps	7	3	Arme primaire 6, barrage apocalyptique
Kanon Kitu	72 ps	10	1	Arme primaire 1, énorme explosion
Lance-crânes	60 ps	9	3	Arme primaire 1, expl. apocalyptique, Gnap!
Lance-missiles				
Revenant	24 ps	5	3	Lourde 4
Lance sonique	Fournaise	X	2	Arme primaire 1, pilonnage, résonance
Maelstrom	36 ps	9	2	Arme primaire 1, transdimensionnel, expl. apocalyptique
Méga-bolter Vulcan	60 ps	6	3	Lourde 15
Méga-kikoup'	-	D	1	Mélée
Météore	48 ps	10/8/6	1/3/5	Arme primaire 1, d'antimatière
Missile Hellstrike	72 ps	8	3	Artillerie 1, usage unique
Pulsar	60 ps	D	2	Arme primaire 2, g ^{de} explosion
Sphère tesla	24 ps	7	-	Assaut 5, tesla
Super-gatling	48 ps	7	3	Lourde 2D6, brrr clic-clic, psycho-bastos-O-rama!
Super-roquette	Infinie	8	3	Lourde 1, g ^{de} explosion, usage unique
Turbo-laser	96 ps	D	2	Arme primaire 1, g ^{de} explosion
Vague cinglante	Fournaise	D	1	Arme primaire 1

TABLEAU D'ATTAQUE D'ARME D

1D6

VÉHICULE OU BÂTIMENT

AUTRE

1 Effleuré: La cible subit un dégât *important*.

Coup de chance: La figurine est indemne.

2-5 Coup au but: Un véhicule *super-lourd* perd 1D3+1 PC. Les autres véhicules et les bâtiments subissent respectivement le résultat *explosion* ou *détonation* de leur tableau de dégâts correspondant.

Blessure grave: La figurine perd 1D3+1 Points de Vie.

6 Coup dévastateur: Comme un *coup au but*, sauf pour un véhicule *super-lourd*, qui perd 1D6+6 PC à la place.

Coup mortel: La figurine perd 1D6+6 PV.

WARHAMMER 40,000



LÂCHEZ LES COLOSSES DE GUERRE !

Les champs de bataille du 41^e millénaire voient les généraux désespérés déployer leurs plus puissantes armes de guerre.

Des béhémoths blindés piétinent leurs adversaires avec dédain tout en crachant la mort. Des chars super-lourds pilonnent l'ennemi et appuient les soldats qui progressent dans leur ombre. D'énormes vaisseaux de largage hurlent dans le ciel, tandis qu'au milieu des machines xenos bruyantes, des monstres marchent implacablement sur leurs ennemis condamnés. Classés "Seigneurs des Batailles" par l'Imperium de l'Humanité, ces unités portent la guerre éternelle à un niveau de destruction sans précédent.

Cette extension contient une sélection de nouvelles unités permettant d'aligner des véhicules super-lourds et des créatures colossales dans vos parties de Warhammer 40,000.

Contenu de ce livre :

ESCALADE DU CONFLIT : L'histoire des unités de Seigneur des Batailles, de leur construction, de leur déploiement et de leur réputation sur les champs de bataille du 41^e millénaire.

NOUVELLES RÈGLES : Les règles intégrales des véhicules super-lourds, des créatures colossales et des armes effroyables dont ils font usage sur la table de jeu.

FICHES TECHNIQUES DE SEIGNEURS DES BATAILLES : Une sélection de fiches techniques fournissant les règles des unités de Seigneur des batailles accessibles aux généraux de Warhammer 40,000.

MISSIONS INÉDITES : Une variété de missions exaltantes Altar of War et de Défi Démesuré, explorant les défis stratégiques uniques posés par le déploiement d'unités de Seigneur des Batailles au combat.

ISBN 978-1782532569




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

01 04 01 99 040