

EPIC

# ARMAGEDDON



EPIC  
LIVRE DE REGLES

GAMES  
WORKSHOP



*Bataille pour Armageddon par Adrian Smith, tiré du livre du même nom publié par Black Library.*



***“IL N’Y A PAS DE PAIX PARMI LES ÉTOILES, SEULEMENT UNE ÉTERNITÉ DE CARNAGE ET LE RIRE DE DIEUX ASSOIFFÉS DE SANG”***

**Conception**

Jervis Johnson

**Conception Graphique**

Matt Keefe & Darius Hinks

**Production**

Gary Roach, Andy Hall, Ulisse Razzini & Andrew Sharman

**Édition**

Talima Fox

**Couverture**

Stefan Kopinski & Karl Kopinski

**Historique et Description des Unités**

Andy Chambers, Rick Priestley, Andy Hoare & Carl Woodrow

**Nouvelles d’Introduction (pages 2 & 3)**

Gavin Thorpe

**Illustrations**

John Blanche, James Brady, Alex Boyd, Jim Burns, Jim Callahan, Dennis Calero, Paul Carrick, Tony Cottrell, Paul Dainton, Mark Evans, Carl Frank, David Gallagher, Mark Gibbons, John Gravato, Des Hanley, Rob Hinds, Anthony Hightower, Paul Jeacock, Nuala Kennedy, Lissanne Lake, Kenson Low, Justin Norman, Augie Pagan, Ben Peck, Michael Phillippi, Eric Poloak, Wayne Reynolds, Dan Scott, Adrian Smith, Brian Snoddy, Chris Trevas, Franz Vohwinkel, Sam Wood

**Sculpture des Figurines**

Kev Adams, Tim Adcock, Dave Andrews, Mark Bedford, Martin Footitt, Jes Goodwin, John Manders, Aly Morrison, Bob Naismith, Norman Swales

**Peinture des Figurines**

L’équipe ‘Eavy Metal, plus Mike Anderson, Graham Bailey, Mark Bedford, Darron Bowley, Jonathan Carter, Tom Merrigan, Adam O’Brien, Gareth Roach, David Rodriguez, Jonathan Taylor-Yorke, Paul “Tuffskull” Townsend, Ben Jefferson

**Conception du Site Web Epic**

Keith Krell

**Tests, Suggestions et Précieux Conseils**

Greg Bak, Zac Belado, Alan E. Brain, Danial Casquilho, Andy Chambers, Bill Ely, Nicolas Faivre, Pete Haines, Neal Hunt, Greg Lane, Paul Lichnovsky, Aston Olsen, Allen McCarley, Agis Neugebauer, Stephen Rogers, Brian Sherry, Andy Skinner, Maksim Smelchak, Fabian Stiller, Jake Thornton, Che Webster, et tous les membres du forum des testeurs de jeu Epic

**Remerciements**

Sabertooth Games, Forge World, Black Library, et tous nos amis et collègues de Games Workshop

**Versión Française**

Phillippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu Le Rudulier, Laurent Philibert-Caillat & Bruno Rizzo

**UN PRODUIT GAMES WORKSHOP**

Copyright © Games Workshop Ltd 2003. Tous droits réservés. Games Workshop, le logo Games Workshop, Warhammer, le logo Warhammer 40,000, 4OK, Epic, Epic: Armageddon, le logo Epic, EPIC, le logo EPIC, le logo Epic: Armageddon et toutes autres marques, noms, races et logo de race, personnage, illustration et photo issus de l’univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2003, pour le Royaume-Uni et d’autres pays du monde. Tous droits réservés.

**PHOTOCOPIE ET IMPRESSION DU PRÉSENT OUVRAGE AUTORISÉE POUR UN USAGE STRICTEMENT PERSONNEL.**

Site Internet Games Workshop: <http://www.games-workshop-fr.com>

## ZONE DE GUERRE : ARMAGEDDON

*Le soleil d'Armageddon était un disque orange pâle, obscurci par le smog perpétuel et la fumée qui s'échappait des carcasses des véhicules. La visière de Lorson teintait de rouge les moindres détails du paysage: les dunes de cendre, les piles de cadavres, les chars disloqués et la marée d'orks qui se ruait sur ses positions.*

*Épaulant son fusil laser, il lâcha quelques tirs inefficaces au milieu de la masse d'extraterrestres qui couraient vers lui. Cela faisait des mois que les forces de Ghazghkull assaillaient les positions impériales un peu partout sur la planète, et le régiment de Lorson, le CXVI d'Armageddon, avait le plus grand mal à les contenir autour de la cité ruche d'Helsreach.*

*Près de lui, le pistolet bolter du sergent Nols crachait régulièrement ses projectiles. Le vacarme des autocanons couvrait par intermittence le bourdonnement de l'intercom de Lorson, puis Kabel et Brunen ouvrirent le feu sur les buggies et les motos de guerre qui tentaient de contourner son escouade par la droite.*

*Sur toute la longueur de la tranchée, les soldats de la Légion d'Acier d'Armageddon libéraient un torrent de feu sur les lignes orks, les tirs de canons laser traversaient les flancs des chariots de guerre, et les volées de fusils laser lacéraient les rangs des sauvages guerriers. Une compagnie de Leman Russ avança sur le flanc gauche de l'infanterie, leurs chenilles soulevant des colonnes de poussière dans le tonnerre des moteurs. Ils s'immobilisèrent à l'unisson, et dix tourelles pivotèrent simultanément pour se pointer sur l'ennemi. Un barrage prodigieux s'ensuivit, leurs obus ouvrant de larges brèches dans les rangs des peaux-vertes, disloquant les véhicules primitifs.*

*Les explosions firent ralentir puis s'arrêter la course des orks. Le feu nourri baissa d'intensité, et un cri de joie hésitant jaillit des lignes impériales. Par-dessus les éclats de voix, Lorson perçut un grondement sourd, et il se dit qu'une tempête de sable n'allait peut-être pas tarder à se lever. Quelques secondes plus tard, le sol trembla comme une immense détonation frappait les positions humaines, projetant vers le ciel des tonnes de poussière et de gravats, éparpillant avec la même facilité pièces d'artillerie et fantassins. Des explosions secondaires criblèrent alors les tranchées et un mur de flammes éventra les lignes de la Légion d'Acier.*



La vague de feu roula en grondant vers l'escouade. "Debors! Vite!" rugit le Sergent Nols en s'extirpant de son trou.

Lorson n'avait pas besoin qu'on le lui répète, et il s'élança à la suite du sous-officier. Une partie des autres membres de l'escouade parvint à sortir avant que l'onde de choc de l'explosion n'atteigne leurs lignes. Brunen et Kabel furent fauchés alors qu'ils essayaient d'emporter leur arme lourde avec eux, tandis que Klur et Jaxon étaient écrasés par la carcasse d'une Chimère projetée par la déflagration.

Alors que le nuage de poussière s'estompait, Lorson distingua une ombre immense sur l'horizon: la source de cette dernière attaque. Dominant les autres peaux-vertes de ses soixante-dix mètres de haut, le Gargant enjambait les dunes, faisant trembler le sol à chaque pas alors que ses cheminées vomissaient un panache noir et huileux. Un canon pointait hors de son ventre de métal, si massif qu'un homme aurait pu se tenir debout dans son fût.

Des tourelles secondaires lourdement armées parsemaient son corps et libéraient un barrage constant de tirs, transformant les tanks en épaves calcinées et massacrant des escouades entières d'une simple rafale. Les tirs impériaux, obus et faisceaux de laser, détonaient à quelques mètres de l'immense machine dans des gerbes colorées, arrêtés par ses champs énergétiques.

"Par le poing sanglant de Yarrick!" jura Lorson alors que les orks avançaient de nouveau, motivés par les dégâts causés par le Gargant.

"Repliez-vous!" ordonna Nols en escaladant les piles de débris qui se trouvaient là où s'ouvraient auparavant les tranchées. Lorson le suivit.

Quelque chose traversa le ciel en hurlant et Lorson distingua à peine la forme floue d'un missile qui s'enfonçait dans le corps du Gargant, disloquant ses plaques de blindage dans une éruption de plasma bleu-mauve. Une ombre tomba sur les gardes en déroute, précédée par le son d'immenses vérins.

Levant les yeux, Lorson vit un pied blindé de la taille d'un bunker le survoler: un Titan Warlord arpentait la ligne de défense en lambeaux, ses armes crachant une pluie d'obus et de laser sur le Gargant. De ses hauts-parleurs émanaient des hymnes impériaux, noyant les cris des blessés et le tonnerre de l'artillerie ennemie. Des voix angéliques appelaient les gardes à mourir pour l'Empereur!

Lorson fit halte, dérapant dans la poussière. Il décrocha sa baïonnette de sa ceinture et l'ajusta au canon de son fusil laser. Des prières à l'Empereur résonnant dans ses oreilles, il se retourna pour faire face à l'assaut des orks.



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b>	<b>6</b>	<b>2.0 UNITÉS &amp; ARMES SPÉCIALES</b>	<b>34</b>
<b>COMMENT UTILISER CE LIVRE</b>	<b>7</b>	2.1 Unités Spéciales	34
<b>1.0 RÈGLES DU JEU</b>	<b>8</b>	2.1.1 Personnage	34
1.1 Unités	9	2.1.2 Commandant	35
1.1.1 Types d'Unité	9	2.1.3 Sans Peur	35
1.1.2 Socles	10	2.1.4 Infiltrateur	35
1.1.3 Fiches d'Unité	10	2.1.5 Charismatique	35
1.2 Formations	12	2.1.6 Sauvegarde Invulnérable	35
1.2.1 Formations	12	2.1.7 Réacteurs Dorsaux	36
1.2.2 Valeurs d'Initiative	12	2.1.8 Meneur	36
1.3 Pions Impact	12	2.1.9 Véhicule Léger	36
1.4 Séquence de Jeu	14	2.1.10 Monté	36
1.4.1 Séquence de Jeu	14	2.1.11 Blindage Renforcé	36
1.4.2 Capacités Utilisables au Début du Tour/d'une Action	14	2.1.12 Éclaireur	36
1.5 La Phase de Stratégie	14	2.1.13 Antigrav	36
1.6 La Phase d'Action	14	2.1.14 Sniper	37
1.6.1 Actions	14	2.1.15 Commandant Suprême	37
1.6.2 Le Test d'Action	15	2.1.16 Blindage Arrière Renforcé	37
1.6.3 Conserver l'Initiative	15	2.1.17 Téléportation	37
1.7 Mouvement	16	2.1.18 Marcheur	37
1.7.1 Mouvements Multiples	16	2.2 Armes Spéciales	38
1.7.2 Autres Unités	16	2.2.1 Armes Antiaériennes	38
1.7.3 Zones de Contrôle	16	2.2.2 Rupture	38
1.7.4 Formations	16	2.2.3 Attaques Supplémentaires	38
1.7.5 Véhicules de Transport	16	2.2.4 Frappe en Premier	38
1.8 Terrain	17	2.2.5 Ignore les Couverts	38
1.8.1 Test de Terrain Dangereux	17	2.2.6 Macro-armes	39
1.8.2 Couvert et Modificateur pour Toucher	17	2.2.7 Tir Unique	39
1.8.3 Sauvegardes de Couvert et Infanterie	17	2.2.8 Rechargement	39
1.8.4 Effets du Terrain	18	2.2.9 Tueur de Titans	39
1.9 Tir	19	2.3 Scénario d'Entraînement Unités Spéciales	40
1.9.1 Choisir une Cible	19	2.3.1 Scénario d'Entraînement Unités Spéciales	40
1.9.2 Qui peut Tirer	19	<b>3.0 ENGINES DE GUERRE</b>	<b>42</b>
1.9.3 Procédure de Tir	20	3.1 Mouvement des Engins de Guerre	42
1.9.4 Placer les Pions Impact	20	3.1.1 Formations d'Engins de Guerre	42
1.9.5 Jeter les Dés pour Toucher	20	3.1.2 Zones de Contrôle des Engins de Guerre	42
1.9.6 Allouer les Touches & Effectuer les Sauvegardes	20	3.1.3 Transport	42
1.9.7 Vérifier si la Cible est Démoralisée	20	3.2 Tir des Engins de Guerre	43
1.9.8 Barrages	21	3.2.1 Allouer les Touches aux Engins de Guerre Hits to War Engines	43
1.10 État l'Alerte	22	3.2.2 Capacité de Dommages des Engins de Guerre	44
1.11 Feu Croisé	23	3.2.3 Touches Critiques	44
1.12 Assauts	24	3.2.4 Pions Impact	44
1.12.1 Procédure d'Assaut	24	3.2.5 Armes Tueuses de Titans	44
1.12.2 Choisir la Formation Attaquée	24	3.3 Assauts des Engins de Guerre	44
1.12.3 Effectuer le Mouvement de Charge	25	3.3.1 Mouvements de Charge	44
1.12.4 Contre-charges	25	3.3.2 Corps à Corps et Fusillades	44
1.12.5 Résoudre les Attaques	26	3.3.3 Jets de Résultat	44
1.12.6 Tir de Soutien	26	3.4 Scénario d'Initiation des Engins de Guerre	46
1.12.7 Résultat du Combat	27	3.4.1 Le Retour du Krabouilleur!	46
1.12.8 Les Perdants se Replient	27	<b>4.0 OPÉRATIONS AÉRONAVALES</b>	<b>48</b>
1.12.9 Les Vainqueurs Consolident	27	4.1 Unités Aériennes	48
1.12.10 Formations Mélangées	26	4.1.1 Formations Aéronavales	48
1.13 Regroupement & Démoralisation	28	4.2 Aéronefs	49
1.13.1 Regroupement	28	4.2.1 Mouvement d'Approche des Aéronefs	50
1.13.2 Devenir Démoralisé	28	4.2.2 Attaques des Aéronefs	50
1.13.3 Mouvements de Retraite	28	4.2.3 Attaques Antiaériennes	50
1.13.4 Pions Impact et Formations Démoralisées	28	4.2.4 Attaques de Flak	50
1.14 Fin du Tour	29	4.2.5 Transporter des Unités Terrestres	51
1.14.1 Rallier les Formations	29	4.2.6 Mouvements de Désengagement	51
1.14.2 Vérifier les Conditions de Victoire	29	4.2.7 Pions Impact	52
1.15 Scénarios d'Entraînement aux Règles de Base	30	4.3 Vaisseaux Spatiaux	53
1.15.1 Scénario d'Entraînement Basique	31	4.3.1 Planifier l'Opération d'un Vaisseau Spatial	53
1.15.2 Scénario d'Entraînement Attaque Rapide	31	4.3.2 Déroulement de l'Opération	53
1.15.3 Scénario d'Entraînement Blindés	32	4.3.3 Bombardement Orbital	53
1.15.4 Scénario d'Entraînement Avancé	32	4.3.4 Frappes Orbitales	53
1.15.5 Scénario d'Entraînement Forces Combinées	33	4.4 Assaut Planétaire	54
		4.5 Scénario d'Initiation aux Opérations Aéronavales	55
		4.5.1 La Mort Venue du Ciel!	55
		4.5.2 La Chute du Thunderhawk Vert	55

<b>5.0</b>	<b>HISTORIQUE &amp; FORCES</b>	<b>58</b>	<b>5.5</b>	<b>LES ORKS</b>	<b>104</b>
	L'Age de l'Imperium	58	5.5.1	R'mise en Bande	107
	Carte de l'Imperium	60	5.5.2	Le Pouvoir de la Waaagh!	107
	Première Invasion d'Armageddon par Ghazghkull	62	<b>5.5.3</b>	<b>Unités Orks</b>	<b>108</b>
	Seconde Invasion d'Armageddon par Ghazghkull	64		Seigneur de Guerre	108
	Zone de Guerre : Armageddon	68		Brikolo	108
<b>5.1</b>	<b>SPACE MARINES</b>	<b>72</b>		Nobz	109
5.1.1	They Shall Know no Fear	74		Boyz	109
	Space Marine Chapter Organisation Chart	75		Grotz	109
<b>5.1.2</b>	<b>Unités Space Marines</b>	<b>76</b>		Chokboyz	110
	Officier Space Marine	76		Kommandos	110
	Escouade Terminator	76		Motos de Guerre	110
	Escouade Tactique	77		Buggy/Trak	111
	Escouade d'Assaut	77		Karbonisator	111
	Escouade Devastator	77		Kopter	111
	Escouade Scout	78		Chariot de Guerre	112
	Dreadnought	78		Chariot Kanon	112
	Escadron Motocycliste	79		Chariot Flak	112
	Moto d'Assaut	79		Forteresse de Bataille & Forteresse à Kanons	113
	Land Speeder	80		Boît' Kitu	114
	Land Speeder Tornado	80		Dreadnought	114
	Land Speeded Typhoon	80		Grokalibr'	114
	Vindicator	81		Super-Krabouillator	115
	Whirlwind	81		Krabouillator	115
	Hunter	81		Gargant	116
	Land Raider	82		Grand Gargant	116
	Rhino	82		Chassa-bomba	117
	Razorback	82		Vésso de Débarquement	117
	Predator Annihilator	83		Kroiseur Kitu	118
	Predator Destructor	83		Kroiseur d'la Mort	118
	Vaisseaux Space Marines	84		Les Clans Orks	119
	Barge de Débarquement	84	<b>6.0</b>	<b>JOUER À EPIC</b>	<b>120</b>
	Thunderhawk	85	6.1	Règles des Parties de Tournoi	124
	Modules d'Atterrissage	85	6.1.1	Forces	124
<b>5.2</b>	<b>LA GARDE IMPÉRIALE</b>	<b>87</b>	6.1.2	Décors	124
	Organisation d'un Régiment de la Garde Impériale	89	6.1.3	Echauffement	124
<b>5.2.1</b>	<b>Unités de la Garde Impériale</b>	<b>90</b>	6.1.4	Placer les Pions d'Objectifs	125
	Commandant Suprême	90	6.1.5	Déploiement des Vaisseaux et des Garnisons	125
	Commandant	90	6.1.6	Déploiement des Unités Restantes	125
	Commissaire	91	6.1.7	Conditions de Victoire	125
	Gardes Impériaux	91	6.2	Liste d'Armées de Tournoi	126
	Escouade Appui-feu	91	6.2.1	La Règle "Compte comme"	127
	Troupes de Choc	92	6.3	Liste d'Armée des Chapitres Space Marines Codex	128
	Ogryns	92	6.3.1	Transports Space Marines	130
	Snipers	92	6.4	Liste d'Armée de la Légion d'Acier d'Armageddon	132
	Cavaliers Impériaux	93	6.4.1	Commissaires	134
	Valkyrie	93	6.5	Liste d'Armée de la horde de Ghazghkull Mag Uruk Thraka	136
	Vulture	93	6.5.1	Seigneurs de Guerre Orks	138
	Chimère	94	6.6	Scénarios	140
	Hellhound	94	6.7	Campagnes	151
	Sentinelles	94			
	Leman Russ	95			
	Leman Russ Démolisseur	95			
	Leman Russ Chasseur	95			
	Griffon	96			
	Basilisk	96			
	Bombarde	96			
	Manticore	97			
	Lance-missile Deathstrike	97			
	Hydre	97			
	Baneblade	98			
	Shadowword	98			
	Schémas de Camouflage de la Garde Impériale	99			
<b>5.3</b>	<b>LA FLOTTE IMPÉRIALE</b>	<b>100</b>			
<b>5.3.1</b>	<b>Unités de la Flotte Impériale</b>	<b>100</b>			
	Cuirassé de Classe Emperor	100			
	Croiseur de Classe Lunar	100			
	Chasseur Thunderbolt	101			
	Bombardier Marauder	101			
<b>5.4</b>	<b>LES LÉGIONS TITANIQUES</b>	<b>102</b>			
<b>5.4.1</b>	<b>Unités des Légions Titaniques</b>	<b>102</b>			
	Titan Warlord	102			
	Titan Reaver	103			
	Titan Warhournd	103			



<b>APPENDICES</b>	<b>153</b>
Liens Epic	153
Peindre les Figurines Epic	154
Créer des Décors Epic	154
Figurines de Collection	163
Questions & Réponses	172
Bataille pour la Junction 25 (Exemple de Jeu)	184
Feuilles de Référence	188

### INTRODUCTION

Bienvenue dans Epic, le jeu de combats de masse se déroulant dans l'univers cauchemardesque du 41<sup>e</sup> millénaire. Les règles d'Epic vous permettent de commander d'immenses armées et de redoutables machines de guerre, et de les faire affronter d'autres forces pour décider du destin de la galaxie. A vos ordres se tiendront des centaines de fantassins et des dizaines de véhicules blindés, de même que de gigantesques machines de guerre et autres armes capables de dévaster une planète.

Epic est un jeu de bataille avec figurines, ce qui le rend différent de la plupart des jeux habituels. Ceux-ci vous dictent généralement les règles et les pièces à utiliser, mais ce n'est pas le cas avec Epic, ou du moins à un niveau moindre. De fait, les règles qui suivent doivent avant tout être vues comme de simples outils qui vous permettront de gérer vos parties, car après tout il vous appartient de décider du type et des modalités des batailles que vous voudrez jouer. Vous pourrez par exemple vouloir disputer des parties très serrées et orthodoxes, dans un style tournoi, afin de tester vos prouesses de général, ou encore jouer des scénarios basés sur des faits historiques, voire lier vos batailles les unes aux autres dans le cadre d'une campagne. Il ne tient qu'à vous de choisir !

Epic vous propose un ensemble de règles qui vous permettront de faire l'une ou l'autre de ces choses, et bien plus encore. Ce livre vous explique comment lever une armée, la préparer au combat et fournit les règles pour l'envoyer se battre au champ d'honneur. En tant que commandant d'une force conséquente, chaque joueur doit user de stratégie et de sens tactique pour mener le combat selon ses propres termes. Il devra déterminer le meilleur moment pour lancer une attaque, décider si certains bâtiments, une position surélevée ou tout autre objectif valent la peine d'être capturés, et comment tirer avantage du terrain pour protéger ses troupes.

Il est inutile de préciser qu'il est crucial de choisir les troupes adéquates pour telle ou telle mission : l'infanterie pour appuyer une percée ou tenir un objectif, les chars d'assauts pour leur puissance de feu, les troupes rapides pour contourner l'ennemi et le soumettre à un tir croisé meurtrier, sans oublier d'indestructibles machines de guerre pour délivrer le coup de grâce ! La chance a aussi son mot à dire, et les bons généraux savent exploiter au mieux des conditions favorables, ou se prévenir des mauvais coups du sort en positionnant soigneusement leurs réserves.

Dans la plupart des jeux de bataille avec figurines, l'un des joueurs déplace et fait tirer ses troupes, puis son adversaire fait de même, et ainsi de suite. Epic est différent dans le sens où les joueurs déplacent leur armée formation par formation, une formation regroupant un petit groupe d'unités. Par exemple, un commandant peut aligner une armée composée de trois formations de Space Marines, chacune forte de six unités tactiques. Durant un tour de jeu, il peut choisir l'une de ses formations et faire se déplacer et combattre les six unités qui la composent. Son adversaire choisit alors l'une de ses propres formations, la fait agir, puis la main revient au premier joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les formations de chaque armée aient été activées.

Cette séquence de jeu particulière mettra à rude épreuve les compétences du plus aguerri des généraux, car il lui faudra

décider des actions à faire accomplir à ses troupes, mais aussi dans quel ordre !

Comme je l'ai dit plus haut, il existe différentes façons de jouer à Epic. De nombreux joueurs aiment les batailles dans le style "tournoi", opposant deux armées équilibrées. Dans ce cas, chaque unité se voit assigner une valeur en points, et chaque joueur dispose de la même quantité de points à dépenser pour constituer son armée. Ce style de jeu est idéal pour mettre rapidement sur pied une bataille, ou encore pour organiser un tournoi (d'où son appellation) lors duquel les joueurs voudront tester leurs capacités dans des conditions aussi justes que possible.

D'autres joueurs préfèrent jouer des scénarios ou des campagnes sans se soucier des valeurs en points : l'un d'eux peut par exemple imaginer une trame narrative pour une bataille et décider des forces en présence, puis ses camarades peuvent jouer le scénario ainsi créé pour voir s'il est intéressant. Les campagnes sont simplement un moyen de lier plusieurs scénarios, l'issue de chacun affectant les conditions des suivants. L'avantage d'une campagne ou d'un scénario est qu'il peut impliquer des forces non équilibrées, ou avoir recours à des règles spéciales inhérentes au cadre de la bataille. Un scénario peut par exemple mettre en scène une petite garnison bien retranchée qui doit tenir ses positions face à un ennemi bien supérieur en nombre, ou encore rejouer un assaut planétaire lors duquel toutes les forces de l'attaquant entrent en jeu grâce à des vaisseaux de débarquement. L'ouvrage que vous avez entre les mains explique comment livrer n'importe quel type de bataille.

Epic Armageddon a pour toile de fond le conflit opposant les défenseurs humains du monde-ruche d'Armageddon aux envahisseurs extraterrestres commandés par le Seigneur de Guerre ork Ghazghkull Mag Uruk Thraka. Cet affrontement titanesque implique des millions de soldats, de véhicules, d'appareils volants, de pièces d'artillerie et de machines de guerre, il offre donc un excellent cadre pour le genre de bataille qu'Epic permet de mettre en scène, et nous nous sommes basés sur ses événements pour concevoir les listes d'armée, les scénarios, l'historique et les illustrations.

De prochains suppléments aux règles d'Epic couvriront d'autres conflits, tout aussi... épiques, et les joueurs expérimentés pourront utiliser le matériel présenté ici pour imaginer leurs propres scénarios, campagnes ou listes d'armée basées sur d'autres mondes qu'Armageddon.

Pour finir, je tiens à remercier tous les gens qui ont testé ces règles, ainsi que tout le monde chez Games Workshop. Sans eux, ces règles n'auraient jamais vu le jour. Hélas, je n'ai pas la place de nommer tout le monde, mais je tiens à mentionner Andy Chambers et Pete Haines du Studio Games Workshop, les membres de l'équipe de développement Titan, et ceux du forum des testeurs de jeu Epic. Toutes les bonnes idées que vous trouverez dans les pages qui suivent sont les leurs, tandis que les erreurs sont immanquablement de mon fait. Merci à tous pour votre aide précieuse.



Jervis Johnson  
Octobre 2003



## COMMENT UTILISER CE LIVRE

*“Écoute, gamin, tu peux pas t'mett' à konstruire un Gargant komm'ça. C'ki t'faut, t'vois, cé la Konnèssence avant tout. Alors pose ton proze et ékout' moi bien, j'vas t'apprendre...”*

*Orkimedés*

Vous trouverez dans les pages qui suivent tout ce qu'il vous faut savoir pour jouer à Epic. Ce livre est divisé en plusieurs sections, la première regroupant les règles de base. Elles couvrent tous les mécanismes essentiels du système, décrivant comment l'infanterie et les véhicules blindés se déplacent et combattent sur le champ de bataille.

Les règles de bases sont complétées par un certain nombre de sections traitant de règles avancées. Celles-ci couvrent toutes sortes d'éléments du jeu : les immenses machines de guerre, les rapides véhicules légers, l'aéronavale, les unités et les armes spéciales, etc. La principale différence entre les règles de base et les règles avancées est que les premières sont toujours utilisées, tandis que les secondes ne seront employées que si certains types d'unités sont présents sur la table. Nous vous recommandons vivement de n'utiliser que les règles de base lors de vos premières parties avant de vous lancer en alignant tout ce que le jeu peut contenir comme troupes spéciales. Nous avons inclus dans ce but un certain nombre de scénarios d'entraînement, vous les trouverez à la fin des sections règles de base et règles avancées. Vous pourrez les jouer pour apprendre rapidement les bases du système avec le minimum d'unités.

Les règles à proprement parler sont suivies par des sections détaillant la trame du conflit d'Armageddon, que nous avons choisi pour illustrer le jeu. Cette section inclut l'historique des affrontements majeurs ayant éclaté sur la planète et des détails sur les formations militaires employées par les belligérants.



Ce chapitre d'historique est suivi par une section consacrée au jeu, expliquant comment mettre en œuvre des parties d'Epic, mais aussi des tournois, des campagnes, des scénarios, et comment créer de nouvelles unités.

Rares seront les parties où toutes les règles du livre seront mises à contribution, il est donc inutile de tout apprendre par cœur avant de pouvoir commencer à jouer. Nous vous conseillons donc de lire les règles tranquillement pour vous faire une idée de leurs mécanismes et de l'endroit où elles se trouvent, puis de jouer le premier scénario d'entraînement.

Au fur et à mesure que vous tomberez sur des situations que vous ne savez pas résoudre, consultez le livre de règles en cours de partie. Il est également bon de revoir les règles après la bataille, pour voir si certains aspects n'ont pas été mal gérés. Vous risquez d'être surpris par le nombre d'erreurs que l'on peut faire, mais il faut bien débiter quelque part !

Si vous assimilez ainsi les règles petit à petit, plutôt que d'essayer de tout digérer d'un coup puis de jouer une partie de tournoi à 5000 points, non seulement vous trouverez le processus plus agréable, mais il en sera d'autant plus efficace. Vous apprendrez plus vite, et en un rien de temps vous n'aurez plus besoin que de la feuille de référence.

Le livre de règles est divisé en cinq sections principales, chacune vous révélant un aspect du jeu :

**Les Règles :** Elles sont divisées en *Règles de Base* et règles avancées traitant des *Unités & Armes Spéciales*, *Engins de Guerre*, et *Opérations Aéronavales*. Chacune de ces divisions se conclut par quelques petits scénarios d'entraînement vous permettant de mettre en pratique les règles nouvellement introduites.

**Historique & Forces en Présence :** Cette section raconte l'histoire de la Troisième Guerre pour Armageddon et détaille les différentes unités Space Marines, de la Garde Impériale et orks qui y ont pris part. La description de chaque unité est accompagnée de ses diverses caractéristiques de combat, elles vous permettront de la jouer dans le cadre d'une bataille d'Epic.

**Jeu :** Ce chapitre explique comment livrer des batailles de tournoi, jouer des scénarios ou encore des campagnes. Il inclut des listes d'armées à utiliser lors des tournois, détaillant les principaux participants à la guerre, ainsi qu'une partie traitant de la création de nouveaux scénarios et de nouvelles unités.

**Appendices :** Le livre se termine par un ensemble d'appendices, couvrant les questions qui peuvent survenir lors d'une partie ou expliquant comment utiliser des figurines dont les caractéristiques ne sont pas indiquées dans le livre. La partie vouée à l'assemblage et à la peinture des figurines vous explique comment procéder pour collectionner et mettre en couleurs vos armées, et expose des méthodes pour créer des décors à l'échelle Epic. Les appendices contiennent également des feuilles de références, des feuilles de note et des gabarits qui vous seront forts utiles.

