

d20
system

WARHAMMER 40,000

LE JEU DE RÔLE



CODEX DEUS MECHANICUS

Guard



Angels



Codex Deus Mechanicus



PREFACE

La Guard Angel est un Chapitre d'archivistes, copistes et autres enlumineurs, tous fans de l'univers de Warhammer 40k sous toutes ses formes. Depuis maintenant plus de trois ans, nous travaillons sur le projet d'un jeu de rôles dans l'univers du 41^e millénaire. Après avoir testé le jeu sous la forme « Inquisitor », la Guard Angel en est arrivée à la conclusion qu'une adaptation de cet univers de jeu au système d20 serait plus aboutie. Ainsi est né **Warhammer 40k d20**.

Warhammer 40k d20 utilise le système de jeu d20 de **Donjon et Dragon 3.5** et permet de vivre des aventures dans l'univers cauchemardesque du 41^e millénaire. Au travers des règles qui suivent nous nous sommes efforcés de retranscrire fidèlement l'esprit du jeu de figurines. Vous devez posséder le *Manuel du Joueur 3.5* ainsi que le *Guide du Maître 3.5* de la gamme système d20 pour jouer à ce jeu.

Warhammer 40,000 est une marque déposée par Games Workshop et son univers lui appartient. Ce livre a été créé pour permettre aux nombreux joueurs de figurines de poursuivre leurs aventures autour d'une table de jeu de rôles. Le système d20 utilise également les figurines pour la matérialisation et la visualisation des combats. Ce livre est totalement gratuit et ne peut en aucun cas être vendu ou servir pour un profit personnel. Il a été conçu par des fans, pour des fans, et pour faire découvrir aux rôlistes – fâchés avec les jeux de figurines ou pas ! - l'univers de Warhammer 40k.

La Guard Angels

Auteur

Black Seed

Règles et Mise en page

Tiamat

Correcteur

StormWolf

Illustration

Black Seed

Remerciements

Un grand merci à Patatovitch et à tous les auteurs/traducteurs du site de Taran pour nous avoir permis d'utiliser les textes de leur site et sans qui ce projet n'aurait jamais vu le jour.

Sites

Site du jeu Warhammer 40k d20: <http://40kd20.free.fr>

Site hébergeant le jeu Warhammer 40k d20: <http://www.lantredetiamat.fr.st>

Site de Patatovitch, pour tout savoir sur l'univers de Warhammer 40k : <http://taran.fr.tc>

Site officiel de Games Workshop: <http://www.games-workshop.com>

Copyright Games Workshop

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof et Zoanthrope sont des marques déposées par Games Workshop.

SOMMAIRE

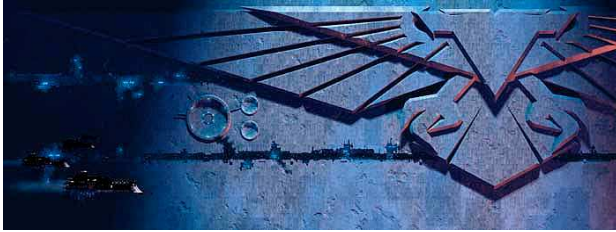
Préface	4	CHAPITRE 5 Classes de Prestige	48
CHAPITRE 1 La Flotte Gothique	6	Navigateur	49
La Flotte Gothique	7	Pilote émérite	50
Chronologie	9	Magus Technaugure	51
		Rogue Trader	52
CHAPITRE 2 Les Machines de guerre	22	CHAPITRE 6 Les Flottes du 41^e Millénaire	53
Les légions Titaniques	23	La Flotte Impériale	55
Les Squats	27	La Flotte Space Marine	65
La technologie Eldar	29	La Flotte Regenate	69
Les Orks	33	Les Pirates Ork	76
		Les Corsaires Eldars	81
CHAPITRE 3 Les Règles	35	Les Eldars Noirs	86
La vitesse	36	Les Dévoreurs de planète Tyranides	88
Manœuvre	36	La Flotte Tau	92
Les Véhicules au combat	38	Les Necrons	96
L'Astronavigation	39		
Facteur de puissance	40	CHAPITRE 7 Les Seigneurs de la guerre	101
CHAPITRE 4 Création des Véhicules	41	Les Titans Impériaux	103
Type de Véhicule	42	Les Titans Eldars	106
Caractéristiques	42	Les Machines de guerres démon	108
Coût du véhicules	43	Les Titans Ork	115
Armements	43	Les Bio-Titans Tyranide	117
Accessoires	43	Les Machines de guerre Squat	120
Exemple de Véhicules	45	La Guard Angels	124



CHAPITRE I

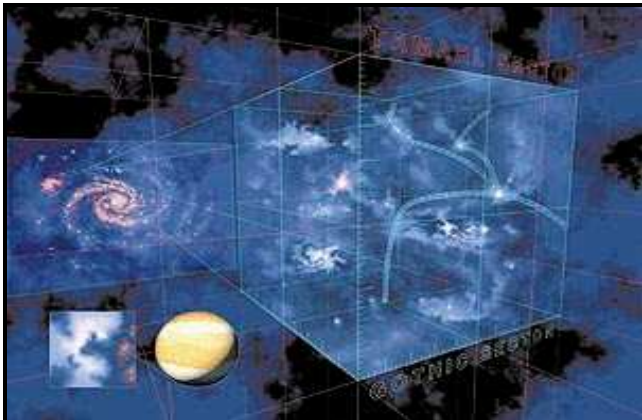
LA FLOTTE GOTHIQUE

LA FLOTTE GOTHIQUE



LE 41EME MILLENAIRE

L'Imperium existe depuis dix mille ans, guidé par la lumière de l'Immortel Empereur de Terra. Les hommes peuplent plus d'un million de mondes dispersés dans toute la galaxie, luttant pour leur survie contre des entités hideuses, des extraterrestres hostiles ou encore les dissensions internes. Vivre à l'âge de l'Imperium, c'est subsister en des temps troublés où la guerre fait rage et où des millions de personnes meurent chaque jour, car les fidèles serviteurs de l'Empereur sont prêts à sacrifier leur existence dans l'espoir d'un futur plus clément.



L'Imperium est bien trop vaste pour être appréhendé par l'esprit des mortels. Il s'étend sur des dizaines de milliers d'années-lumière et ses seules armées comptent plusieurs milliards de soldats. La puissante bureaucratie de l'Adeptus Terra, souvent appelée le Clergé, a pour tâche de traiter l'incroyable masse d'informations qui lui parvient de cet empire gargantuesque : rapports de guerres et de batailles, dîmes de systèmes solaires éloignés, hommes et équipements envoyés pour coloniser des planètes... mais tenter de vraiment comprendre un univers si complexe revient à s'exposer à la folie.



LE WARP

La colonisation de la galaxie par les hommes n'a été possible que grâce à l'existence de la dimension instable qu'est le Warp. Cette dimension, qui est en quelque sorte parallèle à l'univers matériel, est uniquement constituée d'énergies à la dérive et d'entités sans substance. Le Warp ne connaît ni le temps, ni les distances, il est seulement parcouru par un flot constant d'immaterium. Un vaisseau spatial équipé de moteurs Warp est capable de briser les

barrières qui séparent l'univers réel du Warp et donc de se soustraire au cours normal du temps. Seuls les voyages dans le Warp permettent de parcourir les distances immenses qui séparent les étoiles en un laps de temps acceptable au regard de la durée de vie des hommes, même si de tels voyages ne sont jamais instantanés. Alors que les passagers d'un vaisseau voyageant dans le Warp auront l'impression qu'un seul mois s'est écoulé, six mois ou même plusieurs années auront passé dans l'univers matériel.

Cette incertitude explique pourquoi des flottes répondant à des appels à l'aide peuvent arriver des semaines, des mois, voire des années trop tard, ce qui ajoute à la confusion et à la difficulté de mener des centaines de guerres à travers toute la galaxie.



NAVIGUER DANS LE WARP

Un vaisseau peut effectuer avec un certain degré de précision de courts sauts dans le Warp, correspondant à des distances de quatre à cinq années lumière.

Néanmoins, les voyages plus longs nécessitent des spécialistes capables de naviguer dans cette dimension étrange. Le Warp est comme un océan, parcouru de courants, de tempêtes et de marées qu'il faut savoir utiliser ou éviter. Dans l'Imperium, seuls les Navigateurs mutants sont en mesure de discerner les courants qui agitent le Warp et de guider un vaisseau vers sa destination finale.

Cependant, même eux ont besoin d'un point de référence, qu'ils trouvent dans la puissante balise psychique de Terra appelée l'Astronomican.

Alimentée par les esprits de dix mille psykers humains, elle est visible jusqu'à soixante-dix mille années-lumière. Un Navigateur peut en percevoir la lumière et s'en servir comme repère pour s'orienter. Des phares à moindre rayon d'action servent également à baliser certaines voies de navigation là où les courants Warp sont les plus dangereux.



LA FLOTTE IMPERIALE

La quasi-totalité des vaisseaux de l'Imperium font partie de la Flotte Impériale contrôlée par le Clergé, la poignée de ceux qui échappent à son autorité appartient à d'autres organisations spécifiques comme l'Adeptus Mechanicus, les chapitres Space

Marines, l'Inquisition ou encore aux anciennes familles marchandes. Même les régiments de la Garde Impériale doivent s'en remettre à la Flotte Impériale pour les transporter d'une zone de conflits à l'autre. Celle-ci est divisée en deux grands groupes : les vaisseaux civils de la Flotte Marchande, et les bâtiments de combat de la Flotte de Guerre.

Pour en simplifier la gestion, l'Imperium est divisé en cinq Segmentae Majoris, chacun disposant de ses propres Flottes Marchandes et de Guerre, dont les bases se situent dans la Forteresse de chaque Segmentum : Mars pour le Segmentum Solar, Kar Duniash pour le Segmentum Ultima, Bakka pour le Segmentum Tempestus, Hydraphur pour le Segmentum Pacificus et Cypra Mundi pour le Segmentum Obscurus. Les commandants des flottes de chaque Segmentum, les Amiraux Suprêmes, sont de puissants individus faisant parfois même partie des mythiques Hauts Seigneurs de Terra. Chaque région de l'espace est subdivisée en secteurs, des cubes de deux cents années-lumière d'arête. Chaque secteur comprend un certain nombre de sous- secteurs pouvant faire de dix à vingt années-lumière de diamètre et dont le centre est le plus souvent un système solaire à forte densité de population, une planète importante ou un point d'intersection entre plusieurs routes commerciales. Les régions sauvages se trouvant entre les sous-secteurs et les secteurs -des zones inexplorées ou inhabitées, des empires extraterrestres, des endroits inaccessibles par le Warp, etc. - représentent une part de la galaxie bien plus grande que celle contrôlée par l'Humanité.



D'un point de vue pratique, la flotte de guerre d'un secteur est la plus importante organisation opérationnelle, placée sous le commandement d'un Seigneur Amiral. Chaque flotte de guerre est elle-même divisée en plusieurs groupes de combat, qui ne sont pas des organisations permanentes mais des forces d'appoint destinées à escorter des convois, à effectuer des patrouilles ou d'autres tâches ponctuelles. Il arrive parfois que certains groupes de combat deviennent des organisations permanentes, comme la célèbre 1ère Armada de Terra, mais la plupart du temps, ils sont constitués puis dispersés en fonction des besoins du moment. Selon sa taille et son rôle, un groupe de combat peut être commandé par un Contre Amiral ou un Capitaine expérimenté, un Amiral ou même par le Seigneur Amiral en personne.



LES VAISSEAUX DE GUERRE DE L'IMPERIUM

Chaque flotte de guerre comporte normalement entre cinquante et soixante-quinze vaisseaux de taille différente, ce qui peut varier d'un secteur à l'autre en fonction de son importance et du nombre d'ennemis devant être contenus. En plus de ses destroyers, frégates, croiseurs et cuirassés, une flotte de guerre a accès à d'innombrables vaisseaux de moindre taille comme les transporteurs, les navettes, les vaisseaux-messagers et les patrouilleurs interstellaires. Chaque secteur est également protégé par de nombreux vaisseaux qui n'ont pas la possibilité de voyager dans le Warp, comme les patrouilleurs et les vaisseaux de défense planétaires. Ceux-ci sont soutenus

par les systèmes de défense stationnaires que sont les mines orbitales, les plates-formes de défense orbitales, les stations spatiales et les silos de défense au sol.

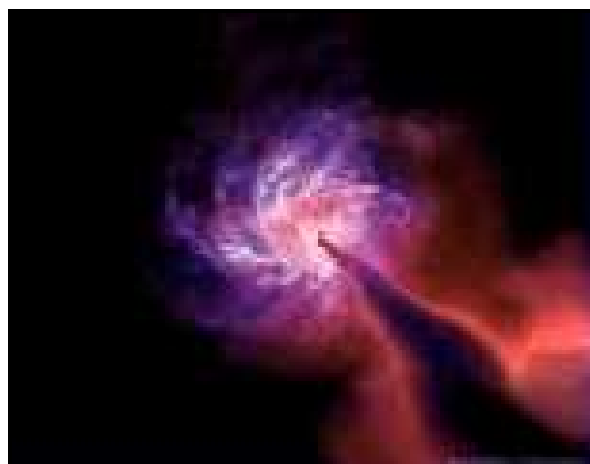
L'ensemble peut donner l'impression d'une formidable armada, mais la zone à protéger est vaste et la flotte doit se tenir prête à intervenir en tout lieu.

Un secteur moyen, comme ceux situés dans le bras occidental de la galaxie où la population est dense, peut contenir des dizaines de milliers d'étoiles et couvrir une zone de huit millions d'années-lumière cube. Dans un espace si vaste, seule une petite partie des systèmes solaires possèdent des planètes, dont une faible proportion est habitée ou même seulement habitable. Le rôle d'une flotte de guerre est de constamment purger ces régions des ennemis qui s'y aventurent, de protéger les vaisseaux marchands des pirates et des attaques extraterrestres, de transporter et d'escorter les armées de la Garde Impériale, d'apporter un soutien orbital aux armées planétaires, sans parler de l'obligation de fournir des flottes d'exploration ou d'assurer des patrouilles de routine.



L'ŒIL DE LA TERREUR

Bien que le Warp soit une dimension distincte, séparée de l'univers matériel, il existe quelques endroits dans la galaxie où les frontières entre le Warp et l'espace réel n'existent plus et où les deux ne font qu'un. Ces régions sont parcourues de tempêtes d'énergies et les lois de la physique n'y sont plus en vigueur : l'essence même du Warp s'y répand dans le monde réel. L'Œil de la Terreur est la plus importante de ces régions, un lieu de tempêtes où la nature et les cauchemars se fondent et se mélangent. On y trouve des mondes aux mers de sang et aux cieux enflammés, des lunes qui hurlent, des étoiles qui errent dans le vide interstellaire et se heurtent les unes aux autres en déclenchant de gigantesques supernovae.



L'Œil de la Terreur est le repère principal des serviteurs du Chaos, des renégats qui se sont détournés de l'Empereur et ont cédé leur âme à des entités maléfiques en échange de la puissance et de l'immortalité. C'est depuis cette région qu'ils lancent leurs raids et leurs assauts avec pour objectif de détruire l'Imperium et de renverser la loi et l'ordre afin de les remplacer par la confusion et l'anarchie.

Textes tirés de BattleFleet Gothic



CHRONOLOGIE

139-142.M41

DE SOMBRES PRÉSAGES

Nombreux sont les spécialistes impériaux qui pensent que la Guerre Gothique a débuté plusieurs années avant que les premières flottes d'invasion ne pénètrent dans le Secteur Gothique. Avec le recul, on peut effectivement constater que plusieurs événements apparemment sans rapports auraient pu être reliés et qu'ils présageaient de la sombre et sanglante période à venir.



LE RAID D'ARX

Bien que le gros des défenses impériales autour de l'Œil de la Terreur soit basé dans la région appelée la Porte Cadienne, de nombreuses stations de surveillance se trouvent disséminées à travers le Segmentum Obscurus. Ces avant-postes sont régulièrement assaillis par les ennemis de l'Empereur, mais la fréquence des attaques a dramatiquement augmenté à partir du milieu du second siècle du quarante et unième millénaire. Le point de départ aux yeux des spécialistes reste l'assaut de la station d'observation d'Arx. En raison de son aspect non prioritaire et de son faible intérêt, seule une maigre garnison de la Garde Impériale y avait été affectée, avec pour rôle de protéger les quelques Techno-adeptes nécessaires à la maintenance des équipements. Début 139.M41, la frégate de reconnaissance Ascendance reçut un vague appel à l'aide envoyé par l'Astropathe de la station d'Arx. L'identité des attaquants n'était pas précisée, et lorsque les renforts arrivèrent quatre mois plus tard, ils n'en trouvèrent aucune trace. Les gardes impériaux stationnés sur la planète avaient été éradiqués, comme le Capitaine Thetis du 122ème Borlian le consigna dans son journal:

“ Ils avaient été horriblement massacrés, et leurs corps mutilés abandonnés aux chiens sauvages errants, les seuls prédateurs naturels d'Arx...”

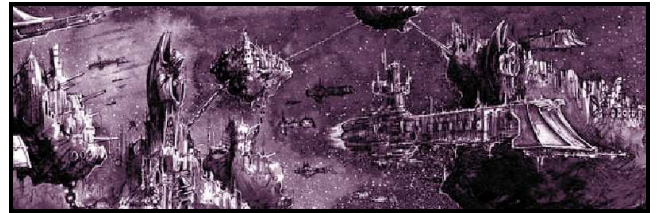
L'Inquisition envoya sur place un de ses agents, l'expérimenté Inquisiteur Horst, mais même lui ne put découvrir grand-chose d'autre. Si Arx avait été le seul avant-poste à être attaqué de la sorte, le raid aurait rapidement été considéré comme un fait intrigant de plus dans une galaxie truffée de mystères, et donc oublié. Néanmoins, au cours des trois années qui suivirent, plusieurs attaques similaires furent rapportées dans les systèmes voisins et les secteurs limitrophes. L'Inquisiteur Horst commença alors à suspecter une attaque concertée, mais sans preuves pour confirmer son intuition ou identifier l'ennemi, il décida d'attendre que ce dernier se dévoile une fois de plus.



LA DAMNATION SE RÉPAND

Peu plus d'un an après le raid d'Arx, plusieurs vaisseaux de reconnaissance firent de tristes découvertes dans le secteur Athena. De nombreux vaisseaux marchands et militaires impériaux, dont un cuirassé de classe Emperor, furent découverts à la dérive dans le vide spatial. Les troupes d'abordage trouvèrent les membres d'équipage décimés, leurs corps rongés par la maladie jonchant les couloirs et les ponts, certains même encore à leur poste. Xebal Astolax, un Magos Biologis de l'Adeptus Mechanicus, releva les différents symptômes qu'il rencontra au cours de ses examens sur les corps du vaisseau marchand Shanxi.

“ Leur peau était craquelée et couverte de petites écorchures suintantes. Le sang, quant à lui, semblait exagérément fluide. Les excroissances fongieuses découvertes dans les cavités crâniennes causèrent très certainement une douleur extrême et des puissants délires tandis que les victimes étaient encore en vie.”



Tous les vaisseaux portaient en outre les traces de brefs combats ainsi que des signes d'abordage, mais aucun cadavre ennemi n'y fut retrouvé. Alors que l'Inquisiteur Horst s'intéressait à ces nouveaux éléments, ses nombreux agents et espions lui permirent de collecter d'autres informations. Une rumeur se répandait parmi les capitaines de la flotte de guerre Impériale à propos d'un ancien vaisseau du Chaos dénommé le Plagueclaw. Dirigé par les serviteurs corrompus du Dieu de la Déchéance, ce navire était la bête noire des forces impériales depuis des millénaires, et sa récente réapparition semblait coïncider avec la contamination des équipages des vaisseaux retrouvés. Aussi, lorsqu'une force des Marines de la Death Guard mit à sac le monde-ruche de Morganghast, Horst eut la certitude que les troupes du Chaos préparaient une nouvelle incursion majeure. Les avant-postes autour de la Porte Cadienne furent placés en état d'alerte maximale et la flotte de guerre du Segmentum Obscurus rapatriée afin d'intensifier les patrouilles autour de Cadia.



L'ANARCHIE S'INSTAURE

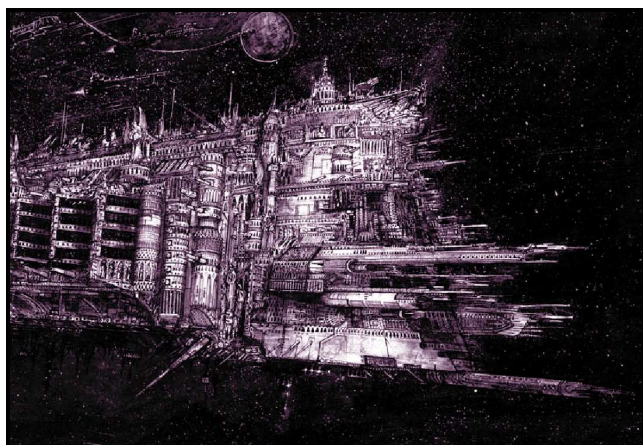
Tandis que l'Inquisiteur Horst menait des investigations sur l'activité du Chaos dans la région d'Arx et les systèmes avoisinants, les événements qui se produisirent

dans le Secteur Gothique, à deux mille cinq cents années-lumière de là, aggravèrent sérieusement la situation. Les Navigators de la Navis Nobilite firent état d'importantes perturbations autour du secteur, et la menace de tempêtes Warp ne cessa de s'accroître à mesure que l'année s'écoulait. Sur beaucoup de mondes, ces mauvaises nouvelles semèrent la panique, sentiment qui fut renforcé par les déclarations de fanatiques religieux annonçant que l'Empereur était courroucé et qu'il avait envoyé les tempêtes Warp afin de punir les mécréants. Des sectes prirent pied parmi les populations, proclamant l'imminence de la malédiction. Ils avaient perdu tout espoir de rémission, comme le consigna le Prêcheur Flexeberg :

"Ils passent leur temps à se flageller afin de purifier leur âme, décriant les excès de leurs compatriotes. Ils forcent leurs voisins à confesser leurs péchés et leurs blasphèmes. Bien que leur attitude soit louable en elle-même, ils ont oublié leur devoir sacré envers l'Empereur. Tandis qu'ils gémissent et se plaignent, les coffres restent vides! "

Sur de nombreuses planètes, les cultes devinrent particulièrement influents, soutenus par les populations à un tel point que l'Ecclesiarchie (et parfois même les gouvernements planétaires) ne purent rien faire pour les arrêter. L'hystérie se répandit jusqu'à ce que des bandes écument les cités-ruches et les colonies minières pour exécuter les impurs. Les lynchages et les mises au bûcher spontanées devinrent chose habituelle alors que les citoyens désespérés étaient gagnés par un ferveur apocalyptique, purgeant leurs semblables de péchés réels ou imaginaires à l'encontre de l'Empereur. Tout allait au plus mal. Voici l'état d'esprit de l'amiral Bratha tel qu'il l'exprima dans un message envoyé à la base navale de Port Maw :

"Le Warp ne cesse de s'enrager et la situation devient de plus en plus désespérée."



Sous couverts du sentiment de paranoïa généralisé, des cultes secrets finirent par se hisser jusqu'à des positions de pouvoir, convertissant toujours plus de fidèles à leur cause perversie. Peu à peu, les serviteurs infiltrés des Dieux Sombres commencèrent à proclamer que le Chaos sauverait l'Humanité puisque l'Empereur s'était détourné d'elle. Des millions de citoyens impériaux furent séduits par ces promesses et répondirent à leur appel. L'Inquisition eut fort à faire pour se débarrasser de chaque

cultiste, déviant et hérétique, mais pour compliquer encore les choses, plusieurs vaisseaux furent détruits en spatioport, par une surchauffe de leurs réacteurs ou l'explosion de leurs réserves de munitions. Les rapports officiels justifiaient ces incidents par des erreurs d'entretien, des munitions défectueuses ou d'autres causes banales, mais beaucoup y virent des sabotages perpétrés par des rebelles infiltrés dans les rangs de la Flotte Impériale.



LA MAIN DES TÉNÈBRES

Tandis que le Secteur Gothique sombre dans l'anarchie, Horst essayait de déjouer les plans des hérétiques. Lorsqu'il eut vent de l'attaque du Chaos contre le monde impérial Purgatoire, il demanda la permission de se joindre à la flotte d'investigation qui y fut dépêchée. Une chose différenciat ce raid des autres : la présence de la Main des Ténèbres. Il s'agissait d'un artefact extraterrestre très ancien découvert loin sous la surface de la planète et dont l'existence n'était révélée qu'aux membres les plus sûrs de l'Inquisition. Toutes les tentatives destinées à découvrir son utilité s'étaient avérées infructueuses, mais d'anciennes légendes eldars le mentionnaient avec horreur. Il semblait s'agir d'une arme surpuissante dont le fonctionnement restait un mystère. Lorsque Horst arriva à Purgatoire, ses pires craintes se révélèrent fondées : la Main des Ténèbres avait disparu. Si les serviteurs du Chaos parvenaient à s'en servir, qui pouvait dire quelle puissance ils seraient en mesure de lancer contre l'Imperium ?



L'INVASION D'ORNSWORLD

Horst savait qu'il existait un autre artefact en relation avec la Main des Ténèbres selon les anciens mythes : l'Œil de la Nuit, qui se trouvait sur la planète ratling d'Ornsworld. Alors qu'il s'y rendait, il fut informé que la planète était attaquée : une petite force de renégats avait atterri tout près de l'endroit où l'Œil se trouvait, enfermé dans une ancienne statue représentant une divinité ratling de l'époque pré-impériale. La garnison de gardes impériaux parvint à les repousser, mais un mois plus tard, des vaisseaux du Chaos assaillirent Ornsworld et lancèrent une invasion à grande échelle. Les ratlings n'eurent aucune chance face aux Marines du Chaos dépravés qui les tuèrent par millions en déversant sur les collines des pluies d'obus et de feu. Le Lieutenant Compton-Hawkins décrivit les scènes qui suivirent l'attaque :

"Des piles de crânes ratlings s'amoncellent à travers les plaines, les bûchers funéraires noircissent les cieux tandis que les traîtres éradiquent systématiquement tout ce qu'ils croisent. A présent, le petit village de la vallée d'Esmeralda n'est plus qu'un cratère fumant, les os de ses quatre mille habitants réduits à l'état de poussière ou éparpillés parmi les ruines. Un puissant détonateur sismique a éventré le flanc de la Grande Panse (une

montagne), provoquant l'avalanche de plusieurs tonnes de roche qui ont enseveli quatre-vingt deux mille ratlings..."

Après le carnage, l'Œil de la Nuit fut extrait de sa cachette et les voleurs disparurent avec. Les forces du Chaos disposaient désormais à la fois de la Main des Ténèbres et de l'Œil de la Nuit, et peut-être du pouvoir de renverser définitivement l'Imperium. L'Inquisiteur Horst n'était plus tourmenté que par une seule question : où allaient-elles frapper en premier ? Il n'allait pas tarder à le savoir.



LA TEMPÊTE SE DÉCHAÎNE

Le vieil Inquisiteur rassembla des rapports éparés faisant état d'activités anormales dans une zone de plus en plus étendue et apprit dans quel état de confusion se trouvait le Secteur Gothique. Alors qu'il s'y rendait, toujours plus de vaisseaux du Chaos étaient repérés, ce qui conforta son intuition que ce Secteur serait bientôt le théâtre de la prochaine incursion majeure. Le mois suivant, trois ans après ses investigations sur Arx, une onde cataclysmique traversa le Warp, et le Secteur Gothique fut frappé par une terrible tempête qui isola la région du reste de l'Imperium. Les flottes et les guerriers qui s'y trouvaient eurent à faire face seuls à leur destin commun.



143.M41 – ATTAQUE SURPRISE

Les toutes premières batailles de la Guerre Gothique débutèrent aux derniers jours de l'année 143.M41. Au cours des premiers mois du conflit, les forces du Chaos lancèrent plusieurs assauts de grande envergure à l'encontre de bases de la Flotte Impériale disséminées dans tout le secteur.



LA PREMIÈRE VAGUE

Des rapports d'attaques orchestrées par la flotte du Chaos parvinrent des quatre coins du Secteur Gothique. Cette première série d'assauts contre une dizaine de bases majeures avait certainement été minutieusement préparée : sans crier gare, les renégats frappèrent vite et fort, surprenant les vaisseaux impériaux tandis qu'ils étaient encore à quai. Sous l'effet de la surprise, et déjà mise en difficulté par les tensions internes qui menaçaient l'ensemble du secteur, la Flotte Impériale se trouva bien mal préparée pour réagir à cette offensive soudaine. A Bladen, le Rhadamanthine vit ses ponts de lancement tribord rasés par des salves de torpilles ; à Cherys, les bombardiers Doomfire du Heartless Destroyer endommagèrent si sévèrement les moteurs Warp du Lord Sylvanus qu'il fallut deux années de réparations ininterrompues pour permettre au vaisseau d'effectuer à

nouveau des sauts de plus de cinq années-lumière. Plusieurs stations orbitales furent détruites ou capturées grâce à la rapidité de l'attaque. La perte de tant de chantiers navals, comme ceux de Tripol, de Port Impérial et de Gathara eut un double impact : non seulement les vaisseaux impériaux se retrouvèrent privés des hangars de réparation dont ils avaient plus que jamais besoin, mais l'ennemi, lui, put en tirer profit. Le Capitaine Grove de l'Admiral Drake, un vieux croiseur de classe Relentless servant de vaisseau d'entraînement, fut l'un des rares survivants de l'attaque menée contre la base Halemnet dans l'Amas du Cyclope. Grove et son équipage en réchappèrent, comme ces enregistrements le prouvent :

Quatrième quart, troisième jour d'Euphistles. Nous sommes attaqués par des vaisseaux renégats. Ils sont arrivés avec le soleil dans le dos, aveuglant nos vigies. Des tirs de torpilles à longue portée ont détruit le Vanguard (un croiseur léger de classe Dauntless) et criblé l'Indomitus Imperious (un croiseur de classe Lunar). Nous avons dû évacuer les quais avec nos réacteurs à seulement 75% de leur potentiel. Un escadron d'escorteurs renégats nous a engagés à courte portée, mettant hors service les batteries tribord et détruisant les tubes lance-torpilles. Des incendies se sont déclarés dans les coursives par bâbord, ce qui nous a obligés à dépressuriser les cloisons de sécurité. Les pertes sont estimées à cinq mille hommes ou plus, dont une grosse partie d'artilleurs des ponts de tribord. Nous tentons de nous désengager afin d'éviter un vaisseau de classe Slaughter menaçant de s'approcher depuis le champ de gravité de Halemnet. J'ai ordonné que toute la puissance disponible soit dirigée sur les moteurs.

Il ne reste plus qu'à se rendre à la chapelle et prier l'Empereur pour qu'il nous protège



Par chance pour l'équipage de l'Admiral Drake et de ceux d'autres vaisseaux, la flotte du Chaos n'était pas conçue pour mener de longs affrontements, préférant frapper fort avant de se retirer, laissant derrière elle les forces impériales avec de lourdes pertes et de nombreux vaisseaux de ligne nécessitant des mois de réparations.



LA DÉFENSE D'ORAR

Les forces du Chaos furent néanmoins privées d'un succès total, subissant lors de quelques batailles de sérieux revers, comme le prouve l'exemple de la défense du monde-ruche Orar. Lorsqu'une des nombreuses flottes de guerre du Chaos, menée par le seigneur Malefica Arkham, attaqua soudainement le groupe de combat

stationné près d'Orar, elle ne tomba pas cette fois sur un adversaire surpris et mal préparé. Le groupe de combat impérial, commandé par le Capitaine Compel Bast depuis le croiseur Imperious, venait à peine de recevoir l'ordre de mater une rébellion dans un système voisin et se préparait à quitter l'orbite. En état d'alerte, les vaisseaux impériaux purent donc facilement éviter les salves de torpilles tirées par les renégats et contre-attaquer. Ce qui survint ensuite a été clairement résumé par Bast en personne:

"Dans l'impossibilité de faire machine arrière, nos assaillants essuyèrent un véritable déluge de torpilles, d'obus et de salves d'artillerie navale tirées depuis les défenses orbitales d'Orar. Notre canon nova frappa de plein fouet le vaisseau renégat Soulless, qui fut consumé par une énorme boule de feu, de gas et de débris. Pour ce tir, l'équipage du canon eut droit à une double ration de bière. Alors que nous nous rapprochions afin de porter le coup de grâce, les autres vaisseaux du Chaos tentèrent de prendre la fuite et abandonnèrent à son sort le Soulless, qui fut finalement détruit par l'implosion de ses moteurs Warp soumis à un bombardement continu. Le vaisseau d'Arkham, le Deathbane, vit sa passerelle réduite en cendres par une salve du Iron Duke, et on dit qu'il fut le seul membre d'équipage à émerger des débris, bénéficiant sans doute de la protection des Dieux Sombres. J'ai fait citer nos appareils d'attaque pour leur admirable performance. Plusieurs de nos escadrilles de bombardiers furent déterminantes dans la destruction du Deathskull. Malheureusement, nous ne pûmes pas faire valoir notre succès car l'épave du vaisseau fut prise dans le champ gravitationnel d'Orar puis disloquée en entrant dans la haute atmosphère." Seule une poignée d'escorteurs du Chaos parvint à s'échapper et le Deathbane fut poursuivi jusqu'aux abords du système par la flotte impériale.



DES ALLIÉS INATTENDUS

Orar ne fut pas le seul théâtre où les forces du Chaos subirent un revers lors des premières phases du conflit. En une autre occasion, une petite force de renégats composée de plusieurs escorteurs de classe Iconoclast et Infidel, partie mener un raid sur Denerair dans l'Amas du Cyclope, tomba sur une importante bande de pirates orks en maraude dans la région. Les transmissions entre les vaisseaux du Chaos furent interceptées, ce qui permit de se faire une idée de ce qui se produisit alors. Employant leur tactique habituelle consistant à se cacher à l'abri d'un champ d'astéroïdes, les orks fondirent soudainement sur la flotte du Chaos. Dans l'impossibilité d'exploiter leur mobilité supérieure dans le champ d'astéroïdes, de gaz et de nuages de poussière, les vaisseaux du Chaos furent assaillis sans relâche par les orks, de sorte qu'aucun d'entre eux n'en réchappa. Lorsqu'il fut mis au courant de ces événements, le Seigneur Amiral Ravensburg prononça ces paroles : "S'il n'était pas un de ces damnés peaux-vertes, je ferais de leur commandant un Amiral !", qu'il nia avoir proférées ultérieurement. Des tels faits furent néanmoins rares, d'autant que les orks montrèrent

par la suite tout autant d'enthousiasme à harceler les flottes impériales.



BATAILLE POUR LA FORTERESSE IV

Les attaques initiales des forces d'invasion prirent en priorité pour cible des forges de l'Adeptus Mechanicus ou des bases navales. Sur les dix-sept du Secteur Gothique, six avaient été construites sur les fondations de Forteresses Noires, comme le relate le Liber Monumenta:

"L'architecture des édifices appelés les Forteresses Noires reste incompréhensible. Toutes les analyses concernant les matériaux qui les constituent ainsi que leurs méthodes de construction se sont révélées peu concluantes. Les tentatives de datation leur attribuent des âges s'étalant entre dix-sept mille et trois cents mille ans. Les Forteresses sont demeurées inactives jusqu'à leur découverte à l'aube du second millénaire du règne du divin Empereur. Même avec la majeure partie de leurs systèmes non-opérationnels, elles restent un lieu d'implantation idéal pour une base navale."



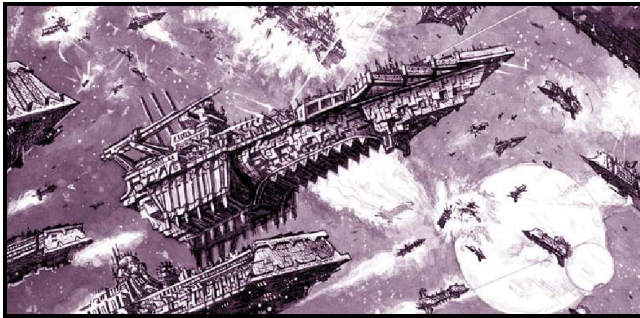
Après des adaptations intensives apportées par l'Adeptus Mechanicus, la construction de tourelles de défense et l'ajout de divers autres systèmes d'armements, le potentiel défensif des Forteresses Noires rivalisait avec ceux des bases de commandement à Port Maw. Le fait qu'elles n'avaient jamais été mises en défaut faisait la fierté de la flotte de guerre Gothique. Mais ceci devait changer dans le système de Rebo, où la Forteresse Noire IV orbitait autour de la cinquième planète. Sans prévenir, une force du Chaos, probablement commandée par Abaddon en personne, attaqua Rebo V. Bien que les vaisseaux impériaux qui s'y trouvaient se défendirent avec férocité, ils furent submergés par l'importante flotte ennemie : pas moins de vingt vaisseaux de ligne, dont deux cuirassés de classe Despoiler, et un grand nombre d'escorteurs assaillirent les défenseurs pour s'en prendre à la Forteresse même. La bataille fut courte et sanglante, au moment même où la flotte du Chaos arrivait à portée, les accumulateurs d'énergie de la Forteresse perdirent toute leur puissance, ce qui empêcha l'équipage d'ouvrir le feu et de déployer les boucliers de protection des ponts d'appareillage. La totalité de la base se trouva donc sans

défenses, et peu après que le chef Astropathe en eut projeté la nouvelle à travers le Warp, la Forteresse Noire IV tomba aux mains des assaillants. Aucun autre message ne fut envoyé depuis Rebo, et il fut déduit qu'il n'y restait aucun survivant. Ce fut le premier coup dur d'une série qui frappa l'Imperium à l'aube de cette guerre sanglante.



LA MORT DE SAVAVEN

Alors qu'Abaddon menait l'assaut contre Rebo, un autre désastre vint empirer la situation des défenseurs loyaux du Secteur Gothique. Sur Savaven, un monde-cardinal appartenant à l'Éclésiarchie, la petite flotte de défense ne fut pas en mesure d'empêcher l'assaut de la planète par un nouveau vaisseau particulièrement redoutable, surnommé le Tueur de Planètes : une barge monolithique hérissée de batteries de canons, de pièces d'artillerie et de tubes lance-torpilles. Les défenseurs n'eurent d'autre choix que de se replier devant tant de puissance, et le Tueur de Planètes se plaça en orbite autour de Savaven.



Jeremiah Soldagen, commandant des forces de défense orbitales, décrit en ces termes les événements qui s'ensuivirent :

“A l'intérieur de la cavité centrale (du Tueur de Planètes), nous avons détecté une importante source d'énergie, qui se manifestait entre autres par des crépitements le long de plusieurs conducteurs sur la coque. Dans une explosion qui aveugla nos scanners, il ouvrit soudain le feu. Le rayon persista pendant près d'une demi-heure, seul l'Empereur sait comment ils avaient pu stocker autant d'énergie. Nous essayâmes d'entrer en contact avec les survivants de la planète pour savoir ce qu'il se passait sur la surface. Le rayon se frayait un chemin à travers l'écorce de la planète, et lorsqu'il cessa enfin, du magma surgit du trou de la taille d'un continent, ce qui sonna le glas de Savaven. Les mers se mirent à bouillir et à s'évaporer, les calottes glaciaires fondirent et se déversèrent sur les populations. L'énergie délivrée fut telle que la planète fut déviée de son orbite. Je pense qu'à ce stade, plus aucun habitant n'était encore en vie, et si ce fut le cas, ils ne le restèrent pas longtemps. Tel un fruit mûr éclatant dans le poing, Savaven implosa avant de se disperser en une myriade de fragments. A présent, il n'en reste plus qu'un champ d'astéroïdes si dense qu'il est impossible de le traverser. Quatorze milliards d'être humains vivaient sur Savaven, quatorze milliards de morts en une heure.”

Suite à ces événements, Soldagen et les autres survivants présentèrent de graves traumatismes mentaux et finirent par se suicider collectivement. La destruction de Savaven dégrada le moral des forces impériales. Tout le monde connaissait l'existence de l'Exterminatus avec son lot de torpilles à fusion et de bombes bactériologiques, mais l'idée que l'ennemi était capable de détruire des planètes, et pas seulement la vie qu'elles abritaient, fut particulièrement horribile. Tandis que la flotte impériale digérait cette nouvelle, l'Inquisiteur Horst se demandait si cette puissance était liée à la possession de la Main des Ténèbres et de l'Œil de la Nuit



LES ELDARS S'EN MÊLENT

Le Seigneur Amiral Ravensburg, commandant de la flotte de guerre du Secteur Gothique, eut constamment à gérer la présence d'eldars dans son secteur. Ceux-ci effectuaient des raids depuis leurs repaires dans la nébuleuse Graildark, et on pense même qu'un vaisseau-monde se trouvait dans le Secteur Gothique à cette époque, mais ce point ne put être confirmé car le vaisseau ne fut jamais localisé. Parmi les pirates infestant l'Imperium, une force appelée les Exécuteurs se montra de plus en plus active alors que la Guerre Gothique progressait, le nombre de leurs raids passant de trois en 143.M41 à huit en 147.M41. Incapable de poursuivre jusqu'à leur base les rapides vaisseaux eldars, soupçonnés d'être plus ou moins en relation avec le mystérieux vaisseau-monde, Ravensburg ne put pas faire grand-chose si ce n'est s'en remettre au talent de ses commandants pour réagir au mieux à cette menace.

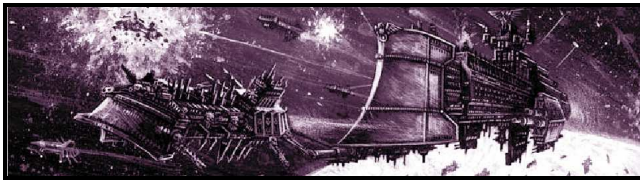


LES LOUPS SE RASSEMBLENT

Les eldars ne furent pas les seuls à s'en prendre aux vaisseaux de transport marchands de l'Imperium. Des bandes de pirates humains, des renégats venus de l'Œil de la Terreur, et même les vaisseaux d'une autre race extraterrestre augmentèrent également la fréquence de leurs attaques. Surnommés les Meutes de Loups par les officiers de la flotte chargés de les pourchasser, ces petits groupes de vaisseaux s'en prenaient aux convois de toutes sortes. L'Amiral Koburn, de la Seconde Flotte de Croiseurs, décrit ces événements avec amertume :

“En bataille rangée, les pirates n'auraient aucune chance contre notre puissance de feu, mais ils sont rusés et ne se risquent jamais à des tels conflits. Les Meutes harcèlent nos convois, capturant un vaisseau de transport par ici, un vaisseau marchand par là. Leur tactique favorite est de se dissimuler dans les champs d'astéroïdes ou d'opérer à partir de lunes désertes, où ils sont pratiquement impossibles à détecter et encore plus difficiles à battre. J'ai même entendu parler d'une Meute ayant élu domicile dans la haute atmosphère d'une géante gazeuse du système de Fullarn. Chaque mois apporte son lot de rapports concernant leurs attaques,

mais nous ne pouvons nous permettre de retirer davantage de vaisseaux des affrontements principaux pour protéger les convois. ”



Les forces impériales eurent donc à faire face à deux ennemis en même temps : la flotte du Chaos et les pirates. Partout, elles furent sur la défensive, obligées de protéger monde après monde, système après système. Les pertes s'accumulèrent tandis que les chantiers navals étaient plus que jamais en manque d'approvisionnements et de main d'œuvre. Une ombre s'étendit sur le Secteur Gothique, et il sembla que jamais plus la lumière n'y reviendrait.



144.M41–

LES FORTERESSES NOIRES

L'Imperium se trouva assailli par de nombreuses flottes du Chaos commandées par des Seigneurs de Guerre (entre huit et vingt selon les estimations), chacune se trouvant opposée à un groupe de combat mis sur pied à la hâte par le Seigneur Amiral Ravensburg. Une en particulier, commandée par Abaddon, se distingua comme la plus dangereuse de toutes.



LA STATION LUKITAR

Devant la menace du Tueur de Planètes, nombreux furent les mondes impériaux à se rendre sans combattre. Les uns après les autres, les sous-secteurs échappèrent au contrôle impérial, ce qui impliqua la perte de nouveaux chantiers navals et d'autres stations orbitales. Tandis que l'Imperium faisait face à des difficultés croissantes pour réparer ses vaisseaux, en construire de nouveaux devint de plus en plus improbable. Grâce à leurs attaques surprise, les forces du Chaos avaient presque gagné la guerre avant même qu'elle n'ait commencé. Cependant, la Flotte Impériale entrevit une lueur d'espoir. Sur une lune en orbite autour d'une géante, gazeuse du système de Lukitar, se trouvaient des installations de l'Adeptus Mechanicus. Les Techno-Prêtres y effectuaient des recherches destinées à obtenir des systèmes d'armement plus performants, de meilleurs moteurs et des générateurs de boucliers plus efficaces. Quelques vaisseaux impériaux furent dotés de systèmes améliorés, mais les résultats ne se révélèrent pas satisfaisants. La capacité en énergie de tout vaisseau restait limitée, et si on augmentait sa puissance de feu, ses systèmes de communication en subissaient les conséquences, ou encore, si les moteurs étaient poussés à leur maximum, les générateurs de

boucliers se trouvaient dépourvus d'énergie. Mais les recherches continuèrent, chaque nouvelle tentative se révélant légèrement plus probante que la précédente. Mais ce fut alors que les vaisseaux d'Abaddon apparurent. Le Contre-Amiral Vandez, à la tête de l'escadron Rouge 202 constitué de quatre frégates de classe Sword, fit partie des premières forces impériales à établir un contact visuel avec Abaddon depuis son attaque contre la Forteresse IV.

2ème quart, 19ème jour d'Aphrodae, système de Lukitar. Les rapports de la station d'observation sont corrects. Nos assaillants disposent d'une réserve d'énergie d'une magnitude inimaginable. L'équipage redoute l'apparition du Tueur de Planètes, mais la dernière fois qu'il a été vu, c'était à Saviour, à soixante-cinq années-lumière d'ici. 9ème quart, 19ème jour d'Aphrodae, système de Lukitar. Je n'en crois pas mes yeux ! Plusieurs vaisseaux de ligne renégats accompagnés de dizaines d'escorteurs se dirigent droit sur nous. Et il y a une Forteresse Noire avec eux ! Elle semble différente, presque vivante. Nous avons repéré plusieurs armes qui ne sont pas de facture impériale. Comment ont-ils pu réveiller la bête ? Par le sang de l'Empereur, ils commencent à accumuler de l'énergie pour ouvrir le feu, même à cette distance ! 3ème quart, 1er jour de Sanacleus, Immaterium. Nous avons abandonné ce qu'il reste de la station de Lukitar. La Forteresse Noire s'est révélée pratiquement invulnérable à l'armement des rares vaisseaux étant parvenus à s'en rapprocher. Elle dispose d'armes telles que je n'en avais jamais vues, même chez les pirates eldars ou les raiders Fra'al de Bhein Morr. Elle a vaporisé la station de Lukitar en quelques minutes. Brinaga ne se trouve qu'à sept années-lumières d'ici, et nous nous y rendons afin de les prévenir de l'attaque, car je pense que les renégats vont tenter de s'emparer d'une autre Forteresse Noire.

Malgré l'avertissement de Vandez, seul un petit nombre de vaisseaux avait été affecté à la défense de la Forteresse Noire VI. Comme cela avait été le cas lors de la capture de la première Forteresse, les forces du Chaos disposaient du moyen de la contrôler à distance, neutralisant ses générateurs d'énergie et la transformant en un lieu sans défense pour les dizaines de milliers de membres d'équipage à son bord. Quatre mois après l'attaque menée contre Lukitar, le système de Brinaga tomba entre les mains d'Abaddon.



UNE PUISSANCE INCOMMENSURABLE

Alors qu'il se démenait avec les problèmes militaires et logistiques auxquels était confronté son secteur isolé, le Seigneur Amiral Ravensburg reçut la visite de l'Inquisiteur Horst. Leur conversation ne fut pas enregistrée, mais le vieil Inquisiteur parla à Ravensburg de la Main des Ténèbres et de l'Œil de la Nuit. C'est ainsi que naquit le projet de reprendre les Forteresses Noires par des moyens détournés plutôt que par un assaut frontal. Mais avant que cette décision ne pût être mise en œuvre, la nouvelle leur parvint d'un autre assaut, mené par la flotte d'Abaddon contre la Forteresse Noire I dans le

système de Fularis. L'enregistreur du Lieutenant Elijah Borgia du Vindicative fut retrouvé dans la coque calcinée du vaisseau flottant à la dérive.

“ La flotte d'Abaddon attaque l'autre face de Fularis II, ce qui signifie qu'elle va devoir affronter les systèmes de défense orbitaux et planétaires pour arriver jusqu'à la Forteresse Noire. Nous nous étions justement préparés à une telle éventualité et je doute que même avec ses deux Forteresses l'ennemi ait une chance.”



L'optimisme de Borgia fut rapidement pris en défaut: Les deux Forteresses Noires sont à présent stationnaires et séparées d'une vingtaine de milliers de kilomètres. Elles se sont arrêtées à trois cent mille kilomètres de Fularis II, juste hors de portée de nos plates-formes de tir, à l'exception des tubes lance-torpilles. Nous pouvons enregistrer un pic d'énergie entre les deux Forteresses. Le Techno-Prêtre Flavix dit qu'une forme d'échange se produit entre elles. Par l'Empereur, je peux l'apercevoir moi-même à présent, une colonne d'énergie crépitante relie les deux Forteresses. L'intensité continue de s'accroître et le cordon devient de plus en plus visible. Ce damné Astropathe hurle à présent, il parle de quelque chose comme une rupture dans le Warp. Quel mauvais coup sont-ils en train de nous préparer ? Oh mon...”

Un puissant rayon d'énergie frappa Fularis II. Le Vindicative fut heurté de plein fouet, ses boucliers instantanément saturés et sa coque éventrée par l'onde énergétique. L'atmosphère de Fularis II fut vaporisée par l'attaque, et la planète elle-même réduite à l'état de rocher sans vie. La Forteresse Noire I avait également disparu.



144-149.M41 –

LA GUERRE CONTINUE

A travers le Secteur Gothique, les flottes du Chaos et impériale s'affrontèrent pendant plus de cinq ans, et les pertes dans chaque camp se comptèrent en millions. Des planètes furent envahies puis reconquises, des flottes entières tombèrent dans des embuscades, des bases se trouvèrent assaillies tandis que le secteur restait désespérément coupé de toute aide extérieure.



LA BATAILLE DANS LES ÉTOILES

Depuis le fin fond de la constellation du Requin jusqu'à l'Amas du Cyclope, les forces impériales menèrent un combat désespéré pour contenir les flottes du Chaos qui assaillaient le Secteur Gothique. Dans certaines régions, les troupes de l'Empereur furent renversées par la férocité des envahisseurs, tandis que dans d'autres, bénéficiant des talents d'un commandant expérimenté, elles furent en mesure de les repousser. Il est impossible de retracer exactement les évolutions des combats, d'autant que de nombreux mondes changèrent de mains plusieurs fois. Au cours de l'année 147.M41, le sous-secteur de Lysades fut presque entièrement submergé et une dizaine de systèmes environnant Port Maw tombèrent sous le contrôle des forces du Chaos. Par contre, dans l'Amas du Cyclope, les orks opposèrent au Chaos une vive résistance, ce qui permit aux flottes impériales de lancer plusieurs contre-attaques depuis les bases-relais du Détroit de Quinox et de repousser les envahisseurs. Tandis que les flottes impériale et renégate s'affrontaient, les attaques des pirates orks, eldars et humains profitant de la situation se firent de plus en plus fréquentes. De nombreux convois furent capturés et des cités se trouvèrent harcelées par des raids incessants. Les transporteurs qui parvenaient à échapper aux pirates voyaient parfois leur système de destination assailli par des forces ennemies, empêchant tout vaisseau d'y pénétrer afin d'établir l'embargo contre les planètes assiégées. Sur le monde de Stranivar, trois cités-ruches abritant plus de cent milliards d'âmes connurent de sanglantes émeutes dues au rationnement d'eau potable. En l'absence d'approvisionnement extérieur, les centres de recyclage de la planète furent dans l'incapacité de subvenir aux besoins de la population dont les quatre cinquièmes périrent de déshydratation avant qu'un convoi ne parvienne à déjouer le blocus. Les chantiers navals furent également privés d'approvisionnement et les vaisseaux qui y furent envoyés repartirent souvent prendre part aux combats avec des réparations de fortune et des réserves munitions à moitié vides.

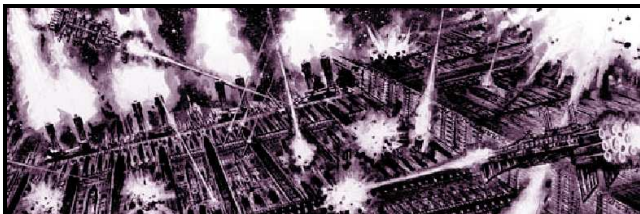


LE REFUGE DES PIRATES

Tout en luttant contre les flottes du Chaos, les forces impériales commandées par le Seigneur Amiral

Ravensburg obtinrent des résultats significatifs contre un autre ennemi. Une confédération rassemblant une vingtaine de bandes de pirates sévissait dans le Déroit de Quinox. Composée de plus de cinquante escorteurs, d'un croiseur de classe Gothic capturé et de deux autres croiseurs de classe Lunar récupérés, elle constituait une sérieuse menace pour les voyages spatiaux du sous-secteur. N'ayant pas la possibilité de se consacrer à ce problème en raison de la question prioritaire que représentait l'incursion des forces du Chaos, Ravensburg confia la responsabilité des opérations à l'Amiral Mourndark, avec pour ordre de prendre toutes les mesures nécessaires. Mourndark réquisitionna plusieurs vaisseaux de ligne issus de différents groupes de combat, dont le Sword of Orion, le Havok, l'Uziel, le Fortitude et le redoutable Cypra Probatii. Il prit aussi sous son commandement le vingt-quatrième escadron de destroyers (les Widowmakers), accompagné du premier échelon de frégates (les Eagle Claws) ainsi que de la flotte de patrouille Anvil 206 également constituée de frégates de classe Sword. Il utilisa un convoi de vaisseaux de transport vides afin de tromper les pirates qui se jetèrent dans son piège, et lorsque sa flotte contre-attaqua, il donna l'ordre de laisser s'enfuir au moins un des vaisseaux ennemis. En effet, avec l'aide du Maître Navigateur Absalom Draal, Mourndark put suivre les pirates jusqu'à leur repaire dans le système de Barnarus Costa. Confiant en la sécurité de leur refuge, ceux-ci n'avaient prévu qu'un faible dispositif de défense, aussi furent-ils totalement pris au dépourvu par l'attaque impériale, comme le consigna Mourndark dans son rapport :

“Nous leur sommes tombés dessus comme le loup fond sur l'agneau. Ils ont tenté de s'enfuir et d'abandonner leur havre, mais mes escorteurs les attendaient. Le Cypra Probatii lui-même ajouta quinze noms à son tableau de chasse et les pertes totales ennemies s'élevèrent à plus de trente vaisseaux. Beaucoup se réfugièrent sur la surface de Barbarus III, pensant se mettre hors de portée de nos canons, mais ils se trompèrent lourdement. A l'aide de torpilles à plasma modifiées par le Magos Urilun de l'Adeptus Mechanicus, nous avons bombardé la planète quasi-déserte et scellé leur destin. Seuls trois de leurs vaisseaux en réchappèrent et vinrent demander grâce. Nos canons leur démontrèrent la mansuétude de l'Empereur.”



Ainsi, avec la majeure partie des pirates éliminée en une seule attaque, Ravensburg put consacrer la totalité de ses forces à contrer la menace du Chaos.



150-151.M41 – L'IMPERIUM RÉAGIT

Lors des sept premières années de la Guerre Gothique, les forces de l'Imperium s'étaient contentées d'organiser la défense du secteur sur un front étendu. Mais à partir de 151.M41, le Seigneur Amiral Ravensburg décida qu'il était temps de passer à l'attaque et de reconquérir ce qui avait été perdu.



LA BATAILLE DE GETHSEMANE

Ravensburg savait que les vaisseaux du Chaos étaient les plus nombreux, mais qu'ils étaient également divisés en de nombreuses petites flottes, c'est pourquoi il avait l'espoir d'en venir à bout en les affrontant séparément avec la totalité de son armada. C'était un pari très risqué, car rassembler les différentes flottes signifiait l'affaiblissement des escortes de convois, des patrouilles et des escadrons assignés à la chasse des pirates. Ravensburg expliqua les raisons de son choix dans une lettre adressée à l'Inquisiteur Horst :

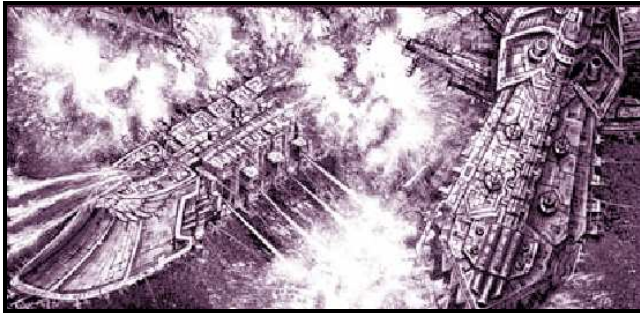
“En ces temps difficiles, la situation exige que nous prenions l'initiative. Si nous n'agissons pas fermement et avec la confiance de l'Empereur, l'ennemi nous aura à l'usure en quelques années et la totalité du secteur tombera entre ses griffes. Une attaque décisive permettrait non seulement d'anéantir des vaisseaux renégats, mais aussi d'annoncer à chacun, ami ou ennemi, que l'Imperium n'a pas l'intention d'abandonner sans combattre.”



Après un certain nombre d'attaques avortées et de faux départs, Ravensburg put saisir sa véritable première chance au courant de l'année 151.M41, lorsque des vaisseaux de reconnaissance rapportèrent qu'une massive flotte du Chaos se dirigeait vers le système de Gethsemane. Ravensburg ordonna alors à la sienne de se rendre au plus vite sur les lieux, prenant lui-même le commandement du Divine Right. Avec dix-sept vaisseaux de ligne (dont deux cuirassés et deux croiseurs de combat) et vingt escorteurs sous sa férule, Ravensburg traqua la flotte ennemie dans le système de Gethsemane. Réalisant leur situation critique, les renégats tentèrent de s'éloigner suffisamment du soleil afin de pouvoir effectuer un saut dans le Warp, mais Ravensburg réagit en envoyant ses vaisseaux les plus rapides sur les talons des fuyards, et une course poursuite d'une semaine s'ensuivit. La suite des événements est relatée dans les mémoires du Capitaine Blythe du Guardian :

“Tandis que nous poursuivions les renégats, nous fûmes prévenus de l'approche imminente d'une autre flotte ennemie. Nous étions tombés dans un piège ! Avec le

renfort d'une douzaine de vaisseaux, les forces du Chaos firent volte- face, ne nous laissant d'autre solution que de tenter de nous extirper de ce guêpier. Ce faisant, nous perdîmes trois destroyers et quatre frégates dans une série de petites escarmouches. Les pertes ennemies s'élevèrent à au moins cinq escorteurs et peut-être le double ou plus. Ayant mis tous nos œufs dans le même panier sous le commandement de Ravensburg, nous ne pouvions pas prendre de risque et la fuite fut la seule solution. Le chasseur était devenu la proie !"



Blythe rapprocha son groupe de combat du corps principal de la flotte de Ravensburg, mais même avec ses nombreux vaisseaux de ligne, celle-ci était nettement surclassée en puissance de feu. Pendant trois jours, les deux armadas se contournèrent et s'esquivèrent à travers le système, aucun commandant n'osant s'exposer aux canons des vaisseaux ennemis dont il ne connaissait pas la position exacte. Trois semaines après être arrivées dans le système, les deux flottes finirent par s'affronter. Six frégates de classe Firestorm parvinrent à localiser les forces du Chaos aux abords de Gethsemane II, utilisant la couverture de tempêtes de poussière pour éviter d'être elles- mêmes détectées. Saisissant l'opportunité au vol, le Seigneur Amiral lança la totalité de sa flotte à l'attaque. Ses destroyers Cobra tirèrent plusieurs salves de torpilles à très longue portée n'ayant que peu de chance d'infliger des dommages mais qui forcèrent l'ennemi à mettre le cap en direction de la flotte impériale. Le Lieutenant Martyrn, embarqué à bord du Divine Right, relata ainsi les événements :

"Contraints à un engagement frontal avec notre flotte, les renégats n'eurent pas le dessus lors de l'ouverture des hostilités. Nos torpilles fusèrent dans leur direction, certaines manquant leur cible mais d'autres faisant mouche en déclenchant d'énormes explosions. Nous étions protégés par nos boucliers frontaux et nos proues blindées, et leur riposte causa peut de dommages. Nos escorteurs manœuvrèrent afin de forcer les renégats à rester groupés, et au moment où nous traversions leurs lignes, Ravensburg ordonna le feu à volonté. Le vaisseau fut secoué de fond en comble lorsque nous fîmes feu simultanément avec nos plus puissantes armes. A cette distance, il était pratiquement impossible de manquer notre cible "

La flotte impériale percuta celle du Chaos, endommageant quatre vaisseaux de ligne et détruisant onze escorteurs dès les premières phases de l'engagement. Aussi, plutôt que de faire face pour combattre, auquel cas les chances auraient été de son côté étant donné la supériorité de sa

flotte, la Seigneur de Guerre du Chaos préféra ordonner à ses forces de continuer tout droit afin de prendre la fuite.