**Questions :** Si vous avez des questions, des commentaires ou des suggestions concernant les règles d'Epic, vous pouvez nous les envoyer (en anglais) à Fanatic, Games Workshop, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS ou par email à [fanatic@games-workshop.co.uk](mailto:fanatic@games-workshop.co.uk).

# 1.0 RÈGLES D'EPIC

*“Il serait folie de croire qu'un seul homme peut sauver Armageddon. Les guerres ne se gagnent pas avec des héros, mais par la puissance de feu et la force, la stratégie et la tactique.”*

Commissaire Yarrick



Vous trouverez dans les pages qui suivent les règles de base du système Epic, couvrant tous ses mécanismes essentiels. Elles décrivent la façon dont les unités (c'est-à-dire tout type d'infanterie et de véhicule blindé) se déplacent, tirent et participent à des assauts.

Vous trouverez parfois au fil des pages des encadrés traitant des règles spéciales. La plupart de ces dernières sont décrites dans les sections 2.0-4.0, mais il est important d'en connaître certaines le plus tôt possible, d'où leur inclusion dans ces encadrés. Vous tomberez également sur d'autres encadrés, cette fois appelés Notes des Concepteurs, qui expliquent certains principes fondateurs du jeu. Nous avons préféré séparer ces notes du corpus des règles d'une part pour éviter les répétitions et les apartés, d'autre part pour pouvoir expliquer la philosophie de certains détails et parti pris. Nous pensons en effet que les disputes sans fin sur la lettre des règles peuvent être évitées si les joueurs en comprennent l'esprit.

Nous vous recommandons une fois de plus de jouer plusieurs parties avec les règles de base avant de vous lancer dans des batailles de grande envergure impliquant des unités spéciales. Nous avons donc inclus des scénarios d'initiation à la fin de la section pour vous permettre de les apprendre facilement et rapidement.

## 1.0.1 Ce Dont Vous Aurez Besoin

Pour jouer, il vous faudra avant tout des figurines Epic, disponibles par le biais de la Vente par Correspondance.

Il vous faudra également quelques éléments de décor. Vous pourrez bien entendu utiliser les collines et les arbres conçus pour Warhammer et Warhammer 40,000 (disponibles auprès de la VPC, des magasins Games Workshop et des revendeurs indépendants) si vous n'avez pas de décors prévus pour l'échelle, ou bien disposer un morceau de tissu par-dessus des piles de livres pour créer un terrain vallonné. Forge World propose une gamme complète de décors en résine à l'échelle pour embellir votre table de jeu.

En plus des figurines et des décors, vous aurez besoin de certains objets essentiels.

**Gabarits:** Certaines armes d'Epic, comme le terrifiant canon séisme, ont une aire d'effet. Leurs attaques sont représentées en plaçant un gabarit circulaire sur la cible, celui-ci déterminant quelles sont les figurines affectées par le tir. Deux types de gabarits sont utilisés à Epic: un gabarit de barrage, d'un diamètre de 7,5 cm, et un gabarit de frappe orbitale de 12 cm de diamètre. Le type et la puissance d'un tir indiquent lequel des deux gabarits est utilisé, et combien d'exemplaires de ce dernier sont

placés. Vous trouverez à la fin des règles de base des copies de ces gabarits, mais vous pouvez aussi utiliser les gabarits en plastique transparent proposés par Games Workshop. Il vous est de plus possible de fabriquer vos propres gabarits dans du carton fort ou de la carte plastique.

**Instrument de Mesure :** Pour jouer à Epic, vous aurez besoin d'un instrument de mesure gradué en centimètres, le plus pratique étant un mètre rétractable. Si vous ne disposez que d'un instrument gradué en ps (c'est-à-dire en pouces), il vous suffit de diviser toutes les distances en centimètres par deux et d'appliquer le résultat aux mesures en ps. par exemple, une distance de 10 cm devient ainsi 5 ps. Si vous décidez d'adopter cette méthode, les deux joueurs doivent la suivre vu que les distances ne seront pas les mêmes qu'en centimètres !

**Papiers et Stylos :** Vous aurez probablement à noter les pertes subies ou les dommages infligés à vos machines de guerre, il est donc pratique d'avoir de quoi écrire à portée de main.

**Dés :** Il vous faudra de bonnes poignées de dés ordinaires à six faces pour résoudre vos tirs et vos assauts, et nous les appelons D6. Si vous devez en jeter plus d'un, cela est alors noté 2D6 (jetez deux dés), 4D6 (jetez quatre dés), etc. Si un chiffre doit être ajouté au résultat obtenu, cela est indiqué par une addition. Par exemple, 1D6+6 signifie : jetez un dé et ajoutez six au résultat, pour un score compris entre 7 et 12. S'il faut lancer 1D3, il suffit de jeter 1D6 et de diviser le résultat par deux en arrondissant à l'entier supérieur (1 et 2 donnent 1, 2 et 3 donnent 2, 5 et 6 donnent 3). Il arrive parfois qu'une unité doive obtenir 1 ou plus sur un dé pour réussir une action. Dans ce cas, il est inutile de jeter le dé puisque le succès est automatique, à moins que les règles ne précisent le contraire.

**Pions Impact :** Une armée à tendance à être de moins en moins efficace si elle se retrouve sous un feu nourri ou est battue au corps à corps. A Epic, cet état de fait est représenté par l'attribution de pions impact aux formations. Vous pourrez les fabriquer vous-mêmes, utiliser ceux que propose Games Workshop, ou tenir les comptes des pions impact reçus par écrit. Quelle que soit la méthode choisie, l'important est que vous sachiez à tout moment le nombre pions impact qu'a reçu chacune de vos formations.



Différents exemples de pions impact.

## 1.1 UNITÉS

Epic permet d'aligner toutes sortes de combattants, des humbles fantassins aux terrifiants engins de guerre. Chaque homme, chaque arme et chaque machine à son rôle à jouer. De plus, ces catégories ont souvent besoin les unes des autres : en milieu urbain, un engin de guerre doit être escorté par de l'infanterie pour dégager les immeubles et repousser les troupes ennemies, tandis que les fantassins en terrain découvert ont désespérément besoin du soutien des tanks et des engins de guerre pour ne pas être victimes de ceux d'en face.

Quelle que soit leur taille, les figurines Citadel utilisées dans Epic sont qualifiées par le terme d'unité dans les règles qui suivent. Chaque unité est une pièce de jeu distincte douée de capacités propres. Une unité peut consister en une seule figurine de char, un engin de guerre ou plusieurs fantassins montés sur un même socle. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'une seule unité en termes de jeu.

**NOTE IMPORTANTE :** Les règles de base des pages qui suivent ne couvrent que l'infanterie et les véhicules blindés. Les règles des unités spéciales section 2.0 introduisent de nouveaux types de troupes, les règles des Titans et des engins de guerre se trouvent dans la section 3.0 et celles des appareils volants en 4.0.

### 1.1.1 Types d'Unités

Les unités couvertes par les règles de base sont divisées en deux grandes catégories : *Infanterie* et *Véhicules Blindés*.

**Infanterie (INF) :** Cette désignation inclut tout type de personnel n'étant pas monté dans un véhicule. L'infanterie est normalement représentée par 3 à 7 figurines Epic montées sur un même socle (voir 1.1.2 pour plus de détails). L'artillerie telle que les Grokanons orks entre également dans cette catégorie, de même que l'infanterie montée sur des motos ou des chevaux.



**Véhicules Blindés (VB) :** Comme leur nom l'indique, ces machines sont couvertes d'un blindage conséquent. Cette catégorie inclut des chars comme le Leman Russ et le Land Raider, ainsi que des transports de troupes tels que le Rhino. Les véhicules blindés sont représentés par une seule figurine.

Un Leman Russ de la Garde Impériale



Un Land Raider Space Marine

### 1.1.2 Socles

Comme indiqué précédemment, une unité peut consister en une seule figurine de véhicule, ou bien en un socle regroupant plusieurs petites figurines. Les socles représentent généralement de l'infanterie, car il serait peu pratique de la déplacer figurine par figurine ! Tous les éléments regroupés sur un socle comptent comme une seule unité en termes de jeu. Chaque joueur peut décider librement de la taille de ses socles et du nombre de figurines qu'ils contiennent, en respectant les directives suivantes :

- Les dimensions d'un socle dans une direction ou l'autre doivent être d'au moins 5 mm et au plus 40 mm.
- Un socle doit avoir au moins un côté de 20 mm ou plus (c.-à-d. qu'un socle de 5 mm sur 5 mm est interdit, alors qu'un socle de 20 mm sur 5 mm est le minimum autorisé).



*Terminators montés sur un socle de 40x20 mm.*



*Gardes impériaux montés sur un socle de 20x20 mm.*



*Terminators montés sur un socle de 40x10 mm.*

- Les socles représentant de l'infanterie doivent contenir de 3 à 7 figurines. Les motos et les cavaliers doivent être de 2 à 4 sur un même socle.



*Trois motards orks sur un socle de 40x20 mm.*

- Les socles représentant de l'artillerie doivent compter une ou deux pièces et jusqu'à 6 servants.



*Gorkalibr' ork avec servants.*

### 1.1.3 Fiches d'Unités

Chaque type d'unité d'Epic dispose d'une fiche d'unité contenant ses caractéristiques, lesquelles déterminent les qualités de l'unité, qu'il s'agisse de résistance, de tir ou de corps à corps. Les caractéristiques sont les suivantes :

**Type :** A quelle catégorie de cible appartient l'unité.

**Vitesse :** La rapidité de déplacement de l'unité. Il s'agit de la distance en cm dont peut se déplacer l'unité à chaque tour tout en restant capable d'utiliser ses armes avec une précision raisonnable. Une unité peut se déplacer d'une distance plus grande, mais la précision de ses tirs risque d'en souffrir.

**Blindage :** Ce chiffre représente la solidité de l'unité ou la qualité de sa protection. Si elle subit une touche, elle doit jeter 1D6 et obtenir un résultat égal ou supérieur à son Blindage pour que la touche soit annulée.

**Corps à Corps :** Ce chiffre indique les capacités de l'unité lors d'un combat au corps à corps. Il est utilisé lorsque l'unité charge l'ennemi, ou est chargée.

**Fusillade :** Ce chiffre représente l'efficacité de l'unité lors d'un échange de tirs à courte portée.

**Arme :** Cette partie de la fiche signale les armes portées par l'unité. Si l'unité porte plusieurs exemplaires de la même arme, cela est noté par un chiffre à côté de celle-ci. Par exemple, une unité tactique de Space Marines est notée comme possédant un "lance-missiles", tandis qu'une unité Devastator est notée "2 x lance-missiles".

**Portée :** La portée de l'arme en centimètres.

**Puissance de Feu :** Les chiffres indiquent l'efficacité de l'arme. La puissance de feu peut être de deux types : antipersonnel (notée AP) ou antichar (notée AC). La caractéristique AP est utilisée lors des tirs contre l'infanterie, tandis que l'AC est utilisée lors des tirs contre les véhicules blindés. Une arme possédant à la fois une valeur AP et une valeur AC peut choisir d'utiliser l'une ou l'autre lorsqu'elle attaque, mais pas les deux lors du même tour.



La valeur indiquée pour chaque arme est le résultat minimum à obtenir sur un dé pour infliger une touche. Si la Puissance de Feu d'une arme est précédée par un multiplicateur, celui-ci indique le nombre de dés à jeter. Par exemple, une arme notée AP 5+ doit jeter un dé pour toucher, tandis qu'une arme 3 x AP 5+ doit jeter trois dés. Parfois, le multiplicateur est variable. Par exemple, une arme 1D3 x AP 5+ effectue 1D3 tirs lorsqu'elle est utilisée.

**Règles Spéciales :** Certaines armes ont des capacités supplémentaires (voir 2.0) et/ou des arcs de tirs limités (voir 1.9).

**Notes :** Les règles spéciales qui s'appliquent à l'unité sont notées ici. L'explication de leurs effets se trouve dans les sections 2.0-4.0.

## FICHES D'UNITÉ

Voici quelques exemples de fiches d'unité pour Epic.

### SPACE MARINES TACTIQUES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15 cm)	Armes légères	—	
Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	



### SPACE MARINES DEVASTATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	5+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	



### RHINO SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fulgurant	(15 cm)	Arme légère	—	



**Notes :** *Transport* (peut embarquer deux des unités suivantes : Space Marine Tactiques, Devastator & Scouts)

### LAND RAIDER SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25 cm	4+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Canons laser jumelés	45 cm	AC4+	—	
Bolters lourds jumelés	30 cm	AP4+	—	



**Notes :** *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport* (peut embarquer une unité de Terminator OU deux des unités suivantes : Space Marines Tactiques, Devastator & Scouts)

### THUNDERHAWK SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre, Aéronef	Bombardier	4+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jumelés	30 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
1 x Bolters lourds jumelés	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir droit	
1 x Bolters lourds jumelés	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir gauche	



Capacité de Dommages 2. Touche critique : Les systèmes du Thunderhawk sont endommagés. Le pilote perd le contrôle et le Thunderhawk s'écrase au sol, tuant tout le monde à bord.

**Notes :** *Assaut Planétaire, Blindage Renforcé, Transport* (peut embarquer huit des unités suivantes : Space Marines Tactiques, d'Assaut et Devastator, Scouts, Motos, Terminator et Dreadnoughts. Les Terminator et les Dreadnoughts occupent deux espaces au lieu d'un).

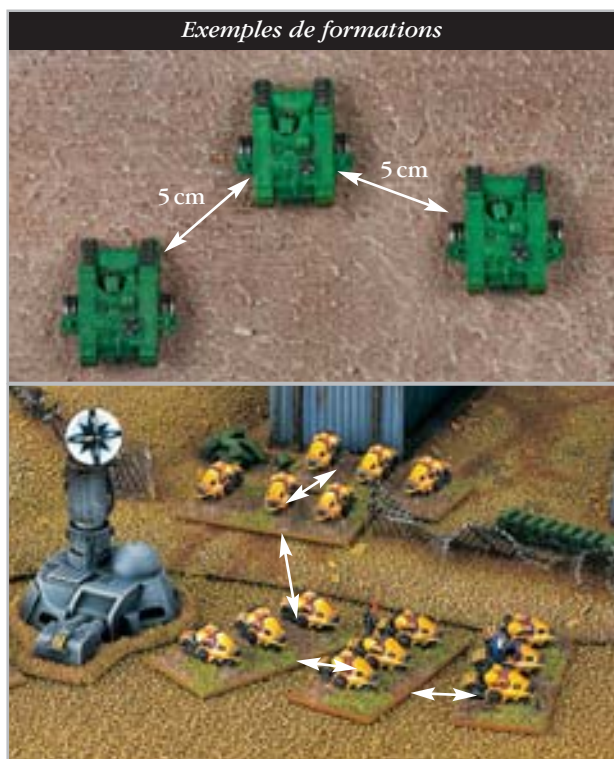
## 1.2 FORMATIONS

Sur le champ de bataille, véhicules et fantassins ne se déplacent pas individuellement, mais sont organisés de façon à combattre comme des groupes. A Epic, un ensemble de troupes ou de véhicules se battant de concert est appelé formation.

### 1.2.1 Formations

Toutes les unités doivent être regroupées en formations au début de la partie. Les scénarios de ce livre indiquent quelles formations chaque joueur peut utiliser. Si vous créez votre propre scénario, il vous faudra décider des formations dont dispose chaque camp.

Les unités d'une même formation ne peuvent être éloignées de plus de 5 cm les unes des autres. De plus, toutes les unités doivent former une "chaîne" dont chaque élément n'est pas éloigné de plus de 5 cm. Il arrive pourtant que les unités d'une même formation se retrouvent séparées par plus de 5 cm, suite aux pertes infligées par l'ennemi. Si cela arrive, la formation **doit** se remettre en bon ordre lors de sa prochaine action (voir 1.6.1).



### 1.2.2 Valeurs d'Initiative

Chaque formation dispose d'une valeur d'Initiative qui représente son entraînement et sa motivation. Plus cette valeur est basse, meilleurs sont ces facteurs. Les formations disposant d'une bonne Initiative sont plus susceptibles d'exécuter les ordres qui leur sont donnés, et se rallieront plus vite que celles qui disposent d'une faible Initiative. Cette valeur est de fait l'une des caractéristiques les plus importantes du jeu. Voici quelques exemples de valeurs d'Initiative :

Formation	Valeur d'Initiative
Space Marines	1+
Garde Impériale	2+
Orks	3+

## 1.3 PIONS IMPACT

Au cours d'une bataille, vos formations recevront des pions impact lorsqu'elles se retrouveront sous le feu ennemi, perdront des unités, participeront à des assauts ou rateront des tests d'action. Les pions impact peuvent être retirés lorsqu'une formation se rallie ou se regroupe (voir 1.13 et 1.14.1). Les effets des pions impact seront plus clairs une fois que vous aurez lu le reste des règles de base, mais en résumé :

- Une formation reçoit un pion impact chaque fois qu'elle se fait tirer dessus par une formation ennemie, même si aucune perte n'est causée et à moins que les règles ne précisent le contraire.
- De plus, une formation reçoit un pion impact supplémentaire chaque fois que l'une de ses unités est détruite, à moins que les règles ne précisent le contraire.
- Chaque pion impact neutralise l'une des unités de la formation en l'empêchant de tirer. Les pions impact affectent aussi ses capacités à agir, combatte en assaut et à se rallier. Une formation est démoralisée dès qu'elle a autant de pions impact que d'unités, à moins que les règles ne précisent le contraire. Une formation démoralisée doit se replier, et ne peut agir lors de la phase d'action (en gros, qu'elle ne peut ni tirer ni bouger). Elle doit tenter de se rallier à la fin du tour.

Tableau des Pions Impact

Pions Impact	Résultat	Effets
Chaque pion	Unité <i>neutralisée</i>	Pas de tir
Un pion par unité	Formation <i>démoralisée</i>	Retraite

### NOTE DES CONCEPTEURS

#### Pions Impact

Les pions impact visent à représenter d'une façon simple et jouable les effets psychologiques du feu ennemi, dont l'importance est parfois plus grande que celle des pertes qu'il inflige. Les pions impact peuvent de plus représenter les divers problèmes qui peuvent frapper une unité : matériel endommagé, escouades dispersées ou en fuite, etc. Ils constituent une part vitale du système Epic, vous ne devez donc pas les sous-estimer. Les règles des pions impact simulent le fait que des troupes arrêteront d'avancer et chercheront à se mettre à l'abri dès qu'elles se feront tirer dessus, même si ces tirs sont sporadiques (cela explique pourquoi un sniper isolé peut ralentir un grand nombre de fantassins), mais ne se replieront pas à moins qu'un mélange de pertes et de pression ne leur fasse comprendre que leur position est intenable (c'est pourquoi le même sniper isolé a peu de chance de repousser l'ennemi).



## 1.4 SÉQUENCE DE JEU

Une bataille d'Epic se joue en un certain nombre de tours déterminé par les joueurs avant la partie ou par le scénario joué.

Epic utilise la séquence de jeu détaillée ci-dessous. Comme vous pouvez le voir, chaque tour est divisé en trois phases, mais le gros des événements se déroule dans la phase d'action lors de laquelle les joueurs, l'un après l'autre, choisissent l'une de leur formation et lui font accomplir une action. Chaque formation peut accomplir **une seule** action par tour. Une fois que les joueurs ont activé toutes leurs formations, ils passent à la fin du tour. Cette phase est destinée à "remettre les choses en ordre" et à résoudre les situations qui échappent à la phase d'action. Notez que les deux joueurs participent à toutes les phases. Ainsi, chacun active ses formations lors de la phase d'action, tente de les rallier lors de la fin du tour, etc.

### 1.4.1 Séquence de Jeu

**I – Phase de Stratégie :** Chaque joueur jette 1D6 et ajoute sa Valeur Stratégique au résultat. Celui qui obtient le total le plus haut choisit s'il joue en premier ou en deuxième lors de la phase d'action.

**II – Phase d'Action :** Les joueurs activent à tour de rôle leurs unités.

**III – Fin du Tour :** Les deux joueurs tentent de rallier les formations ayant des pions impact ou démoralisées, puis consultent les conditions de victoire du scénario pour déterminer si l'un d'eux a gagné ou pas.

### RÈGLE SPÉCIALE

#### 1.4.2 Capacités Utilisables au Début du Tour/d'une Action

*Certaines unités disposent de capacités spéciales qui sont désignées comme prenant effet au début du tour. Leurs effets sont alors résolus avant le jet de stratégie. De même, certaines capacités utilisables au début d'une action peuvent prendre effet avant le jet d'Initiative et avant même que l'action ne soit choisie. Si les deux joueurs doivent résoudre certains effets au début du tour et donc avant la phase de stratégie, ils alternent, en commençant par celui qui dispose de la plus haute Valeur Stratégique.*

### NOTES DES CONCEPTEURS

#### Égalités

*En cas d'égalité ou lorsque les deux joueurs doivent agir en même temps, commencez par le joueur dont le prochain anniversaire arrivera le plus tôt, à moins que les règles ne précisent le contraire. Oui, cette méthode est arbitraire, mais c'est ainsi...*

## 1.5 LA PHASE DE STRATÉGIE

Chaque armée dispose d'une Valeur Stratégique. Celle-ci est notée dans la description d'un scénario, ou au début des listes d'armées dans le cas des parties de tournoi. La valeur stratégique d'une armée prend en compte son agressivité mais aussi les compétences de ses généraux. Une armée disposant d'une haute Valeur Stratégique a de meilleures chances d'agir avant une armée à la valeur plus basse.

Lors de la phase de stratégie de chaque tour, chaque joueur jette 1D6 et ajoute sa Valeur Stratégique au résultat. Celui qui obtient le plus haut total pourra choisir d'agir en premier ou en deuxième au cours de la phase d'action. En cas d'égalité, le joueur qui a perdu ce jet lors du tour précédent l'emporte pour ce tour-ci.

## 1.6 LA PHASE D'ACTION

Durant la phase d'action, les joueurs activent à tour de rôle leurs unités non démoralisées. Chaque unité non démoralisée peut entreprendre une action par tour. Le joueur qui a remporté le jet de stratégie peut choisir d'agir en premier ou en deuxième.

Le camp jouant en premier fait alors entreprendre une action à l'une de ses formations, puis son adversaire fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les formations non démoralisées aient été activées. Si l'un des deux camps n'a plus de formations à activer, son adversaire peut alors finir l'activation de toutes ses unités.

Accomplir une action se fait en trois étapes :

**I – Désignez** une formation.

**II – Déclarez** l'action qu'elle compte accomplir.

**III – La formation doit effectuer un test d'action** pour déterminer si elle accomplit l'action avec succès.

Chacune de ces étapes est détaillée ci-dessous. Notez que vous devez désigner la formation et l'action qu'elle veut accomplir avant de faire le test d'action. Si vous ne passez pas par les deux premières étapes, le test d'action échoue automatiquement sans qu'aucun dé ne soit jeté (cela est visiblement dû à un problème de communication entre l'état-major et la formation!) Si vous n'avez même pas désigné de formation, votre adversaire choisit celle qui ratera automatiquement son test d'action.

### 1.6.1 Actions

Pour accomplir une action, commencez par désigner une formation non démoralisée, puis choisissez l'action qu'elle compte accomplir. Les différentes actions sont listées ci-dessous. Notez que vous êtes obligés d'activer une formation lorsque vient votre tour, vous ne pouvez pas passer la main à moins d'y être obligé. Notez également qu'une formation ne peut être activée qu'une seule fois par phase d'action.

**Avance :** La formation peut effectuer un mouvement puis tirer avec ses armes.

**Assaut :** La formation peut effectuer un mouvement de charge puis livrer un assaut.

**Avance Rapide :** La formation peut effectuer deux mouvements puis tirer avec un malus de -1 pour toucher.

**Redéploiement :** La formation peut effectuer jusqu'à trois mouvements.



**Rassemblement :** La formation peut tirer avec un malus de -1 puis se regrouper (voir 1.13), **ou** effectuer un mouvement puis se regrouper. Le regroupement permet à une formation de se débarrasser d'une partie de ses pions impact.

**État d'Alerte :** La formation ne peut pas se déplacer, mais entre en état d'alerte. Cela lui permettra d'interrompre l'action d'une formation ennemie pour lui tirer dessus. Vous ne pouvez pas choisir cette action si la formation a perdu sa cohésion.

**Tir Soutenu :** La formation ne peut pas se déplacer (pas même pour pivoter sur place) mais peut tirer avec un bonus de +1. Vous ne pouvez pas choisir cette action si la formation a perdu sa cohésion.

En plus des actions de base ci-dessus, il existe deux autres actions qu'une formation peut effectuer :

**Tenir :** Cette action est la seule que peut accomplir une formation ayant raté son test d'action (voir plus loin). La formation peut effectuer un mouvement ou tirer ou se regrouper. Si certaines unités ne respectent pas la cohésion de la formation, elle doit choisir l'option du mouvement pour corriger cet état de fait.

**Actions Spéciales :** Une formation peut parfois accomplir des actions spéciales. Certaines sont incluses dans la section des règles avancées, d'autres peuvent être prévues par un scénario.



### 1.6.2 Le Test d'Action

Avant qu'une formation puisse accomplir une action, elle doit réussir un test d'action. Les formations démoralisées ne peuvent pas effectuer d'action, mais devront tenter de se rallier lors de la fin du tour (voir 1.13).

Pour réussir un test d'action, vous devez jeter 1D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur d'Initiative de la formation. Si le test est réussi, la formation peut résoudre l'action que vous avez annoncée pour elle. Si le test est raté, elle ne peut effectuer que l'action *Tenir* (même si le joueur a annoncé un autre type

d'action), et reçoit un pion impact. Le test d'action subit une pénalité de -1 si la formation qui l'effectue possède un ou plusieurs pions impact, et une autre pénalité de -1 si elle tente de conserver l'initiative (voir 1.6.3).

### 1.6.3 Conserver l'Initiative

Une fois que vous avez réussi à accomplir une action avec une formation, vous pouvez si vous le désirez tenter de conserver l'initiative de façon à accomplir immédiatement une deuxième action avec une autre formation. Si vous décidez de conserver l'initiative, vous devez désigner une nouvelle formation et annoncer l'action qu'elle va entreprendre, puis effectuer normalement un test d'action, avec une pénalité de -1. Notez toutefois que si la première formation rate son test d'action, vous ne pouvez essayer de conserver l'initiative.

Après avoir conservé l'initiative et activé une nouvelle formation, vous **devez** rendre la main à l'adversaire (il est impossible de conserver l'initiative deux fois d'affilée). La seule exception est si l'un des deux joueurs n'a plus de formation à activer : l'adversaire peut alors continuer à activer ses propres formations, sans subir la pénalité de -1 sur ses tests d'action due au fait de conserver l'initiative.

#### Exemple de jeu : Actions

*Après le déploiement, le joueur ork et le joueur Impérial jettent chacun un dé et ajoutent leur Valeur Stratégique au résultat. Le joueur Impérial obtient 6 auquel il ajoute sa Valeur Stratégique de 2 pour un total de 8, tandis que le joueur ork obtient 3, plus sa Valeur Stratégique de 3, pour un total de 6. Le joueur impérial remporte donc la phase de stratégie et choisit de jouer en premier.*

*La phase d'action commence et le joueur impérial désigne la formation qu'il va activer. Il choisit une compagnie d'infanterie motorisée sur son flanc gauche, et déclare qu'elle va essayer d'accomplir l'action Avance Rapide. La formation est composée de gardes impériaux, sa valeur d'Initiative est donc 2+. Le joueur jette un dé et obtient 4 : le test est réussi et la formation effectue l'action choisie (dans ce cas, se déplacer deux fois sur le flanc. Elle pourrait aussi tirer, mais ses membres ne voient aucun ennemi et l'action prend fin). Le joueur impérial décide alors de conserver l'initiative.*

*Il désigne une compagnie de chars super-lourds de l'autre côté du champ de bataille et déclare qu'elle va elle aussi tenter une action Avance Rapide. Le joueur jette le dé et obtient 2. L'action échoue car la formation dispose d'une Initiative de 2, mais souffre d'un malus de -1 sur son test d'action étant donné que le joueur essaie de conserver l'initiative. La formation reçoit donc un pion impact et effectue une action Tenir plutôt qu'un Avance Rapide.*

Tableau des Tests d'Action

La formation a au moins un pion impact		-1
La formation tente de conserver l'initiative		-1
<b>Résultat du Test d'Action</b>	<b>Actions</b>	<b>Notes</b>
Test d'Action Réussi	Toutes	Le joueur peut tenter de conserver l'initiative (voir 1.6.3)
Test d'Action Raté	<i>Tenir</i>	La formation reçoit un pion impact. Le joueur ne peut pas tenter de conserver l'initiative.

## 1.7 MOUVEMENT

La plupart des actions permettent à une unité d'accomplir un ou plusieurs mouvements. Lors de chacun de ces mouvements, une unité peut se déplacer d'une distance maximum en centimètres égale à la caractéristique de Vitesse indiquée sur sa fiche d'unité. Elle n'est pas obligée de se déplacer de la totalité de sa Vitesse. Selon l'action qu'elle effectue, une formation peut se déplacer une, deux ou trois fois (voir 1.7.1). Chaque unité peut pivoter librement lors de ses déplacements. Une unité n'est jamais obligée de se déplacer, mais il arrive que le fait de rester sur place puisse entraîner sa destruction (voir 1.13.3). Une fois que le joueur a lâché l'unité qu'il déplaçait, il ne peut plus changer son mouvement.

### 1.7.1 Mouvements Multiples

Si une action permet à une unité d'effectuer plusieurs mouvements, ceux-ci sont exécutés l'un après l'autre et chacun d'eux est soumis indépendamment des autres aux règles qui suivent (c'est-à-dire qu'il ne suffit pas d'additionner les distances). Par exemple, un détachement de Space Marines Tactiques (Vitesse 15 cm) effectuant une action de *Redéploiement* peut faire trois mouvements de 15 cm chacun plutôt qu'un seul mouvement de 45 cm.

### 1.7.2 Autres Unités

Des unités adverses ne peuvent en aucun cas se déplacer l'une par-dessus (ou "au travers de") l'autre. À l'exception de l'infanterie, une unité ne peut pas non plus "traverser" une autre unité amie. En revanche, les unités peuvent "traverser" de l'infanterie amie, on considère que celle-ci s'écarte du chemin. Notez que le terme "traverser" se réfère aux figurines elles-mêmes plutôt qu'à leur socle le cas échéant.