LA FRAPPE DES EXÉCUTEURS

Tandis que les rapides vaisseaux renégats distançaient leurs poursuivants, il sembla que la flotte du Chaos allait une fois de plus échapper à la justice de l'Empereur. Mais c'est alors qu'un événement inattendu se produisit, comme le relate le Capitaine Drew du Fortitude:

"Ils attaquèrent sans prévenir. Les écrans de contrôle étaient tous silencieux, et la seconde suivante, ils annonçaient l'arrivée d'une véritable armada de vaisseaux eldars en face de celle du chaos. Lorsque nous reconnûmes sur leurs vaisseaux les couleurs des Exécuteurs, nous craignîmes pour nos vies, mais tandis que nous nous préparions à faire face à cette nouvelle menace, nous craintes se dissipèrent pour céder la place à l'allégresse : les eldars attaquaient l'ennemi, pas nous!

Je me souviens des cris de joie à travers la passerelle lorsqu'un tir d'artillerie traversa la coque d'un des vaisseaux renégats, faisant exploser dans une gerbe de débris et de flammes ses batteries d'armes supérieures."

Prise entre deux feux, la flotte du Chaos fut annihilée, même si une dizaine de vaisseaux de l'Empereur furent endommagés ou détruits pendant les affrontements. On ne saura certainement jamais pourquoi les eldars combattirent aux côtés des forces impériales, mais on suppose néanmoins qu'ayant appris la capture des Forteresses Noires par Abaddon, ils conclurent que leur seul espoir de survie résidait dans cette alliance.



LE VENT TOURNE

La nouvelle de la grande victoire de Ravensburg à la Bataille de Gethsemane se répandit à travers sa flotte, mais d'autres événements prometteurs s'annonçaient. Au cours des derniers mois de l'année 151.M41, les tempêtes Warp, qui jusqu'alors avaient isolé le Secteur Gothique, commencèrent à se calmer et de nombreux vaisseaux des flottes voisines offrirent leur soutien. Des barges de combat et des croiseurs d'attaque de plusieurs chapitres Space Marines vinrent également proposer l'assistance de leurs troupes d'élite. Les solides défenses impériales avaient souffert, mais elles étaient parvenues à empêcher la flotte du Chaos d'obtenir une victoire rapide. A présent, avec l'aide des eldars et le soutien des vaisseaux des secteurs limitrophes, les forces de l'Empereur pouvaient lancer la contre-offensive.



LA DESTRUCTION DE TARANTIS

Tout comme Ravensburg n'était pas homme à connaître la défaite, il sembla qu'Abaddon n'était pas du genre à céder

ce qu'il avait si durement conquis. Avec deux, et peut-être même trois Forteresses Noires sous son commandement, il représentait la plus grande menace pour les mondes impériaux du Secteur Gothique. Mais la véritable étendue du danger ne fut vraiment réalisée qu'à l'issue de l'attaque du système de Tarantis. Situé aux abords du Secteur Gothique, ce système servait de relais aux vaisseaux entrant ou quittant le secteur voisin de Tamahl. C'est donc dans le but d'endiguer le flot des renforts qu'Abaddon frappa cette région. Le gros de sa flotte, accompagnée par les trois Forteresses Noires capturées, fondit sur les quelques vaisseaux impériaux se trouvant à proximité du lieu où elle émergea du Warp, avant de se rapprocher rapidement du système dont elle submergea les défenses afin de permettre aux Forteresses de se rapprocher. Des millions de membres de la flotte et de soldats impériaux périrent, des planètes furent détruites et un nombre incalculable d'innocents tués avant que les deux puissantes armadas ne se rencontrent finalement, mais ce qui se produisit ensuite éclipsa complètement les conséquences de ce conflit. Combinant leur puissance, les Forteresses délivrèrent une massive onde énergétique contre le soleil de Tarantis. Une fois son objectif atteint, la flotte du Chaos manœuvra pour se replier et s'enfuit une fois de plus dans le Warp.



Pendant un mois entier, le soleil de Tarantis bouillonna, sa surface parcourue de tempêtes gigantesques tandis que son diamètre en expansion engouffrait les deux planètes les plus proches. Tous ceux qui le purent fuirent le système, mais évacuer les populations des trois planètes restantes était de l'ordre de l'impossible. Quatre semaines après l'attaque, le soleil de Tarantis se transforma en supernova, détruisant tout sur plusieurs milliards de kilomètres à la ronde. Le système solaire de Tarantis n'était plus, et Abaddon avait démontré qu'il avait les moyens d'apporter la destruction où il le désirait.



LE PIÈGE SE REFERME

Ravensburg était intimement persuadé qu'Abaddon allait tenter de s'emparer des trois dernières Forteresses Noires, mais il ne savait pas laquelle serait attaquée en premier. La chasse se poursuivit pendant six mois, les vaisseaux impériaux et eldars patrouillant à travers des systèmes oubliés depuis longtemps dans l'espoir de trouver le Seigneur de Guerre et ses armes de destruction. Finalement, les eldars finirent par localiser la flotte d'Abaddon à Lysades et purent même la suivre à travers le Warp grâce à leur technologie sophistiquée. Il

fut possible de déduire de sa course que la flotte du Chaos se préparait à attaquer Schindlegeist, où se trouvait la Forteresse Noire V. Laissant seulement quelques vaisseaux s'occuper des autres flottes du Chaos, Ravensburg et les eldars rejoignirent Schindlegeist au plus vite. Se servant d'antiques portails Warp que leur révélèrent les eldars, les forces impériales traversèrent le secteur et parvinrent à rejoindre leur destination cinq jours avant l'arrivée prévue des renégats. Disposant d'un flot constant d'informations concernant les faits et gestes de la flotte d'Abaddon, les forces impériales et eldars purent se préparer correctement. En infériorité numérique et pris par surprise, les capitaines des vaisseaux renégats n'eurent d'autre choix que de se battre jusqu'à la mort. Pendant trois jours, les deux puissantes flottes s'affrontèrent, s'infligeant mutuellement des pertes désastreuses. Malgré leur férocité, les forces du Chaos ne purent venir à bout de la coalition adverse, et au terme du troisième jour, Abaddon tenta une percée avec ses Forteresses Noires pour se rapprocher du soleil. Bien qu'il savait qu'il ne pourrait pas grand-chose contre de tels béhémotes, Ravensburg ordonna à tous les vaisseaux disponibles de les intercepter. Seul le Flame of Purity était suffisamment proche pour attaquer, mais comme prévu les armes du croiseur n'eurent pas grand effet. Les Forteresses commencèrent à accumuler leur énergie afin de lancer leur attaque cataclysmique. Ne voyant plus qu'une seule solution, le Capitaine Abridal du Flame of Purity ordonna de concentrer toute l'énergie du vaisseau dans les boucliers et le dirigea jusqu'au point d'intersection des rayons convergents des Forteresses. Le vaisseau fut instantanément pulvérisé, mais comme l'avait espéré Abridal, la détonation absorba également l'énergie, et les Forteresses allaient avoir besoin de temps pour emmagasiner à nouveau la puissance nécessaire pour délivrer leur attaque. Par chance, le temps était précisément ce qui faisait défaut à Abaddon.



LA DÉFAITE D'ABADDON

A court d'énergie, les Forteresses se retrouvèrent sans défenses. Après une course poursuite effrénée et un saut dans le Warp dangereusement proche du champ de gravité du soleil, Abaddon parvint tout de même à s'enfuir avec deux des Forteresses. La flotte impériale fondit sur la troisième et fit feu à volonté, mais sans grand résultat. Finalement, deux croiseurs d'attaque du chapitre Space Marine des Angels of Redemption ainsi que les barges d'assaut du Divine Right abordèrent la Forteresse esseulée afin de tenter de la reconquérir. L'Enseigne de Vaisseau Goldwyn, qui faisait partie des forces d'abordage de la flotte impériale, fit à son retour le rapport suivant:

"Nous fûmes surpris de ne trouver personne à l'intérieur de la Forteresse. Nous ne rencontrâmes aucune forme d'opposition, et à mesure que nous progressions, je ne reconnaissais rien de la base où je m'étais entraîné. Les parois elles-mêmes émettaient des pulsations, et leur surface était devenue une sorte de matière noire et veinée, contrastant fortement avec les corridors peints en

blanc immaculé qui avaient été mon foyer six ans auparavant. Il n'y avait plus aucune trace des modifications effectuées par les Techno-Prêtres, comme si leur passage avait été complètement effacé. Nous étions à bord depuis plus d'une heure lorsque soudain un son perçant se fit entendre et les parois commencèrent à se colorer. Nous fûmes pris de panique et entamâmes la retraite en direction des Sharks (les appareils de débarquement). Nous évacuâmes juste à temps, car l'instant d'après notre départ, la Forteresse commença à imploser, se brisant lentement en des milliers de fragments. Nous aurions dû nous réjouir à cette vue, mais bien que je ne puisse dire pourquoi, je fus empli de tristesse, envahi par le sentiment que quelque chose de merveilleux venait de disparaître."



Au moment même où la Forteresse reconquise explosa, les autres, disséminées dans le Secteur Gothique, en firent de même. Personne ne sait si celles qui étaient restées sous le contrôle d'Abaddon subirent le même sort. Comment et pourquoi les Forteresses Noires furent détruites reste un mystère, mais l'Inquisiteur Horst s'adressa à Ravensburg en ces termes :

"Qui peut dire ce qu'Abaddon aurait fait s'il était parvenu à s'emparer des six? Il est des choses trop dangereuses pour que leur existence soit tolérée, et quelqu'un ou quelque chose décida que les Forteresses Noires entraient dans cette catégorie..."



152-160.M41 – LE RETOUR DE L'ORDRE

Après le départ d'Abaddon, l'attention des forces impériales se retourna contre les autres flottes du Chaos, d'autant que l'accalmie dans les tempêtes Warp permit à de nombreux renforts d'affluer dans le Secteur Gothique.



SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

La plupart des Seigneurs de Guerre du Chaos suivirent l'exemple d'Abaddon et s'enfuirent dans l'Œil de la Terreur pour digérer leur défaite jusqu'à ce qu'une nouvelle opportunité se présente. Quatre groupes de combat impériaux, chacun consistant en plusieurs dizaines de vaisseaux de ligne et d'escorteurs, détruisirent systématiquement tous les renégats qu'ils trouvèrent sur leur chemin. Dans le sous-secteur de Port Maw, un conflit titanesque entre le groupe de combat de l'Amiral Storn et

la flotte de guerre d'Heinrich Bale s'étendit sur près de deux années, alors que les vaisseaux du Chaos fuyaient de système en système, ne se retournant pour attaquer que lorsque les circonstances leur étaient favorables.



La bataille pour le Déroit de Quinox coûta encore de nombreuses vies, plusieurs vaisseaux du Chaos profitant d'amas de débris pour fondre sur les escorteurs et les croiseurs lancés à leurs trousses.



LE MAL EST ENDIGUÉ

Même si les batailles spatiales touchaient à leur fin, il fallut plus de huit ans pour reconquérir les mondes perdus. Beaucoup d'entre eux avaient été dévastés, leurs populations réduites en esclavage ou sacrifiées au nom des Dieux Sombres. Lentement mais sûrement, la Garde Impériale purgea ces planètes de l'emprise du Chaos. Les missionnaires et les confesseurs de l'Éclésiarchie entreprirent de restaurer la foi en l'Empereur et l'Inquisition s'occupa de ceux qui avaient comploté avec les serviteurs des Dieux Sombres. Mais la purge ne put être totale, et il reste encore aujourd'hui des mondes dans la nébuleuse Graildark attendant que les flottes de l'Empereur viennent les libérer. Des vaisseaux du Chaos sont toujours éparpillés dans le secteur, et deux ou trois flottes entières continuent même d'écumer les régions de la constellation du Requin et de l'Amas du Cyclope, attendant le moment opportun pour lancer une nouvelle offensive.



LES MEUTES S'ÉPARPILLENT

Toujours plus de vaisseaux du Chaos ayant été détruits ou mis en fuite vers l'Œil de la Terreur, Ravensburg affecta deux de ses plus importants groupes de combat à la traque des pirates dont les forces n'avaient cessé de croître pendant le conflit. Leurs bandes furent pourchassées les unes après les autres, et n'eurent d'autre choix que de fuir pour se réfugier dans des systèmes solaires oubliés ou des champs d'astéroïdes non répertoriés. Les orks de l'Amas du Cyclope firent l'objet d'une campagne d'extermination et furent peu à peu chassés des mondes qu'ils avaient asservis. Vingt années de guerre ont laissé de profondes cicatrices dans le Secteur Gothique, et il faudra des siècles de labeur et de persévérance pour soigner les blessures, tant matérielles que spirituelles, infligées par Abaddon et ses sbires.



LES LAURIERS DE LA VICTOIRE

Pour la Flotte Impériale et celle du Secteur Gothique en particulier, les pertes s'avérèrent extrêmement élevées, que ce fut en vies humaines ou en vaisseaux. De lourds sacrifices avaient été consentis, et de grands héros avaient vu le jour. Mais grâce à la détermination, au courage et à la loyauté de chaque soldat, la guerre avait été gagnée. Les Hauts Seigneurs de Terra félicitèrent la totalité de la flotte du secteur pour son efficacité, et le nom de chaque soldat qui prit part à la guerre, depuis celui du Seigneur Amiral Ravensburg jusqu'à celui du dernier mousse de la plus modeste des flottes marchandes, fut gravé sur un monolithe haut comme dix hommes spécialement construit pour l'occasion dans le Hall des Héros au sein du Palais Impérial. L'Inquisiteur Horst poursuivit sa tâche et on dit même qu'il passa le reste de

ses jours à traquer Abaddon, cherchant à savoir ce qu'il était advenu des Forteresses Noires. Nul ne sait s'il réussit dans sa quête, car personne ne le revit après la fin de la Guerre Gothique. Le Secteur Gothique avait traversé une période bien sombre et avait survécu. Il était temps pour les courageux défenseurs de l'Imperium de retourner à leurs activités habituelles : pourchasser les pirates eldars et les contrebandiers, rechercher constamment toute trace d'une nouvelle incursion du Chaos, mater les rébellions d'hérétiques, ainsi que des milliers d'autres tâches pour lesquelles l'Humanité doit à la Flotte Impériale sa gratitude éternelle.

Textes tirés de BattleFleet Gothic



« En tout temps et dans toutes les situations, L'Empereur attend de vous que vous gardiez en mémoire et respectiez la tradition de hauts fait de Sa Glorieuse et Honorable Flotte »

Ligne d'ouverture des Articles de guerre de la Flotte Impériale



CHAPITRE II

LES MACHINES DE GUERRE



LES LÉGIONS TITANIQUES

“Comme elle est faite à l'image d'un dieu, cette antique machine, le seigneur de sa race ! Ses poings redoutables, aussi imposants que deux tours, semblent promettre un bien funeste destin aux ennemis de l'Humanité. Il veille sur nous alors que la bataille commence, et nous marchons dans ses pas pour livrer bataille, et vaincre.”

LA LEGIO TITANICA

Mars a connu de longs siècles d'isolation alors que l'anarchie déchirait la Terre. Lorsque l'Empereur réintégra Mars dans l'Imperium unifié, la société martienne avait évolué d'une manière assez différente de celle de la Terre. L'une des principales différences étaient le développement d'immenses machines de combat connues sous le nom de Titans. Ces gigantesques constructions guerrières étaient différentes de tout ce que l'on avait vu sur la Terre. C'étaient d'immenses machines aux formes humanoïdes alimentées par des réacteurs à fission et hérissées de canons monstrueux. Sur un monde aussi accidenté que Mars, les titans pouvaient facilement avancer sur les terrains hostiles, là où la plupart des troupes se seraient trouvées piégées dans les fondrières de déchets toxiques et la poussière étouffante des déserts martiens.

Un titan est un gigantesque véhicule terrestre mu grâce à une technologie avancée. Sa carapace blindée est capable d'endurer de sérieux dommages et son armement est capable de raser des cites entières. Les légions titaniques constituent l'une des armes les plus efficaces de l'arsenal impérial. Dans chaque titan, un équipage d'une douzaine ou même parfois d'une centaine d'hommes parfaitement entraînés accomplit son devoir, propulsant, alimentant et entretenant la titanesque machine, préparant ses armes dévastatrices et la pilotant sur le champ de bataille.

La construction d'un titan dure de nombreuses années. Chacune de ces machines représente des siècles de labeur acharné. On dit que les plus vieux et les plus grands des titans recèlent, de par leur ancienneté et leur complexité technologique, une étincelle de la divinité du Dieu Machine. Les Technoprêtres ornent les titans de bannières proclamant leur nature divine. La veille de chaque bataille lors de la Grande Messe du Culte Mechanicus, chaque titan reçoit la sainte onction devant toute la légion. Les noms sacrés des titans sont psalmodiés pendant la lecture du Liber Technicanum. Pour les Technoprêtres, un titan est plus qu'une machine, c'est une incarnation du Dieu Machine, une idole sainte et vénérable, une merveille de la technologie. Servir à bord d'un titan, c'est servir le Dieu Machine, l'une des plus nobles tâches que puisse accomplir un homme.

Lorsque l'Empereur mena la Grande Croisade, les légions de l'Adeptus Titanicus marchèrent aux côtés des Space Marines. Alors que l'Imperium s'étendait, l'Adeptus Mechanicus envahissait de nombreuses planètes en son nom, planètes qu'il colonisait et transformait en mondes-forges. Elles devinrent les bases des légions titaniques à

travers la galaxie, c'est pourquoi les légions titaniques sont aujourd'hui disséminées aux quatre coins de la galaxie où elles défendent les mondes forges de l'Adeptus Mechanicus.

Chaque monde-forge entretient sa légion titanique. Elle sert à sa propre défense et peut être mobilisée pour celle des mondes proches ou être sollicitée pour un conflit plus éloigné.



LES TITANS

Un Titan est un engin de guerre cyclopéen, fruit d'une technologie avancée. Son blindage est capable de résister à des dégâts très importants et son armement peut dévaster des villes entières, il compte parmi les plus puissants de l'arsenal de l'Imperium. Lorsque l'Empereur de l'Humanité déclara la Grande Croisade, les Légions Titaniques de l'Adeptus Mechanicus marchèrent au côté des Space Marines. Alors que l'Imperium s'étendait, l'Adeptus Mechanicus s'appropriait de nombreux mondes et en fit des mondes-forges voués au Dieu-Machine, des planètes qui devinrent les bases des Légions Titaniques à travers la galaxie. Les Titans sont fabriqués sur presque tous les mondes-forges de l'Imperium, la plupart selon un schéma standard aussi appelé “classe”. Par exemple, le Warlord et le Reaver sont deux classes de Titans. Au cours des millénaires, chaque monde-forge a peu à peu modifié ses schémas pour les adapter à ses usines et ses matières premières locales, ainsi un Titan Reaver construit sur Mars sera légèrement différent d'un autre construit sur Lucius, et ainsi de suite.

Chaque Titan suit donc un modèle qui indique en fait de quel monde-forge il provient. Par exemple, un Titan Reaver modèle Lucius aura été construit sur le monde-forge de Lucius. Les Titans peuvent être armés différemment selon leurs modèles : cette combinaison d'armes est appelée “configuration”. Les Titans ont normalement des configurations pouvant être changées facilement. Cela leur permet théoriquement d'avoir un armement adapté aux ennemis qu'il combat, mais c'est dans les faits rarement le cas car les équipages ont tendance à développer une préférence pour certaines armes, qu'ils gardent ensuite tout au long de leurs campagnes.



LES PILOTES

Chaque titan possède un équipage constitué de trois à cinq hommes reliés à la machine par une unité d'impulsion psychique. L'équipage d'un titan est commandé par le princeps. C'est lui qui contrôle les mouvements du titan. Le

princeps n'a qu'à penser qu'il marche, qu'il tire ou qu'il effectue toute aucune action : le système d'impulsion psychique et les muscles synthétiques font le reste, traduisant ses pensées en mouvements de la machine. Il s'occupe également des défenses du titan, décidant de surcharger ou non la génération de boucliers.



La tâche d'un princeps consiste aussi à coordonner les actions des moderati, les membres de l'équipage qui s'occupent des armes. Le princeps dirige la terrifiante puissance de feu du titan, chaque moderatus s'assurant que l'arme dont il est chargé fonctionne correctement et avec précision. Les membres de l'équipage sont protégés dans des bulles est équipées d'écrans de contrôle ou s'inscrivent toutes les données nécessaires, les guides de visée et les vues extérieures. Des contrôles manuels y sont également prévus en cas de défaillance de l'unité d'impulsion psychique.

L'unité d'impulsion psychique relie l'équipage à la machine au niveau le plus intime. Les pensées deviennent les actes du titan : il suffit qu'un membre d'équipage imagine qu'une arme tire ou que le titan bouge pour que les systèmes relaient cet ordre mental. Le titan est véritablement le corps de l'équipage. Des systèmes amortisseurs de retroréaction empêche l'équipage de sentir les dommages infligés à leur machine. Les dysfonctionnements de ces systèmes sont heureusement rares car un équipage non protégé subit de terribles pseudo-blessures et d'horribles souffrances lorsque le titan est endommagé.

Parmi les équipages inexpérimentés, les pertes sont très sévères mais un équipage qui réussit à sortir vivant de ses premiers combats voit son espérance de vie se multiplier par mille. Les équipages de titans deviennent vite fatalistes, légèrement paranoïaques et complètement acharnés contre les ennemis de l'Empereur.



LES ORDRES TITANIQUES

Tous comme les Space Marine possèdent des Chapitres, les légions titaniques possèdent leurs Ordres.

Legio Ignatum (Fire Wasps)

La Legio Ignatum est l'une des plus anciennes légions, dont le monde-forge est Mars elle-même. Cette légion, qui participa à la Grande Croisade, possède encore un certain nombre de titans bénis par l'Empereur en personne au temps de sa vie physique. Plus tard, la légion combattit dans les heures les plus noires de l'Hérésie et assura la défense du palais impérial à un contre cent face aux hordes innombrables d'Horus.

Innombrables sont les récits d'héroïsme et de sacrifices de cette sombre période et les Fire Wasps en ont plus que leur part. Aujourd'hui la Legio Ignatum est la seule légion titanique à avoir l'honneur de monter la garde dans la Salle du Trône d'Or.

Après la levée du siège du palais de l'Empereur, la Legio Ignatum prit part à la plupart des campagnes ayant pour but de traquer et de réprimer l'hérésie. Elle combattit sur Paramar V et dans le système de Tallarn dont les habitants s'efforçaient courageusement de repousser les légions renégates.

De ces longues et sanglantes campagnes, les Princes des Fire Wasps gardent une haine farouche de la Legio Mortis, leur vieille rivale, passée dans le camp du Chaos. C'est la tristement célèbre Legio Mortis qui enfonça les murs du palais impérial, ce sont les éclaireurs des Têtes de Mort qui terrorisèrent et exterminèrent systématiquement les populations de douzaines de ruches à Paramar et à Tallarn. Cette haine brûle vivement dans le cœur des membres de la Legio Ignatum et, un jour, les vieilles dettes devront être payées !

Legio Ordo Sinister

La Legio Ordo Sinister est une légion d'élite. Elle est composée d'une douzaine de titans de classe Empereur sous le commandement du Grand Maître Ferromort. Son but est simple: faire régner la terreur et imposer l'obéissance à ceux qui veulent troubler la Pax Imperium, faire sentir la force de l'acier derrière les paroles de l'Adeptus. Dans cette idée, la légion travaille très souvent en collaboration avec l'Adeptus Arbites, l'Inquisition ou l'Ecclésiarchie., fournissant moyens de transport et puissance de feu à l'infanterie dans nombre de courtes mais violentes campagnes de pacification.

Les interventions "chirurgicales" du grand maître Ferromort sont célèbres pour leur précision et leur exécution parfaite. Un grand soin est pris pour faire des exemples du caractère impersonnel et anonyme de l'efficacité impériale. En "persuadant" des gouverneurs particulièrement turbulents de se soumettre à la volonté impériale, la Legio Ordo Sinister a détruit des centaines de forteresses soi-disant inexpugnables et de palais réputés imprenables. Cette légion est un instrument de précision de l'Imperium.

un sabre bien tranchant, à mi chemin entre le rouleau compresseur d'un bombardement planétaire et le scalpel effilé des opérations des marines de l'Adeptus Astartes.

Legio Destructor

La Legio Destructor est une des plus grandes légions titaniques de tout l'Imperium. Elle comprend plus d'une centaine de titans de toutes classes. Ce n'est pas surprenant car le monde-forge de la Légion Destructor est situé proche des empires orks de Charandon et de la Roue de Feu. Menée par le fantasque Grand Maître Theadius Wilson, la légion a repoussé nombre de Waaghs orks. En conséquence, les habitants de ce monde passent leur temps à préparer la nouvelle avalanche d'orks et de machine de guerre ! On murmure dans certaines sphères de l'Adeptus Mechanicus que ce contact constant avec les ork aurait "orkifié" l'apparence et la mentalité de cette légion. Leur attitude au combat, inhabituellement exubérante, est plus que douteuse. Même le Fabricator Général a été surpris lorsqu'il a vu la légion charger au chant, amplifié par des haut-parleurs, de " Big Death, Big Death, BIG DEATH". De même les titans ont une apparence très "kustom"...



Legio Metallica (Iron Skulls)

La Legio Metallica est célèbre pour la part tragique qu'elle prit dans la bataille d'Armageddon, un monde ruche qui produisait des armes et des munitions vitales pour la sécurité de plusieurs systèmes planétaires. Armageddon était sous la coupe d'un seigneur planétaire stupide et imprévisible, Hermann Von Strab, qui refusait de prendre en compte les avertissements d'invasion de la Waa-Ghazghkull. La Legio Metallica était stationnée sur Armageddon pour protéger ses industries vitales et lorsque Ghazghkull fit voler en éclat les défenses inconsistantes de Von Strab, le seigneur planétaire ordonna à la légion d'entreprendre une tâche impossible, endiguer le raz-de-marée ork.

Le Princeps Senioris Kurt Mannheim assumait provisoirement le commandement de la légion depuis la mort (sans doute par assassinat) du Grand Maître. En regard des lois impériales, il devait suivre les ordres du seigneur planétaire et Von Strab refusa de suivre ses conseils. Incapable de trahir son serment envers l'Empereur, Mannheim mit son plus bel uniforme, embrassa

femme et enfants, monta dans son titan Marteau de Fer et conduisit son groupe de combat à une mort certaine.

La légion se battit bravement, Marteau de Fer envoya au tapis trois gargants orks avant d'être endommagé et même alors Mannheim conduisit sa machine vers le gros des troupes ennemis avant que son réacteur n'entre en fusion. Mais les orks étaient trop nombreux pour la Legio Metallica et à un contre trois, l'issue était fatale. La légion fut presque entièrement décimée et ne prit plus aucune part au reste de la campagne d'Armageddon.

À la fin de la campagne, Mannheim fut décoré de l'Etoile Impériale à titre posthume pour bravoure et loyauté envers l'Imperium. La légion a été reconstruite depuis sa destruction à Armageddon. Par la suite, elle fut louée pour sa détermination et son abnégation dans toutes les campagnes auxquelles elle prit part. Mannheim reste un exemple de dévouement et de sens du devoir pour tous les guerriers de l'Imperium.



LES LEGIONS RENEGATES

Legio Vulcanum 1 et Legio Vulcanum 2

Le système de Vulcanis est aisément identifiable grâce à ses deux géantes rouges jumelles. Ces deux étoiles moribondes tournent l'une autour de l'autre émettant des nappes de vapeurs rouges avec un synchronisme parfait. Le Monde Forge de Vulcanis est Stygies VIII, une vaste lune des marches de la galaxie en orbite autour d'une énorme planète gazeuse. Vu la proximité de l'Œil de la Terreur et les risques d'incursions du Chaos, Stygies abritait deux légions titaniques, appelées première et seconde Legio Vulcanum.

Même s'il est peu fréquent pour un même système planétaire d'entretenir deux légions, ce n'est pas un cas unique. Mars à elle seule en abrite pas moins de trois. La malédiction de Vulcanis fut que ces deux légions prirent part à l'Hérésie aux côtés d'Horus.

La plupart des machines des légions sœurs étaient en croisade avec Horus lorsque se déclencha l'Hérésie. Cependant, un parti d'adorateurs du Chaos revint par surprise sur Stygies VIII pour s'emparer des forges. Bientôt les loyalistes furent réduits à un petit groupe qui défendait le Temple des Connaissances contre les adorateurs du Chaos et les machines démentes qu'ils avaient assemblées à la hâte.

Cernés et isolés, les loyalistes s'apprêtaient à mourir lorsque survint une aide inattendue. Le trente-et-unième jour du siège, un groupe de titans eldars et une centaine de moto-jets apparurent et pulvérisèrent l'engeance du Chaos. Le vaisseau monde de Saim-Hann avait envoyé des troupes, non pour secourir les impériaux, mais pour empêcher le Chaos d'établir une tête de pont aussi proche de l'Œil de la Terreur. Lorsque l'Hérésie d'Horus s'acheva,

les légion sœurs fuirent en exil dans l'Oeil de la Terreur et Stygies abrite à présent une autre légion, la Legio Honorum.

Legio Mortis (Deaths Heads)

Le nom même de la Legio Mortis est depuis longtemps de sinistre réputation parmi les défenseurs de l'humanité. Son infamie dure depuis plus de dix mille ans, depuis l'Hérésie d'Horus, lorsque le Maître de Guerre possédé par le démon plongea l'Empire dans une sanglante guerre civile. La Legio Mortis avait combattu sous le commandement du Maître de Guerre dans plus de cent campagnes au cours de la Grande Croisade et sa loyauté allait à Horus plutôt qu'à l'Empereur. Lorsqu'il commença sa révolte par le bombardement bactériologique du monde d'Istvaan III, les Deaths Heads atterrirent pour nettoyer les ruches pleines de millions de cadavres de leurs derniers pitoyables survivants. Certains prétendent que ce sont les émanations du virus qui achevèrent de les déshumaniser, d'autres disent qu'ils ont sombré dans la folie et le Chaos en voyant les milliards de cadavres putréfiés dont ils étaient responsables.

Qui peut dire la vérité? Il est cependant certain que lorsque la Legio Mortis débarqua sur Terre pour assiéger le palais de l'Empereur, elle avait changé et muté au-delà de toute rémission. Les revêtements d'adamantium de ses titans laissaient échapper des odeurs nauséabondes, de grands tentacules de chair et de métal et de grandes queues hérissées de pointes. Les têtes des titans étaient devenues de véritables têtes de démons aux visages maléfiques et leurs moteurs rugissaient comme des bêtes furieuses.

Horus accorda aux Deaths Heads l'honneur de briser les murs du palais à l'aide de leurs béliers énergétiques, de leurs démolisseurs, de leurs missiles Warp et surtout de leur bravoure démoniaque. La légion réussit en dépit de la perte de plus de trente titans en une seule nuit.



Mais en dépit de ses efforts, le siège échoua et Horus fut vaincu. Les restes de la Legio Mortis s'enfuirent de la Terre et furent traqués, système après système, jusqu'à l'Oeil de la Terreur. Dans ce lieu où le Warp et la physique s'enchevêtrent, les Têtes de Morts ont subi une étrange influence temporelle. Ils restent soumis aux dieux du Chaos derniers combattants d'une guerre terminée il y a dix mille ans, reprenant patiemment des forces et testant les défenses de l'Imperium, jusqu'au moment de leur vengeance pour la mort de leur vénéré Maître de Guerre.

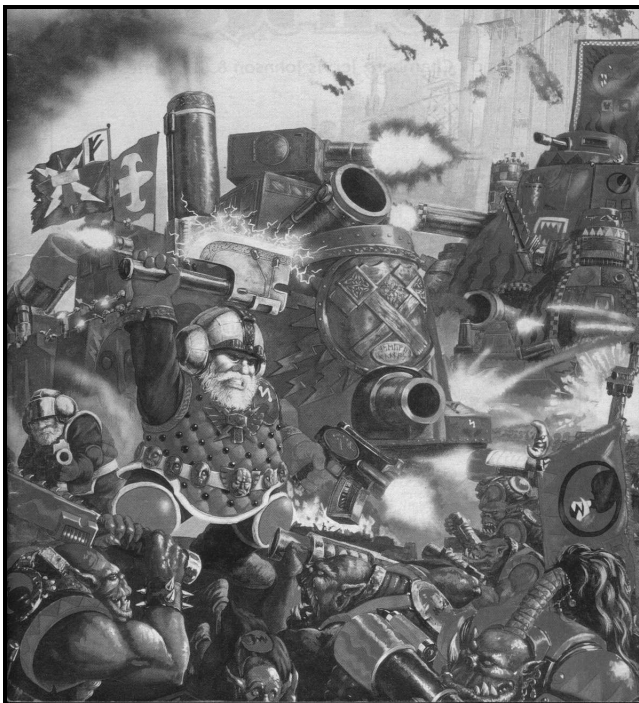
Textes tirés d'Adeptus Titanicus

LES SQUATS

LES MONDES SQUATS

Il existe plusieurs milliers de Mondes Squats et il est très probable que d'autres attendent encore d'être redécouverts. Chaque monde est constitué d'une ou plusieurs forteresses et chacune d'elle correspond à peu près à une colonie régie par ses propres lois, ses propres traditions et possédant sa propre armée. Si une planète possède plusieurs forteresses, ce qui est le cas la plupart du temps, il est fréquent qu'une d'entre elles domine les autres, qui sont ses vassales. Chacune de ces communautés est bâtie sur un dédale de galeries de mines abandonnées, plongeant jusqu'au cœur de la planète. Ces forteresses sont assez vastes pour contenir tout ce qui est nécessaire pour assurer la sécurité de la communauté, y compris des ateliers, des unités de production hydroponiques, des générateurs de puissance et des pompes atmosphériques.

La taille et l'environnement inhospitalier des Mondes Squats les rendent pour la plupart inhabitables en surface. Les forteresses sont des havres au milieu des plaines de roc nu ou des mers de poussière. Les atmosphères de ces mondes sont composées de gaz inertes et il n'est donc possible de vivre qu'à l'intérieur des forteresses ou des avant-postes disséminés sur toute la planète.



Les avant-postes ont plusieurs fonctions. Ce sont souvent des mines, certains ne sont que des postes de guet, d'autres abritent d'immenses batteries laser de défense planétaire. Pour gagner leurs mines, les squats utilisent d'énormes véhicules appelées trains blindés, dont les énormes chenilles permettent de traverser de vastes mers de schistes et de cendres. Les voyages sont relativement

dangereux car bon nombre de leurs mondes possèdent des couches de poussières instables parcourues de courants et se comportant comme de l'eau.

Il est possible de traverser ces mers mais les accidents sont fréquents et un train blindé qui s'aventure dans une cendre trop profonde peut sombrer sans laisser de trace. La poussière possède une forte teneur en minerai et peut être raffinée par l'usine du train, ce dernier pouvant être équipé d'énormes pelleteuses ainsi que de wagons de minerai, de vivres ou de passagers. La mer de fer de Grindel, le plus grand gisement de minerai de fer à ciel ouvert de la galaxie, est l'une de ces régions. D'autres mers minérales sont constituées de composés de chrome, de silice ou de divers petits cristaux.



LES 700 LIGUES

Bien que les forteresses Squat soient indépendantes, elles ont développé de complexes relations entre elles. Certaines sont alliées depuis des milliers d'années et les échanges de culture et de population en ont fait quasiment une seule et même nation. D'autres ont tant bien que mal réussi à former des fédérations qui partagent les devoirs de patrouille et de défense des planètes frontalières contre les orks ou le Chaos. Ces alliances sont généralement conclues sur des bases défensives ou commerciales mais dépendent aussi des rapports de force au sein des Mondes Squats, les factions rivales s'organisant en ligues.

Chaque ligue est conduite et dominée par une puissante forteresse et regroupe des forteresses ayant des intérêts stratégiques communs, une culture semblable ou les deux. Actuellement, il existe approximativement 700 ligues squats, la plus puissante étant la très influente Ligue de Thor qui regroupe trois cent forteresses.

Les autres Ligues sont moins puissantes, la plus petite est la Ligue d'Emberg qui se trouve à proximité du Maelstrom et ne regroupe que quatre forteresses. D'autres ligues célèbres sont la Ligue de Kapellar, qui est la plus grande ligue existant en surface et la Ligue de Norgyr, qui est la plus proche de la Terre. Les ligues citées plus haut constituent des institutions permanentes, mais d'autres ne sont que des alliances temporaires entre forteresses. C'est pour cette raison que le nombre d'alliances ou de ligues entre les diverses forteresses squats est variable. Les ligues les plus influentes ont tendance à rester constantes et forment ce qui correspond à des états politiquement unifiés chez les squats.

Bien que les squats aient un instinct de conservation communautaire très développé, il est arrivé que certaines ligues se soient trouvées en guerre les unes contre les

autres. De telles situations peuvent conduire à des inimitiés éternelles car les squats n'oublient pas un affront, même après d'innombrables générations. La Ligue de Grindel et la Ligue de Thor se sont livrées une guerre d'une incroyable férocité il y a deux mille ans, lorsque les explorateurs des deux factions entrèrent en conflit pour la possession de la forteresse perdue de Dargon. La guerre qui s'ensuivit entraîna la destruction de plusieurs forteresses et la capture de Thungrim et Bruggen par la Ligue de Thor. La paix ne survint que grâce à l'invasion ork de Grunhag l'Ecorcheur qui obligea les ligues à coopérer contre leur ennemi mutuel. La guerre se termina par la déroute des orks, mais les deux ligues restent obstinément rivales, estimant chacune que l'autre devrait payer un tribut élevé pour régler les dettes d'honneur et de sang contractées au cours de cette guerre.



LA GUILDE DES INGENIEURS

Lorsqu'ils furent isolés du reste de l'humanité, les squats durent préserver leurs connaissances techniques pour les générations futures. Leur survie dépendait du maintien des forteresses, il fallait produire de l'air et de la nourriture et repousser les attaques ennemies. A cette fin, ils développèrent La Guildes. Elle recueillait les informations, les compilait et les enregistrait. A mesure que les années passaient, la Guilde devint la dépositaire et le lieu de transmission du savoir, formant les ingénieurs, les mineurs et les autres spécialistes. Au fil des siècles, la Guilde développa la recherche de nouvelles technologies et inventa un grand nombre de machines qui restent inégalées.

La Guilde est présente dans toutes les forteresses et dans toutes les ligues, diffusant la connaissance et la formation. Par le passé, leur rôle fut vital car les détenteurs du savoir nécessaire pour maintenir les forteresses en état de survie étaient dispersés dans tous les mondes squats. Lorsque les Ligues se développèrent, elle chercha à maintenir la libre circulation des connaissances en dépit des rivalités. Aujourd'hui, la Guilde est le ciment qui lie les forteresses, permettant à chacune de bénéficier des progrès technologiques et des découvertes des anciens. Bien que les membres de la Guilde soient loyaux envers leur forteresse et leur Ligue, leur premier devoir va à la Guilde et ils doivent veiller à la circulation du savoir.

La Guilde a développé des technologies qui n'ont jamais été comprises par les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus. Ces découvertes comprennent la technologie des réacteurs à néo-plasma régulés par champ de confinement à énergie négative. Aucune autre race n'a développé cette technologie et l'Adeptus Mechanicus a abandonné ses expériences sur le sujet après la trop célèbre épidémie de Ganymède. Les Squats maîtrisent de nombreuses technologies et en ont même développé

certaines qu'ils jugent trop dangereuses pour être utilisées. Bien que la Guilde tienne ses découvertes à la disposition des Squats, elle garde le secret vis à vis des autres races. Les Squats regardent les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus avec méfiance car ils les prennent pour des apprentis sorciers oscillant entre la superstition et l'ignorance. En effet, les squats ont une approche de la technologie radicalement différente de celle de l'Imperium. Cependant, certains ingénieurs squats de talent sont embauchés par l'Adeptus Mechanicus et quelques-uns ont atteint dans ses rangs des postes importants.

Les ingénieurs jouissent d'un grand prestige auprès de leurs semblables. Les plus doués des jeunes squats de chaque forteresse sont admis dans la Guilde où leurs aînés leur transmettent tout leur savoir : de la physique générale, aux secrets technologiques en passant par la maintenance de systèmes mécaniques et électroniques. Les ingénieurs sont recrutés très jeunes (40 ou même 30 ans) parmi eux beaucoup de fils d'ingénieurs qui suivent la voie de leurs parents. Ils renoncent alors à leurs attaches familiales, leurs droits et leurs héritages.

La Guilde n'est pas une structure rigide comme la société Squat. Seul le talent est reconnu, l'âge, la fortune et la naissance ne compte pour rien. Les ingénieurs s'encombrent pas de pesantes traditions aussi les autres squats décrivent la Guilde comme désorganisée et anarchique.

La Guilde est subdivisée en loges, chacune avec son propre chef, ses propres symboles, habitudes et rituels. Les vêtements, l'équipement et les véhicules des ingénieurs sont marqués avec le symbole de leur loge. En plus, ils portent tous autour du cou le symbole de la Guilde : un marteau. Le langage technique varie un peu de loges en loges mais 2 ingénieurs de loges différentes peuvent arriver à se comprendre facilement s'ils y mettent tous deux de la bonne volonté.

Les ingénieurs ne sont pas obligatoirement attachés à leur forteresse d'origine. Ils peuvent, lorsque le besoin s'en fait sentir, aller dans d'autres forteresses ou ailleurs. Parfois les Ingénieurs peuvent quitter la Guilde, pour un mariage par exemple. Ils s'attacheront alors à une forteresse en particulier. Mais, au fond d'eux-mêmes, ils feront toujours partie de la Guilde.

Les ingénieurs squats ont une apparence très caractéristique, ils se distinguent nettement des autres Squats aux yeux des humains. Déjà, ils sont plus ouverts d'esprit et à la conversation que la moyenne de leur race. Ils ne portent aucun casque et leurs cheveux longs attachés dans le dos. Ils affectionnent les vêtements en cuir et autres tenues de travail renforcé qu'ils portent en permanence.

Textes tirés du Codex Imperialis

LA TECHNOLOGIE ELДАР

LES TITANS ELДАРS

Les titans eldars (*Caurifelliann* en langue eldar signifiant Géant ou Guerriers aux longues jambes) sont différents de ceux de l'Impérium ; ils sont grands, élancés, et se déplacent avec une agilité sans pareille. Ils ne bénéficient pas seulement de l'expérience de leurs équipages (entraînés dès leur enfance) mais aussi de la conscience collective d'une grande Pierre-Esprit (ou *Carrecenad*) contenant l'âme de plusieurs eldars défunts. Cette Pierre-Esprit constitue le réseau d'Infinité du titan à l'instar de celui d'un vaisseau-monde. C'est une pierre énorme possédant de nombreuses faces qui est le réceptacle de la pierre-esprit de plusieurs eldars défunts (ce processus s'appelle la "greffe d'âme", *Faileanam*), car contrairement aux gardes fantômes et autres dreadnoughts, il faut plusieurs esprits pour diriger un titan et cela en connexion avec un équipage d'eldar vivant.

Les eldars défunts rejoignant la pierre-esprit du titan sont en général ses anciens pilotes. De plus, les titans, comme la plupart des autres constructions eldars, sont constitués de moelle spectrale un matériau psycho-réceptif permettant à l'esprit collectif du titan d'être présent dans tout le titan, ainsi les titans eldars bénéficient d'une expérience considérable allée à l'agilité et à la rapidité que permet son réseau d'infinité. L'équipage vivant du titan est constitué en général de membres de la même famille qui se succèdent de générations en générations ce qui permet de maintenir un lien psychique plus fort avec les ancêtres du réseau d'infinité du titan.



LES PILOTES

Le pilote d'un titan est entraîné dès son enfance et lorsqu'il rejoint l'équipage d'un titan, il reçoit lors d'une cérémonie un bandeau serti d'un morceau de la pierre-esprit du titan qu'il servira, immédiatement des connexions nerveuses s'établissent dans son cerveau à partir du bandeau qui ne pourra être enlevé qu'à sa mort ; il est à noter que cette pierre ne remplace pas la pierre-esprit que porte tous les eldars, elle permet seulement d'établir un lien psychique avec le titan contrairement aux titans humains où l'équipage se connecte par des moyens physiques au titan.

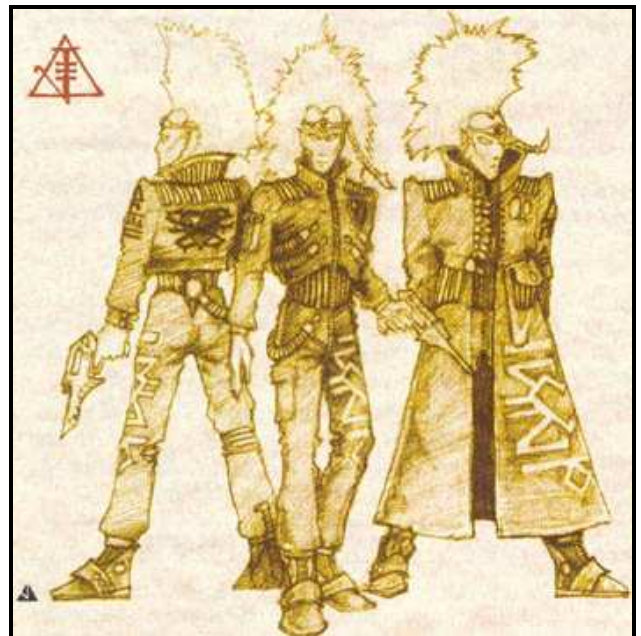
Lorsque l'équipage s'installe dans son titan ils s'allongent sur des sièges inclinés et à partir de là leurs esprits ne font plus qu'un avec le titan, ils partagent toutes leurs pensées et ne font plus qu'un esprit, ils ne perçoivent leur environnement qu'à travers les "yeux" du titan ; les autres eldars trouvent cela déroutant et tiennent en grand respect les équipages de titans. Le lien très étroit qu'ils entretiennent leur permet de finir une phrase commencée par un équipier et ils sont connus pour leurs excentricités sur les vaisseaux-mondes. Les membres d'équipages n'ont pas de spécialité contrairement aux humains, car ils ne forment qu'un super esprit capable d'envisager plusieurs actions simultanées ce qui fait leur supériorité. Chaque titan a un nom qui est en général celui du premier eldar à avoir rejoint le réseau d'infinité et qui représente la collectivité d'esprits du titan.



LES CLANS TITANIQUES

Les équipages de titans appartiennent tous à des clans titaniques (*Fir Caurifel* en langue eldar) ; chaque vaisseau-monde possède un certain nombre de ces clans et chaque clan contrôle plusieurs titans (ainsi les escouades de titans appartiennent toujours à un même clan ce qui renforce leur coordination) ; chaque clan possède son symbole ou rune, et chaque titan possède sa propre rune (dérivée de celle du clan). Ces runes sont portées sur une bannière.

Les membres d'équipage portent des combinaisons avec leur support de vie et leurs pierres-esprits ont une forme rappelant le symbole de leur clan ; ils portent aussi des bottes adhésives pour se déplacer à l'intérieur du titan. À l'extérieur du titan ils portent un large manteau sur lequel on peut voir la rune du titan et ses symboles de victoires sur l'épaule gauche ainsi que la rune du clan dans le dos.



Chaque clan est dirigé par un Haut Conseil (*Rhiaghlaidd Caurifel*) rassemblant tous les chefs de famille composant le clan (les *Ardathricainn*). Les pilotes des titans sont des Caurifellianaid. Les clans eldars de part leurs fonctions et le sacrifice de leurs défunts qui rejoignent les réseaux d'infinité des titans sont tenus en haute estime par les eldars des vaisseaux-mondes.



LA CHEVALERIE

Les Chevaliers sont de puissantes machines de guerres monoplace pseudo-humanoïdes de 10 à 15 m de haut dont le nom générique est commun aux Eldars et aux Humains. Cependant ils n'ont quasiment aucune autre ressemblance, mis à part le fait qu'ils vivent sur des mondes similaires. Les chevaliers Eldars sont plus connus sous le nom d'Exodites et les chevaliers Humains sont stationnés sur les fameux mondes-chevaliers, souvent lié à l'Adeptus Mechanicus.

Ses rapides engins ont combattu sur tout les champs de bataille depuis l'Hérésie d'Horus au service des hommes ou des Eldars. Sur les mondes médiévaux où ces combattant sont recrutés, des modèles moins perfectionnés sont utilisés pour garder les troupeaux des imposants Mégasaures. En temps de guerre, les nobles chevaliers et leurs machines marchent aux cotés des leurs. Avec leurs lances psychiques, ils distribuent la mort parmi leurs ennemis.



LA NAISSANCE DES CHEVALIERS ELDARS

Tout au long du Moyen Age Technologique, un nombre considérable de planètes furent découvertes par les Eldars. Sur beaucoup d'entre elles, le long processus de terraformation fut initié et elles furentensemencées des germes de la vie. Le projet des Eldars était de créer de nouveaux mondes pour pouvoir les coloniser dans les millénaires futurs. Encore aujourd'hui, les Eldars les appellent mondes Vierges, ou mondes de Lileath, du nom d'une de leur déesse.

Lorsque leur civilisation s'approcha dangereusement de l'apocalypse, des groupes d'Eldars clairvoyants dénoncèrent la décadence généralisée et les cultes du Chaos. Ils abandonnèrent alors leurs mondes natsls en vagues successives. Cet épisode fut appelé l'Exode ; du coup, ils se baptisèrent eux-mêmes Exodites. Ces groupes voyagèrent longtemps et colonisèrent les mondes de Lileath, déterminés à échapper à la chute de leur race qu'ils avaient pressenti. A leur arrivée, les Exodites se scindèrent en plusieurs clans, tous dirigés par une élite guerrière.

Ceux qui rejoignirent l'Exode venaient de tous les niveaux de la société mais ils étaient tous unis par leur détermination à survivre. Les Exodites étaient un groupe qui avait conscience des dangers de l'indolence et de l'hédonisme pour la race Eldar ; par choix, ils s'installèrent sur des mondes où la vie serait si dure que cela les préserverait du piège de la paresse. Ils réussirent à brider en eux la tendance profondément Eldar à rechercher toujours l'intense émotion et la satisfaction intellectuelle, et ainsi, ils se sauvèrent de la Chute. Chez les Exodites, l'intensité de la nature Eldar se traduit par un attachement puissant au clan et une détermination à toute épreuve.

La lutte pour la survie sur ces mondes est permanente. Pour être capable de survivre à ces conditions difficiles, les Exodites convertirent les gracieuses machines de guerre Eldars appelés marcheurs de combat pour se déplacer sur leur nouveaux mondes. Ils s'arrangèrent pour hâter l'évolution de leurs planètes et firent émerger la vie du maelström primitif. L'élite guerrière dominante développa petit à petit un système de statut et d'honneur qui aboutit à une société connue sous le nom de Chevalerie Eldar.

Après la Chute, les Eldars des vaisseaux-mondes cherchèrent leurs frères qui les avaient précédé pour leur offrir une place à leur bord. Les exodites déclinèrent. Ils préférèrent rester là où la vie était simple, rude et les dangers évidents plutôt que d'affronter les périls insidieux de l'aisance matérielle et l'atmosphère confinée des vaisseaux mondes. Cependant, ils nouèrent ensemble de nombreux réseaux d'amitié et d'échanges.



Les océans des planètes Vierges sont recouverts de vastes lits d'algues. En plus de produire la nourriture nécessaire au commerce avec les vaisseaux-mondes, ces algues et la végétation luxuriante des jungles primitives nourrissent de dociles troupeaux de brontosaures appelés mégasaures, créés par clonage et ingénierie génétique. Ces bestiaux fournissent une viande appréciée riche en protéines. Les troupeaux sont gardés par les chevaliers et leurs machines. Ils les protègent contre les prédateurs et les dirigent de pâture en pâture. A l'occasion, les chevaliers de différents clans peuvent se disputer des points d'eau ou des frontières de territoire. Les combats prennent des formes ritualisées, et leur but est plutôt d'aiguiser les compétences des participants que de provoquer un carnage.



LA VENUE DES HOMMES

Durant le Moyen Age Technologique, des explorateurs humains voyagèrent à travers la galaxie à la recherche de planètes susceptibles d'être utilisées comme mondes agricoles pour nourrir l'immense population des mondes-ruches. Ils copièrent les techniques agricoles des Exodites qui vivaient déjà sur des mondes découverts. Les Eldars parlent de cette période comme de la Venue des Hommes. Les Eldars encore puissants et les colons Humains s'affrontèrent alors dans de nombreuses et sanglantes guerres pour la possession exclusive des planètes.

Lorsque celles-ci furent isolées pendant l'Ère des Luites, elles devinrent des planètes sauvages. Une aristocratie guerrière s'y forma, imitant les sociétés Exodites. Sur beaucoup de mondes, les clans Eldars reconquirent le terrain perdu et menèrent de nombreux raids contre les humains. La richesse des clans humains et Eldars est fondée sur leurs troupeaux et durant cette période, leur

nombre fut extrêmement réduit du fait des raids incessants de part et d'autre. Comme il s'agissait de la seule source d'alimentation aisément disponible, ils restèrent primordiaux.

Alors que les Eldars partageaient les tâches également parmi les membres des clans, les nobles humains instaurèrent un système féodal. Une sous-classe de Bergers ("Drovers") s'occupa des troupeaux, car les nobles ne voulaient pas salir leurs mains avec un tel travail. La loi interdit les armes sur les marcheurs des Bergers malgré la menace constante de pillards et de prédateurs. Les nobles leur imposèrent alors leur protection, interdisant toute chance de révolte.

Cependant, en cas de péril, chaque maisonnée peut rassembler de nombreux hommes à pieds ou à chevaux. Ceux-ci sont équipés comme toutes les forces de défenses planétaires des autres planètes et celle de la Garde Impériale (ils possèdent cependant moins d'équipement lourd à l'exception des Chevaliers eux-mêmes).

Quand un noble est devenu trop vieux pour la bataille, il donne son armure à son fils aîné. Les autres fils deviennent Veilleurs ("Warden"). Les veilleurs forment l'élément le plus stable des maisons nobles. Ce sont eux qui s'occupent de la protection des Bergers.

Sur nombre de mondes, les groupes d'artisans et de techniciens sont devenus les sujets des nobles les plus importants. Au commencement, ils entretenaient simplement les Chevaliers des nobles. Mais bientôt, ils s'unirent et parlèrent d'une même voix, menaçant de retirer leurs services de n'importe quel prince qui les vexaient. Ils instaurent eux-mêmes une liturgie des mystères de la technologie et furent appelés des Sacristains ("Sacristans"). Comme leur pouvoir grandissait, ils arbitrèrent les conflits entre les différents clans pour assurer qu'ils ne s'auto-anéantissaient pas dans de vaines querelles. Les maisonnées ne peuvent pas se permettre des guerres d'usure et des génocides entre eux car d'autres dangers menaçant leur survie sont omniprésents. Enfin, les Sacristains s'imposèrent presque partout comme des prêtres et théoriseront les vertus d'Honneur, de Devoir et de Courage transmises par tradition de génération à génération. Avec l'acceptation de ces valeurs, la noblesse fut nommée Chevalerie.

En plus de la menace des clans hostiles, la Chevalerie doit se battre constamment contre les rapides Carnosaures qui attaquent les troupeaux. Les Carnosaures sont des prédateurs carnivores particulièrement dangereux créés suite à des mutations monstrueuses provoqués par des périodes d'activité Warp intense. Quand une telle bête est aperçue, toute la Chevalerie lance des recherches pour la trouver et la détruire avant qu'elle ne se reproduise. La chasse de ces bêtes aiguise leurs compétences de combattant.



LA REDECOUVERTE

Des milliers d'années plus tard, ces planètes furent rattachées au nouvel Imperium. Lorsque le maraudeur Jeffers les redécouvrit, il mentionna leurs habitants sous le nom de Chevaliers, insistant sur leurs vertus chevaleresques. Il souligna la valeur de ces mondes pour l'Empire comme une source d'alimentation et de guerriers. L'Administratum partagea ses vues et découvrit rapidement les autres mondes Chevaliers. A leur grande satisfaction,

ils ont constaté que 2/3 des mondes d'origine étaient toujours occupés par des hommes ayant reproduit le même modèle social. Les autres mondes étaient occupés par des Exodites et des Chevaliers Humains ou tenus exclusivement par des clans Eldars fortement liés à des vaisseaux-mondes. Ces derniers échangeant des matières premières naturelles pour de la technologie.

La plupart du temps, les mondes Chevaliers furent affiliés à un monde-forge de l'Adeptus Mechanicus. Ils leur fournissent l'alimentation, et les Sacristains furent placés sous le contrôle de l'Adeptus Mechanicus. Ces mondes ont été laissés avec un grand degré d'autonomie pourvu qu'ils produisent de la nourriture et qu'ils obéissent à l'ordre de mobilisation quand celui-ci est donné.

Le Culte Impérial a été présenté d'une telle façon que les chevaliers peuvent être invités à entrer en croisade au nom de l'Empereur. Les vieilles rivalités sont oubliées et les chevaliers (particulièrement plus jeunes) se rassemblent en maisonnée pour se battre avec les Légions Titaniques ou dans la Garde Impériale. Les jeunes nobles n'ont souvent pas leur propre Chevalier. Mais, s'ils se battent pour l'Imperium, c'est l'Adeptus Mechanicus qui leur offre. Les Chevaliers combattent d'habitude en unités rassemblant des nobles d'une même maison, et après la croisade, ils rentrent chez eux récompensés par le pillage et la machine sur laquelle ils ont combattu. Ils sont capables de manœuvrer le Chevalier de leur père et peuvent hériter, former leur propre maison ou devenir Veilleurs. Normalement, les Veilleurs restent sur la planète-mère pour protéger les biens de la famille mais si nécessaire, ils peuvent être présents au combat, compensant leur âge par une ténacité stoïque. Parfois, les Chevaliers s'accompagnent d'hommes d'armes. Ceux-ci sont re-équipés selon la Légion ou le Régiment dans lequel ils servent. Ils troquent alors leurs chevaux pour des motos et agissent en appui des Chevaliers ou comme scouts pour la Légion.

Durant l'Hérésie d'Horus, des Chevaliers se sont battus des deux côtés. Beaucoup de mondes-chevaliers qui firent allégeance au maître de guerre ne se rendirent à l'Imperium qu'après des décennies ou même des siècles d'une lutte armée effroyable.



LES CHEVALIERS

Les chevaliers sont contrôlés grâce à une liaison cérébrale directe du pilote à sa machine, comme tout les titans impériaux. Chaque machine possède une personnalité propre. Le Princeps (pilote de titan) comme le noble chevalier doit dompter sa machine ou s'allier avec elle, selon ses possibilités. Les titans et les chevaliers gèrent eux-mêmes les tâches courantes comme le balancement et la marche, et les Princeps ne se concentrent que sur les choses plus importantes (tir, direction,...).

De même, les chevaliers Eldars contiennent une pierre-esprit qui donne une personnalité pour la machine. Quand l'esprit de la machine est allié avec celui de son pilote, cela donne une grâce fluide à ses moindres mouvements, chose qui manque aux Chevaliers humains. Les pierres-esprits des Chevaliers Eldars sont des artefacts antiques datant souvent du temps de la Chute et qui contiennent les âmes des héros morts depuis des lustres. Quand un chevalier Eldar se lie avec sa machine, il échange une partie de sa conscience avec celle de la pierre. A cause de cela, les chevaliers Eldars deviennent des personnages

étranges parlant des langues archaïques et pour qui les âges anciens ont un caractère familier déconcertant.

Les Chevaliers humains n'ont pas de personnalité imprimée en permanence. Au lieu de cela, le chevalier est assis dans un trône dans lequel est imprimé certains aspects de sa propre personnalité. Le trône est connecté à la machine et peut être éventuellement transféré d'une machine à un autre. C'est fait assez rarement, sauf en cas d'endommagement grave ou si le chevalier veut devenir Veilleur, transmettant son vieux Chevalier à un parent plus jeune. L'impression d'une personnalité sur un trône est une étape longue et parfois dangereuse. C'est devenu un rite de passage vers l'âge adulte pour les jeunes nobles. Quand il est assez âgé, un noble qui veut devenir écuyer entreprend une veille dans la chapelle ou la sacristie de la famille. Il reste assis dans le trône qui deviendra sien toute une nuit. Il est entouré par les trônes antiques et les bannières de ses ancêtres, qui lui rappellent la longue tradition d'honneur et de chevalerie que l'on attend qu'il maintienne. Le processus d'impression a tendance à exagérer les aspects dominants de la personnalité du jeune noble, particulièrement ce qu'il éprouve pendant sa veille. S'il est effrayé, l'empreinte sera toujours effrayée, créant une machine difficile à contrôler au combat. Si le noble est fâché contre quelqu'un (un frère qui l'a raillé avant sa veille par exemple) l'empreinte de personnalité détestera toujours cette personne, même si le noble revient à de meilleurs sentiments.

Quand un pilote meurt, son trône conserve son caractère. Personne ne peut l'employer avant que le nouveau pilote n'ait à nouveau imprimé sa personnalité dans le trône. Il est cependant toujours possible de communiquer avec les personnalités successives du trône. C'est pour cela, qu'ils sont souvent placés dans la chapelle de la famille en liaison directe avec les ancêtres du clan. C'est un immense déshonneur pour maisonnée de perdre des trônes au combat. Les autres membres du clan feront n'importe quoi pour les récupérer.

Notons que les machines désarmées employées par les bergers ne sont pas contrôlées de la même manière. Elles sont pilotées par liaison cérébrale directe comme les Dreadnoughts, cela les rendant moins rapides que les engins des nobles. Le marcheur de combat « Sentinelle » employé par la Garde Impériale est en fait une copie de ces machines à toute épreuve, adaptée pour le combat avec un complément d'armement.

Quoiqu'il y ait beaucoup de conceptions différentes de Chevaliers, une particularité commune à tous -sauf chez les veilleurs- est la lance. La lance est une arme à aire d'effet courte portée développée pour la garde des Mégasaures. Elle affecte les systèmes nerveux de ces

mornes géants. Pour cela, elles doivent être très puissantes, et au combat les lances employées par les chevaliers déchargent toute leur puissance en un seul tir. La lance est toujours montée sur le viseur des Chevaliers, cette pratique a donné aux chevaliers la réputation de pouvoir tuer d'un seul regard.

Les chevaliers sont des machines de guerre rapides, capables de se déplacer rapidement à travers le champ de bataille, pour employer au mieux leur puissance de feu dévastatrice. Ils sont fréquemment utilisés en avant garde de la formation principale ou pour sécuriser une position importante. Pendant la bataille, ils peuvent effectuer des manœuvres de contournement pour attaquer les flancs ou les arrières de l'ennemi. Ils peuvent aussi faire office de réserve mobile pour bloquer les percées ennemies ou affronter les menaces inattendues.



HERALDIQUE

Les Eldars des mondes vierges peignent leurs Chevaliers aux couleurs de leur clan. Les motifs traditionnels du clan et des runes sont ajoutés à l'envie sur le Chevalier et ses bannières. Les symboles des clans Exodites sont basés sur la nature et les animaux en particulier, chacun possédant une signification spirituelle profonde dans le clan qui l'emploie. Un code de couleurs montre le rang du pilote : les princes ont les têtes de leur machines peintes en argent, les chevaliers en bronze et les écuyers en or.

Les maison impériales de Chevaliers ont une livrée bicolore. Ils emploient les symboles impériaux adaptés pour marquer leur rang. Les écuyers emploient la couleur dominante sur la livrée de leur maison. Les chevaliers emploient les 2 couleurs partagées en deux, et les Lords emploient aussi les deux colories en quarteron. Il y a des variations mineures sur ces usages de maisonnée en maisonnée, mais ce modèle de base est toujours conservé. Les veilleurs sont eux peints tout de blanc, avec un simple panneau aux couleurs de leur maison pour indiquer leur appartenance. Les emblèmes sur les machines de guerre et leurs bannières sont adaptés des bannières principales du clan. Leurs bannières montrent d'habitude en image centrale un ancêtre héroïque combattant un monstre mythologique sur un fond bicolore. Les insignes et emblèmes propres à la campagne ou à la Légion Titanique avec laquelle ils combattent sont souvent ajoutés.

Textes tirés du Codex Titanicus et du White Dwarf

LES ORKS

LES ORK DANS L'ESPACE

Les grandes flottes Orks, traversant la galaxie à la recherche de conquêtes et de colonisation, sont relativement rares. Elles ont tendance à se produire durant les périodes des Waa-Orks (l'équivalent d'une guerre sainte Ork), ou durant les migrations massives. D'aussi vastes invasions sont relatées dans les histoires et les légendes de nombreuses races dont celle des Humains des Squats et des Eldars. On les retrouve aussi dans les mythes des Orks eux-mêmes. Les Squats ont souffert sérieusement de la main de telles hordes en migration pendant ce qu'ils appellent l'Age des Guerres, durant lequel la puissante forteresse d'Imbach fût mise à bas par les Orks. Les Squats ne l'ont pas pardonné aux Orks, pas plus qu'ils ne l'ont pardonné aux Eldars qui ne leur ont pas donné assistance quand ils en avaient le plus besoin.

Les petites flottes hétéroclites menées par des Big Boss indépendants sont plus répandues que les grandes flottes. Ces Big Boss dirigent leur tribu de système en système, soumettant des mondes isolés et collectant des tributs. Certains chefs de guerre mènent une existence totalement nomade, errant à travers l'espace, commandant des flottes de pirates en quête d'aventure et de pillage. D'autres font de long parcours à travers leur domaine, collectant les tributs de chaque monde assujéti avant de retourner vers le premier. De telles tribus n'ont pas de foyer et n'en ont pas besoin. Ces flottes grouillent de maisonnées Orks et disséminent joyeusement la Kultur Ork à travers l'univers.

Le noyau de n'importe quelle flotte Ork est composé de puissants Space Hulks. Ces vaisseaux spatiaux à l'abandon sont souvent de proportions gigantesques, construits à l'origine par diverses races connues et inconnues. Dans la plupart des cas ils ont été réparés par les Mékanos. Certains Space Hulks Orks sont des conglomerats de débris, incluant les restes de nombreux vaisseaux ou stations spatiales. D'autres peuvent être des structures géantes créées par des Mékanos ambitieux. Les Space Hulks peuvent aussi être piégés puis dirigés par les Orks grâce à leurs champs de force et leurs téléporteurs simples mais efficaces. Les Orks utilisent des champs de force pour accrocher de plus petits vaisseaux et les inclure dans l'atmosphère du Space Hulk. Ensuite, sous la direction des Mékanos, l'équipage Ork se met au travail réparant les épaves pour qu'elles conviennent aux besoins Orks.

Les Mékanos construisent des propulseurs pour les Hulks afin qu'ils puissent être dirigés au lieu d'être laissés à la dérive dans les courants spatiaux. Durant une précédente période de leur civilisation, les Orks allaient simplement là où le Hulk dérivait ce qui accéléra naturellement l'expansion des Orks au reste de l'univers. Plus tard, les Big Boss requièrent la capacité de diriger leur flotte vers les mondes connus, ou de revenir vers leur monde d'origine. Les Mékanos furent convoqués pour résoudre ce problème en faisant usage de leurs capacités. De nos jours, la plupart des Hulks sont propulsés par des moteurs à la fiabilité variée. La direction est définie et les Space Hulks la suivent jusqu'à ce qu'ils atteignent les positions de l'ennemi et les détruisent. Certaines flottes de Hulks cependant traversent implacablement l'espace sans la capacité de manœuvrer - un peu comme un train sans conducteur. Le reste de la flotte Orks - les vaisseaux plus petits plus

rapides et plus manœuvrables - doivent combattre autour d'eux, servant ainsi d'escorte.

Le plus important des autres types de vaisseaux utilisés par les Orks sont les vaisseaux-tributs. Ces vaisseaux sont construits par des races esclaves suivant une conception simple mais pratique et disposent d'un armement limité. Certains de ces navires sont basés sur d'anciens modèles conçus par les ingénieurs où les castes de navigateurs des mondes soumis. Depuis que les Orks ont localisés et capturés de nombreux mondes humains éloignés - dont beaucoup de ceux qui existent aux confins de l'Imperium - ainsi que plusieurs civilisations aliens obscures, ils ont accès à de nombreux vaisseaux-tributs étranges et variés.

Une partie des plus petits vaisseaux observés dans les escortes des flottes Orks sont fabriqués par les Mékanos eux-mêmes. Ces escorteurs sont construits selon les besoins et désirs des Mékanos. Par conséquent, il n'y en a pas un pareil, chaque engin varie considérablement et en capacités.

En combat spatial, les Orks utilisent diverses armes étranges et inhabituelles conçues par les Mékanos. Les Orks préfèrent par dessus tout le combat rapproché en se lançant à l'abordage. Cette tactique a plusieurs avantages pour les Orks. Premièrement, les navires Orks sont simples mais robustes et ils peuvent supporter un grand nombre de dommages quand ils se lancent à l'abordage. Deuxièmement, les plus grands vaisseaux grouillent de guerriers ce qui leur donne la supériorité numérique s'ils peuvent s'introduire à bord du bâtiment ennemi. Et pour finir, les Meks ont conçus des armes de transport qui peuvent déplacer des bandes de guerriers en plein cœur du vaisseau ennemi. Les Orks préfèrent capturer les bâtiments ennemis au lieu de les détruire afin qu'ils puissent être rénovés ou cannibalisés par les Meks.



LES GARGANTS

Au cœur de toutes les Waa-orks, on trouve l'équivalent ork des titans, les gargants. Chaque gargant est une colossale machine de guerre, possédant un potentiel de destruction incroyable. Il s'agit également d'idoles crachant le feu à l'effigie de Gork et Mork, les dieux orks de la guerre, qui incarnent parfaitement le caractère des orks : ce sont des êtres démesurés, insouciants et tapageurs, qui ne laissent derrière eux que ruines et destructions comme autant de jouets brisés.



Les gargants sont des chefs-d'oeuvre d'ingéniosité mécanique, pleins de tuyaux crachotants, de pistons, d'engrenages, de cadrans, de leviers, de robinets et autres pièces hétéroclites ne semblant fonctionner que grâce à la foi des ingénieurs mékanos. Les gargants détiennent une terrible puissance de feu : des canons lourds, des lance-flammes géants sur tourelles et des canons de tête. Dans le ventre du gargant se trouve le méga-canon PèteBoyau, une arme démesurée et d'une puissance de feu incroyable. Les gargants sont protégés par des générateurs de champs de force bourdonnants et par un blindage impressionnant. Leur coque blindée est faite de toutes sortes de métaux et de morceaux récupérés sur des épaves rivetés ensemble.

Chaque gargant est conduit par un équipage impressionnant d'orks, de gretchins et de snotlings. Les orks manoeuvrent les armes et les chaudières sous l'oeil sévère du kaptain et des ses nobz. Des équipes de graisseux snotlings et gretchins armés de clés anglaises ou de marteaux s'agitent pour effectuer les menues

réparations et combattre le feu. Bien que les gargants soient tous différents, il en existe cependant deux classes : les Massakrors, plus petits mais plus rapides et les Grands Gargants plus imposants et plus lents mais mieux armés.

Un clan ork peut posséder un gargant Massakror ou un Grand Gargant. Le boss du clan devient alors kaptain et ses nobz kartiers-maîtres (ceux qui crient sur l'équipage), kanonboss (qui crient sur les servants des armes) ou drapoboss (chargés des communications par drapeau et de crier sur tout le monde).

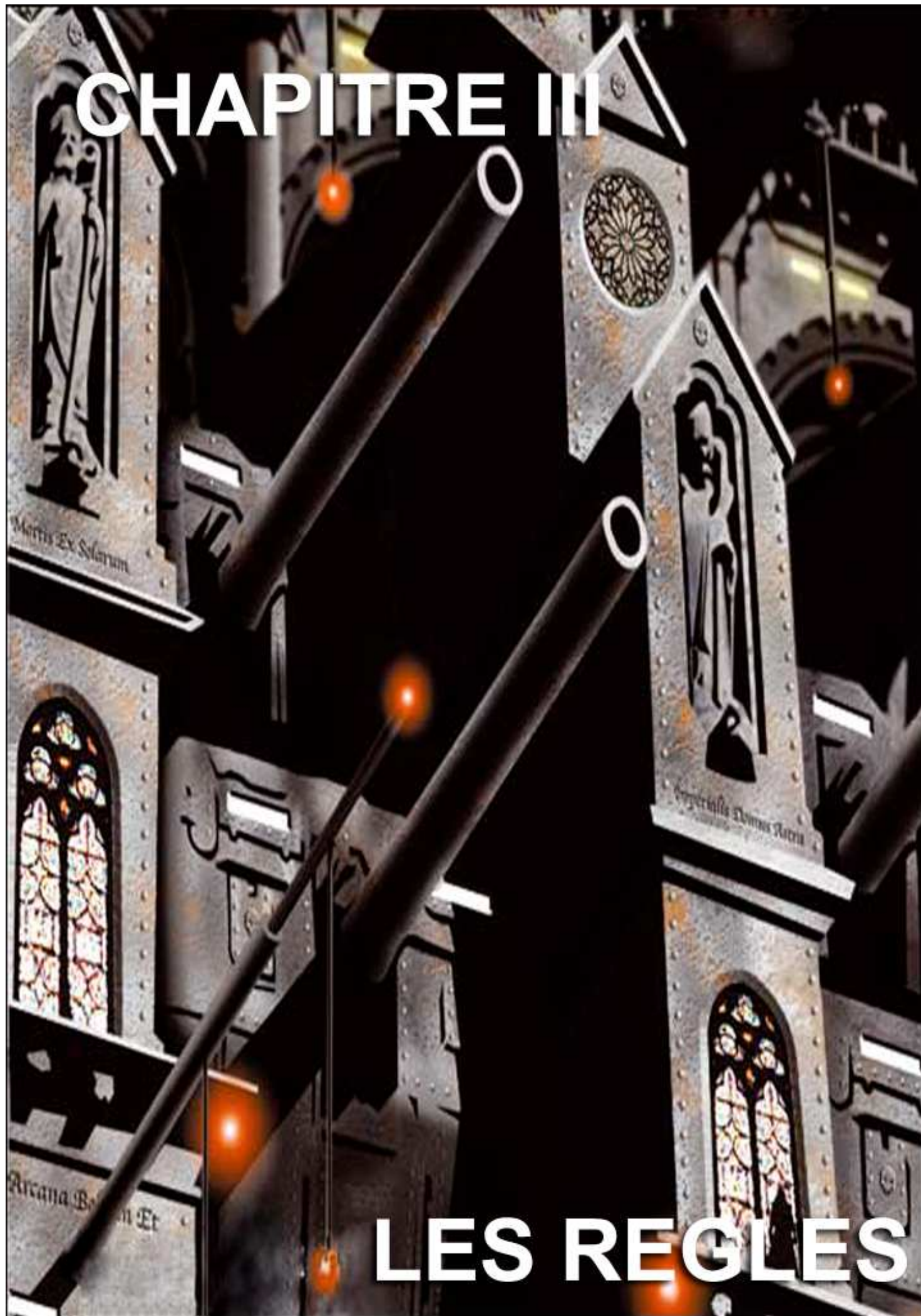
Le mékano de talent qui a construit le gargant est récompensé par le poste de mekaboss et commande tous les mékanos et les apprentis du bord. Ils travaillent ensemble et le plus étonnant est qu'ils réussissent à faire se mouvoir et tirer le gargant.

Textes tirés de Waaargh Orks et du Codex mechanicus



CHAPITRE III

LES REGLES



LES REGLES DE VEHICULES

Note : Ces règles remplacent celles du livre de base.

LES VEHICULES

L'utilisation d'un véhicule ne demande généralement pas de jet de Conduite ou de Pilotage. Une personnage ayant 1 Rang dans la conduite du véhicule approprié peut l'amener d'un point A à un point B sans trop de problème. Un jet de compétence n'est demandé que lors d'une utilisation dangereuse du véhicule.



LA VITESSE

Un véhicule possède trois types de vitesse, la vitesse de combat, la vitesse de croisière et la grande vitesse. Chaque niveau de vitesse détermine le malus au jet de manœuvre, le bonus à la défense et le nombre d'armes pouvant être utilisées par le véhicule. Le modificateur indiqué dans le tableau 8-1 est applicable au jet de conduite/pilotage ainsi qu'aux jets d'attaques effectués depuis le véhicule (armes de véhicules ou personnes utilisant des armes personnelles).

Le Bonus de défense est à rajouter au score de défense de base du véhicule. Le premier chiffre correspond au bonus défense des véhicules ayant une vitesse de déplacement de base inférieure à 100 m/round et le deuxième des véhicules ayant une vitesse de base de 100 m/round ou plus.

Tableau 3-1 Modificateur du à la Vitesse

Vitesse	Modificateur	Bonus Défense
Vitesse de Combat	+0	+0 (+5)
Vitesse de Croisière	-2	+2 (+10)
Grande Vitesse	-4	+4 (+15)

Vitesse de Combat

La vitesse de combat est égale à la vitesse de base du véhicule. Un véhicule se déplaçant à vitesse de combat, peut utiliser toutes ses armes.



Vitesse de Croisière

La vitesse de croisière est égale à 2 fois la vitesse de base du véhicule. Un véhicule se déplaçant à sa vitesse de croisière, peut utiliser toutes ses armes exceptées les

armes d'Artillerie (les armes demandant le don « maniement des armes exotiques » (artillerie).

Grande Vitesse

La grande vitesse est égale à 4 fois la vitesse de base du véhicule. Un véhicule se déplaçant à grande vitesse, ne peut pas utiliser d'armes.



MANOEUVRE

Un jet de conduite ou pilotage est utilisé pour effectuer des manœuvres spéciales en situation de stress. Manœuvrer un véhicule est une action de mouvement.

Tableau 3-2 Manœuvres

Manœuvre	DD
Accélérer / Décélérer	0
de 2 niveau	10
de 3 niveau	25
Virage 45°	5
Virage 90°	15
Virage 180°	25
Piquer/Monter 45°	5
Piquer/Monter 90°	15
Saut	20
Looping	25
Engager une poursuite	Opp+5
Désengagement	Opp +5
Collision	Spécial
Reprendre le contrôle	Spécial
Attaquer au corps à corps	Spécial
Mauvaise visibilité	+4
Mauvais Terrain (boue, gravas)	+4
Très Mauvais Terrain (neige)	+6

Accélérer / décélérer [terrestre, aérien]

Augmenter ou diminuer la vitesse d'un véhicule de 1 niveau est relativement simple. Les niveaux sont au nombre de 4 : arrêté, vitesse de combat, vitesse de croisière et grande vitesse. Accélérer ou décélérer de plusieurs niveaux à la fois devient plus difficile.

Virage [terrestre, aérien]

Le véhicule avance de sa vitesse actuelle et fait un virage. Un marcheur ne peut pas faire de virage à 180°.

Piquer/Monter [aérien]

Le véhicule avance de sa vitesse actuelle et monte ou descend.

Saut [terrestre]

Le véhicule avance et fait un saut par dessus un obstacle au moyen d'une rampe.

Looping [aérien]

Le véhicule garde la même position au début et à la fin de son mouvement. Il décrit un cercle avec comme point d'arrivée celui de départ.

Engager une poursuite [terrestre, aérien]

Engager une poursuite consiste à se mettre derrière son adversaire et voler à sa même vitesse. Les deux pilotes

doivent faire un jet de Conduite / Pilotage, si le résultat du pilote attaquant est supérieur de 5 ou plus alors il parvient à mettre son véhicule derrière celui de son adversaire. Le véhicule attaqué ne gagne aucun bonus de Défense dû à sa vitesse. Le défenseur ne peut se servir que de ses armes arrière.

Désengagement [terrestre, aérien]

Le pilote d'un véhicule engagé peut se désengager en réussissant un jet de pilotage opposé de 5 ou plus.

Collision [terrestre, aérien]

Le véhicule avance et rentre en collision avec un autre véhicule, une créature ou un objet inerte. Le DD est égal à la défense de la cible. Un objet inerte a une Défense de 0.

Reprendre le contrôle [terrestre, aérien]

Cette manœuvre est requise lorsque le pilote perd le contrôle de son véhicule. (Voir Manœuvre ratée).

Taille du véhicule

Pus un véhicule est imposant et plus il est difficile à manœuvrer. Le tableau ci dessous donne le malus à appliquer à tous les tests de Manœuvre en fonction de la taille du véhicule.

Tableau 3-3 Malus au test de manœuvre

Taille du Véhicule	Malus au test de Manoeuvre
Moyen	+0
Grand	-2
Très grand	-4
Colossale	-8
Titanesque	-16

Manœuvre ratée

Dans la plupart des cas, un échec lors d'une manœuvre signifie que le pilote n'arrive pas à faire ce qu'il voulait avec son véhicule. La conséquence est que le véhicule avance tout droit sans effectuer la manœuvre.

Si le jet est raté de 10 ou plus, alors le pilote perd le contrôle de son véhicule. Il doit immédiatement refaire un autre jet de conduite / pilotage au même DD que celui de la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle. Si le second jet est encore un échec, le pilote perd le contrôle de son véhicule. Comparez le résultat du jet au DD dans le tableau de perte de contrôle.

Tableau 3-4 Perte de contrôle véhicule terrestre

Echec de	Effet	Pénalité
1 à 5	Glissade mineure	-2
5 à 10	Glissade	-4
11 à 15	Dérapiage	-6
15 à 20	Vrille	-10
21+	Collision	Na

Glissade mineure

Le véhicule glisse légèrement. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de conduite de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +2 pour éviter une collision.

Glissage

Le véhicule glisse sérieusement. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de conduite de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +4 pour éviter une collision.

Dérapiage

Le véhicule dérape. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de conduite de DD égal à la manœuvre qui lui a fait

perdre le contrôle avec un malus de +6 pour éviter une collision.

Vrille

Le véhicule par en vrille. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de conduite de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +10 pour éviter une collision.

Collision

Le véhicule rentre en collision avec un obstacle (voir collision).

Tableau 3-5 Perte de contrôle véhicule aérien

Echec de	Effet	Pénalité
1 à 5	Ecart	-2
5 à 10	Ecart important	-4
11 à 15	Piqué	-6
15 à 20	Vrille	-10
21+	Crash	Na

Ecart

Le véhicule tourne à 90° et pique droit vers le sol. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de pilotage de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +2 pour éviter le crash.

Ecart important

Le véhicule tourne à 90° et pique droit vers le sol très rapidement. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de pilotage de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +4 pour éviter le crash.



Piqué

Le véhicule tourne à 90° et pique droit vers le sol très rapidement, le pilote se retrouve sur le tableau de bord. Il doit immédiatement refaire un jet de pilotage de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +6 pour éviter le crash.

Ecart important

Le véhicule tourne à 90° et pique droit vers le sol très rapidement en vrillant. Le pilote doit immédiatement refaire un jet de pilotage de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +10 pour éviter le crash.

Crash

Le véhicule tourne à 90° et pique droit vers le sol et se crashe. Le pilote a droit à un dernier jet de pilotage de DD égal à la manœuvre qui lui a fait perdre le contrôle avec un malus de +10. Si il le rate, le véhicule est détruit et les passagers meurent. Si il le réussit, le véhicule est détruit et les passagers prennent 10d6 points de dommage.

Collision

Lorsqu'un véhicule rentre en collision avec un autre véhicule ou une objet inerte (bâtiment, arbre etc), il prend des dégâts. Les dommages sont définis par deux facteurs, la vitesse et la taille du véhicule ou de l'obstacle.

Dans le cas d'un choc frontal entre deux véhicules, la vitesse des deux véhicules est ajoutée. Dans le cas de choc latéral ou par derrière l'on prend en compte la différence de vitesse entre les deux véhicules.



Exemple : Un Tank (Très grande taille) rentre en collision frontale avec une jeep (Grande taille). Le tank se déplace à 15 m/round et la jeep à 25 m/round. Lors d'une collision frontale, les vitesses sont additionnées, $15 + 25 = 40$ m/round = d10 de dommages. Le Tank inflige 12d10 points de dommages à la jeep, qui elle même en inflige 8d10.

Lors d'une collision latérale, la vitesse aurait été de $25 - 15 = 10$ m/round = d4 de dommages.

Dans le cas d'une collision contre un obstacle, l'on ne prend en compte que la vitesse du véhicule et la taille de l'obstacle.

Tableau 3-6 Dommages de Collision

Vitesse (mètres / round)	Type de dé
9 ou -	d2
10 à 15	d4
16 à 20	d6
21 à 30	d8
31 à 50	d10
51 à 100	d12
101 et +	d20

Taille du véhicule / obstacle	Nombre de dés
Très petit (poubelle)	1
Petit (drone de combat Tau)	2
Moyen (Moto)	4
Grand (Voiture)	8
Très grand (Tank)	12
Gigantesque (Gros Tank)	16
Colossale (Titan)	20

Le facteur de pénétration de blindage lors d'une collision est égal à la moitié du blindage du véhicule qui reçoit le choc. Pour les obstacles naturels, le FP est égal à 5 fois leur solidité (voir page 59 du *Guide du Maître* 3.5)

Exemple : Un tank (très grande taille) effectuant une collision avant (Blindage 90) sur le côté d'un gros tank (Taille gigantesque et Blindage latéral 100) immobile à une vitesse de 20 m/round. Le tank attaquant inflige 12d6 avec un FP de 45 et reçoit lui même 16d6 avec un FP de 50.

LES VEHICULES AU COMBAT

Voici les règles à appliquer lors de combats motorisés

Distance de combat

Contrairement à l'Infanterie, pour un véhicule, il est plus difficile de toucher un adversaire qui est proche qu'un adversaire éloigné. Plus le véhicule est important et plus la difficulté est grande. Le tableau ci dessous montre le malus à appliquer au jet de toucher en fonction de la taille du véhicule et de la portée de la cible.

Tableau 3-7 Pénalité de distance

Taille du véhicule	Bout P.	Cou.	Moy.	Lon.
Moyenne	+0	+0	-2	-4
Grande	-2	+0	+0	-2
Très grande	-4	-2	+0	+0
Gigantesque	-6	-4	-2	+0
Titanesque	-6	-4	-2	+0

Combat aérien et spatial

Lors d'un combat aérien ou spatial, il existe une manœuvre d'attaque appelé « l'engagement ». Engager un adversaire consiste à se mettre dans ses 6 heures pour pouvoir lui tirer dessus avec des armes frontales.

Phase 1, L'initiative

Lorsque le combat commence, les deux pilotes effectuent un test de Pilotage pour déterminer qui a l'Initiative, celui qui fait le score le plus haut gagne l'Initiative et devient le pilote attaquant et à l'opportunité « d'engager l'adversaire » (voir Manœuvre plus haut). Passez à la phase 2.

Phase 2, L'Engagement

Si le pilote attaquant a réussi à engager son adversaire, il peut lui tirer dessus (**phase 3**), sinon on recommence à la **phase 1**.

Phase 3, L'attaque

Les véhicules engagés se trouvent à une distance de 30 à 100 mètres l'un de l'autre (au choix de l'attaquant) et ne peuvent voler qu'à leur vitesse de combat. Le défenseur est trop occupé à éviter les tirs de son adversaire et ce dernier trop concentré sur sa cible pour pouvoir aller plus vite.

L'attaquant effectue alors ses tirs avec toutes les armes frontales dont il dispose (il est à vitesse de combat). Un véhicule engagé ne gagne aucun bonus de Défense dû à sa vitesse.

Phase 4, La riposte

Si le véhicule défenseur est toujours valide, il peut riposter avec ses armes arrière.

Phase 5, Le désengagement

Le pilote défenseur peut tenter de se désengager (voir Manœuvre), si il réussit le test de pilotage, repassez à la **phase 1**, si il le rate son véhicule est toujours engagé, retournez à la **phase 3**.

Combat au corps à corps

Certains véhicules, notamment la plupart des marcheurs, sont équipés d'armes de corps à corps. Pour attaquer un adversaire ou un autre véhicule au corps à corps, le pilote doit faire un jet de manœuvre, qui remplace son jet d'attaque, dont le DD est égal à la Défense de la cible. Il utilise donc son score de compétence en Conduite et subit un malus à son jet en fonction de la taille de son véhicule comme le montre le tableau 3-3.

Pour le bonus au dommage, le score de Force d'un Véhicule dépend de sa Taille.

Tableau 3-8 Force des véhicules

Taille du Véhicule	Force
Moyen	18
Grand	24
Très grand	32
Colossale	48
Titanesque	64



LES DOMMAGES

La « santé » d'un véhicule est déterminée par ses points de structures et sa résistance par son blindage.

Points de Structure et Blindage

Les véhicules ont des points de structure (équivalents aux points de vie) et une valeur de blindage. Lorsqu'un véhicule est endommagé par une attaque, les dommages sont réduits de la valeur de blindage avant d'être enlevés aux points de structure. Toutes les armes ont une valeur de pénétration de blindage, il s'agit du 2nd chiffre indiqué dans le facteur de pénétration de l'arme. Exemple : un lance-plasma à un FP de +5/50, cela signifie qu'il annule les 50 premiers points de blindage. Un Tank subissant un tir de plasma de face (Blindage 90) verra sa valeur de blindage réduite à 40 ce qui le mettra à l'abri de dommages sérieux avec cette arme. Par contre un même tir venant de côté (Blindage 45) annulera tout son blindage et risque de l'endommager sérieusement.



Effet des dommages

Lorsqu'un véhicule subit un nombre de points de dommages équivalents à la moitié de ses points de structure en une seule attaque, il doit immédiatement effectuer un test de manœuvre de DD15 pour ne pas perdre le contrôle de son véhicule. (Voir Manœuvre plus haut)

Lorsqu'un véhicule perd son dernier point de structure, il explose. Tous les passagers subissent un nombre de d6 de points de dommages égal à la taille du véhicule (voir tableau 9-4). Toutes les personnes se trouvant dans l'espace d'allonge du véhicule (voir tableau 8-4 page 149 du *Manuel du Joueur 3.5*) prennent la moitié de ces dommages et ont droit à un JS Réflexe DD 15 pour ne rien subir.

Réparer un Véhicule

Réparer un véhicule demande une heure de temps et un jet de réparation DD 20. Si le jet est réussi, le véhicule retrouve 2d6 points de structure. Un personnage peut continuer à réparer un véhicule durant autant d'heures qu'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il retrouve tous ses points de structure.



L'ASTRONAVIGATION

Se déplacer de planète en planète est plus difficile que de suivre une route tracée. La position des mondes change perpétuellement et seul un bon pilote peut retrouver son chemin à travers les étoiles. Il existe 2 types d'astronavigateur, la navigation spatiale et la navigation dans le Warp.

La navigation spatiale

Elle permet de relier 2 points spatiaux non éloignés l'un de l'autre. Il peut s'agir de deux planètes se trouvant dans le même système ou de deux vaisseaux se trouvant à proximité. Pour pouvoir trouver sa route parmi l'espace, il faut réaliser un test de Connaissance (Imperium) dont le DD est donné dans le tableau ci dessous.

Tableau 3-9 La navigation spatiale

Route	DD
Voyage familial	10
Voyage entre deux systèmes familiers	15
Voyage depuis ou vers un système non familier	20
Voyage depuis ou vers un segmentum non familial	+10

La navigation dans le Warp

Pour relier deux points très éloignés et éviter de faire des voyages de plusieurs siècles, il faut passer par les couloirs du Warp. Seules les personnes possédant l'œil warp peuvent effectuer de tels trajets, on les appelle plus communément les navigateurs. Un voyage dans le Warp permet d'effectuer des voyages de cinq années lumière en quelques minutes seulement.

Pour faire un voyage dans le Warp, le véhicule doit être équipé de moteur warp et doit également être dirigé par un Navigateur. Pour pouvoir trouver sa route parmi le Warp, le Navigateur doit réaliser un test de Connaissance (Warp). La difficulté du test de connaissance Warp en fonction de la distance entre le point de départ et le point d'arrivée, du phare de l'astronomicum ainsi que la probabilité qu'il y ait des perturbations dans le Warp. Le DD au test de Connaissance (Warp) est donné dans le tableau 3-10.

Tableau 3-10 La navigation dans le Warp

Secteur de départ	Secteur d'arrivée			Secteur d'arrivée				
	Segmentum Pacificus	Segmentum Obscurus	Porte Cadienne L'œil de Terreur	Segmentum Solar	Segmentum Tempestus	Ultima Segmentum	Ultramar – Frange Est	Hors Imperium
Segmentum Pacificus	17	20	27	18	20	24	32	32
Segmentum Obscurus	20	17	23	18	23	27	30	32
Porte Cadienne Oeil de Terreur	27	23	22	23	27	30	35	37
Segmentum Solar	18	18	23	15	18	18	23	32
Segmentum Tempestus	20	23	27	18	17	20	25	32
Ultima Segmentum	24	27	30	18	20	17	20	32
Ultramar – Frange Est	32	30	35	23	25	20	17	32
Hors de L'imperium	32	32	37	32	32	32	32	32

Si le test est réussi, le véhicule arrive à l'endroit désiré sans problèmes. Si c'est un échec, calculez la marge d'échec entre le jet et le DD et consultez le tableau 3-11 pour voir l'incident qui c'est produit lors du voyage dans le Warp.

Tableau 3-11 Incident Warp

Marge d'échec	Effet
1 - 4	Dommages superficiels
5 - 9	Dommages importants
10 - 14	Dommages critiques
15 - 19	Attaque de démons
20 +	Perdu dans le Warp

Dommages superficiels : Le véhicule arrive à destination en subissant une légère avarie. Il perd un nombre de points de structure égal à 10% de son total maximum.

Dommages importants : Le véhicule arrive à destination en subissant une sérieuse avarie. Il perd un nombre de points de structure égal à 25% de son total maximum.

Dommages critiques : Le véhicule arrive à destination en subissant une importante avarie. Il perd un nombre de points de structure égal à 50% de son total maximum.

Attaque de démon : Des créatures du Warp réussissent à rentrer dans le véhicule. Le maître de jeu est libre de déterminer combien et de quel type sont les démons. Si l'assaut est repoussé, appliquez le résultat «Dommages critiques ».

Perdu dans le Warp : Le vaisseau est prisonnier du Warp et en ressort 1d1000 ans plus tard, ...sortez vos magazines...



FACTEUR DE PUISSANCE

Le facteur de puissance d'un véhicule dépend du type et de l'équipage qui le pilote. Le tableau 3-12 donne le facteur de puissance d'un véhicule en fonction de son type.

Tableau 3-12 Facteur de puissance

Taille du Véhicule	FP
Moyen	0
Grand	1
Très Grand	3
Gigantesque	5
Titanesque	8
Le véhicule possède 1 arme*	+1
Le véhicule possède 2 armes ou plus*	+2
Le véhicule possède une arme d'artillerie	+1

* un seul choix

Un personnage conduisant un véhicule est victime malgré lui des performances de ce dernier. Un personnage de niveau 4 à bord d'un char LemanRuss sera plus dangereux qu'un personnage niveau 10 à bord d'une jeep. Pour représenter ceci, le facteur de puissance du pilote est divisé par deux. Si le véhicule possède plusieurs membres d'équipage (pilote, artilleur, co-pilote, commandant etc) il faut prendre la moyenne des niveaux de l'ensemble des membres de l'équipage.

Exemple : Un char LemanRuss piloté par un Commandant niv6, 1 pilote niv6 et 3 artilleurs niv4 aura un Facteur de puissance de :

FP = 3 (taille TG) + 2 (Le char possède 4 armes) +1 (l'une des armes est une arme d'Artillerie) + 5 (la moyenne des niveaux de l'équipage) = 11.



Les personnages à motos

Un personnage est plus apte à utiliser ses facultés martiales en chevauchant une moto qu'en étant enfermé dans un tank. Les motos n'ont pas de Facteur de puissance, elles sont traitées comme des montures.

CHAPITRE IV



CREATION DES VEHICULES

CREATION DE VEHICULE

Décrire les caractéristiques des différents véhicules supers lourds aurait été long et inutile. De telles machines ne devraient jamais intervenir sérieusement dans un jeu de rôle, ce supplément a été avant tout réalisé pour décrire les différents véhicules qui sont utilisés à travers l'Imperium.

Ce chapitre permet à un maître de jeu de pouvoir, à l'occasion de l'un de ses scénarios, créer des véhicules de n'importe quelle taille et d'en tirer un coût d'achat.

TYPE DE VEHICULE

Les caractéristiques d'un véhicule sont déterminées par 2 facteurs, son type et sa taille. Une personne désirant créer un véhicule doit au préalable connaître dans quelle catégorie de taille se trouve le véhicule ainsi que son type. Il existe 2 Types de véhicules, les véhicules terrestres et les véhicules aériens. Chacun de ses Types comporte 3 « sous types », qui vont déterminer la compétence qui va être utilisée pour le piloter. Les sous types sont déterminés en fonction de la Taille du véhicule.

Les véhicules terrestres

Les véhicules terrestres sont des véhicules utilisant des roues, des chenilles ou, dans le cas des marcheurs, des jambes pour se déplacer.

Les véhicules aériens

Les véhicules aériens sont des véhicules pouvant voler. Les avions, les hélicoptères et les vaisseaux spatiaux sont des véhicules aériens. Certains d'entre eux peuvent voyager dans l'espace (voir plus bas).

Les véhicules anti-grav

Les véhicules anti-grav sont une exception à la règle car ils utilisent les règles de création de véhicules aériens mais sont de Type terrestres. Ce qui veut dire que l'on détermine leurs caractéristiques et leurs coûts comme un véhicule aérien, mais qu'ils se pilotent comme un véhicule terrestre (avec la compétence *Conduite*).

Le tableau 4-1 indique la taille et le sous type des véhicules.

Tableau 4-1

Taille	Exemple
Moyen	Une moto, une moto-jet
Grand	Une voiture, un chasseur
Très Grand	Un Leman Russ, un vaisseau de contrebande
Gigantesque	Un BaneBlade, un Thunderhawk
Titanesque	Un Titan, un Croiseur Spatial

Sous Type	Exemple
Marcheur	Les sentinelles, les Titans
Terrestre léger	Tous les véhicules terrestres de taille Grande ou moins
Terrestre Lourd	Tous les véhicules terrestres de taille Très Grande ou plus
Aérien léger	Tous les véhicules aériens de taille Grande ou moins
Aérien lourd	Tous les véhicules aériens de taille Très Grande ou Gigantesque
Vaisseaux	Tous les véhicules aériens de taille Titanesque

Après avoir choisi le type et la taille de votre véhicule, vous pouvez déterminer ses caractéristiques.



LES CARACTERISTIQUES

Voici les 7 caractéristiques des véhicules.

Les Points de Structures

Les points de structures (PS) représentent le nombre de dommages que peut encaisser un véhicule avant d'être détruit. Le score maximal et minimal de PS que peut avoir un véhicule dépend de sa taille et de son type, voir le tableau 4-2.

Le Blindage

Le Blindage est l'armure du véhicule, il sert à arrêter les tirs les plus faibles et à réduire les attaques plus puissantes. La valeur maximale et minimale de Blindage avant, arrière et de côté que peut avoir un véhicule dépend de sa taille et de son type, voir le tableau 4-2.

La Défense

Le score de Défense d'un véhicule est comparable à celui d'une créature, elle représente les chances d'être touché par une attaque ennemi. C'est une valeur fixe, voir le tableau 4-2.

La Vitesse

La vitesse représente la vitesse de déplacement de base du véhicule. La Vitesse maximale que peut avoir un véhicule dépend de sa taille et de son type, voir le tableau 4-2.

Equipage

Cette valeur représente le nombre minimum de personnes nécessaires pour faire fonctionner le véhicule. Elle ne tient pas en compte les servants d'armes nécessaires, mais représente simplement l'équipage suffisant à faire avancer le véhicule. Voir le tableau 4-2.

Passager

Il s'agit du nombre maximum de passagers que peut transporter le véhicule. Voir le tableau 4-2.

Cargo

Un véhicule peut transporter un autre véhicule de taille inférieure à la sienne et ainsi de suite. Il est également possible de supprimer cet espace pour doubler la capacité Passager du véhicule.

Exemple : Un véhicule de Taille Gigantesque peut transporter 1 véhicule de taille TG ou 2 véhicules de taille G ou 4 véhicules de taille M.

Note concernant les Vaisseaux

Les véhicules aériens de taille Titanesque peuvent avoir des tailles variables. Cela peut aller du croiseur Interstellaire à l'énorme vaisseau de transport. De tels vaisseaux peuvent souvent transporter plusieurs milliers de tonnes de matériel et l'équipage qui va avec. C'est pour

cela que les caractéristiques de Passager et de Cargo sont à l'entière appréciation du Maître de Jeu.

Les règles fournies ici sont applicables uniquement dans le cadre de vaisseaux pouvant réellement être détruits avec des armes conventionnelles. Certains très grands vaisseaux, comme les Space Hulk, les Vaisseaux mondes

Eldars ou les Forteresses noires ne devraient pas avoir de caractéristiques. Ces véhicules sont hors catégories tellement leur taille est importante, de plus aucune arme conventionnelle ne peuvent les endommager et leur perte résulte souvent d'un immense sabotage ou d'un crash sur une planète.

Tableau 4-2 Les Caractéristiques des véhicules

Taille	Points de Structure	Avant	Blindage Coté	Arrière	Défense	Vitesse*	Equipage	Passager	Cargo
Véhicule Terrestre									
Moyen	10/20	1/2	1/2	1/2	15	40	1	1	1m ³
Grand	20/50	5/30	5/30	5/15	14	30	1	5	4 m ³
Très Grand	50/100	35/100	30/55	25/50	13	15	1	10	10 m ³
Gigantesque	100/150	80/165	45/100	40/100	12	12	2	20	20 m ³
Titanesque	150/300	100/220	70/180	70/180	10	9	4	40	50 m ³
Véhicule Aérien									
Moyen	5/10	1/2	1/2	1/2	15	400	1	1	1 m ³
Grand	10/30	5/10	5/10	5/10	14	300	1	2	4 m ³
Très Grand	30/70	15/30	15/30	10/20	12	300	2	15	15 m ³
Gigantesque	70/120	30/60	25/55	20/50	10	300	3	30	30 m ³
Titanesque	120/1000	150/200	150/200	150/200	8	200	50 et +	Na	Na

*Les Anti-grav et les Marcheurs divisent leur score de vitesse par 2.



COUT DU VEHICULE

Le prix de base du véhicule dépend de ses PS et de son blindage auquel on applique un coefficient en fonction de sa Taille et de son Type (voir le tableau 4-3).

Le prix de base = [(PS x 500) + (la somme des 3 valeurs de blindage x 1000)] x Coefficient

Tableau 4-3 Coefficient de prix

Taille	Coefficient
Véhicule Terrestre	
Moyen	0.5
Grand	1
Très Grand	2
Gigantesque	5
Titanesque	10
Véhicule Aérien	
Moyen	2
Grand	5
Très Grand	10
Gigantesque	20
Titanesque	50

Exemple : Un véhicule aérien de grande taille avec 20 PS et des valeurs de blindage égales à 10/5/5 coûte : [20x500 + (10+5+5) x1000] x 5 = 102600 crédits.

Il s'agit du prix de base du véhicule, le prix des armes et des accessoires viennent en plus de ce prix là.



ARMEMENT

Un véhicule possède un certain nombre d'emplacement pour pouvoir accueillir des armes. Le nombre d'emplacement est déterminé en fonction de la taille du véhicule (voir tableau 4-4). Les armes d'Artillerie comptent pour 2 pour déterminer le nombre d'armes. Il est ensuite nécessaire de noter quel est l'angle de tir de l'arme pour

savoir de quel côté elle peut ouvrir le feu. Le prix des armes n'est pas compté dans le prix de base du véhicule et ces dernières doivent être achetées indépendamment du véhicule.

Toutes les armes disposées sur l'un des côtés du véhicule doivent, pour être efficaces, être montées sur des Tourelles 180° (voir Accessoires pour véhicule).

Si la face Avant ou Arrière possède plus d'une arme, alors les armes supplémentaires doivent être jumelées ou équipées d'une tourelle 180°. Exemple : Si un véhicule possède 2 canons laser à l'avant, alors ils doivent être jumelés ou l'un des deux doit être monté sur une tourelle 180° car si les deux canons étaient fixes, ils ne pourraient pas tirer sur la même cible.

Une arme montée sur une Tourelle 360° peut faire feu dans toutes les directions et ne compte pas dans le décompte des armes Avant et Arrière.

Tableau 4-4 Emplacement d'arme

Taille	Emplacements
Véhicule Terrestre	
Moyen	1
Grand	2
Très Grand	5
Gigantesque	10
Titanesque	20
Véhicule Aérien	
Moyen	1
Grand	2
Très Grand	4
Gigantesque	8
Titanesque	NA



ACCESSOIRES POUR VEHICULE

Voici la liste des accessoires qui peuvent équiper un véhicule. Le prix d'un accessoire **doit être multiplié** par le coefficient de prix du véhicule (voir tableau 4-3). Les

accessoires dont le prix est accompagné d'une * ignorent cette règle.

Etanchéité Spatiale

Prix 10000c

Grâce à cette amélioration, le véhicule peut aller dans l'espace.

Véhicule aérien seulement

Tourelle 360°

Prix 500c

Une tourelle 360° peut recevoir une arme, et faire feu dans toutes les directions.

Tourelle 180°

Prix 100c

Une Tourelle 180° permet à une arme positionnée sur le côté de tirer efficacement. Sans une tourelle 180° une arme de côté n'a aucune chance de toucher.

Lame Bulldozer

Prix 300c

Une Lame Bulldozer permet au véhicule de déblayer une route encombrée et d'ajouter 2d de dommages lors des collisions frontales.

Véhicule terrestre seulement

Système d'acquisition de tir

Prix 2000c*

Ce système permet de verrouiller une cible mouvante avant d'effectuer le tir et de diviser par 2 le bonus en Défense qu'un véhicule gagne en fonction de sa vitesse (arrondi à l'inférieur), voir le tableau 9-1 du livre **Warhammer 40k d20**. Le système doit être attribué à une arme du véhicule.

Jumelage d'arme

Prix 200c*

Ce système permet de jumeler 2 armes de même type. Il n'est pas possible de jumeler 2 armes de type différent (un canon laser et un bolter lourd par exemple). Il est également impossible de jumeler des armes d'artilleries. Les règles sur les armes jumelées se trouve page 58 du livre de règles **Warhammer 40k d20**.

Blindage renforcé

Prix 1000c

Les plaques de « blindage renforcé » permettent d'éviter les secousses suite à un tir particulièrement puissant. Elles offrent un bonus de +2 aux tests de manœuvre suite à un tir ayant fait plus de la moitié des points de structure du véhicule en dommages. (Voir règles page 135 du livre de règles **Warhammer 40k d20**).

Arme de Corps à corps

Prix 5000c

Le véhicule est équipé de grandes pinces, foreuses ou n'importe quelle autre arme pouvant perforer un blindage. Les dommages de l'arme et le facteur de pénétration sont en fonction de la taille du véhicule.

Taille du Véhicule	Dommage	FP
Moyen	1d8	+4/10
Grand	1d12	+5/35
Très grand	3d6	+5/50
Colossale	4d8	+5/100
Titanesque	5d10	+5/150

Véhicule terrestre seulement

Arme de Corps à corps Énergétique

Prix 20000c

Le véhicule est équipé de grandes pinces énergétiques, poings de combats. Les dommages de l'arme et le facteur de pénétration sont les mêmes que pour une arme de corps à corps normale, mais le bonus de force est doublé pour calculer les dommages (voir **Tableau X-X**).

Véhicule terrestre seulement

Réacteur de saut

Prix 10000c

Le Marcheur est équipé de réacteurs de sauts lui permettant de faire des déplacements en effectuant des

sauts de 50 mètres. A chaque fois qu'il effectue un saut, le pilote doit faire un test de Manœuvre DD 15.

Marcheur seulement

Longue Jambe

Prix 4000c

Le Marcheur possède de grandes jambes métalliques lui permettant de se déplacer très vite. Il calcule sa vitesse de déplacement de base normalement (normalement un marcheur divise sa vitesse de base par 2, voir tableau 4-2)

Marcheur seulement

Filet de camouflage

Prix 400c

Un véhicule recouvert d'un filet de camouflage est pratiquement invisible d'une reconnaissance aérienne. Le DD au test de Détection pour repérer un véhicule ainsi dissimulé est de 20. Pour être efficace, la couleur du filet doit être sensiblement identique à l'environnement autour le véhicule.

Véhicule terrestre seulement



Lanceur de grenade

Prix 300c*

Il s'agit d'un lance grenades externe capable de lancer des grenades fumigènes ou à gaz. Il est impossible d'utiliser correctement ce lance grenade pour attaquer, il sert surtout pour le largage de contre mesures.

Pivot pour arme

Prix 500c*

Cet accessoire permet de fixer une arme sur un pivot. Le pivot a un angle de tir de 180° (ou 360° si il est monté sur une tourelle) et demande au tireur de sortir partiellement du véhicule (camouflage de 20%). Le pivot ne peut pas recevoir d'arme de type Lourde (L) ou d'Artillerie (A) hormis une mitrailleuse.

Compartment secret

Prix 1000c

Il s'agit d'une cache secrète capable de contenir ¼ de la capacité du cargo de l'appareil. Trouver une telle cache demande un test de Fouille DD20.

Cargo Externe

Prix 5000c

Un Cargo externe est un module supplémentaire attaché au véhicule et servant pour le transport. Avec un tel accessoire, le véhicule possède une capacité de Cargo transport égale à sa propre taille. Exemple : Un véhicule de Taille Gigantesque pourra transporter 1 objet de taille Gigantesque ou 2 objets de taille TG ou 4 objets de taille G ou 8 Objets de taille M.

Moteur Boosté

Prix 2000c

Un moteur boosté augmente la vitesse de base du véhicule de 10%.

Moteur Warp

Prix 50000c

Un moteur Warp permet au véhicule de voyager dans le Warp. Le poste du navigateur est compris dans le prix.

Véhicule aérien seulement

Capsule de survie

Prix 2000c*

Une capsule de survie est équipée d'une balise émettrice, d'une radio et d'assez de nourriture pour 1 semaine. Le prix est donné pour une capsule d'une personne, mais il existe des capsules plus grandes, multipliez simplement le prix de base par le nombre de places voulues. Il est également possible d'équiper une capsule de survie d'une cuve cryogénique pour 5000c.

Véhicule aérien seulement

Siège éjectable

Prix 500c*

Un siège éjectable permet, au prix d'une action simple, de quitter précipitamment le véhicule. Il est équipé d'un parachute.

Véhicule aérien seulement

Générateur de Bouclier

Prix 10000c

Les boucliers sont des générateurs de force qui protègent le véhicule des attaques ennemis. Un Bouclier possède une Valeur de d'absorption de 50 points de dommages. Une fois que le bouclier a absorbé les dommages, il n'est plus utilisable avant 10 tours. Un véhicule peut avoir un nombre de bouclier maxi égal à son nombre d'emplacement d'armes, voir le tableau 4-4 (les vaisseaux de taille Titanesque peuvent en avoir 20).

Exemple : Un véhicule possède 2 boucliers et une valeur de Blindage de 90. Suite à un tir de canon laser (PA 85), il subit 65 points de dommages, son blindage lui en annule 5 et encaisse donc 60 points de dommages. Le premier générateur de bouclier se décharge en annulant 50 points de dommages (il sera rechargé dans 10 tours) et le deuxième annule les 10 points restant. Lors du prochain tir le dernier bouclier n'annulera que 40 points de dommages et l'excédant endommagera les points de structures.

Les Boucliers sont inefficaces contre les tirs d'armes ayant un Facteur de pénétration de blindage de 150 ou +

Système de communication

Prix 4500c*

Il s'agit d'un relais satellite permettant au véhicule de communiquer depuis/vers l'espace.



QUELQUES VEHICULES

Voici, pour ce faire une idée, la description de quelques véhicules. Il s'agit d'appareils qui, pour certains, ne seront pas à la dimension du jeu de rôle dans la mesure ou l'affrontement contre un Titan relève plus du jeu de plateau que du jeu de rôle. C'est pour cela que les armes citées ne sont pas décrites.

DESCRIPTION DES VEHICULES

Nom : Le nom du Véhicule.

Taille : La taille du véhicule.

Défense (Def) : Le score de Défense du véhicule.

Points de Structure (PS) : Le nombre de points de structure du véhicule.

Blindage : Le score de blindage du véhicule. Les trois chiffres représentent, dans l'ordre, le blindage avant, le blindage latéral et le blindage arrière du véhicule. Si le véhicule subit un tir venant d'au-dessus ou d'en dessous

EXEMPLE

DE CREATION DE VEHICULE

YobSolo et Chewy sont deux contrebandiers de niveau 6 et désirent acquérir un véhicule spatial capable de transporter de la marchandise d'une planète à une autre. Ils choisissent donc un véhicule type aérien de taille TG.

- Ils déterminent ensuite la valeur de Structure (60) et de Blindage (20/20/15).

- Sa Défense et sa Vitesse de base lui sont directement donné. Son score de Défense sera de 12 et sa vitesse de 300 m par round.

- Vu la taille du véhicule, il lui faudra un copilote (Pilote 2) et il pourra transporter 15 passagers.

- Son cargo lui permettra de transporter environ des marchandises d'un volume de 10 m³.

- YobSolo peut protéger son appareil avec 4 emplacements d'armes, il installe un multi laser à l'avant et 1 canons laser de chaque côtés. Le multi laser est une arme de type Artillerie, elle compte donc pour 2 emplacements, le véhicule ne peut pas en mettre plus.

- Ils parcourent ensuite la liste des accessoires et font le choix suivant : Etanchéité spatiale (pour pouvoir aller dans l'espace), 2 Tourelles 180° pour les canons laser latéraux, un système d'acquisition de tir pour le Multi laser, un compartiment secret (d'un espace d'environ 2.5 m³), 2 capsules de survie et un système de communication.

YobSolo calcule le prix de base de l'appareil

$[(60 \times 500) + (20 + 20 + 15) \times 1000] \times 10 = 850000$ crédits

Prix auquel vient s'ajouter le prix des accessoires.

1 Multi Laser : 1000 crédits

2 Canons laser : $2 \times 5000 = 10000$ crédits

Etanchéité spatiale : $10000 \times 10 = 100000$ crédits

2 Tourelles 180° : $2 \times 100 \times 10 = 2000$ crédits

Système d'acquisition de tir : 2000 crédits

Compartiment secret : $1000 \times 10 = 10000$ crédits

2 Capsules de survie : $2 \times 2000 = 4000$ crédits

Le Véhicule coûtera au total : 934000 crédits

Le FP du Véhicule sera de 3 (taille) + 2 (armes) + 1 (artillerie) + 3 (niveau de l'équipage) = 9

Contents de leur nouveau vaisseau, YobSolo et Chewy lui donne le nom de « StarFalcon ».

(mine), la valeur de blindage à prendre en compte est la plus faible (généralement celle de l'arrière).

Type : Le type du véhicule détermine quelle compétence lui est associée pour le piloter : Conduite (Léger, Lourd ou Marcheur) pour les terrestres, et Pilotage (Léger, Lourd ou Vaisseau) pour les aériens.

Vitesse : La vitesse de base du véhicule en m/round ainsi que son mode de propulsion (Ch = Chenille, Ma = Marcheur Ro = Roue, AG = Anti grav, Vo = Volant, Sp = Spatial)

Equipage : Le nombre de membres d'équipage nécessaire pour faire fonctionner correctement le véhicule. L'utilisation d'une arme nécessite la présence d'un membre d'équipage.

Passager : Le nombre maximum de passagers que peut transporter le véhicule.

Arme : Le type d'arme ainsi que sa position sur le véhicule (Tou = Tourelle, Ar = Avant, Lat = Latéral, Ar = Arrière). Les armes indiquées par un « 1 x 2 », sont des armes jumelées.

MARCHEURS

Chevalier de Classe Paladin



Chevalier : Véhicule de grande taille ; Type Marcheur, PS 40 ; Def 14 ; Blindage 20/20/15 ; Vitesse 15m (Ma) ; Equipage 1 ; Passager 0.

Armes : Gantelet Énergétique (corps à corps)
Multi Fuseur (Av 180°)

Titan de Reconnaissance Subjugator



Subjugator : Véhicule de taille Gigantesque ; Type Marcheur, PS 150 ; Def 12 ; Blindage 165/100/100 ; Vitesse 12m (Ma) ; Equipage 2 ; Passager 0.

Armes : Pinces (corps à corps)
Canon Castigator (Av 180°)

Equipement : 8 Boucliers, Grandes Jambes, Réacteur de saut.

Titan de Classe Warlord



Warlord : Véhicule de taille Titanesque ; Type Marcheur, PS 280 ; Def 10 ; Blindage 200/180/180 ; Vitesse 4.5m (Ma) ; Equipage 4 ; Passager 20.

Armes : Rayon de Mort (Av 180°)
Mega Canon (Av 180°)
Missile Vortex (Av 180°)
Lance Roquette multiple (Av 180°)

Equipement : 20 Boucliers

VEHICULES TERRESTRES

Gargant Ork



Gargant : Véhicule de taille Titanesque ; Type Lourd, PS 200 ; Def 10 ; Blindage 150/120/120 ; Vitesse 9m (Ch) ; Equipage 4 ; Passager 40.

Armes : Pince (corps à corps)
Mega Canon (Av 180°)
Leva-lacha (Av 180°)

Equipement : 8 Boucliers.

Tour de la Peste de Nurgle



Tour de la Peste : Véhicule de taille Titanesque ; Type Lourd, PS 200 ; Def 10 ; Blindage 150/100/100 ; Vitesse 9m (Ro) ; Equipage 4 ; Passager 40.

Armes : Méga Canon (Av 180°)
Mortier de la peste (Av 180°)

Tour Argentée de Tzeentch



Tour argentée : Véhicule de taille Titanesque ; Type Lourd, PS 200 ; Def 10 ; Blindage 150/100/100 ; Vitesse 100m (AG) ; Equipage 4 ; Passager 40.

Armes : 10 Canons (360°)
Equipement : 10 Boucliers.

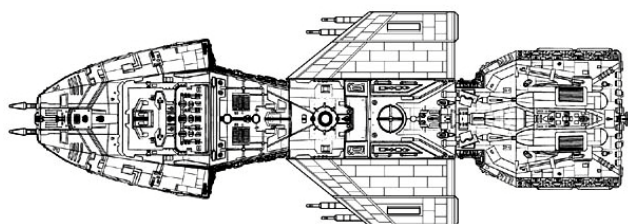
VAISSEAUX SPACIAUX

Vaisseaux de Contrebandier



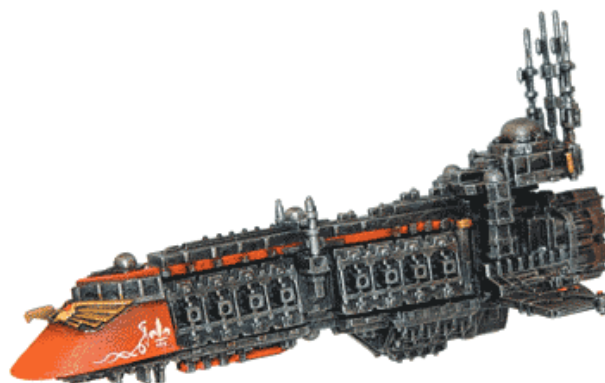
Vaisseaux de Contrebandier: Véhicule de très grande taille ; Type Vaisseaux, PS 70 ; Def 12 ; Blindage 30/30/20 ; Vitesse 300m (Sp) ; Equipage 2 ; Passager 15.
Armes : 2x2 canons laser (Lat 180°)
Multi laser (Av 180°)
Equipement : 4 Boucliers, Etanchéité Spatiale, Compartiment secret, 2 capsule de survie, Système de communication.