### 1.7.3 Zones de Contrôle

Toute unité d'Epic dispose d'une zone de contrôle qui s'étend dans un rayon de 5 cm autour de la figurine (ou de l'une ou l'autre des figurines dans le cas d'un socle).

Une unité ne peut entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi lors de son mouvement, à moins d'effectuer une action *Assaut* et d'utiliser son mouvement de charge pour arriver en contact avec l'ennemi le plus proche dont elle doit traverser la zone de contrôle. Une fois qu'une unité est ainsi engagée au contact par un ennemi, elle perd sa zone de contrôle pour le reste de l'action (y compris l'assaut qui s'ensuit). Cela permet à d'autres unités de contourner l'ennemi pour engager le reste de la formation. Notez toutefois qu'une unité ne peut en aucun cas "traverser" un ennemi, même si celui-ci a perdu sa zone de contrôle.

Si pour une raison ou une autre une unité se retrouve dans la zone de contrôle d'un ennemi, elle devra soit le charger, soit s'éloigner lors de sa prochaine action (elle devra donc obligatoirement effectuer une action lui permettant l'une ou l'autre de ces deux options).

### 1.7.4 Formations

Toute unité qui pour une raison ou une autre se retrouve éloignée de plus de 5 cm d'une autre unité de sa formation à la fin d'un mouvement, est détruite. Chaque unité détruite de cette façon inflige un pion impact à sa formation. Cette règle s'applique après chaque mouvement: ainsi, si une formation effectue une action de *Redéploiement*, le joueur doit s'assurer que sa formation est cohérente à la fin de chacun des trois mouvements: ses unités trop éloignées à la fin du premier mouvement seront détruites, celles qui seront dans ce cas à la fin du deuxième subiront le même sort, etc.

## RÈGLE SPÉCIALE

### 1.7.5 Véhicules de Transport

*De nombreuses formations incluent des véhicules pour transporter leurs unités. Le nombre et le type des unités pouvant être ainsi transportées sont indiqués sur la fiche d'unité de ces véhicules. Les véhicules de transport ne peuvent embarquer que des unités de leur propre formation. Ils peuvent embarquer et transporter une unité dans le cadre de leur mouvement. Le véhicule se déplace simplement au contact de l'unité qu'il souhaite faire embarquer, puis poursuit son déplacement sans pénalité. Notez que les unités transportées n'ont pas le droit de se déplacer lors du mouvement où elles embarquent.*

*Les unités transportées peuvent débarquer à la fin de n'importe quel mouvement autre que celui lors duquel elles ont embarqué. Elles peuvent débarquer après que les tirs d'alerte (voir 1.10) ont été résolus, mais avant que leur formation ne tire ou ne charge au corps à corps. Les unités ayant débarqué sont placées dans un rayon de 5 cm autour de leur transport. Si la formation accomplit une action *Assaut*, elles peuvent être placées en contact avec l'ennemi, dans tout autre cas, elles ne peuvent débarquer dans une zone de contrôle adverse. Notez qu'une unité n'est jamais obligée de débarquer et peut toujours rester dans son véhicule si elle le souhaite. Une unité ne peut embarquer et débarquer lors du même mouvement, mais une formation accomplissant une *Avance Rapide* ou un *Redéploiement* peut faire embarquer ses unités lors d'un mouvement, et les faire débarquer lors d'un autre. Une unité peut embarquer ou débarquer dans le cadre d'un mouvement de contre-charge (voir 1.12.4), à moins que le véhicule qui la transporte ne soit déjà en contact avec deux unités ennemies, auquel cas elle doit rester embarquée, empêchée de sortir par l'ennemi.*

*Les unités embarquées ne peuvent tirer à moins que la feuille d'unité du véhicule ne précise le contraire. En termes de règles, les unités embarquées comptent pour ce qui est du nombre d'unités que contient la formation (lorsqu'il faut déterminer le nombre d'unités impliquées dans un assaut ou pour ce qui est de savoir si l'unité est démoralisée, etc.) Si le véhicule de transport est détruit, toute unité transportée effectue un jet de sauvegarde d'armure normale OU un jet de sauvegarde de couvert de 6+. Voir 2.2.6 si un véhicule de transport est détruit par une macro-arme.*

*Notez qu'un véhicule de transport étant lui-même transporté ne peut transporter d'autres unités: pour être clair, la tactique de la poupée russe est interdite!*

## 1.8 TERRAIN

La galaxie est immense et abrite des millions de mondes différents, chacun pouvant être recouvert de steppes herbeuses, de cités-ruches tentaculaires, de jungles luxuriantes ou de déserts de cendres toxiques. Leur seul point commun est le fait que ces mondes recèlent tous des endroits où il est difficile de se battre.

A Epic, le terrain affecte les unités d'une des trois manières suivantes :

- Le terrain n'a aucun effet sur l'unité qui le traverse.
- Le terrain est infranchissable pour l'unité, qui ne peut le traverser en aucun cas.
- Le terrain est dangereux pour l'unité, qui peut le traverser mais prend alors un risque (voir 1.8.1).

Le Tableau des Effets du Terrain de la page suivante détaille les terrains les plus communs et leurs effets sur les différents types d'unité. La façon de les représenter sur la table est expliquée plus loin dans ce livre.

### 1.8.1 Test de Terrain Dangereux

Jetez 1D6 lorsqu'une unité entre dans un terrain dangereux, ou si elle débute son mouvement en terrain dangereux et souhaite se déplacer. Sur un résultat de 1, l'unité est détruite sans aucune sauvegarde permise, mais la formation dont elle fait partie ne reçoit aucun pion impact supplémentaire.

Une unité peut choisir de se déplacer prudemment. Dans ce cas, sa Vitesse est réduite à 5 cm, mais elle pourra relancer ses tests de terrain difficile ratés.

## NOTE DES CONCEPTEURS

### Conventions & Terrain

*Il survient fréquemment des disputes concernant tel ou tel élément de décor pour savoir s'il bloque ou pas les lignes de vue, c'est pourquoi vous devriez prendre quelques minutes avant la partie pour clarifier avec votre adversaire la nature de chaque terrain et ses effets. Notez toutefois que la pénalité de -1 pour toucher devrait être généreusement appliquée, et devrait même être le choix par défaut en cas de doute.*

### 1.8.2 Couvert et Modificateur pour Toucher

Les unités se trouvant dans du terrain assez haut pour les cacher partiellement à l'attaquant se font tirer dessus avec une pénalité de -1 pour toucher (voir 1.9.5). Ce modificateur s'applique aussi si des obstacles se trouvent entre le tireur et sa cible, et la cachent partiellement.

### 1.8.3 Sauvegardes de Couvert et Infanterie

Certains terrains apportent une sauvegarde de couvert à l'infanterie. Une unité d'infanterie se trouvant dans ce type de terrain bénéficie donc de cette sauvegarde, en plus du malus de -1 pour toucher que subit l'ennemi. La sauvegarde de couvert peut être utilisée à la place de la sauvegarde d'armure ordinaire chaque fois que nécessaire. Notez qu'une unité ne peut utiliser que l'une ou l'autre de ces sauvegardes, et jamais les deux.



*Le Shadowsword s'est mis en "profil bas" derrière une dune. Il compte comme étant à couvert par rapport à la formation contenant la Forteresse de Bataille et les Buggies orks face à lui, qui subiront une pénalité de -1 pour le toucher. Toutefois, les Chariots Kanons orks ont manœuvré pour gagner une position où la dune ne les gêne pas, ils ne subissent donc aucun malus.*

*Une compagnie d'infanterie de la Garde attaque une bande ork. Certains des socles orks sont à couvert dans les ruines, d'autres à découvert. Le joueur impérial doit choisir s'il tire sur les Boyz à découvert, ou sur l'ensemble de la formation. S'il choisit cette option, il subira une pénalité de -1 sur tous ses tirs, et les orks à couvert bénéficieront d'une sauvegarde de couvert de 4+ contre les touches qui leur seront allouées.*



## RÈGLE SPÉCIALE

### 1.8.4 Effets du Terrain

**Fortifications:** Les unités abritées par des fortifications ne peuvent se faire tirer dessus qu'avec un malus de -1 pour toucher, et ignorent le modificateur de -1 à la sauvegarde si elles subissent un feu croisé, bien qu'elles reçoivent quand même un pion impact supplémentaire dans ce dernier cas (voir 1.11 Feu Croisé). De plus, l'infanterie retranchée dans des fortifications bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 3+. Les fortifications sont traitées comme du terrain infranchissable pour les véhicules, à moins d'être spécialement aménagées (char embossé, etc.)

**Collines:** Les unités situées sur des collines disposent de meilleures lignes de vue, car elles sont placées assez haut pour voir par-dessus certains éléments de terrain (voir 1.9.2 Ligne de Vue). Ceci mis à part, les unités sur une colline comptent comme étant en terrain découvert (ou dans le type de terrain qui recouvre la colline: routes, bois, etc.)

**Terrain Découvert:** L'infanterie en État d'Alerte bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 5+, à moins que le terrain dans lequel elle se trouve ne lui en confère une meilleure. Cela représente le fait que des fantassins immobiles sont durs à voir. Notez que la sauvegarde de couvert est perdue une fois que l'infanterie a tiré.

**Routes:** Les unités effectuant un mouvement complet sur une route peuvent parcourir 5cm de plus. Si une formation entière se trouve sur une route avant son activation, vous pouvez lui faire déclarer une action de Redéploiement sur Route. La formation effectue alors une action de Redéploiement, et réussit automatiquement son test d'action. En revanche, toutes les unités de la formation doivent demeurer sur la route durant la totalité de leurs trois mouvements.

**Véhicules Blindés:** L'infanterie compte comme étant à couvert et l'ennemi subit une pénalité de -1 pour la toucher (elle ne reçoit toutefois pas de sauvegarde de couvert) si elle est en contact avec un véhicule blindé ou un engin de guerre, pour représenter le fait qu'elle s'abrite des tirs ennemis derrière la machine.

Tableau des Terrains

Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de Guerre
Bâtiments	Svg. de couvert 4+	Infranchissable	Infranchissable
Falaises	Infranchissable	Infranchissable	Infranchissable
Fortifications	Svg. de couvert 3+ (voir règles)	Voir règles	Infranchissable
Jungle	Svg. de couvert 4+	Infranchissable	Dangereux
Marécages	Svg. de couvert 6+, Dangereux	Dangereux	Dangereux
Terrain découvert, collines	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
Rivière	Svg. de couvert 6+, Dangereux	Infranchissable	Aucun effet
Routes	Voir règles	Voir règles	Voir règles
Ruines, décombres	Svg. de couvert 4+	Dangereux	Dangereux
Broussailles	Svg. de couvert 6+	Aucun effet	Aucun effet
Bois	Svg. de couvert 5+	Dangereux	Dangereux



## 1.9 TIR

Certaines actions permettent de tirer. Cela a lieu lors de la phase d'action, au moment où la formation agit.

### 1.9.1 Choisir une Cible

Un joueur faisant tirer l'une de ses formations doit désigner la formation visée. Une formation **ne peut pas** répartir ses tirs entre plusieurs formations ennemies : les unités hors de vue ou de portée ne peuvent viser autre chose.

### 1.9.2 Qui peut Tirer

Une unité désirant tirer doit pouvoir voir au moins une unité de la formation cible, être à portée de celle-ci pour pouvoir tirer, et ne pas être *neutralisée*.

**Ligne de Vue :** La ligne de vue est une ligne droite allant du tireur à l'une des unités de la formation visée. La ligne de vue est bloquée par des éléments de décor tels que les bois, les bâtiments, les collines, etc. Les unités en hauteur peuvent souvent voir au-dessus des terrains moins élevés. Les bâtiments, les ruines, les bois, les fortifications et autres éléments de ce genre ne bloquent pas les lignes de vue partant de ou allant vers les unités qui s'y trouvent, à moins que cette ligne ne traverse plus de 10 cm de ce terrain (c'est-à-dire qu'une ligne de vue va jusqu'à 10 cm dans un tel élément de terrain, mais ne peut atteindre les unités situées de l'autre côté du terrain, ou enfoncées de plus de 10 cm dans l'élément). Les seules unités bloquant les lignes de vue sont les engins de guerre (voir 3.0). Les autres unités ne bloquent pas les lignes de vue des amis ou des ennemis.

**Portée :** Pour pouvoir tirer, une unité doit avoir au moins une unité de la formation cible dans sa ligne de vue et à portée de ses armes.

**Unités Neutralisées :** L'une des unités pouvant tirer sur l'ennemi (c.-à-d. ayant une ligne de vue et étant à portée de l'ennemi) est *neutralisée* pour chaque pion impact que possède la formation qui tire. Les unités sont neutralisées "d'arrière en avant", ces deux directions étant déterminées par la position de la cible. Ainsi, les unités les plus éloignées de l'ennemi sont les premières à être neutralisées (on considère que les traînants sont les premiers à se planquer!) Si plusieurs unités sont équidistantes de l'ennemi, le joueur les contrôlant peut choisir lesquelles sont neutralisées.

## NOTE DES CONCEPTEURS Tirs & Conventions

*Les principes suivants s'appliquent aux tirs :*

**Mesurer les Portées :** Vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire avant la partie sur la façon dont vous allez mesurer les distances entre deux unités. Pour notre part (et c'est la méthode que nous vous conseillons d'utiliser si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord) nous partons du principe qu'une arme peut tirer si l'arme elle-même est à portée de n'importe quelle partie de sa cible, ou d'au moins une figurine dans le cas d'un socle.

**Lignes de Vue :** A Epic, le terrain et les figurines sont censés être à la même échelle : ainsi, si vous voulez vérifier une ligne de vue, il vous suffit de vous mettre à la hauteur de la table pour "voir par les yeux de la figurine" afin de déterminer si l'ennemi est en vue ou pas. Cela peut paraître ardu dans le cas de l'infanterie, mais cette méthode reste utile pour les véhicules et les engins de guerre.

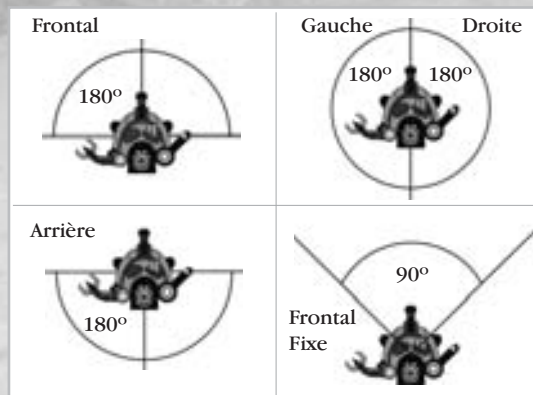
**Mesures :** Vous devez décider avec votre adversaire si vous autorisez les prémesures au cours de la partie, ou si vous préférez déclarer les charges et les tirs sans être sûr d'être à portée. Les deux méthodes ont leurs avantages respectifs, la première donne un jeu plus tactique et réfléchi, la deuxième apporte un élément d'imprévu et de surprise. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, nous vous conseillons d'autoriser les prémesures.

## RÈGLE SPÉCIALE

### Arcs de Tir

*La plupart des armes peuvent tirer dans n'importe quelle direction (l'unité qui la porte n'est pas obligée de faire face à l'ennemi). Il arrive pourtant qu'une arme soit notée comme ayant un arc de tir limité.*

*Les armes notées comme ayant un arc de tir frontal peuvent tirer dans un angle de 180° à l'avant de l'unité, les armes ayant un arc de tir arrière ont de même un angle de tir de 180°, évidemment situé à l'arrière de l'unité. Les armes ayant un arc de tir gauche ont un angle de tir de 180° sur le côté gauche de l'unité, les armes ayant un arc de tir droit ont un angle de tir de 180°... sur le côté droit de l'unité. Enfin, les armes ayant un angle de tir frontal fixe peuvent tirer dans un angle de 90° sur le devant de l'unité.*



### 1.9.3 Procédure de Tir

Voici un résumé de la procédure de tir, que nous allons examiner étape par étape dans les règles qui suivent.

- I – Placer un pion impact sur la formation visée.
- II – Jeter les dés pour toucher.
- III – Allouer les touches, effectuer les sauvegardes et retirer les pertes.
- IV – Placer des pions impact supplémentaires en fonction des pertes et vérifier que la cible ne soit pas démoralisée.

### 1.9.4 Placer les Pions Impact

La formation visée reçoit automatiquement un pion impact du moment qu'au moins l'une de vos unités peut lui tirer dessus. Un pion impact supplémentaire est placé pour chacune des unités détruites par les tirs. Une unité se faisant tirer dessus reçoit un pion impact même si l'ennemi ne peut pas lui faire de mal (par exemple, un escadron de chars se faisant tirer dessus au bolter lourd).

### 1.9.5 Jeter les Dés pour Toucher

Décidez si vos armes vont utiliser leur valeur d'AP ou d'AC si elles disposent des deux. Jetez ensuite 1D6 pour chaque tir. Pour toucher, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur indiquée (par exemple, avec une arme notée AP4+ devra obtenir un résultat de 4 ou plus). Le jet de dé peut néanmoins être modifié par divers facteurs. Un résultat de 1 avant application de tout modificateur est toujours un échec.

**Tableau des Modificateurs pour Toucher**

La cible est à couvert	-1*
Le tireur effectue une action <i>Avance Rapide</i> ou <i>Rassemblement</i>	-1
Le tireur effectue une action <i>Tir Soutenu</i>	+1

*\*Le tireur peut choisir d'ignorer cette pénalité si certaines des unités de sa cible sont à découvert et d'autres pas. En revanche, ces tirs ne pourront toucher que les unités à découvert.*

### RÈGLE SPÉCIALE 7+ pour Toucher

*Il arrive qu'une fois les modificateurs appliqués, vous deviez obtenir 7+ pour toucher. Vu qu'il est impossible d'obtenir 7 ou plus sur 1D6 (n'essayez pas, nous avons vérifié...), il vous faudra d'abord obtenir un 6, puis en relançant un autre dé pour chaque 6 obtenu, obtenir le résultat indiqué par le tableau suivant. Par exemple, s'il vous faut un 8+, vous devrez obtenir d'abord un 6 puis un 5.*

Résultat	Score requis
7	6 suivi de 4, 5 ou 6
8	6 suivi de 5 ou 6
9	6 suivi d'un 6
10	Impossible

### 1.9.6 Allouer les Touches & Effectuer les Sauvegardes

Vous devez allouer les touches infligées à votre formation parmi les unités se trouvant en vue et à portée des armes de l'ennemi. Les touches sont allouées "d'avant en arrière", à l'inverse de la gestion des effets des pions impacts. Les touches d'armes AP ne peuvent être allouées qu'à de l'infanterie, celles d'armes AC ne peuvent l'être qu'à des véhicules blindés. Chaque tir doit être alloué à la cible potentielle la plus proche. Vous ne pouvez allouer une deuxième touche à une unité tant que toutes les autres cibles potentielles n'ont pas été touchées au moins une fois, ni une troisième tant que ces dernières n'ont pas toutes reçu au moins deux touches, et ainsi de suite.

Effectuez ensuite le jet de sauvegarde d'armure des unités touchées, indiqué dans leur caractéristique Blindage, ou leur éventuel jet de sauvegarde de couvert, indiqué dans le Tableau des Terrains. Jetez 1D6 pour chaque touche. Si vous obtenez un résultat inférieur au chiffre indiqué, la sauvegarde échoue, l'unité est détruite et retirée du jeu. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué, la sauvegarde est réussie et l'unité est indemne. Effectuez une sauvegarde séparée pour chaque touche subie par l'unité. Rappelez-vous que la formation visée reçoit un pion impact supplémentaire pour chaque unité détruite.

### 1.9.7 Vérifier si la Cible est Démoralisée

Une fois l'attaque résolue, vous devez vérifier si la cible n'est pas démoralisée par le nombre de pions impact qu'elle a reçu. Cela arrive si la formation se voit affligée d'autant ou de plus de pions impact que ce qu'elle contient d'unités. Notez qu'il faut avoir effectué **tous** les tirs de la formation ennemie avant de vérifier si la cible est démoralisée.

#### Exemple de Jeu : Tir

*Un détachement Devastator Space Marine avec Rhino vient de compléter une action Avance pour se mettre à portée de l'ennemi. Toutes les unités se sont déplacées, elles peuvent maintenant tirer. Les Marines décident de faire feu sur une bande ork. Le joueur impérial mesure la portée et vérifie ses lignes de vue pour s'assurer que ses troupes peuvent tirer et, puisque c'est le cas, place un pion impact près des orks.*

*La formation contient quatre unités de Devastator, chacune armée de deux lance-missiles, ce qui fait un total de huit tirs. Toutes les unités de la formation visée sont de l'infanterie, les Devastator utilisent donc la valeur AP de leur arme, qui est de 5+.*

*Le joueur Space Marine jette huit dés, qui donnent 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6 et 6, pour un total de trois touches.*

*Les unités les plus proches de la formation visée sont des unités de boyz orks. Trois d'entre elles subissent donc une touche.*

*Le joueur ork tente de sauvegarder les touches infligées, il jette donc un dé pour chaque socle touché. Il n'obtient aucun 6, ce qui signifie que ses sauvegardes ont toutes échoué et que les trois unités sont détruites.*

*Trois pions impact supplémentaires sont donc placés sur la bande, pour un total de quatre, ce qui n'est pas suffisant pour la démoraliser étant donné qu'il lui reste plus de quatre unités.*

## RÈGLE SPÉCIALE

### 1.9.8 Barrages

De nombreuses pièces d'artillerie et autres armes envoient un barrage de tirs hautement destructeurs sur l'ennemi. Lorsque de telles armes sont regroupées, elles tirent simultanément un unique barrage sur la même cible. Sur leur feuille d'unité, ces armes n'ont aucun jet pour toucher indiqué, mais un certain nombre de points de barrage. La principale différence entre un barrage et un tir ordinaire est que le premier couvre une zone conséquente.

Pour faire feu avec un barrage, munissez-vous du gabarit de barrage (voir 1.0.1) et placez-le sur la table à l'endroit où vous voulez qu'il atterrisse. Toutes les unités contribuant au barrage doivent être à portée et avoir une ligne de vue sur au moins l'une des unités couvertes par le gabarit. Les unités n'étant pas à portée ou n'ayant pas une ligne de vue sur la cible ne peuvent pas tirer du tout lors de ce tour. Vous pouvez placer le gabarit de façon à ce qu'il touche vos propres unités, ou des unités ennemies appartenant à plusieurs formations, mais gardez à l'esprit que toutes les unités recouvertes par le gabarit seront attaquées, amies ou ennemies. Toute formation dont une unité est couverte reçoit un pion impact pour être soumise à un tir ennemi, comme d'ordinaire (voir 1.9.4). Référez-vous ensuite aux fiches des unités faisant feu pour déterminer le nombre de points de barrage total. La formation tire en une seule fois, vous n'avez donc qu'à additionner les points de barrage fournis par chaque unité à portée et ayant une ligne de vue. Une fois que vous avez fait le total des points de barrage, référez-vous au tableau ci-dessous. Notez qu'une formation ne peut tirer qu'un seul barrage par tour; elle ne peut séparer ses tirs entre plusieurs cibles.

Le Tableau de Barrage indique le jet pour toucher à obtenir pour chaque unité couverte par le gabarit. Faites un jet pour chaque unité affectée en utilisant la valeur appropriée. Pour plus de rapidité, nous vous recommandons de jeter tous les dés affectant un même type de cible d'un coup, puis de retirer les pertes parmi les unités de ce type les plus proches de l'ennemi.

Tableau des Barrages

Points de Barrage	Gabarits Supp.	Pions Impact Supp.	Jet pour Toucher	
			AP	AC
1	Aucun	Aucun	6+	6+
2	Aucun	Aucun	5+	6+
3	Aucun	Aucun	4+	6+
4-5	Un	Aucun	4+	5+
6-7	Un	Un	4+	5+
8-9	Deux	Un	4+	5+
10-12	Deux	Deux	4+	5+
13-15	Deux	Trois	4+	5+
16-18	Deux	Quatre	4+	5+

**Gabarits Supplémentaires :** Des barrages conséquents peuvent entraîner le placement de gabarits supplémentaires. Le Tableau des Barrages indique si une attaque donne lieu à des gabarits supplémentaires, et combien. Ceux-ci sont placés de façon à toucher le gabarit initial, sans toutefois se chevaucher. Toutes les unités couvertes par l'un ou l'autre des gabarits sont attaquées avec les valeurs pour toucher appropriées. Notez qu'une fois que le premier gabarit a été placé, le tireur peut positionner les autres librement du moment qu'ils sont en contact avec le premier et qu'ils respectent les restrictions dues aux lignes de vue, au placement et à la portée (voir ci-dessous).

**Pions Impact Supplémentaires :** Les barrages d'artillerie les plus importants sont aussi efficaces pour neutraliser les troupes ennemies que pour les tuer. Pour représenter ceci, un barrage de bonne taille peut infliger un, deux, ou trois pions impact supplémentaires, comme indiqué sur le tableau ci-dessus. Ces pions impacts sont placés en plus de ceux occasionnés par le fait de se faire tirer dessus ou par les pertes. Si plusieurs formations sont recouvertes par le gabarit, chacune subit le nombre de pions impact supplémentaires indiqué.

**Tir Indirect :** Certaines armes sont notées comme disposant de la capacité Tir Indirect. Les armes ayant cette possibilité peuvent effectuer des tirs indirects lors d'une action de Tir Soutenu. Si la formation rate son test d'action, les unités de Tir Indirect pourront faire feu dans le cadre de l'action Tenir, mais il s'agira de tirs directs. Les unités effectuant un barrage en tir indirect bénéficient du bonus de +1 au toucher dû au Tir Soutenu. De plus, elles n'ont pas besoin d'avoir une ligne de vue sur leur cible, et ignorent les éléments de décor qui se trouvent sur le chemin : le barrage est tiré en cloche de façon à ce que les projectiles passent par-dessus les obstacles. On considère que les coordonnées de la cible sont transmises aux tireurs par un satellite, des observateurs avancés, ou des appareils de reconnaissance. Enfin, la trajectoire des projectiles d'un tir indirect augmente grandement leur portée, mais implique que les cibles les plus proches ne pourront être atteintes. Pour représenter cela, les tirs indirects bénéficient d'une portée doublée, mais sont soumis à une portée minimum de 30 cm.

**Utiliser les Gabarits de Barrage :** Déterminer quelles unités se trouvent ou pas sous un gabarit est l'un des autres problèmes qui peuvent causer toutes sortes de disputes. La méthode que nous utilisons (et que vous devriez adopter si vous n'arrivez pas à décider d'une convention avec votre adversaire) est qu'une unité est affectée si elle se trouve ne serait-ce que partiellement sous le gabarit et si celui recouvre au moins une figurine dans le cas d'un socle. De plus, les gabarits doivent être placés de façon à recouvrir le plus possible d'unités de la formation visée, selon les restrictions habituelles de ligne de vue et de portée. Cela empêche les joueurs de viser précisément des unités cruciales de façon irréaliste.

### 1.10 ÉTAT D'ALERTE

Une formation effectuant une action d'*État d'Alerte* ne peut pas bouger mais pourra tirer hors de la séquence de jeu habituelle en réponse aux mouvements ennemis. Nous indiquons les formations en *État d'Alerte* à l'aide des dés d'ordre produits par Games Workshop, mais vous pouvez utiliser d'autres méthodes. Notez qu'une formation dont les unités ne respectent pas la cohésion réglementaire (moins de 5 cm entre chaque unité) ne peut pas entreprendre cette action car elle doit bouger pour retrouver sa cohésion.

Une formation en *État d'Alerte* peut tirer sur une formation ennemie juste après qu'elle a fini d'accomplir un mouvement ou de débarquer des troupes, mais avant que la cible ne tire ou ne charge au corps à corps.

Notez qu'une formation en *État d'Alerte* a le droit de tirer sur une formation ennemie après n'importe quel mouvement : ainsi, si sa cible effectue une action en comptant plusieurs, elle peut tirer à la fin de n'importe lequel d'entre eux, avant que le suivant ne soit entamé. Cela empêche les formations en *Redéploiement* de contourner trop facilement les ennemis en *État d'Alerte*. Notez également qu'une formation en *État d'Alerte* ne peut réagir que lorsqu'une formation ennemie se déplace ou fait débarquer des troupes. Elle ne peut tirer sur une formation qui reste immobile, que ce soit pour tirer sans se déplacer ou pour se regrouper.

Résolvez les tirs en utilisant les règles habituelles. La formation en *État d'Alerte* doit tirer sur l'ennemi qui a suscité sa réaction, elle ne peut changer de cible. Une fois qu'elle a tiré, la formation n'est plus considérée comme étant en *État d'Alerte*.

La formation demeure en *État d'Alerte* jusqu'à ce qu'elle tire ou entreprenne une nouvelle action lors du tour suivant. Cela implique qu'une unité peut se mettre en

*État d'Alerte* lors d'un tour, mais ne tirer que lors du tour suivant. Si ce cas de figure se présente, le tir de la formation compte comme étant son action lors du tour où elle a lieu, elle ne pourra donc en entreprendre une autre lors de la même phase d'action. Si elle ne tire pas lors du tour suivant, elle peut tenter une nouvelle action de la façon habituelle.

#### *Exemple de Jeu : État d'Alerte*

*Comme première action du tour, le joueur impérial essaie de mettre l'une de ses Compagnies Motorisées en État d'Alerte. Il réussit le test d'action, la formation passe donc en État d'Alerte.*

*Non loin de là, une formation ork effectue un Tir Soutenu et vise un Titan. La formation ork n'a pas bougé, la Compagnie Motorisée ne peut donc lui tirer dessus. Elle reste toutefois en État d'Alerte.*

*Un peu plus tard au cours du même tour, une autre formation ork effectue une Avance Rapide et passe devant la Compagnie Motorisée. A la fin de son premier mouvement, la formation ork se retrouve en vue des gardes impériaux, mais le joueur décide de ne pas les faire tirer car le deuxième mouvement des orks les amènera à portée d'une deuxième formation impériale qui pourra se charger d'eux. La Compagnie Motorisée reste donc en État d'Alerte...*

*Un nouveau tour débute et le joueur ork remporte la phase de stratégie, ce qui lui permet de jouer en premier. Il commence par faire effectuer un Assaut à un Kulte d'la Vitesse qui s'élance vers les lignes impériales. Il finit son mouvement très près des impériaux, mais le joueur adverse annonce qu'il va faire tirer ses troupes en Alerte avant le mouvement de charge. Les tirs sont donc résolus, et risquent de faire pencher la balance lors du corps à corps à venir. Une fois les tirs effectués, l'assaut est résolu.*





## 1.11 FEU CROISÉ

*On y va, on y va, on y va... Nom d'Gork, d'où ki viennent ces chariots de Marineboyz? Les gars, demi-tour droit' ! Nan, nan, nan! L'aut' droit' ! Hé! Où k'vous allez les gars? Rev'nez tas d'krevur'! Bon, ben y m'reste plus qu'à m'okkuper d'ces chariots tout seul... WAAAAAAAARGH!*

*Dernières paroles du Big Boss Naz-bakk*

Les formations se faisant tirer dessus depuis leurs flancs ou leurs arrières se retrouvent souvent prises dans un feu croisé meurtrier et subiront des pertes supplémentaires, surprises par l'attaque et incapables de se mettre à couvert.