Vaisseaux Pirate

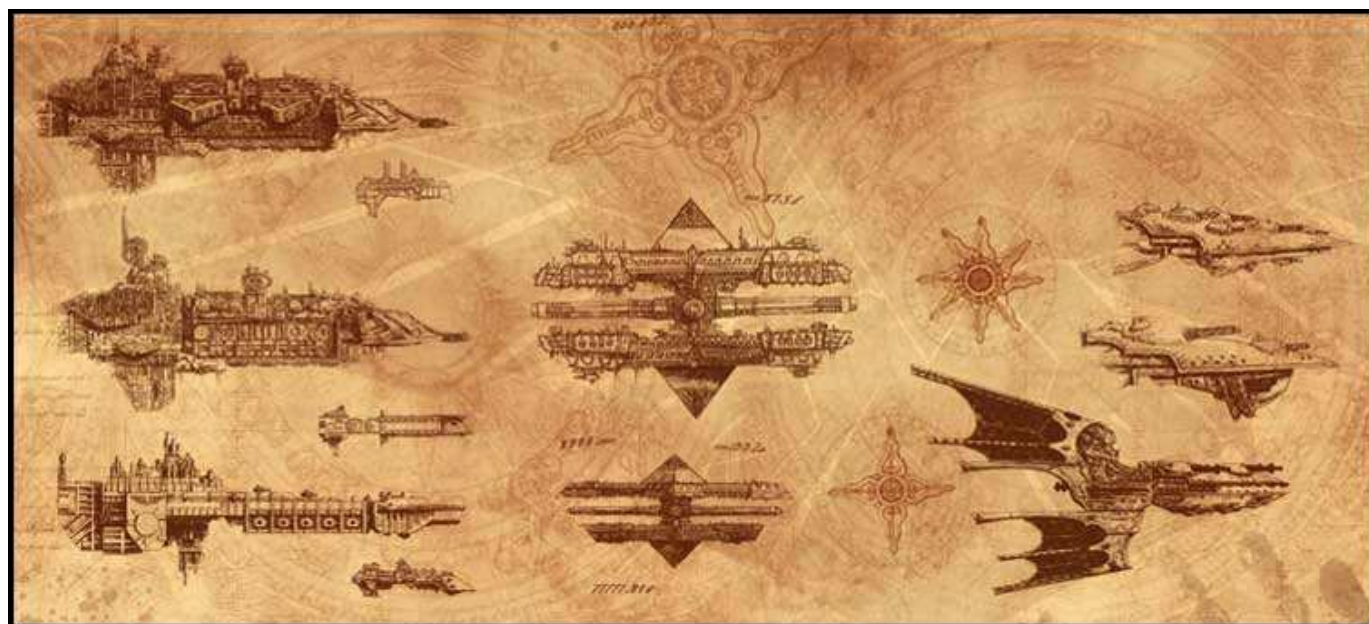


Vaisseaux pirate: Véhicule de taille Gigantesque ; Type Vaisseaux, PS 100 ; Def 10 ; Blindage 50/40/40 ; Vitesse 300m (Sp) ; Equipage 3 ; Passager 30.
Armes : 2x2 canons laser (Lat 180°)
1x2 canon laser (Av 180°)
Multi laser (Av 180°)
Equipement : 8 Boucliers, Etanchéité Spatiale, Compartiment secret, Moteur Warp, 10 capsules de survie, Système de communication.

Vaisseaux de Rogue Trader



Vaisseaux de Rogue Trader: Véhicule de taille Titanesque ; Type Vaisseaux, PS 1000 ; Def 8 ; Blindage 200/200/200 ; Vitesse 200m (Sp) ; Equipage 50 ; Passager 5000.
Armes : Batterie de 2x50 canons laser (Lat 180°)
Batterie de Lances missiles plasma (Av 180°)
Equipement : 20 Boucliers, Etanchéité Spatiale, Moteur Warp, 2000 capsule de survie, Système de communication.



CHAPITRE V

CLASSES DE PRESTIGE



PILOTE EMERITE

« Cible verrouillée, missiles à fusion armés ... en attente de vos instructions mon colonel »

Lieutenant Constance « Iceman » Krousenkov



Les Pilotes émérites sont au combat aérien ce que les troupes de chocs sont au combat au corps à corps. De telles personnes sont capables de redresser un appareil en piqué, de se dégager d'un ennemi dans ses 6 heures ou de détruire une colonne de blindé avec le nombre juste de missiles nécessaire. La plupart sont issus des rangs de la Navy Impériale, mais certains se retrouvent aux commandes d'un vaisseau pirate de l'espace ou dans la suite personnelle d'un Inquisiteur.

Pré requis

Compétences : Pilotage 8 rangs

Don : Combat aérien, Arme exotique (arme lourde).

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Imperium), Détection, Pilotage et Réparation.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Armes et Armures : Un Pilote émérite ne gagne aucun don supplémentaire.

Dés de Vie : d6

Tableau 5-1 Le pilote émérite

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+2	+1	+1	Intuition +1	+1	+0
2	+1	+3	+2	+2	Appareil de prédilection +1	+2	+1
3	+2	+3	+2	+2	Evasion 1 / jour	+2	+0
4	+3	+4	+2	+2	Appareil de prédilection +2	+2	+1
5	+3	+4	+3	+3	Intuition +2	+3	+0
6	+4	+5	+3	+3	Appareil de prédilection +3	+3	+1
7	+5	+5	+4	+4	Evasion 2 / jour	+4	+0
8	+6	+6	+4	+4	Appareil de prédilection +4	+4	+1
9	+6	+6	+4	+4		+4	+0
10	+7	+7	+5	+5	Appareil de prédilection +5, Intuition +3	+5	+1

Intuition : Au premier niveau, le Pilote émérite gagne une remarquable intuition durant les batailles, qui peut l'aider à protéger son appareil. Si durant un combat, il se trouve aux commandes d'un appareil aérien, sa Défense augmente de +1. Au niveau 5 ce bonus passe à +2 et à +3 au niveau 10.

Appareil de prédilection : Au niveau 2, le Pilote émérite choisit un type d'appareil qui deviendra son véhicule de prédilection. Chaque fois qu'il prend les commandes d'un tel appareil, il gagne un bonus de +1 à tous ses jets de

Pilotage, de Réparation et d'Attaque. Ce bonus augmente de +1 tous les 2 niveaux.

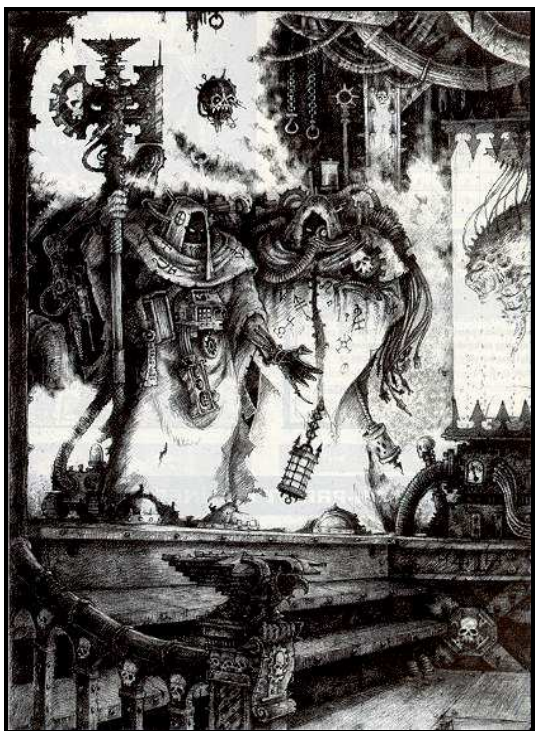
Evasion : Au niveau 3, le Pilote émérite peut, une fois par jour, éviter un tir direct qui endommagerait sérieusement son appareil. Pour cela il doit faire un test de Pilotage dont le DD est égal aux dommages bruts infligés par l'attaque (sans prendre en compte le Blindage de l'appareil). Si le jet est réussi, le Pilote émérite parvient à éviter de justesse l'attaque et celle-ci n'inflige que la moitié des dommages.

« C'est ce que vous pensez vraiment ?, mais vous n'êtes pas ici pour penser ! »

Reponse de l'Amiral Krantz à la proposition de repli émise par le Capitaine Abram au Détroit de Losande.

MAGUS TECHNAUGURE

« Je sens l'esprit de la machine ... il me parle »
Magus Mallius Kran.



Le Culte Mechanicus possède un monopole total sur toutes les technologies, les mystérieux rituels rendant toute compréhension impossible au citoyen impérial moyen. Bien

Tableau 5-2 Le magus technaure

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+0	+1	+2	Archéologue, Préservation de la machine	+1	+0
2	+1	+0	+2	+3	Communication avec l'esprit de la machine	+2	+1
3	+1	+1	+2	+3	Communion avec la machine	+2	+0
4	+2	+1	+2	+4		+2	+1
5	+2	+1	+3	+4	Réveil de la Machine	+3	+0

Archéologue : L'une des missions des Magus Technaure est de retrouver les savoirs perdus et oubliés de l'âge d'or du Moyen Âge Technologique. Ces ouvrages techniques sont appelés Matrice de Construction Standard ou MCS et représentent la somme des connaissances humaines. Retrouver un tel Artefact est une chose rare qui apporte gloire et reconnaissance au sein de l'Adeptus Mechanicus. Si un Magus Technaure trouve et rapporte en lieu sur un MCS, il gagne immédiatement 1000 points d'Expérience et 1 point de Réputation (sans à avoir à faire un test de Charisme).

Préservation de la machine : Au premier niveau, tous les objets (technologiques ou pas) construits par le Magus Technaure ne tomberont jamais en panne, ne rouilleront jamais etc. Les armes auront 50% de chance d'éviter de s'enrayer. Tous les tests d'artisanat effectués sur ces machines reçoivent un bonus de +2.

Noter que ce don n'empêche pas le dysfonctionnement d'un moteur qui a été saboté ou bien qu'une armure énergétique ne cesse de protéger le porteur si les réserves d'énergie tombent à zéro.

Communication avec l'esprit de la machine : Au niveau 2, le Magus Technaure peut entrer en communication avec un appareil, un véhicule ou un objet habité par l'esprit de la machine. Ce don permet de au Magus Technaure à poser 1 question par niveau de Magus Technaure à

qu'ils soient souvent comparés à de vastes usines, les mondes forges sont généralement divisés en deux parties, l'une d'entre elles servant d'entrepôt géant pour toutes les connaissances techniques de l'Adeptus Mechanicus. Cette immense bibliothèque et ces bases de données sont le domaine des Magus Technaures.

Ces érudits sont chargés de protéger et de conserver les savoirs technologiques du Culte Machine, ils ont aussi la difficile charge de chercher à travers les galaxies, les vestiges perdus de l'âge d'or du Moyen Âge Technologique. Ce sont également eux qui président les rituels de nomination et d'éveil des machines de la Garde Impériale, de l'Adepta Sororitas et de l'Adeptus Astartes.

Pré requis

Compétences : Artisanat (Mécanique) 10 rangs, Artisanat (Électronique) 10 rangs, Artisanat (Énergie) 10 rangs, Connaissance (Technologie) 12 rangs.

Don : Création de relique.

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Science), Connaissance (Technologie), Connaissance (Imperium), Contrefaçon, Décryptage, Désamorçage / Démolition, Estimation, Fouille, Pilotage, Premiers secours, Réparation, Sécurité, Utilisation d'objets technologiques.

Nombre de points de compétence par niveau : 8 + modificateur d'intelligence

Armes et Armures : Un Magus Technaure ne gagne aucun don supplémentaire.

Dés de Vie : d6

la machine. Celle ci ne sera pas plus amicale qu'elle ne le serait en temps normal, les machines prudentes sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus anciennes auront tendance à parler avec sagesse.

Communion avec la machine : Au niveau 3, le Magus Technaure peut rentrer en communion avec l'esprit de la machine. Ceci lui prend 10 minutes de concentration totale. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a savoir sur l'histoire de la machine, sur son mode de fonctionnement, son état actuel ainsi que le nombre et le type des créatures qu'elle abrite (dans le cas d'un véhicule).

Réveil de la machine : Au niveau 2, le Magus Technaure peut, lors du rituel de création d'un objet technologique ou d'un véhicule, donner la bénédiction de Deus Machina. L'appareil est alors habité par l'esprit de la machine.

Un objet habité par l'esprit de la machine offre un bonus de +2 lors de son utilisation. De plus, celui ci possède réellement une conscience propre et peut, le cas échéant, agir par lui-même de façon sommaire. Un tank continuera à rouler même si ses passagers sont morts, un avion pourra effectuer un atterrissage en catastrophe etc. Un appareil ne peut pas prendre d'initiative personnelle (comme se mettre en marche par exemple), ni même effectuer une tâche pour laquelle il n'a pas été conçu.

ROGUE TRADER

« Je connais ce secteur comme ma poche, d'ailleurs je connais un ami qui me doit un service... »

Capitaine James Halock



Afin de limiter la corruption morale causée par le contact avec des cultures xeno ou simplement non impériales, l'Adeptus Terra interdit formellement le commerce au-delà des frontières de l'Imperium. Seuls des individus portant une Lettre de Commerce ont le droit d'explorer des planètes qui échappent au contrôle impérial, de rencontrer

des civilisations extraterrestres ou encore de conquérir de nouveaux mondes riches en minéraux et ressources. De tels hommes sont appelés Trafiquants ou Rogue Trader. Ils opèrent sans le contrôle des autorités impériales, ils sont et font leur propre loi. Certains d'entre eux sont des individus très pieux, apportant avec eux la lumière de l'Empereur, d'autres ne sont rien de plus que des pirates et des chercheurs de trésors. Rares sont ceux à être de vrais Trafiquants, car les Lettres de Commerce sont vieilles de plusieurs siècles. Elles sont généralement transmises de génération en génération, mais sont aussi parfois mises au jeu, ou volées des mains de leur propriétaire légitime pour atterrir entre celles de personnes voulant profiter et abuser des pouvoirs qu'elle confèrent.

Pré requis

Compétences : Connaissance (Imperium) 8 rangs

Don : Marchandage ou Troc Illégal.

Spécial : Doit posséder une Lettre de Commerce

Compétences de classe : Artisanat, Bluff, Commandement, Conduite, Connaissance (Administration), Connaissance (Imperium), Connaissance (Xeno), Détection, Décryptage, Diplomatie, Estimation, Fouille, Natation, Perception auditive, Pilotage, Psychologie, Renseignement, Saut, Survie, Utilisation d'objet technologique.

Nombre de points de compétence par niveau : 6 + modificateur d'intelligence

Armes et Armures : Un Rogue Trader gagne le don de maniement des armes de guerre et le port d'armure légère.

Dés de Vie : d8

Tableau 5-3 Le rogue trader

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+1	+1	+2	Ressource, Réputation	+1	+1
2	+1	+2	+2	+3	Suivant, Connaissance de l'Imperium	+2	+1
3	+2	+2	+2	+3	Explorateur, Faveur	+2	+0
4	+3	+2	+2	+4		+2	+1
5	+3	+3	+3	+4	Connaissance de l'Imperium	+3	+1
6	+4	+3	+3	+5	Cohorte	+3	+0
7	+5	+4	+4	+5		+4	+1
8	+6	+4	+4	+6	Connaissance de l'Imperium	+4	+1
9	+6	+4	+4	+6	Faveur majeure	+4	+0
10	+7	+5	+5	+7		+5	+1

Ressource : Au premier niveau, un Rogue Trader a accès à de nombreuses ressources, il y a toujours quelqu'un qui lui doit de l'argent ou a toujours une babiole à vendre pour se faire de l'argent. Il peut, une fois par session de jeu, faire un jet de charisme pour gagner quelque crédits. La valeur de cette ressource est égale à 50 fois le résultat du test de charisme multiplié par le niveau de Rogue Trader.

Exemple : Un Rogue Trader niveau 4 faisant 17 à son test de Charisme gagne (17 x 4 x 50) 3400 crédits.

Réputation : La réputation des Rogue Trader n'est plus à faire, à partir du premier niveau, un Rogue Trader peut ajouter son niveau dans la classe de Rogue Trader à tous ses tests de Réputation (voir page 36 du livre de règles).

Suivant : Au niveau 2, un Rogue Trader peut immédiatement faire un test de Réputation pour faire venir à lui des suivants, même si il n'est pas niveau 10. De plus il peut rajouter son niveau de Rogue Trader à sa Réputation pour calculer le nombre de suivant.

Faveur : Un Rogue Trader a beaucoup voyagé et connaît beaucoup de monde. A partir du niveau 3 il peut, une fois par session de jeu, demander une faveur à une personne

qu'il connaît. Cette faveur sera toujours un service en nature, pas sous la forme de crédits. Il peut s'agir par exemple d'un marchand qui peut lui fournir un équipement particulier, un chasseur de prime qui lui donnera un tuyau sur un criminel, un pilote qui le conduira là où il le désire...

Connaissance de l'Imperium : Au niveau 2, le Rogue Trader choisit un Segmentum où il a beaucoup voyagé. Lorsqu'il est amené à faire un test de Connaissance (Imperium) en rapport avec ce Segmentum, il peut choisir de faire 10. Le Rogue Trader peut choisir un Segmentum supplémentaire aux niveaux 5 et 8.

Explorateur : Au niveau 3, le Rogue Trader gagne un bonus de +2 en connaissance (Imperium) et Survie.

Cohorte : Au niveau 6, un Rogue Trader double son score de Réputation pour calculer le nombre de suivants.

Faveur majeure : Au niveau 9, le Rogue Trader peut utiliser sa faculté « Faveur » pour faire appel à une personnalité importante comme un gouverneur, un haut membre de l'Éclésiarchie ou un Inquisiteur. Les faveurs accordées par de telles personnes sont généralement redevables.

NAVIGATEUR

« Si je connais le chemin ? Vous plaisantez Maître Inquisiteur. J'ai voyagé là ou nul homme sain d'esprit n'aurait souhaité aller »

Navigateur Osmotia



Les Navigateurs sont des mutants d'un genre très spécial, et bien que leur apparence puisse grandement varier, ils ont tous le pouvoir de voyager à travers l'espace Warp. Bien que ce soit une capacité psychique, les navigateurs ne sont pas plus vulnérables aux créatures du Warp que les humains normaux. L'origine des navigateurs date du

Moyen Âge Technologique, une époque d'expérimentation génétique où de nombreux types de mutants furent élaborés pour remplir les rôles envisagés par leurs créateurs. Que les Navigateurs furent créés volontairement ou par accident n'a que peu d'importance dans l'Âge de l'Imperium, ils sont une réalité et une ressource vitale au jour d'aujourd'hui.

Pré requis

Compétences : Connaissance (Warp) 8 rangs, Pilotage (Vaisseau) 4 rangs

Dons : Combat Aérien, Psy Latent (Œil Warp), Rang.

Compétences de classe : Art Psy, Commandement, Concentration, Connaissance (Administration), Connaissance (Imperium), Connaissance (Technologie), Connaissance (Warp), Détection, Diplomatie, Pilotage, Psychologie.

Nombre de points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'intelligence

Armes et Armures : Un Navigateur gagne les dons Maniement des armes simples, Maniement des armes à feu et le Port de l'armure légère.

Dés de Vie : d8

Tableau 5-3 Le navigateur

Niv	Bonus base attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép	PPP	Pouvoirs connus			
									1	2	3	4
1	+0	+0	+0	+2	Vision Warp	+1	+1	2	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		+2	+1	3	0	-	-	-
3	+2	+1	+1	+3	Vision Mentale	+2	+0	4	1	-	-	-
4	+3	+1	+1	+4		+2	+1	5	2	0	-	-
5	+3	+1	+1	+4	Vision Psy	+3	+1	8	3	1	-	-
6	+4	+2	+2	+5		+3	+0	11	3	2	0	-
7	+5	+2	+2	+5	Vision de l'Empereur	+4	+1	16	3	2	1	-
8	+6	+2	+2	+6		+4	+1	21	3	3	1	-
9	+6	+3	+3	+6	Vision Véritable	+4	+0	26	3	3	2	0
10	+7	+3	+3	+7		+5	+1	33	3	3	2	1

Vision Warp : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de percevoir les réalités et entités derrière le voile du Warp. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort *Détection de l'Invisibilité* (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision Mentale : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de voir les pensées des créatures environnantes. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort *Détection des Pensées* (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision Psy : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de sentir les émanations caractéristiques des pouvoirs psy. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort *Vision Magique* (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision de l'Empereur : Il permet au Navigateur de communier avec le psyché de l'Empereur un bref instant afin d'y puiser des réponses. Mais attention, l'écrasante Lumière de l'Empereur peut être dévastatrice de même que les démons tentant de vous tromper ! Permet 1 fois par jour l'utilisation du sort *Contact avec les Plans* (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision Véritable : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de percer le voile entre les réalités et de ne plus se laisser abuser par les apparences. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort *Vision Lucide* (cf. *Manuel du Joueur*).



NOUVEAU DON

Psy Latent (Œil Warp) [PSY]

Le Psyker possède un 3ième œil au centre du front. Il lui permet de se localiser partout dans la galaxie et dans le Warp par rapport au « Phare de l'Empereur » et la Chambre de l'Astronome. Beaucoup de Psykers

cachent leur 3ième œil sous un bandeau ou un casque pour éviter les foudres de la masse ignorante qui pourrait facilement les confondre avec les mutants. Néanmoins, à chaque fois qu'il fait appel aux pouvoirs de vision de l'Œil Warp, le Psyker doit se découvrir le front et ouvrir son 3ième œil, il ne peut donc pas utiliser ses pouvoirs en dissimulant sa mutation.

CHAPITRE 6

LES FLOTTES
DU 41^{eme} MILLENAIRE

LES FLOTTES DU 41^e MILLENAIRE

LES VAISSEAUX

Presque tous les vaisseaux sont très vieux : le vide spatial est un environnement mortel pour l'homme mais il préserve très bien les métaux et les matières plastiques dont sont faits les vaisseaux. A mesure que se succèdent les générations humaines, les navires restent les mêmes et la plupart des appareils de la flotte ont plus de mille ans. Certains sont aussi vieux que l'Imperium : dix mille ans, et un petit nombre daterait même d'avant la naissance de l'empire. Il est difficile, pour un être habitué au ciel confiné d'une planète, d'apprécier l'immense majesté d'un antique vaisseau.

La construction d'un vaisseau impérial demande des dizaines d'années. Chaque appareil est un énorme investissement de temps et de ressources mais, une fois terminé, équipé et armé, il servira pendant des siècles ou des millénaires. Au fil du temps, il sera rééquipé, modernisé, reconstruit par endroits : à moins d'un accident ou d'une destruction à la guerre, un vaisseau est aussi immortel qu'une grande cité, évoluant avec le temps.



Une partie ou une autre d'un vaisseau est toujours en chantier : la coque subit des dommages dans les batailles, les pluies d'astéroïdes et les sauts dans le warp ; les parties mécaniques s'usent et les composants électriques grillent ; les logements des moteurs se brisent ou fondent sous les immenses pressions et les fortes chaleurs de la propulsion à plasma et de la propulsion warp.

La population d'un vaisseau comporte donc des centaines ou des milliers d'ouvriers, de techniciens et d'ingénieurs chargés de la maintenance. Des quartiers entiers des grands vaisseaux sont occupés par des usines, des ateliers, des forges énormes, des fourneaux à plasma et même de petites raffineries et des installations de traitement de minerais destinées à fournir les matières premières nécessaires aux réparations.

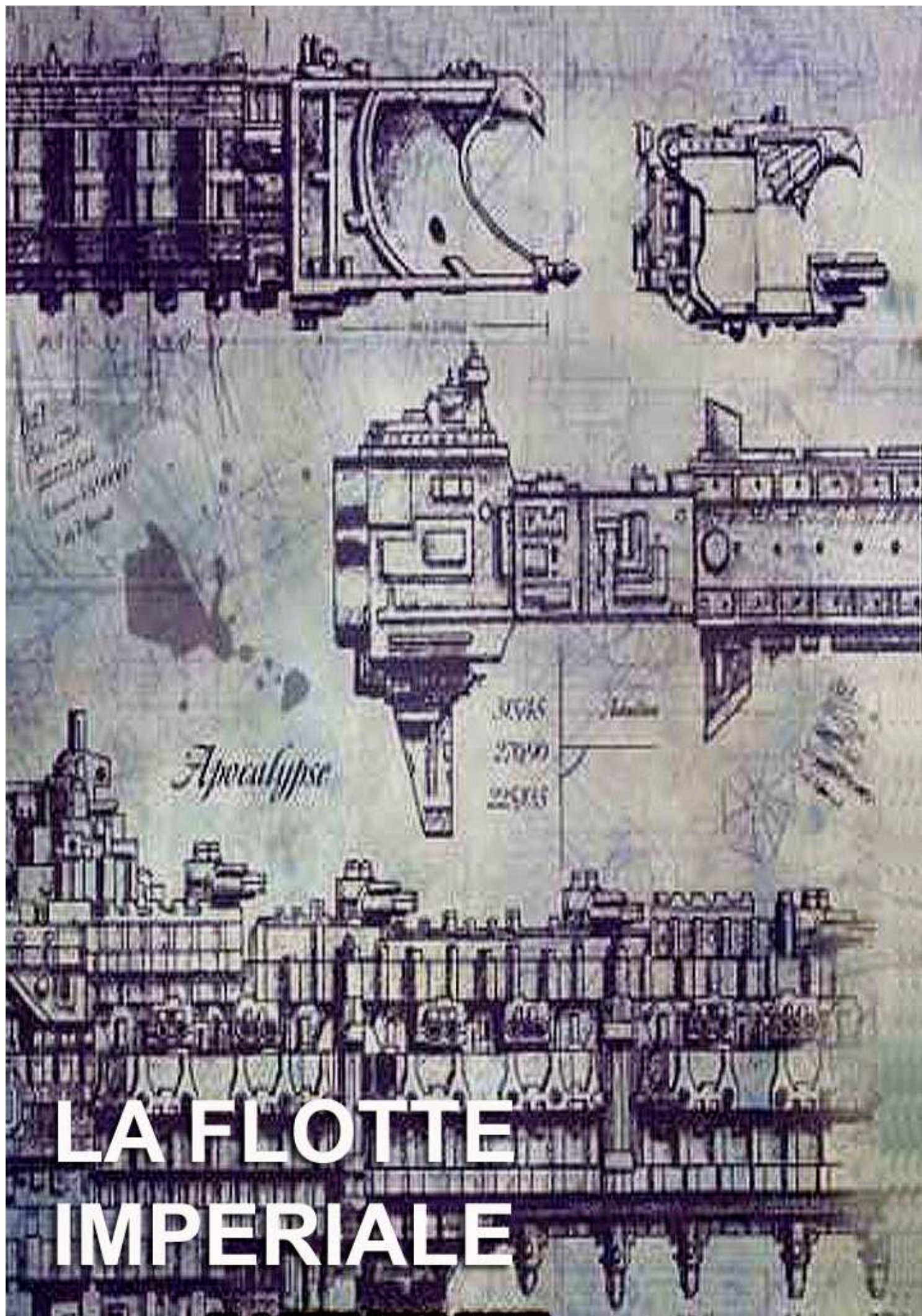
Les vaisseaux interstellaires sont propulsés par des moteurs à plasma et des moteurs warp. Les moteurs à plasma servent à la propulsion dans les systèmes stellaires, à vitesse sub-luminique. Ils brûlent avec la même énergie que le cœur d'une étoile, transformant leur carburant en plasma gazeux surchauffé pour créer la poussée suffisante à propulser l'énorme vaisseau. Lorsqu'un vaisseau interstellaire quitte son orbite pour s'enfoncer dans l'espace, la traînée de feu qu'il laisse derrière lui est parfaitement visible dans un ciel nocturne : c'est comme une grande comète bondissant vers les cieux. Sur de nombreux mondes, l'arrivée ou le départ d'un vaisseau est regardé comme un présage de bon ou de mauvais augure.

La propulsion warp est plus ésotérique et surtout beaucoup plus effrayante : peu de gens en comprennent le principe même parmi les équipages. Lorsque le point de saut, à la limite du système que le vaisseau va quitter, est atteint, la mise en marche des moteurs warp fait glisser le navire d'une réalité à une autre.

Si ces moteurs étaient activés au milieu d'un système, la déchirure provoquée dans la trame même de l'univers serait catastrophique pour les planètes voisines et leurs populations. Le vaisseau serait brisé par la réaction imprévisible des champs de gravité planétaires aux énergies dégagées par le saut. Les moteurs, avec leurs énormes chambres de combustion, leurs orifices d'échappement, leurs générateurs lourdement isolés et leurs kilomètres de tuyaux d'alimentation et de couloirs de maintenance occupent environ le tiers du vaisseau. Les quartiers habitables contiennent les milliers ou dizaines de milliers d'hommes d'équipage. Ces quartiers sont le plus souvent construits sur la coque et ont la forme d'immenses tours et dômes s'élevant à des centaines de mètres dans l'espace. Sur certains navires, ils ressemblent au cœur d'une grande cité : d'imposants gratte-ciel rutilants de lumières montent à l'assaut des étoiles, reliés entre eux par des ponts surplombant le vide. Sur d'autres vaisseaux, on a l'impression de cathédrales gigantesques aux colonnades et aux clochers sculptés d'où les statues démesurées des héros légendaires défient l'espace, où les grimaces des gargouilles se moquent des terreurs du warp, où les coupoles dorées scintillent sous la lueur des étoiles.



Sur les transporteurs ou les navires marchands, le reste du vaisseau est occupé par les cales recevant les précieuses cargaisons. Sur les vaisseaux de guerre, l'espace restant est entièrement pris par les générateurs colossaux de l'armement de bord. Ces hautes structures bourdonnent et crépitent de la monstrueuse énergie qu'elles contiennent. Elles sont logées dans des puits insondables dont les ténèbres ne sont brisées que par les arcs électriques bleus qui bondissent des générateurs. Lorsqu'une batterie laser est mise à feu, son puit s'emplit d'un grondement de tonnerre.



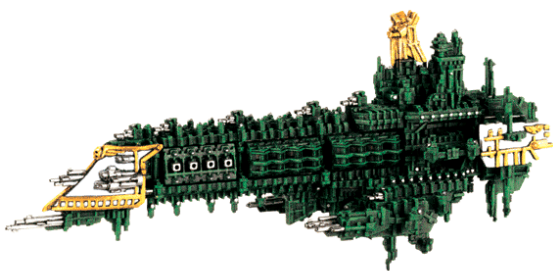
LA FLOTTE IMPERIALE

LA FLOTTE IMPERIALE

Cuirassé Impérial de Classe EMPEROR

Les cuirassés de la classe Emperor en service dans le secteur gothique comptent parmi les plus vieux vaisseaux de la Flotte de Guerre Obscures. La coque du Divine Right fut retrouvée dans le Space Hulk Inculcate Evil, capturé aux abords du système de Charos au cours du trente-sixième millénaire. La majorité des systèmes énergétiques fonctionnaient encore en dépit du fait que le vaisseau avait passé plus de dix millénaires à errer dans le Warp, ce qui impliquait que sa perte datait d'avant la Grande Croisade. Le vaisseau rescapé fut remis en service dans les docks orbitaux de Cypra mundi, et depuis, il patrouille sans relâche à travers le segmentum Obscurus.

Legatus Stygies fut commencée sur le monde-forge de Stygies dans le système de Vulcanis aux alentours du trentième millénaire. Il y resta inachevé, en orbite autour de la planète, pendant plus de deux millénaires après que des hérétiques eurent pris le pouvoir et détruit la majorité des chantiers navals de Stygies. On pense que la construction fut finalement achevée dans le courant du trente-deuxième millénaire, mais en raison des tempêtes Warp, d'accidents et de raids du Chaos, sa mise en service fut reportée de plusieurs siècles. En dépit de ses débuts difficiles, le Legatus Stygies est considéré à juste titre comme un vaisseau sacré par ceux qui y ont servi. Il survécut à un éperonnage suicide lors de la Bataille de Callavell, fut l'un des rares vaisseaux à échapper à la destruction lors du désastre de la purge d'Ulthanx et détruisit le cuirassé du Chaos Black Pain à Arriva.



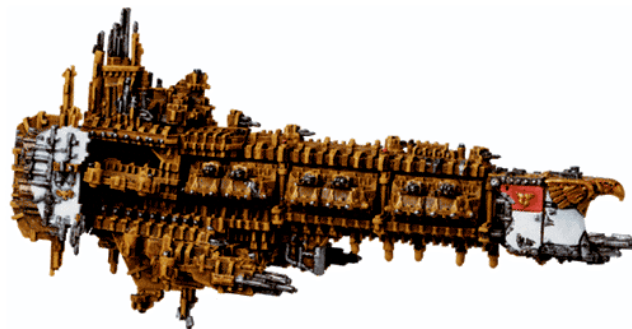
Cuirassé Impérial de Classe OBERON

Les cuirassés de classe Oberon sont une variante ancienne et très rare de la classe Emperor et ont été peu à peu retirés du service actif en raison de l'efficacité jamais démentie de leur illustre prédécesseur. L' Oberon procède d'une tentative de concevoir un cuirassé capable en théorie de traiter toute menace sans avoir recours à des escorteurs. Bien qu'il n'ait pas la même capacité à saturer l'espace d'appareils d'attaque qu'un Emperor, l'Oberon possède la puissance de feu à longue portée de son glorieux ancêtre, grâce à l'ajout notable de deux pièces d'artillerie navales de grande puissance de chaque côté de sa coque. Utilisé le plus souvent avec peu ou pas d'escorteurs pour les patrouilles en territoire dangereux, l'Oberon est taillé pour ce rôle. Grâce à des systèmes de

détection à longue portée performants, son capitaine peut en effet évaluer la gravité d'une menace éventuelle et décider de la réponse appropriée avant même que l'ennemi ne décèle la présence du cuirassé. Au combat, l'Oberon n'a ni la même capacité à porter des coups décisifs à l'adversaire que le Retribution ou l'Apocalypse, ni la possibilité de déployer autant d'appareils d'attaque qu'un cuirassé de classe Emperor, mais il a néanmoins prouvé qu'il était à même de vaincre n'importe quel type de vaisseau.

Cuirassé Impérial de Classe APOCALYPSE

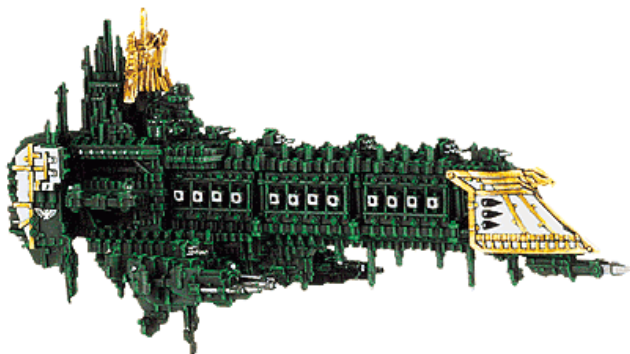
La classe Apocalypse est un ancien modèle, apparemment précurseur des cuirassés de classe Retribution en service depuis des millénaires. La technologie avancée requise pour la construction des nombreuses pièces d'artillerie navale que comprennent les cuirassés Apocalypse a depuis longtemps été perdue, les rares exemplaires de ce type de vaisseau ne pourront donc jamais être remplacés et la perte d'un seul de ces cuirassés serait un rude coup porté à l'arsenal impérial. Les stratèges impériaux ont émis l'hypothèse qu'ils ont été conçus pour contrer le nombre croissant de raids en provenance de l'Œil de la Terreur. Dans cette optique, l'Apocalypse a fait plus d'une fois la démonstration de son efficacité. Le nombre effrayant de pièces d'artillerie navale qui ornent leurs flancs caractérise les cuirassés de classe Apocalypse. Ces batteries sont capables d'atteindre des cibles à plus longue portée que des navires plus récents par un procédé augmentant la capacité de stockage des relais de puissance. Toutefois, ce système est notoirement peu fiable lorsque trop sollicité, et des relais défectueux peuvent drainer l'énergie des moteurs principaux du vaisseau, ralentissant le cuirassé Apocalypse en pleine bataille. C'est la raison pour laquelle tous les cuirassés Apocalypse existants se concentrent sur des cibles à portée moyenne. La plupart des flottes de Segmentum ont au moins quelques exemplaires de cuirassés Apocalypse opérationnels, bien que leur nombre diminue continuellement.



Cuirassé Impérial de Classe RETRIBUTION

On pense que les deux cuirassés de classe Retribution de la flotte du Secteur Gothique datent des premiers âges de l'Imperium. Leur proue blindée traditionnelle et leurs

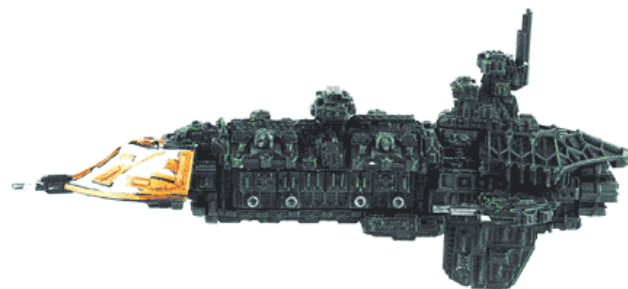
moteurs à plasma multi-tubes les désignent comme étant issus des forges de Mars. Les informations les plus anciennes dont nous disposons sur le Bloodhawk stipulent qu'il prit part à la Bataille de Merin, où il fut sévèrement endommagé par une salve de torpilles. Au cours de l'Âge de l'Apostasie, le Bloodhawk se retrouva encerclé par les forces de l'amiral renégat Sehella alors qu'il rejoignait une flotte basée à Hydraphur. Mais après un combat héroïque, il parvint à échapper aux escadrons de Sehella et finit par arriver à Cypra Mundi plus de huit ans plus tard, où il fut intégré à la Flotte de Guerre Obscures. Le Cardinal Boras est réputé pour être un des cinq vaisseaux rescapés ayant participé à la malchanceuse flotte d'exploration commandée par le trafiquant Ventunius. Il prit également part aux Batailles de Callavell, d'Arnot et de Korsk, où ses bombardements forcèrent les rebelles du Régime de Fer à capituler. Le Cardinal Boras est un vaisseau ayant beaucoup voyagé et qui a été assigné aux flottes de dix-huit secteurs différents au cours des quatre derniers millénaires. Il a été affecté au Secteur Gothique il y a de cela quatre cents ans.



Croiseur super lourd Impérial de classe VENGEANCE

Le croiseur de classe Vengeance incarne la transition entre les bâtiments des premiers temps de l'Imperium et le style développé au fil des millénaires, le vaisseau possédant une proue blindée rudimentaire, mais pas de blindage renforcé. De nos jours, les croiseurs de classe Vengeance sont gardés en réserve et sont considérés par de nombreux amiraux comme des antiquités dont les jours de gloire sont depuis longtemps révolus. La présence de croiseurs de ce type dans les rangs du Chaos s'explique par les mutineries qui divisèrent la Flotte de Guerre Impériale à l'époque de la Grande Hérésie. La conception des vaisseaux impériaux a lentement évolué au fil des millénaires, mais les renégats réfugiés dans l'Œil de la Terreur n'en ont pas bénéficié. Les croiseurs de classe Vengeance encore en activité dans le Segmentum Obscurus sont déployés en escadrons. Il leur incombe d'effectuer des patrouilles pour défendre les systèmes proches de l'Œil de la Terreur de toute incursion du Chaos, tandis que d'autres sont gardés à travers tout le Segmentum Obscurus, ainsi que dans le Segmentum Pacificus comme unités de deuxième ligne ou de remplacement. Plusieurs patrouilles de croiseurs de classe Vengeance se sont aventurées dans l'Œil de la Terreur, soit pour poursuivre l'ennemi, soit en y étant absorbés par une soudaine expansion de cette anomalie

céleste. Ces escadrons sont portés disparus, bien que les rapports signalent la présence de croiseurs de classe Vengeance en soutien de raids renégats ou même de Croisades Noires.



Croiseur de combat Impérial de classe MARS

L'Imperious est l'un des rares croiseurs de combat de classe Mars ayant survécu. La production de ce type de vaisseau dura pendant dix-huit siècles jusqu'à ce que la Guerre Gothique éclate, après quoi leur nombre ne cessa de décroître. Considéré comme insuffisamment armé par de nombreux capitaines, l'Imperious obtint ses lettres de noblesse dès le début de la guerre lors d'une attaque surprise contre le monde-ruche d'Orar. Il parvint très vite à se mettre en position pour effectuer un tir dévastateur à l'aide de son canon nova de proue contre le Souless, un croiseur de classe Slaughter. Tandis que le vaisseau renégat se remettait de l'impact, une salve d'artillerie navale tirée par l'Imperious fit exploser ses moteurs à plasma et le détruisit. Un des escadrons de bombardiers Starhawk cribla un second vaisseau de classe Slaughter, qui fut par la suite détruit par les défenses orbitales d'Orar, brisant l'attaque du Chaos avec un minimum de dégâts parmi les forces impériales. Suite à ces combats, le Capitaine Compel Bast de l'Imperious fut décoré de l'Ordre de l'Amas Solaire pour le comportement héroïque de son vaisseau et de son équipage.

Croiseur super lourd Impérial de classe AVENGER

L'Avenger est le vestige d'une époque et de tactiques révolues. Des escadrons de ce briseur de blocus se déployaient habituellement derrière un écran d'escorteurs et de croiseurs légers, puis accéléraient pour atteindre leur vitesse maximale et frapper au cœur des lignes ennemies. Les croiseurs ouvraient ensuite le feu pour abattre les vaisseaux adverses avec leurs tirs de barrage à courte portée. Cette tactique impliquait généralement que deux ou trois escadrons de croiseurs Avenger infligent (et subissent) de lourds dommages, mais leur puissance de feu leur permettait de surclasser la plupart des navires ennemis à courte portée. La confusion et les dégâts causés par cette tactique brutale rendaient l'adversaire vulnérable à l'attaque des vagues suivantes. A mesure que les tactiques impériales évoluaient, le croiseur de classe Avenger perdit de son importance pour finalement devenir obsolète et être retiré des actions de première ligne. Les batteries de nombre de ces vaisseaux furent prélevées pour être employées ailleurs. Certains escadrons furent placés en réserves mais les stratèges

impériaux n'hésiteront pas à y faire appel si le besoin s'en fait sentir.

Croiseur super lourd Impérial de classe EXORCIST

Le croiseur super lourd de classe Exorcist a été conçu pour servir de patrouilleur au long cours, capable d'opérer sur de longues périodes sans ravitaillement. Habituellement entourés de deux ou trois escadrons d'escorteurs, les Exorcist étaient affectés aux secteurs les plus éloignés de l'Imperium, tels que la Bordure Orientale ou le Halo.



L'Exorcist a été peu à peu remplacé par des vaisseaux plus sophistiqués, notamment par les croiseurs de combat de classe Mars. Quelques Exorcist sont maintenus en état par les flottes situées en bordure de l'Imperium pour continuer à patrouiller dans le Halo, tandis que d'autres servent de transports. La totalité de la colonie pénale de Brandt 764 a été transportée à bord de croiseurs de classe Exorcist pour peupler et travailler sur Tor Alpha, un monde se trouvant au-delà de la Bordure Orientale, monde nommé d'après Foulway Tor, le célèbre capitaine trafiquant. L'escadron d'Exorcist, mené par le Light of Ascension, a ensuite été utilisé comme escorte pour les convois miniers retournant vers l'Imperium, et a joué un rôle important dans la défense de Tor Alpha lorsqu'il fut attaqué puis détruit par les tyrannides.

Croiseur de combat Impérial de classe ARMAGEDDON

L'Armageddon a été développé pour accroître rapidement les effectifs de la Flotte de Guerre Impériale. Presque tous les croiseurs de classe Armageddon ont été fabriqués à partir de croiseurs de classe Lunar hors de combat, faisant de l'Armageddon un des vaisseaux les plus rapides à construire qui soit, même si de nombreux commandants de flotte sont réticents à l'idée de perdre des croiseurs de classe Lunar au profit des Armageddon. Le premier exemplaire à avoir quitté les Docks de St Jowen fut l'Ex Cathedra, avatar du croiseur de classe Lunar Orion. Après avoir subi de sévères dommages au-dessus du monde de Pyran et regagné péniblement le système Armageddon, l'état-major prit la décision de le réparer et de le modifier pour en faire un croiseur de combat. L'énergie du réacteur à plasma principal fut déviée le long de relais pour augmenter la puissance des batteries d'armes, tandis que des pièces d'artillerie navale à longue portée furent fixées à une superstructure modifiée en conséquence, ce qui augmenta l'efficacité du vaisseau à moyenne portée et lui permit d'engager l'ennemi à distance. L'inconvénient principal est qu'il faut presque trois mille cinq cents

hommes de plus pour manœuvrer les canons ajoutés et réparer les fragiles relais de puissance.

Croiseur de combat Impérial de classe OVERLORD

Basé sur la conception du croiseur lourd de classe Acheron, le croiseur de combat de classe Overlord fut conçu pour fournir à la flotte impériale un vaisseau de catégorie croiseur possédant la puissance de feu à longue portée d'un cuirassé. En raison de difficultés dues à la transmission d'énergie, les batteries d'armes de proue de l'Acheron furent remplacées par la proue blindée et les tubes lance-torpilles habituels des croiseurs. Ces modifications permirent d'améliorer les pièces d'artillerie dorsales en leur conférant une portée accrue, comparable à celle des autres batteries laser du vaisseau. Les difficultés de construction firent que seul un nombre limité d'Overlords fut incorporé à la flotte du Segmentum Obscurus. Durant la Guerre Gothique, deux d'entre eux officièrent: le Flame of Purity et le Sword of Retribution

Croiseur Impérial de classe LUNAR

Les croiseurs de classe Lunar forment l'ossature de la Flotte de Guerre Obscuras, plus de six cents d'entre eux opérant à travers l'ensemble du Segmentum, dont une vingtaine ayant prit part à la Guerre Gothique. La conception simple de ces vaisseaux assure leur durabilité et permet leur construction dans les mondes-ruches ou industriels normalement incapables de fabriquer un vaisseau de ligne. Le cas le plus remarquable est sans doute celui du Lord Daros, qui fut construit sur le monde sauvage d'Unloth. Les tribus primitives qui y vivaient furent convaincues de creuser des mines et d'en extraire le métal pour l'offrir en "sacrifice" dans les temples du ciel établis par le Gouverneur Planétaire. La matière première ainsi accumulée était envoyée en orbite à chaque équinoxe de printemps. Au bout de vingt ans, les tribus furent récompensées pour leurs efforts en voyant une nouvelle étoile traverser le ciel tandis que le Lord Daros quittait le système pour rejoindre la Flotte de Guerre Obscuras.

Croiseur Impérial de classe TYRANT

Vers la fin du trente-huitième millénaire, le célèbre Artisan-Magos Hyus N'dai travailla sur la technologie des armes à plasma à haute cadence. Le croiseur de classe Tyrant devint bientôt populaire dans les chantiers navals grâce à ses batteries d'armes à plasma à haute cadence capables de délivrer des salves à une portée bien supérieure à celles des batteries classiques. Cela constitua une petite révolution, dans la mesure où le secret de la fabrication d'armes à longue portée avait été perdu depuis le Moyen-Âge Technologique. En pratique, toutefois, ces armes à longue portée n'ont pas la puissance nécessaire pour constituer une menace sérieuse contre autre chose que des escorteurs.

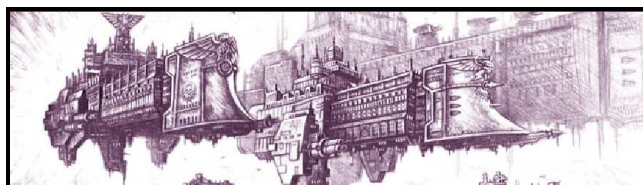
Croiseur Impérial de classe DOMINATOR

Le croiseur de classe Dominator est un vaisseau inhabituel, construit à l'origine pour servir de soutien dans

les engagements majeurs et les assauts planétaires. Il fut conçu pour se tenir à l'écart et bombarder son ennemi de loin à l'aide de son imposant canon nova. Ce type de vaisseau est beaucoup plus courant dans la Flotte de Guerre Ultima que dans celle du Segmentum Obscurus, car ils sont en grande majorité construits dans la base navale de Kar Duniash. Le seul vaisseau de classe Dominator ayant servi dans le Secteur Gothique dès le début de la guerre fut le Hammer of Justice, placé sous le commandement du Capitaine Grenfeld.

Croiseur Impérial de classe GOTHIC

Le croiseur de classe Gothic est commun à travers l'Imperium. Un seul d'entre eux est un adversaire redoutable, capable de venir à bout d'ennemis de n'importe quelle taille.



Au cours de la Guerre Gothique, après deux affrontements entre le Righteous Fury et le croiseur super lourd du Chaos Bloodied Sword, il devint évident que les croiseurs de classe Gothic ne pouvaient opérer avec succès qu'appuyés par d'autres vaisseaux. A chaque rencontre, le Righteous Fury parvint à s'échapper in extremis non sans avoir subi d'importants dommages. Aussi puissantes que furent ses pièces d'artillerie, elles ne représentaient pas un réel danger pour un adversaire suffisamment mobile en duel. Le Capitaine Hodge expérimenta donc une nouvelle tactique en associant aux vaisseaux de classe Gothic un escadron d'escorteurs ou de croiseurs. Cette configuration allait permettre d'engager le vaisseau ennemi par le travers, tandis que les autres membres de l'escadron l'encercleraient pour l'attaquer de toutes parts. Il fut alors possible de tirer le meilleur parti des pièces d'artillerie qui martelèrent les boucliers du Bloodied Sword. C'est ainsi que les croiseurs de classe Gothic apportèrent leur remarquable contribution à l'effort de guerre en détruisant finalement les croiseurs du Chaos Cackling Hate et Glorious Bloodbath.

Croiseur Impérial de classe DICTATOR

Les croiseurs de classe Dictator sont construits à partir de la coque de ceux de classe Lunar, mais les pièces d'artillerie navale sont remplacées par des ponts de lancement d'appareils d'attaque. Ces modifications furent conçues afin de pouvoir envoyer facilement en orbite basse un grand nombre d'appareils, comme les chasseurs Thunderbolt et les bombardiers Marauder, pour effectuer des opérations de soutien au sol. Cependant, des améliorations successives sur les systèmes de communication et de détection augmentèrent la capacité des Dictators à lancer des attaques à longue portée. C'est pourquoi ces derniers furent de plus en plus souvent équipés de chasseurs de classe Fury capables d'opérer dans l'espace ainsi que de

bombardiers Starhawk, leur permettant d'opérer soit comme vaisseau de soutien au sein d'une flotte, soit indépendamment afin de patrouiller dans le secteur. Un seul Dictator épaulé par une poignée d'escorteurs constitue donc une force extrêmement souple capable de pourchasser des pirates ou d'inquiéter une planète. Le Rhadamanthine se distingua lorsque, de concert avec la patrouille Skargul, il obtint une série de succès spectaculaires contre les pirates du sous-secteur d'Orar. Au cours de la Guerre Gothique, les croiseurs de classe Dictator se révélèrent inestimables pour escorter des convois à travers des régions infestées par les forces du Chaos. Lorsque le soutien des appareils d'attaque vint à manquer, plusieurs croiseurs de classe Lunar sévèrement endommagés furent reconvertis, de sorte qu'à la fin de la guerre, sept nouveaux Dictators étaient opérationnels.

Croiseur Impérial léger de classe ENDEAVOUR

Le croiseur léger de classe Endeavour, ne possédant pas la vitesse adéquate pour combattre les vaisseaux pirates, est généralement employé comme vaisseau amiral pour des convois ou en tant qu'escorteur lourd pour les vaisseaux de ligne plus gros. Ses batteries d'armes lourdes peuvent rivaliser avec celles de croiseurs plus imposants, lui permettant de soutenir une bataille rangée. Des croiseurs de classe Endeavour furent envoyés pour renforcer la flotte d'Armageddon lors la récente invasion ork, où leur faible vitesse ne posait pas de problème contre les navires peaux-vertes. Les croiseurs Endeavour et leurs variantes devinrent rapidement un élément essentiel de la flotte d'Armageddon.

Croiseur Impérial léger de classe ENDURANCE

Le croiseur léger de classe Endurance est un Endeavour dont les batteries ont été remplacées par des pièces d'artillerie navale. Une tactique répandue consiste à faire opérer ensemble un croiseur de classe Endeavour et un Endurance pour qu'ils se protègent mutuellement et combinent leur puissance de feu. Comme l'Endurance est produit en quantités inférieures, le faible nombre de croiseurs de ce type empêche parfois cette tactique d'être mise en œuvre. Il est par contre courant qu'un escadron regroupe deux ou trois Endeavour et un Endurance en soutien. C'est dans cette configuration que l'Ad Liberis fut responsable de la destruction de neuf escorteurs orks lors d'un engagement de trois heures aux abords du monde de Pelucidar, au début de la Guerre pour Armageddon. L'Amiral Parol leur demanda ensuite de se retirer.

Croiseur Impérial léger de classe DEFIANT

Le croiseur de classe Defiant est l'élément le moins courant du triumvirat de Voss, mais il s'agit de la dernière pièce du puzzle. Transporteur de vaisseaux d'attaque fiable, il est cependant considéré comme trop vulnérable pour opérer sans soutien, car il manque de canon pour assurer sa propre défense. C'est la raison pour laquelle il se retrouve en général en arrière de la ligne de bataille, hors de portée de l'ennemi. Extrapolation récente de la classe Endeavour, les transporteurs de vaisseaux

d'attaque de cette classe se sont avérés d'une importance capitale dans la lutte de la Flotte de Guerre impériale pour stopper l'invasion ork dans le secteur Armageddon. Plus maniables que les croiseurs peaux-vertes, ces vaisseaux furent à même de s'insérer au cœur du dispositif ork avant d'envoyer leurs bombardiers embarqués détruire les vaisseaux amiraux adverses. Le Forebearer et l'Archangel furent détruits au-dessus des Docks de St Jowen alors que leurs appareils embarqués réarmaient, leurs vaillants pilotes détruisirent le Croiseur Kitu Grimzag's Ammer et désamparèrent deux Vésso Kikraint.

Croiseur Impérial léger de classe DAUNTLESS

Les croiseurs légers de classe Dauntless ont toujours été la marque de fabrique de la Flotte Impériale à travers la galaxie. Le croiseur léger idéal doit être suffisamment armé pour tenir en échec les escorteurs adverses et disposer d'assez de réserves et d'énergie pour opérer loin de sa base pendant plusieurs mois. Le Dauntless est une classe appréciée, aussi rapide et manœuvrable qu'une frégate mais doté d'un armement avant redoutable. Au cours de la Guerre Gothique, les croiseurs légers Uziel et Baron Surtur furent les premiers à détecter la flotte du Seigneur de Guerre Khuzor aux abords de l'Amas de Formosa, ce qui permit à l'Amiral Sartus d'attaquer l'ennemi.



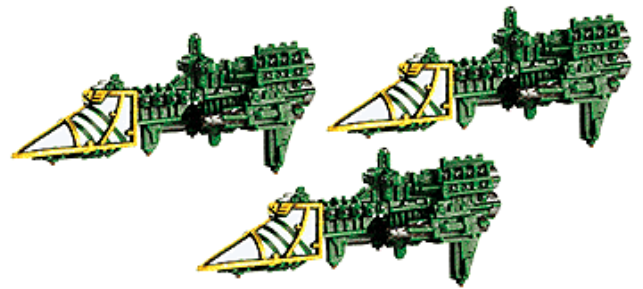
Escorteur Impérial de classe FALCHION

La conception de vaisseau caractéristique du monde-forge de Voss a également été mise à contribution pour créer un nouveau type d'escorteur, la classe Falchion. En 761.M40, lorsque des renégats s'enfuirent du monde-forge de Monsk avec les plans d'un escorteur plus grand conçu pour remplacer le destroyer de classe Cobra, les Magos décidèrent de reconstituer ces plans et acheminèrent sur Voss le peu d'informations qu'ils parvinrent à collecter. En 261.M41, les premiers Falchion basés sur ces plans entra en action. Ce type de vaisseau commençant à peine à se répandre dans les domaines de l'Adeptus Mechanicus, certaines flottes n'en possèdent pas encore. Seuls deux escadrons étaient par exemple actifs dans les premières années de la Guerre pour Armageddon, le Michaelis Fire Squadron et le Torchbearer Patrol. Directement dans la lignée de la frégate de classe Sword, le Falchion est un vaisseau polyvalent, utilisé pour les patrouilles, l'escorte de convois ou de croiseurs légers qui eux-mêmes appuient leurs cousins plus gros. Comme tous les vaisseaux conçus selon le modèle Voss, ils sont quasiment exclusifs à ce monde-forge, mais les rares flottes à être dotées de Falchion le considèrent comme une alternative intéressante à la frégate de classe Sword.



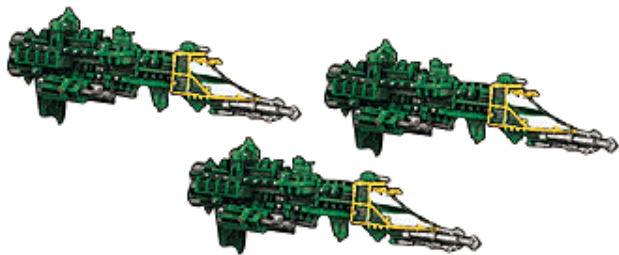
Frégate Impériale de classe SWORD

La vénérable frégate de classe Sword sert la Flotte de Guerre Obscuras depuis des milliers d'années. Chaque partie de ce vaisseau a été éprouvée et testée au cours d'un nombre incalculable d'engagements. Ses batteries d'armes laser ainsi que ses tourelles bénéficient d'un exceptionnel niveau d'efficacité de 82%. De facture simple, ses moteurs à plasma ont inspiré la conception de nombreux autres vaisseaux et peuvent être entretenus par du personnel peu formé. La frégate de classe Sword constitue donc à tous les égards l'escorteur par excellence, et peu de cuirassés partent au combat sans au moins deux d'entre elles afin de protéger leurs arrières des destroyers et des appareils d'attaque ennemis.



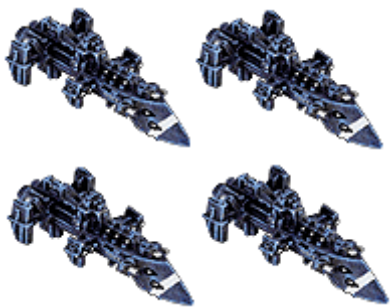
Frégate Impériale de classe FIRESTORM

Les frégates de classe Firestorm constituent une innovation relativement récente au sein de la Flotte de Guerre Obscuras. Elles furent conçues dans le but de combiner la manœuvrabilité des escorteurs avec la force de frappe des pièces d'artillerie navale. Le Firestorm est construite à partir de la coque d'une frégate de classe Sword, mais les systèmes laser centraux ont été reconfigurés afin de pouvoir diriger vers le canon monté en proue l'énergie nécessaire à sa mise à feu. Seuls quatre escadrons de Firestorms prirent part à la Guerre Gothique et ils se trouvèrent surclassés dans la plupart des engagements, en raison du manque de renforts disponibles. L'action la plus éclatante accomplie par des Firestorms fut celle de l'escadron Gold lors de la Bataille de Veras. Les deux vaisseaux interceptèrent un groupe de raiders Infidel qui tentaient de s'en prendre à l'Intolerance, un cuirassé de classe Emperor. Trois des raiders furent détruits contre seulement un Firestorm, ce qui permit à l'Intolerance d'achever le lancement de vingt-quatre bombardiers contre l'Eternity of Pain, un cuirassé du Chaos de classe Desolator.



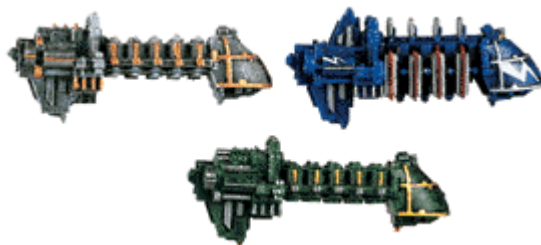
Destroyer Impérial de classe COBRA

Les escorteurs de classe Cobra représentent une partie importante de la Flotte de Guerre Obscures, leur flexibilité en faisant le vaisseau parfait pour les opérations de reconnaissance, les patrouilles et les raids. L'atout principal du Cobra est sa vitesse élevée, le rendant capable de poursuivre les vaisseaux rapides qu'affectionnent les pirates. Dans le Secteur Gothique, la patrouille Skargul du Capitaine Walker s'illustra en détruisant dix-sept vaisseaux pirates en douze mois avant même le début de la guerre.



Transporteur Impérial

Des milliers de transporteurs prirent part à la Guerre Gothique, principalement des vaisseaux marchands acheminant du matériel militaire dans des systèmes subissant l'embargo ou encore des vaisseaux logistiques ayant pour tâche d'approvisionner les navires de guerre ou de constituer des bases de réparations temporaires dans les systèmes isolés. Les équipages, pourtant non entraînés aux combats spatiaux, combattirent vaillamment même dans les situations les plus désespérées et payèrent le prix fort pour leur courage. La plupart des vaisseaux de transport sont équipés de quelques armes afin de se protéger contre les pirates, mais sans les senseurs nécessaires ni l'expérience d'officiers expérimentés, leur chance de toucher l'ennemi sont ridicules. Le Son of John, un vaisseau marchand de classe Tarsk appartenant à un convoi en direction de Port Maw, fit néanmoins exception. Lorsque le convoi fut attaqué par un croiseur du Chaos de classe Slaughter qui était parvenu à déjouer l'écran d'escorteurs, le Son of John engagea le vaisseau ennemi dans un combat rapproché et l'occupa suffisamment longtemps pour permettre au reste du convoi de s'enfuir. Le transporteur finit par être détruit mais l'héroïsme et le sacrifice de son équipage apporta une touche de lumière en cette sombre période.