Pour représenter cela, une formation peut utiliser les règles suivantes pour prétendre à un bonus de *feu croisé* lorsqu'elle tire. Elle peut se voir accorder ce bonus s'il est possible de tracer une ligne imaginaire de 45 cm maximum, reliant l'une des unités de la formation qui tire à une autre unité d'une formation amie, et que cette ligne passe au travers d'une unité de la formation visée, ou entre deux unités de la formation visée.

L'unité amie qui se trouve au bout de cette ligne imaginaire doit avoir une ligne de vue sur au moins l'une des unités de la cible, mais n'est pas obligée d'être à portée de tir. En revanche, les formations démoralisées ou en *Redéploiement* ne peuvent être utilisées pour obtenir le bonus de *feu croisé*.

Toutes les unités d'une formation subissant un *feu croisé* souffrent d'un malus de -1 sur leurs jets de sauvegarde. Cela peut impliquer que certaines unités rateront automatiquement leur sauvegarde. En revanche, certains éléments de décor ou règles spéciales peuvent annuler ce modificateur (voir 1.8.4 et 2.1.16).

De plus, une formation prise dans un *feu croisé* reçoit deux pions impact pour la première unité détruite, et non un seul comme ce serait normalement le cas (1.9.4).

Notez qu'une formation attaquée par plusieurs formations ennemies bénéficiant chacune de la règle du *feu croisé* recevra ce pion impact supplémentaire à chaque fois que l'une des formations en question lui infligera une ou plusieurs pertes.

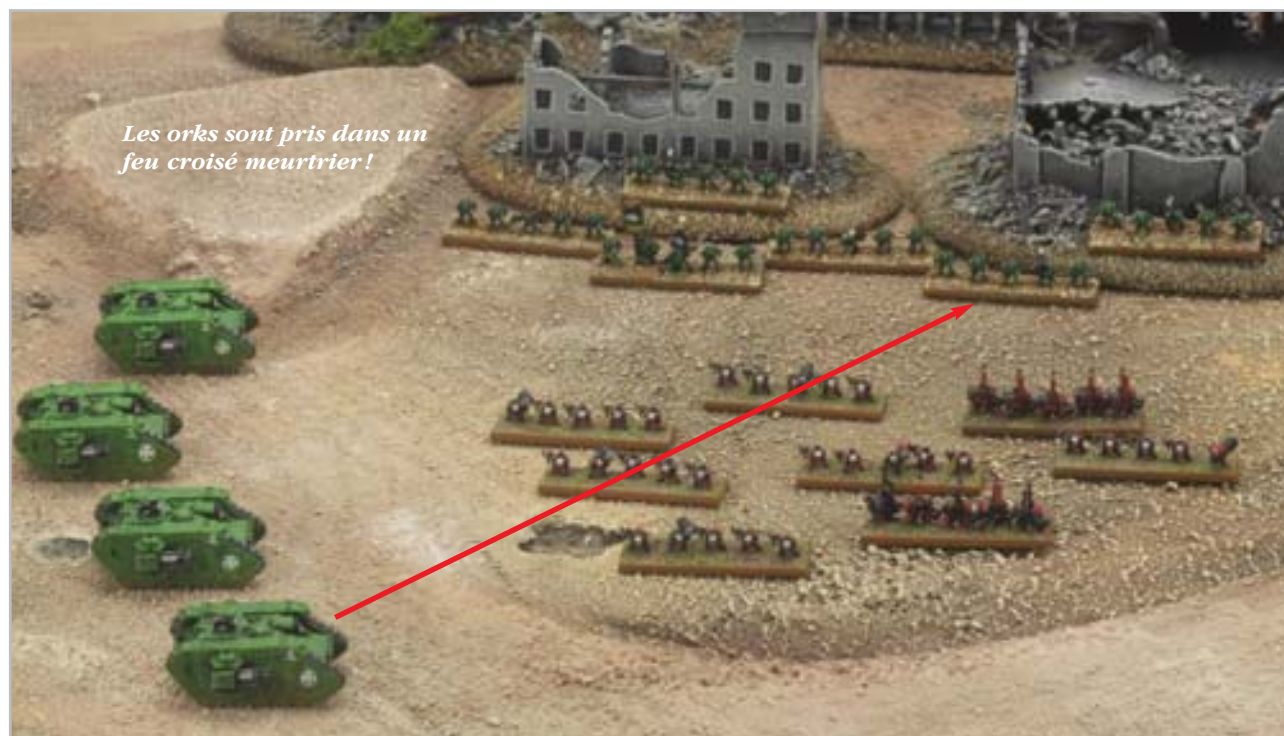


### **Exemple de Jeu : Feu Croisé**

*Des Land Raiders viennent d'avancer et se retrouvent dans la position montrée ci-dessous. Le joueur Space Marine peut tracer une ligne de moins de 45 cm allant de l'un des blindés à l'une des unités de la formation de Marines Tactiques. Ils bénéficieront donc du bonus de feu croisé lorsqu'ils tireront sur les orks.*

*Leurs canons laser sont inefficaces contre l'infanterie, mais les bolters lourds infligent trois touches. Le modificateur de -1 à la sauvegarde signifie que les orks ne peuvent survivre, trois unités sont donc retirées.*

*Cinq pions impact sont placés sur la formation : un pour s'être fait tirer dessus, deux pour la première unité détruite par les bolters lourds, et deux pour les deux autres unités détruites. Il ne reste que cinq unités dans la formation ork, ce qui implique que ces cinq pions impact sont tout juste suffisants pour démoraliser la bande.*



**NOTE DE CONCEPTEUR***Assauts*

*Les règles d'assaut qui suivent sont une partie cruciale des règles d'Epic, il est donc important de bien les comprendre. A la différence de la plupart des autres jeux de bataille, où l'assaut ne couvre que les combats au corps à corps, un assaut comprend tout ce qui peut se passer lorsqu'une formation en engage une autre à courte portée. En d'autres termes, si vous imaginez un assaut d'Epic comme représentant tout ce qui se passe lors d'une partie de 4 à 6 tours de Warhammer 40,000, vous n'êtes pas loin de la vérité.*

*Cela signifie que même si le corps à corps reste une partie importante d'un assaut, il s'y passe bien d'autres choses. Vous découvrirez rapidement qu'il arrive souvent qu'un assaut soit mené sans qu'aucun corps à corps n'ait lieu, à l'instar d'une partie de Warhammer 40,000!*

*Une dernière chose doit être clarifiée: un assaut n'a lieu que lorsqu'une formation effectue une action Assaut. Il est donc possible que des formations ennemies se retrouvent très proches (moins de 15cm) sans livrer d'assaut. Cela représente la tendance qu'ont les troupes à se mettre à couvert à l'approche de l'ennemi, à moins de recevoir l'ordre d'attaquer.*

**1.12 ASSAULTS**

Les formations effectuant une action *Assaut* peuvent accomplir un mouvement puis livrer un assaut. Un assaut représente les combats acharnés qui se déroulent lorsqu'une unité tente désespérément de capturer un objectif, ou au contraire de le conserver. Les assauts ne se finissent pas forcément au corps à corps, mais impliquent néanmoins des participants suffisamment proches pour pouvoir utiliser leurs armes légères, leurs grenades, etc. Les pertes subies par les deux camps dans de tels moments sont souvent très élevées, et à la fin de l'assaut l'un ou l'autre devra se replier, démoralisé, pour laisser le champ libre au vainqueur.

**1.12.1 Procédure d'Assaut**

Voici un résumé de la procédure d'assaut, qui est détaillée pas à pas dans les pages qui suivent.

- I – Choisir la formation attaquée
- II – Effectuer le mouvement de charge
- III – Faire les contre-charges
- IV – Résoudre les attaques
- V – Le perdant se replie
- VI – Le vainqueur consolide

**1.12.2 Choisir la Formation Attaquée**

Une formation effectuant une action *Assaut* doit choisir la formation ennemie qu'elle va attaquer. N'importe quelle formation ennemie, n'importe où sur la table, peut être visée, mais il est bien sûr préférable de choisir une formation à proximité.

Dans certaines circonstances, une formation peut assaillir deux formations ennemies ou plus (voir la règle spéciale des formations mélangées).



### 1.12.3 Effectuer le Mouvement de Charge

Une formation entreprenant une action *Assaut* peut effectuer **un mouvement et un seul** (contrairement à beaucoup d'autres systèmes de jeu, il n'y a pas de Vitesse doublée en charge) puis livrer un assaut contre la formation ennemie visée. Ce mouvement est appelé mouvement de charge.

Effectuez un mouvement ordinaire, comme décrit dans les règles de mouvement. Une fois ce mouvement terminé, la formation attaquante doit avoir au moins l'une de ses unités dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie de la formation visée. Si ce n'est pas le cas, aucun assaut n'a lieu et l'action prend fin. Hormis cette restriction, les unités de la formation sont libres de se déplacer comme bon leur semble, dans n'importe quelle direction et pas forcément vers l'ennemi.

Les unités effectuant un mouvement de charge ont le droit d'entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi pour aller au contact d'une unité de la formation attaquée. Le fait d'aller au contact permet à vos unités de se battre avec leur valeur de Corps à Corps plutôt que leur valeur de Fusillade, comme décrit ci-dessous. C'est le seul moment où une unité peut entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi; voir les règles des zones de contrôle (1.7.3). Notez toutefois que les unités en charge ne peuvent pas traverser les zones de contrôle d'unités n'appartenant pas à la formation attaquée.

Un maximum de deux unités peut aller au contact d'une seule unité ennemie. Une unité allant au contact doit engager l'unité ennemie la plus proche dont elle a traversé la zone de contrôle. Une fois qu'une unité est au contact d'un ennemi, il n'a plus de zone de contrôle, et d'autres unités peuvent ainsi passer près de lui.

Il est important de rappeler qu'il suffit d'avoir une unité à moins de 15 cm d'une unité de la formation attaquée pour que l'assaut soit effectif, il est inutile d'envoyer vos unités au contact si cela ne vous arrange pas.

### 1.12.4 Contre-charges

Un assaut représente une sauvage bataille à courte portée, impliquant tirs et corps à corps. Bien que ce soit la formation attaquante qui initie le combat, le défenseur a le temps de réagir à la manœuvre de l'ennemi et d'effectuer quelques préparatifs pour renforcer les points faibles de ses lignes. Cela est représenté par les règles de contre-charge. Les unités de la formation attaquée (le défenseur) qui ne sont pas en contact avec des unités ennemies peuvent effectuer un mouvement de contre-charge. Les unités dont la Vitesse est de 30 cm ou plus peuvent se déplacer de 10 cm, celles dont la Vitesse est de 25 cm ou moins peuvent se déplacer de 5 cm. Les mouvements de contre-charge ont lieu une fois que l'attaquant a fini de déplacer ses unités et que les éventuels tirs des formations en *Etat d'Alerte* ont été résolus, mais avant que le combat ne soit joué. Toutes les règles des mouvements de charge s'appliquent aux mouvements de contre-charge, et la formation du défenseur doit conserver sa cohésion (toutes les unités en contre-charge doivent terminer leur mouvement à 5 cm les unes des autres). Les unités embarquées peuvent débarquer.

Une unité doit utiliser son mouvement de contre-charge pour avancer vers l'unité ennemie la plus proche. Elle

peut bien sûr aller à son contact si son mouvement le permet, du moment que cette dernière n'est pas déjà engagée par deux unités amies. Une unité peut choisir de ne pas contre-charger si cela l'arrange, mais si elle le fait, elle **doit** avancer directement vers l'unité ennemie la plus proche.

Les unités qui contre-chargent peuvent attaquer des unités ennemies appartenant à une formation autre que celle qui les a chargés. Les formations dont des unités se retrouvent au contact des unités qui contre-chargent sont entraînées dans l'assaut et y participent comme si elles l'avaient déclenché. Toutes les formations de l'attaquant impliquées dans l'assaut comptent à tous points de vue comme une seule formation pour la durée de l'assaut.

Un jet de 2D6 est utilisé pour résoudre un assaut. Si l'attaquant perd, chacune de ses formations est démoralisée. S'il gagne, chacune de ses formations reçoit autant de pions impact que le nombre d'unités qu'il a perdu au cours de l'assaut.

### NOTE DES CONCEPTEURS

#### *Armes d'Assaut et Armes Légères*

*Les fiches de certaines unités incluent des armes qui sont notées comme étant des armes d'assaut ou des armes légères.*

*Le terme "armes d'assaut" recouvre les diverses armes de corps à corps du 41<sup>e</sup> millénaire, dont les épées tronçonneuses, les armes énergétiques et les kikoup' orks. Les effets de ces armes sont compris dans la valeur de Corps à Corps d'une unité, et elles ne peuvent être utilisées que lors d'un assaut. Par exemple, des Marines d'Assaut avec épées tronçonneuses voient l'efficacité de ces armes incluse dans leur valeur d'assaut de 3+.*

*Le terme "armes légères" couvre toutes sortes d'armes à courte portée utilisée par les soldats du 41<sup>e</sup> millénaire, comme les fusils laser, les bolters, et les fling' orks. Les effets de ces armes sont compris dans la valeur de Fusillade d'une unité et elles ne peuvent être utilisées que lors d'une fusillade. Par exemple, l'efficacité des bolters des Marines Tactiques est reflétée par leur valeur de Fusillade de 4+.*

*L'assaut est le seul moment où une unité peut utiliser ses armes légères, bien que celles-ci soient notées comme ayant une portée de 15 cm sur les fiches d'unités. Cela représente le fait que ces armes n'ont qu'une quantité limitée de munitions, et que les soldats qui les portent passent plus de temps à essayer de se protéger qu'à tirer! Ces problèmes ne s'appliquent pas aux équipes d'armes lourdes, c'est pourquoi ces dernières armes peuvent tirer bien plus souvent.*

### 1.12.5 Résoudre les Attaques

Lors d'un assaut, les deux camps combattent. On considère que les attaques ont lieu simultanément, elles sont donc toutes résolues avant que les pertes ne soient retirées.

Chaque unité dispose de deux valeurs d'assaut : une de Fusillade et une de Corps à Corps. Les unités au contact de l'ennemi utilisent leur valeur de Corps à Corps, celles qui ne le sont pas mais restent néanmoins dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie sur laquelle elles ont une ligne de vue utilisent leur valeur de Fusillade.

Jetez 1D6 pour chaque unité participant à l'assaut. Les pions impact ne neutralisent pas les unités au cours d'un assaut : la proximité de l'ennemi a tendance à motiver tout le monde ! Comparez le résultat de chaque dé à la valeur de Corps à Corps de l'unité si elle est au contact, ou celle de Fusillade si elle se trouve dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie en vue. Si le résultat du dé est supérieur ou égal à cette valeur, une touche est infligée. Aucun modificateur n'est jamais appliqué à ces jets de dés.

Ensuite, chaque joueur alloue les touches reçues parmi les unités de la formation se trouvant dans un rayon de 15 cm autour d'au moins une unité ennemie. Les touches doivent d'abord être allouées aux unités au contact, puis à celles qui sont les plus proches de l'adversaire. Vous ne pouvez allouer une deuxième touche à une unité si toutes les autres cibles potentielles n'ont pas déjà été touchées au

moins une fois, ni une troisième si les autres n'ont pas déjà été touchées deux fois, etc. Rappelez-vous que les touches ne peuvent être allouées qu'aux formations participant à l'assaut, et non à celles qui se trouvent à proximité.

Une fois que toutes les touches ont été allouées, effectuez les sauvegardes comme pour des tirs. Les unités d'infanterie d'une formation en *Assaut* ne peuvent effectuer de sauvegardes de couvert (on considère qu'elles se soucient peu de ce genre de choses), tandis que celles du défenseur le peuvent.

**Note Importante :** Les touches causant des pertes infligées lors d'un assaut sont prises en compte pour ce qui est des démoralisations ou l'ajout des pions impact une fois que le résultat du combat a été déterminé.

### 1.12.6 Tir de Soutien

En plus des unités de la formation qui attaque et de celle qui défend, toute unité dans un rayon de 15 cm autour d'un ennemi en vue participant à l'assaut peut attaquer avec sa valeur de Fusillade. Cela représente le fait que les formations ne participant pas directement à l'assaut peuvent fournir un tir de soutien à leurs camarades en danger. Toutefois, toutes les touches obtenues ne peuvent être allouées qu'à des unités des formations directement impliquées dans l'assaut. En outre, les unités faisant partie de formations démoralisées ou ayant exécuté un *Redéploiement* lors de leur dernière action ne peuvent apporter de tir de soutien.

Modificateurs d'Assaut	(Cumulatifs)
Chaque perte que vous avez infligée lors de l'assaut	+1
Vous avez plus d'unités que la formation ennemie	+1*
Vous avez plus de deux fois plus d'unités que la formation ennemie	+1*
Votre formation n'a aucun pion impact	+1**
La formation ennemie a plus de pions impact que la vôtre	+1**

\* Prenez en compte le nombre total d'unités restantes dans la formation ayant chargé et le nombre total d'unités restantes dans la formation ayant subi la charge. Ne comptez pas les unités qui ont apporté un tir de soutien.

\*\* Les unités démoralisées comptent comme ayant autant de pions impact que d'unités.

## RÈGLE SPÉCIALE

### 1.12.10 Formations Mélangées

*Il arrive qu'un attaquant souhaite assaillir une position tenue par deux formations ennemies mélangées. Lorsqu'un joueur désigne la cible d'une charge, il peut s'il le désire désigner également toute autre formation "mélangée" avec sa cible. Deux formations sont dites mélangées si elles ne sont séparées que par 5 cm ou moins. Si deux autres formations ou plus ont des unités à moins de 5 cm d'unités de la formation visée par l'assaut, l'attaquant peut choisir d'attaquer l'une ou l'autre en plus de sa cible, voire les deux, bien qu'il n'y soit pas obligé.*

*Lors de l'assaut, les formations mélangées comptent comme une seule formation. Ainsi, toutes leurs unités peuvent effectuer des contre-charges, et les touches infligées peuvent être librement réparties entre celles-ci. Une fois que les pertes ont été retirées, un jet de 2D6 est utilisé pour résoudre l'assaut. Ajoutez alors tous les pions impacts placés sur toutes les formations mélangées pour en connaître le nombre total. Si le défenseur perd, chacune de ses formations est démoralisée et doit se replier. Si le défenseur gagne, chacune de ses formations reçoit un nombre de pions impact égal au nombre d'unités qu'elle a perdu lors de l'assaut (ainsi, si une formation perd deux unités et une autre en perd une seule, la première reçoit deux pions impact et la deuxième n'en reçoit qu'un).*

### 1.12.7 Résultat du Combat

Une fois que les pertes ont été retirées, il faut déterminer l'issue du combat. Si un camp en extermine totalement un autre, il est bien sûr le vainqueur. Si les deux camps comptent encore des unités survivantes, les joueurs jettent chacun 2D6 et ajoutent au dé qui a obtenu le meilleur résultat les modificateurs appropriés du tableau page précédente. Notez que vous n'*ajoutez pas* les résultats des deux dés mais conservez simplement le plus élevé. Celui qui obtient le total le plus élevé après application des modificateurs gagne l'assaut.

En cas d'égalité, jouez immédiatement un deuxième assaut auquel participent toutes les unités survivantes, en reprenant à l'étape IV (jetez les dés, allouez les touches, etc.) Les unités des deux camps ont le droit d'effectuer un mouvement de contre-charge avant que ce deuxième assaut ne débute, en commençant par l'attaquant (voir 1.12.4). Si un deuxième "round" d'assaut est ainsi livré, les pertes infligées durant le premier round comptent pour ce qui est de la résolution. Si à la deuxième résolution vous obtenez une nouvelle égalité, livrez un troisième assaut selon les mêmes règles, puis un quatrième et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

### 1.12.8 Les Perdants se Replient

Si le perdant était déjà démoralisé au moment de l'assaut, la formation entière est détruite et **toutes** ses unités sont retirées de la table. Si la formation perdante n'était pas démoralisée, elle le devient et doit se replier (voir 1.13.3). De plus, la formation perdante reçoit un nombre de touches supplémentaires égal à la différence entre les deux scores obtenus lors de la résolution du combat. Ces touches ne peuvent pas être sauvegardées car elles représentent le fait que certaines unités se font massacrer

ou se dispersent au cours de la retraite. Retirez les pertes comme vous le feriez pour des touches refligées lors de l'assaut (en commençant par les unités au contact, puis celles qui sont le plus proches de l'ennemi, etc.).

Une fois que les pertes supplémentaires ont été retirées, les unités survivantes de la formation démoralisée doivent immédiatement effectuer un mouvement de retraite comme expliqué dans les règles sur les formations démoralisées (voir 1.13.3).

Enfin, toutes les formations amies qui se trouvaient en position de soutenir la formation perdante (c'est-à-dire se trouvant dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie participant à l'assaut) reçoivent chacune un pion impact, même si elles n'ont pas apporté leur soutien. Ce pion impact représente le coup au moral engendré par la fuite des alliés.

### 1.12.9 Les Vainqueurs Consolident

Une fois que le perdant s'est retiré, la formation gagnante reçoit autant de pions impact que le nombre d'unités perdues lors de l'assaut. Notez qu'il est ainsi possible de remporter un assaut et d'être démoralisé par les pertes subies! Dans ce cas, la formation est démoralisée, mais n'a pas à effectuer de mouvement de retraite, même si des ennemis se trouvent dans un rayon de 15 cm (voir 1.13.3). Si la formation gagnante était déjà démoralisée au début de l'assaut, elle ne reçoit aucun pion impact supplémentaire.

Toutes les unités de la formation gagnante peuvent alors effectuer un mouvement de 5 cm. Ce mouvement est gratuit et permet aux vainqueurs d'occuper le terrain qu'ils viennent de capturer. En revanche, il est impossible d'entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi lors d'un mouvement de consolidation.



### 1.13 REGROUPEMENT & DÉMORALISATION

Les formations effectuant une action de *Rassemblement* ont le droit de se regrouper pour se débarrasser de leurs pions impact et éviter d'être démoralisées. Une formation est démoralisée lorsqu'elle reçoit un nombre de pions impact égal à son nombre d'unité, ou si elle perd un assaut. Les formations démoralisées ne peuvent pas entreprendre d'action lors de la phase d'action.

#### 1.13.1 Regroupement

Les formations qui accomplissent une action de *Rassemblement* peuvent se regrouper. Jetez 2D6 et gardez le plus haut résultat, et retirez autant de pions impact. Notez que vous *n'ajoutez pas* les scores des deux dés mais gardez seulement le meilleur.

#### 1.13.2 Devenir Démoralisé

Chaque fois qu'une formation reçoit des pions impact (que ce soit pour avoir raté une action, suite à des tirs ou à un assaut), vous devez vérifier qu'elle n'est pas démoralisée. Une formation qui perd un assaut est automatiquement démoralisée. Vous devez entièrement résoudre une action ou un assaut avant d'appliquer les effets de la démoralisation (une formation qui se fait tirer dessus est démoralisée une fois que tous les tirs contre elle ont été résolus).

Lorsqu'une formation est démoralisée, retirez tous ses pions impact, et représentez son état d'une façon ou d'une autre: certains joueurs font confiance à leur mémoire, d'autres tournent leurs unités à l'opposé de l'ennemi, d'autres enfin utilisent les dés d'ordre de Games Workshop. Peu importe la méthode choisie du moment qu'il est clair pour chacun que telle ou telle formation est démoralisée.

#### 1.13.3 Mouvements de Retraite

A moins que les règles ne précisent le contraire, une formation peut effectuer un mouvement de retraite juste après que l'action qui a causé sa démoralisation a été résolue. Si la démoralisation survient au milieu d'une action que la formation même est en train d'accomplir (comme par exemple si elle reçoit un pion impact pour avoir raté un test d'action, ou lors d'un tir en *État d'Alerte*), elle effectue sa retraite immédiatement et perd le reste de son action.

Une formation effectuant un mouvement de retraite peut accomplir deux mouvements. Un mouvement de retraite peut être fait dans n'importe quelle direction, mais si une unité termine son deuxième mouvement à moins de 15 cm d'une unité ennemie, elle est détruite (tuée en essayant de s'échapper!) Les unités se retirant ignorent les zones de contrôle ennemies, mais ne peuvent toujours pas "traverser" une unité ennemie. Hormis ces exceptions, un mouvement de retraite est traité comme un mouvement ordinaire. Les ennemis en *État d'Alerte* peuvent tirer sur les unités accomplissant un mouvement de retraite.

Les unités ayant une vitesse de 0 cm ne peuvent bien entendu pas accomplir de mouvement de retraite, elles sont donc détruites si des ennemis se trouvent dans un rayon de 15 cm au moment de leur démoralisation.

#### 1.13.4 Pions Impact et Formations Démoralisées

En termes de règles, les formations démoralisées comptent comme ayant autant de pions impact que d'unités.

Une fois démoralisée, une formation ne reçoit plus de pions impact tant qu'elle n'est pas ralliée. Au lieu de cela, chaque pion impact qu'elle devrait normalement recevoir entraîne une touche sans sauvegarde autorisée. Les pertes



sont retirées comme lors d'un tir (de l'avant à l'arrière de la formation). Ces touches représentent les unités qui paniquent et fuient le champ de bataille : elles rendent les unités démoralisées extrêmement vulnérables aux attaques de l'ennemi, vous êtes donc prévenu !

Rappelez-vous qu'une formation démoralisée qui rapporte un assaut ne reçoit aucun pion impact supplémentaire pour les pertes subies, et ne perdra donc pas d'autres unités. Cela représente le fait qu'un tel exploit annule la panique dont pourraient souffrir ses membres.

### 1.14 FIN DU TOUR

La fin du tour a lieu une fois que les deux joueurs ont activé toutes leurs formations non démoralisées. Lors de cette phase, ils doivent tenter de rallier leurs unités démoralisées et vérifier les conditions de victoire de la bataille pour savoir si l'un d'eux l'emporte.

#### 1.14.1 Rallier les Formations

Lors de la fin du tour, les deux joueurs tentent à tour de rôle de rallier leurs formations démoralisées ou possédant des pions impact. Les formations se rallient une par une, en commençant par le joueur disposant de la plus haute Valeur Stratégique. Pour rallier une formation, vous devez jeter 1D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à sa Valeur d'Initiative (voir 1.2.2). Un malus de -2 s'applique si la formation est démoralisée, et un autre de -1 si une ou plusieurs unités ennemies se trouvent dans un rayon de 30 cm autour d'elle.

Si le test échoue, une formation démoralisée doit effectuer un mouvement de retraite (voir 1.13.3), alors qu'une formation non démoralisée reste sur place, mais garde tous ses pions impact.

Si le test est réussi, la moitié des pions impact de la formation, arrondie au supérieur, est retirée. Les formations n'ayant qu'un seul pion impact et qui réussissent un test de ralliement s'en débarrassent. Une formation démoralisée parvenant à se rallier ne l'est plus. Par exemple, une formation démoralisée contenant sept unités (et comptant donc comme ayant sept pions impact) et parvenant à se rallier se retrouve avec trois pions impact et n'est plus démoralisée.

#### Modificateurs aux Tests de Ralliement

Formation démoralisée	-2
Ennemis dans un rayon de 30 cm	-1

*Ces modificateurs sont cumulatifs.*

#### 1.14.2 Vérifier les Conditions de Victoire

La plupart des parties d'Epic reposent sur un scénario doté de conditions de victoire à remplir par chaque joueur. Voir les règles spéciales des scénarios dans la section du même nom pour plus de détails.

### RÈGLE SPÉCIALE

#### *Arrondir*

*Dans Epic, les fractions sont arrondies au supérieur, à moins que les règles ne précisent le contraire. Avec des soldats de 6mm de haut, il convient d'être généreux !*



## 1.15 SCÉNARIOS D'ENTRAÎNEMENT DES RÈGLES DE BASE

*“Seule votre foi en l'Empereur - et l'en entraînement que je vais vous donner - sauvera votre peau sur le champ de bataille.”*

Sergent Vétéran Kesser

Vous avez à présent lu tout ce que vous devez connaître pour essayer les scénarios d'initiation qui suivent. En gros, un scénario est un ensemble de notes vous expliquant tout ce que vous avez à savoir sur la bataille à livrer. Il vous dicte les forces impliquées, les formations utilisées, les objectifs de chaque camp, etc.

Pour pouvoir jouer les scénarios ci-dessous, il vous faudra vous procurer environ deux douzaines d'unités de Space Marines à l'échelle Epic. Quelques Predators Destructor et Rhinos peuvent aussi s'avérer utiles, mais ils ne sont pas obligatoires. Le site d'Epic [www.epicbattles.com](http://www.epicbattles.com) contient des pions téléchargeables gratuitement pour représenter les unités dont vous aurez besoin dans ces scénarios, vous pourrez donc les essayer même sans posséder de figurines. Les fiches d'unité des figurines se trouvent à leur suite.

Il vous faudra également quelques éléments de décor. Vous pouvez utiliser des arbres et des collines pour Warhammer 40,000 si vous n'avez pas de terrain à l'échelle, ou simplement disposer un tissu vert par-dessus quelques piles de livre.

### RÈGLE SPÉCIALE

#### *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur*

*La bravoure et la ténacité des Space Marines sont reconnues de tous. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :*

- *Il faut deux pions impact pour neutraliser une unité de Space Marines ou détruire une unité démoralisée (ignorer les pions impact en plus).*
- *Les formations Space Marines ne sont démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions impact ou plus par unité.*
- *Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires subies par une formation de Space Marines perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Marines.*
- *Lorsqu'une formation Space Marine démoralisée se rallie, elle reçoit un nombre de pions impact égal au nombre d'unités, plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités.*





### 1.15.1 Scénario d'Entraînement Basique

Même les Space Marines doivent de temps à autre s'entraîner et mettre en pratique leurs tactiques. Ce scénario d'initiation recrée un tel entraînement, lors duquel des Space Marines d'un même chapitre s'affrontent dans le cadre d'un exercice. Le but de la mission est de prendre et de tenir un objectif.

**Force Alpha:** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques chacune. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Force Bêta:** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques chacune. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Décor:** Installez une surface de jeu carrée d'environ 60 à 90 cm de côté. Installez le décor en accord avec l'adversaire. Vous pouvez mettre autant d'éléments de décor que vous le désirez, mais incluez au moins deux collines, des bâtiments ou une forêt pour offrir un couvert aux troupes. Placez un pion d'objectif au centre de la table (une pièce de monnaie fera très bien l'affaire).

**Déploiement:** Si l'un des deux joueurs a installé le décor, son adversaire peut choisir le bord de table sur lequel il se déploie. Si le décor a été installé d'un commun accord, chaque joueur jette un dé, celui qui obtient le résultat le plus haut choisit où il se déploie. Son adversaire occupe le bord de table opposé. Toutes les unités doivent être déployées à moins de 15 cm de votre bord de table.

**Règles Spéciales:** Toutes les unités de Space Marines utilisent la règle spéciale *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur*.

**Conditions de Victoire:** Vous capturez l'objectif si vous avez une unité dans un rayon de 15 cm autour de celui-ci à la fin du tour, et que l'ennemi n'en a pas. Pour remporter la partie, vous devez capturer l'objectif et le tenir pendant un tour de jeu entier.

### 1.15.2 Scénario d'Entraînement Attaque Rapide



Les armées des Space Marines sont extrêmement mobiles et font grand usage de véhicules de transports blindés pour frapper au cœur des lignes ennemies. Le plus courant de ces VAB est le Rhino, une machine solide et fiable capable de transporter dix Space Marines et leur équipement.

**Force Alpha:** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques et trois Rhino chacune. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Force Bêta:** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques et trois Rhino chacune. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Décor:** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Déploiement:** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Conditions de Victoire:** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Règles Spéciales:** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

#### SPACE MARINES TACTIQUES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15 cm)	Armes légères	—	
Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	

#### RHINO SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fulgurant	(15 cm)	Arme légère	—	



**Notes:** *Transport* (peut embarquer deux des unités suivantes : Space Marine Tactiques, Devastator & Scou)



### RÈGLE SPÉCIALE Réacteurs Dorsaux

Certaines unités sont équipées de réacteurs dorsaux qui leur permettent de voler sur de courtes distances en faisant de grands bonds.

Les unités équipées de Réacteurs Dorsaux peuvent ignorer les terrains dangereux et infranchissables lorsqu'elles se déplacent (elles sautent par-dessus). Elles ne peuvent pas atterrir dans un terrain infranchissable et doivent effectuer un test de terrain dangereux si elles atterrissent sur un élément de décor de ce type. Les unités équipées de Réacteurs Dorsaux peuvent aussi passer par-dessus des unités amies pendant leur mouvement, mais ne peuvent pas atterrir sur ces dernières. Elles sont affectées normalement par les zones de contrôle et les unités de l'ennemi, et ne peuvent pas se déplacer par-dessus les formations ennemies.

#### 1.15.3 Scénario d'Entraînement Blindés

Les Space Marines ont recours à différents types de blindés, l'un des plus communs étant le Predator Destructor, un véhicule polyvalent équipé d'armes antipersonnel et antichar. Ce scénario est basé sur les exercices pratiqués par les Marines pour former les pilotes de ces machines.

**Force Alpha :** Deux formations de quatre Predator Destructor chacune. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Force Bêta :** Deux formations de quatre Predator Destructor chacune. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Décor :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Déploiement :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Conditions de Victoire :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Règles Spéciales :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

#### 1.15.4 Scénario d'Entraînement Avancé

Les armées de Space Marines incluent un certain nombre de formations spécialisées comprenant les unités d'assaut équipées de réacteurs dorsaux, ou les Devastator qui emploient des armes lourdes. Ce scénario est basé sur les exercices avancés utilisés par les Marines pour montrer de quelle façon ces spécialistes affectent les tactiques de base apprises plus tôt.

**Force Alpha :** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques et trois Rhino chacune, plus une formation de quatre unités de Space Marines d'Assaut. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Force Bêta :** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques et trois Rhino chacune, plus une formation de quatre unités de Space Marines Devastator. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Décor :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Déploiement :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Conditions de Victoire :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Règles Spéciales :** Toutes les unités de Space Marines bénéficient de la règle *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur*. Les Space Marines d'Assaut utilisent des *Réacteurs Dorsaux*.



#### PREDATOR DESTRUCTOR SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	4+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanon	45 cm	AP5+/AC6+	—	
2 x Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	

#### SPACE MARINES D'ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30 cm	4+	3+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pistolets bolter	(15 cm)	Armes légères	—	
Épées tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	—	

Notes : Réacteurs Dorsaux



### 1.15.5 Scénario d'Entraînement Forces Combinées

Un commandant Space Marine aligner le plus souvent une force combinée, c'est d'ailleurs cette polyvalence qui fait la force de cette armée. Ce scénario vous apprend les capacités nécessaires pour conduire efficacement une armée alignant infanterie, blindés et artillerie.

**Force Alpha :** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques et trois Rhino chacune, une formation de quatre unités de Space Marines d'Assaut, une formation de quatre Predator Destructor et une formation de trois Whirlwind. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Force Bêta :** Deux formations de six unités de Space Marines Tactiques et trois Rhino chacune, une formation de quatre unités de Space Marines Devastator, une formation de quatre unités de Space Marines d'Assaut, une formation de quatre Predator Destructor et une formation de trois Whirlwind. La force a une Valeur Stratégique de 5 et une Initiative de 1+.

**Décor :** Installez une surface de jeu d'environ 90 à 120 cm de côté. Installez le décor en accord avec l'adversaire. Vous pouvez mettre autant d'éléments de décor que vous le désirez, mais incluez au moins deux collines, des bâtiments ou une forêt pour offrir un couvert aux troupes. Placez un pion d'objectif au centre de la table (une pièce de monnaie fera très bien l'affaire). Ensuite, chaque joueur place un objectif supplémentaire à 45 cm ou plus de n'importe quel autre objectif. La table contient donc trois objectifs.

**Déploiement :** Idem Entraînement Basique (1.15.1).

**Conditions de Victoire :** Vous capturez un objectif si une de vos unités se trouve dans un rayon de 15 cm autour de celui-ci à la fin du tour, et que l'ennemi n'en a pas. Pour remporter la partie, vous devez capturer deux objectifs et les tenir pendant un tour de jeu entier.

**Règles Spéciales :** Idem Entraînement Avancé (1.15.1).

## NOTE DES CONCEPTEURS

### Questions sur les Règles

*Les jeux de bataille sont une science inexacte et peuvent générer bon nombre de questions portant sur les règles. Le nombre de combinaisons différentes offert par le mélange de règles spéciales, des listes d'armées et des différents types de décors fera que vous et vos adversaires ne saurez pas comment résoudre tel ou tel cas de figure, voire que vous préférerez approcher le jeu avec des méthodes et des conventions légèrement différentes de ce que contient ce livre.*

*Dans la plupart des cas, vous résoudrez rapidement ces problèmes en discutant avec votre adversaire, mais il arrivera parfois que vous n'arriviez pas à vous mettre d'accord sur la façon de répondre à telle ou telle situation. De telles occurrences peuvent rapidement dégénérer et gâcher une belle partie. Si cela arrive, ne vous disputez pas : gardez le sourire et acceptez de résoudre la situation selon le point de vue de votre adversaire. Croyez-moi, cette approche permet des parties bien plus détendues qu'une incessante dispute sur un point de règle obscur, et il vous arrivera peut-être de découvrir que votre adversaire a raison ! De plus, il me semble que cet état d'esprit est plus qu'approprié à Epic, dans la mesure où au bout du compte ce jeu s'adresse plus à des joueurs expérimentés qu'à des épiciers de carrière !*

#### WHIRLWIND SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Whirlwind	45 cm	1PB	Tir Indirect	



#### SPACE MARINES DEVASTATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	5+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	



***“Rentabilisez vos ressources avec soin, sacrifiez-en le moins possible pour des gains maximums. Gagner une bataille ne sert à rien si ce qu'elle vous a coûté vous fait finalement perdre la guerre.”***

**Tactica Imperium**

# 2.0 UNITÉS & ARMES SPÉCIALES

*“On é pénards ici Gobbitz. Cé boît’ de konserv y z’arriveront jamais à nous choper depuis c’t falaise...”*

*Dernières paroles de Gibli le Grot avant d’être attaqué par des troupes d’assaut du Chapitre des Salamanders.*

Les armements et les unités singulières sont courants sur les champs de bataille du 41<sup>e</sup> Millénaire, cela peut aller de l’escouade d’assaut équipée de réacteurs dorsaux lui permettant de s’envoler dans les airs jusqu’aux puissants chars bardés d’armes titanesques se riant des blindages les plus épais. Ces unités spéciales ont des compétences uniques qui viennent à l’encontre de certaines des règles de base : les guerriers équipés de *Réacteurs Dorsaux* peuvent traverser des obstacles infranchissables, les unités avec des *Macro-armes* annulent les sauvegardes d’armures ennemies, etc. Ces règles ne sont pas très complexes et vous pouvez les utiliser dès le départ si vous le souhaitez. Nous les avons mises dans une section séparée afin de bien les différencier des règles de base.



Les capacités spéciales représentent les spécificités d’une arme ou d’une unité, elles ne sont pas transférables à une autre unité de la même formation. Par exemple, les Terminator ont le droit de se *Téléporter* et cette capacité est indiquée dans leur profil. Toutefois, des unités de la même formation n’étant pas des Terminator ne bénéficieraient pas de cette capacité.

Il arrivera parfois que certaines unités d’une formation auront des capacités spéciales que d’autres n’auront pas, il est alors difficile de déterminer si la capacité peut être utilisée. Par exemple, certaines unités pourraient faire tirer des armes de barrage *ignorant les couverts* tandis que d’autres armes participant au barrage n’auraient pas cette capacité. **Vous ne pouvez utiliser une capacité que si toutes les unités concernées la possèdent.** Dans notre exemple, le barrage ignorerait les couverts si toutes les armes faisant feu ont cette capacité.

Enfin, à moins que les règles ne spécifient le contraire, les capacités spéciales peuvent être utilisées même si les unités font partie d’une formation démoralisée. Par exemple, un commandant suprême pourra utiliser toutes ses capacités spéciales même si son unité est démoralisée.

## 2.1 UNITÉS SPÉCIALES

Certaines unités ont des capacités spéciales qui leur permettent de contourner les règles. Cela est généralement dû à leur entraînement spécifique, leur équipement ou leur tempérament. Les capacités spéciales s’appliquant à une unité sont précisées dans sa fiche d’unité (voir 1.1.3).

### 2.1.1 Personnages

Certaines unités sont notées comme étant des *Personnages*. Elles représentent des commandants ou des figures emblématiques de l’armée plutôt que des groupes de soldats, un char ou une machine de guerre. C’est pour cela qu’elles ne sont pas figurées par une unité isolée sur la table de jeu mais sont incorporées à des unités existantes de l’armée. L’unité qui accueille le personnage bénéficie de ses capacités et de son armement. Par exemple, les Chapelains Space Marines sont des personnages équipés d’une arme énergétique (*Arme d’Assaut, Macro-Arme, Attaque Supplémentaire (+1)*) et ont les capacités spéciales *Sauvegarde Invulnérable* et *Charismatique*. Toute unité qu’ils rejoignent comptera comme ayant ces armes et ces capacités en plus de celles qu’elle possède déjà. Notez que les personnages peuvent être ajoutés à n’importe quel type d’unité, y compris les véhicules et les engins de guerre.

L’unité et son personnage doivent agir ensemble pendant toute la bataille. Le personnage peut être embarqué dans n’importe quel véhicule autorisé comme transport pour l’unité qu’il a rejointe, et n’occupe pas d’espace supplémentaire. Le personnage doit être représenté par une figurine adéquate ou un étendard ajouté à son unité. Les personnages pris comme amélioration d’une formation doivent rejoindre une unité de la formation ayant accès à cette amélioration.



*Escadron de Motos Space Marines et Baneblade avec un Personnage.*



### 2.1.2 Commandants

Certaines unités ont la capacité *Commandant*. Un *Commandant* peut ordonner à un maximum de trois formations en plus de la sienne de le suivre lorsqu'il lance un assaut, tant que ces dernières ont au moins une unité à moins de 5 cm d'une unité de la formation du *Commandant* et qu'elles n'ont pas encore agi au cours de ce tour.

Faites un seul test d'Initiative pour toutes les formations, avec un malus de -1 si au moins l'une d'entre elles est sous l'effet d'un ou plusieurs pions impact. Si le test est raté la formation du *Commandant* reçoit un pion impact et doit recevoir l'ordre *Tenir*, mais les autres formations ne sont pas affectées (et pourront agir plus tard au cours du tour).

Si le test est réussi alors toutes les formations concernées peuvent recevoir un ordre *Assaut*. Traitez-les comme une seule formation pendant toute la durée de l'assaut. Un jet de 2D6 est utilisé pour résoudre les effets d'un assaut combiné. Si l'attaquant perd le combat toutes ses formations sont démoralisées. S'il gagne, ses formations reçoivent chacune un nombre de pions impact égal aux pertes qu'elles ont subi pendant le combat.



Les Chefs de Compagnie Space Marines ont la capacité *Commandant*.

### 2.1.3 Sans Peur

Certaines unités sont *Sans Peur* : elles sont si braves ou si folles furieuses qu'elles ne s'enfuiront jamais si elles sont démoralisées (bien que vous puissiez choisir de leur faire effectuer un mouvement de retraite si vous le désirez).

Les unités *Sans Peur* sont immunisées aux dommages entraînés par une défaite lors d'un assaut (touches additionnelles ou destruction si la formation était déjà démoralisée), par le fait de terminer un mouvement de retraite à moins de 15 cm de l'ennemi et aux dégâts infligés par les pions impact en cas de démoralisation. Notez que les unités de la formation n'étant pas *Sans Peur* seront affectées normalement par les touches additionnelles causées par des pions impact si elles perdent un assaut ou pour toute autre raison : aucune touche ne peut être allouée aux unités *Sans Peur* mais les autres les subissent normalement.

Les unités *Sans Peur* font partie d'une formation et pourront ainsi être parfois "emportées" par le mouvement de retraite de celle-ci même si elles sont normalement immunisées à de tels mouvements obligatoires, simplement parce qu'elles doivent respecter la cohésion de formation (voir 1.2.1). Enfin, notez que le fait d'être immunisé aux mouvements de retraite obligatoires peut permettre à une unité *Sans Peur* de terminer un assaut dans la zone de contrôle d'un ennemi, ou même en contact socle à socle avec celui-ci (voir 1.7.3 pour la façon de régler des situations où les unités commencent une action en étant dans la zone de contrôle d'un ennemi).



Les Commissaires sont *Sans Peur*.



### 2.1.4 Infiltrateurs

Certaines unités sont des *Infiltrateurs*. Elles sont autorisées à doubler leur vitesse lorsqu'elles chargent (et seulement quand elles chargent !) et peuvent ignorer les zones de contrôle de la formation qu'elles attaquent. Ces deux règles spéciales leur permettent de se faufiler au milieu de l'ennemi pour attaquer les unités en retrait dans la formation. Notez que les règles de cohésion de formation s'appliquent normalement aux *Infiltrateurs*.



Les Kommandos orks sont des *Infiltrateurs*.

### 2.1.5 Charismatique

Certaines unités ou personnages sont *Charismatiques*. Chaque unité ou personnage *Charismatique* prenant part à un assaut ajoute +1 au résultat du dé (tant qu'il ou elle reste en vie bien sûr).



Les Chapelains Space Marines sont *Charismatiques*.

### 2.1.6 Sauvegarde Invulnérable

Certaines unités ou personnages ont une *Sauvegarde Invulnérable*. Ils sont équipés de champs de force ou d'une endurance extraordinaire qui leur permet de survivre à des attaques qui tueraient une créature normale. Pour représenter cela, une unité ayant cette capacité reçoit une deuxième sauvegarde de 6+ si elle rate sa première sauvegarde. Elles peuvent effectuer cette deuxième tentative contre n'importe quelle attaque, même celles qui annulent normalement les sauvegardes d'armures. Aucun modificateur ne s'applique jamais à cette deuxième sauvegarde.



Les Archivistes ont une *Sauvegarde Invulnérable*.

### 2.1.7 Réacteurs Dorsaux

Certaines unités sont munies de *Réacteurs dorsaux*. Ce terme regroupe différents matériels ou même des attributs physiques comme des ailes qui permettent à l'unité de voler sur de courtes distances en faisant de grands bonds.

Les unités équipées de *Réacteurs Dorsaux* peuvent ignorer les terrains dangereux et infranchissables lorsqu'elles se déplacent (elles sautent par-dessus). Elles ne peuvent pas atterrir sur un terrain infranchissable et doivent effectuer un test de terrain dangereux si elles atterrissent sur un tel élément de décor. Les unités équipées de *Réacteurs Dorsaux* peuvent aussi passer par-dessus des unités amies pendant leur mouvement, mais ne peuvent pas atterrir sur ces dernières. Elles sont affectées normalement par les zones de contrôle et les unités de l'ennemi, et ne peuvent pas se déplacer par-dessus des formations ennemies.



*Les Marines d'Assaut ont des Réacteurs Dorsaux.*

### 2.1.8 Meneurs

Certains personnages ou unités sont notés comme étant des *Meneurs*. Une formation incluant des *Meneurs* peut retirer un pion impact supplémentaire par *Meneur* quand elle se regroupe ou réussit à se rallier.



*Les Nobz orks sont des Meneurs.*

### 2.1.9 Véhicules Légers

Les *Véhicules Légers* comprennent les engins peu blindés exposant leur équipage aux tirs ennemis tels que les Buggies orks et les Land Speeder Space Marines. La seule différence entre les véhicules blindés ordinaires et les *Véhicules Légers* est que ceux-ci peuvent être affectés à la fois par les tirs antichar et antipersonnel : ils comptent donc comme de l'infanterie s'ils se font tirer dessus par des armes antipersonnel et des véhicules s'ils sont pris pour cible par des armes antichar.

Les *Véhicules Légers* comptent sur leur vitesse et leur maniabilité pour les protéger des tirs, leur sauvegarde d'armure tient plus compte de ceci que de leur blindage réel. Cette sauvegarde d'armure est traitée néanmoins exactement comme celle des autres unités et sera ignorée par les *Macro-armes*, fonctionnera contre les barrages, etc.



*Les Buggies orks sont des Véhicules Légers.*

### 2.1.10 Montés

Certaines unités d'infanterie sont *Montées*, c'est-à-dire pilotent des motos ou bien chevauchent des animaux comme des chevaux. Les unités *Montées* comptent comme des véhicules pour les effets du terrain, et comme de l'infanterie dans tous les autres cas.



*Les Motos Space Marines sont des troupes Montées.*

### 2.1.11 Blindage Renforcé

Les unités ayant un *Blindage Renforcé* sont protégées par un blindage bien plus épais que ceux des véhicules ordinaires et sont d'une construction particulièrement robuste, les *Macro-armes* n'annulent donc pas leur sauvegarde d'armure (voir 2.2.6). De plus, elles peuvent relancer leurs sauvegardes d'armures ratées contre les touches n'étant pas infligées par des *Macro-armes*, y compris celles subies lors d'un assaut.



*Le Lemman Russ a un Blindage Renforcé.*

### 2.1.12 Éclaireurs

Certaines unités sont des *Éclaireurs*. Elles sont entraînées à opérer seules à l'avant de leur formation afin de débuser l'ennemi. Les unités d'*Éclaireurs* ne doivent rester qu'à moins de 20 cm de leur formation au lieu des 5 cm habituels. De plus, les *Éclaireurs* sont entraînés à se déployer en tirailleurs pour occuper un maximum d'espace, leur zone de contrôle est donc de 10 cm. Notez que ces capacités ne s'appliquent qu'aux unités d'*Éclaireurs* et ne peuvent pas être transférées à d'autres unités de la même formation ou à un éventuel véhicule transportant des *Éclaireurs*.



*Les Scouts Space Marines sont des Éclaireurs.*

### 2.1.13 Antigrav

Certaines unités sont *Antigrav*. Elles planent au-dessus du sol et peuvent traverser facilement des terrains qui bloqueraient d'autres unités. Notez que les *Antigrav* ne suivent pas les règles des engins volants décrites section 4.0.

Les *Antigrav* peuvent ignorer les terrains dangereux et infranchissables quand ils se déplacent. Ils ne peuvent pas atterrir en terrain infranchissable et s'ils atterrissent sur un terrain dangereux ils doivent effectuer un test de terrain dangereux. Les *Antigrav* peuvent voler au-dessus d'unités amies mais ne peuvent pas atterrir sur ces dernières. Unités et zones de contrôle de l'ennemi les affectent normalement.

Un *Antigrav* peut déclarer qu'il effectue une *Attaque Surprise* au début de l'une de ses actions, y compris lors d'un *Tir Soutenu* ou quand il se met en *État d'Alerte*. Cette action compte comme un mouvement et peut déclencher le tir d'un ennemi en *État d'Alerte*. On considère qu'un *Antigrav* qui effectue une attaque surprise vole assez haut pour voir par-dessus les obstacles situés entre sa cible et lui (en retour, les unités ennemies ont une ligne de vue dégagée sur l'*Antigrav*). Après son attaque surprise, l'*Antigrav* redescend. Les *Antigrav* en *État d'Alerte* ne redescendent pas tant qu'ils n'ont pas effectué leur tir sur une cible. Les *Antigrav* ayant une capacité de transport ne peuvent pas embarquer ou débarquer des unités tant qu'ils sont en train d'effectuer une attaque surprise, et s'ils sont détruits à ce moment-là, toutes les unités qu'ils transportaient sont également détruites sans sauvegarde d'armure possible.

Les *Antigrav* peuvent toujours choisir d'utiliser leur caractéristique de Fusillade lors d'un assaut, même si des unités ennemies sont en contact socle à socle avec eux. S'ils le font les unités ennemies doivent elles aussi utiliser leurs caractéristiques de Fusillade : cela représente l'*Antigrav* prenant de l'altitude pour se mettre hors de portée des unités terrestres ennemies.



Les Land Speeder sont des Antigrav.

#### 2.1.14 Snipers

Certaines unités d'infanterie sont des *Snipers*. Lancez les dés séparément quand vous attaquez avec une unité de *Snipers*. Si elle touche, vous pouvez choisir quelle unité ennemie est touchée parmi celles à portée et dans la ligne de vue de l'unité de *Snipers*. De plus, la cible subit un modificateur de sauvegarde de -1.



Des Snipers de la Garde Impériale.

#### 2.1.15 Commandant Suprême

Les *Commandants Suprêmes* représentent des gradés de haut rang. Ils comptent à la fois comme des *Commandants* et des *Meneurs* (voir 2.1.2 et 2.1.8). De plus, chaque *Commandant Suprême* de l'armée permet au joueur de relancer un seul test d'Initiative raté (de tout type) une fois par tour.



Commandant Suprême Space Marine.

#### 2.1.16 Blindage Arrière Renforcé

Certains chars ont un *Blindage Arrière Renforcé*. Ces véhicules ont un blindage de la même épaisseur sur toute leur coque et ignorent le modificateur de sauvegarde de -1 lorsqu'ils sont pris dans un *Feu Croisé*.



Les Land Raider ont un Blindage Arrière Renforcé.

#### 2.1.17 Téléportation

La capacité *Téléportation* donne la possibilité à une unité d'apparaître subitement sur le champ de bataille, que ce soit grâce à une technologie avancée ou à sa faculté à se dissimuler parfaitement et d'apparaître comme si elle sortait de nulle part.

Les formations dont toutes les unités ont cette capacité peuvent être gardées en dehors de la table pour apparaître au début de n'importe quel tour. Placez une unité n'importe où sur la table avant de déterminer qui gagne le jet de stratégie. Les unités doivent être placées à moins de 5 cm d'une unité de leur formation s'il y en a déjà en jeu. Par exemple, si une formation entière se téléporte, la première unité peut être placée n'importe où, mais les autres doivent ensuite être placées à moins de 5 cm d'une unité de la même formation déjà en jeu. Toutes les unités doivent être placées en-dehors des zones de contrôle ennemies. Si elles sont placées en terrain dangereux, un test de terrain dangereux doit être effectué lorsque l'unité est placée sur la table.

Se téléporter comporte de nombreux risques et peut avoir des impondérables aux conséquences catastrophiques : lancez 1D6 par unité quand elles se téléportent. Sur un résultat de 1 la formation de l'unité reçoit un pion impact.



Les Terminator ont la capacité Téléportation.

#### 2.1.18 Marcheurs

Certains Véhicules sont des *Marcheurs*. Ils peuvent facilement traverser des terrains que d'autres véhicules auraient du mal à négocier. Les *Marcheurs* peuvent relancer leurs tests de terrains dangereux ratés.



Les Dreadnoughts Space Marines sont des Marcheurs.

## 2.2 ARMES SPÉCIALES

Certaines armes exotiques ou très puissantes ont des capacités spéciales représentant leurs effets particuliers. Les capacités spéciales s'appliquant à une arme sont notées dans les références de celle-ci.

### 2.2.1 Armes Antiaériennes

Certaines armes utilisées dans Epic servent lors d'interceptions ou pour se protéger des unités volantes ennemies. Ces armes sont rassemblées sous le terme *Antiaériennes* dans les règles. Les armes *Antiaériennes* ont une caractéristique AA, et peuvent aussi avoir des caractéristiques AP et AC. Par exemple, le Hunter Space Marine a les caractéristiques AC4+/AA4+. Les règles permettant de gérer les tirs antiaériens sont décrites dans la section Opérations Aéronavales (voir 4.0.).



Le Hunter est équipé d'armes Antiaériennes.

### 2.2.2 Rupture

Certaines armes sont destinées à désorganiser les formations ennemies tout autant qu'à tuer les troupes. Pour représenter cela, les armes de *Rupture* ajoutent un pion impact aux formations ennemies pour chaque touche qu'elles infligent plutôt que pour chaque perte. Notez que les touches des armes de *Rupture* sont sauvegardées normalement. Les unités ratant leur sauvegarde sont retirées comme pertes mais n'ajoutent pas de pions impact supplémentaires à la formation.



Les lance-roquettes de la Valkyrie ont la capacité Rupture.

### RÈGLE SPÉCIALE Relances

Il arrive que les règles vous autorisent à relancer un dé si vous n'êtes pas satisfait du premier résultat. Les relances ne s'appliquent qu'au lancer d'un seul dé : si vous avez lancé plusieurs dés vous ne pourrez en choisir qu'un à relancer, à moins que les règles ne spécifient le contraire. Aucun dé ne peut être relancé plus d'une fois (vous ne pouvez pas relancer une relance!) et vous devez accepter le résultat du second jet.

### 2.2.3 Attaque Supplémentaire

Certaines armes sont notées comme ayant des *Attaques Supplémentaires (+x)*. Les unités ainsi équipées reçoivent le nombre d'attaques supplémentaire indiqué au cours d'un assaut. Par exemple, une arme d'assaut notée *Attaques Supplémentaires (+2)* autorisera l'unité à effectuer deux attaques supplémentaires au corps à corps lors d'un assaut. Il arrive que cette capacité confère un nombre aléatoire d'*Attaques Supplémentaires* plutôt qu'un chiffre fixe. Par exemple *Attaque Supplémentaire (+D3)* signifie que vous pourrez faire 1D3 *Attaques* en plus. Les *Attaques Supplémentaires* peuvent s'appliquer à des tirs, des corps à corps ou des fusillades.



Les Ogryns ont la capacité Attaque Supplémentaire (+1).

### 2.2.4 Frappe en Premier

Les armes ayant la capacité *Frappe en Premier* s'utilisent en assaut. Résolez les attaques et les dommages de l'arme avant de faire attaquer les unités ennemies. Cela peut aboutir à la destruction d'unités ennemies avant qu'elles ne puissent riposter. Si cette capacité s'applique à une arme ayant des *Attaques Supplémentaires* (voir 2.2.3), alors seules les *Attaques Supplémentaires* bénéficient de la capacité *Frappe en Premier*. Cette dernière s'applique sinon pour toutes les attaques d'une arme d'assaut ordinaire ou pour les armes légères dans le cas d'une Fusillade. Si deux unités ennemies ont la capacité *Frappe en Premier*, leurs attaques sont résolues simultanément et les résultats appliqués avant que les autres attaques ne soient effectuées.



Les lances des Cavaliers Impériaux leur confèrent la capacité Frappe en Premier.

### 2.2.5 Ignore les Couverts

Certaines armes *Ignorent les Couverts*. Elles sont conçues pour annuler la protection conférée par des couverts, en les disloquant ou en les contournant. Ces armes ignorent les modificateurs de jet pour touches conférés par les couverts et annulent les sauvegardes de couverts pour l'infanterie.



Le Hellbound Ignore les Couverts.



### 2.2.6 Macro-armes

Certaines des armes utilisées dans Epic sont réellement terrifiantes par leur taille ou leurs effets. Elles sont regroupées sous le terme *Macro-armes*. Seules les unités ayant un *Blindage Renforcé* ou une *Sauvegarde Invulnérable* (voir 2.1.6 et 2.1.11) peuvent tenter une sauvegarde contre les touches d'une *Macro-arme*. Les autres cibles touchées n'ont droit à aucune sauvegarde. Les règles ci-dessous expliquent plus en détail comment ces armes fonctionnent, mais tant que vous gardez en tête qu'elles annulent les sauvegardes vous n'êtes pas loin de la vérité.

**Tirs :** Les *Macro-armes* pouvant effectuer des tirs n'ont pas de caractéristiques AP ou AC. Elles ont à la place une caractéristique *Macro-arme* (abrégée en MA). Par exemple, le canon Volcano d'un Titan Warlord impérial a la caractéristique *Macro-arme 2+*. Vous lancez les dés pour toucher normalement quand vous tirez avec une *Macro-arme*. Elles peuvent affecter n'importe quel type de cible, ce qui signifie par exemple que l'arme donnée ci-dessus atteindrait n'importe quelle unité sur un 2+. Seules les unités avec un *Blindage Renforcé* ou une *Sauvegarde Invulnérable* peuvent tenter une sauvegarde contre les *Macro-armes* (voir 2.1.6 et 2.1.11), les autres cibles n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. Les sauvegardes de couverts sont également annulées, bien que le modificateur de -1 pour toucher continue de s'appliquer. Les unités à bord d'un véhicule de transport détruit par une *Macro-arme* n'effectuent un jet de sauvegarde que si elles y ont elles-mêmes normalement droit contre de telles armes.