Appareils d'attaques Impérial

La Flotte Impériale a toujours employé une impressionnante variété d'engins légers à bord de ses vaisseaux. Que ce soit des bricks, des doris, des chaloupes, des courriers ou des éclaireurs pour le transport du personnel, de matériel et de documents, ou des bombardiers et des chasseurs capables d'opérer dans l'espace, presque tous les vaisseaux possèdent leur sélection d'engins issus de dizaines de mondes différents, ou encore construits directement à bord. Quoi qu'il en soit, les appareils d'attaque sont divisés en plusieurs grandes catégories.

Les chasseurs de classe Fury, conçus pour être rapides et maniables, sont dotés de plusieurs propulseurs et réacteurs. L'équipage des Fury varie entre deux et quatre soldats, et ces engins sont généralement équipés de plusieurs batteries de canons laser et de lance-missiles. Les bombardiers de classe Starhawk, plus gros et plus lents, transportent des cargaisons de bombes à plasma et sont équipés de missiles perforants pour attaquer les vaisseaux ennemis. Les Starhawks possèdent un équipage nombreux, dont la majeure partie a pour tâche la mise à feu des armes de défense à courte portée.

Les appareils de débarquement de classe Shark sont constitués d'un puissant moteur central ainsi que d'un compartiment blindé pouvant accueillir des troupes. L'avant est doté de ventouses magnétiques et de charges à fusion capables de perforer la coque d'un vaisseau. Lorsqu'une brèche est creusée, les troupes d'assaut se répandent dans le vaisseau ennemi et attaquent l'équipage.



DÉFENSES PLANÉTAIRES

En plus de vaisseaux de guerre, un système planétaire peut également bénéficier de protections locales, dont la première ligne est constituée de défenses situées en orbite haute pour attaquer les navires ennemis au moment où ils s'approchent de la planète. Ces plates-formes sont dotées d'armes que l'on retrouve sur les vaisseaux, telles des batteries de canons ou des tubes lance-torpilles, et constituent ainsi un solide rempart. Il existe aussi des installations plus vastes, comme des stations et des docks hérissés d'armes et de ponts de lancement. Les plus puissantes de toutes sont les six Forteresses Noires du Secteur Gothique et leurs immenses batteries d'armes capables d'annihiler un vaisseau de ligne ou de faucher des escadrons entiers de navires plus petits. En plus de ceci, de nombreux systèmes font usage de vaisseaux de défense planétaires : à la différence des navires de guerre,

ceux-ci sont dépourvus de moteurs Warp et ne peuvent donc quitter leur monde d'origine. Même s'ils sont bien moins agiles que les véloces frégates et autres destroyers de la Flotte Impériale, leurs armes sont néanmoins capables d'infliger des dégâts aux plus gros vaisseaux. Une planète peut également abriter diverses armes au sol, comme des silos de missiles, des batteries de lasers et des intercepteurs prêts à neutraliser les vaisseaux entrant en orbite basse pour bombarder la planète ou débarquer des troupes. Certaines des plus imposantes défenses planétaires, utilisent les stations spatiales et les Fortereses Noires.



DÉFENSES EN ORBITE HAUTE

Plate-forme orbitale de laser de défense

Les lasers de défense sont d'immenses armes à énergie, similaires aux pièces d'artillerie navale des vaisseaux. Construite autour d'un puissant réacteur à plasma, une plate-forme de ce type est dotée de plusieurs de ces immenses canons, ce qui lui donne la possibilité de tirer dans toutes les directions. Ces défenses sont particulièrement efficaces pour détruire les rapides escorteurs formant l'avant-garde d'une flotte ennemie et participèrent activement à la destruction des forces du Chaos lors de leur attaque sur Orar et Elysium aux premières heures de la Guerre Gothique.



Batterie de torpilles orbitale

Les batteries orbitales de torpilles et de missiles sont l'une des armes les plus efficaces pour dissuader l'ennemi de s'en prendre à un monde. Elles peuvent viser une flotte ennemie à longue portée pour disperser sa formation ou porter le coup de grâce aux vaisseaux qui parviendraient à s'approcher. Le Barbaric, un Vésso Kikraint ork, fut détruit par les salves combinées de trois batteries de torpilles lors de l'attaque sur la colonie de Platea dans l'Amas du Cyclope, et celles-ci se révélèrent aussi utiles pour repousser plusieurs incursions du Chaos.

Plate-forme orbitale d'armes

Une plate-forme orbitale d'armes est généralement équipée de plusieurs batteries de canons laser capables

de toucher l'ennemi avant qu'il ne s'approche trop de la planète. De nombreuses plates-formes de ce type sont sous la responsabilité de la Flotte Impériale, mais certaines sont construites et équipées par des gouverneurs planétaires. Les plates-formes les plus sophistiquées, telles que celles qui montent la garde autour de Port Maw et des mondes forges de l'Adeptus Mechanicus, sont entièrement automatisées et usent de systèmes de détection perfectionnés pour faire feu sur les vaisseaux n'émettant pas les codes d'identification appropriés.

Mine orbitale

Une mine orbitale est une énorme charge d'explosifs destinée à interdire le passage vers une planète, un satellite ou une station spatiale. Dotée d'un petit moteur, elle se dirige automatiquement vers tout appareil émettant un signal inconnu. A portée courte, sa charge explose et est alors capable d'infliger des dommages très graves à un vaisseau de ligne.

Champ de mines

En plus de mines orbitales isolées, certains systèmes sont protégés par des champs de mines couvrant des milliers de kilomètres.



Brûlot

Les brûlots sont des nefs de guerres désaffectées, des transporteurs de marchandises ou n'importe quel autre type de vieux navire, remplies d'explosifs et de plasma hautement instable. Ils sont ensuite dirigés au cœur des lignes ennemies par un équipage provisoire prêt à s'éjecter dans des modules de survie après avoir enclenché l'autodestruction, même s'il est déjà arrivé que celui-ci reste à bord jusqu'au bout afin de s'assurer que le vaisseau cause le plus de dégâts possible. L'explosion massive d'un brûlot peut traverser les boucliers et causer des dommages irrémédiables à tout navire se trouvant dans la déflagration. Les premiers brûlots de la Guerre Gothique furent utilisés par le Contre-Amiral Kurtz lors de la défense de Delos, et l'Unforgivable se retrouva désarmé suite à l'explosion simultanée de deux brûlots alors qu'il s'approchait de Delos IV.

Vaisseau planétaire

Cette catégorie regroupe des vaisseaux de frappe à court rayon d'action et d'autres navires incapables de voyage interstellaire. Souvent dirigés par des civils, ils sont dépourvus des systèmes de visée perfectionnés, des moteurs surpuissants et des turbines directionnelles

précises dont bénéficient les vaisseaux de guerre, bien qu'en nombre ils puissent s'avérer être des adversaires dangereux. Au cours de l'attaque eldar sur Misere en 153.M41, la flotte de plaisance du gouverneur fut équipée à la hâte de ponts d'artillerie et envoyée au combat. Elle fut finalement détruite, mais emporta avec elle deux escorteurs ennemis

Vaisseaux de défense

Les vaisseaux de défense sont des navires spécialisés dans le rôle qui leur est confié, conçus pour pilonner l'ennemi à portée courte et dirigés par des membres de la Flotte Impériale. En revanche, l'essentiel de leur énergie alimente leurs armes et non leurs moteurs, ce qui implique qu'ils sont dotés d'une puissance de feu conséquente pour leur taille mais relativement durs à manœuvrer. Néanmoins, lorsqu'ils ont affaire à une attaque planétaire directe et que l'ennemi est obligé de s'approcher d'eux, ce manque de maniabilité n'est bien sûr plus un problème.

Dock orbitaux

En temps de paix, les docks orbitaux sont des relais permettant aux navires de transport interstellaire de décharger leurs marchandises ou leurs passagers afin qu'ils soient transférés sur la planète, et d'en embarquer de nouveaux. Si le système est attaqué, les nombreuses installations des docks peuvent être rapidement converties pour lui permettre d'héberger des escadrilles d'appareils militaires afin de combattre l'ennemi. Ils bénéficient également d'équipements leur permettant de construire et de réparer de petits vaisseaux, mais ne disposent en revanche pas du matériel nécessaire à la construction et au réarmement des nefs de guerre.

Station spatiale

Le terme station spatiale recouvre un grand nombre d'installations orbitales pouvant aller des chantiers navals militaires ou commerciaux, aux bases de recherche de l'Adeptus Mechanicus, en passant par des quartiers généraux de la Flotte, voire des habitations civiles. Les plus grandes peuvent accueillir plusieurs vaisseaux de ligne militaires, tandis que les plus petites ne peuvent héberger qu'un croiseur ou un escadron d'escorteurs à la fois. La plupart des ports sont contrôlés par la Flotte Impériale ou l'Adeptus Mechanicus, bien que certains mondes du Secteur Gothique, tels que Luxor et Verstap, soient responsables de leurs propres stations suite à un ancien accord passé avec Port Maw. Les stations spatiales sont imposantes, bien armées, et peuvent généralement assurer leur propre défense contre de petites flottes de pillards en supportant le gros des combats autour de leur système. Au cours de la Guerre Gothique, le contrôle des stations capables de réparer et de réarmer des vaisseaux de guerre était d'une importance capitale, et celles-ci devinrent rapidement le point de concentration de nombreuses offensives. Le port Chrysalis d'Arimaspa fut l'enjeu de dix-huit engagements entre 150 et 153.M41, dont une féroce bataille opposant des Marines renégats au personnel de la Flotte, livrée dans ses couloirs mêmes.

Forteresse noire

Les puissantes Forteresses Noires formaient la base de la stratégie navale de la Flotte Impériale et étaient la raison de sa présence dans le Secteur Gothique. A l'exception de Port Maw, chaque sous-secteur était basé sur une des Forteresses, celle-ci faisant office de base principale. Bien que presque entièrement désactivées, les forces impériales purent exploiter les Forteresses Noires : l'Adeptus Mechanicus relia d'innombrables systèmes d'armement à leur source d'énergie extraterrestre et inconnue, aménagea de vastes salles pour en faire des ponts de lancement et installa des tourelles de défense sur toute leur surface. Bien que la Flotte les jugeât imprenable, elles furent finalement vaincues par Abaddon. Celui-ci découvrit un moyen de couper leur source d'énergie, rendant leurs armes et leurs tourelles inutiles. Une fois désactivées, elles se retrouvèrent sans défense contre les tirs ennemis et incapables de résister à un abordage déterminé. A la fin de la Guerre Gothique, les Forteresses Noires encore sous contrôle impérial s'autodétruisirent et on ignore s'il en advint de même pour celles capturées par Abaddon.



DÉFENSES AU SOL

Silo de lasers de défense

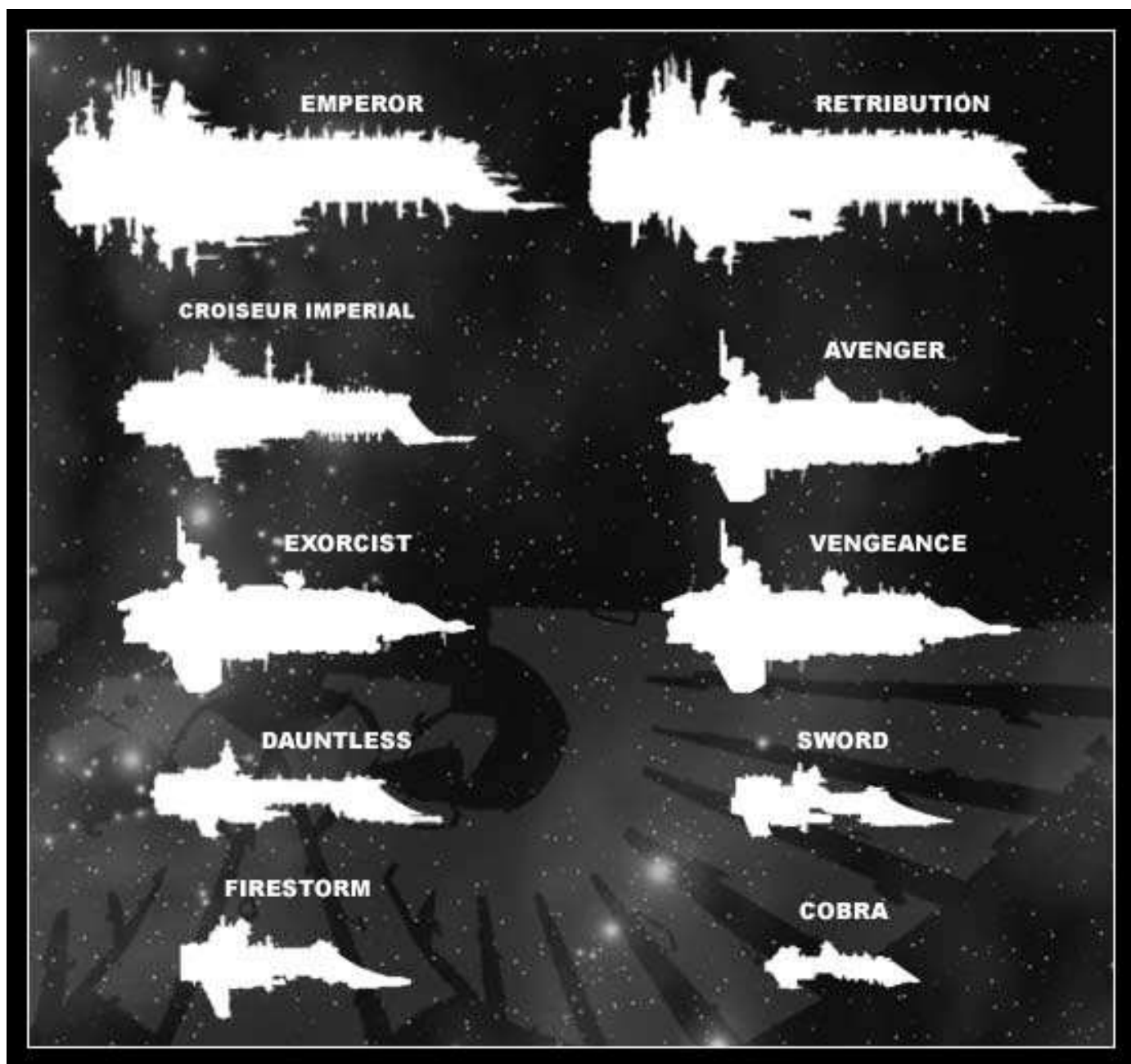
Ces énormes installations abritent des armes immenses capables d'atteindre des cibles situées à des centaines de kilomètres de leur planète, mais ces lasers nécessitent encore plus d'énergie que les pièces d'artillerie des vaisseaux afin de compenser l'inévitable perte de puissance due à la dissipation naturelle du rayon dans l'atmosphère. Ces installations sont généralement souterraines, ce qui leur permet de bénéficier de la protection de dizaines de mètres de roche en plus des murs épais du silo lui-même.

Silo de missiles

Il existe différents types de système de défenses au sol utilisant des missiles. Certains ne sont que de simples tubes lanceurs à un coup, enterrés dans l'écorce de la planète, et laissent le cerveau automatisé du missile le guider vers sa cible. D'autres sont des lanceurs mobiles qui peuvent accompagner les armées au sol et leur fournir une protection anti-orbitale, ayant généralement recours à un système de guidage longue portée pour détecter les vaisseaux ennemis en approche et guider leurs énormes projectiles vers leurs cibles.

Base aérienne

Nombre de chasseurs et de bombardiers sont conçus pour opérer aussi bien dans l'espace que dans une atmosphère. S'élançant de leurs pistes de décollage ou de rampes de lancement souterraines, ces appareils d'attaque peuvent quitter la planète pour s'en prendre aux vaisseaux placés en orbite basse ou pour intercepter les torpilles et les bombardiers lancés sur les défenses au sol.



« L'Empereur est le maître de la Galaxie, mais le Capitaine est le seul maître à bord »
Dicton populaire de la Flotte Impériale

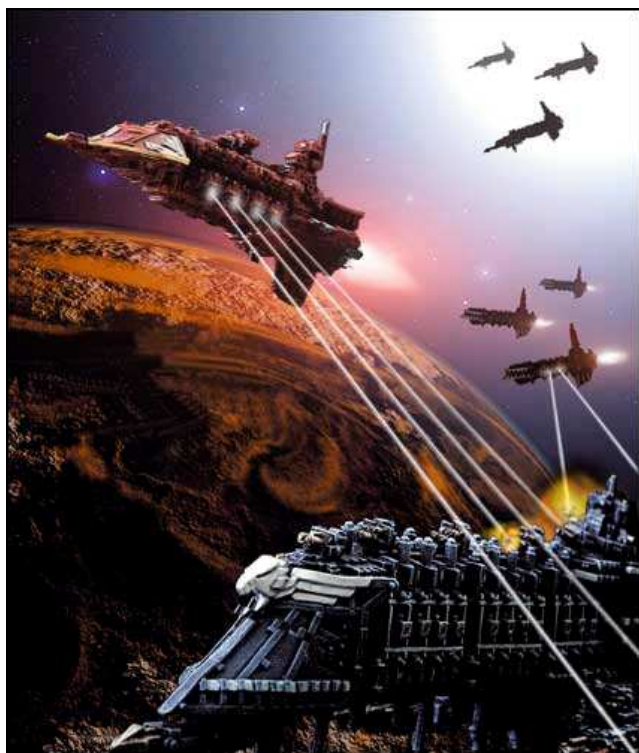


LA FLOTTE SPACE MARINES

LA FLOTTE SPACE MARINES

LA FLOTTE

Lorsque Guilliman s'attela à la longue et difficile tâche de compiler le Codex Astartes, définir le rôle des vaisseaux impériaux s'avéra être particulièrement épineux. L'Imperium souffrait encore de l'Hérésie qui avait failli le déchirer, et la division des pouvoirs était nécessaire. L'un des points de vue les plus extrêmes voulait que les Space Marines n'aient accès à aucun vaisseau, à l'exception de navires planétaires destinés aux transports entre leur monde d'origine et ses lunes. Corax, parmi d'autres Primarques, s'insurgea violemment, arguant que si les Marines avaient été mieux dotés en matière de vaisseaux spatiaux, sa propre légion n'aurait pas été aussi horriblement décimée par les forces d'Horus et les chapitres renégats récemment révélés sur Istvaan V. Le compromis était donc à l'ordre du jour et les Space Marines se virent accorder un accès limité aux vaisseaux destinés à faciliter les assauts planétaires. Seuls les navires les plus petits auraient le droit de faire office de canonnière, tandis que les croiseurs et les barges d'un tonnage plus élevé seraient limités à un rôle de soutien lors des invasions, assurant ainsi que les Space Marines ne représenteraient pas un danger pour la Flotte Impériale. Fatalement, les libertés d'interprétation du terme "faciliter les assauts planétaires" sont telles que certains chapitres disposent de forces spatiales un peu trop polyvalentes au goût des dirigeants de la Flotte Impériale.



A la différence des vaisseaux de la Flotte Impériale, un vaisseau Space Marine ne dispose que d'un équipage réduit : en effet, un Marine est trop précieux pour être

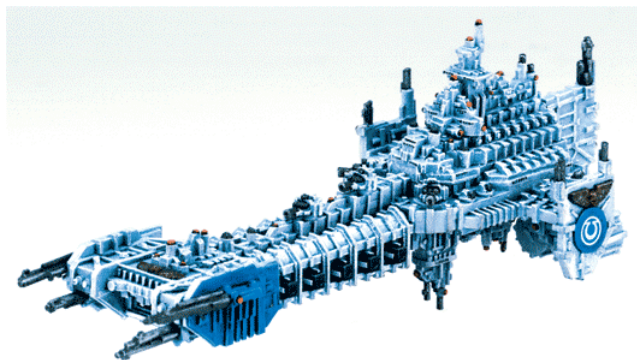
assigné à l'opération d'une batterie d'armes ou d'un radar. Aussi, généralement seuls les officiers d'un vaisseau sont des Space Marines, de même que les Techmarines qui supervisent les tâches et se chargent des aspects mécaniques. La quasi-totalité des systèmes est contrôlée par des serviteurs : des cyborgs à moitié humains connectés aux armes, aux moteurs et aux communications du vaisseau. Les autres tâches sont prises en charge par des centaines de serfs du chapitre, et incluent le nettoyage, la maintenance, l'organisation des repas et autres fonctions honorables. Ces serfs viennent du monde d'origine du chapitre ou d'une des enclaves qu'il protège, la plupart étant des novices ou des aspirants ayant échoué à l'un des rites de passage. Ces serfs sont fanatiquement dévoués à leurs maîtres, et ont été endoctrinés dans l'un ou l'autre des aspects du culte du chapitre. Bien qu'humains, ils bénéficient d'un entraînement remarquable et d'armes supérieures à ce que l'on trouve normalement sur un vaisseau spatial, ce qui rend dangereuse toute action d'abordage, même en l'absence de leurs seigneurs.

"En plus des missiles et des torpilles standards, l'Adeptus Astartes utilise trois types de projectiles autonomes : les modules d'atterrissage, les torpilles d'abordage et les Thunderhawk. Les modules d'atterrissage sont de simples capsules à usage unique qui effectuent une chute rapide contrôlée par des rétrofusées pour atteindre le sol d'une planète. Ils sont très semblables à des nacelles de survie. Les torpilles d'abordage sont de gros missiles auto-guidés capables de contenir un nombre conséquent de Space Marines et utilisés lors des abordages (...). Les troupes à bord de modules d'atterrissage ou de torpilles d'abordage sont très vulnérables durant le trajet, mais leur détection est très difficile, limitant toute mesure défensive aux ultimes moments de l'approche."

Barge de Bataille Space Marine

La plupart des chapitres Space Marines contrôlent deux ou trois barges de batailles. Ce sont des vaisseaux dévastateurs, construits dans un seul but. Une barge de bataille est configurée pour l'appui rapproché des atterrissages, et l'accent est mis sur ses tubes de torpilles et ses tourelles de bombardement. Une grande partie de la surface de sa coque est occupée par des ponts de lancement pour des vaisseaux planétaires et de modules d'atterrissage, et les observations rapportent qu'une barge peut déployer simultanément trois compagnies.

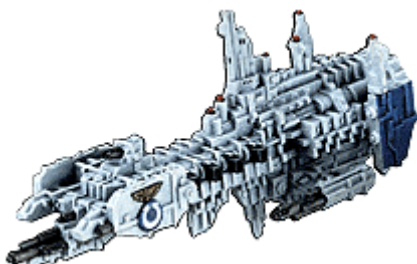
Ce vaisseau est extrêmement bien protégé et défendu par plusieurs boucliers, sans doute pour l'aider à pénétrer les défenses ennemies sans trop de risque pour sa cargaison. Bien entendu, une barge de bataille est un adversaire implacable lors d'un abordage.



Croiseur d'attaque Space Marine

Si un chapitre n'emploie que rarement la force de frappe de ses barges de bataille, les croiseurs d'attaque sont bien plus répandus, quoique relativement rares. L'arrivée d'un croiseur d'attaque Space Marine suffit généralement à étouffer les feux de la révolte dans un système rebelle, et si un ennemi imprudent refuse de rendre les armes, les Space Marines auront tôt fait de lui faire regretter sa témérité. Les croiseurs d'attaque sont des appareils rapides et légèrement armés, un peu plus petits que des croiseurs légers de classe Dauntless. Leur fonction principale est de répondre rapidement aux manœuvres ennemies, et ils sont invariablement les premiers navires à venir en aide à une planète menacée. Les croiseurs d'attaque semblent transporter approximativement une compagnie complète de Space Marines (ainsi que leurs véhicules de soutien) et on estime qu'il lui faut environ une vingtaine de minutes pour se déployer depuis une orbite stable. A l'instar des barges de bataille, les croiseurs d'attaque ne sont pas un type défini de vaisseau avec des configurations d'armes précises, mais regroupent toute une variété de bâtiments différents utilisés pour des tâches similaires. Les croiseurs d'attaque se doivent avant tout d'être rapides, d'avoir une bonne capacité de transport et des moyens de déployer ses passagers, qu'il s'agisse de téléporteurs, de modules d'atterrissage ou de ponts de lancement équipés de Thunderhawk. Tant qu'ils observent ces paramètres, les croiseurs d'attaque peuvent revêtir toutes sortes de formes.

Les Chevaliers Gris, qui sont peut-être le chapitre le plus secret et le moins orthodoxe, disposent d'une base dans le système solaire même, à proximité de Mars, et leurs vaisseaux sont fiables et rapides car ils font appel à la meilleure technologie qui soit, même d'après les standards des Space Marines. D'autres chapitres possèdent différents types de croiseurs d'attaque, définis par des siècles de tradition martiale et de doctrines variées au sein de l'Adeptus Astartes.



Vaisseaux d'attaque rapide Space Marine

Tous les chapitres Space Marines font usage de vaisseaux appelés collectivement vaisseaux d'attaque rapide. Ceux-ci sont principalement utilisés pour patrouiller dans les domaines du chapitre, et fournissent en outre une escorte précieuse aux barges de bataille et aux croiseurs d'attaque. Ces vaisseaux sont pilotés par les serfs du chapitre, supervisés par une équipe de Techmarines et autres spécialistes.

Destroyer de classe HUNTER

Le Destroyer de classe Hunter, bien que basé sur un modèle disponible à tous les chapitres, a été conçu par les Dark Angels, dont la suspicion envers les autres factions de la hiérarchie impériale est telle que l'acquisition de nouveaux navires auprès de mondes-forges ou de chantiers navals s'est révélée problématique. Du coup, les Dark Angels ont adopté le Hunter de préférence aux Cobra impériaux, et disposent d'un vaste contingent de navires de ce type dans chacune de leurs flottes.



Frégate de classe GLADIUS

Le Gladius est le type d'escorte le plus répandu dans une flotte de l'Adeptus Astartes, car il s'agit d'un des rares modèles de vaisseau uniformément utilisés par la majorité des chapitres. Ce navire, quoique plus grand que la plupart des canonnières, est relativement petit pour un bâtiment de l'Adeptus Astartes, et il ne transporte généralement qu'une seule escouade de Space Marines, répartie dans tout le navire pour superviser les serfs, bien plus nombreux, qui manœuvrent le vaisseau à proprement parler. Le Gladius manque d'impact comparé aux autres éléments d'une flotte Space Marines, et ne sert que peu lors des actions d'assaut planétaire. En revanche, il s'agit d'un excellent navire lorsqu'il s'agit de patrouiller près des frontières et de forcer des blocus.



Frégate de classe NOVA

De tous les vaisseaux en service au sein de l'Adeptus Astartes, la frégate de classe Nova est le seul qui pose de vrais problèmes à la Flotte Impériale. En effet, elle n'est pas assez grande pour remplir les rôles qui sont ceux des vaisseaux Space Marines habituels, tandis que ses pièces

d'artillerie navale et sa vitesse en font une canonnière remarquablement efficace. Du coup, la Nova reste rare au sein des flottes Space Marines, une habitude que la Flotte Impériale, l'Inquisition et les autres institutions s'inquiétant de l'équilibre des forces impériales aimeraient voir perdurer.



LE FORT STELLAIRE RAMILIES

Le fort stellaire de classe Ramilies a été un maillon vital dans la stratégie impériale depuis le début de la Grande Croisade. Les chroniques de l'Adeptus Mechanicus disent qu'il a été créé par le Magos Lian Ramilies à partir d'un MCS capturé lors de la purge du monde rocheux d'Ulthanx. Le système de conduction hyper-plasmétique du Ramilies est à peine maîtrisé par les techno-prêtres d'aujourd'hui, mais sa fabrication reste possible grâce au MCS et sa durée de vie est estimée à 3 000 ans. Le plus gros avantage du Ramilies est de pouvoir maintenir une bulle Warp autour de toute sa structure et, grâce à une équipe de 17 Navigateurs, d'être capable de plonger dans l'Immaterium avec tous les vaisseaux situés autour de lui. Il peut ainsi se déplacer rapidement d'un système à l'autre. Cette opération périlleuse a entraîné la perte de plus de 1 200 Ramilies en dix millénaires de services, mais chacun de ces voyages réussis a toujours écourté les campagnes impériales de plusieurs années, car la présence d'un Ramilies permet d'avoir près du front un point de ravitaillement, de réparations et de commandement. Cela économise énormément de temps car les vaisseaux n'ont pas à retourner jusqu'à leur base habituelle pour se ravitailler ou trouver des docks pouvant les accueillir.

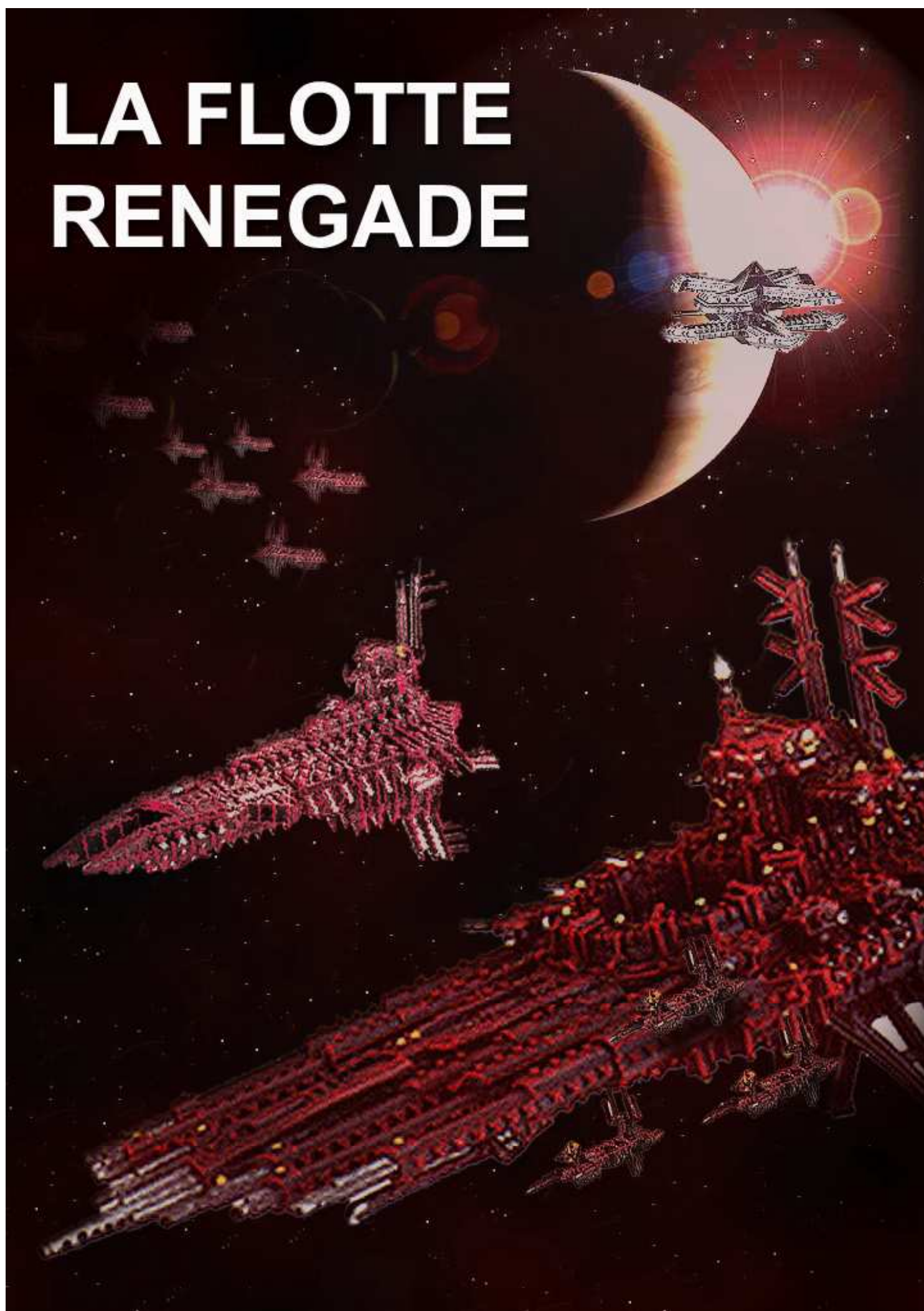
Le Ramilies est lourdement armé, son rôle lui demandant de se trouver en permanence non loin des combats. Il est tout à fait capable de repousser une flotte d'attaquants en cas d'urgence. Il se peut également qu'il soit assigné à l'orbite d'une planète en guerre pour la bombarder, ou qu'il agisse en tant que défense d'un système vital: Cypra Mundi possède en permanence entre six et huit de ces forteresses gigantesques dans son orbite. Certains Ramilies sont utilisés comme station de recherches par l'Adeptus Mechanicus pour des projets trop secrets pour être développés sur des mondes habités. D'autres appartiennent à l'Inquisition et servent de forteresses mobiles à cette organisation mystérieuse et omnipotente.



Au cours des siècles, des Ramilies horriblement corrompus ont pu être aperçus lors de l'attaque de flottes chaotiques. Les capitaines impériaux pourchassent inlassablement une de ces aberrations une fois détectées, mais la dernière destruction confirmée d'un Ramilies chaotique ne remonte qu'au M.39, dans la zone de Tauran Annulus. Des pirates orks ont déjà réussi à capturer des Ramilies endommagés à au moins six reprises, la plus célèbre étant celle de "L'Incident de Skaggerak" lors du passage en revue de la flotte du Segmentum Obscurus en 975.M41.



LA FLOTTE RENEGADE



LA FLOTTE RENEGATE

Le Tueur de Planète

Les origines de l'immense vaisseau stellaire simplement connu sous le nom de Tueur de Planètes restent un mystère pour les autorités de la Flotte. En effet, il n'affiche aucune ressemblance avec un vaisseau impérial, on pense donc qu'il a été construit dans l'Œil de la Terreur par les forces d'Abaddon, juste avant la Guerre Gothique: en fait, de nombreux membres de l'Adeptus Mechanicus doutent de la possibilité de concevoir un tel vaisseau hors du Warp. Autant que l'on sache, un seul Tueur de Planètes a jamais été armé, et il servit de vaisseau-amiral à Abaddon durant la majeure partie de la Guerre Gothique. Conçu autour d'un canon principal d'une magnitude incommensurable, le Tueur de Planètes est également doté de nombreuses pièces d'artillerie navale, de batteries d'armes, et de lance-torpilles. D'un épais blindage et protégé par de nombreux boucliers, la seule faiblesse du Tueur de Planètes semble être sa vitesse réduite. C'est pour cette raison qu'il a finalement pu être détruit, bombardé salve après salve par les torpilles des croiseurs de classe Lunar du groupe de combat Oméga, peu après la destruction de Kharlos II.

"Ainsi, nous pouvons en conclure qu'un tel navire n'existe pas, et que quiconque prétend l'avoir vu souffre d'hallucinations ou de mythomanie. Il a été prouvé, avec un haut degré de fiabilité, que la destruction de Kharlos II est la conséquence d'une activité sismique hors du commun."

– Conclusions du rapport préliminaire sur la destruction de Kharlos II, par le Commissariat Impérial à la Vérité et à la Morale.



Croiseur super lourd du Chaos de classe RETALIATOR

Le Retaliator faisait partie de la flotte de garnison de Galan V, qui se mutina contre l'Imperium en M35. Après une bataille rangée de deux jours autour des lunes de la planète, quatre vaisseaux renégats furent détruits, emportant trois navires impériaux avec eux. Après cela, les rebelles se désengagèrent, quittèrent le système et effectuèrent un saut Warp, menés par le navire de commandement de l'escadron, le Foebane. Depuis la Trahison de Galan, l'escadron (qui agit désormais sous le nom de son vaisseau-commandant) a été vu dans les

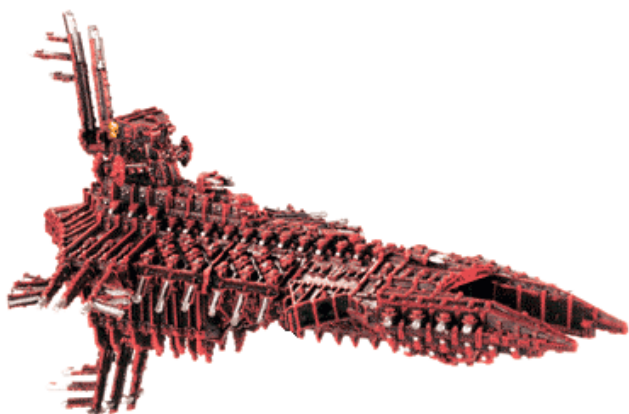
flottes de trois Maîtres de Guerre différents, et a été impliqué dans des actions couvrant le Segmentum Obscurus, le Segmentum Solar et l'Ultima Segmentum. Le Foebane et ses semblables ont été aperçus pour la dernière fois lors du Raid sur Magdellan Prime, qui détruisit environ cinquante pour cent des défenses orbitales de la planète il y a près d'un siècle. Lorsque des vaisseaux d'une certaine classe se sont rebellés, un commandant impérial doit longuement réfléchir à ce qu'il va advenir des autres navires du même modèle. Il arrive que des capitaines ou des individus isolés puissent devenir des traîtres, mais lorsqu'un grand nombre d'appareils de la même classe est perdu aux Puissances de la Ruine, il est possible qu'un défaut de série existe. Par accident, ou peut-être selon les desseins d'un Technomagos hérétique, un vaisseau peut souffrir d'un défaut dans ses boucliers Warp, qui laissent alors passer l'influence néfaste de l'Empyrean, ou bien son architecture peut contenir certains volumes, certaines proportions ou une combinaison de matériaux qui font office de conduits pour les énergies du Chaos, ce qui rend tous les navires de ce modèle vulnérables à la corruption, quelles que soient la loyauté et la bravoure de son équipage.

La totalité de l'équipage d'un vaisseau n'est pas toujours complice en cas de rébellion. Un capitaine renégat n'a parfois corrompu qu'une poignée de ses officiers et quartiers-maîtres, avec lesquels ils conspirent pour asservir le reste de l'équipage aux puissances du Chaos. Dans de telles conditions, certains finissent par succomber et par vénérer le Warp, de peur de voir leur esprit et leur corps brisés par la servitude. Mais parfois, certains braves résistent. Le vaisseau renégat Desmeria fut par exemple détruit lorsque les forces impériales de la flotte de guerre Artemis parvinrent à téléporter un stock de bombes à fusion aux derniers marins loyalistes, réfugiés dans les tréfonds du navire. Après une série d'actions de guérilla, les loyalistes se frayèrent un chemin vers le réacteur à plasma du navire grâce aux bombes, avant de se sacrifier au nom de l'Empereur en le faisant entrer en surcharge, punissant ainsi leurs anciens camarades pour leur trahison.

Cuirassé du Chaos de classe DESPOILER

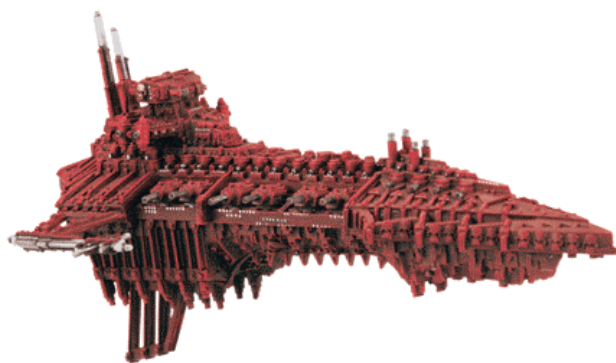
Le cuirassé de classe Despoiler fut développé au milieu du trente-sixième millénaire dans le cadre de la Prérrogative Gaerox. La flotte de guerre Tempestus était animée de la croyance que la plus grande force d'une armada résidait dans ses appareils d'attaque, aussi la construction de quinze Despoilers fut-elle prévue. Toutefois, comme l'histoire le démontra par la suite, l'apparition de cette variation ne rendit pas obsolète les autres cuirassés, et le programme fut interrompu après la construction de seulement trois vaisseaux. A leurs débuts, les Despoilers ne connurent que peu le feu des

combats, utilisés principalement pour effectuer des patrouilles longues distances dans des systèmes relativement calmes. A peu près deux cent cinquante ans après sa mise en service, le Merciless Death disparut au cours d'une ronde dans le secteur Amerikon et ne réapparut que trente ans plus tard, lors du Conflit de Banardi, où il surprit et détruisit seize transports impériaux sans escorte en route vers le monde de Banardi Prime. Le vaisseau fut ensuite impliqué dans de nombreux engagements, de plus en plus proches de l'Œil de la Terreur, jusqu'à sa nouvelle disparition à l'aube du trente-neuvième millénaire. Peu après, les deux autres Despoilers ouvrirent le feu sur des vaisseaux alliés et s'enfuirent dans le Warp. Alors que la Guerre Gothique éclatait, des rumeurs concernant les exploits du Merciless Death ainsi que l'apparition de ses vaisseaux frères recommencèrent à circuler.



Cuirassé du Chaos de classe DESOLATOR

Le cuirassé du Chaos de classe Desolator remonte à la naissance de l'Imperium et fait usage d'une technologie que l'Adeptus Mechanicus a depuis longtemps oubliée. Plus aucun vaisseau de ce type ne navigue pour le compte de l'Empereur, mais on sait qu'au moins cinq Desolators ont déserté entre le trente-et-unième et le trente-quatrième millénaire. De ceux-ci, l'Eternity of Pain, ainsi rebaptisé par ses capitaines renégats, est sans doute le plus tristement célèbre. Depuis sa trahison en 453.M33, au moins sept cuirassés impériaux ont été détruits par ses puissantes pièces d'artillerie et ses batteries d'armes. Cette abomination est également responsable de la perte d'innombrables vaisseaux plus petits. Le Torment, encore plus ancien que l'Eternity of Pain, fut capturé par des pirates durant la Guerre de Spartan, après qu'il eut dérivé dans un champ d'astéroïdes minés suite à la destruction de ses moteurs. Soixante-dix-huit ans après sa capture, le Torment eut un rôle important à jouer dans l'annihilation des défenses orbitales de Ghor VI, avant que la planète ne tombe aux mains de pirates eldars. Le Torment fut aperçu aussi loin que l'Ultima Segmentum et participa même à l'attaque d'un convoi impérial dans le secteur de Jobe, près du bord septentrional.



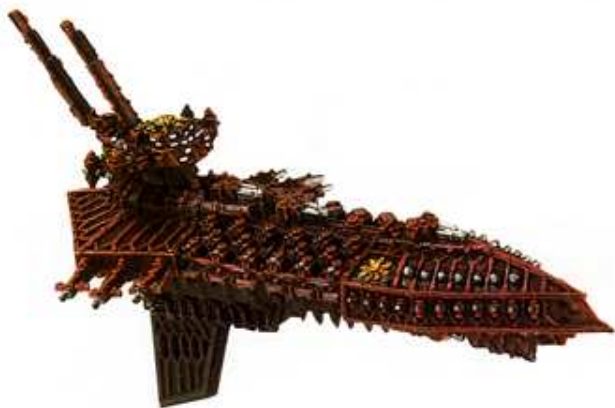
Croiseur super lourd du Chaos de classe EXECUTOR

L'Executor n'est de nos jours plus utilisé par l'Imperium. Peu de navires de ce type ont été construits, la plupart dans les chantiers navals d'Hydraphur et des mondes-forges alentour. L'Executor était essentiellement conçu pour aligner un grand nombre de pièces d'artillerie navale, et en tant que tel apprécié pour détourner l'attention de l'ennemi des autres vaisseaux, plus lourdement armés. Au fil des siècles, le nombre d'Executor en service a chuté au fur et à mesure de leur destruction. L'un des derniers escadrons, sous le commandement du Blood Royale, était en garnison parmi les flottes défendant la Porte Cadienne. Le Blood Royale, son escadron et une dizaine d'autres navires faisaient partie d'une force de poursuite lancée aux trousses de pillards repoussés vers l'Œil de la Terreur. Aucun de ces vaisseaux ne revint, et leur destin reste un mystère. Certains pensent qu'ils sont tombés dans un piège et ont été détruits. Toujours est-il que cinq siècles plus tard, trois de ces vaisseaux, à savoir le Blood Royale et le reste de son escadron, furent identifiés comme faisant partie de la flotte du Maître de Guerre Arca Vilespawn. On pense qu'il s'agit des derniers Executor en service.

Croiseur super lourd du Chaos de classe REPULSIVE

Le croiseur super-lourd était un précurseur du croiseur de combat qui est aujourd'hui le pilier de la plupart des flottes impériales. Rivalisant presque avec les cuirassés du point de vue de sa résistance et de sa puissance de feu, le croiseur super-lourd tomba en désuétude lorsque la science nécessaire à la construction de ses moteurs fut perdue (les moteurs les plus récents étaient incapables de pousser le vaisseau à une vitesse de combat suffisante). Quelques antiques croiseurs super-lourds peuvent encore être trouvés dans les flottes de réserve du Segmentum Obscurus et du Segmentum Pacificus, mais ils sont désormais obsolètes. Des vingt-cinq croiseurs de ce type à avoir renié l'Empereur depuis leur mise en service au trente-quatrième millénaire, à peine une douzaine a pu être recapturée ou détruite. De ceux qui restent, le Foe-Reaper est le plus actif, il a été aperçu dans plus d'une dizaine d'engagements majeurs depuis sa corruption par les Dieux Sombres vingt-trois siècles plus tôt. C'est à lui qu'est due la destruction des

installations de l'Adeptus Mechanicus sur AFR-74: cinquante mille adeptes tués en quelques secondes par des torpilles spécialement modifiées pour détruire l'éco-bouclier qui protégeait les habitants de l'atmosphère méthano-nitreuse du satellite.



Croiseur lourd du Chaos de classe STYX

Au cours des trente-deuxième et trente-troisième millénaires, le croiseur lourd de classe Styx fut utilisé dans tout le Segmentum Obscurus ainsi qu'au sein de nombreuses flottes de l'Ultima Segmentum. La plupart d'entre eux furent toutefois retirés du service en faveur des nouveaux croiseurs de combat construits sur Mars. Bardé de batteries d'armes à longue portée en plus de ses vastes ponts de lancement, le Styx était encore plus redoutable que son immense tonnage ne le laissait supposer. On recense sept occasions où des croiseurs lourds de classe Styx ont affronté des vaisseaux impériaux dans le Segmentum Obscurus avant même la Guerre Gothique. Au cours du conflit, ce chiffre monta à trente-neuf engagements majeurs, ce qui démontre amplement la valeur que leur accordaient les serviteurs des Puissances Obscures. Bien que cinq vaisseaux de cette classe se soient opposés à l'Imperium au cours de ces campagnes, seuls deux furent identifiés: le Horrific et le Heartless Destroyer.

« Ces vaisseaux étaient tous deux demeurés dans les docks de Cypra Mundi aux premières heures du trente-troisième millénaire et ils agirent par la suite fréquemment de concert. En 299.M35, le plus ancien des deux, le Heartless Destroyer, se retira d'un engagement les opposant à des pillards renégats, et son compagnon réduit à l'état d'épave fut capturé. On n'entendit plus ensuite parler d'aucun des deux jusqu'à leur réapparition durant la Guerre Gothique. Certains des événements qui se déroulèrent lorsque les deux vaisseaux se battirent côte à côte indiquent qu'il restait quelque inimitié entre eux, et lors de la Bataille de Duran, l'Horrific obtint sa vengeance en abandonnant la flotte du Chaos lors du dernier assaut, et le Heartless Destroyer se retrouva désespéré, avant d'être détruit lorsqu'il dériva à portée des plate-formes de défense planétaire. »

Croiseur lourd du Chaos de classe HADES

Le Warmaker fut autrefois l'un des vaisseaux les plus loués du secteur Gothique, mais est maintenant compté

parmi ses ennemis les plus redoutés. Avant la Guerre Gothique, il servait de vaisseau d'entraînement, ayant été retiré de ses activités après treize siècles de bons et loyaux services en tant que vaisseau amiral de la 4ème flottille de croiseurs lourds. Qui peut dire depuis combien de temps les graines amères de la corruption poussaient sous sa carapace blindée ? Combien d'officiers furent nourris de mensonges et de blasphèmes avant de les répandre au sein de leur équipage ? La trahison fut découverte lorsque la Guerre Gothique éclata et que le Warmaker ouvrit le feu sur la station orbitale de Jarnu juste après avoir quitté ses docks. Les débris de la station spatiale retombèrent sur la capitale, tuant plus de trois millions de citoyens impériaux dans l'explosion qui en résulta. Le Warmaker échappa rapidement aux trop rares vaisseaux en mesure de le poursuivre et fut ensuite aperçu en compagnie d'une flotte de maraudeurs exerçant un blocus autour du système de Slavonis. A ce jour, le Warmaker a pu échapper à la capture et à la destruction, bien qu'ayant été désespéré à deux reprises avant de se retirer, sous la protection de ses escorteurs.

Croiseur lourd du Chaos de classe ACHERON

Le Chaos Eternus est un vaisseau inhabituel sous bien des aspects. Autant que les archives en témoignent, un seul vaisseau de classe Acheron fut construit, afin d'essayer de nouveaux systèmes d'armes obtenus après analyse de vaisseaux anciens et d'origine probablement extraterrestre découverts dans le secteur 51 (qui abrite également le fameux Port Cthulhus, de sinistre réputation). Les érudits de la flotte impériale sont d'ailleurs divisés quant à savoir si la trahison ultérieure du Chaos Eternus a un lien avec cette genèse douteuse. A l'origine, le Chaos Eternus n'avait pas de nom mais était désigné sous le nom de code BF/67-A. Il fut surnommé Chaos Eternus par l'amiral Grove après qu'il eut échappé à sa flotte pour la quatrième fois durant le conflit de Scharnhorst.

Croiseur lourd du Chaos de classe DEVASTATION

Le Unforgivable hérita de son surnom au cours du trente-septième millénaire, durant un engagement qui fut par la suite appelé l'Incident Mordien. Le vaisseau, originellement appelé Righteous Fury, accompagnait quatorze navires de transport de la Flotte (chargés de trente-deux mille gardes impériaux, quinze cents chars et plus de dix mille auxiliaires et leurs véhicules) ainsi que le Justus Dominus, un croiseur de combat de classe Oberon, et six escorteurs de types divers. Ses radars longue portée détectèrent une présence et le Righteous Fury envoya ses chasseurs et ses bombardiers intercepter une éventuelle menace. Toutefois, ce n'était qu'une ruse visant à lancer tous ses appareils d'attaque. Alors que ceux-ci longeaient le Justus Dominus, ils changèrent brusquement de cap et se livrèrent à un bombardement dévastateur sur le croiseur de combat. Désespéré par cette attaque surprise, le Justus fut impuissant à agir lorsque le Righteous Fury retourna ses armes contre les escorteurs, en abattant quatre et forçant les deux autres à se désengager. Les transporteurs étaient sans défense contre le croiseur renégat et après

treize heures de bombardements répétés, les appareils d'attaque du Righteous Fury avaient détruit les quatorze transporteurs. Seuls trois mille hommes en réchappèrent grâce à des modules de survie et la perte des troupes entraîna la chute du monde de Gestenbal face aux envahisseurs orks. Rebaptisé l'Unforgivable, le croiseur renégat continua à répandre la destruction pour les trois millénaires suivants, jusqu'à sa destruction par le Hammer of Justice, commandé par le capitaine Grenfeld, durant le Blocus de Port Maw au cours de la Guerre Gothique.

Croiseur du Chaos de classe MURDER

Avant d'être remplacé par le croiseur de classe Lunar, le croiseur de classe Murder était le pilier de la Flotte de Guerre Obscurus. Presque cinq cents vaisseaux de cette classe furent construits entre le trente-troisième et trente-septième millénaire, mais nombre d'entre eux se rebellèrent et rejoignirent les forces du Chaos. Équipés de plusieurs batteries des meilleurs canons à plasma jamais construits par l'Adeptus Mechanicus, ces navires étaient redoutables à longue portée, tandis que leurs puissants moteurs leur permettaient de rester hors d'atteinte de vaisseaux ennemis moins bien armés. L'action combinée de plusieurs d'entre eux pouvait désemperer le plus imposant cuirassé, et ce fut un escadron composé du Doombringer, du Steel Fang et du Monstrous qui détruisit le cuirassé impérial Relentless Persecution (en provenance du secteur d'Ardekka) au cours des dernières heures de la Guerre Gothique.

Croiseur du Chaos de classe CARNAGE

Les croiseurs de classe Carnage furent mis au point pour servir de bâtiments de soutien, utilisant la longue portée de leurs armes pour rester en arrière et appuyer de leurs tirs les autres vaisseaux. L'idée devait se révéler malheureuse, entravée par les difficultés d'approvisionnement en énergie de telles armes, et causa un schisme au sein de la Flotte de Guerre Obscura. Le premier croiseur de classe Carnage (le Relentless) connut l'épreuve du feu au cours de l'Atterrissage de Skalathrax, où il appuyait six transporteurs tandis que ceux-ci essayaient d'établir une tête de pont sur la planète. Lorsque des vaisseaux renégats s'approchèrent du convoi, le Relentless retourna ses armes sur les transporteurs et en détruisit trois. Les vaisseaux restant atteignirent la surface de la planète mais découvrirent que le site d'atterrissage était occupé, et furent rapidement défaits par les renégats. Rebaptisé l'Initiate of Skalathrax, le vaisseau survécut à trois mille ans de blocus et d'attaques de convois, puis fut finalement détruit par des agents impériaux alors qu'il se trouvait à quai dans la forteresse rebelle de Darkstation, située dans le secteur de Priam. D'autres croiseurs de classe Carnage se rebellèrent contre l'Imperium, y compris l'Anarchic Vendetta dont l'équipage se mutina et abandonna les restes mutilés de ses officiers à bord de la station 26/A, avant de quitter brutalement les docks en causant de graves dégâts. Il dut finalement se désengager après l'intervention du cuirassé de classe Apocalypse Duke Helbrecht.

Croiseur du Chaos de classe SLAUGHTER

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

Pour sa part, le Killfrenzy a une réputation sinistre et est ainsi nommé en raison d'un trait particulier. Lorsqu'il apparaît, le vaisseau émet un unique message sur toutes les fréquences: KILLFRENZY... KILLFRENZY... KILLFRENZY... Le capitaine du vaisseau, qu'on pense être toujours Abraham Thurst, fait preuve d'un incroyable mépris pour la sécurité de son vaisseau, et continue souvent de se battre même après avoir été désarmé.

Raider du Chaos de classe IDOLATOR

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



Raider du Chaos de classe INFIDEL

À la fin du quarantième millénaire, les plans d'un escorteur de grande taille, destiné à remplacer le destroyer Cobra, disparurent des ports orbitaux de

Monsk. Des années plus tard, des vaisseaux d'une conception proche commencèrent à lancer des raids sur les avant-postes et les convois impériaux. Les premières attaques eurent lieu dans le secteur de Damacles, à seulement sept cent quatre-vingt années-lumière de Monsk, mais leur secteur d'opération s'est étendu au cours des deux derniers siècles. On pense généralement que des escadrons de cette classe de vaisseau sont responsables de nombreuses attaques sur des bases isolées du Segmentum Obscurus, et nombre d'entre eux ont été aperçus aussi loin qu'Alphon dans le Segmentum Solar et Xanthus près de la bordure nord. Appelés Infidels dans la hiérarchie navale, ces vaisseaux participèrent en grand nombre à la Guerre Gothique, s'illustrant lors de plusieurs attaques surprises contre des vaisseaux en orbite attendant d'être ravitaillés. En particulier, un escadron de quatre Infidels, autoproclamés les Exterminators, prit part au tristement célèbre Raid sur Orar lors de la Guerre Gothique et se manifesta de nouveau en treize occasions, malgré la perte d'un total de vingt vaisseaux ou plus.



Destroyeur du Chaos de classe ICONOCLAST

Les bandes de destroyers de classe Iconoclast en maraude sont un danger constant pour qui voyage dans l'espace. Utilisés essentiellement par des pirates et autres bandits, les Iconoclasts sont d'une conception similaire à toutes sortes d'escorteurs construits par n'importe quel astroport. Bien que de taille réduite, ils bénéficient d'une puissance de feu conséquente et une attaque combinée peut même inquiéter un vaisseau de ligne. Dans le cadre d'une flotte, ils peuvent engager les escorteurs ennemis, abattre les appareils d'attaque ou détruire les torpilles en approche. L'escadron Carrion, une bande de renégats opérant aux abords de la lune de Duran, devint célèbre pour ses talents dans l'attaque de convois, se faufilant audacieusement entre les vaisseaux de défense pour s'en prendre directement aux transporteurs avant de s'échapper. Pour leur part, les Lost Souls doivent leur notoriété à leur rôle dans l'Assaut de Faustus. Ce furent leurs perfides attaques éclair qui détruisirent la moitié des défenses orbitales de la planète, ce qui permit à l'Excessive et au Plagueclaw de bombarder la planète en prévision de leur atterrissage.



Transporteur

Bien qu'autant que l'on sache, les forces du Chaos ne construisirent pas de transporteurs durant la Guerre Gothique, elles firent grand usage de vaisseaux impériaux capturés. Ces vaisseaux portaient souvent des traces de réparations de fortune suite aux dégâts subis durant leur capture, mais vers la fin de la Guerre Gothique, ceux-ci commencèrent à être déformés par l'influence néfaste des Dieux Sombres. L'équipage de tels navires était généralement composé d'adorateurs, de pirates et autres renégats peu qualifiés. On peut en déduire que les serviteurs du Chaos avaient en horreur des tâches aussi passives que le transport d'armes, d'esclaves ou de nourriture pour leurs flottes.

Appareils d'attaque du Chaos

Au cours de la Guerre Gothique, une grande variété d'appareils d'attaque fut employée par les forces du Chaos. Les plus communs étaient des chasseurs connus sous le nom de code Swiftdeath. Ceux-ci étaient très efficaces pour neutraliser les torpilles si abondamment utilisées par la flotte impériale. Les redoutables bombardiers Doomfire furent le fléau de nombreux escorteurs et même de certains vaisseaux de ligne, et ce fut une vague de bombardiers de ce type qui porta le coup fatal au cuirassé Cypra Probatii durant la bataille de Gethsemane. Les appareils de débarquement Dreadclaw sont également craints, car ils transportent des contingents d'adorateurs du Chaos sanguinaires, voire des escouades de Space Marines des légions renégates. Usant d'une antique technologie de champs de phase, les Dreadclaws peuvent se frayer un chemin dans la coque la plus solide en quelques minutes et y débarquer leurs guerriers avant que les défenses n'aient le temps de se préparer.

Forteresse noire activée

Comment les Forteresse Noire purent être activées et contrôlées par les forces du Chaos reste un mystère, bien qu'il semble évident que cela soit lié au vol des artefacts connus sous le nom de Main des Ténèbres et d'Œil de la Nuit. Toujours est-il ; qu'à l'époque, une Forteresse Noire activée était le vaisseau le plus dévastateur de la galaxie. Ses nombreuses armes faisaient appel à une technologie Warp qui dépassait même celle des eldars. Quel que fut le processus réel, il semblait que l'arme principale de la Forteresse effaçait les barrières qui séparent le Warp de l'univers matériel et libérait un rayon de pur Immaterium.



Les énergies de ce rayon étaient capables de traverser les boucliers d'un vaisseau et de le disloquer. Cette technologie pouvait également être utilisée pour lacérer la matière même de l'espace et libérer une onde de choc Warp capable de tout détruire sur son passage : ce redoutable résultat était obtenu en combinant plusieurs forteresses. Durant la Guerre Gothique, Abaddon utilisa trois d'entre elles pour détruire l'étoile Tarantis. Qui sait quelles horreurs il aurait pu commettre s'il avait réuni les six?



VAISSEAUX-DÉMONS

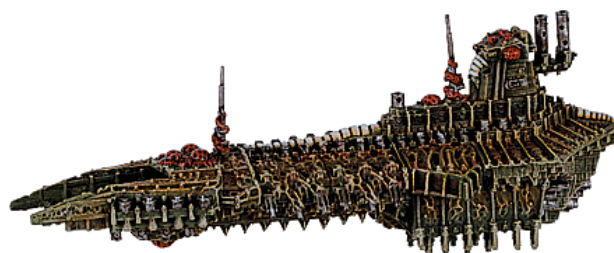
Les Navires Possédés du Chaos

Qui peut dire comment de telles abominations ont été amenées à exister ? D'aucuns prétendent qu'un équipage se sacrifiant aux dieux sombres peut gagner l'immortalité au prix d'une servitude démoniaque. D'autres pensent qu'il existe des vaisseaux maudits, damnés pour des actes trop odieux pour être relatés. Ceux qui connaissent ces choses-là pensent que les vaisseaux-démons sont des navires perdus dans le Warp pendant des siècles ou des millénaires, avant de réapparaître, dirigé par un équipage de démons. Les histoires parlant de vaisseaux-démons remontent à l'aube de l'Imperium. Ces navires ne sont souvent que de simples apparitions, se manifestant pour semer la terreur dans un système avant de disparaître soudainement, sans laisser de traces tangibles de leur présence. Les immenses docks orbitaux de Sorraspair 3 étaient, dit-on, la proie de régulières apparitions de ce type avant leur destruction par les Thousand Sons en M37. La légende raconte que l'apparition prenait la forme d'un antique cuirassé entouré de flammes, tournant autour des docks en suppliant de le laisser accoster. Les navigateurs échangent régulièrement des rumeurs sur d'éventuels vaisseaux fantômes qui parcourraient le Warp. Ils voient ces phénomènes comme des parodies difformes de bâtiments ordinaires mais aussi comme des démons.