**Barrages :** Les tirs de barrage d'une *Macro-arme* sont résolus normalement, mais les unités touchées n'ont droit à un jet de sauvegarde que si elles ont un *Blindage Renforcé* ou une *Sauvegarde Invulnérable*.

**Assauts :** Lors d'un assaut, certaines armes légères ou de corps à corps confèrent des *Attaques Supplémentaires* ayant la capacité *Macro-armes*. Dans ce cas, cette capacité s'applique seulement aux *Attaques Supplémentaires*.

**Allouer les Touches :** Si une formation réalise des touches avec des armes ordinaires et des *Macro-armes*, l'adversaire désigne d'abord les cibles touchées par les attaques ordinaires et fait ses jets de sauvegarde puis choisit ensuite les unités touchées par les *Macro-armes* et fait ses jets de sauvegarde le cas échéant. Les touches d'une *Macro-arme* ne peuvent être allouées qu'aux cibles potentielles de celle-ci (c'est-à-dire en contact socle à socle ou à portée de l'unité attaquant avec la *Macro-arme*).



Le Super Krabouillator est équipé de Macro-armes.

### 2.2.7 Tir Unique

Certaines armes ont la capacité *Tir Unique*. Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par bataille et ne peuvent ensuite plus faire feu. Pensez à distinguer les unités à *Tir Unique* qui ont utilisé leur arme de celles qui ne l'ont pas encore fait.



Le missile Deathstrike est une arme à Tir Unique.

### 2.2.8 Rechargement

Certaines armes ont la capacité *Rechargement* : elles doivent passer un tour entier à se recharger en munitions après qu'elles ont tiré. Cela signifie que si elles tirent lors d'un tour, elles ne pourront pas le faire au suivant. Le meilleur moyen de se rappeler quelles unités ont tiré est de les orienter à l'opposé de l'ennemi après qu'elles ont fait feu, puis de les retourner à nouveau le tour suivant dans la bonne direction.



Le Lance-missile de la Manticore est à Rechargement.

### 2.2.9 Tueur de Titans

Certaines armes ont la capacité *Tueur de Titans*. Les unités ennemies touchées par de telles armes ne peuvent pas effectuer de jet de sauvegarde (même un jet de sauvegarde de couvert et même si elles ont la capacité *Blindage Renforcé*). De plus, des règles spéciales s'appliquent si la cible est un Engin de Guerre (voir 3.0). Dans les autres cas, ces armes sont traitées comme des *Macro-armes*.



Le canon Volcano est un Tueur de Titans.

## 2.3 SCÉNARIO D'ENTRAÎNEMENT UNITÉS SPÉCIALISÉES

*“Tiens, Frère Marius! On dirait que les blessures du dernier entraînement ont plutôt bien guéri, non? Et ce nouvel œil bionique va se révéler des plus utiles dans l'exercice que je te réserve. Dis-moi, tu en es à combien d'heures de vol en Land Speeder?”*

*Sergent Vétéran Kesser*

Il existe un grand nombre d'unités et d'armes spéciales à Epic et il serait impossible de toutes les utiliser dans un seul scénario. Toutefois, cette variante de scénario *Forces Combinées* peut vous donner une idée de l'utilisation des unités spéciales lors d'une bataille. Pour le jouer, vous aurez besoin des figurines utilisées dans le scénario *Forces Combinées* ainsi que celles présentées par les fiches d'unités ci-dessous.



### 2.3.1 Scénario d'Entraînement Unités Spécialisées

Les Space Marines sont organisés en compagnies menées par des officiers extrêmement compétents et respectés. Elles sont soutenues par de redoutables Land Raider et des Land Speeder très maniables. Ces unités permettent à une force de remplir tous types de missions que la compagnie pourrait se voir confier.

**Force Alpha:** Deux formations de six unités Tactiques Space Marines et trois Rhino, une formation de quatre Land Raider et une formation de cinq Land Speeder. Une des formations Tactiques peut inclure un Commandant Space Marine et l'autre un Dreadnought Space Marine. La force possède une Valeur Stratégique de 5 et toutes les formations ont une Initiative de 1+.

**Force Beta:** Deux formations de six unités Tactiques Space Marines et trois Rhino, une formation de quatre Land Raider et une formation de cinq Land Speeder. Une des formations Tactiques peut inclure un Commandant Space Marine et l'autre un Dreadnought Space Marine. La force possède une Valeur Stratégique de 5 et toutes les formations ont une Initiative de 1+.

**Table de Jeu:** Disposez votre terrain sur une surface carrée de 90 à 120 cm de côté. Placez le décor en accord avec votre adversaire. Vous pouvez mettre autant d'éléments que vous le désirez, mais nous vous conseillons de prévoir au moins quelques collines ainsi que des zones urbaines ou boisées pour servir de couvert aux troupes. Placez un pion d'objectif au centre du champ de bataille (une pièce de monnaie fera l'affaire). Chaque joueur doit ensuite placer un autre pion à au moins 45 cm de tout autre objectif. Vous aurez ainsi au total trois objectifs différents.

**Déploiement:** Si un joueur a placé le décor, son adversaire choisit son bord de table. Si les deux joueurs ont placé le décor ensemble ils se départagent alors en lançant chacun un dé : le plus grand résultat choisit son bord de table. Les joueurs déploient ensuite leurs unités à moins de 15 cm de leur bord de table.

**Règles Spéciales:** Toutes les unités Space Marines bénéficient de la règle spéciale *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur* (voir les règles spéciales données dans les scénarios d'initiation des règles de base).

**Conditions de Victoire:** Vous capturez un objectif si à la fin d'un tour une de vos unités est à moins de 15 cm de celui-ci et alors que l'adversaire n'en a aucune. Pour gagner, vous devez en capturer deux et les tenir un tour de jeu entier.

#### OFFICIER SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'Assaut	Macro-arme, Attaque Supplémentaire (+1)	
Frappe Psychique	(15 cm)	Arme Légère	Macro-arme, Attaque Supplémentaire (+1)	



**Notes:** Les officiers Space Marines sont de quatre types : Chef de Compagnie, Archivistes, Chapelains ou Commandant Suprême. Tous sont des *Personnages*, ont une *Sauvegarde Invulnérable* et la capacité *Meneur*. Les Chefs de Compagnie ont la capacité *Commandant*, les Archivistes ont une attaque de Frappe Psychique (profil donné ci-dessus), les Chapelains sont *Charismatiques* et les Commandants Suprêmes ont la capacité *Commandant Suprême*.

#### LAND RAIDER SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25 cm	4+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Canons laser jumelés	45 cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30 cm	AP4+	-	



**Notes:** *Blindage Renforcé*, *Blindage Arrière Renforcé*, *Transport* (peut transporter une unité de Terminator OU deux des unités suivantes : Space Marines Tactiques, Devastator & Scouts).


**LAND SPEEDER SPACE MARINE**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35 cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multi-fuseur	15 cm	MA5+ <i>et</i> Arme légère	— Macro-arme	



**Notes :** *Antigrav, Éclaireur*: Le Multi-fuseur peut tirer et donner la capacité Macro-arme à la caractéristique de Fusillade de l'unité.

**DREADNOUGHT SPACE MARINE**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	
Canons laser jumelés	45 cm	AC4+	—	
<b>OU</b>				
Arme de corps à corps	(contact)	Arme d'assaut	Macro-arme, Attaque Supplémentaire (+1)	
Canon d'assaut	30 cm	AP5+/AC5+	—	



**Notes :** *Marcheur*: Notez qu'un Dreadnought peut être armé soit d'un lance-missiles et de canons laser jumelés, soit d'une arme de corps à corps et d'un canon d'assaut, pas des quatre armes à la fois!

# 3.0 ENGIN DE GUERRE

*“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.”*

Les conflits du 41<sup>e</sup> Millénaire impliquent d’énormes engins de guerre, dont certains sont si hauts qu’ils font passer les soldats pour de vulgaires insectes, tandis que leur armement pourrait incinérer une ville entière. Les plus connus sont sans doute les Titans impériaux créés par l’Adeptus Mechanicus, mais il en existe bien d’autres, tels que les Gargant orks ou les monstrueux Bio-Titans tyranides. Toutes ces créations sont connues sous la dénomination “engins de guerre” dans le système Epic.

Les engins de guerre comprennent tous les très gros véhicules, tels que les Gargant, les Titans impériaux, les Baneblades de la Garde Impériale et les Thunderhawk Space Marines. En raison de leur grande taille et de leur non moins grand potentiel de destruction, les engins de guerre sont très différents des autres unités, ce qui entraîne un certain nombre de modifications dans les règles.

Ceci étant dit, la principale différence entre un véhicule normal et un engin de guerre est que celui-ci possède une Capacité de Dommages (CD) qui illustre le nombre de coups mortels qu’il peut absorber avant d’être détruit. Par exemple, un Titan Warlord a une CD de 8, ce qui signifie qu’il pourra encaisser huit coups mortels avant de mordre définitivement la poussière. Un engin de guerre équivaut à un nombre d’unités égal à sa Capacité de Dommages de départ, cette caractéristique détermine également le nombre de dé dont il dispose en assaut, la quantité de pions impact requis pour le neutraliser, et ainsi de suite. Tout ceci est expliqué en détail dans les pages qui suivent.

## 3.1 MOUVEMENT DES ENGIN DE GUERRE

Les engins de guerre suivent les mêmes règles de mouvement que les autres unités. Un engin de guerre qui rate un test de terrain dangereux subit une touche (voir les règles de dommages plus loin).

### 3.1.1 Formation d’Engins de Guerre

Les engins de guerre sont si grands qu’ils opèrent en général en solitaire. Quoique seul, un engin de guerre est considéré comme une formation indépendante et suit donc toutes les règles des formations.

De plus petits engins de guerre, tels que les Baneblades, sont rassemblés en formations de plusieurs unités. Les engins de guerre respectent leur distance de cohésion s’ils sont séparés par moins de leur Capacité de Dommages de départ x 5 cm. Par exemple, un Baneblade a une Capacité de Dommages de départ de 3, et sera donc en formation tant qu’il se trouvera à moins de 15 cm (3x5) d’une autre unité.

### 3.1.2 Zone de Contrôle des Engins de Guerre

Les engins de guerre ont, comme les autres unités, une zone de contrôle. Lors d’un assaut, ils ne la perdent qu’une fois qu’ils ont été chargés par un nombre d’unités au moins égal à leur Capacité de Dommages de départ.

### 3.1.3 Transport

Certains engins de guerre peuvent transporter d’autres unités. Ils constituent une exception à la règle voulant qu’un véhicule ne puisse transporter que des unités de sa propre formation. Au lieu de cela, un engin de guerre en ayant la capacité peut transporter des unités issues d’autres



*Titan Warlord*



*Thunderhawk*



*Forteresse à Kanons*

formations, du moins tant que la formation entière peut embarquer dans l'engin de guerre lors d'un même mouvement. Notez qu'un engin de guerre peut normalement transporter d'autres unités de sa propre formation (voir 1.7.5).

Pour qu'une formation puisse embarquer, les unités qui la constituent doivent se déplacer de façon à être en contact socle à socle avec l'engin de guerre durant leur action. L'engin de guerre peut entreprendre une action avant que l'autre formation n'embarque, mais en aucun cas après. Les unités ne peuvent pas tirer ni entreprendre d'action durant le transport, mais elles peuvent tenter de se rallier à la fin du tour (voir 1.14.1).

Après que les unités ont embarqué à bord d'un engin de guerre, celui-ci peut les transporter en un autre point du champ de bataille en entreprenant une action lors du tour suivant. Les unités peuvent débarquer normalement à la fin du mouvement (elles sont placées dans un rayon de 5 cm autour du transport à la fin de son mouvement).

Une formation débarquant ainsi ne peut entreprendre d'action lors du tour où elle débarque, mais peut tirer ou participer à un assaut s'il en va de même pour l'engin de guerre qui la transportait. Dans les deux cas, l'engin de guerre et les unités transportées comptent comme une unique formation jusqu'à la résolution des tirs ou de l'assaut. L'engin de guerre et la formation débarquée sont considérés comme des formations séparées une fois que l'engin de guerre a complètement terminé son action.

Par exemple, un engin de guerre peut entreprendre une *Avance Rapide* et débarquer les troupes qu'il transportait à la fin de son mouvement. L'engin et les unités transportées peuvent alors tirer ensemble sur une formation adverse, mais tous les tirs souffriront du malus de -1 dû à l'*Avance Rapide*. De même, un engin de guerre peut entreprendre un *Assaut* et débarquer les unités qu'il transporte à la fin de son mouvement de charge. Les unités transportées et lui sont alors traités comme une unique formation pour la

résolution de l'assaut, comme s'ils lançaient un assaut combiné (voir 2.1.2, paragraphe 3).

## 3.2 TIR DES ENGINS DE GUERRE

Les règles spéciales suivantes s'appliquent lorsque l'on tire sur ou avec un engin de guerre. En général, les engins de guerre sont considérés comme des véhicules blindés (ainsi, ce qui affecte un véhicule blindé affecte aussi un engin de guerre), à l'exception des cas de figure ci-dessous.

### 3.2.1 Allouer les Touches aux Engins de Guerre

On ne peut normalement allouer qu'une seule touche à une unité tant que toutes les unités d'une formation n'en ont pas reçu une chacune. Ceci ne s'applique pas aux engins de guerre. Le joueur alloue en effet un nombre de touches égal à la Capacité de Dommages de départ de l'engin de guerre avant d'allouer les touches à d'autres unités.

Si une formation comprend à la fois des engins de guerre et d'autres unités, l'attaquant doit déclarer si certaines attaques sont allouées aux engins de guerre ou aux autres unités de la formation. Les attaques dirigées contre les engins de guerre ne peuvent être allouées qu'à ceux-ci si elles touchent, et celles qui sont dirigées contre les autres unités ne peuvent pas être allouées aux engins de guerre de la formation.

Un certain nombre de règles spéciales s'appliquent aux engins de guerre victimes d'armes à gabarit (voir 1.9.8). Chaque unité située sous un gabarit subit normalement une attaque. Cependant, un engin de guerre est si gros que s'il se trouve sous le centre du gabarit il est sujet à un nombre d'attaques égal à la moitié de sa Capacité de Dommages, arrondie au chiffre supérieur. Par exemple, un Baneblade (CD 3) au centre d'un gabarit subirait deux attaques. Assurez-vous que vos gabarits de barrage ont un trou en leur milieu pour mieux déterminer si un engin de guerre encaisse la totalité du bombardement ou n'est attaqué qu'une seule fois.



### 3.2.2 Capacité de Dommages des Engins de Guerre

Au contraire d'un véhicule classique, un engin de guerre peut encaisser plusieurs touches avant d'être détruit. Le nombre de touches qu'il peut recevoir correspond à sa Capacité de Dommages. Chaque touche non sauvegardée réduit la Capacité de Dommages de l'engin de guerre d'un point, qui est détruit lorsque cette caractéristique tombe à 0. Placez un pion impact sur la formation de l'engin de guerre pour chaque point de dommages encaissé.

### 3.2.3 Touches Critiques

Les armes employées dans Epic sont si dévastatrices qu'un tir bien ajusté peut sévèrement endommager, voire détruire les cibles les plus imposantes. Pour représenter ceci, une touche subie par un engin de guerre (quelle qu'en soit l'origine) peut infliger un dommage critique. Jetez 1D6 pour chaque touche non sauvegardée infligée à un engin de guerre. Sur un résultat de 1-5, la cible encaisse un dommage normal et voit sa Capacité de Dommages réduite d'un point. Sur un 6, la touche a causé un dommage critique : l'engin de guerre perd un point de Capacité de Dommages et subit une touche critique.

Les effets d'une touche critique sont décrits dans les caractéristiques de chaque engin de guerre, et varient selon les types. Par exemple, le réacteur à plasma des Titans impériaux est particulièrement instable, tandis que les Gargant sont sujets à des incendies fréquents, etc.

Les effets des touches critiques sont cumulatifs.

### 3.2.4 Pions Impact

Lorsqu'un engin de guerre perd un point de dommages, la formation dont il fait partie reçoit un pion impact. Si un engin de guerre est détruit par une touche critique, la formation à laquelle il appartient reçoit un nombre de pions impact supplémentaires égal à la Capacité de Dommages qu'aurait dû avoir l'engin de guerre s'il n'avait pas été détruit. Par exemple, un Baneblade intact fait partie d'une compagnie de chars super-lourds. Si une touche critique cause sa destruction, la compagnie reçoit trois pions impact.

Il faut un nombre de pions impact égal à la Capacité de Dommages de départ d'un engin de guerre pour le neutraliser ou le démoraliser. Ajoutez la valeur de départ de tous les engins de guerre opérationnels d'une formation pour savoir combien de pions impact sont requis pour la démoraliser. Si la formation comprend des unités n'entrant pas dans la catégorie des engins de guerre, ajoutez la Capacité de Dommages de départ de tous les engins de guerre en état de marche au nombre des autres unités pour déterminer son seuil de démoralisation. Par exemple, une formation d'orks comprenant une Forteresse de Bataille (CD3) et six unités de boyz orks est démoralisée si elle reçoit 9 pions impact (6+3). Les engins de guerre suivent les règles habituelles pour se rallier.

Un engin de guerre démoralisé est considéré comme ayant un nombre de pions impact égal à sa Capacité de Dommages initiale. Si une ou plusieurs unités adverses se trouvent à moins de 15 cm de l'engin de guerre après qu'il s'est replié il perd un point de dommages (sans sauvegarde) pour chaque unité à moins de 15 cm. Les touches supplémentaires survenant lorsqu'un engin de guerre perd un assaut ou reçoit des pions impact lorsqu'il est *démoralisé* entraînent la perte d'un point de dommage chacune. Déterminez normalement si ces dommages causent des touches critiques.

### 3.2.5 Armes Tueuses de Titans

Certaines unités sont équipées d'armes dites *Tueuses de Titans* (voir 2.2.9). La plupart de ces armes sont capables d'abattre un engin de guerre d'un seul tir. Une unité touchée par une arme *Tueuse de Titans* ne peut bénéficier d'une sauvegarde de couvert ou d'armure, même si elle dispose d'un blindage renforcé. Notez que la pénalité pour toucher apportée par un couvert n'est pas ignorée.

De plus, les armes *Tueuses de Titans* ont en général un jet de dé inscrit entre parenthèses dans leur caractéristique. Par exemple, le Canon Volcano monté sur un Shadowsword de la Garde Impériale est une arme *Tueuse de Titans* (1D3). Si un tir de ce canon touche un engin de guerre, celui-ci subit des dommages équivalant au résultat du jet d'1D3. Chaque point de dommage réduit la Capacité de Dommages de l'engin de 1. Déterminez normalement si les dommages infligés donnent lieu à des touches critiques. Les armes Tueuses de Titans sans chiffre indiqué n'infligent qu'un seul point de dommage.

## 3.3 ASSAULTS DES ENGIN DE GUERRE

Les engins de guerre sont dévastateurs en assaut, ce qui est reflété par les règles spéciales suivantes.

### 3.3.1 Mouvements de Charge

Lorsqu'un engin de guerre charge, il peut "pousser" toute unité n'étant pas un engin de guerre et appartenant à la formation ciblée pendant son mouvement de charge. Déplacez l'engin de guerre sur la distance souhaitée, puis placez toutes les unités poussées hors de son chemin aussi près que possible de leur point de départ, mais néanmoins en contact avec l'engin de guerre qui les a si violemment rudoyées. Le nombre maximum d'unités qu'un engin de guerre peut pousser de cette façon est de deux par point de sa Capacité de Dommages de départ. Notez que les engins de guerre ne peuvent pousser d'autres engins de guerre.

La règle selon laquelle pas plus de deux unités ne peuvent entrer en contact avec une unité adverse lorsqu'elles chargent ne s'applique pas aux engins de guerre. Au lieu de cela, un engin de guerre peut être chargé par jusqu'à deux unités par point de sa Capacité de Dommages de départ, ce qui signifie qu'un Baneblade (CD3) peut se retrouver en contact avec un maximum de six unités adverses.

### 3.3.2 Corps à Corps et Fusillades

Au lieu d'effectuer un seul jet pour toucher par engin de guerre en assaut, jetez un nombre de dés égal à la CD de départ de chaque engin de guerre. Vous pouvez diviser ces jets entre les corps à corps et les fusillades, sachant que les jets de corps à corps n'affecteront que les unités en contact tandis que les jets de fusillade n'affecteront que les unités situées dans un rayon de 15 cm ne se trouvant pas en contact.

### 3.3.3 Jets de Résultat

Pour déterminer les résultats d'un assaut impliquant, comptez chaque point de dommage infligé à un engin de guerre comme une "perte". Chaque engin de guerre opérationnel compte comme un nombre d'unités égal à sa Capacité de Dommages de départ pour déterminer quel camp est en infériorité numérique. Un engin de guerre perdant un assaut encaisse un point de dommage pour chaque point d'écart avec le gagnant. Déterminez normalement les touches critiques.



### 3.4 SCÉNARIO D'ENTRAÎNEMENT ENGIN DE GUERRE

*“On a les Gargant et on a les zarm’. Keski nous manke, alors? Y nous manke de koi nou zentraîner! Alor j’veis vous dire skon va fair’. On va krabouiller des zoms avek des gro machins en fer. On va leur am’ner Gork et Mork et on va aplatir les zoms avek!”*

*Le Seigneur de Guerre ork Dragnatz annonçant la Waaagh! à ses orks.*

Le scénario d’entraînement suivant vous permet d’essayer rapidement et facilement les engins de guerre pour la première fois. Nous vous recommandons de jouer ce scénario avant d’inclure des engins de guerre à vos parties régulières, car ces machines suivent tant de règles spéciales que les inclure directement sans connaître leurs règles ralentira fortement vos parties.

Si vous jouez le *Retour du Krabouilleur* deux fois, en échangeant les rôles, vous aurez assimilé l’essentiel des règles des engins de guerre, facilitant ainsi de beaucoup l’intégration de ces machines à vos parties.

#### Le Baroud d’Honneur de Gogard

Le Seigneur de Guerre ork Gogard déclencha l’invasion de la planète impériale Belle Alpha environ dix ans avant la 3<sup>e</sup> Guerre d’Armageddon. Son plan de bataille mal conçu fut mis à mal lorsque ses hordes furent piégées et décimées par les Blood Angels arrivés en renforts. Sachant que tout

était perdu, Gogard embarqua à bord de son fidèle Gargant, le *Krabouilleur*, et lança une attaque suicide contre les “marineboyz” abhorrés, ce qui prit les Blood Angels complètement au dépourvu, qui ne purent qu’endommager l’énorme engin de guerre avant d’être forcés de se replier face à sa monstrueuse puissance de feu.

Gogard poursuivit son avance jusqu’à ce qu’il atteigne la ligne de défense impériale principale. Les Impériaux étaient cette fois mieux préparés et ils pilonnèrent le Gargant de leurs batteries d’armes lourdes tandis qu’il continuait à avancer. L’équipage parvint à contenir les incendies qui ravageaient l’immense machine suffisamment longtemps pour que le *Krabouilleur* cause d’immenses dommages aux défenseurs, avant qu’une énorme explosion interne ne mette un terme définitif à cette menace, ainsi qu’à la folie meurtrière de Gogard.

La dernière bataille de Gogard, si absurde qu’elle fût, ainsi que le récit de sa mort, sont des histoires très populaires parmi les orks, et c’est pourquoi de nombreux gargants se battant sur Armageddon ont été baptisés “Krabouilleur”, (eh, personne n’a dit que les orks étaient originaux!)

#### 3.4.1 Le Retour du Krabouilleur!

Par un curieux caprice du destin, un des nombreux Gargant nommé *KrabouilleurDeuz* se retrouva encerclé loin en avant des lignes impériales, et son équipage n’eut d’autre alternative que de faire un maximum de dégâts avant de périr, jouant ainsi le Baroud d’Honneur de Gogard!

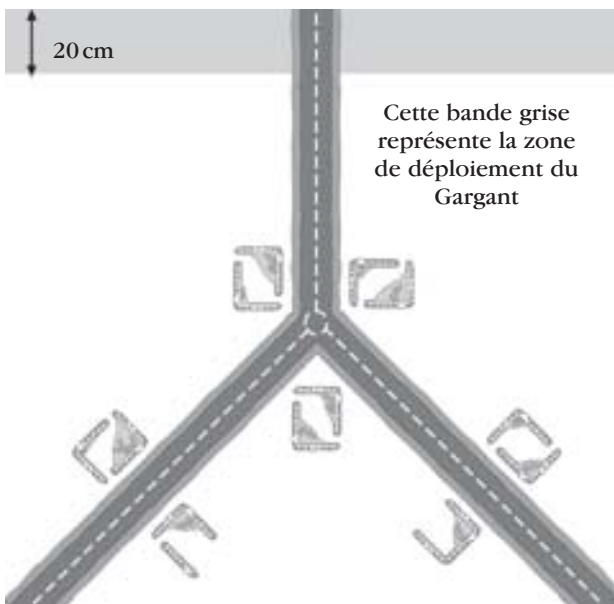




**Forces Orks:** Une formation comprenant *Krabouilleur Deuz*, un Grand Gargant (dont les caractéristiques se trouvent à la fin de la section 5.5.1). La force a une Stratégique de 3 et toutes les formations ont une Initiative de 3+. Les règles de *R'mise en Bande* et de *Pouvoir de la Waaagh!* s'appliquent au *Krabouilleur*.

**Forces Space Marines:** Une formation comprenant un Officier Space Marine, six unités Tactiques et trois Rhino, plus une seconde formation comprenant un Officier Space Marine et quatre unités Devastator, et enfin une ultime formation comprenant quatre Land Raider. La force a une Valeur Stratégique de 5 et toutes les formations ont une Initiative de 1+. La règle *Et ils ne Connaîtront Pas La Peur* s'applique aux formations Space Marines (voir 1.15.1).

**Décor:** La partie se joue sur une table d'environ 90 x 120cm incluant les éléments montrés sur la carte. D'autres éléments peuvent y être ajoutés, au choix des joueurs. Le joueur Space Marine doit placer deux centres de communication au cours de son déploiement, qui représentent les objectifs de l'attaque ork. Ils peuvent être placés n'importe où sur la table à au moins 15 cm d'un bord de table.



**Déploiement:** Le joueur space Marine se déploie en premier. Une formation est placée soit à l'intérieur soit en contact avec les bâtiments en ruines autour de la jonction en "Y". Les deux autres formations entrent en jeu n'importe où le long du bord de table Space Marine (y compris sur les routes) lors du premier tour de la bataille.

Le joueur Space Marine doit placer une des unités de l'une de ces formations sur le bord de table pour montrer par où elles entreront. Leur mouvement lors du premier tour doit être mesuré à partir de ce point. Une fois que les Space Marines se sont déployés, le Grand Gargant ork est placé sur la table. Voir la carte pour plus de détails.

**Conditions de Victoire:** La partie se poursuit tant que *Krabouilleur Deuz* n'est pas détruit ou que ses deux objectifs n'ont pas été démolis. Si les Space Marines détruisent *Krabouilleur Deuz* sans perdre un des centres, ils gagnent. Si un des centres de communication est détruit, la partie se solde par un match nul et le joueur ork l'emporte s'il parvient à détruire les deux centres de communication.

**RÈGLE SPÉCIALE**  
*R'mise en Bande*


Les orks pensent que tant qu'ils sont suffisamment nombreux pour se battre ensemble (c'est-à-dire tant qu'il en reste plus que ce qu'ils peuvent compter), ils ont une chance de l'emporter, même si tout indique le contraire! Pour représenter ceci, les formations orks comprenant plus de cinq unités (donc plus que les cinq doigts d'une main), sans compter les grots ou les grokalibr', bénéficient d'un bonus de +1 pour leurs jets de ralliement, et les formations comptant plus de dix unités de ce type bénéficient d'un bonus de +2. Pour cette règle, les engins de guerre comptent chaque point de leur CD de départ comme une unité.

**RÈGLE SPÉCIALE**  
*Pouvoir de la Waaagh!*

Les orks ne sont pas réputés pour leur discipline et ont en général une valeur d'Initiative très basse. Mais s'il y a bien quelque chose qui galvanise une bande de guerre ork, c'est une bonne bagarre! Pour cette raison, les formations orks qui tentent un *Assaut* ou une *Avance Rapide* reçoivent un bonus de +2 pour leurs tests d'action. De même, les pilotes ork salivent à la seule idée de mitrailler dans tous les sens, et bénéficient donc d'un bonus de +2 pour leurs tests d'action lorsqu'ils tentent une *Interception* ou une *Attaque au Sol* (voir 4.0).

CENTRE DE COMMUNICATION				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	Immobile	4+	n/a	n/a
Armement	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Néant	n/a	n/a	n/a	

**Notes:** Capacité de Dommages 3. Aucune unité ne peut entrer dans le bunker car il est rempli d'équipements de communication.



# 4.0 OPÉRATIONS AÉRONAVALES

*“Krukfang poussa sur le manche à balai et lança son Chassa-bomba dans une série de loopings. Les mots de Gobstikk lui revinrent à l’esprit, du temps où le Mékano apprenait à voler au jeune ork. De longues rafales sans viser, lui répétait-il...”*

*“Fighta-Bommer” par Gavin Thorpe, Imperial Armour II*

La plupart des armées d’Epic sont soutenues par des unités aériennes capables d’opérer dans le vide spatial ou dans l’atmosphère d’une planète. Ces engins vont du chasseur rapide monoplace aux vaisseaux spatiaux gigantesques servis par des milliers, voire des dizaines de milliers d’hommes. Les unités aériennes sont très différentes des autres unités d’Epic, elles sont bien plus rapides et donc largement capables de traverser la table en un seul tour. Cette vitesse signifie que seules des unités terrestres spécialisées ou d’autres unités aériennes peuvent les engager en combat. De plus, les unités aériennes sont souvent très bien armées, ce qui, combiné à leur rapidité, leur permet d’attaquer n’importe quelle cible du champ de bataille avec une efficacité redoutable. Enfin, certaines sont capables de transporter des unités terrestres pour les acheminer au plus vite là où leur présence est nécessaire.

Les règles des opérations aéro-navales font partie des plus complexes de ce livre de règles, nous vous conseillons donc de jouer quelques parties avant de les essayer et de vous limiter dans un premier temps à un nombre réduit d’unités aériennes. Utiliser dès le départ des avions de chasse, des modules d’atterrissage et des vaisseaux spatiaux risque de vous donner des maux de tête !