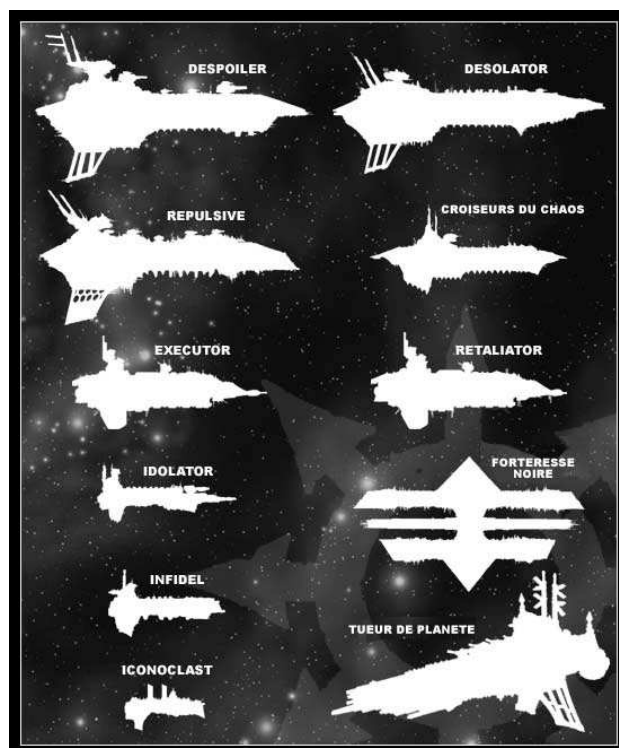


Des histoires courent sur des navires démoniaques poursuivant leur proie jusque dans l'univers matériel. Ces mythes ont donné naissance à la théorie selon laquelle les vaisseaux-démons ne peuvent quitter le Warp que dans le sillage d'un autre navire, et que sans cela ils restent prisonniers dans cet océan de démente. Bien entendu,

aucune preuve fiable ne vient étayer cette thèse. Bien que la plupart des histoires de vaisseaux-démons les décrivent comme des chasseurs solitaires, des prisonniers renégats ont confessé, après interrogatoire, qu'il était possible de lier un pacte avec n'importe quel démon du Warp. En temps normal, un démon ne peut demeurer dans le monde matériel que peu de temps, et il finit toujours par voir ses pouvoirs diminuer avant de dépérir et de retourner là d'où il vient. Or, ceci peut être empêché par une vénération rituelle de l'entité, ou si elle arrive à s'incarner dans un objet ou un être vivant. Ce genre de procédé relève de la sorcellerie la plus prosaïque, mais il est évident qu'un navire spatial accorderait à une entité du Warp une stabilité et des pouvoirs accrus. Il est de même évident qu'en temps de guerre, les sorciers d'Abaddon n'hésiteraient pas à renforcer leurs flottes avec de telles abominations.



Les apparitions de vaisseaux-démons semblent coïncider avec des résurgences de tempêtes Warp, dont l'Œil de la Terreur. Si ce lien est vérifiable, l'Imperium a du souci à se faire car pas moins de sept tempêtes Warp sont en pleine activité, et la plupart le seront encore pendant des siècles. Si les flottes renégates peuvent contrôler ces choses, le moment est idéal...



LES PIRATES ORKS



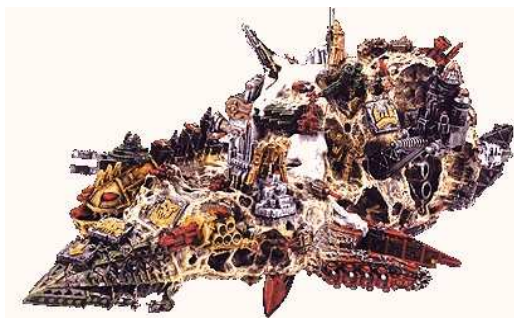
LES PIRATES ORKS

LA FLOTTE ORK

Les orks ne sont pas vraiment la plus habile des races voyageant dans l'espace. Leurs vaisseaux sont généralement des tas de rouille mal entretenus et vaguement maintenus en état de marche par les efforts combinés des mékanos orks et de leurs esclaves gretchins. Ils font grand usage de vaisseaux abandonnés et leurs navires sont souvent des Space Hulks réaménagés ayant providentiellement émergé du Warp près de l'un de leurs mondes. Les attaques de pirates orks sont brutales et directes: leurs vaisseaux foncent droit vers leur cible tandis que leurs armes crachent des projectiles dans toutes les directions. Hélas, les navires orks sont très lourdement armés pour leur taille, ce qui fait que cette tactique est plus dure à contrer qu'on ne pourrait le croire.

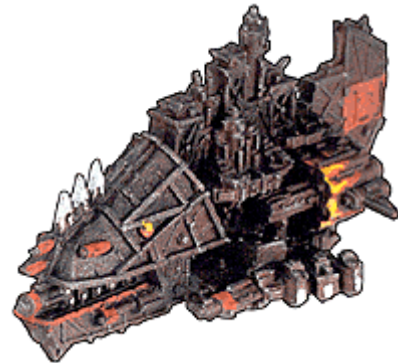
Space Hulk Ork

Les Space Hulk sont un mélange d'épaves, d'astéroïdes, de glace et autres débris spatiaux, assemblés les uns aux autres après des millénaires d'errance dans le Warp. Comment et pourquoi ces amalgames entrent et sortent régulièrement du Warp reste un mystère, mais les preuves abondent pour dire que certains sont effectivement contrôlés, soit par leurs occupants, soit par une force extérieure. Certains sont infestés de formes de vie extraterrestres, de renégats du Chaos et bien pire encore, mais la plupart ne sont guère plus que des vaisseaux fantômes parcourant le vide pour l'éternité. Dans tout l'Imperium, on raconte des histoires de pillards trouvant une mort horrible en explorant de telles carcasses, mais les récits des richesses que d'autres y ont trouvées sont tout aussi répandus. Pour les orks, les Space Hulk restent le moyen le plus efficace de voyager entre les étoiles. Lorsqu'un Hulk apparaît dans un système ork, il est capturé et transformé en vaisseau d'invasion, ses ponts de lancement caverneux emplis d'appareils de débarquement, de milliers d'orks, et de leurs machines de guerre. Une fois son aménagement terminé, le Hulk est renvoyé hors du système avec une flotte de vaisseaux d'attaque, de croiseurs et de roks. Une fois qu'il aura quitté les abords du système, il sera de nouveau attiré dans le Warp et, si tout se passe bien, en ressortira à un moment ou un autre, près d'un monde mûr pour la conquête. Aucun Hulk ork n'a été vu au cours de la Guerre Gothique, mais de par sa nature même, un Space Hulk peut apparaître n'importe où, à n'importe quel moment.



Kroiseur Kitu Ork

Les lourds vaisseaux de guerre orks étaient la terreur des navires marchands du Secteur Gothique, même en temps de paix, et la guerre ne fit que renforcer leur présence, en grande partie à cause du nombre impressionnant d'épaves que les orks purent récupérer suite aux batailles entre chaotiques et impériaux. La configuration la plus courante du croiseur ork est dotée d'un nombre impressionnant d'armes et de canons, essentiellement regroupées en de puissantes batteries de proue. Un seul croiseur ork, appelé le Butcher par les services de renseignement de la flotte impériale, fut identifié avec certitude comme ayant été actif lors de la Guerre Gothique, mais d'autres ont aussi bien pu être "camouflés" par les modifications constantes que subissent les vaisseaux orks. Le Butcher attaqua six convois dans le détroit de Quinx, détruisant un total de quinze transporteurs qui firent par la suite cruellement défaut aux forces impériales, ainsi que sept escorteurs et un croiseur, l'Admiral Lennox. Le Butcher est également soupçonné d'avoir présidé au pillage de la station Bralutha, puis de s'être échappé avant que les secours n'arrivent.

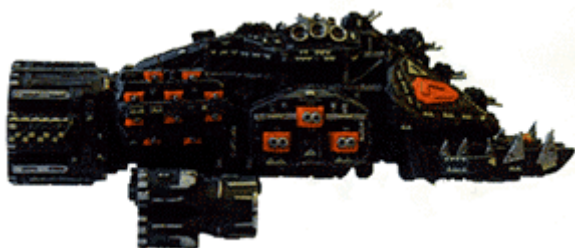


*On y va, on y va, on y va,
On y va, on y va, dans l'kosmos,
On y va, on y va, on y va,
On y va, on y va, grâss' au matos
On y va, on y va, on y va,
On y va, on sé pas où mais on suit not' boss.
Chant spatial des orks, entonné sur un Space Hulk en partance.*

Cuirassé DETHDEALA

On pense que le Dethdeala est l'un des plus vieux vaisseaux de cette taille encore en service, car sa première apparition remonte à une trentaine d'années avant la Troisième Guerre pour Armageddon. Il s'agissait à l'origine du vaisseau-amiral du Seigneur de Guerre Urgutz Dregrak, mais il semble avoir récemment subi un changement d'équipage et de capitaine, et il a disparu avant les derniers moments de la guerre. Dregrak était un ork féroce et mégalomane, célèbre pour la confiance aveugle et exagérée qu'il plaçait en ses capacités et en sa

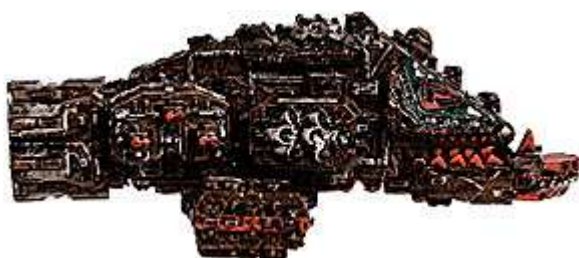
destinée. Il faisait partie de l'une des dernières vagues d'attaque ork à atteindre Armageddon, et il se livra à un bombardement intensif de la planète, prétendant se dégager la voie, mais en pratique infligeant de graves dommages à ses rivaux orks. Il est peu probable que Dregrak ait choisi de pilonner les régions où étaient concentrés les orks de Ghazghkull par pure coïncidence. Lorsque Dregrak finit par se poser, sa campagne fut stoppée net lorsque ses rivaux Dethskullz, alliés au gouverneur impérial renégat Herman von Strab, se téléportèrent en nombres à bord du Dethdeala et massacrèrent la plupart de son équipage au beau milieu de leur assaut planétaire. Bloqué à la surface de la planète avec le gros de ses forces en charpie ou prisonnières du Dethdeala, Dregrak disparut assez rapidement. Nul ne sait si le coup de grâce lui fut donné par un ork ou un humain, mais il est évident que Ghazghkull ne regretta pas trop le déloyal Urgrutz Dregrak.



Cuirassé Ork GORBAG'S REVENGE

Le Gorbag's Revenge était le cuirassé ork le plus actif lors de la Troisième Guerre pour Armageddon, et il a participé aux invasions de Chosin et d'Armageddon. Le vaisseau original fut capturé par Gorbag en personne lorsqu'il prit un croiseur impérial de classe Dominator dans le secteur Gothique, asservissant son équipage pour le réarmer et utilisant ses systèmes d'armes et de propulsion pour ce qui allait devenir le Gorbag's Revenge.

Ce navire est idéal pour les assauts planétaires grâce à ses vastes ponts de lancement qui lui permettent de lâcher des escadrilles de chassa-bomba à la surface d'une planète. Pour n'importe quel autre bâtiment ork, cette tactique ne serait que pure folie car il se trouverait vulnérable aux attaques ennemies, mais la simple taille et surtout la puissance de feu du Gorbag's Revenge l'empêchent de trop souffrir lors de ces largages. Le Gorbag's Revenge demeura un élément omniprésent de la flotte ork tout au long de la guerre d'Armageddon.



Cuirassé Ork SLAMBLASTA

Comme beaucoup de grands vaisseaux orks, le Slamblasta a été identifié comme étant fabriqué à partir d'épaves de vaisseaux impériaux, dans le cas du Slamblasta, le croiseur classe Gothic Pallas Imperious. Incapables de réguler convenablement l'influx de puissance demandé par les batteries d'artillerie navale du Gothic, les mékanos responsables du Slamblasta se sont servi des systèmes de transmission pour fabriquer deux armes de ce type, encore plus grosses. La technologie ork étant ce qu'elle est, ces batteries sont bien plus imposantes que puissantes, mais le Slamblasta reste un précurseur pour ce qui est des vaisseaux orks armés de pièces d'artillerie navale.

Lors de la Troisième Guerre pour Armageddon, le Slamblasta a joué un rôle crucial dans le cadre des avant-gardes patrouillant au-devant de la flotte ork, où ses puissantes pièces d'artillerie navale de proue se sont révélées parfaites pour désemperer les stations de surveillance, les défenses orbitales et les avant-postes impériaux aux abords du système Armageddon.

"Dès que la chose s'est retrouvée à portée, nous l'avons reconnue. Malgré la grotesque parodie de Sa sainte technologie que les orks avaient ajoutée à sa surface, nous avons reconnu la noble coque du As clepion sous la couche de rouille, de boulons et d'armes rocambolesques. Je frémis à la pensée que certains de ses membres d'équipage étaient peut-être encore vivants, à trimer sous les fouets orks dans la salle des machines, et pire que tout, que cet antique navire était entre les mains de ces brutes."



Cuirassé Ork KROOLBOY

Le Kroolboy a une longue histoire de tourmenteur d'Armageddon bien avant les attaques de Ghazghkull lors de la Troisième Guerre, et il a participé à de nombreux raids pirates aux alentours du système. Que ce soit par coïncidence ou le fruit d'une stratégie longuement mûrie, le Kroolboy, lorsqu'il fut détecté par la station de surveillance Mannheim, n'attira que peu d'attention en raison de sa fréquence, les gardiens partant du principe qu'il ne s'agissait que d'une nouvelle attaque de pirates alors qu'il était en fait à la tête de la Waaagh ! à venir. Le temps que les rapports d'invasion à grande échelle atteignent les autres stations, les commandants de Mannheim avaient déjà payé le prix fort pour leur apathie. Alors que la Waaagh! se retirait d'Armageddon suivant le départ supposé de Ghazghkull, le Kroolboy retourna à la piraterie dans plusieurs systèmes environnant le secteur

Armageddon, et a récemment été impliqué dans la guerre civile sur Monglor.



LES VAISSEAUX ORK

Dès le début de la Troisième Guerre d'Armageddon, il devint rapidement apparent que les orks étaient parvenus à construire des vaisseaux d'une taille auparavant inédite. A la différence des roks et des Hulks qui constituaient auparavant leurs principaux vaisseaux de grande taille, ils disposaient désormais de vaisseaux dont la taille rivalisait avec les cuirassés impériaux. Ces Croiseurs de Kombat de classe Hammer, comme ils furent bientôt appelés, firent des ravages lors des premières semaines de la guerre tant leur apparition était inattendue. Ils possédaient une résistance typiquement ork, ajoutée à une puissance de feu considérable qui leur permettait d'en remonter à n'importe quel groupe de combat actif lors de la défense d'Armageddon. Ces vaisseaux semblaient construits à partir des épaves de croiseurs et croiseurs de combat impériaux désemparés. Les cuirassés quant à eux possédaient des systèmes incompréhensibles pour les orks, et des éléments de ceux-ci ne sont jamais apparus sur ces Croiseurs de Kombat. Craignant qu'un conflit de la taille de celui-ci ne serve qu'à fournir de nouveaux navires aux orks, le haut commandement de la flotte adopta rapidement une politique de destruction des vaisseaux irréparables. Masses de métal et de pièces détachées, ces croiseurs de kombat ne firent que croître en taille et en puissance de feu au fur et à mesure de leurs victoires, qui leur permettaient de récupérer de nouveaux systèmes d'équipement, bien que l'Imperium les empêchât désormais de capturer des coques entières. A l'instar des orks mêmes, certains de leurs vaisseaux les plus anciens atteignirent des proportions telles qu'ils ne pouvaient être catalogués que comme cuirassés. Bien que trop différents les uns des autres pour être regroupés au sein d'une même classe, pas moins de quatre vaisseaux de ce type firent parler d'eux au sein de l'orkmada de la Guerre d'Armageddon, chacun doté d'un assortiment unique d'armes et de systèmes hétéroclites.

Kroiseur de kombat Ork de classe HAMMER

La masse de navires orks attaquant Armageddon comprenait des vaisseaux de tout tonnage et type confondus. En plus des désormais familiers Croiseurs Kitu et Vesso Kikraint, une nouvelle classe de Croiseurs de Kombat, appelée Hammer, fut impliquée dans pas moins d'une quinzaine d'engagements. Les rapports impériaux indiquent que la plupart de ces Hammer étaient bâtis sur

des coques de vaisseaux de ligne impériaux, plus particulièrement ceux qui étaient armés d'un canon nova. Les Hammer restent un vaisseau de choix pour les seigneurs de guerre orks qui en font souvent leur vaisseau amiral, en particulier ceux de l'empire du Grand Despote de Dregruk, qui semblent avoir produit une vaste flotte de bâtiments de ce type afin d'équiper leur flotte d'invasion. Le statut élevé des kommandants de Hammer implique qu'ils sont équipés des meilleurs équipages et armes disponibles, ce qui fait d'eux des adversaires redoutables. Le pire reste que, vu la propension des orks à recycler rapidement tout vaisseau endommagé, le nombre de Hammer est en hausse constante car les peaux-vertes ont accès à de nombreuses épaves.

Vesso Kikraint Ork

Variante du croiseur ordinaire, les Vessos Kikraints orks furent originellement associés aux raids menés contre les avant-postes peu protégés et les stations radar de l'Amas du Cyclope. Ils envoient des nuées d'appareils d'attaques orks et servent de vaisseaux-mères où leur progéniture peut venir se réarmer. La majorité des Vessos Kikraints semble construite à base d'une épave, car il est très facile pour les orks d'aménager des ponts de lancement: il leur suffit de faire de grands trous! Les Vessos Kikraints transportent un mélange d'appareils de débarquement et de Chassas Bombas : ces derniers sont non seulement équipés pour s'occuper des projectiles autonomes ennemis mais aussi de bombes et de missiles capables d'endommager un vaisseau de guerre. Les appareils de débarquement orks sont de simples coques dotées de moteurs à l'arrière et d'un rostre solide à l'avant. Ils s'apparentent plus à des torpilles d'abordage qu'aux appareils plus perfectionnés dont disposent les autres races. Un exemple typique de la sauvagerie ork est l'attaque sur Mirrobel, une petite base de réapprovisionnement utilisée par les patrouilleurs interstellaires. Deux Vessos Kikraints apparurent aux abords du système, accompagnés d'une demi-douzaine d'escorteurs. S'étant placé en orbite autour de Mirrobel, ils lancèrent plusieurs vagues d'appareils de débarquement remplis de guerriers orks. Alors même que la base tombait entre leurs griffes, une patrouille de reconnaissance composée de l'Abdiel et de l'Uziel, deux croiseurs légers de classe Dauntless, et de quatre frégates de classe Firestorm apparut dans les environs dans l'espoir de se ravitailler, et fut attaquée par les Vessos Kikraints. Même si leurs appareils de débarquement étaient à ce moment occupés à la surface de Mirrobel, la puissance de feu des croiseurs suffit à repousser la patrouille, l'Aziel fut désemparé et une frégate fut perdue.

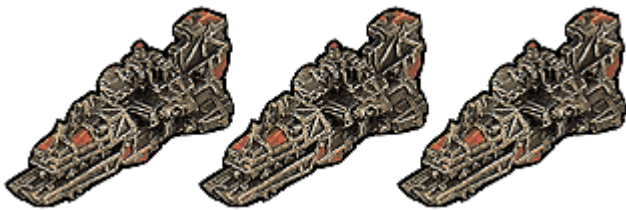


Vésso Massakreur Ork

Les Vésso Massakreurs sont laids, difficiles à manœuvrer, et leurs bordées comme leur poupe ont un blindage dérisoire. De fait, ils ne sont utilisables que pour des attaques frontales. Néanmoins, leur solide proue les protège au cours de leur approche, et leurs multiples batteries peuvent libérer une grêle de feu, comme le découvrit le regretté Amiral Sartus à bord du Laertes. Comme tous les vaisseaux d'attaque orks, les Massakreurs sont en mesure d'atterrir et peuvent transporter une bande de guerre ork, ses véhicules et son artillerie dans le cadre d'un assaut planétaire.

"Il serait difficile d'imaginer flotte plus disparate, plus inefficace et surtout plus laide."

L'Amiral Sartus à Platea



Canonnière' Sovaj' Ork

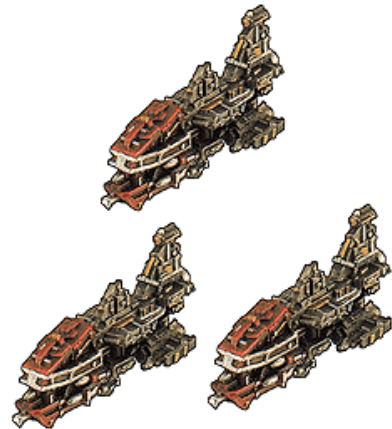
Encore plus extrêmes dans leur approche du combat que les Massakreurs, les canonnières orks appelées Sovaj' sont uniquement dotées de lourdes batteries d'armes à portée courte. Il est en outre possible que les Sovaj' ne soient rien d'autre que des Massakreurs modifiés, ou vice-versa. La race ork est passée maître dans l'art de la récupération et de l'improvisation, aussi est-il fort probable que ces deux suppositions recèlent quelque vérité. En combat découvert, les Sovaj' sont moins dangereux que les Massakreurs dont la portée est plus longue, car ils peuvent être évités et détruits à bonne distance. En revanche, les Sovaj' excellent en embuscade, rôdant dans des champs d'astéroïdes puis fonçant vers les vaisseaux ennemis en les voyant sous un déluge de feu.



Vésso d'attak ravajeur Ork

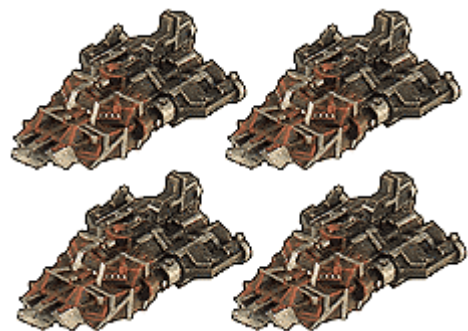
Contrairement aux impériaux, les orks utilisent leurs torpilles pour des tirs d'opportunité et non comme une tactique réfléchie. Ceci étant sans doute en partie dû à l'incompétence de leur équipage qui connaît les plus grandes difficultés à les recharger en cours de bataille. Par conséquent, les Ravajeurs sont plus souvent aperçus en compagnie de Massakreurs et de Sovaj' que regroupés en escadrons à l'instar des destroyers Cobra impériaux.

Néanmoins, les Ravajeurs sont équipés d'un grand nombre de tubes lance-torpilles et pour peu qu'ils réussissent à envoyer une salve, celle-ci peut se révéler extrêmement conséquente. Heureusement, une bonne partie d'entre elles n'atteindra pas sa cible en raison de leur mauvaise construction, c'est pourquoi les orks préfèrent utiliser des torpilles capturées s'ils en ont la possibilité.



Vésso Kikass' Ork

Le Kikass est un vaisseau étrange, et manifestement ork dans son concept. Il est doté de turbines directionnelles et de moteurs plus puissants que ceux qu'on trouve sur les autres navires orks, mais ceux-ci ne sont pas destinés à rendre le vaisseau plus manœuvrable en combat. Le véritable objectif du Kikass' est révélé par son rostre blindé, hérissé de lames rotatives et de vrilles, ce qui le rend mortel en cas d'éperonnement à haute vitesse. A la bataille, le Kikass' manœuvre pour se mettre en position d'éperonner un vaisseau ennemi et de le détruire en une seule charge : il est si massif qu'il peut infliger de gros dommages, même à un vaisseau de ligne.



Roks Orks

Les roks orks sont essentiellement des astéroïdes creusés puis dotés de moteurs, d'armes et de quartiers d'équipage. Bien qu'ils soient incapables de voyager dans le Warp, tout système abritant des orks accumule rapidement un nombre conséquent de ces "vaisseaux" tant les orks en fabriquent rapidement. Par exemple, en 147.M41, une force impériale purgea le système Kaloth de ses pirates orks, détruisant sept escorteurs et quatre roks. En 148.M41, une nouvelle expédition rencontra vingt et un roks dans le même système et dut se désengager après que le cuirassé Stalwart Warrior fut désarmé et manqua d'être submergé par les troupes d'abordage ennemies.

The image depicts a scene from the Warhammer 40,000 universe. In the foreground, a large, brown, cratered celestial body, likely a planet or moon, dominates the upper half of the frame. Below it, a blue planet with white clouds is visible. Several Eldar Corsair spacecraft, which are sleek, blue, and red, are shown in flight. One large Corsair is prominently featured in the center, angled towards the right. To its right and below, several smaller Corsairs are also visible, some appearing to be in a formation. The overall scene suggests a high-speed battle or a strategic maneuver in the void of space.

LES CORSAIRES ELDARS

LA FLOTTE ELDARS

LES CORSAIRES ELDARS

Les eldars sont une race ancienne et leurs vaisseaux sont parmi les plus technologiquement avancés de la galaxie. De plus, leurs officiers et leurs équipages sont peut-être les spationautes les mieux entraînés et les plus efficaces qui soient. Les vaisseaux eldars se déplacent en utilisant l'énergie des astres capturée par leurs voiles: la quantité d'énergie qu'ils peuvent emmagasiner de la sorte dépend donc de leur orientation par rapport à l'étoile la plus proche. Leurs navires sont également gracieux et extrêmement manœuvrables, ce qui leur permet de lancer des attaques en un clin d'œil puis de se replier avant que leurs ennemis, bien plus lents, n'aient le temps de rugir. Ils bénéficient en outre d'holo-champs qui brouillent les systèmes de visées et les rendent très difficiles à toucher, sans toutefois leur offrir de réelle protection. Ainsi, les attaques qui parviennent malgré tout à atteindre ces vaisseaux sophistiqués mais fragiles peuvent causer des dommages considérables.

Les eldars sont des pirates accomplis. Ils usent d'attaques rapides pour éliminer des éléments isolés de la flotte adverse, profitant de leur vitesse et de leur agilité pour attaquer là où l'ennemi est le plus faible. Néanmoins, si celui-ci arrive à concentrer suffisamment ses forces, il pourra les éliminer facilement car les navires eldars sont trop fragiles pour résister à un engagement de flotte à grande échelle. Ainsi, le poids du nombre doublé d'une formation compacte est la meilleure tactique à adopter contre les eldars.

Cuirassé Eldar de classe VOID STALKER

Pendant la majeure partie de la Guerre Gothique, les flottes eldars comptaient de nombreux escorteurs accompagnant une poignée de croiseurs. Après la bataille de Gethsemane et l'alliance entre plusieurs flottes pirates eldars et l'amiral Ravensburg, une nouvelle terreur a fait son apparition. Le Void Stalker représente le summum de la technologie spatiale eldar, combinant un armement imposant avec une vitesse et une manœuvrabilité élevées. Le Bright Star, dont on apprit plus tard qu'il était le vaisseau amiral de la célèbre bande de corsaires des Exécuteurs, a été observé pour la première fois alors qu'il quittait les abords de la nébuleuse de Graildark. On le vit à l'œuvre peu après, accompagné d'un nombre conséquent d'escorteurs et de croiseurs, alors qu'il éliminait une flotte de pillards du Chaos dans le sous-secteur Lysades. Le Bright Star a également permis de lever le blocus de Lethe, détruisant le croiseur super lourd Unstoppable Rage, plusieurs escorteurs et désamarrant deux croiseurs du Chaos. Les eldars prétendent que le Bright Star n'a jamais perdu un combat, que ce soit avant, pendant ou après la Guerre Gothique. Un autre Void Stalker a été observé alors qu'il semblait poursuivre une croisade personnelle contre les orks de l'Amas du Cyclope. Le mystérieux vaisseau est apparu à de nombreuses reprises lors de bombardements impériaux de positions terrestres

orks, aidant à l'annihilation de colonies de peaux-vertes. La rumeur prétend que le vaisseau fut détruit lorsqu'il engagea seul un Space Hulk ork (nommé Misery of Platea).



Croiseur Eldar de classe SHADOW

Le croiseur de classe Shadow est typique des vaisseaux de ligne eldars: ses nombreuses voiles solaires le font bénéficier d'une grande vitesse et d'une manœuvrabilité impressionnante, le rendant capable de semer facilement les escorteurs des autres races. Le plus célèbre croiseur de classe Shadow à s'être battu durant la Guerre Gothique était le Black Star. Commandé par le soi-disant Prince Conanmaol des Exécuteurs, il fut responsable de la démise de plusieurs vaisseaux de ligne impériaux, ainsi que de la perte d'innombrables tonnes de marchandises. Le Black Star échappa à la destruction tout au long de la guerre et continue de mener des raids depuis les profondeurs de la Nébuleuse de Graildark. Le Fhianna Rethol fut le premier vaisseau eldar du système Gothique à avoir été capturé relativement intact. Toutefois, alors que l'épave était emmenée aux docks de la station Argante pour y être étudiée, une flottille d'escorteurs eldars attaqua et, après avoir traversé les quelques vaisseaux de défense, lança plusieurs salves de torpilles sur l'épave, la détruisant entièrement avant de se désengager à grande vitesse.



Croiseur Eldar de classe ECLIPSE

L'Eclipse est peut-être l'un des transporteurs d'appareils d'attaque les plus efficaces de tout le Secteur Gothique. Tandis que la plupart des vaisseaux de ce type doivent rester éloignés de l'ennemi, ce qui augmente d'autant la distance que doivent parcourir les bombardiers et les chasseurs, l'Eclipse peut déployer ses chasseurs Darkstar et ses bombardiers Eagle à distance de frappe puis utiliser sa grande vitesse et son agilité pour quitter la zone de combat. Si l'on ajoute à cela l'incroyable adresse des appareils eldars, il est facile de comprendre pourquoi les croiseurs de classe Eclipse étaient la terreur des convois impériaux du Secteur Gothique. En particulier, le Stardeath causa la destruction de quatorze convois, éliminant plus de vingt-huit vaisseaux militaires et marchands à lui seul. Le Stardeath fut finalement rattrapé et détruit par les frégates de la patrouille Skargul lorsque ses holo-champs furent endommagés par une touche de torpille heureuse, au terme d'une poursuite de trois jours dans la Nébuleuse Graildark.

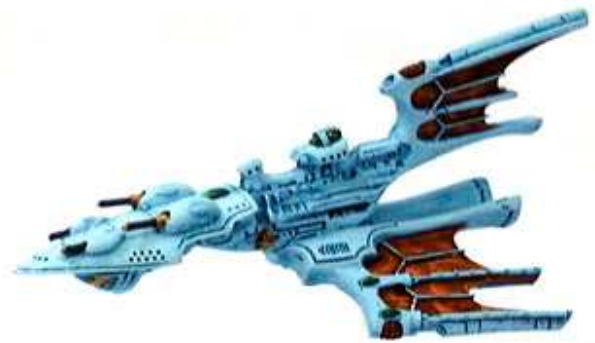
Le Silent Warrior se rendit célèbre dans la région de Port Maw après l'Attaque sur Walpurgis, au cours de laquelle son équipage de pirates aborda et captura le Vigilant, qui escortait plusieurs transporteurs amenant des Légions Pénales renforcer les effectifs de la Garde impériale sur Lethe. Les corsaires eldars forcèrent le capitaine du Vigilant à émettre un message signalant que la voie était libre, et les transporteurs furent détruits sans pitié par les bombardiers Eagle du Silent Warrior alors qu'ils quittaient l'atmosphère de la planète pour se rendre au point de rendez-vous.



Croiseur léger Eldar de classe AURORA

Tout comme les autres vaisseaux eldars identifiés par l'Imperium, on sait peu de chose sur la classe Aurora. Ce vaisseau ressemble aux croiseurs plus lourds, notamment au niveau de la configuration des voiles et de la forme de la coque. En tant que croiseur léger, la logique voudrait qu'il remplisse les mêmes rôles que le Dauntless impérial. Toutefois, En plus de la rapidité des croiseurs eldars, l'Aurora bénéficie de la maniabilité accrue d'un escorteur ainsi que de la puissance de feu d'un croiseur plus lourd. L'exemple le plus emblématique de l'utilisation que font les eldars de l'Aurora eut lieu dans les dernières phases de la Guerre Gothique. Une fragile alliance avait été conclue

entre les nombreuses flottes de corsaires eldars et l'Imperium à la suite de la bataille de Gethsemane. Cette alliance eut pour conséquence directe l'apparition de nouveaux vaisseaux eldars, tels que le redoutable Void Stalker et le croiseur léger Aurora. Le premier engagement significatif d'Aurora dans les annales impériales eut lieu entre une flotte du Chaos en fuite et une imposante (et peu commune) alliance d'eldars et d'impériaux quelque part dans la nébuleuse de Graildark. Alors que les flottes impériale et renégate se rapprochaient lentement l'une de l'autre, les eldars accélérèrent pour dépasser la flotte chaotique. L'amiral Vortigue, commandant de la force impériale, crut qu'ils s'étaient enfuis, mais après que les premières salves à longue portée furent échangées, les eldars réapparurent. La majeure partie de leur flotte se trouvait directement derrière les vaisseaux chaotiques, mais un tiers (composé de quelques escorteurs, mais essentiellement d'Aurora) attaqua par les flancs. Cette partie de la force eldar se précipita sur son adversaire pour pilonner les croiseurs du Chaos, ce qui sema la confusion parmi les renégats. Leurs vaisseaux commencèrent en effet à rompre la formation tandis que leurs capitaines cherchaient à s'échapper. Un deuxième escadron eldar arriva par l'arrière et ouvrit le feu. Occupés par l'avancée des vaisseaux impériaux, les navires chaotiques n'étaient pas en mesure de riposter. Un troisième escadron eldar se tenait sur les arrières de la flotte chaotique pour s'assurer que les vaisseaux ennemis les plus agiles ne puissent pas s'échapper. Vortigue comprit la manœuvre et entreprit d'écraser les renégats en déroute entre le marteau de sa flotte et l'enclume eldar. La flotte renégate, prise entre deux feux, fut détruite en quelques heures.



Croiseur léger Eldar de classe SOLARIS

Le Solaris fut observé pour la première fois par la Flotte de Guerre Impériale lors des opérations menés contre les pirates dans la nébuleuse de Yurol. L'offensive était censée chasser la flotte pirate du Prince Ilmarth des Soul Reavers de la nébuleuse, pour l'amener sous le feu des canons d'une autre flotte impériale en embuscade. Mais cette opération se passa mal dès le départ. Plusieurs croiseurs de classe Solaris furent impliqués dans des escarmouches avec des escorteurs impériaux alors qu'ils franchissaient les ceintures d'astéroïdes du système d'Arikar. Les escorteurs se trouvèrent sous le feu de vaisseaux combattant à très courte portée. Les impériaux perdirent trois des leurs et trois autres furent gravement endommagés avant qu'ils ne quittent la ceinture d'Arikar pour rejoindre la relative sécurité de la flotte principale.

Les champs d'astéroïdes conférant aux pirates de nombreuses caches et un sérieux avantage en termes de mobilité, l'amiral impérial ne souhaitait pas risquer d'engager le combat dans de telles conditions. Changeant ses plans, la flotte impériale entreprit un blocus du système d'Arikar, mais les vaisseaux pirates purent franchir le cordon avec facilité, car ils pouvaient aisément distancer les patrouilleurs adverses. L'opération fut interrompue après une année d'un embargo infructueux et, à l'heure actuelle, les Soul Reavers sévissent toujours dans la nébuleuse de Yurol. Les rapports identifièrent un escadron de trois Solaris mené par le Void Serpent, ainsi que six bâtiments plus petits tenant le système d'Arikar. Le croiseur de classe Solaris ressemble beaucoup à l'Aurora, avec lequel il est facile de le confondre. Plus rapide, il est employé en combinaison avec des escorteurs pour lancer des raids éclairs ou renforcer la puissance de feu de la première vague des assauts eldars majeurs.



Frégate Eldar de classe HELLEBORE

Peut-être l'escorteur le plus lourdement armé du Secteur Gothique, l'Hellebore est l'incarnation de la philosophie militaire des eldars et de leur supériorité technologique. Bien qu'incapable de résister à de gros dommages, elle est dotée d'un système d'armement équivalent à celui d'un croiseur léger impérial et peut infliger des dommages conséquents à des vaisseaux bien plus grands. Lorsqu'elle est déployée en escadrons, l'Hellebore est un mélange fatal de vitesse, de maniabilité et de puissance de frappe, combinant les capacités longues portées des torpilles à la solide puissance de feu d'une pièce d'artillerie pulsar et de batteries laser. Les Hellebores excellent lors des embuscades, et peuvent disperser une formation ennemie avec leurs salves de torpilles, avant d'attaquer en nombre les traînards. Cette tactique fut utilisée avec succès en de nombreuses occasions au cours des incursions impériales dans la Nébuleuse de Graildark. De fait, c'est un escadron de trois frégates Hellebore qui réduisit le Fortitude à l'état d'épave et désempara le Sword of Orion au cours de l'échec de l'Offensive sur Picus au crépuscule de la Guerre Gothique.



Frégate Eldar de classe ACONITE

Les frégates de classe Aconite utilisent la meilleure technologie laser qui soit, ce qui leur permet de bénéficier d'une force de frappe dépassant de loin celle de vaisseaux de leur taille. Opérant habituellement en escadron de trois ou quatre vaisseaux, elles peuvent libérer un ouragan de tir équivalent aux batteries de bordée d'un cuirassé, puis s'échapper avant que l'ennemi n'ait le temps de riposter. En particulier, les Aconites utilisent leur grande vitesse pour se positionner derrière un vaisseau de grande taille et le criblent de tirs sans que celui-ci ne puisse répliquer. Si des escorteurs ennemis les prennent en chasse, elles peuvent les semer rapidement et attaquer sur un autre front. Cette tactique a été utilisée plusieurs fois au cours de la Guerre Gothique et a causé la perte d'au moins trois vaisseaux de ligne impériaux ainsi que de plusieurs navires du Chaos, dont le Unholy Dominion.



Destroyer Eldar de classe NIGHTSHADE

La plus grande force du Nightshade réside dans sa capacité à délivrer des torpilles à courte portée puis à s'échapper rapidement. Les torpilles eldars sont dotées de systèmes de détection et de contrôle d'approche perfectionnés, ainsi que d'ogives vortex ou à neutrons très volatiles. L'Adeptus Mechanicus estime qu'elles ont ainsi deux fois plus de chances d'infliger des dommages que leurs homologues à plasma impériales. Un vaisseau rapide doté d'un tel armement est capable de s'attaquer à n'importe quelle cible, n'importe où. Cette théorie fut amplement démontrée au cours de l'attaque eldar sur Naxos, lorsque le cuirassé du Chaos Damnation's Fury fut désarmé suite à trois salves de torpilles lancées par un escadron de trois Nightshades, malgré la protection de plusieurs autres vaisseaux de lignes et escorteurs.



Destroyer Eldar de classe HEMLOCK

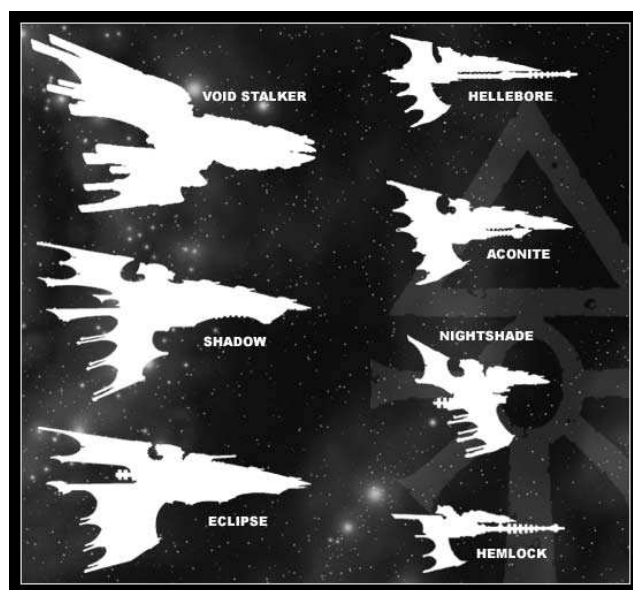
Le Hemlock est notable en raison de la simplicité de sa conception. Ce vaisseau consiste en fait en une pièce d'artillerie pulsar propulsée par des moteurs très puissants, et pratiquement rien d'autre. L'Amiral Grove décrit une fois le Hemlock comme un "canon mobile et non un véritable vaisseau". En raison de l'énergie utilisée par les moteurs stellaires et la lance pulsar, et malgré la technologie avancée des eldars, l'Hemlock ne peut probablement pas assurer un environnement stable pour d'autres personnes que l'équipage nécessaire au mouvement et au tir du vaisseau. Ceci le rend très vulnérable aux actions d'abordage des escorteurs ennemis, si tant est qu'ils puissent s'approcher suffisamment.



Appareils d'attaque Eldars

A l'instar de leurs vaisseaux, les appareils d'attaque des eldars bénéficient de la supériorité technologique de leur race et de l'adresse de leurs pilotes. Les chasseurs Darkstar sont sans doute les intercepteurs les plus accomplis qui soient : non seulement ils sont incroyablement agiles et extrêmement rapides (utilisant sans doute une forme de champ inhibiteur d'inertie qui leur permet de littéralement tourner sur place), mais leur matrice cristalline d'énergie leur permet d'opérer bien plus longtemps que les chasseurs des autres races. Ceci implique que même si, en cas de poursuite, un Darkstar ne peut abattre ses ennemis, ceux-ci seront généralement obligés de se désengager en raison du manque de carburant et de munitions.

Le bombardier Eagle bénéficie quant à lui d'une forme d'holo-champ adaptée de celui des vaisseaux plus gros, ce qui à courte portée déforme son image auprès des senseurs ennemis. Les bombardiers Eagle larguent souvent des charges soniques avec une précision diabolique et celles-ci peuvent traverser le blindage le plus épais. Ainsi, les vagues d'appareils d'attaque eldars se composent de bombardiers hautement efficaces protégés par les meilleurs intercepteurs qui soient. En revanche, aucune source ne mentionne l'existence d'appareils de débarquement eldars dans le Secteur Gothique.



« Je ne connaît pas d'outil de négociation plus efficace qu'une flotte de vaisseaux Impériaux sur le pied de guerre... »
Seigneur Amiral Ravensburg



LES ELDARS NOIRS

LES ELDARS NOIRS

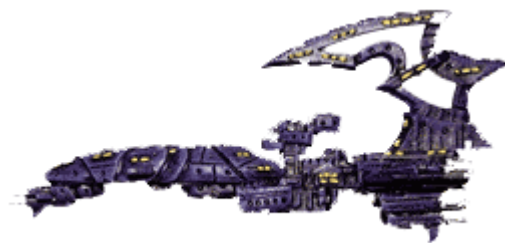
LA FLOTTE NOIRE

Les eldars noirs sont des pillards, des pirates et des esclavagistes, considérant avec un mépris certain la recherche esthétique des bâtiments de leurs cousins des vaisseaux-mondes. Ils cherchent avant tout à faire de leurs astronefs les objets les plus terrifiants à observer et les plus destructeurs qui soient. Les eldars noirs construisent d'obscènes vaisseaux dans le seul but de commettre toujours plus d'actes de barbarie, d'avilissement et de dépravation, en accord avec leur société débauchée. Dans cette optique, leurs navires ne sont que de vastes chambres de torture d'où émanent les pitoyables lamentations de leurs esclaves, ou de gigantesques arboretums sur la coque desquels des milliers de captifs sont exposés au vide implacable de l'espace, ou encore d'immenses géhennes traversant le firmament, emplies de prisonniers détenus dans le seul but de servir d'accessoires aux passions déréglées de ces extraterrestres déments. Les flottes eldars noires, quoique semblables en apparence, comprennent en fait divers assortiments d'appareils uniques, conçus pour satisfaire au mieux les bizarres caprices de leurs capitaines respectifs. Ainsi, classer de tels vaisseaux est une tâche difficile, et bien que de nombreux traités ésotériques existent sur le sujet, chaque nouveau contact avec les pillards eldars rend caduques les théories en vigueur. Cependant, alors que cet excès de pédanterie pointilliste pourrait convenir aux fonctionnaires insignifiants de l'Administratum, les exigences du champ de bataille ont poussé les capitaines impériaux accoutumés bien malgré eux aux cauchemars des raids eldars noirs à classer leurs vaisseaux en deux catégories principales: le croiseur de classe Torture, et l'escorteur Corsair.

Croiseur Eldar Noir de classe TORTURE

Le croiseur de classe Torture est le plus grand des deux types de vaisseaux que comprennent généralement les flottes eldars noires. Comme pour tous les navires eldars, la classe Torture est fréquemment confondue avec d'autres bâtiments et, à la lumière des informations récoltées dans plusieurs secteurs, les vaisseaux de cette classe seraient en fait responsables de trente attaques jusque-là attribuées à d'autres navires eldars. Certains enregistrements visuels semblent indiquer que ces vaisseaux partagent de nombreux traits avec les bâtiments eldars nommés "Shadow" et "Eclipse", ce qui pousse les experts de l'Institut des Études Extraterrestres de la Flotte à les considérer comme des variantes de la même classe. Cependant, d'autres rapports tendent à démontrer qu'il s'agirait d'amalgames de ces diverses classes, tandis que d'autres rencontres révèlent des caractéristiques si variées en termes de configuration et d'armement que chaque nouveau rapport rend la classification de ces vaisseaux toujours plus difficile. Les récits de vaisseaux eldars se battant entre eux ne font

qu'ajouter à la confusion, et l'existence de plusieurs factions eldars rivales ou opposées, ne saurait être mise en doute. L'attaque de la station de surveillance d'Adecca, où trois cents techniciens furent capturés pour être précipités au sol depuis des appareils d'attaque sur Bladen appelle des mesures radicales, et certains pensent que les eldars noirs pourraient agir ainsi pour que les représailles impériales frappent leurs cousins abhorrés.



Escorteur Eldar Noir de classe CORSAIR

Les vaisseaux de faible tonnage utilisés par les eldars noirs affichent autant de différences entre eux que leurs cousins de plus grande taille. Que cela représente différentes classes ou plus simplement des variations de navires de même désignation demeure un mystère. Ces escorteurs sont regroupés sous la dénomination de "Corsair", qui pourrait être à la fois en référence à leur équipage de pirates, à une classe de vaisseau, voire au nom du vaisseau lui-même. Tous comme les croiseurs, les escorteurs eldars noirs font un usage intensif de dispositifs furtifs appelés machines caméléons, bien que cela ne soit pas toujours le cas. Faisant des ravages autour de la planète Naxmi et son groupe de lunes minières, les pirates de Naxmi ne semblaient utiliser aucun système furtif, mais demeuraient hors de portée des nombreuses patrouilles mises sur pied pour les contrer. Il se peut que même les extraterrestres n'aient pas compris que cette impunité provenait du véritable black-out psychique généré par l'approche de la flotte-ruche Leviathan, qui allait bientôt précipiter Naxmi et ses pirates en enfer. Ces escorteurs eldars noirs sont remarquables parce qu'en dépit de leur petite taille, ils possèdent la capacité de lancer une forme d'appareil d'attaque, un vaisseau de débarquement de grandes dimensions connu sous le nom de code "Impaler", type d'appareil que les eldars noirs semblent-t-il les seuls à utiliser.





LES DEVOREURS DE PLANETES TYRANIDES

LES TYRANIDES

LA GRANDE DEVOREUSE

La race connue des hommes sous le nom tyranide est le fléau de toute forme de vie depuis la nuit des temps, elle dévore des mondes et précipite le déclin des civilisations. La menace des flottes-ruches tyranides Kraken, Behemoth et Leviathan s'étend à travers les zones périphériques au sud et à l'est de la galaxie. De grandes portions de l'espace, voire des secteurs entiers ont été coupés de la lumière de l'Empereur par l'ombre insondable générée par l'Esprit de la Ruche.

L'ESPRIT DE LA RUCHE

Les scientifiques impériaux pensent que les vaisseaux-ruches et leur escorte de vaisseaux drones ont un lien étroit avec l'Esprit de la Ruche, l'omnisciente conscience de la race tyranides. Ce lien psychique se diffuse à quelques années-lumière autour des flottes tyranides et provoque des perturbations du Warp et des communications astrotélépathiques. La navigation est rendue très incertaine et dangereuse autour d'elles, nombre d'astropathes ont perdu la raison dans des batailles contre les tyranides et des escadrons complets ont été endommagés par des tourbillons du Warp. Ainsi, lorsqu'une flotte-ruche avance, une vague de confusion et de terreur la précède. Les assauts tyranides les plus récents ont eu lieu au cours des deux derniers siècles. Des bio-constructions de la taille de vaisseaux de guerre ont émergé dans la galaxie pour apporter mort et destruction. Ces attaques ont permis d'en savoir un peu plus sur la nature de ces xenos, et les humains se sont retranchés pour mettre au point de nouvelles tactiques susceptibles de leur assurer la victoire. On a cru tout d'abord distinguer, parmi l'immense variété de formes rencontrées, deux grandes classes, mais de récentes études de la division Biologis de l'Adeptus Mechanicus et de l'Inquisition ont mis en lumière trois catégories principales permettant de classer ces abominations de l'espace.

Vaisseaux-Ruches

Ces titanesques organismes voguent dans le vide intersidéral et dirigent le reste de la flotte en servant de relais principaux pour l'Esprit de la Ruche. Ces vaisseaux-mères vivants sont également les bio-usines produisant des nuées infinies de tyranides qui pourchasseront les proies de la Ruche à travers l'univers. Bien que la grande majorité des flottes contiennent plus d'un vaisseau-ruche, on pense, même si le fait n'a pas été confirmé, que l'un d'entre eux exerce un contrôle central et coordonne l'assaut. Il semble aussi qu'un petit nombre d'entre eux soient beaucoup plus gros que les autres. Ceux-ci arrivent en général vers la fin du processus d'assimilation planétaire et sont tenus pour responsables du traitement de l'atmosphère et des océans. Des organismes si gargantuesques pourraient expliquer comment des mondes fertiles sont transformés en déserts stériles et

privés d'atmosphère, il n'existe cependant aucun enregistrement visuel de ces monstrueuses créatures.

Krakens, Croiseurs et Vaisseaux-drones

Ces bio-vaisseaux sont de taille très variable, certains comparables aux escorteurs des autres races, d'autres presque aussi gros que les vaisseaux-ruches qu'ils accompagnent. Après mutation, quelques-unes de ces créatures du vide interstellaire deviennent des krakens, nommés ainsi en référence à la flotte-ruche où ces entités biologiques spécialisées furent aperçues pour la première fois. Ces derniers sont engendrés en masse pour répondre aux nouvelles menaces rencontrées, et lorsqu'il faut submerger les défenses des mondes qui, par malchance, se trouvent sur la route des abominables tyranides. L'Imperium a beaucoup appris sur ces créatures du vide intersidéral, mais distinguer leurs différents types de vaisseaux reste cependant assez difficile. Par exemple, ce n'est que tout récemment, après observation de l'assimilation de Bonnis II dans le secteur Coronet, que l'on a découvert que nombre d'escorteurs et de croiseurs présents dans les flottes-ruches tyranides sont en fait des vaisseaux-ruches immatures à différents stades de leur développement.



On pense que leur lien avec l'Esprit de la Ruche est en dormance et se trouve activé à un moment donné de leur cycle de croissance où ils sont assez matures pour pouvoir projeter leur volonté à travers l'immensité de l'espace. De nombreux vaisseaux tyranides ont évolué grâce à l'expérience acquise au contact des autres races à travers la galaxie et se sont spécialisés, tant et si bien que leurs formes sont extrêmement variables et défient toute tentative de classification. Ces créatures présentent

des formes bizarres et très différentes contrairement à celles, plus grosses, qui semblent avoir évolué à partir d'une structure de base. Elles ont été décrites pour la première fois en détail par les forces qui se sont opposées à la flotte-ruche Kraken. Leur spécialisation semble répondre à des menaces précises et elles forment les premières lignes chargées de briser les formations ennemies. Il semble que leur taille dépende en grande partie de leur rôle et les impériaux, à la lumière de cette mutabilité des plus petits vaisseaux, craignent que la menace tyranide ne s'amplifie si les plus gros y sont également soumis.

Vaisseaux-drones d'Avant-garde.

Ces rapides éclaireurs sont les seuls vaisseaux tyranides qui agissent indépendamment du reste de la flotte-ruche. Ils développent rapidement leur propre lien psychique avec l'Esprit de la Ruche, ce qui leur permet d'agir loin des vaisseaux relais. Mais ce développement rapide a un prix : ils restent de dimension modeste et leur espérance de vie est plus courte.



Ces vaisseaux rapides et faiblement armés voyagent des années lumières en avant de la flotte-ruche pour localiser et ensemençer les planètes à assimiler. Ils peuvent également marquer des vaisseaux ennemis qui seront ensuite engagés par d'autres contingents d'envahisseurs. Depuis que les humains ont rencontré les tyranides dans le système de Tyran, des agents de l'Imperium ont risqué leur vie pour recueillir des informations sur l'Esprit de la Ruche. Ce sont des sacrifices de ce type qui permettront l'amélioration des défenses contre cette menace grandissante.

LA FLOTTE TYRANIDE

Vaisseaux-Ruche Tyranide

Les vaisseaux-ruches tyranides sont de gigantesques monstres nageant dans le vide stellaire. Ils forment le cœur des flottes-ruches. D'importantes différences peuvent être observées d'un spécimen à l'autre, bien qu'ils aient en commun d'épaisses carapaces dures comme de la pierre et des excroissances portant des bio-armes.

Malgré leur taille inimaginable, les vaisseaux-ruches sont des organismes vivants. Ils incorporent des millions d'autres organismes plus petits conçus pour des tâches bien particulières. Ils sont des usines biologiques, capables de créer des millions de créatures tyranides, de répliquer des génomes et de faire évoluer la flotte en fonction des mondes rencontrés. Des dizaines de milliers de guerriers tyranides sont transportés dans les vaisseaux-ruches, attendant depuis leurs cocons de commander les hordes cauchemardesques qui seront engendrées.



Croiseurs Tyranide

Les croiseurs tyranides sont une classe constituée de vaisseaux-ruches immatures et de drones escorteurs surdimensionnés. Ils sont agressifs, quittant la flotte-ruche pour engager toute menace avec griffes et tentacules, dans l'optique de la réduire en pièces. Les vaisseaux tyranides de la taille des croiseurs s'éloignent rarement des vaisseaux-ruches, une théorie veut qu'ils soient nourris par eux. Les croiseurs tyranides sont sans aucun doute la plus grosse menace de la flotte tyranide, ils sont massifs et bien armés, et vu qu'ils ne sont pas considérés comme des créatures synapses, ils attaquent plus violemment que les vaisseaux-ruches, puisque leur perte ne met pas en danger la cohésion de la flotte. Comme la plupart des vaisseaux tyranides, ils ne sont dangereux qu'à courte portée.



Wyatt fut le premier. La chose l'agrippa à la jambe au moment même où elle émergea du sas bâbord. Sa prise n'était pas bonne et elle lutta quelques instants en le traînant et le projetant contre les machines. Une seconde créature défonça le conduit de ventilation plasma avec tant de violence qu'elle écrasa sa semblable, aucune des deux ne semblait s'en soucier. Elle réagit plus vite que la précédente et fonça vers Borl, qui ayant vu ce qui était arrivé à Wyatt, décida de se jeter dans la fosse à vapeur plutôt que d'affronter cette horreur. Vandst, De Kopf et Jensen tombèrent sous ses coups, rapidement l'exode désespéré des ingénieurs paniqués fut bloqué par des marins qui les condamnaient en verrouillant portes et sas pour mettre autant d'acier que possible entre eux et ces assaillants. Mais ce fut insuffisant, les cloisons s'incurvèrent et cédèrent les unes après les autres tandis

que les tyranides saccageaient les entrailles des salles des machines. Les créatures massacraient tous ceux qu'elles croisaient mais bientôt il y eut plus de suicidés que de victimes des tyranides. Enfin, un courageux matelot nommé Lysander, qui ne pouvait plus supporter de voir ces dizaines d'hommes d'équipage se donner la mort, coupa le circuit de régulation plasma du moteur bâbord. Quelques instants plus tard, le plasma sous pression commença à forcer une à une les sécurités, les alarmes se mirent à sonner et Lysander et trois mille autres âmes furent vaporisés par l'explosion du *Ashes of Melchiott*.

Krakens Tyranide

Ce sont de gigantesques organismes parfaitement adaptés à leur rôle de prédateurs du vide interstellaire. Leur menace est due en partie à leur large rayon d'action, loin de la flotte-ruche, et en partie à leur bio-armement variable mais extrêmement mortel. Le kraken Ramsmitter possède une proue en forme de bec tandis que le Deathburner a un grand dispositif lance acide. Bien qu'ils ne soient pas un danger pour les planètes elles-mêmes, les krakens peuvent rendre des systèmes entiers indéfendables à cause de leur appétit pour les transports, stations spatiales et autres avant-postes.

Drone d'avant-garde Tyranide

Ces drones sont souvent loin devant les flottes-ruches, prospectant à la recherche de mondes susceptibles d'être métabolisés. Ils transportent des organismes d'infiltration comme les Genestealers, les Lictors ou les Hormagaunts qu'ils vont semer sur ces mondes à l'aide de spores lâchées en orbite basse. Les drones d'avant-garde proches de la flotte sont soit ceux qui sont de retour avec des informations soit ceux venus refaire leur cargaison de malheur. La menace qu'ils représentent pour les planètes en font souvent la cible prioritaire des attaques menées contre les flottes-ruches.



Drone escorte Tyranide

Lents et lourds en comparaison des autres escorteurs tyranides, ces drones sont armés de façon conséquente pour leur taille modeste. Ils sont souvent l'ultime ligne de défense des vaisseaux-ruches et s'agglutinent en nombre autour d'eux pour les protéger.



Trois décharges corrosives frappèrent le *Heroic Endeavour* au niveau inférieur de son compartiment moteur. Dans la panique, les ingénieurs de l'*Adeptus Mechanicus* coupèrent la propulsion et ventilèrent la chambre de combustion. Ils réalisèrent alors que l'acide attaquait l'enveloppe des cellules plasma, source d'énergie alimentant les moteurs. Leur réaction rapide sauva sans nul doute le vaisseau, et les procédures d'urgence stoppèrent la corrosion avant que les réservoirs de plasma volatil soient atteints. L'attaque tua quatre cent trente sept hommes d'équipage, mais son vaisseau-frère, *Von Becken*, n'eut pas autant de chance. À pleine puissance, les armes tyranides le touchèrent à bâbord, juste avant la proue. La puissance de l'impact transperça les premières couches de blindage et les bio-acides se creusèrent un chemin jusqu'aux ponts centraux. Des centaines succombèrent dès l'impact, broyés ou aspirés dans le vide intersidéral par la décompression. Des zones entières furent envahies par des fluides qui dissolvaient la chair et l'acier en un clin d'œil, les fumées dégagées étaient aussi toxiques que les gaz de combat de l'*Adeptus Mechanicus*.

Les portes antidéflagration condamnèrent la zone touchée mais elle fut elle aussi dissoute et le liquide inonda les ponts situés au-dessous. La coque du *Von Becken*, déjà affaiblie par les acides et les explosions, céda sous la contrainte d'une violente manœuvre de désengagement et le vaisseau se scinda en deux. Les torpilles lancées par les *Cobra* de l'escadron *Hydra* traversèrent l'espace, suivies de panaches flamboyants, en direction de la plus proche des créatures en forme de raie. Un nuage de spores dériva depuis cette dernière et intercepta les missiles. Certains explosèrent prématurément, d'autres furent endommagés par la destruction des spores remplies d'acides. Toutes les torpilles ne purent être stoppées et une poignée d'entre elles heurtèrent le monstre, les charges primaires vaporisant une partie de sa peau avant que les charges caudales ne projettent en avant les parties centrales pour qu'elles explosent au plus profond du monstre. Son ventre se gonfla sous l'effet de l'explosion des torpilles et il tangua tandis que ses fluides vitaux s'échappaient de ses plaies béantes. Mais, même blessée, il était loin d'être vaincu et il pouvait toujours riposter. Un vif mouvement intercostal projeta un grand nombre d'épines semblables à des javelots gigantesques. À une telle distance, les chances de toucher une cible se déplaçant aussi vite qu'un destroyer étaient minces, mais le grand nombre de projectiles compensait largement ce handicap. Les *Cobra* explosèrent à l'instant où des épines de cent mètres de long perforèrent leur blindage. Le vaisseau de tête fut touché une douzaine de fois et transpercé de la proue à la poupe, le second trois fois, et le cœur de son réacteur fut fracturé. Le dernier vaisseau, protégé par les deux autres, fut tout de même touché de façon indirecte et subit de lourds dégâts lorsque plusieurs torpilles en cours de chargement explosèrent. L'équipage lutta pour rétablir le contrôle mais le capitaine fut forcé de rompre le combat. Les systèmes d'armes primaires étaient hors service et il ne restait rien qu'il puisse faire pour changer le cours de la bataille.

Extrait du roman "Warriors of Ultramar" par Graham McNeill



LA FLOTTE TAU

LA FLOTTE TAU

L'EMPIRE TAU

L'empire Tau ne s'est étendu dans l'espace qu'au cours des mille dernières années, mais cette race a su développer d'excellents navires aussi bien civils que militaires, et ses vaisseaux sont comparables à ceux de l'Imperium. Le développement de la flotte Tau, connue sous le nom de Kor'vattra, a reçu la priorité maximum de la part de la classe des Éthérés. Sans celle-ci, la destinée manifeste des Tau ne pourrait jamais être atteinte, et leur existence en tant que race serait à la merci de phénomènes célestes tels que des météores et autres supernovae. Une fois unis par les Éthérés, les Tau firent des progrès technologiques immenses. Avant M39, ils colonisèrent tout le système T'au et édifièrent alentour une ceinture de stations spatiales et d'usines orbitales. Néanmoins, une extension encore plus développée demandait un système de propulsion capable de voyages interstellaires, et cela allait s'avérer être un obstacle majeur.



Les vaisseaux Tau utilisaient déjà une propulsion gravifique, qui fonctionnait en projetant un champ de gravité autour du vaisseau, avant de le repositionner encore plus en avant, ce qui permettait au navire de se déplacer, sans cesse attiré par le champ. Pendant deux cents ans, la caste de Terre se battit avec le problème, mais la solution fut finalement découverte par accident. Sur l'une des sept lunes de T'au, la plus proche de la planète, une équipe de recherches archéologiques découvrit les restes d'un vaisseau extraterrestre. Cette trouvaille ne bouleversa pas outre mesure la société Tau: leurs philosophes avaient depuis longtemps compris qu'ils n'étaient pas seuls dans l'univers, et la découverte confirmait même la croyance qu'une grande destinée les attendait. Ils avaient trouvé la technologie qui leur faisait défaut, sur le pas de leur porte et au moment où ils en avaient le plus besoin, mais aucun Tau ne s'étonna de cette coïncidence inespérée. Les Tau purent reproduire les moteurs Warp du vaisseau étranger, mais les vols initiaux furent catastrophiques. Pénétrer dans le Warp demande non seulement des connaissances techniques mais aussi des esprits en phase avec l'Immaterium, et la race Tau ne recèle aucun psyker. Sans un être de cette sorte, il est impossible de passer d'un univers à un autre. Au mieux, les Tau ne parvinrent qu'à entrer partiellement

dans le Warp, se retrouvant pris dans le vide qui sépare les deux dimensions avant d'être renvoyé dans l'espace réel comme une balle maintenue sous l'eau puis relâchée.

Les données rassemblées à grand prix durant les essais furent soigneusement étudiées. Les scientifiques de la caste de l'Air comprirent que la frontière entre réalité et Warp n'était pas nette, mais plus semblable à une mer tumultueuse agitée par les orages qui éclataient sous sa surface. En adaptant l'angle d'approche et en orientant le champ de gravité de façon à maintenir le vaisseau immergé dans le Warp, les Tau parvinrent à accroître la durée de plongée dans l'Empyrean. En revanche, les vitesses adoptées au cours de la remontée étaient impressionnantes, ce qui, combiné avec l'effet qu'a le Warp sur le déroulement du temps, suscitait des bonds immenses.

Les premiers tests virent plusieurs vaisseaux drones disparaître à tout jamais, hors de portée des senseurs des vaisseaux de récupération. Ce problème fut toutefois rapidement résolu. Une contrainte subsistait : seul les générateurs les plus puissants et les plus encombrants pouvaient créer un champ suffisamment fort, sans compter qu'il leur fallait beaucoup de temps pour se recharger entre chaque saut. De plus, la progression dans le Warp était elle-même relativement lente. Par comparaison, un vaisseau Tau était cinq fois moins rapide dans l'Immaterium que son équivalent impérial. Ces progrès, si imparfaits qu'ils fussent, permirent néanmoins aux Tau de s'étendre au-delà des limites de leur système natal.

Le premier type de vaisseau construit était le massif Gal'eath (Explorer). Ces monstres établirent les bases de l'empire spatial des Tau et formèrent l'ossature du Kor'vattra lors des premières guerres contre les orks et les nicassars. Ces derniers étaient moins avancés que les Tau et furent rapidement assimilés dans l'empire après leur rapide défaite. Les orks posaient quant à eux un problème plus grave. Leurs navires étaient plus rapides, mieux protégés et plus lourdement armés. Contre un ennemi aussi dangereux, le déploiement de vaisseaux aussi coûteux que les Gal'eath était trop risqué. Heureusement, l'apparition de nouveaux types de propulseurs gravifiques permit la création de la classe plus légère Il'fannor (Marchand). Pour contrer les nombreux escorteurs orks, les Tau développèrent leur propre version de ce type de navire, le Kass'I (Orca). Les Tau étaient encore incapables de construire des propulseurs de taille suffisamment réduite pour en doter les escorteurs, les Kass'I devaient donc voyager à l'intérieur des champs de gravité de vaisseaux plus gros lors de voyages sur de grandes distances. Ces innovations, ajoutées à l'apparition de canons à ions extra-lourds et de chasseurs Barracuda permirent de renverser la vapeur, mais ce fut principalement l'efficacité et la puissance de la flotte spatiale Tau qui permirent la survie de leur jeune empire.

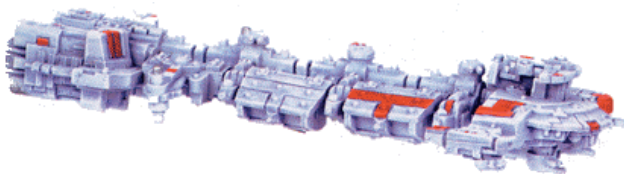
LES NOMS DES VAISSEAUX TAU

Comme dans d'autres domaines, les Tau adoptent une approche très rigide et structurée lorsqu'il s'agit de baptiser leurs vaisseaux. Le nom de chaque vaisseau ou escadron est composé d'une série d'éléments. Le premier élément est le Sept responsable de la construction du ou des appareils. Le deuxième rappelle la classe du vaisseau. Le troisième élément est le nom du commandant original du vaisseau ou de l'escadron. Il s'agira toujours d'un membre de la caste de l'Air de rang Kor'ui ou plus élevé. Le quatrième élément est le nom du commandant actuel, et est omis s'il s'agit aussi de son premier capitaine.

Ainsi Dal'yth Gal'leath A'proh M'lath est un vaisseau de classe Explorateur construit sur le monde d'origine des Tau, originellement commandé par Kor'O A'proh et à présent sous les ordres de Kor'ui M'lath.

Vaisseau Stellaire de classe GAL'LEATH (EXPLORER)

Le Gal'leath fut l'invention qui permit l'expansion spatiale des Tau. Ses massifs réacteurs étaient capables de maintenir son champ gravitique lors de long saut Warp. Même si la vitesse Warp de ce navire était cinq fois moindre que la vitesse moyenne d'un appareil impérial, elle était suffisante. De plus, l'Explorateur était doté d'une impressionnante capacité de transport, d'installations de recherches performantes, sans parler de sa capacité à servir de docks pour des vaisseaux semi- indépendants. Ses baies sont suffisamment vastes pour accueillir des stations orbitales modulaires, des relais et plus récemment des navettes. Il s'agit de fait du galion de l'empire Tau, et pendant près d'une centaine de tau'cyr, il fut le seul vaisseau en production constante. Au cours de cette période, il passa par vingt-trois étapes d'évolution et d'améliorations, mais les conflits avec les orks sonnèrent son glas : il ne s'agissait pas d'un vaisseau spécialisé dans la guerre, et son armement était incapable de tenir les Croiseurs Kitu et Kikraints à distance. Les recherches sur la classe Marchand s'accéléchèrent, et une fois celles-ci terminées, la production de l'Explorateur chuta de 85%.



Vaisseau Stellaire de classe IL'FANNOR (MARCHAND)

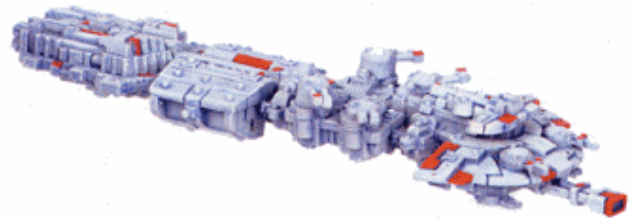
Le vaisseau de classe Marchand fut conçu pour devenir l'un des piliers de l'Empire Tau: même si ses réacteurs étaient bien moins importants que ceux d'un Explorateur, il était néanmoins capable d'atteindre un tiers de la vitesse Warp moyenne, ce qui était essentiel pour maintenir le contact entre les différentes parties de l'Empire. Les guerres contre les orks entraînèrent des modifications dans sa conception, et sa capacité de transport peut être entièrement remplacée par des systèmes d'armement si besoin est. Du coup, le vaisseau de classe Marchand fit

essentiellement office de vaisseau de guerre jusqu'à l'apparition de la classe Héros .



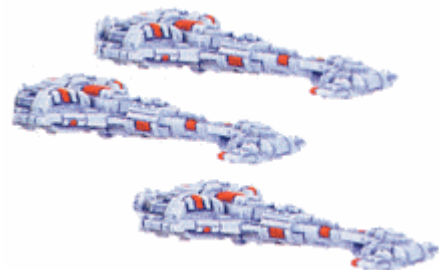
Vaisseau Stellaire de classe LAR'SHI (HÉROS)

Sommet de la technologie Tau, le Héros est le résultat d'une expérience qui se déroula durant la Croisade du Golfe de Damoclès. Les Tau voulaient en effet disposer d'un vaisseau capable d'égaler le croiseur impérial de classe Lunar. Il devint rapidement évident qu'ils en étaient incapables, mais leurs efforts aboutirent à la création d'un vaisseau de ligne assez efficace.



Vaisseau Stellaire de classe KIR'QATH (DEFENDER)

De même que le Lar'shi est la réponse des Tau au croiseur impérial Lunar, le Kir'Qath est calqué sur la frégate Sword. Il s'agit du seul véritable escorte de la flotte Tau et il est déployé en escadrons pour appuyer les vaisseaux plus grands. Sa principale faiblesse est le temps de recharge conséquent que demande son réacteur. Il peut effectuer jusqu'à une demi-douzaine de sauts Warp d'affilée, mais il doit ensuite demeurer inactif pendant au moins un rot'aa. Cela signifie qu'il ne peut faire office d'éclaireur, car il doit soit progresser lentement, soit courir le risque d'être incapable de faire quoi que ce soit une fois arrivé. Cela peut poser un grave handicap à une flotte, c'est pourquoi les escadrons de Messenger sont répartis dans tout l'Empire Tau, prêts à soutenir les unités plus lourdes des environs.



Vaisseau Stellaire de classe SKETHER'QAN (MESSENGER)

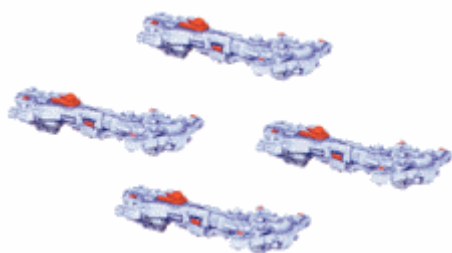
Le Messenger est le plus petit vaisseau Tau autonome. Il possède un moteur gravitique, et il est généralement utilisé par la flotte comme éclaireur car il est très

manœuvrable et possède des systèmes d'acquisition et de transmission de données sans égal. Ces derniers ont d'ailleurs été rapidement mis à profit lors des combats. L'armement du Messenger est destiné à son autodéfense c'est pourquoi lors des engagements il reste généralement non loin d'un vaisseau de ligne pour le défendre des appareils d'attaque ennemis tout en se protégeant ainsi lui-même contre les vaisseaux de guerre.



Canonnière de classe KASS'L (ORCA)

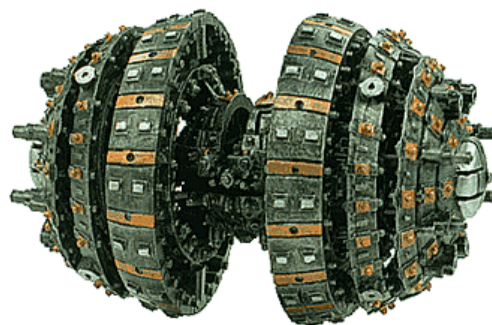
L'Orca a été conçu pour doter la flotte Tau d'escorteurs. Les Tau sont toutefois pour l'heure incapables de construire des propulseurs assez légers pour être montés sur un escorteur normal, l'Orca est donc transporté dans le champ de gravité d'un vaisseau plus gros. Une fois libre de ses mouvements, il reste néanmoins une canonnière redoutable capable d'en remontrer à ses équivalents orks ou impériaux.



Sphère de Guerre KROOT

Contrairement aux Tau, les kroots sont en mesure d'effectuer de véritables voyages dans le Warp, mais ils ont réussi à garder secrète la méthode exacte qu'ils utilisent. Pour eux, la traversée du Warp est une sorte de migration, car ils ne semblent capables de se rendre que vers des systèmes contenant des mondes colonisables : ils sont inexplicablement attirés par ces derniers. Les célèbres sphères de guerre kroots sont des villes réduites où sont gardés les secrets technologiques des kroots ainsi que tout le butin accumulé en paiement de leurs services. C'est pourquoi ils n'engagent que rarement de tels engins dans un combat spatial et évitent toute confrontation directe avec des vaisseaux de guerre, à moins que la situation ne l'exige ou que la récompense promise ne soit particulièrement attractive. Les sphères de guerre possèdent un seul moteur supraconducteur qui s'étend du cœur du vaisseau jusqu'à ses extrémités nord et sud, tandis que la circonférence de leur coque est parsemée de propulseurs. Ce système est d'une technologie fiable mais d'un rendement faible, ce qui explique la lenteur proverbiale des sphères de guerre. Ces moteurs sont suffisamment puissants pour permettre l'atterrissage et le décollage de la sphère de guerre d'une planète, même si le procédé est loin d'être élégant. Lorsqu'elle est au sol,

ses propulseurs sont utilisés pour l'enterrer sous la surface.



LES NICASSAR

Les nicassar furent la première race à rejoindre l'empire Tau et continuent de lui fournir des vaisseaux, car ils ne sont pas adaptés au combat planétaire. Les nicassar ont des capacités télékinétiques très développées qui compensent en partie leur mobilité limitée. Leurs familles comptent de nombreux membres et sont semi-nomades, se déplaçant constamment d'un système à l'autre, poussées par une curiosité insatiable. Ils ont exploré ainsi leur système natal et ont été capables de s'aventurer bien au-delà de celui-ci, car même s'ils ne voyagent que lentement, ils peuvent survivre pendant de longues périodes en entrant dans une sorte d'hibernation. Leur premier contact avec les Tau eut lieu lorsqu'un Explorer, affairé à assembler une station de balisage, rencontra une caravane nicassar qui voyageait dans l'espace depuis des siècles. En tant que sujets de l'empire, les nicassar doivent servir le Bien Suprême en fournissant des vaisseaux qui vont en éclaireur dans les systèmes en bordure de l'empire Tau. Ils sont transportés à destination par leurs alliés avant de sillonner lentement les systèmes à explorer et de faire leur rapport sur ce qu'ils y trouvent. Les Tau ont pris soin de ne pas divulguer à l'Imperium l'existence des nicassar car ils savent que les pouvoirs psychiques de ces derniers ne feraient qu'alimenter la xénophobie humaine.

Boutre NICASSAR

Lorsqu'une famille nicassar voyage, plusieurs boutres sont accrochés les uns aux autres pour constituer une caravane. La plupart des membres entrent alors en hibernation tandis que d'autres se relaient pour faire le guet. Les boutres sont des petits vaisseaux de plaisance propulsés par les pouvoirs psychiques de leur capitaine. Ils sont très manœuvrables mais ne disposent pas de capacité de voyage interstellaire et jusqu'à un passé récent, ils n'étaient que peu armés. Toutefois, depuis qu'ils ont rejoint l'empire Tau, ils ont été équipés avec l'armement de leurs alliés.



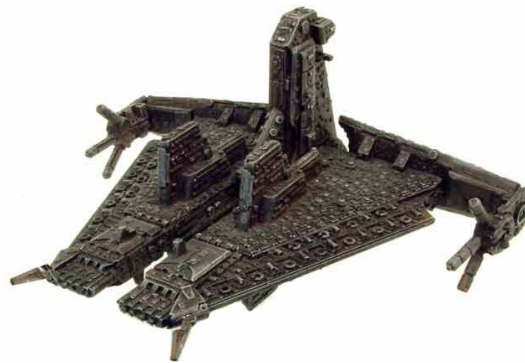
LES DEMIURG

Alors qu'ils étaient autrefois un spectacle excessivement rare, les gigantesques vaisseaux de commerce des demiurg sont devenus de plus en plus courants dans l'Ultima Segmentum au cours des derniers siècles. Bien qu'ils soient connus des races indigènes de ce secteur, les demiurg évitent scrupuleusement les zones spatiales de l'Imperium à moins d'y être explicitement invités. Malheureusement, de plus en plus de gouverneurs planétaires ont récemment employé les demiurg afin d'asseoir leur pouvoir, ce qui a inévitablement attiré les foudres de l'Inquisition, peu encline de voir des dirigeants impériaux machiner avec des xenos. Les stratèges de la Flotte Impériale ont établi des liens entre les demiurg et l'expansion de l'empire Tau sur la Bordure Orientale, citant trois rapports confirmés de flottes alliées de Tau et de demiurg ou de demiurg et de kroots dans le secteur du Golfe de Damoclès. D'autres suggèrent que le mouvement des demiurg est la preuve d'un opportunisme et d'un désir de tirer profit du chaos causé par les flottes-ruches tyranides.

Vaisseau de commerce Demiurg de classe STRONGHOLD

Ce vaisseau est typique des demiurg : énorme, technologiquement avancé et très bien équipé. Les Stronghold semblent être des vaisseaux-usines et servent de base aux flottes intrasystèmes de modules de minage, de récolteurs et de drones de prospection (la plupart de ces engins étant automatisés). Des Stronghold isolés ont été rencontrés dans les zones éruptives ou mercuriales de système solaires inhabités, le vaisseau lui-même totalement immobile face au soleil pendant que des essaims de petits appareils s'affairent en allers-retours incessants pour exploiter les ressources. En cas d'attaque, ces vaisseaux rappellent leurs appareils et se désengagent dans la plupart des cas, mais il est arrivé qu'ils fassent inexplicablement face à leur agresseur avec férocité. Il est par ailleurs intéressant de noter que toute rencontre entre orks et demiurg a toujours débouché sur des affrontements, et que des éléments renégats ont souvent loué les services des demiurg pour se battre comme mercenaires dans des guerres interplanétaires ou même intersystèmes.

Les vaisseaux demiurg sont lents mais très bien protégés et concentrent une considérable puissance de feu à courte portée. Ils sont également en mesure d'envoyer des torpilles et des engins de minage modifiés en appareils d'attaque. L'un des traits notables du Stronghold est son emploi d'un champ électromagnétique au niveau de sa proue pour collecter l'hydrogène interstellaire. Cet hydrogène est ensuite utilisé par le moteur arrière du vaisseau pour sa propulsion. De plus, les systèmes complexes de boucliers mis en œuvre par cette technologie ont d'autres applications. Ce processus est au-delà de la compréhension de l'Adeptus Mechanicus qui serait très intéressé par la capture d'un Stronghold en vue de l'étudier, mais jusqu'à présent une telle opportunité ne s'est jamais concrétisée.



Vaisseau Demiurg de classe BASTION

Bien que plus commun que la classe Stronghold, les Bastion restent malgré tout une vision rare dans les étendues spatiales de la bordure orientale. Les Bastion sont plus adaptés à l'exploitation des astéroïdes que les Stronghold, ce dernier servant plutôt de vaisseau-usine. On pense que les matières premières sont échangées entre ces vaisseaux mais aucun témoignage visuel d'un tel fait n'a jamais été enregistré.

Les rapports épars de trafiquants indiquent qu'un vaisseau de classe Bastion est manœuvré par un équipage appelé confrérie, tandis que les Stronghold abritent normalement entre deux et trois confréries. Il est possible que les équipages des Stronghold et des Bastion aient des affiliations mais même si c'est le cas, ces groupes doivent être dispersés dans des systèmes à des années-lumière les uns des autres. La seule exception connue a lieu lorsque les demiurg partent en guerre : deux ou trois Bastion se rassemblent alors pour servir d'escorte à un seul Stronghold. En tant que vaisseaux de ligne, les Bastion sont comparables aux croiseurs, même si leurs batteries et leurs nombreuses tourelles les rendent encore plus redoutables à portée courte.

Comme les Stronghold, les Bastion peuvent envoyer des engins de minage modifiés en appareils d'attaque ainsi que des torpilles. De plus, le Bastion possède le même champ électromagnétique que le Stronghold. Cette technologie condense l'hydrogène stellaire pour servir de carburant aux moteurs, ainsi que de source d'énergie pour le rayon de forage. Ce dernier est utilisé pour découper les astéroïdes, aussi bien que les plus solides vaisseaux ennemis le cas échéant.



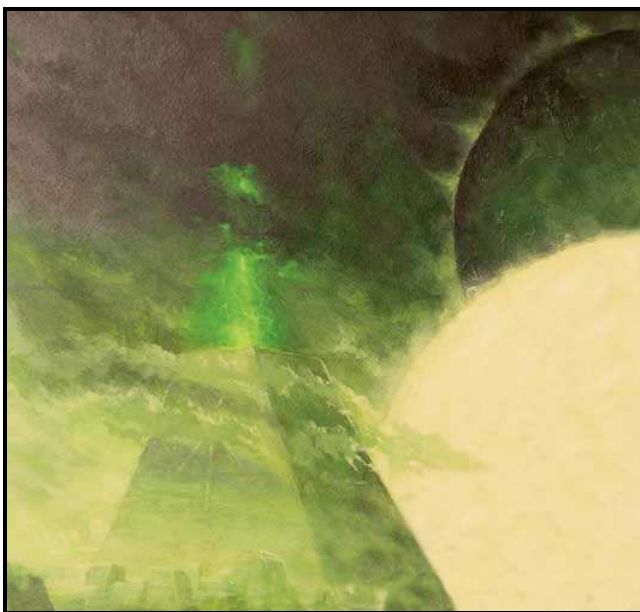


LES NECRONS

LES NECRONS

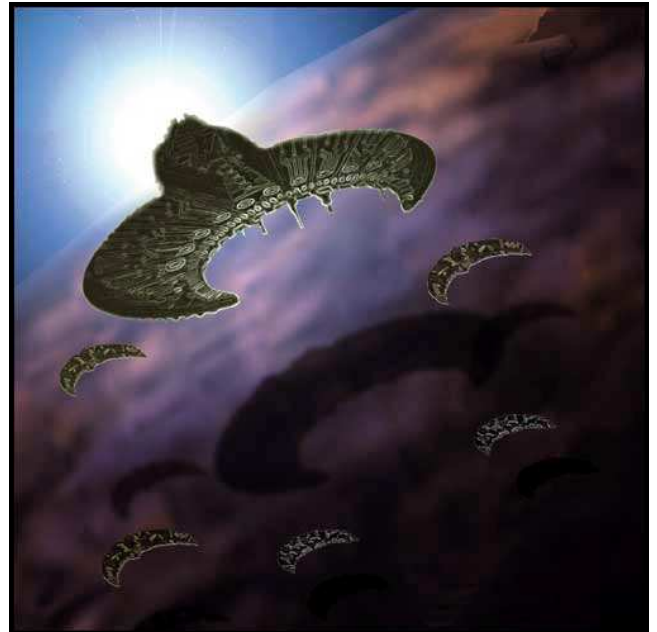
LES NECRONS

Depuis des siècles, les explorateurs de l'Imperium connaissent l'existence de l'ancienne civilisation des Necrontyrs, une race qui s'est éteinte il y a des dizaines de millions d'années. Il ne reste que peu de chose de ce qui devait être un vaste empire à la technologie avancée, car toutes les infrastructures de surface ont disparu depuis fort longtemps des mondes Necrontyrs, tombées en poussière, lentement érodées par le passage inexorable des millénaires. Seuls les étranges tombeaux des Necrontyrs ont partiellement résisté, profondément enfouis sous les sables du temps. Aucun complexe intact n'a jamais été découvert, ceux qui l'ont été sont tous en ruines et vides. Il est impossible de dire quelle était leur fonction ou ce qu'ils renfermaient, on ne sait pas non plus s'ils ont été pillés. Il semble que les Necrontyrs aient disparu de la galaxie il y a plus de soixante millions d'années alors que Terra n'était qu'une jungle préhistorique. Comme des milliers d'autres civilisations éteintes et oubliées, les Necrontyrs n'intéressaient que peu de gens en dehors des bureaux poussiéreux de l'Archeos Explorer. Jusqu'à aujourd'hui... Des rencontres fortuites de plus en plus fréquentes ont attiré l'attention des grands et des puissants sur les Necrontyr. Des vaisseaux marqués de runes et d'indéchiffrables inscriptions Necrontyr ont été brièvement aperçus. Il s'agit d'événements sporadiques mais ils constituent les maillons d'une chaîne qui s'étend à travers la galaxie. Cette chaîne relie des sites de destruction où ces mystérieux attaquants ne laissent aucune trace.



Jusqu'à très récemment, la grande majorité des batailles livrées contre les nécrons avaient lieu sur des planètes et se limitaient à de petits engagements. De temps en temps, des rapports signalaient d'étranges vaisseaux aux confins de systèmes récemment découverts. Ils semblaient

abandonnés à première vue mais devenaient actifs en cas d'approche. Le plus souvent, il ne restait du navire impérial qui avait établi le contact que des débris. Les seuls indices quant à la nature de l'ennemi furent des messages de détresse mentionnant des vaisseaux xenos employant des armes de destruction massive.



Lorsque ces incidents firent l'objet d'une enquête, aucune information d'intérêt sur leur nature ou leur origine ne put être trouvée. Tout ceci changea en 666.M40, lorsque le premier enregistrement d'une "moisson" nécron fut effectué à l'extrême est du système Yuctan. Bien que faiblement habité, le système possédait un dépôt de la Flotte Impériale. Au moment de l'attaque, un petit escadron constitué du croiseur de classe Dauntless Farsight et d'une demi-douzaine d'escorteurs était au mouillage. L'escadron Farsight effectuait une patrouille de longue distance et visitait Yuctan pour ravitailler, lorsqu'il reçut un message de détresse d'une colonie sur Merida. Il se rendit sur zone pour intercepter l'attaquant et fut la première force impériale à engager une flotte nécron. Un seul vaisseau survécut pour faire son rapport (le destroyer Cobra ON37452). Les nécrons ne subirent aucune perte et avant qu'une flotte complète ne puisse être envoyée sur place, ils avaient disparu. Des colons du système, il ne restait aucune trace.

Depuis, vingt-sept autres rapports d'accrochage entre la Flotte Impériale et des nécrons ont été enregistrés. Il existe aussi des comptes-rendus anecdotiques de batailles spatiales opposant des nécrons à des orks, des eldars ou même des flottes du Chaos. Tout indique que les nécrons sont incroyablement anciens et que leur technologie très particulière est supérieure à celles des autres races, y compris les eldars. Dans chacun de ces engagements, les nécrons n'ont été vaincus que par des

forces nettement supérieures en nombre, et l'ont emporté dans tous les autres cas. Heureusement pour l'Imperium, leurs flottes sont de taille modeste. Il est préférable de ne pas imaginer ce qu'il pourrait advenir en cas d'attaque nécron massive.

Bien plus inquiétant encore, les rencontres avec les nécrans ont eu lieu partout dans la galaxie, sans qu'un schéma global permettant de prévoir la prochaine attaque puisse être discerné. La fréquence de celles-ci semble être en augmentation, sans que l'on sache comment ou pourquoi. Ce qui est certain, c'est que ces raids ont pour objectif de capturer des citoyens impériaux. Le funeste destin qui attend ces prisonniers reste mystérieux.

"Alors que nous creusions, sa forme apparut. Il s'agissait d'un vaisseau, sans aucun doute, mais enterré sous des dizaines de mètres de roche. Il avait dû reposer là pendant des millions d'années, cependant il n'avait l'air ni endommagé ni abandonné. Il semblait intact et en état de fonctionnement et de nombreuses runes, jointures et panneaux laissaient penser qu'il pourrait y avoir à l'intérieur un espace suffisant pour que quelque chose puisse y survivre. Mais ce qui reposait au dedans, nous avions peur de le découvrir. "

Caisseau Tombe de classe CAIRN

Les Vaisseaux-Tombes sont les plus grands vaisseaux nécrans rencontrés à ce jour par l'Imperium. Immenses et terriblement bien armés, ils sont parfaitement capables de vaincre n'importe quel cuirassé impérial actuellement en service. Heureusement pour les ennemis des nécrans, les Vaisseaux-Tombes ne sont pas toujours présents dans une flotte, et ils n'ont jusque-là été aperçus qu'à sept reprises. A chaque fois, ils faisaient partie d'une flotte de taille importante, et pour l'instant aucun Vaisseau-Tombe n'a été vu sans au moins trois vaisseaux Moissonneurs de classe Scythe. En se basant sur les rapports d'engagement des vaisseaux impériaux, tous les Vaisseaux-Tombes rencontrés semblent conçus sur le même modèle. Qu'il y ait ou non d'autres classes de Vaisseaux-Tombes reste un mystère, bien qu'un rapport de combat entre une flotte ork et des nécrans mentionne un vaisseau d'une taille largement supérieure à celle d'un Space Hulk ork. Que cela soit exact ou une simple exagération ork reste à déterminer.



Vaisseau Moissonneur de classe SCYTHE

Les Vaisseaux Moissonneurs semblent plus courants que les Vaisseaux-Tombes, et ont été présents à chaque rencontre avec une flotte nécron. Tous semblent appartenir à la même classe, la seule différence est la

présence occasionnelle d'une chambre sépulcrale qui ne semble pas fonctionner comme le Sépulcre des Vaisseaux-Tombes. Bien qu'ils paraissent plus fragiles que les solides superstructures des vaisseaux impériaux, cette apparence est trompeuse, et ils s'avèrent résistants et difficiles à détruire. Jusqu'à présent, en trois occasions seulement, des navires impériaux sont parvenus à abattre un Vaisseau Moissonneur et dans chacun des cas, il aura fallu la puissance combinée de plusieurs croiseurs pour y parvenir. Sa résistance, ajoutée à l'armement dévastateur des nécrans en fait un vaisseau très dangereux pour la plupart des navires impériaux à l'exception des plus imposants.



Le Farsight vira fortement pour échapper à l'ennemi, toutes les batteries de bâbord faisant feu lors de la manœuvre. L'escouade Omni suivit dans son sillage et fit feu également tandis que le reste de la ligne de bataille dépassait la proue ennemie. Mais cette tactique éprouvée fut inefficace. Strauffen ne voyait aucun signe de dommages sur le vaisseau amiral ennemi.

Deux autres vaisseaux apparurent, des disques en forme de croissants irradiant une lueur étrange qui contrastait avec l'obscurité du vide spatial. Ils approchaient si vite qu'il eut à peine le temps de réagir. A nouveau les tirs des destroyers furent inefficaces, leur énergie semblait se dissiper à l'impact. Alors que les destroyers continuaient à virer, un arc de foudre issu d'un vaisseau en approche mis hors combat le dernier vaisseau de la ligne. Toutes les communications avec les ponts de l'escorte touché furent rompues. Trop tard pour le sauver, pensa Stauffen, il leur fallait fuir au plus vite pour échapper au désastre. Il donna l'ordre aux destroyers de retourner à la station Yuctan, et interposa le Farsight entre eux et le vaisseau amiral ennemi qui leur donnait la chasse. Les destroyers terminèrent leur changement de direction et furent hors de l'embuscade en ordre dispersé pour éviter toute poursuite. Pendant ce temps, le Farsight se positionna, toutes ses batteries prêtes à faire feu.

Le vaisseau amiral ennemi arriva à une vitesse irréaliste, un éclair issu de sa proue enserra la coque du Farsight dans une tempête électrique. L'équipage de Stauffen lutta en vain pour garder le contrôle de l'appareil mais les systèmes grillèrent les uns après les autres. Les panneaux de contrôle explosèrent et les systèmes de visées furent mis hors service. Le Farsight était à présent dans l'impossibilité de combattre. Strauffen recommanda les âmes de son équipage à L'Empereur et ordonna la mise en surcharge des réacteurs à plasma.

Croiseur léger de classe SHROUD

Le croiseur léger de classe Shroud a été aperçu la première fois en 992.M41 durant un affrontement avec la flotte de guerre Pacificus. Dans les six ans qui ont suivi, des engins de même type ont été observés par trois fois et se sont systématiquement désengagés avant d'être à portée de tir. On pensait que cette classe ou ses équipages étaient en phase de test. Si test il y a eu, ils ont cessé en 998.M41 quand cinq Shroud lancèrent une attaque suicide sur les installations martiennes de l'Adeptus Mechanicus. Depuis cet incident, des Shroud ont été identifiés à six reprises. Ils semblent jouer le rôle d'éclaireurs et excellent dans cette tâche car aucun des vaisseaux impériaux capables de les rattraper ne pourrait les vaincre. Ils constituent une sérieuse menace pour toutes les installations de la flotte impériale. S'ils ont pu pénétrer les défenses de Mars avec autant de facilité, nulle base ne peut être considérée comme sûre.



Raider de classe JACKAL

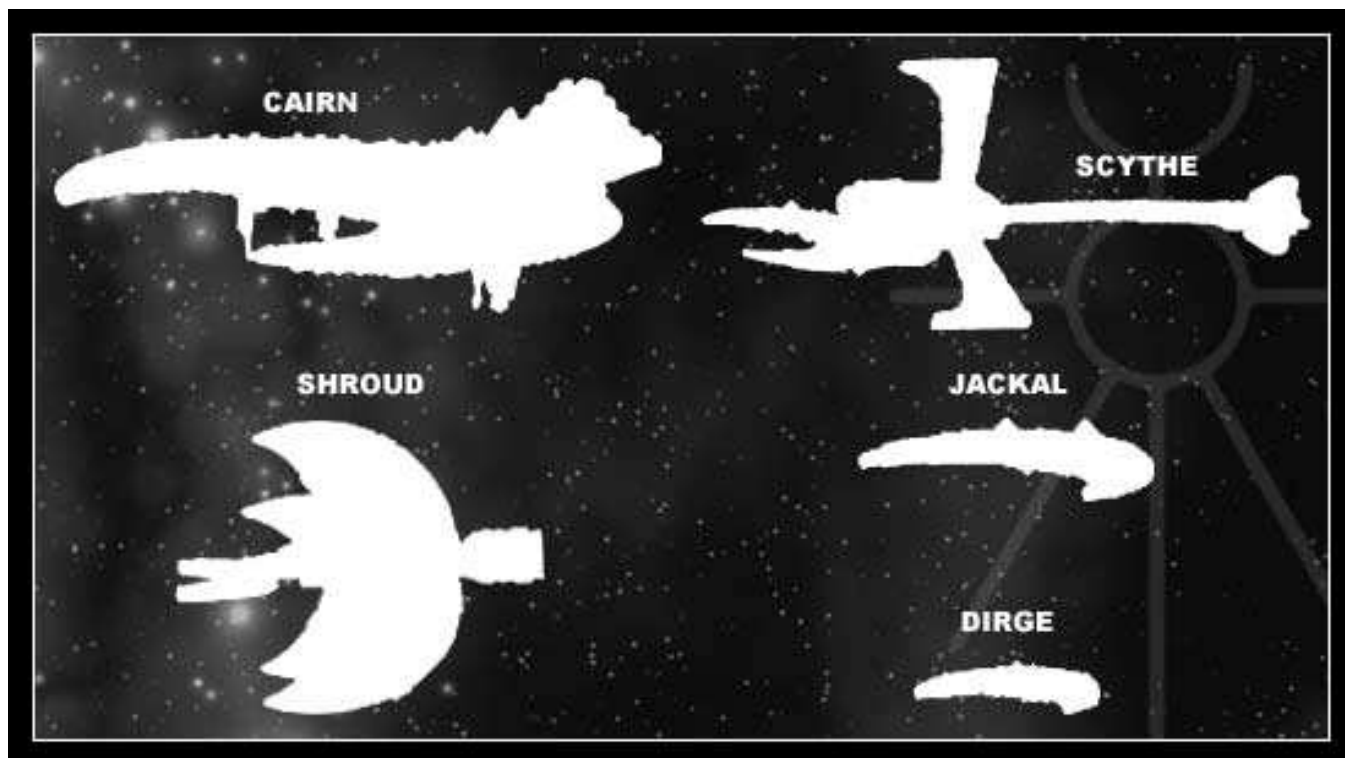
Les flottes nécrons ont toujours compté un grand nombre de petits vaisseaux de taille équivalente aux escorteurs impériaux. Bien qu'il y ait eu deux offensives durant lesquelles ces vaisseaux ont agi seuls, cela reste exceptionnel, et il semble qu'ils soient le plus souvent contrôlés par les Vaisseaux-Tombes ou les Vaisseaux Moissonneurs de la flotte. Le Jackal constitue la plus

grande des deux classes d'escorteurs rencontrées à ce jour et a été présent dans toutes les flottes engagées par des forces impériales.



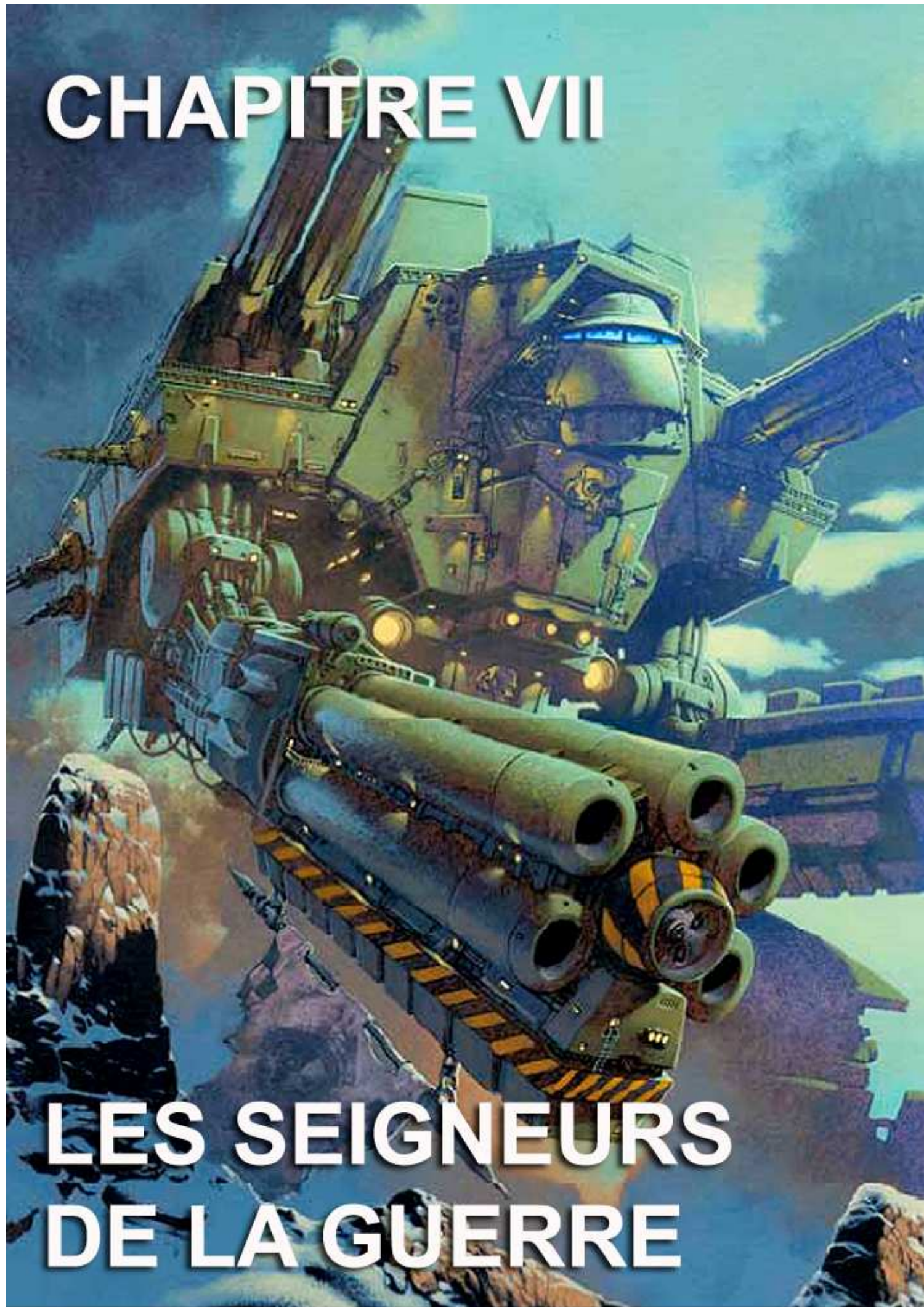
Raider de classe DIRGE

Le raider de classe Dirge est le plus petit des vaisseaux escorteurs nécrons et semble être le plus rare de son type, mais nul ne sait s'il s'agit d'une règle absolue pour toutes les flottes nécrons ou d'une exception ne valant que pour celles qui ont été rencontrées par l'Imperium. Ces vaisseaux, inconnus à l'époque, semblent être ceux cités dans les rapports d'explorateurs impériaux bien avant l'incident de Yuctan et la première incursion nécron attestée. En 692.M41 une couche impénétrable d'un métal inconnu fut trouvée enfouie à plusieurs centaines de mètres sous la surface d'Angelis. Il s'avéra qu'il s'agissait d'un vaisseau extraterrestre lorsque la structure quitta son tombeau de sable et disparut sans laisser de traces. A la lumière des informations récentes, il semble que le "vaisseau d'Angelis" ait été en fait un raider de classe Dirge.



CHAPITRE VII

LES SEIGNEURS DE LA GUERRE



LES SEIGNEURS DE LA GUERRE

LES SEIGNEURS DE LA GUERRE

Au 41^{em} millénaire, les champs de batailles sont les lieux d'affrontements entre les plus formidables machines de destruction jamais créées. Ces véhicules de guerre supers lourds sont appelés Titans par les Impériaux ou les Eldars ou tout simplement machines de guerres par les autres races. Il faut souvent plusieurs années pour construire de telles machines, aussi la destruction de l'une d'entre elle est une perte considérable.

Ces engins sont dotés des technologies les plus avancées en matière d'armement, des armes colossales qui ont la capacité de raser des cités et de détruire n'importe quels blindés ennemis. La déflagration de leurs armes résonne tel une sirène de mort à travers l'air déchiré des champs de bataille.



Ils sont protégés par plusieurs couches de blindages et de nombreux champs énergétiques appelés Boucliers capables d'arrêter les tirs les plus dévastateurs et de dévier les attaques les plus anodines.

La simple présence de l'une de ses machines suffit à démoraliser les troupes les moins aguerries et les soldats les plus lucides se replient à leur approche. Certaines d'entre elles sont de véritables forteresses mouvantes, transportant plusieurs centaines d'hommes directement au cœur des combats.

Ils règnent sur la guerre tels de puissants seigneurs indestructibles et l'issue de la bataille dépend souvent de leurs affrontements.



CARACTERISTIQUE

Tous comme les vaisseaux des différentes flottes, les caractéristiques des engins de guerre supers lourds ne sont pas données car nous jugeons que de tels véhicules n'ont techniquement pas leur place dans le jeu, l'affrontement entre Titan relève plus du jeu de plateau que du jeu de rôle. Néanmoins, un Maître de Jeu pourra facilement créer les caractéristiques de ces véhicules en se reportant au Chapitre 4 de ce livre.

Nous ne dresseront pas la liste des armes, car cela serait absurde et inutile. Si, pour une raison ou une autre, une créature humanoïde à le malheur de subir le tir d'un Rayon de Mort ou d'un Missile Vortex, considérez qu'il ne peut pas survivre à une telle attaque et qu'il meurt sur le coup, qu'il soit niveau 1 ou 20, humain ou Space Marine. La puissance d'une telle attaque n'est pas comparable à l'échelle du jeu de rôle.

Si vous voulez reproduire le combat entre deux machines de guerre, vous pouvez prendre l'une des armes artillerie existante (voir le tableau 5-9 du livre de règle) et augmenter le facteur de dommage par catégorie de taille comme cela est décrit dans le **Guide du Maître 3.5** en partant du principe qu'une arme d'artillerie est une arme de taille G et que les machines de guerre transportent des armes de Taille C. Un Rayon de mort n'est rien d'autre qu'un Canon Laser de Taille C.

LES TITANS IMPERIAUX



LES TITANS IMPERIAUX

Titan IMPERATOR

Les titans de classe Empereur mesurent entre 25 et 40 mètres de haut. Ils possèdent un véritable arsenal, sont protégés par de nombreux boucliers et leur blindage est si épais qu'il ne déparerait pas dans un système de défense planétaire. Ces titans comptent parmi plus les grosses unités de combat mobiles qui peuvent être déployées à la surface d'une planète et chacun constitue un élément vital de la stratégie d'une campagne impériale. Ils utilisent les mêmes technologies que les titans de ligne mais à une autre échelle, leurs gigantesques réacteurs à plasma devant subvenir à leur immense demande d'énergie.

L'Imperator est l'un des plus grands des titans de classe Empereur. Comme tous les titans de sa classe, il utilise un réacteur à plasma "dynamique" permettant au Princeps de parfaitement contrôler la répartition de l'énergie dans les différents systèmes et d'optimiser la puissance du titan.



Seuls les Princeps les plus chevronnés se voient confier le commandement d'un titan Imperator. Ils ont alors le droit de recruter leur équipage parmi les membres de n'importe quel autre équipage de titan de la légion. Comparés aux titans de ligne, les titans Imperator sont assez rares et la plupart des légions ne sont mesure d'en aligner que trois ou quatre. Les Grands Maîtres des légions titaniques utilisent souvent un titan Imperator plus ou moins modifié comme quartier général mobile. De ce poste, ils peuvent commander la légion et même mener personnellement l'assaut si cela s'avère nécessaire.

Les Imperators sont principalement employés comme de vastes forteresses mobiles destinées à renforcer les secteurs vulnérables du front. Lors des offensives majeures, il forment le fer de lance de l'attaque, leur terrifiante puissance de feu ouvrant la route dans les lignes ennemies.

Les défenses de l'Imperator sont impressionnantes. Douze générateurs de boucliers et un blindage épais de plusieurs mètres lui assurent de n'être touché que par les salves les plus concentrées. De plus, un groupe de psykers de

l'Adeptus Astra Telepathica le protège contre les attaques psychiques et aident au pointage des batteries. Une compagnie d'infanterie entière, avec ses unités de support, peut être embarquée afin de lutter contre l'infanterie ou pour être transportée vers un objectif vital à investir.

Le titan Imperator de base est destiné à tirer des salves dévastatrices à toutes les portées, l'importance des destructions augmentant à mesure que la machine se rapproche de sa cible. Il n'est toutefois pas équipé pour affronter les autres titans au corps à corps, préférant compter sur sa puissance de feu pour éliminer la menace avant qu'elle ne soit trop proche.



Titan WARLORD

Les Princeps des Warlords et leurs équipages ont une telle confiance en leur machine et en l'Empereur qu'ils avancent sans crainte sur le champ de bataille, certains que rien ne peut se dresser contre eux. C'est souvent le cas, car très peu d'engins de guerre à l'exception des Titans eldars et de ceux des légions renégates sont capables de faire face à la puissance de feu d'un Titan Warlord. Seigneurs des champs de bataille, les Titans subirent malgré tout des pertes sur Armageddon, telles qu'on en avait pas vues depuis le siège du palais de l'Empereur sur Terra, lors de l'Hérésie d'Horus. Mais lorsque le Princeps Mannheim provoqua la fission du

réacteur à plasma de son Warlord Steel Hammer, entraînant sa mort et la destruction d'une demi-douzaine de Gargant, il délivra en même temps un message fort à Ghazghkull: les Légions Titaniques ne connaîtraient pas le repos tant qu'un ork vivrait sur le sol d'Armageddon.



Titan REAVER

Le Titan Reaver est antérieur au redoutable Titan Warlord, et la date de sa création est jalousement gardée secrète dans les archives de Mars par les Techno-Magos des Légions Titaniques. Plus légèrement armé et un peu moins grand que le Warlord, le Reaver est plus à même de soutenir les attaques de blindés et les assauts de forteresses. Le modèle Mars possède un lance-roquettes multiple sur sa carapace, qui lui permet de pilonner l'ennemi à distance avant de détruire ses cibles les mieux protégées avec ses turbo-lasers. Les groupes de combat titaniques alignent souvent un mélange de Warlords et de Reavers, bien que ces derniers soient dotés de légèrement moins de boucliers. Étant donnée sa longue existence, le Reaver est devenu peu à peu un héritage du passé d'une grande valeur, et la perte de chacun de ces Titans est toujours source de deuil parmi les suivants du Dieu-Machine.



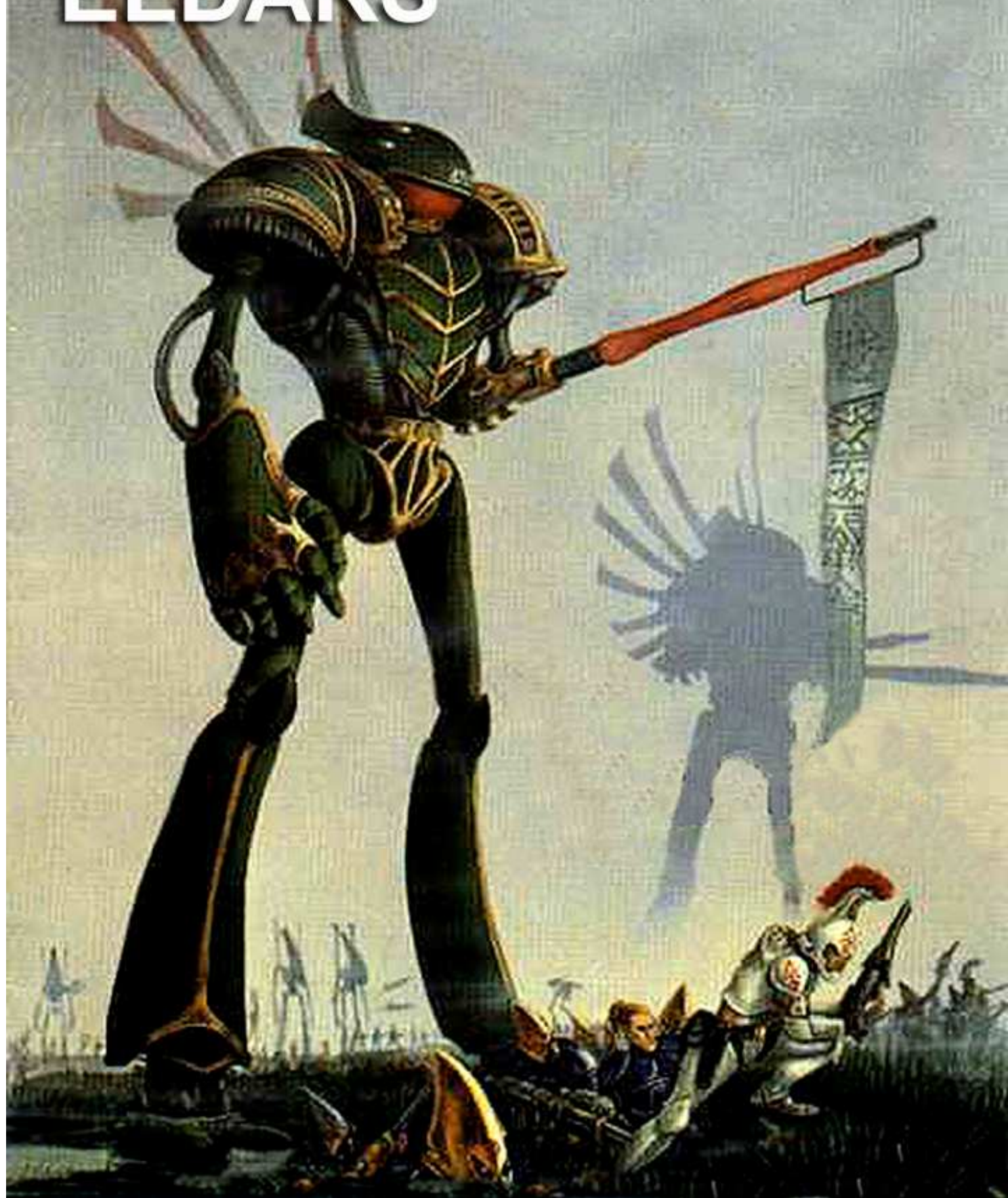
Titan WARHOUND

Les ruines fumantes des cités sont le territoire de chasse de prédilection des Warhounds. Plus petit que les deux autres classes, le Warhound est cependant infiniment plus agile et rapide, ce qui le rend idéal en combat urbain afin de détecter les blindés ennemis qui tendent des embuscades en terrain dense. Le Warhound joue souvent le rôle d'escorte et de reconnaissance pour les colonnes de blindées devant se déplacer proche des lignes de front.



*« Loué soit le plasma de la salle des machines,
Spiritus, protège-nous de tes flammes divines,
Fais de nous les maîtres du pouvoir lumineux,
Fais que la Machine fonctionne pour le mieux »*
Catéchisme du Saint Moteur

LES TITANS ELDARS



LES TITANS ELDARS

Titan PHANTOM

Le titan Fantôme est le plus commun des titans eldars, les eldars le nomme *finnadan* (pluriel, *finnaidann*) ce qui signifie : le guerrier agile. Contrairement aux titans construits par les humains, il n'est pas protégé par des boucliers mais par un holo-champ dont les générateurs sont situés dans ses deux " ailes " fixées aux épaules. Cet holo-champ n'est qu'une version plus imposante de l'holo-champ des arlequins ou dathedi, il n'est pas destiné à arrêter les tirs mais plutôt à tromper l'ennemi sur sa position exacte. Son image ressemble à une tache composée de milliers d'éclats de couleur, et plus le titan se déplace rapidement plus la distorsion de l'image est importante ; à l'arrêt le nuage de couleur reprend une forme tangible, le titan Fantôme a donc intérêt à toujours être en mouvement pour bénéficier d'une meilleure protection de son holo-champ. L'équipage vivant d'un titan Fantôme est constitué de trois eldars. Il possède deux supports d'armes aux épaules et ses ailes servent aussi de support à des deux armes plus légères. L'énergie nécessaire à son fonctionnement est fournie par un réacteur à plasma situé dans sa poitrine. Certaines configurations d'armement du Fantôme ont un nom, ainsi un pulsar et un poing de combat donnent un titan Fantôme « Ombre » et deux pulsars un titan Fantôme « Spectre ».



Titan ARCHONTE

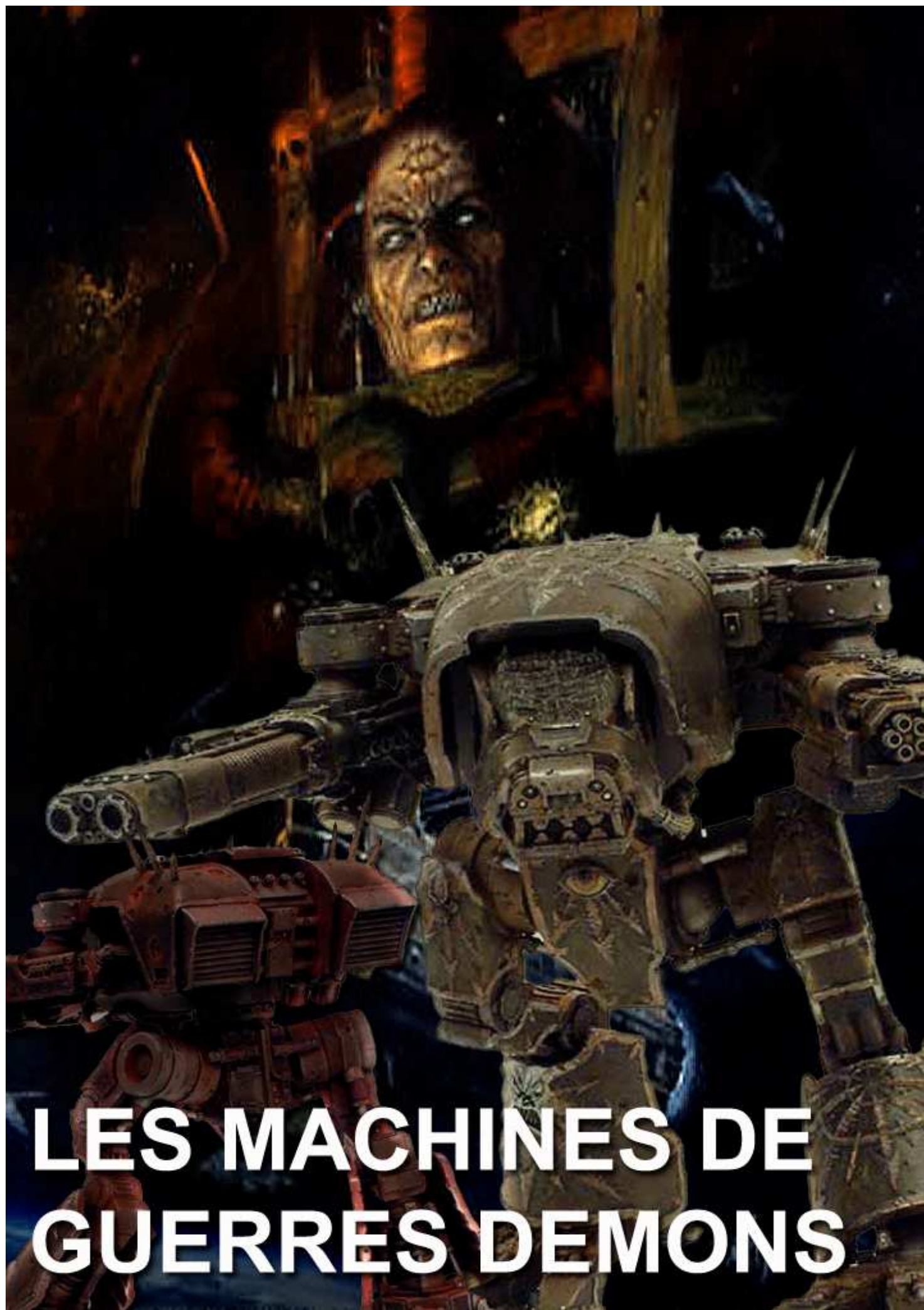
Le titan Archonte ressemble beaucoup au Fantôme, seulement sa pierre-esprit contient l'âme de nombreux prophètes et archontes. Etant de puissants psychers de leur vivant, leurs forces psychiques combinées sont focalisées et amplifiées par la moelle spectrale du titan, atteignant un niveau phénoménal qui dépasse de loin les capacités des mortels. Ses puissantes aptitudes psychiques, combinées à une grâce aérienne et à un armement sophistiqué, placent le titan archonte au sommet des prouesses d'ingénierie psychique des eldars. Il est équipé d'un holo-champ et peut porter toutes les armes disponibles aux titans Fantômes, mais son grand pouvoir

des esprits qui le hantent est particulièrement puissant lorsqu'il est combiné avec la très redoutée lance psychique, celle-ci est bien plus efficace. De plus de l'énergie psychique crépète en permanence autour du titan est chaque touche qu'il réalise est considéré comme une attaque psychique. Un démon frappé par un titan Archonte est instantanément détruit. Les titans archontes ont une vision de l'avenir ou du moins des futurs possibles, et agissent donc en harmonie avec les flux temporels et peuvent anticiper les réactions de l'adversaire. Il possède également des pouvoirs psychiques spéciaux et est protégé contre les attaques psychiques de l'adversaire.