## 4.1 UNITÉS AÉRIENNES

Il existe deux types d’unités aériennes :

**Aéronefs :** Ce type d’unité inclut tous les appareils capables d’opérer dans l’atmosphère d’une planète. La

plupart sont propulsés par de puissants moteurs, ont un armement conséquent et peuvent voler à plusieurs fois la vitesse du son. Leur taille varie de l’avion de chasse aux énormes transports pouvant embarquer des formations entières. Les aéronefs appartiennent à l’une des trois classes suivantes selon leur manœuvrabilité, qui dicte leur facilité à effectuer des virages serrés : chasseurs, bombardiers et chasseurs-bombardiers. C’est cette classe qui est notée plutôt que la caractéristique de Vitesse d’un aéronef dans son profil.

**Vaisseaux Spatiaux :** Cette catégorie comprend les vaisseaux que les armées utilisent pour se déplacer d’un système à l’autre. Leur taille varie des petits escorteurs aux monstrueux croiseurs et cuirassés dont la puissance de feu peut raser des villes entières ! Dans Epic, on considère que les vaisseaux spatiaux opèrent en orbite basse, d’où ils peuvent lancer des modules d’atterrissage et soutenir les troupes à terre par des tirs de barrage.

### 4.1.1 Formations Aéro-navales

Les unités aéro-navales sont organisées en formations, tout comme les autres. Toutefois, bien qu’elles reçoivent normalement des pions impact, elles ne peuvent pas être démoralisées ou neutralisées. De plus, elles ne peuvent pas être engagées en assaut, soutenir un assaut ou servir à effectuer un *feu croisé* en conjonction avec une autre formation tant qu’elles sont en vol. Une fois qu’elles ont atterri, elles peuvent être engagées en assaut, être prises en compte dans le cadre d’un *feu croisé* et sont affectées normalement par les pions impact.





## 4.2 AÉRONEFS

Les formations aéronavales ne sont pas déployées en même temps que les autres. Elles sont gardées hors de la table (on peut imaginer qu'elles sont au sol sur une base proche ou bien en orbite) et peuvent arriver en jeu quand elles entreprennent une action. Les aéronefs capables de transporter des unités peuvent entrer en jeu avec ces unités à leur bord. L'aéronef (et les unités qu'il transporte) ne peut entrer en jeu qu'en utilisant les règles suivantes.



Les formations d'aéronefs ne peuvent entreprendre que les actions suivantes : *Interception*, *Attaque au Sol*, *Patrouille Aérienne* ou *En Attente*. Les formations d'aéronefs qui ratent un test d'action se voient assigner l'action *En Attente*.

**Interception :** Seuls les chasseurs et les chasseurs-bombardiers peuvent effectuer cette action. Effectuez un test pour toute la formation et, s'il est réussi, placez la formation au contact de votre bord de table. La formation peut alors faire un mouvement d'approche puis attaquer les unités aériennes ennemies. À la fin du tour, la formation doit faire un mouvement de désengagement et sortir de la table.

**Attaque au Sol :** Effectuez un test d'action pour la formation. Si elle le réussit, placez la formation en contact avec votre bord de table. La formation peut effectuer un mouvement d'approche et attaquer les unités terrestres ennemies. À la fin du tour, la formation doit faire un mouvement de désengagement et sortir de la table.

**Patrouille Aérienne :** Seuls les chasseurs et les chasseurs-bombardiers peuvent effectuer cette action. Effectuez un test pour toute la formation et, s'il est réussi, placez-la en contact avec votre bord de table pour bien désigner son point d'entrée.

Une formation en *Patrouille Aérienne* peut décider d'entreprendre une action *d'Interception* en réaction à une action *Attaque au Sol* ennemie. Aucun test d'Initiative n'est requis pour réussir *l'Interception*. Elle a lieu après que la formation ennemie a réalisé son mouvement d'approche, mais avant que d'éventuelles armes antiaériennes au sol aient tiré sur les attaquants ou que ceux-ci aient fait feu.

Pas plus d'une formation en *Patrouille Aérienne* ne peut intercepter une formation ennemie remplissant une action *Attaque au Sol*. En fait, cette action vous permet d'interrompre l'attaque de l'ennemi et de vous en prendre aux appareils adverses avant qu'ils n'aient pu tirer. *L'Interception* suit les règles normales, étant en fait une "action dans l'action". Une fois *l'Interception* réalisée, *l'Attaque au Sol* adverse peut continuer.

**En Attente :** La formation ne peut rien faire à ce tour. Une formation qui rate son test d'action doit rester *En Attente*.

#### 4.2.1 Mouvement d'Approche des Aéronefs

Les aéronefs effectuant une *Interception* ou une *Attaque au Sol* sont placés au contact de leur propre bord de table (déterminez le bord au hasard si le scénario ne précise pas les bords des joueurs). Après son déploiement, la formation débute un mouvement d'approche.

Les aéronefs en mouvement d'approche peuvent se déplacer d'une distance illimitée sur le champ de bataille. Ils se déplacent suffisamment haut pour ignorer les terrains, les zones de contrôle et toutes les unités. De la même façon, les autres unités ignorent les aéronefs et leurs zones de contrôle quand elles se déplacent. Notez que les aéronefs ne peuvent pas lancer d'assaut contre d'autres unités.

Les aéronefs doivent se déplacer en ligne droite et sont limités dans leurs virages. Leur classe détermine la facilité avec laquelle ils peuvent virer de bord. Les trois classes existantes sont : chasseur, chasseur-bombardier et bombardier. Dans le profil d'un aéronef, sa classe est indiquée à la place de sa Vitesse.

**Chasseurs :** Les chasseurs peuvent effectuer un virage de 90° maximum après s'être déplacés d'au moins 30 cm. Une fois qu'ils ont tourné, ils doivent à nouveau se déplacer d'au moins 30 cm avant de pouvoir faire un nouveau virage.



*Chasseur Thunderbolt.*

**Bombardiers :** Les bombardiers peuvent effectuer un virage de 45° maximum après s'être déplacés d'au moins 30 cm. Une fois qu'ils ont tourné, ils doivent à nouveau se déplacer d'au moins 30 cm avant de pouvoir faire un nouveau virage.



*Bombardier Marauder.*

**Chasseurs-bombardiers :** Les chasseurs-bombardiers manœuvrent comme des bombardiers quand ils font un mouvement d'approche avant une *Attaque au Sol* (ils sont chargés de bombes et de roquettes) et comme des chasseurs dans tous les autres cas.



*Chassa-Bomba ork.*

#### 4.2.2 Attaques des Aéronefs

Après avoir effectué leur mouvement d'approche, les aéronefs peuvent attaquer. Les aéronefs en *Attaque au Sol* peuvent tirer sur une formation terrestre ennemie. Ceux en mission *Interception* peuvent attaquer une formation aérienne ennemie. Les aéronefs sont considérés se déplacer suffisamment haut pour ignorer les terrains qui bloquent normalement les lignes de vue quand ils font feu sur n'importe quelle cible. La règle du *feu croisé* ne s'applique jamais lors d'une attaque d'aéronefs. Ceci mis à part, résolvez les tirs de la façon habituelle.

Après que la formation d'aéronefs a effectué ses attaques, son action est terminée. Elle reste en jeu jusqu'à la fin du tour, moment auquel elle devra faire son mouvement de désengagement et sortir de la table (voir 4.2.6.).

#### 4.2.3 Attaques Antiaériennes

Certaines armes ont une caractéristique *Antiaérien* (AA) pouvant être utilisée pour attaquer exclusivement des aéronefs. Les aéronefs peuvent tirer sur d'autres aéronefs lorsqu'ils font une attaque *antiaérienne* ou qu'ils sont en mission *Interception*. Les unités terrestres peuvent tirer sur des aéronefs si et seulement si elles font une attaque *antiaérienne*. Elles ne peuvent pas tirer sur des aéronefs au cours de l'une de leurs actions (cela évite de voir des formations terrestres se précipiter vers des aéronefs pour leur tirer dessus avant qu'ils ne se désengagent).

Lancez les dés pour toucher selon les caractéristiques AA de l'arme. Si une touche est réalisée, l'aéronef doit réussir un jet de sauvegarde ou être détruit. La règle de *feu croisé* ne s'applique pas aux aéronefs.

Les chasseurs et les chasseurs-bombardiers peuvent choisir d'essayer d'esquiver lorsqu'ils doivent effectuer un jet de sauvegarde. Cela représente le pilote qui vire désespérément à droite et à gauche pour éviter les tirs. Tous les aéronefs de la formation doivent esquiver si vous choisissez de le faire. Les aéronefs qui esquivent reçoivent une sauvegarde de 4+ au lieu de leur sauvegarde d'armure normale mais perdent leurs attaques s'ils ne les ont pas encore faites (ils sont trop concentrés à éviter les tirs de l'ennemi). Placez un marqueur sur la formation pour vous souvenir qu'elle ne peut pas faire feu.

#### 4.2.4 Attaques Antiaériennes

Les armes antiaériennes sont conçues pour se défendre des aéronefs et peuvent tirer après que la formation d'aéronefs ennemis a fait son mouvement d'approche et avant qu'elle ait tiré. Ceci est appelé une attaque *antiaérienne*. Notez que les aéronefs en mission *Attaque au Sol* équipés d'armes antiaériennes peuvent tirer sur des aéronefs ennemis en mission *Interception* qui se trouvent dans l'arc de tir de leur arme antiaérienne. Une attaque de flak ne brise pas l'*État d'Alerte* d'une formation terrestre.

Les attaques *antiaériennes* ne peuvent pas être effectuées par des formations démoralisées ou en *Redéploiement*. Mis à part cela, les attaques *antiaériennes* n'empêchent pas les formations les ayant réalisées de tirer plus tard dans le tour. De plus, une arme antiaérienne peut effectuer plusieurs attaques *antiaérienne* par tour sur différentes formations tant qu'elle n'attaque pas la même plus d'une fois.

Aucune ligne de vue n'est nécessaire pour tirer sur des aéronefs, on considère qu'ils volent suffisamment haut pour être vus par toutes les unités. Résolvez les attaques *antiaériennes* une par une dans l'ordre que vous désirez.



Les unités terrestres équipées d'armes *Antiaériennes* (AA) peuvent tirer sur des aéronefs les survolant. Elles peuvent tirer sur une formation d'aéronefs qui s'est déplacée à portée de leurs armes *Antiaériennes* pendant leur mouvement d'approche ou de désengagement, même si l'aéronef n'est plus à portée quand vous effectuez votre tir. Les attaques contre des aéronefs en train de se désengager sont effectuées lorsque ceux-ci atteignent le bord de table et avant qu'ils ne soient retirés du jeu. Les unités tirant sur des aéronefs en mouvement d'approche ne peuvent pas à nouveau leur tirer dessus quand ils se désengagent.

#### 4.2.5 Transporter des Unités Terrestres

Les aéronefs ayant une capacité de transport peuvent récupérer ou déposer des troupes. Les troupes transportées restent en dehors la table tant que l'aéronef les transportant n'est pas entré en jeu. Les unités récupérées sur la table par un aéronef de transport peuvent plus tard revenir en jeu embarquées dans le même appareil.

Un aéronef de transport doit effectuer une *Attaque au Sol* s'il veut déposer ou récupérer des troupes. Les aéronefs de transport sont gérés de la même façon que les Engins de Guerre ayant une capacité de transport, et ne peuvent transporter de formation amie que si l'intégralité de celle-ci est en mesure d'être transportée par la formation d'aéronefs (voir 3.1.3). Si un aéronef de transport est détruit alors qu'il transportait des troupes, celles-ci sont également perdues (pas de sauvegarde d'aucune sorte!)

Les aéronefs de transport peuvent récupérer ou déposer des unités en atterrissant ou en effectuant un *Assaut aérien*.

**Atterrir :** Les aéronefs ayant une capacité de transport peuvent atterrir après leur mouvement d'approche et après les attaques *antiaériennes*. S'ils atterrissent en terrain dangereux ils doivent effectuer un test de terrain dangereux. Après l'atterrissage, les unités transportées peuvent débarquer et être placées dans un rayon de 5 cm autour de l'aéronef (les *Antigrav* et les unités équipées de

*Réacteurs Dorsaux* peuvent être placées dans un rayon de 15 cm pour représenter le fait qu'elles sautent peu avant l'atterrissage). Les aéronefs peuvent aussi embarquer des unités amies situées dans un rayon de 5 cm, si bien sûr elles peuvent normalement y entrer. Après avoir embarqué ou débarqué des unités, l'aéronef peut effectuer son *Attaque au Sol*. Notez que les restrictions s'appliquant aux unités débarquant d'un engin de guerre s'appliquent à celles débarquant d'un aéronef (pas d'action mais peuvent faire feu en même temps que l'aéronef, voir 3.1.3).

Au sol, un aéronef est traité comme une unité terrestre avec un Vitesse de 0 (il ne peut pas se déplacer). Il ne peut pas entreprendre d'action lors du tour où il atterrit. S'il est engagé dans un assaut perdu par son son camp, il est détruit. Une fois au sol, l'aéronef peut effectuer un mouvement de désengagement et sortir de la table à la fin de n'importe quel tour, y compris celui durant lequel il a atterri.

**Assaut Aérien :** Les aéronefs de transport peuvent décider d'atterrir comme décrit ci-dessus, puis les unités qui débarquent et eux peuvent effectuer un assaut au lieu de tirer. Si vous choisissez de le faire, l'aéronef et les unités qu'il débarque peuvent entrer dans les zones de contrôle de l'ennemi comme s'ils chargeaient. L'aéronef et toute unité qu'il débarque sont traités comme une seule formation pour toute la durée de l'assaut, de la même façon que des unités débarquant d'un engin de guerre et entreprenant une action *d'Engager* (voir 3.1.3). Si l'aéronef perd un assaut il est détruit, mais les unités ayant débarqué peuvent effectuer une retraite de la façon habituelle.

#### 4.2.6 Mouvements de Désengagement

À la fin du tour, les aéronefs n'ayant pas atterri doivent sortir de la table. Ceux au sol peuvent choisir de le faire ou non. Les aéronefs peuvent sortir par n'importe quel bord de table. Déplacez l'aéronef comme lors du mouvement d'approche jusqu'à ce qu'il atteigne un bord. C'est un mouvement de désengagement, et il s'effectue à la fin du tour, avant de faire les tests de ralliement des formations.

#### 4.2.7 Pions Impact

Les aéronefs reçoivent des pions impact comme les autres unités, mais leurs effets sont légèrement différents. La règle qui suit simule le fait qu'il faut du temps pour réarmer et rentrer à la base, d'autant plus si les aéronefs ont essuyé des tirs nourris et ont donc un grand nombre de pions impact : il leur faudra plus de temps pour être de nouveau prêts et effectuer de menues réparations.

Les formations d'aéronefs reçoivent des pions impact dans les cas suivants :

- Une formation d'aéronefs qui essuie des attaques *antiaériennes* reçoit un pion impact pour être pris sous le feu ennemi. La formation peut recevoir de cette manière au maximum un pion impact pendant son mouvement d'approche et un autre pendant son mouvement de désengagement, et ce même si plusieurs formations l'attaquent durant ces deux mouvements.
- Une formation d'aéronefs reçoit un pion impact par perte qu'elle subit ou par Point de Dommage perdu dans le cas d'un engin de guerre.

- Une formation d'aéronefs reçoit un pion impact si elle sort par un bord de table autre que le sien, symbolisant le fait qu'elle est prise à parti par l'ennemi en survolant son territoire.

Les aéronefs ne sont jamais neutralisés ou démoralisés par des pions impact, mais ne sont pas non plus autorisés à se rallier à la fin du tour. À la place, la prochaine fois que vous voudrez entreprendre une action avec la formation, faites un test comme d'habitude mais avec un modificateur de -1 par pion impact infligé à la formation (ce modificateur remplace celui appliqué à une unité ayant reçu un ou plusieurs pions impact).

Tous les pions impact sont retirés après ce test, qu'il soit réussi ou non. S'il est réussi, l'action peut être effectuée normalement, sinon la formation ne peut rien faire.

Les aéronefs qui atterrissent sont affectés normalement par les pions impact déjà reçus, et sont autorisés à se rallier à la fin du tour. Les pions impact qu'ils pourraient recevoir ultérieurement seront gardés s'ils décollent ensuite pour rentrer à leur base.



### 4.3 VAISSEAUX SPATIAUX

La plupart des armées ont accès à des vaisseaux spatiaux capables de larguer des modules d'atterrissage et lancer des attaques orbitales dévastatrices. Chaque vaisseau spatial accessible à une armée possède son propre profil détaillant ses baies de lancement et ses armes.

Les vaisseaux spatiaux du 41<sup>e</sup> millénaire sont titanesques. Même un croiseur impérial de classe Lunar ferait plus de 5 mètres de long si on le représentait à l'échelle Epic. Il est interdit d'avoir plus d'un vaisseau spatial dans son armée.

Les vaisseaux spatiaux peuvent effectuer des bombardements orbitaux, des frappes chirurgicales et larguer des unités ayant la capacité *Assaut Planétaire* quand ils effectuent une action. Ils peuvent faire ces trois choses différentes lors d'une même action : leur équipage conséquent leur permet de gérer toutes ces tâches à la fois !

#### 4.3.1 Planifier l'Opération d'un Vaisseau Spatial

Vous aurez tout d'abord besoin d'une figurine Battlefleet Gothic représentant le vaisseau spatial en orbite basse.

De telles opérations doivent être planifiées longtemps à l'avance, les figurines de vaisseaux doivent donc être placées avant la bataille avant même de déployer les autres unités de l'armée. Si les deux joueurs ont un vaisseau spatial, celui ayant la Valeur Stratégique la plus élevée déploie le sien en premier.

Les vaisseaux spatiaux sont placés en contact avec le bord de table du joueur (déterminez aléatoirement le bord si le scénario ne précise pas quel bord est à quel joueur), orienté dans n'importe quelle direction. Lorsqu'un vaisseau spatial est déployé, le joueur doit déclarer à quel tour il le fera arriver : l'autre joueur doit être au courant, car il est difficile de dissimuler la présence d'un tel monstre de métal ! Vous pouvez choisir n'importe quel tour de jeu, même le premier. Vous ne pouvez toutefois pas choisir un tour déjà pris par un autre joueur, pas plus d'un vaisseau spatial ne peut survoler le champ de bataille à chaque tour.

En plus de déclarer quand son vaisseau arrivera, le joueur note en secret la zone où seront déployées les unités ayant la capacité *Assaut Planétaire* (voir 4.4) et où seront effectués les bombardements orbitaux. Chaque joueur note ces deux actions en secret.

Écrivez simplement sur un morceau de papier les coordonnées de la zone de largage et/ou de bombardement par rapport à la position du vaisseau spatial. Ces coordonnées déterminent le centre des zones de largage et de bombardement. Vous pourriez écrire par exemple "ma zone de largage sera à 60 cm devant et 30 cm à droite, et mon bombardement sera 45 cm devant et 30 cm à gauche" Ces mesures seront ensuite prises à partir de la position donnée au vaisseau spatial.

#### 4.3.2 Déroulement de l'Opération

L'intervention d'un vaisseau spatial a lieu pendant la phase d'action du tour. Effectuez un test d'action pour votre vaisseau comme vous le feriez pour toute autre formation. S'il est réussi, le vaisseau peut effectuer un *bombardement orbital*, une *frappe chirurgicale* et un *largage de troupes* comme décrit dans les sections 4.3.3, 4.3.4 et 4.4.

Après que les attaques et les largages ont eu lieu, la figurine du vaisseau spatial est retirée. Si le test est raté, le vaisseau spatial a été retardé et n'arrive pas ce tour-ci : vous pourrez effectuer le test de nouveau au tour suivant à moins que l'arrivée d'un autre vaisseau n'ait été planifiée. Si c'est le cas, le vaisseau spatial retardé tentera sa chance au premier tour où il le pourra.

#### 4.3.3 Bombardement Orbital

La possibilité d'effectuer un bombardement orbital est indiquée sur la fiche d'unité du vaisseau spatial.

Les bombardements orbitaux couvrent une zone bien plus large qu'un barrage d'artillerie et utilisent donc le gabarit de 12 cm de diamètre. Par un coup de chance extraordinaire, il s'avère que cette taille correspond parfaitement au gabarit d'artillerie de Warhammer 40,000 : vous pouvez donc l'utiliser si vous le possédez. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez en fabriquer un à partir de carton ou de carte plastique.

Prenez le gabarit et centrez-le sur les coordonnées que vous avez précédemment notées. Notez que vous n'avez pas besoin d'effectuer un deuxième test d'Initiative pour réaliser le bombardement.

Une fois le gabarit en place, les unités situées sous ce dernier sont touchées comme pour un barrage d'artillerie (voir 1.9.8). Les bombardements orbitaux ne bénéficient jamais de la règle *feu croisé*.

#### 4.3.4 Frappes Chirurgicales

Les frappes chirurgicales peuvent être effectuées sur les engins de guerre ennemis (ce sont les seules cibles assez grosses pour être prises spécifiquement pour cible par un vaisseau spatial). Choisissez une cible sur la table et effectuez vos attaques de frappes chirurgicales disponibles. Vous pouvez prendre pour cible plusieurs engins de guerre différents si vous le souhaitez, ou concentrer vos tirs sur une seule cible. Notez que vous n'avez pas à noter par avance de coordonnées pour une frappe chirurgicale.



#### 4.4 ASSAUT PLANÉTAIRE

Certaines armées sont autorisées à larguer des troupes à partir de vaisseaux situés en orbite dans des modules spécialement étudiés. Ceux-ci sont principalement utilisés pour transporter des troupes jusqu'au sol de la planète, la plupart ressemblent plus à des missiles autoguidés qu'à de véritables aéronefs, et sont conçus pour traverser l'atmosphère à des vitesses prodigieuses, de puissantes rétrofusées ralentissent l'appareil au dernier moment. La rapidité de ces engins les rend impossible à viser avant l'atterrissage. Ces opérations sont appelées des *assauts planétaires*.

La possibilité d'effectuer un assaut planétaire est indiquée sur la fiche de l'appareil, ainsi que le nombre et le type d'unités pouvant être transportées. Les unités transportées par l'aéronef peuvent elles-mêmes transporter des unités si elles y sont normalement autorisées. Les unités effectuant un assaut planétaire (et celles transportées) sont gardées en dehors de la table jusqu'à leur largage.

Vous pouvez effectuer un assaut planétaire lors du tour où votre vaisseau spatial intervient. L'assaut planétaire a lieu après les éventuels bombardements orbitaux et frappes chirurgicales. Prenez une des unités effectuant l'assaut planétaire et placez-la sur la table à moins de 15 cm des coordonnées de votre zone de largage précédemment notées (voir 4.3.1). Déterminez aléatoirement une direction : l'unité dévie alors de 2D6cm (vous pouvez utiliser un dé de dispersion Games Workshop, ou toute autre méthode de votre choix). Les

unités transportées peuvent débarquer immédiatement ou rester à bord et ne le faire que plus tard. L'atterrissage et le débarquement comptent comme un mouvement et peuvent déclencher le tir d'une unité en *État d'Alerte*.

Continuez de cette façon jusqu'à ce que toutes les unités effectuant l'assaut planétaire aient atterri. Celles se retrouvant en dehors de leur formation à cause de la dispersion doivent retrouver leur cohésion de formation lors de leur action suivante (voir 1.2.1 et 1.6.1).

Les unités entrant en jeu par assaut planétaire sont détruites si elles atterrissent en-dehors de la table. Si les unités atterrissent sur un terrain qui leur est normalement infranchissable ou dangereux, sur la tête de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, on considère que le système de guidage des appareils les dévia sur une zone d'atterrissage sûre : l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.

Les unités atterrissant par assaut planétaire peuvent effectuer une action plus tard dans le tour : elles entrent en jeu lorsque le vaisseau spatial effectue ses actions puis pourront elles-mêmes agir ultérieurement dans le tour. Rappelez-vous que toute formation ayant effectué un assaut planétaire et se retrouvant en dehors de sa cohésion de formation doit la retrouver dès que possible. Les aéronefs atterrissant par le biais d'un assaut planétaire sont traités de la même façon que des aéronefs ayant atterri normalement (voir 4.2.5), et ont le droit de redécoller plus tard dans la partie.





## 4.5 SCÉNARIOS D'ENTRAÎNEMENT OPÉRATIONS AÉRONAVALS

*“C’était un bon jour pour Krukfang: beaucoup de tirs, beaucoup de bruit, beaucoup de vitesse.”*

Les règles des opérations aéronavales, tout comme celles des engins de guerre qui les précèdent, sont longues et complexes, il vaut donc mieux les essayer tout d’abord par le biais de scénarios d’entraînement que dans des batailles à grande échelle. Les scénarios suivants se concentrent sur les règles des aéronefs, car ce sont les plus complexes et les plus fréquemment utilisées.

**Note:** Les fiches d’unités de ces deux scénarios se trouvent dans les pages suivantes.

### 4.5.1 La Mort venue du Ciel!

Dans le ciel couleur soufre d’Armageddon, les Chassa-bomba orks combattirent les Thunderbolts et les Maraudeurs impériaux dans une danse de mort. L’attaque aérienne des orks sur le bunker du complexe impérial 17c, centre de commandement du 2<sup>e</sup> Régiment de Rangers Asgardiens de la Garde Impériale, fut l’un de ces nombreux affrontements. Une demi-douzaine de Chassa-bomba de l’Eskadron de la Mort d’Harthag attaqua le complexe et fut interceptée par des appareils de la 222<sup>e</sup> Force d’Attaque de la Flotte Impériale. Le combat aérien qui s’ensuivit fut typique des batailles de cette guerre.

**Force Orks:** Deux formations de 4 Chassa-bomba chacune. La force a une Valeur Stratégique de 3 et une Initiative de 3+.

**Force Impériales:** Une formation de trois Thunderbolt et deux formations composées chacune d’un bunker de commandement et d’une Hydre, ainsi qu’une formation de trois Basilisk et une Hydre. La force a une Valeur Stratégique de 2 et une Initiative de 2+.

**Décor:** Utilisez une table de jeu carrée de 90 à 120 cm de côté. Placez le décor selon votre humeur et avec l’accord de votre adversaire. Vous pouvez disposer autant d’éléments que vous le désirez, mais essayez de mettre au moins quelques collines et des zones urbaines ou boisées pour donner des couverts à vos troupes.

**Déploiement:** Le joueur impérial se déploie en premier et doit placer ses formations terrestres n’importe où sur la table. Les aéronefs des deux forces ne sont pas déployés au début de la partie.

**Règles Spéciales:** Voir la section 3.4 pour les règles du *Pouvoir de la Waaagh!*

**Conditions de Victoire:** Le joueur ork a trois tours pour détruire les deux bunkers de commandement et les trois Basilisk. Il gagne la partie s’il réussit, sinon c’est le joueur impérial qui l’emporte.

### 4.5.2 La Chute du Thunderhawk Vert

La Ruche Acheron tomba brusquement aux mains de l’ennemi le cinquième jour de l’invasion d’Armageddon, victime de la trahison de l’ex-Gouverneur Impérial Hermann von Strab. Des rapports confidentiels indiquaient que von Strab se trouvait dans un bunker de commandement capturé juste à l’extérieur de la ruche. Une petite force de Terminator du chapitre des Salamanders fut envoyée en Thunderhawk afin de le capturer. Ils atterrirent juste à côté du bunker et prirent rapidement le complexe, mais von Strab s’était déjà échappé. Les choses commencèrent à mal tourner lorsque le Thunderhawk fut prit à parti par des Chassa-bomba orks. Seule la résistance de l’engin et l’arrivée in extremis de Thunderbolt impériaux lui permit de s’en tirer et d’évacuer les Terminator. Il parvint à regagner sa base, malgré la perte d’une partie de son équipage et avec un seul de ses deux moteurs encore en état de marche. On compta plus de 250 impacts de Gros Fling’ sur sa carlingue, mais tous les Terminator avaient été évacués sains et saufs.

**Forces Impériales:** Un Thunderhawk, une formation de quatre unités de Terminator et une formation de trois Thunderbolt. La force a une Valeur Stratégique de 5. Toutes les formations Space Marines ont une Initiative de 1+, les Thunderbolt une Initiative de 2+.

**Forces Orks:** Deux formations de trois Chassa-bomba et deux formations composées d’un bunker de commandement et d’une Hydre (véhicule appartenant aux traîtres). La force a une Valeur Stratégique de 2. Les formations rebelles de la Garde ont une Initiative de 2+, celles des orks une Initiative de 3+.

**Décor:** Voir 4.5.1.

**Déploiement:** Le joueur ork se déploie en premier et doit placer toutes ses formations terrestres n’importe où sur la table de jeu. Toutes les autres formations ne sont pas déployées au début de la bataille. Le joueur Space Marine peut téléporter ses Terminators s’il le désire (voir 2.1.17).

**Règles Spéciales:** Voir section 3.4 pour les règles sur le *Pouvoir de la Waaagh!* et section 1.15 pour la règle *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur*.

**Conditions de Victoire:** Le joueur impérial l’emporte s’il détruit les deux bunkers de commandement avec des attaques de corps à corps puis arrive à évacuer au moins une unité de Terminator à bord du Thunderhawk. S’il ne parvient qu’à détruire les deux bunkers, la partie se termine sur une égalité. Tout autre résultat est une victoire du joueur ork.

#### BUNKER DE COMMANDEMENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	Immobile	4+	6+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15 cm)	n/a	Armes légères	

**Notes:** Aucune unité ne peut entrer dans le bunker: zone de haute sécurité!



**THUNDERHAWK SPACE MARINE**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre, aéronef	Bombardier	4+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jumelés	30 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
1 x Bolters lourds jumelés	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir droit	
1 x Bolters lourds jumelés	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir gauche	



Capacité de Dommages 2. Touche critique : Les systèmes du Thunderhawk sont endommagés. Le pilote perd le contrôle et le Thunderhawk s'écrase au sol, tuant tout le monde à bord.

**Notes :** Assaut Planétaire, Blindage Renforcé, Transport (peut embarquer huit des unités suivantes : Space Marines Tactiques, d'Assaut et Devastator, Scouts, Motos, Terminator et Dreadnought. Les Terminator et les Dreadnought occupent deux espaces au lieu d'un).