Titan REVENANT

Le Revenant est un titan de reconnaissance plus rare mais non moins redoutable que les titans de ligne Fantôme et Archonte ; ces machines agiles sont déployées pour adjoindre une force de frappe supplémentaire aux unités de moto-jets et de Vypers quand elles effectuent des actions de reconnaissance dans les lignes ennemies. Les Revenants sont très bien armés pour leur taille, ils portent normalement deux lasers à pulsion contre les tanks et les titans, plus un lance-missiles et un rayonneur laser pour s'occuper de l'infanterie. Grâce à l'appui des Revenants, les moto-jets peuvent s'élancer parmi les forces ennemies et lancer des raids éclairs pour capturer les objectifs tenus par l'adversaire. Pour augmenter leur mobilité et leur permettre de garder le contact avec des forces rapides, les Revenants sont équipés de propulseurs très efficaces alimentés par leur réacteur à plasma. Très puissants, ils permettent au Revenant d'effectuer de très longues enjambées, lui permettant de sauter facilement par-dessus les obstacles qui parsèment le champ de bataille tels que les bois, les marais ou les bâtiments. Comme les autres titans eldars sa protection est assurée par un holo-champ.





LES MACHINES DE GUERRES DEMONS

LES MACHINES DEMONS DE KHORNE

L'ARMEE DE KHORNE

Bien que Khorne méprise la magie, indigne d'un vrai guerrier il ne compte pas uniquement sur les épées et les haches, de ses serviteurs pour récolter les âmes de ses victimes. La technologie et même les armes magiques sont des outils efficaces pour augmenter sa moisson. Les armes les plus redoutables de Khorne sont les Machines Démons, mi-mécaniques, mi-magiques. Les Machines Démons varient en taille et en apparence, mais toutes sont immenses et hérissées d'armes. Couvertes d'un blindage en acier noir et décorées de crânes de Khorne en bronze, les Machines Démons ressemblent à de gigantesques monstres. On ne peut freiner leurs charges, quand elles s'élancent sur leur bruyantes chenilles ou leurs roues hérissées de faux.

Le Banelord

Le lance-missiles Havoc monté sur sa carapace est l'arme la plus redoutable du Banelord quand il est utilisé dans ce rôle [NDR : en tir plutôt qu'en corps à corps]. La rampe est chargée de six missiles Havoc qui peuvent être tirés un à un, par deux ou tous ensemble en une salve délicieusement dévastatrice.

En guise de bras, le Banelord porte un canon Hellstrike et un poing Doomfist. Le premier est très efficace contre l'infanterie dans les bâtiments car ses obus Feux d'Enfer explosent au-dessus de la cible, faisant pleuvoir une mixture corrosive qui annule l'effet des couverts. Le second allie les aptitudes du poing tronçonneur à celles du poing de combat. En plus, deux canons fuseurs sont intégrés dans l'arme pour lui fournir une puissante capacité d'attaque à courte portée, capable de désintégrer les véhicules les mieux blindés. Aussi puissant qu'il soit, l'incapacité du Banelord à se mettre en tir appuyé le rend très vulnérable aux attaques suicides des troupes de motos ou d'infanterie rapide.



La Tour des Crâne

La Tour des Crânes est une Machine Démon montée sur roues, elle possède des tours faites de piles de crânes équipées de canons et une immense pince trifide à l'avant. Les innombrables canons et bolters montés sur les tours

peuvent tirer dans toutes les directions. Quant à la pince trifide, elle est capable d'écraser les blindés comme des œufs. Ces machines utilisent habituellement l'avantage de leur armement en plongeant au cœur des formations ennemies, les écrasant avant de libérer un rideau de feu autour d'elles pour infliger le maximum de dégâts.



L'Exterminateur

Les Exterminateurs sont d'immenses tours de siège mobiles transportant des hordes de guerriers de Khorne. A l'avant de la machine, un gigantesque robot du Chaos est équipé de terribles armes de corps à corps et d'un canon Gatling. Derrière lui se trouve une tour équipée d'un canon lourd. C'est dans celle-ci qu'est embarquée la horde de guerriers et que se trouve le centre de contrôle du robot. Un Exterminateur peut transporter jusqu'à 25 guerriers.



Le Chaudron de Sang

Le liquide coulant dans les veines des démons n'est pas un sang de mortel mais un flot de lave ardente. Un immense chaudron de sang démoniaque bouillonnant est monté sur cette Machine Démon afin d'alimenter le canon qui se trouve à l'avant. Une fois les cibles à portée, un jet de sang démoniaque est projeté par le canon recouvrant l'ennemi de lave en fusion. Comme toutes les Machines Démons, le Chaudron de Sang possède une massive pince trifide à l'avant lui permettant d'éventrer les rangs ennemis.



Le Canon de Khorne

Les Canons de Khorne [qui ne sont pas vraiment des Machines Démons] font partie des machines les plus destructrices conçues par les squats du Chaos pour Khorne le Dieu aux Mains Sanglantes. D'immenses chariots d'acier noirs décorés de crânes en bronze portent d'imposants et lourds canons d'airain aux bouches gigantesques. Les canons de Khorne sont transportés au combat par de puissantes machines à vapeur montées sur roues. La charge que tire un Canon de Khorne est issue de l'énergie du Warp. Elle frappe comme un météore en flamme, fait fondre la chair et réduit les os en cendre. Le temps de rechargement d'un canon de Khorne, pendant lequel il se met à luire progressivement et émet un grondement croissant est considérable.



Le Moissonneur d'Ames

Le Moissonneur d'Ames est une machine démon rugissante hérissée d'armes. La batterie de canons montée dans sa tour centrale crache des salves continues de destruction et les canons du haut, plus lourds, détruisent les ennemis blindés. Tout ce qui est suffisamment chanceux pour survivre au déluge de feu du Moissonneur est rattrapé et empalé par sa formidable faux de bataille ou écrasé par ses roues géantes. Dans la bataille, le Moissonneur se rue implacablement vers le front, laissant une piste de restes écrasés ou brisés dans leur sillage.



Le Scorpion d'Airain

Les Scorpions d'Airain sont rapides, effroyablement armés et possédés par un démon vicieux et rusé. Ils font rugir leurs roues dentées pour chasser leurs proies, les poursuivant avec leurs scies énergétiques tourbillonnantes, promettant une mort rapide à tout ce qui serait suffisamment imprudent pour se faire rattraper. Un Scorpion d'Airain est équipé avec une bonne puissance de feu à courte portée - un canon gatling, "dard" mortel, s'élevant depuis l'arrière - et des canons supplémentaires juste devant sa tête démoniaque, mais il est encore plus destructeur au corps à corps. Là, les pinces énergétiques faucheuses tranchent les armures et la chair avec la même facilité et peu nombreux sont ceux qui peuvent rester impassibles face à leur charge. Normalement, les bois et les bâtiments sont le refuge de l'infanterie contre de tels prédateurs de métal, mais même cela n'apporte aucun secours contre les Scorpions qui se frayent un chemin pour débusquer les troupes cachées.



Le Foudroyeur

Les Foudroyeurs se déplacent dans un fracas assourdissant de chenilles, leurs quatre mortiers pointés sur l'ennemi. Les mortiers infernaux envoient une volée tonnante de shrapnels vers l'ennemi, jetant les troupes et les véhicules sur le côté avec leurs lames de corps à corps jusqu'à ce qu'il ne reste rien d'autre que des restes sanglants qui seront écrasés par leur avance.



Textes tirés de renegat, les images proviennent du site de Taran

LES MACHINES DEMONS DE SLAANESH

LA BATAILLE DE MOLECH

Durant l'hérésie d'Horus, au trentième millénaire, la galaxie fut déchirée par la plus terrible guerre civile que l'humanité ait connue. Les Space Marines affrontèrent les Spaces Marines, les titans luttèrent contre les titans et les chevaliers s'opposèrent aux chevaliers. Dans ces jours des plus noirs, le doute s'insinuait dans chaque esprit et la trahison était une arme aussi utilisée que les bolters, les canons Volcano et les chars d'assaut. L'une des trahisons les plus abjectes se produisit sur la planète Molech, à quelques années-lumière de la Terre.

Alors que le maître de guerre Horus menait ses armées vers Terra, ses forces fanatiques semblaient impossibles à arrêter et les garnisons tombaient successivement, ou changeaient de camp et prêtaient serment d'allégeance au traître. Un des derniers espoirs de l'arrêter reposait sur la ligne de défense de la planète Molech. Trois légions de titans et plus de cent régiments de gardes impériaux et maisonnées de chevaliers étaient prêts à contenir l'assaut du Maître de Guerre. Quand il arriva, un gigantesque ouragan se déclencha sur la planète.

Le premier assaut d'Horus dévasta de nombreuses cités et citadelles, parmi les victimes se trouvaient les dirigeants de Molech, la Maison Devine. Démunis et incapables de contre-attaquer, ils succombèrent peu à peu aux tentations du Chaos. Au cours des mois qui suivirent, les murmures insidieux de Slaanesh se répandirent dans leurs rangs. Leurs officiers devinrent paresseux, ne s'intéressant plus qu'à leur sport favori, utiliser leurs chevaliers pour chasser la faune indigène de Molech. L'emprise séductrice de Slaanesh se renforça lorsque le prince du plaisir utilisa sa puissance pour corrompre les nobles. Ils tinrent bientôt des réunions secrètes, effectuant des rites et des cérémonies dépravées en plein cœur du camp loyaliste. Rien n'était assez honteux ou dégradant, les plaisirs de l'instant présent devinrent leur seule préoccupation.

Quand Horus lança son offensive générale, les chevaliers de la maison Devine entrèrent en rébellion et se retournèrent contre les troupes qui restaient loyales envers l'Empereur. Les troupes impériales se retrouvèrent prises au piège entre les titans ennemis qui progressaient devant eux et les chevaliers félons qui attaquaient leurs arrières. Cette trahison permit aux hordes du Chaos de transpercer les défenses impériales, ne leur laissant pas la moindre possibilité de retraite. La défaite fut totale, seul un pour cent de l'armée survécut à cette terrible campagne. La route vers la Terre était grande ouverte et Horus lança son assaut final vers le système solaire.



LES CHEVALIERS INFERNALUX

Le Marcheur Infernal

Les Marcheurs Infernaux sont les plus petits des chevaliers démons, ils sont extrêmement mobiles et aptes à traquer l'ennemi embusqué dans des bois ou des ruines, grâce à leur armement puissant bien que d'une portée limitée. En nombre suffisant, ils sont même capables d'éliminer un

titane, abattant successivement ses boucliers avec leurs canons laser, avant de l'achever avec leurs rayons fuseurs.



Le Fléau Infernal

Le Fléau Infernal est un des plus gros chevaliers démons de Slaanesh. Ces machines ont, pendant les dix derniers millénaires, écrasé les ennemis du Chaos et célébré leur destruction en poussant des hurlements. Ce sont des chasseurs parfaits et sans pitié qui traquent leurs victimes en effectuant des bonds gracieux. Ils attaquent sans prévenir. Lorsque l'un d'eux approche, l'ennemi dirige sur cette apparition floue toutes ses armes pour la réduire en cendres. A ce moment, les autres attaquent de toutes parts, transperçant armures et chairs avec leurs canons Castigator.

Les Fléaux Infernaux possèdent une sorte d'instinct de meute, et sont constamment en relation les uns avec les autres. Ils effectuent des attaques extraordinairement coordonnées, débordant facilement les flancs ennemis. Ce contact télépathique s'étend à tout l'escadron et semble même toucher tous les Fléaux engagés dans la bataille.

Les détachements de Fléaux Infernaux sont très flexibles et peuvent effectuer des manœuvres d'attaque extrêmement complexes.



Le Chevalier Infernal

Le Chevalier Infernal constitue l'un des types de chevaliers démons les plus spécialisés. Leur lance thermique à tir rapide possède une portée relativement courte mais est assez puissante pour percer n'importe quel blindage. Il n'est pas rare que les Chevaliers Infernaux abattent des chevaliers adverses ou des titans, utilisant leur vitesse et leur agilité pour attaquer de flanc ou par derrière, là où les armures sont les plus vulnérables.

Ce sont les Chevaliers Infernaux d'une armée du Chaos qui détruisirent le titan Imperator Praeco Deictus sur le monde ruche de Kado. Alors que les forces impériales défendaient la capitale contre les bêtes de Slaanesh, les Démonettes, les Oiseux de Feu de Tzeentch et les Seigneurs de Bataille de Khorne, une centaine de Chevaliers Infernaux s'infiltrèrent dans le gigantesque réseau de transport souterrain de la ruche.

Alors que les titans de la légion Crucius se battaient comme des lions, écrasant plus de cent mille adorateurs du Chaos en un peu moins d'une journée, les Chevaliers Infernaux progressèrent dans les tunnels faiblement éclairés, éliminant toute opposition qui se dressait devant eux. Les vieux trains furent détruits et la rumeur de l'approche des chevaliers démons se répandit dans la ruche. Au deuxième jour de la bataille, les Chevaliers Infernaux jaillirent dans les rues et sur les places de la ruche, détruisant tout sans discrimination et tuant des milliers de citoyens sans défense. Les transports de l'Adeptus Arbites arrivèrent, mais ils furent balayés et les Chevaliers infernaux se frayèrent un chemin jusqu'à la surface. Ils émergèrent à portée de tir juste derrière la légion de titans et ouvrirent le feu avec leurs lances thermiques. Un escadron entier fut détruit en une seule salve, réduit en une masse de métal en fusion. Parmi les victimes se trouvait l'énorme Praeco Deictus, un titan Imperator qui avait survécu à l'Hérésie d'Horus et avait donné la victoire à l'Imperium sur plus d'un millier de mondes.



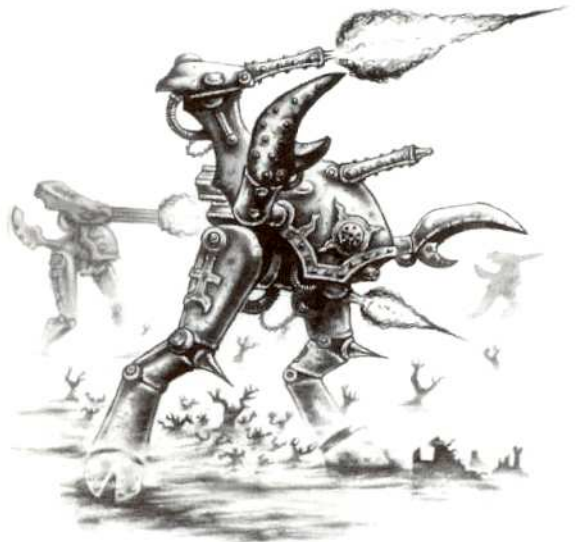
LES TITANS DE SLAANESH

Les titans de reconnaissance Subjugator et Questor sont un atout de valeur pour toute armée du Chaos. Ils sont rapides, ce qui leur permet d'attaquer l'ennemi alors que le reste de l'armée est en approche. Alors qu'ils contournent leurs ennemis, ils sont nimbés d'une énergie scintillante, aspirant le pouvoir brut du Warp pour se maintenir dans l'espace réel. Au sein de la carapace de chaque titan de reconnaissance se tient l'esprit d'un démon, guidant la machine de sa puissante volonté et mettant en œuvre ses armes avec une facilité désinvolte.

Titan Subjugator

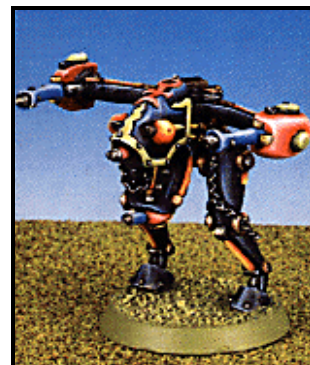
Quand les hordes de Slaanesh se lancent à l'attaque, les Subjugators progressent en avant de l'armée. Le rôle de ces machines de guerre est d'éliminer la puissance de tir ennemie.

Le Subjugator possède un armement étrange dont les plus redoutables éléments sont les générateurs d'ondes psy. Ils sont incrustés de gemmes et contiennent des membranes alvéolées qui amplifient l'énergie du Warp. Le Subjugator utilise sa connexion avec le Warp pour canaliser l'énergie psychique brute à travers les générateurs, provoquant une onde psychique capable de transpercer les blindages les plus épais.



Titan Questor

L'armure du Questor est plus épaisse que celle du Subjugator mais ses jambes sont quand même capables de le porter à une grande vitesse. Ses bras portent chacun un canon à tir rapide appelé Tourmenteur.



Textes tirés du White Dwarf 19, les images proviennent du site de Taran

LES MACHINES DEMONS DE NURGLE

L'ARMEE DE NURGLE

Se répandant comme une marée de corruption, les adorateurs de Nurgle attaquent l'Imperium à partir de l'Œil de la Terreur. Parmi les machines hideuses qu'ils envoient sur les champs de bataille, on trouve les Tours de la Peste et les Machines de Contagion, construites dans le but de répandre la souffrance et la mort parmi ceux qui s'opposent aux volontés du Chaos.

Nurgle est le dieu des maladies et de la pourriture. Les adorateurs de cette divinité abjecte se complaisent dans la destruction et la ruine de l'univers. Nurgle lui-même rêve du jour où l'univers mourra et dépêche ses armées d'adorateurs pour accélérer la venue de ces heures bénies. En tant que dieu de la peste, Nurgle aidé de ses sbires, répand la maladie et le désespoir dans la galaxie. Les adorateurs de Nurgle contaminent des mondes-ruches entiers en introduisant des toxines redoutables dans les circuits d'eau et de ventilation. Des planètes entières ont été stérilisées par la Death Guard, les Space Marines de Nurgle, qui tuent autant grâce à l'infection qu'à la maladie qu'avec leurs lance-missiles et leurs bolters.

Quand une horde du Chaos se prépare à la guerre, les adorateurs de Nurgle se rassemblent au cours de cérémonies démoniaques en l'honneur de leur ignoble maître. Les incantations se propagent à travers le Warp, des chants impies sont scandés par toute l'armée comme une tumeur enfant progressivement. Au plus fort de la cérémonie, les adeptes de Nurgle sombrent dans une profonde transe. Ils s'écroulent autour des autels de crânes et de chair putride. Des essaims de mouches volent au dessus des festivités macabres, recouvrant les imprécateurs d'une pellicule noire et grouillante. Des éclairs d'énergie traversent l'air et les démons apparaissent. Une véritable marée de monstres mineurs purulents suivie par les puissantes bêtes de Nurgle. Puis, dans une procession solennelle, avancent les victimes de la pourriture de Nurgle, les Portepestes. Enfin, les Grands Immondes font leur entrée, leurs corps énormes et boursoufflés laissant une traînée nauséabonde sur leur passage.

La construction des énormes machines de guerre commence après l'arrivée des démons. Sous la direction des acolytes de Nurgle, des milliers d'esclaves mal formés et contaminés fabriquent les ignobles machines qui répandront la peste sur des centaines de mondes. Les immenses Tours de la Peste sont élevées, leurs moteurs utilisant pour fonctionner l'énergie mentale des esprits des morts, emprisonnée dans les confins du Warp. Les autels immondes sont démembrés pour fournir des munitions aux catapultes à peste. Et au milieu de toute cette activité frénétique, le bourdonnement constant des insectes et l'odeur des chairs en putréfaction emplissent l'air.

Une fois que les machines de guerre sont prêtes, l'armée putride se lance dans sa croisade démoniaque. Comme un terrible cancer les troupes se répandent d'un monde à l'autre, d'un système solaire à l'autre, contaminant et détruisant tout sur leur passage. C'est à ce moment que l'Imperium se retrouve face à la pire des menaces. Les Space Marines, les gardes impériaux et les légions titaniques doivent alors combattre côte à côte et de toutes leurs forces, en espérant que la chance leur permettra de survivre à ce terrifiant assaut.

Tours de la peste

Alors que l'armée du Chaos se rue en direction des lignes ennemies, les énormes Tours de la Peste progressent parmi les hommes bêtes et les marines du Chaos. Les tours sont propulsées grâce à l'énergie tirée des âmes des victimes de maladies. Ces entités malheureuses sont emprisonnées dans les entrailles des tours et leurs hurlements de douleur et de peur alimentent les moteurs, propulsant ces masses grondantes à travers le champ de bataille. Des centaines de serviteurs du Chaos attendent à l'intérieur de la tour, se flagellant jusqu'à une frénésie meurtrière et attendant avec impatience l'heure du combat. Quand les ponts-levis massifs sont enfin abaissés, une horde hurlante de guerriers fanatiques en jaillit pour submerger l'ennemi sous une masse grouillante de corruption et de mort. Au cœur de chaque tour, une partie de Nurgle lui-même se tapit sous la forme d'un Grand Immonde. Les dimensions de la tour lui permettent d'écraser des ennemis plus petits sous ses roues ou de les rejeter de côté au cours de son inexorable progression.



Machines de contagion

Accompagnant la progression des adeptes de Nurgle sur le champ de bataille, les hurlements terrifiants des Catapultes à Peste déchirent l'air. A l'arrière de la charge hystérique des adorateurs du Chaos, des rangées de Machines de Contagion projettent leurs munitions purulentes sur l'armée adverse. L'arme principale de contagion est la Catapulte à Peste, une énorme machine qui bombarde l'ennemi avec des rochers saturés d'essence du Chaos, des morceaux de corps en décomposition et d'autres débris contaminés. Quand ces projectiles explosent, les débris éclaboussent une large zone. L'odeur pestilentielle qui couvre le lieu du bombardement emplit l'air de miasmes et la pourriture de Nurgle s'étend sur le champ de bataille. Ceux qui survivent à l'impact sont assaillis par des bactéries, leurs blessures s'infectent et ils meurent rapidement en se tordant de douleur.



Textes tirés du *Whites Dwarf*, les images proviennent du site de Taran

LES MACHINES DEMONS DE TZEENTCH

L'ARMEE DE TZEENTCH

Les machines démons de Tzeentch sont d'effroyables instruments de destruction. Mélanges impies de métaux infernaux et de puissance démoniaque, elles jettent leurs ombres terrifiantes sur les champs de bataille du 41^e millénaire.

Dans un cauchemar de tuerie, elles exterminent des multitudes pour la seule gloire de leur maître, Tzeentch le Seigneur du Changement. Tzeentch est le sombre dieu chaotique du changement, ses motivations tortueuses sont souvent impénétrables et ses armes nombreuses. La guerre est un puissant moyen de changement et les serviteurs de Tzeentch sont souvent vus aux premiers rangs des combats. La sorcellerie est un autre instrument de Tzeentch et nombre de puissants psykers et mystiques font partie de ses adorateurs. Constituées de matériaux démoniaques, les machines démons de Tzeentch sont des engins surnaturels qui volent au-dessus du champ de bataille, portés par les courants invisibles du Warp. Le pouvoir attirant le pouvoir, la présence de ces machines démons renforce la présence du Chaos dans l'univers matériel.

Tours Argentées de Tzeentch

Les Tours Argentées sont un spectacle étrange sur un champ de bataille : ce sont des groupes de tours ciselées, reposant sur des îles circulaires et surmontées de minarets élancés d'argent, d'or ou de bronze. Chaque tour est une œuvre unique à la beauté subtile, d'où pointent les canons d'armes ensorcelées.

Le plus étrange est que ces tours ne sont pas construites sur le sol mais flottent dans les airs. Chacune abrite des dizaines de Sorciers-Serfs de Tzeentch qui concentrent leurs pouvoirs pour faire pleuvoir la destruction sur les lignes ennemies. Le plus puissant de ces pouvoirs est le sort de garde qui crée un mur d'énergie magique entre les tours lors de leur avance.



Oiseau de Mort

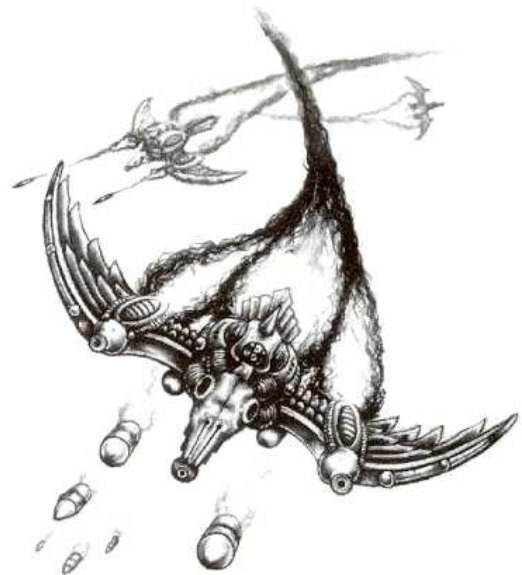
L'Oiseau de Mort est un appareil d'assaut rapide qui sillonne le ciel sur ses ailes de métal étincelant, propulsé par trois puissants moteurs et armé d'un canon à flammes ventral destiné aussi bien à frapper des cibles terrestres qu'aériennes.

La vitesse prodigieuse de l'Oiseau de Mort le rend difficile à atteindre mais limite sa marge de manœuvre et le rend surtout utilisable pour de longues attaques en ligne droite.



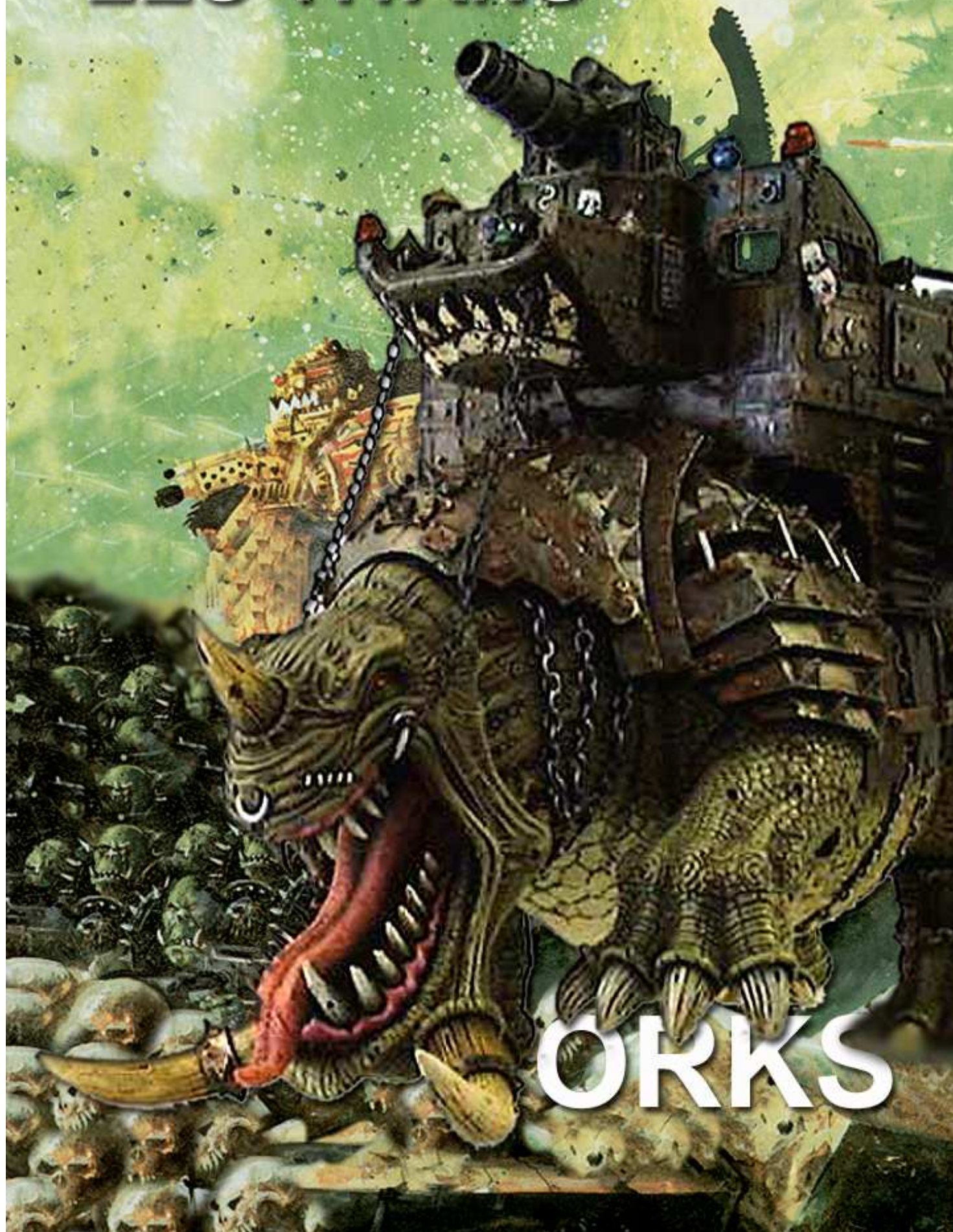
Oiseaux de Feu

Les bombardiers d'assaut Oiseaux de Feu sont un spectacle terrifiant lorsqu'ils grondent dans le ciel, en route vers leur objectif. La coque incrustée de pierreries de ces machines démons est hérissée de canons laser pivotants. De leurs ailes majestueuses, deux canons à flammes jaillissent, tels les serres d'un monstre de légende et, sous leur fuselage, un chargement de bombes incendiaires est prêt à déclencher un maelström de destruction sur les troupes terrestres de l'ennemi.



Textes tirés du White Dwarf 4, les images proviennent du site de Taran

LES TITANS



ORKS

LES GARGANTS ORK

LES GARGANTS

Au cours de la naissance de la Waaagh ! ork, les tribus construisent des gargants en forme d'idoles de leurs dieux sauvages. La plupart des boss font construire un ou deux gargants par des mékanos zélés. Certains peuvent même en construire plus. Parfois certains boss se regroupent afin de faire une Waaork plus puissante. Il arrive donc qu'une horde d'orks soit assez puissante pour emmener au combat une grosse bande de gargants.



Les grosses bandes de gargants se composent généralement de trois gargants. Un gargant est une énorme et terrible machine de destruction. Trois gargants sont donc à même de faire fuir n'importe quelle armée, sauf la plus brave. La puissance de tir globale d'une grosse bande de gargants a scellé plus d'une fois le destin des ennemis en les noyant sous un véritable déluge de fer et de feu.



LES MEKA-GARGANTS

Lorsque les mékanos ont fini leur travail, ils se congratulent mutuellement en admirant les gargants qu'ils ont fini à temps pour leurs chefs et c'est alors qu'ils s'aperçoivent qu'ils n'ont même pas de véhicule ou de gargants à eux pour prendre part à la Waaagh ! Avec la construction des armes et des buggies, ils n'ont pas eu le temps de peaufiner leurs propres fissas ou leurs minigargants.

C'est pourquoi, pendant que les boyz embarquent à bord des vaisseaux spatiaux, on voit les mékanos arpenter leurs ateliers et ramasser tout ce qu'il trouvent pour construire rapidement leur propre gargant. Juste avant le départ, les mékanos sortent triomphants de leurs ateliers à bord de leurs créations, de nouveaux gargants pas bien gros mais toujours de conception assez révolutionnaire.



Tous les gargants sont des créations originales mais les gargants des mékanos sont encore plus abracadabrants. Un Méka-Gargant est équipé d'un champ de force spécial et d'un armement expérimental. Les armes de corps à corps sont souvent construites avec les restes des autres constructions des mékanos, des pinces, des tronçonneuses, des rouages, etc... Un bras LevaLacha, des armes à champ de force ou un canon à répétition constituent l'armement à longue portée le plus répandu du MékaGargant.

Le Méka-Gargant est manoeuvré par un équipage de gretchins et de snotlings dévoués, commandé par des mékanos qui se tiennent sur une plate-forme située au niveau de la tête du gargant. Les ordres sont transmis par l'intermédiaire de tubes qui s'enfoncent dans les entrailles du monstre de métal.



LES BIO-TITANS TYRANIDES

LES BIO-TITANS TYRANIDE

LES BIO-TITANS

Les bio-titans sont les plus gigantesques monstruosités libérées par les flottes ruches lors des assauts planétaires. Ils ne sont déployés que contre les défenses les plus robustes. Bien qu'ils soient identifiés par les forces de l'Imperium sous le nom de bio-titans, ils n'ont que peu de chose en commun avec les machines de combat des forces impériales et des Eldar ou même avec les gargants en forme d'idoles des orks, en fait les seuls points communs sont la taille et le potentiel de destruction de ces monstres.

Les biotitans sont des créatures gigantesques aux longues pattes, qui ressemblent plus à des araignées ou à des scorpions qu'à des machines. Ils possèdent en général quatre pattes pour se déplacer et deux bras adaptés pour la mise en œuvre d'armes symbiotiques. Leurs têtes ou même leurs gueules sont parfois modifiées pour porter d'autres armes projetant de l'acide, des épines du poison ou des spores toxiques.



Comme toutes les créatures tyranides, les bio-titans possèdent des facultés de mutation et d'adaptation très rapides. Ils semblent être le mélange de plusieurs créatures si intimement liées qu'elles sont devenues un conglomérat indescriptible. L'exosquelette des jambes, par exemple, ainsi que la carapace sont composés d'une unique créature, tandis que la musculature qui les anime est formée de créatures implantées à l'intérieur de l'exosquelette.

Les bio-titans sont réputés pour être difficile à tuer, même avec l'armement le plus lourd. Ils sont protégés par des plaques de chitines orientées de façon à détourner les impacts. Même si leur armure est pénétrée, la nature composite des bio-titans implique que certaines parties peuvent continuer à fonctionner, alors que d'autres sont détruites. Au combat, les bio-titans engagent en duel les plus grosses unités ennemies ou ballaient les unités moins fortes dans une orgie de sang et de destruction.

Le Hierophant

Le gigantesque hierophant est une créature entièrement dédiée à la destruction et dans ce domaine elle excelle. Le hierophant ressemble à une araignée hérissée de pics et de protubérances chitineuses acérées comme des rasoirs. Il possède une batterie d'armement de destruction massive mais son domaine de prédilection est la destruction au corps à corps des titans ennemis.



Le Hierodule

Aussi terrifiante que la mort cette monstruosité tyranide domine le champ de bataille. Dévastant tout sur son chemin, propulsant des centaines de spore mines, le Hierodule est capable de pulvériser des pelotons d'infanterie entiers et ses énormes griffes effilées comme des rasoirs peuvent déchirer avec facilité le blindage des machines de guerre et des Titans légers ennemis. Heureusement pour les forces impériales, ces créatures massives et pesantes ne peuvent poursuivre sur de longues distances leurs hommes en déroute, et mettre au point une contre attaque éclair contre ce genre de spécimens est possible et réalisable si l'on dispose de force d'attaque rapide.



La Dominatrix

La Dominatrix est une créature composite de dimension cauchemardesque. Ceux qui ont eu la malchance d'en voir une font état d'un irrésistible sentiment d'horreur et de réulsion. La Dominatrix est une créature gigantesque et bestiale munie d'une profusion de griffes et de crocs acérés, d'armement symbiotique et d'épines empoisonnées.



Chevauchant la chose, et incrustée dans sa chair par des crochets et des pointes, lovée dans des boucles d'intestins et d'artères vibrantes, se trouve une seconde créature. Celle-ci est aussi évoluée par rapport aux guerriers tyranides que ces derniers sont évolués par rapport aux sphincters génétiques des bio-vaisseaux. Aucune des deux créatures n'est en elle-même la Dominatrix. Les deux sont combinées pour donner cette force à la plus sauvage des créatures tyranides, qui détient aussi de terrifiant pouvoirs psychiques et est directement contrôlée par l'esprit de la ruche. La divination et des recherches intensives ont révélé que la Dominatrix est la "reine" de la nuée qu'elle dirige. La Dominatrix absorbe le matériel génétique et modifie son ADN d'une façon qui n'est pas encore totalement comprise. Après une période de gestation, elle pond des œufs qui éclosent rapidement, donnant encore plus de monstres pour former sa nuée.



Au fur et à mesure que la nuée grandit, le pouvoir que l'esprit de la ruche manifeste dans la Dominatrix devient plus important. Les plus vieilles Dominatrix, celles qui ont les plus grandes nuées, sont les éléments les plus

puissants de l'esprit de la ruche identifiés jusqu'à maintenant. Des débats passionnés ont lieu dans les cercles fermés des Techno Magus concernant les relations entre les Dominatrix et la question de l'existence d'une hiérarchie entre elles.

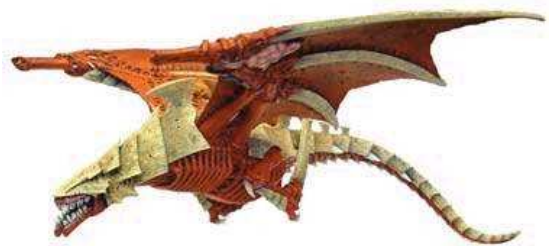
L'Exocrine

L'Exocrine est sans aucun doute la plus spécialisée de toutes les biomachines tyranides. Elle a été conçue dans le but de frapper l'adversaire de loin alors que les troupes tyranides plus conventionnelles se rapprochent pour attaquer avec leurs crocs et leurs griffes. Les membres avant très développés des autres tyranides semblent être absent du corps de l'Exocrine, mais la collerette osseuse près de la tête et le long bio-canon étaient à l'origine les membres antérieurs de la créature. Ils ont fusionné et se sont considérablement étendus pour remplir leur nouvel objectif.

Les Exocrines tirent des obus de chitine à haute vitesse qui, grâce à leur pointe à base de silice, peuvent pénétrer le blindage d'un titan avec une facilité déconcertante. La vitesse fantastique de ces projectiles est obtenue par une vague de contractions musculaires isométriques qui tends la collerette vers l'arrière avant de la libérer, créant ainsi une impulsion fulgurante. Les résidus métalliques trouvés dans les obus de chitine laissent penser qu'une impulsion électromagnétique donne au tir sa dernière poussée, probablement obtenue par des nerfs adaptés recouvrant le bio-canon. Les obus sont simples mais redoutables, leur vitesse à leur arrivée sur la cible les faisant exploser en un nuage d'éclats. Les obus contiennent une gelée mycétique qui s'étend rapidement et cause d'importants dommages aux système complexes

Le Harridan

Le monstrueux Harridan sert de porteur aux volées de Gargouilles qui survolent les terres devant les nuées tyranides. L'Harridan traverse le ciel sur d'immenses ailes de cuir avec des grappes de Gargouilles accrochées à son ventre. Alors que son ombre noire passe, les Gargouilles plongent en spirale pour cracher leur feu et détruire l'ennemi au sol. L'Harridan lui-même transporte un redoutable armement de bio-canons et de spores empoisonnées. Les bio-canons sont intégrés dans les ailes de la créature et utilisent sa musculature pour projeter des projectiles de chitine identique à ceux de l'Exocrine. Cependant, les obus de chitine crachés par l'Harridan n'utilisent pas la gelée mycétique qui rend les touches des Exocrines si dévastatrices contre les titans et autres grands machines de guerre. Les spores empoisonnées sont lâchées en nuages toxiques par l'Harridan lorsqu'il passe au-dessus des troupes ou des camps ennemis.



LES MACHINES DE GUERRES SQUATS



LES MACHINES DE GUERRE SQUAT

Les squats utilisent des véhicules communs dans les armées de l'Imperium (Rhino et Land Raider notamment) mais aussi un certain nombre de véhicules spécifiques.

Le Leviathan

Le transporteur super lourd Leviathan utilise le même châssis que celui du Colossus. Ce véhicule gigantesque est fourni à la Garde Impériale dans le cadre d'échanges mutuels entre les squats et l'Imperium. L'Imperium utilise ses Leviathans comme centres de commandement mobiles afin de coordonner les actions des nombreuses troupes et véhicules composant ses régiments. Les squats emploient les Leviathans comme transports de troupes pour amener au combat les compagnies Brise-fer en les protégeant derrière ses boucliers et l'épaisseur de son blindage.

Le Leviathan est hérissé d'armes mortelles dont l'immense canon Apocalypse monté en proue. Le canon Apocalypse peut tirer à l'avant du Leviathan comme de coutume. Du fait de ses tourelles mobiles et de l'agencement des autres armes, celles-ci peuvent tirer dans toutes les directions.

Le Leviathan peut transporter une confrérie complète de guerriers squats ainsi que leurs unités de support (environ 150 squats).



Le Colossus

Les squats construisent d'immenses véhicules, de la taille de plusieurs pâtés de maisons, utilisés comme complexes miniers mobiles sur les mondes inexplorés. Ces monstrueux engins prospectent les filons de minerai des planètes vierges et, lorsqu'ils en trouvent un, ils s'arrêtent et installent un système d'exploitation automatique avant de passer au suivant. Les squats ont adapté une carapace blindée sur ces colosses pour créer deux types de machines de guerre. La première est le Leviathan, utilisé comme centre de commandement super lourd par la Garde Impériale et comme transport lourd par les squats. La seconde est le Colossus, imposante forteresse mobile hérissée d'armes.

Le Colossus est une terrifiante machine de combat, sa puissance de feu n'étant dépassée que par celle des plus puissants titans. A la différence du Leviathan qui utilise la plus grande partie de son espace pour transporter des troupes, le Colossus ne transporte pas de troupes mais est équipé de lourdes tourelles, de centres de contrôle de tir, de magasins et de générateurs de boucliers. Chaque

Colossus possède également une plate-forme d'atterrissage qui est utilisée par un gyrocoptère de reconnaissance afin de détecter les cibles à distance.

En plus de son blindage, le Colossus est également protégé par des boucliers. Pour fournir l'énergie nécessaire au fonctionnement des générateurs de boucliers, le Colossus possède un petit générateur à plasma. Si le Colossus est détruit, le réacteur explose.

Le Colossus est hérissé de terribles armes. Son armement principal est constitué d'un imposant canon Apocalypse surmonté d'un canon Tonnerre à l'avant. Ses flancs blindés possèdent des tourelles d'obusiers lourds et des rampes de missiles à plasma ainsi que d'innombrables bolters.



Le Dirigeable Overlord

A l'origine, les Ingénieurs de la Guilde développèrent les dirigeables pour exploiter les denses métaux liquides des planètes gazeuses. Ces immenses zeppelins croisaient dans l'atmosphère, récupérant des cristaux de glace qu'ils utilisaient comme lest pour descendre à une plus basse altitude. Ils possédaient déjà une coque blindée pour résister à la chaleur et à la pression des basses altitudes où ils ne pouvaient cependant rester que le temps de remplir leurs containers du précieux métal avant de délester et de remonter. Réalisant le potentiel militaire de tels engins, les Ingénieurs de la Guilde en construisirent pour voler dans des atmosphères normales. Les six prototypes de dirigeables blindés rencontrèrent un franc succès et aujourd'hui la plupart des forteresses squats possèdent plusieurs de ces appareils.

Avec son épais blindage et sa solide structure, l'Overlord est un magnifique engin. Sa coque renferme plusieurs containers de gaz lui permettant de s'élever. Les containers peuvent se réparer seuls et contiennent un gaz inerte pour éviter toute explosion en cas de dommages. Une nacelle blindée, équipée de rampes de bombes à fusion et de tourelles à obusiers, est fixée sous la coque. Des propulseurs gravitiques sont disposés à l'arrière de la coque pour permettre au dirigeable de se déplacer et d'accélérer son ascension. Un équipage d'aéronautes triés sur le volet manipule les armes et fait fonctionner l'engin sous l'oeil sévère du capitaine, qui est souvent l'ingénieur ayant supervisé la construction de l'appareil.

Les tourelles d'obusiers d'un Overlord sont placées tout autour de la nacelle et peuvent tirer dans toutes les directions. En plus du tir de ses canons, l'Overlord peut larguer des bombes.

Lorsqu'un Overlord est touché, la plupart des tirs frappent la coque et percent les containers de gaz. Les containers pouvant se réparer et contenant un gaz inerte, cela ne cause aucun réel dommage au dirigeable. Toutefois, certains tirs peuvent détruire la nacelle blindée ou même ouvrir une large brèche dans la coque, envoyant l'Overlord s'écraser au sol.



Le Cyclope

Le Cyclope est un monstrueux véhicule super lourd qui fut développé durant l'une des rares guerres entre ligues squats rivales, il y a de cela deux mille ans. A cette époque, les ligues de Thor et de Grindel s'affrontèrent pour les droits d'exploitation de la légendaire forteresse perdue de Dargon. La ligue de Grindel, dépassée par le nombre et la puissance des troupes de Thor dut battre en retraite face aux nombreux Léviathans et Colossus ennemis. Pour changer le cours des événements, le seigneur de guerre Harkrund (surnommé Harkrund le Fou) ordonna à ses ingénieurs d'adapter une arme expérimentale, le canon Furie, créé à l'origine pour équiper les vaisseaux spatiaux, sur un châssis de Colossus.

Le premier Cyclope (La Fureur Harkrund) combattit lors de la bataille du Pic de Verski, où il élimina rapidement un Colossus et un Léviathan avant de participer à l'extermination des guerriers de la ligue de Thor privés de soutien lourd. Après deux autres défaites aux batailles de la Forge d'Meydrink et de la Grande Pente et avec l'apparition d'un nombre de plus en plus important de Cyclopes au sein des troupes de la ligue de Grindel, la ligue de Thor lança une offensive contre plusieurs forteresses de Grindel afin de capturer les plans du Cyclope.

En quelques mois, les nouveaux cyclopes construits par la ligue de Thor dominèrent les champs de bataille et plusieurs forteresses de chaque camp furent détruites par la terrible puissance des canons Furie. Finalement, l'invasion ork de Grunhag força les deux belligérants à signer la paix et à s'allier devant ce nouvel ennemi.

Les Cyclopes utilisent le châssis d'un Colossus modifié qui enserme littéralement le gigantesque canon Furie. Cette arme terrifiante n'est égale en taille que par l'énorme méga-canon Goliath et peut détruire les bâtiments et les titans avec une égale facilité. De plus, deux gros canons fuseurs sont montés sur la coque et tirent de larges rayons de chaleur pure sur les formations alentour tandis que la tourelle supérieure est équipée d'un obusier à cadence de tir rapide qui éventre les chars adverses. Pour éliminer les formations d'infanterie ennemie, le Cyclope possède également six missiles Tempête de Mort dont les têtes à plasma peuvent faire des ravages au sein des troupes légèrement protégées.

L'armement principal du Cyclope est le canon Furie, une arme capable de détruire à peu près n'importe quoi. Le Furie lance un flot d'atomes qui réagissent en entrant en collision entre eux. Ces particules sont transformées en un éclair d'énergie pure qui peut éventrer le blindage le plus épais après avoir traversé un à un les boucliers de protection. Le canon Furie est une arme gigantesque mais possède un angle de tir extrêmement réduit.

L'obusier monté sur la tourelle possède une cadence de tir rapide. Sa position élevée et sa rotation lui permettent de tirer dans toutes les directions et pas seulement vers l'avant. Les innombrables bolters antipersonnel peuvent aussi tirer dans toutes les directions, mais le canon fuseur et les missiles ne peuvent tirer que vers l'avant.



Le Canon Foudre

Le canon Foudre est équipé d'une batterie de trois obusiers à grande vélocité. Cette très grande vitesse est obtenue par l'utilisation d'accélérateurs gravitiques placés dans le tube des armes. Les obus sont ainsi considérablement accélérés lors de leur passage dans le canon. Au moment de sa sortie du canon, l'obus a atteint une vitesse telle que la friction de l'air commence à le consumer. L'obus traverse alors l'air comme un météore et la vision qu'il offre est ce qui lui a valu son nom.

Le recul terrifiant généré par ces obus à grande vitesse fait que le canon Foudre doit être fermement fixé en place avant de tirer, sans quoi il se renverse. Ces canons sont déplacés par d'imposants tracteurs, puis fixés sur des pylônes plantés profondément dans le sol par des marteaux pneumatiques.



Le Gyrocoptère d'assaut

Les gyrocoptères sont des machines volantes blindées utilisées pour effectuer des attaques éclairs. En exploitant les reliefs du terrain pour couvrir leur approche, les audacieux aéronautes de la Guilde traquent l'artillerie et les QG ennemis dans des raids éclairs. Grâce à sa rapidité et sa maniabilité, un gyrocoptère peut frapper quasiment où il veut.

Le gyrocoptère doit son extrême maniabilité à sa propulsion gravitique traditionnelle alliée à la grande puissance de ses turboréacteurs. Deux aéronautes forment l'équipage, l'un pilotant le gyrocoptère et tirant avec l'obusier principal, l'autre s'occupant de la navigation et opérant les autocanons arrière.

Les seigneurs de guerre des confréries squats apprécient toujours de pouvoir bénéficier de l'appui de gyrocoptères d'assaut pour compenser la lenteur de leurs troupes terrestres et pouvoir ainsi surprendre l'ennemi.

Le Mega-canon Goliath

Les méga-canon Goliath sont d'immenses pièces mobiles d'artillerie qui tirent de monstrueux obus pesant plusieurs tonnes. L'obus peut faire exploser les fortifications les plus résistantes et détruire un tank super lourd avec une étonnante facilité. Les squats utilisent des batteries de Goliath pour pilonner les positions ennemies et réduire en cendre les cités hostiles. Ils fournissent aux guerriers des confréries et aux gigantesques machines de guerre un tir de soutien d'une valeur inégalable pendant que ceux-ci se mettent en position pour lancer leur assaut.



La Taupe

La Taupe est un véhicule de transport de troupes souterrain. Connues sous le nom commun de " tunneliers " ou " mineurs ", ces machines souterraines creusent leur chemin sous les lignes et les fortifications ennemies pour émerger derrière celles-ci. Les squats apprécient les tunneliers comme véhicules d'assauts pour détruire les défenses de surface ou les forteresses souterraines et les utilisent en grand nombre. La grande offensive de six cents tunneliers fut un facteur décisif pour briser le siège de Marbach. La taupe n'a aucune arme et peut transporter 50 guerriers squats.

Le Termite

Le Termite est un tunnelier similaire à la Taupe mais beaucoup plus petit, il n'a aucune arme et peut transporter 10 squats.

Le Train Blindé

Les trains blindés sont de rares et anciennes machines datant de la fondation des mondes squats. Dans le dur et hostile environnement de ces mondes, les trains blindés arpentaient les vastes terres à travers les tempêtes dévastatrices, les tremblements de terre et les glissements de terrain. Ils servaient à apporter les vivres et les matières premières aux forteresses en construction. Une fois les forteresses érigées, les trains blindés continuèrent à transporter différents chargements à travers les immenses réseaux souterrains. Amoureusement entretenus par les

ingénieurs de la Guilde, les trains blindés survécurent à l'ère de l'isolation et à l'âge du commerce, oubliés de tous jusqu'à l'invasion ork contre la grande forteresse d'Imbach. Les nuées de peaux vertes assiégèrent la puissante forteresse et la Guilde des Ingénieurs décida alors de transformer les derniers trains blindés en de redoutables machines de guerre. L'attaque des imposants trains blindés fut une surprise totale pour les orks qui ignoraient leur existence, et ils durent se replier pour un temps. Aujourd'hui, les actes héroïques des trois trains blindés : la Fierté d'Imbach, l'Honneur du seigneur Uri et le Fléau de Grunhag sont toujours célébrés dans des sagas épiques de tous les mondes squats. Après la chute d'Imbach, de nombreux seigneurs de guerre firent transformer leurs trains blindés en de puissantes forteresses de combat.

Un train blindé se compose d'une gigantesque motrice blindée qui tracte un certain nombre de wagon blindés. La motrice est équipée de deux obusiers lourds, d'un monstrueux canon Apocalypse à la terrible puissance de feu, ainsi que de nombreux bolters montés sur des tourelles tout autour de sa structure. En plus de son épais blindage, la motrice ainsi que ses wagons attelés est protégée par deux boucliers similaires à ceux des titans impériaux. Chaque wagon peut fonctionner indépendamment avec un cerveau électronique contrôlé par la motrice, ainsi si un wagon est détruit le convoi peut se reformer.

Il existe quatre types de wagon :

le wagon mortier : il est équipé d'une puissante arme de barrage appelée mortier de siège. Le mortier de siège tire de lourds obus capables de détruire des tanks ou de faire s'effondrer des bâtiments entiers. Une arme similaire est transportée par la Bombarde impériale, mais celle montée sur le train blindé bénéficie d'une meilleure cadence de tir et possède un plus grand nombre de munitions, ce qui lui permet d'effectuer de puissants tirs de barrage.

le wagon dragon : il est équipé d'un lance-flammes lourd. C'est une arme particulièrement efficace lors des combats souterrains ou contre des cibles dissimulées dans des bâtiments, où le torrent de flammes peut facilement incendier les unités d'infanterie.

le wagon berserker : il est doté de créneaux ainsi que d'une tourelle abritant un autocanon, sa structure est de plus criblée de meurtrières. Il transporte une unité de 25 berserkers squats (les troupes d'assaut des squats) dont le rôle est de protéger le train blindé d'éventuelles charges ennemies et de déblayer le terrain devant.

le wagon bombardier : il est équipé d'un énorme missile atomique. Cet unique missile est particulièrement efficace pour les concentrations de troupes ennemies dissimulées dans des bois ou des bâtiments grâce aux radiations qu'il dégage. Il est bénéficié de la précision redoutable du système de visée qui équipe la motrice du train.



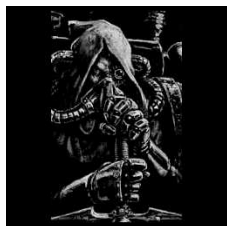
*textes tirés du Codex Titanicus et Seigneurs Orks et Squats.
Les images proviennent du site de Taran.*



La Guard Angels

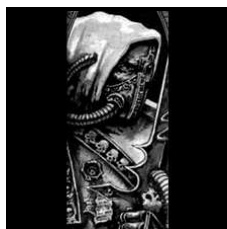


La Guard Angels est un Chapitre de Space Marines dont le rôle principal est de regrouper et d'archiver tous les documents relatifs à la création du Codex Imperialis. Ses membres sont tous issus du Librarium des différents Chapitres Space Marines et œuvrent pour la plus grande gloire de l'Empereur Immortel à coucher l'histoire de l'Imperium sur papier.



Archiviste Tiamat

Ancien Archiviste Dark Angel, Tiamat est le maître actuel de la Guard Angels après le départ de l'Epistolier Fumble. Responsable de la création des règles, de la rédaction et de la mise en page, son travail fut rythmé au son des albums de Bolt Thrower et des tirs de bolters du jeu Dawn of War.



Epistolier Fumble

L'origine de la Guard Angels date de M20.00 lorsque Fumble, Epistolier du Chapitre des Lion Guards, entra en communion avec l'Empereur sur la planète Hispania IV. De ses visions lui est venue la révélation du Chapitre de la Guard Angels et de son rôle à jouer dans la rédaction d'un Codex. L'Epistolier Fumble est actuellement en mission sur le monde Ruche Avalon.



Bibliothecaire Black Seed

Sur ordre Impérial, la Guard Angels eut accès à la sainte bibliothèque où sont regroupés tous les écrits relatifs à l'Imperium. Le bibliothécaire des lieux, maître Black Seed des Ultramarines, fut immédiatement intégré au cercle intérieur de la Guard Angels tant ses connaissances sur le credo impérial étaient grandes.



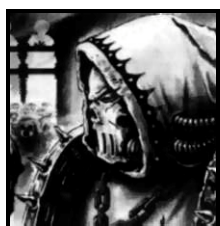
Copiste Smeagork

Anciennement connu sous le nom de Copiste 12569, Smeagork mit un zèle tout particulier à corriger le Codex Imperialis. Grand amateur de la cellule de reconditionnement 18, il gagna du temps en continuant son travail de scribe pendant qu'il recevait sa sainte punition des mains du bourreau. Cette force de volonté lui ouvrit la porte du cercle intérieur de la Guard Angels.



Copiste Storm Wolf

Recruté sur la planète Fenris, Frère Storm Wolf étudiait les runes avant de venir rejoindre la Guard Angels sur demande de l'Archiviste Tiamat. Ses compétences de copiste sont telles qu'il obtient généralement le droit de quitter son poste de libraire pour garder la forme en pratiquant des exercices plus physiques tels que Counter Strike ou Dawn of War.



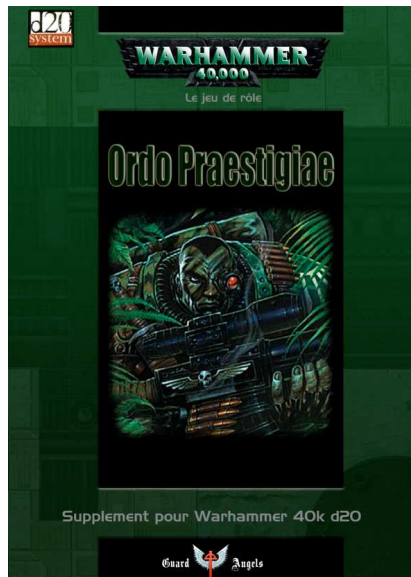
Enlumineur J. Curwen

Frère J. Curwen fut l'unique survivant de son Chapitre, dont le nom fut effacé des archives impériales. Il était le gardien d'un savoir ancien et ses enluminures étaient reconnues par tous. Il rejoint tout naturellement la Guard Angels. L'excellence de son travail font oublier à l'Archiviste Tiamat ses instants de laxisme devant le visionnage abusif d'animes japonais.

PROCHAINEMENT

L'Ordo Praestigiae

« Je me moque de ce que tu veux démon. Je suis une Séraphine. Je suis une Sororitas ! je suis le Daemonifuge ! »
- Ephrael Stern -



Mars 2005

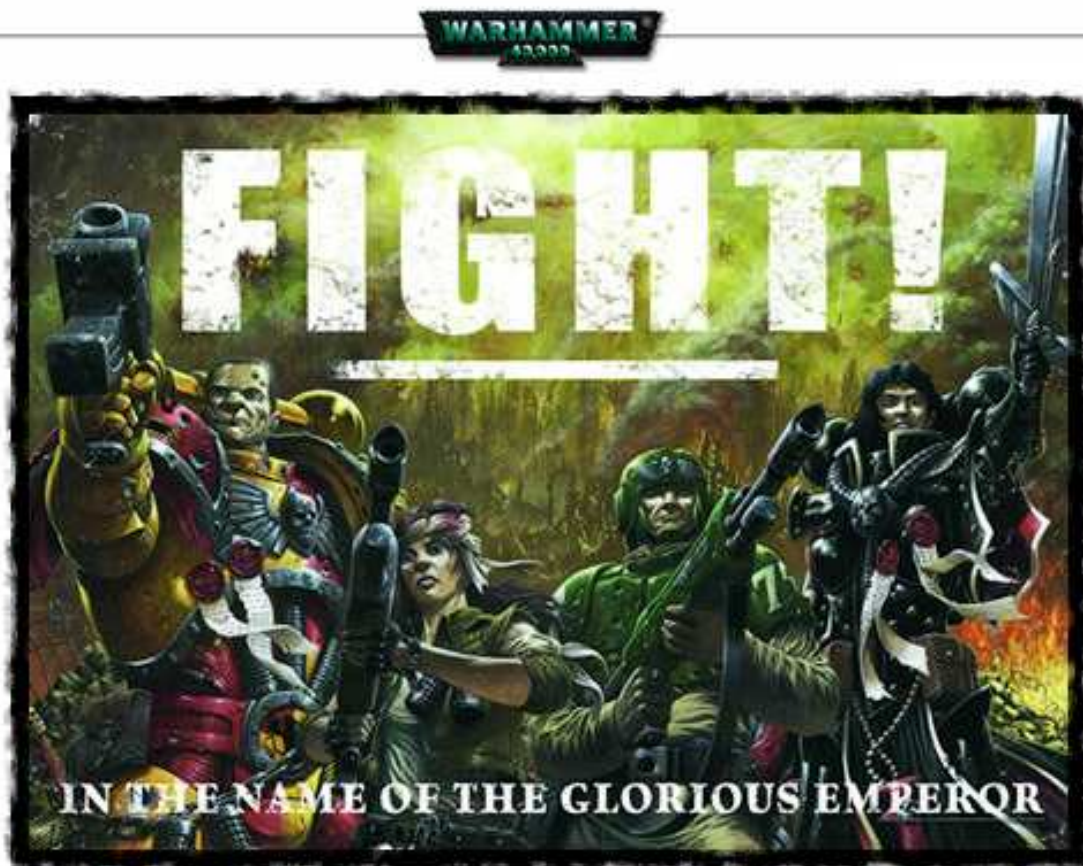
L'Oeil de Tzeentch

« Je suis Niark'Tak Mallek, l'œil de Tzeentch, perdu dans l'immensité du temps, mon sommeil touche à sa fin. Les ages ont passés mais les prophéties demeurent. Assistez à l'heure de mon réveil et affrontez ma volonté, car la galaxie brûlera d'une pluie de feu ardente, des étoiles mourront et d'autre naîtront. Tremblez tous que vous êtes et annoncez à tous que l'ère du Chaos ... est arrivée. »
- L'œil de Tzeentch -



Juin 2005

CONTINUEZ LA LUTTE SUR LA TOILE



JEUX DE RÔLE

[HTTP://40KD20.FREE.FR](http://40kd20.free.fr)



Le site de *Warhammer 40k d20*
News, Forum, Téléchargement etc



Guard



Angels

TELECHARGEMENT SUR [HTTP://40KD20.FREE.FR](http://40KD20.FREE.FR)