**HYDRE DE LA GARDE IMPÉRIALE (Modèle Metalicus)**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30 cm	6+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Autocanons jumelés	45 cm	AP4+/AC5+/AA5+	—	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



**BASILISK DE LA GARDE IMPÉRIALE (Modèle Armageddon)**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20 cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Séisme	120 cm	AP4+/AC4+ ou 1PB	Tir indirect	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



**Notes :** Peut tirer normalement ou en tir de barrage. Ne peut utiliser le tir indirect que pour un tir de barrage.

**THUNDERBOLT DE LA FLOTTE IMPÉRIALE (Modèle Bakka)**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur-bombardier	6+	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fulgurants	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Multi-laser	30 cm	AP5+/AC6+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30 cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	



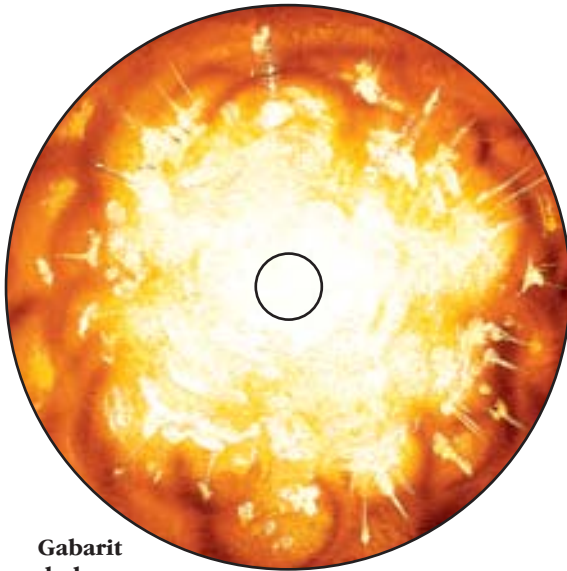
**CHASSA-BOMBA ORK**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur-bombardier	6+	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros Fling'	15 cm	AP5+/AA5+	—	
Rokettes Kass'tanks	30 cm	AC4+	—	

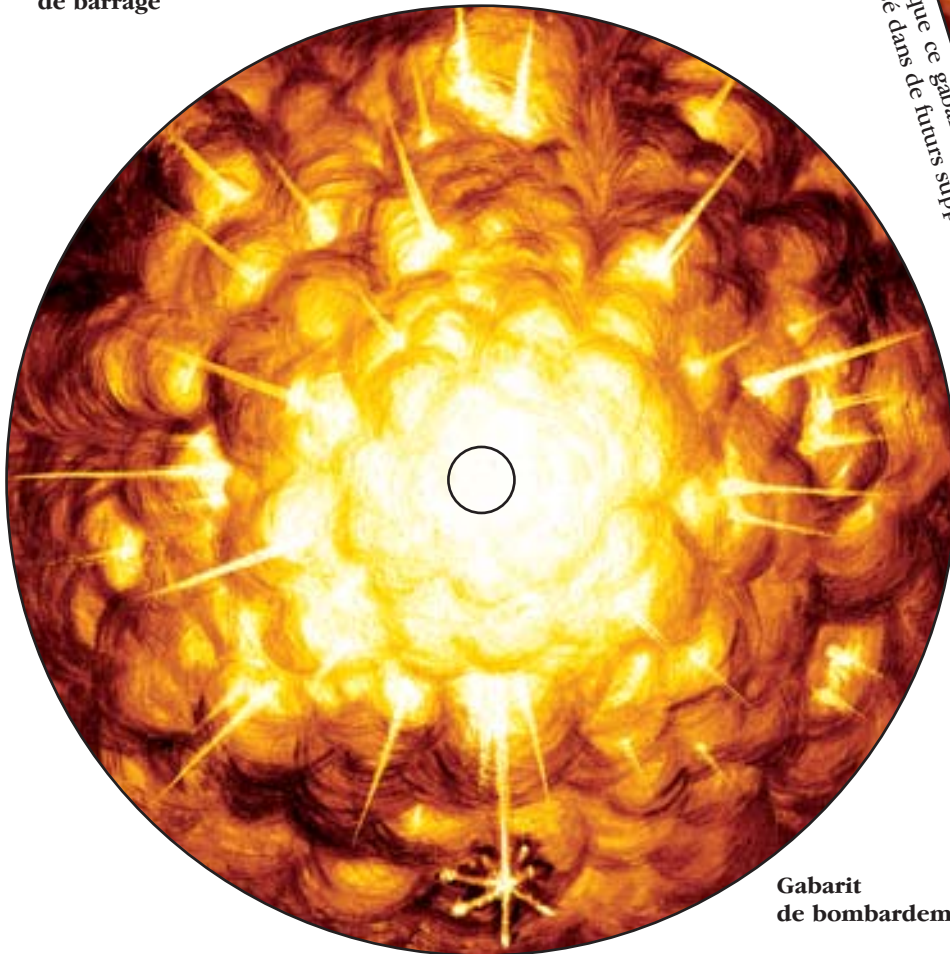


## GABARITS

Cette page vous fournit les gabarits utilisés dans Epic. Vous pouvez également utiliser les gabarits transparents de Warhammer 40,000, ils sont de taille identique, ou encore fabriquer les vôtres dans de la carte plastique ou du carton.



**Gabarit  
de barrage**



**Gabarit  
de bombardement orbital**

*Gabarit de souffle. Notez que ce gabarit n'est utilisé actuellement par aucune unité mais pourra être utilisé dans de futurs suppléments pour Epic.*

# 5.0 HISTORIQUE & FORCES

*“Nous sommes au croisement de deux routes, l’une menant à la défaite et l’autre à la victoire. Pour choisir le bon chemin, il faut d’abord se retourner et voir comment nous en sommes arrivés à ce point.”*

Commissaire Yarrick

Maintenant que vous connaissez les règles d’Epic il est de temps de nous pencher sur l’histoire d’Armageddon et sur les forces en présence. Cette section vous propose un panorama de la galaxie du 41<sup>e</sup> Millénaire puis une vision détaillée du conflit cataclysmique ayant eut lieu sur le monde-ruche dévasté d’Armageddon. Enfin, vous trouverez des détails sur les troupes et les véhicules des Space Marines, de la Garde impériale et des orks s’étant battu sur la planète. Notre volonté est de vous proposer dans le futur des suppléments qui couvriront d’autres armées ainsi que d’autres cadres de campagnes.

## L’ÂGE DE L’IMPERIUM

*“Dans les ténèbres d’un lointain futur, il n’y a que la guerre!”*

Pendant plus de 10000 ans l’Imperium a été le bastion de la race humaine. S’étendant sur plus d’un million de planètes et peuplé d’innombrables milliards d’individus, c’est le plus grand empire de l’univers du 41<sup>e</sup> Millénaire. Pendant cent siècles, l’Imperium a survécu à des désastres, des hérésies et des invasions de races extraterrestres désirant l’extinction de l’humanité. Il a résisté grâce à ses plus grandes forces : l’Empereur de l’Humanité, ses armées et ses flottes.

L’Empereur n’est plus qu’un être à moitié mort mais il continue à guider l’Humanité, maintenu en vie par les philtres, les élixirs et les essences curatives du Trône d’Or sur Terra. Par le biais de ses pouvoirs psychiques incommensurables, il conduit les vaisseaux spatiaux de la Flotte à travers les périls de l’espace Warp. Il analyse les futurs possibles de l’humanité et s’assure que sa race pourra venir à bout des obstacles qui se dresseront face à elle.

Sans l’Empereur, l’Imperium serait incapable de déplacer ses armées et ses flottes pour affronter l’ennemi et faire respecter ses lois. Il se désagrégerait en des centaines d’empires mineurs indépendants tandis que les extraterrestres et les ennemis de l’humanité en profiteraient pour se jeter comme des charognards sur les vestiges de la civilisation.

Leurs assauts ne sont tenus en respect que par la vigilance de la Flotte et l’arsenal des armées de l’Imperium. Des millions de soldats se battent constamment sur des milliers de mondes contre tous les adversaires imaginables, des nuées insatiables tyranides jusqu’aux orks belliqueux, en passant par les rébellions et les insurrections.

Aux côtés de la Garde Impériale, les redoutables Space Marines apportent le châtement de l’Empereur aux ennemis de l’Humanité. Ces guerriers sont l’élite de l’Imperium, et une poignée d’entre eux sont capables de venir à bout d’ennemis plusieurs fois supérieurs en nombre. Dans les profondeurs glacées de l’espace, des vaisseaux titanesques accompagnés par des armadas d’escorteurs livrent une bataille sans répit aux pirates eldars et aux Space Hulks des orks.

Les luttes intestines sont monnaie courante et représentent d’ailleurs la plus grande menace à laquelle l’Humanité doit faire face. Les gouverneurs rebelles, les commandeurs corrompus et les nobles manipulés par l’ennemi se retournent régulièrement contre les leurs et trahissent l’Imperium. Même certains Primarques Space Marines ont renié leurs idéaux et plongé la galaxie dans une guerre civile sanglante.

L’Imperium est immense et s’étend d’un bout à l’autre de la galaxie. Il faut des mois, voire des années pour traverser les milliers d’années-lumières qui s’étirent sur une telle distance.

L’humanité est un patchwork d’un million de mondes, chacun abritant sa propre culture, et ce domaine est sans arrêt étendu par la découverte de nouvelles étoiles et de nouveaux systèmes, sans jamais parvenir à rassasier l’inextinguible soif de conquête des hommes.

Même dans les systèmes proches de la Terre, l’Empereur et ce qu’il incarne ne sont que des notions assez vagues. Il y est vénéré comme un dieu lointain omnipotent, mais bien souvent, les citoyens de l’Imperium doivent se soucier avant tout de leur propre subsistance dans un univers hostile, et ne connaissent l’Imperium qu’au travers d’histoires transmises de père en fils. Pour d’autres, l’Imperium est en revanche bien réel et gère leur vie quotidienne, établissant les lois et soumettant ses citoyens à un rigoureux contrôle.

Discipline et absence de pitié sont essentiels pour survivre, car l’Humanité doit faire face à bien des périls. Chaque année, de plus en plus d’humains font montre de pouvoirs psychiques latents, et s’ils ne sont pas surveillés ou stoppés, les forces incontrôlables qu’ils peuvent libérer pourraient réduire en cendre des villes, voire des planètes entières. Paradoxalement, ceux qui sont entraînés de manière adéquate se révèlent extrêmement utiles, et sur leurs épaules reposent les espoirs de l’Humanité toute entière.

Les faibles quant à eux doivent être traqués et éliminés. S’ils sont laissés libres d’agir, ils finissent invariablement par causer quelque catastrophe, permettant la plupart du temps aux entités du Warp d’utiliser les capacités psychiques de ces êtres pour créer une brèche dans la réalité afin de pénétrer dans l’univers réel. Ces êtres, appelés démons, soumettent alors à leur volonté des populations entières et rongent l’Imperium de l’intérieur tel un cancer.

Les mutations sont une autre plaie qui suppure sur le flanc de l’Humanité. Des épidémies peuvent se propager et réduire des millions d’humains à l’état de bêtes dégénérées, incapables de se défendre s’ils venaient à être attaqués. Les pogroms contre les déviances physiques et mentales sont une triste nécessité pour éviter que les populations succombent à une inexorable aliénation. Les éléments impurs sont donc traqués, abattus ou parqués afin de permettre à la race humaine de continuer son évolution vers un idéal spirituel et physique.

Bien qu’immensément puissant, l’Imperium ne contrôle pas toute la galaxie. Ses mondes sont disséminés au milieu des quelques deux cents milliards d’étoiles qui la composent. Sur ses frontières se trouvent des enclaves d’humains rebelles, des domaines extraterrestres ou des colonies de créatures trop primaires ou pacifiques pour mettre en péril sa sécurité et mériter l’attention de la Flotte de Guerre. L’Imperium a bien assez à faire avec ses guerres permanentes, qu’elles soient expansionnistes ou livrées contre des races qui posent un danger réel à l’encontre de l’Humanité.

L'immensité de l'Imperium rend vaine toute tentative d'établir une autorité au-delà de celle des Commandeurs Impériaux. Ils sont désignés par l'Adeptus Terra pour gouverner un ou plusieurs mondes au nom de l'Empereur. Ils doivent coopérer avec les autres serviteurs de l'Empereur et doivent contrôler toute mutation ou hérésie survenant dans leur domaine. Ils sont en fait libres d'interpréter les lois impériales comme ils veulent.

Au-dessus et en-dessous de ces gouverneurs planétaires, d'énormes organisations tentent de contenir l'anarchie sournoise qui menace en permanence d'engloutir l'Imperium. Les innombrables clercs, scribes, logisticiens et fonctionnaires de l'Administratum font tout pour organiser un semblant d'ordre dans ce tumultueux empire, enregistrant, collectant et analysant des torrents d'informations provenant des coins les plus reculés de la galaxie.

Les régiments de la Garde Impériale, chacun fort de dizaines de milliers de soldats et de tanks, sont déplacés sur de nouvelles zones de combat chaque jour avec l'aide des logisticiens du Departamento Munitorum. Les Space Marines de l'Adeptus Astartes envoient leurs troupes d'élite lutter contre des monstres extraterrestres et des traîtres, poursuivant leur œuvre de guerre et étendant leur domination au nom de l'Empereur. L'Adeptus Mechanicus dépêche ses flottes d'Explorators pour découvrir d'anciennes technologies destinées à ses maîtres sur Mars, afin qu'ils les étudient et les décodent.

Les Techno-prêtres poursuivent leur exploration de ce lointain passé, remontant bien avant l'avènement de l'Empereur et le début des guerres de reconquête. Les chefs religieux du Ministorum de Terra, ou Ecclésiarchie comme on l'appelle, prêchent le Credo Impérial, la foi fervente en l'Empereur et l'ultime sacrifice envers l'humanité et l'Imperium. Leurs missionnaires et Sœurs de Bataille apportent la lumière de l'Empereur jusqu'aux mondes dont le genre humain n'a plus entendu parler depuis des millénaires. Les confesseurs zélés exhortent les honnêtes citoyens à pourchasser les hérétiques et les incroyants, et conduisent des chasses aux sorcières à travers les cités riches surpeuplées comme sur les planètes rurales.

Ce cocktail apparemment hasardeux de guerre et de politique, de foi et de châtiement est alimenté par la loyauté envers l'Empereur et le but commun de la survie de l'espèce. De complexes accords commerciaux et d'assistance régissent ces

différents maillons au jour le jour, d'anciennes alliances et dettes sont échangées contre des faveurs et des biens. La lutte pour le pouvoir est acharnée, nulle planète ou organisation au sein de l'Imperium ne peut espérer s'opposer seule aux horreurs qui menacent l'Humanité. Malgré les intrigues, les trahisons, le besoin vital de ressources et les guerres, l'Humanité lutte tout au long de son histoire sur une route qui la mènera à la destruction ou à l'accomplissement.

La protection de l'Humanité par l'Empereur ne va pas sans quelques sacrifices, il ne peut survivre seul. Au tout début de l'Imperium, alors que l'Empereur et ses Space Marines devaient vaincre l'anarchie laissée par l'Ère des Lutttes, se produisit l'acte de trahison le plus abject qui soit. Le Commandeur en lequel l'Empereur avait le plus confiance, Horus, se détourna de ses enseignements et succomba aux promesses des sombres dieux qui voulaient enchaîner l'Humanité.

S'ensuivit un règne de terreur et de mort durant lequel l'Imperium fut déchiré par des guerres fratricides. Des mondes entiers furent ravagés, des armées entières annihilées, les forces d'Horus atteignirent Terra et l'Imperium fut au bord de la chute. Au tout dernier moment, l'Empereur vainquit le Maître de Guerre en combat singulier mais il fut lui aussi mortellement blessé.

Pour maintenir en vie le corps mutilé de l'Empereur, on conçut et construisit un énorme appareil appelé le Trône d'Or. Utilisant des techniques mystiques et des appareils devenus depuis longtemps incompréhensibles, le Trône remplit depuis lors son rôle. La manière dont il répond aux besoins de l'Empereur est unique car ce dernier est incapable de se nourrir, de boire ou même de respirer. Son existence a d'ailleurs dépassé le stade où de telles fonctions lui suffisent pour vivre.

La seule force qui puisse alimenter l'Empereur est l'énergie vitale humaine, et il en consomme en très grande quantité. De plus, des humains ordinaires ne suffiraient pas, il lui faut des personnes très particulières, celles qui possèdent des pouvoirs psychiques. Sacrifiées au sein du Trône d'Or, leur essence est lentement aspirée hors de leur corps en une douloureuse agonie, afin de nourrir le maître de l'humanité. Chaque jour, des centaines d'humains doivent mourir ainsi pour que survivent l'Empereur, l'Imperium et l'Humanité entière.



6MF12GC4775

9UF56GT5561

9JM25TF1998

# IMPERIUS DOMINATUS

4DE23RT7689

SEGMENTUM  
OBSCURUS

OCULARIS  
TERRIBUS

7YU23RP72II

2-5 SEMAINES

1-3 SE

SECTEUR  
D'ARMAGEDDON

1-2 MOIS

4-7 SEMAINES

ROUTE PRÉVUE

3-7 SEMAINES

3-4 MOIS

3-6 MOIS

2-3 MOIS

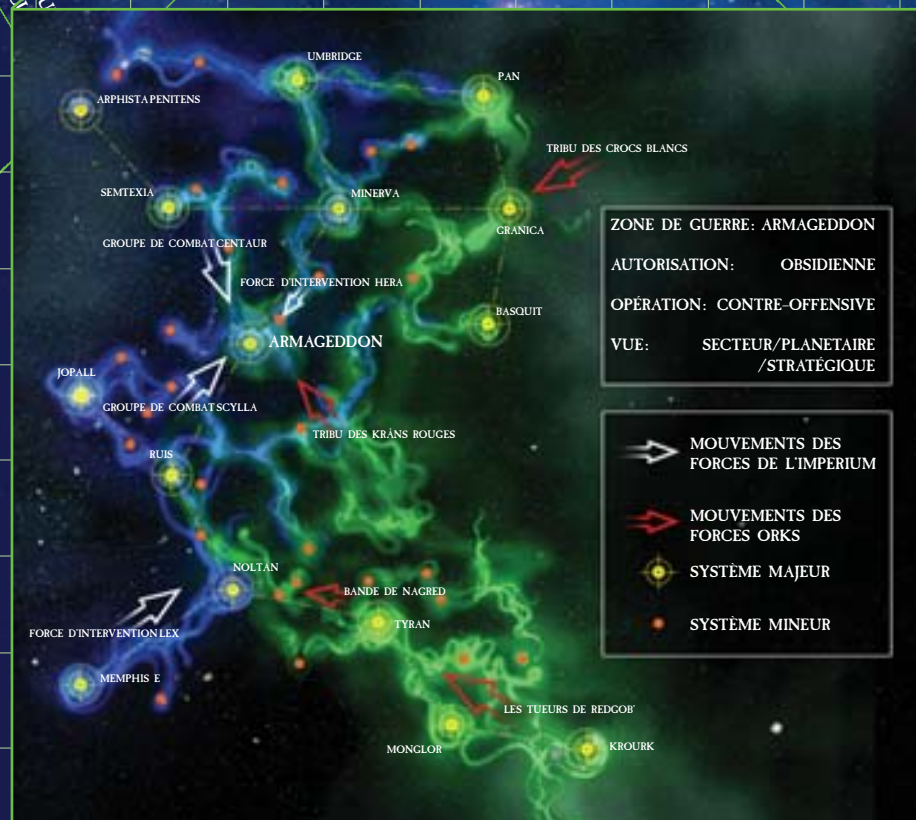
SEGMENTUM  
SOLAR

6UY45MI9967

DELTA: 4 Rega Gamma Echo

SEGMENTUM  
PACIFICUM

STATION ASTRO IMPÉRIALE: DG/784/86



L'EMPEREUR EST TOUT. IL EST NOTRE BOUCLIER ET NOTRE PROTECTEUR

8NE47KY5624

7OD25U7E3

ETD27E5347

### ARMAGEDDON



Les mondes-ruches tels qu'Armageddon ont été colonisés il y a des milliers d'années, bien souvent avant l'avènement de l'Imperium. Leurs immenses populations dépassent leurs capacités de production en nourriture. Ce sont des mondes où peu d'importance est donnée à la vie humaine, car l'oxygène, la lumière et la nourriture y sont des denrées rares et précieuses. La surface de ces planètes a été vidée de toute ressource naturelle après des millénaires d'exploitation et n'est plus qu'un vaste désert de cendres balayé par les vents. Les ruches et les usines qui dominent le paysage leur donnent une apparence caractéristique et c'est de là qu'ils tirent le nom de mondes-ruches.

LES ASTRES FAN

5-19 JOURS

MAINES

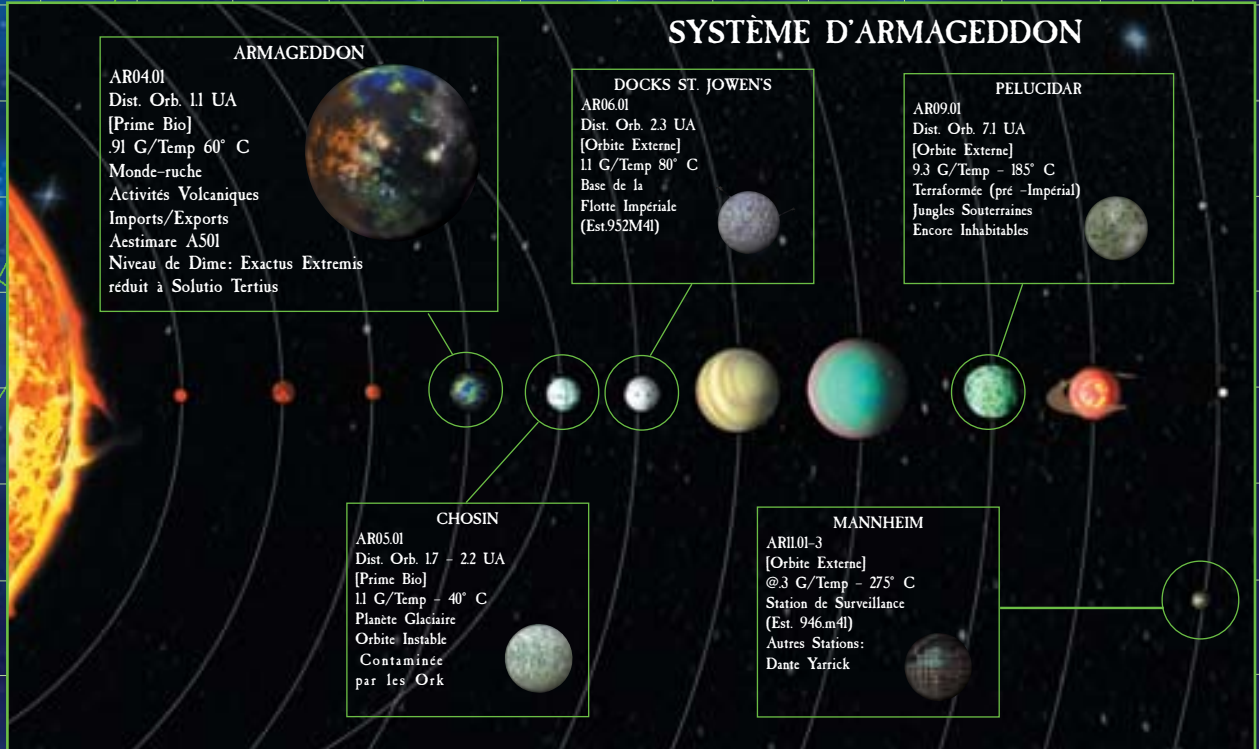
REGIMENTUM

VECTEUR ASTRO TELEPATHICA 00V267832

S: B3/F74a

SYSTÈME PLANÉTAIRE DEL-3  
 REGION ASTARTES: 56457KF  
 QUAD: 637a/7456b

### SYSTÈME D'ARMAGEDDON



## PREMIÈRE INVASION D'ARMAGEDDON PAR GHAZGHKULL

*“Armageddon... un monde dont le nom allait devenir synonyme de mort et de destruction.”*

*Seigneur Commandeur Solaire Eugénian*

En 941.M41, le Big Boss ork Ghazghkull Mag Uruk Thraka envahissait Armageddon à la tête d'une *Waaagh!* gigantesque. Le monde ruche d'Armageddon, planète principale du secteur Armageddon, se situe à environ dix mille années-lumière au nord galactique de Terra. Il s'agit d'un centre stratégique absolument vital dans ce secteur de navigation et dont les milliers d'usines d'armement équipent la grande majorité des régiments de la Garde Impériale à des années-lumière à la ronde.

La perte d'Armageddon compromettrait donc sérieusement le contrôle de l'Imperium sur cette partie de la galaxie, comme le confirma une invasion massive des forces du Chaos vers le milieu du 41<sup>e</sup> millénaire. Cette bataille titanesque fait depuis longtemps partie de l'histoire, mais un récent conflit a démontré la vulnérabilité critique de l'Imperium dans ce secteur névralgique.

La planète était alors dirigée par Herman von Strab, qui fut qualifié par le Princeps Prime Kurtiz Mannheim de la Légion Titanique des Iron Skulls de “plus grande erreur de naissance des cinq derniers siècles”. C'est en effet le manque total de préparation de von Strab qui coûta si cher à l'Imperium.

Même lorsqu'un Space Hulk fut repéré dans le système d'Armageddon, von Strab ne fit rien pour enquêter ou informer les autorités impériales. Lorsque les orks arrivèrent sur le continent ouest d'Armageddon Prime, von Strab envoya au compte-gouttes ses régiments de défense planétaire, lesquels se firent progressivement écraser par l'ennemi bien supérieur en nombre. Armageddon Prime capitula vite, ses voies de ravitaillement coupés, puis les guerriers orks

attaquèrent les ruches par les tunnels. Ce fut Yarrick qui ordonna aux Astropathes d'envoyer un message de détresse, ce qui lui valut l'inimitié de von Strab et son exil dans la ruche Hadès. Ce fut pourtant cette initiative qui devait tirer Armageddon des griffes de Ghazghkull Thraka.

Von Strab ne s'inquiétait guère de la perte d'Armageddon Prime, et clamait à qui voulait l'entendre que les peaux-vertes seraient incapables de traverser les jungles qui les séparaient d'Armageddon Secundus. Mais il se trompait lourdement. Les forces de Ghazghkull jaillirent de la jungle pour tout dévaster, traversant les fleuves Stygies et Diabolus et marchant irrésistiblement sur les ruches d'Armageddon Secundus.

Von Strab ordonna alors au Princeps Mannheim de lancer ses titans contre les armées orks, sans le moindre appui. Ce dernier n'avait pas d'autre choix que d'obtempérer, même s'il savait que ses forces n'auraient aucune chance de s'en sortir. En dépit des lourdes pertes infligées aux orks, la Legio Metalica fut annihilée par les nombreux Gargants. Partout, les forces impériales reculaient.

Les orks balayaient tout sur leur passage, prenant la ruche Infernus en pleine Saison des Tempêtes. Des dizaines de milliers de réfugiés durent marcher à travers les dunes de cendres, succombant à l'environnement hostile ou aux raids éclair des Fondus d'la Vitesse orks qui les harcelaient sans répit dans leur fuite.

En descendant vers le sud, les orks se séparèrent pour assiéger les ruches Hadès et Helsreach. C'est là que von Strab dévoila son arme secrète, un important stock de bombes virales tiré de son arsenal personnel. Cependant, les antiques explosifs n'étaient plus en parfait état de marche, et malgré de conséquents dommages infligés aux peaux-vertes sans protections, de nombreux humains furent également tués par des missiles hors de contrôle qui tombèrent sur les lignes impériales ou des camps de réfugiés. A Helsreach, des supertankers modifiés firent traverser l'Océan des Tempêtes





à ceux qui ne pouvaient pas se battre. Ceux qui restèrent firent quant à eux le serment solennel de défendre leur cité jusqu'au dernier homme. Des commandos suicides dotés de bombes artisanales chargèrent dans les campements orks, tandis que des dockers affrontaient avec leurs immenses grues les immenses Gargants qui dévastaient la cité. Bien qu'inégal, le combat fut acharné, mais Helsreach succomba sous les assauts répétés des orks.

Si la bataille pour Armageddon avait été féroce, c'est dans la ruche Hadès que fut atteint le summum de la sauvagerie. Menés par le Commissaire Yarrick, les défenseurs de la ruche se battirent comme des forcenés. La résistance était si acharnée que Ghazghkull Thraka dut prendre en personne la tête de ses troupes. Le décor était alors en place pour l'un des duels les plus épiques de l'histoire de l'Imperium.

Des semaines durant, Ghazghkull Thraka essaya tous les stratagèmes enseignés par Gork et Mork : lancer des attaques éclair, des feintes, de massives vagues d'assaut précédées de bombardements. Mais Yarrick contra chaque ruse : ses commandos sabotaient les engins de siège orks, il contre-attaquait sur les flancs aussitôt que les orks tentaient de franchir les barricades, il reculait face aux attaques de diversion pour attirer les peaux-vertes dans des pièges. Lorsque Ghazghkull lança tous ses Kommandos pour tenter une infiltration massive, Yarrick rassembla plusieurs volontaires ayant travaillé comme ouvriers de maintenance dans le dédale des conduits d'aération, d'égouts ou de carburant de la ruche. Dans les ténèbres, une terrible bataille s'ensuivit entre ces psychopathes gavés de drogues et les Kommandos orks. On affirme que pas un seul Kommando n'en sortit vivant.

Tandis que Yarrick et Ghazghkull Thraka s'affrontaient à Hadès, le reste de l'armée ork progressait tant bien que mal vers les colonies encore épargnées : Acheron et Tartarus. Les défenseurs d'Acheron jurèrent de mourir plutôt que de se rendre, mais ce courage ne leur fut finalement pas nécessaire car les orks furent écrasés sous une pluie de bombes et d'obus, alors que le ciel s'emplissait de silhouettes des Thunderhawks Space Marines. Les Blood Angels menaient les renforts et les officiers d'Armageddon abandonnèrent von Strab pour se mettre sous les ordres du légendaire commandeur Dante. Von Strab fut immédiatement mis aux arrêts pour crimes contre l'Imperium, mais parvint à s'échapper par la suite.

L'arrivée des Space Marines Ultramarines, Salamanders et Blood Angels avait changé la donne. Les usines d'Acheron et Tartarus produisaient des armes et des véhicules par milliers, tandis que les Space Marines repoussaient les peaux-vertes vers le nord. Si Ghazghkull Thraka s'était préoccupé de la situation au sud pour repousser cette soudaine contre-attaque, Armageddon aurait tout de même pu tomber. Cependant, le siège d'Hadès était devenu bien plus qu'un objectif militaire. La résistance acharnée de Yarrick était un défi à la compétence et à la réputation de Ghazghkull Thraka en tant que Big Boss ork, et il se devait de le relever. Il rassembla toutes les bandes de son armée et l'immense horde se jeta sur Hadès avec la haine qu'un ork ne réserve qu'à son pire ennemi. Malgré les mesures de rationnement drastiques, Hadès était totalement à cours de vivres et n'aurait pu tenir devant une telle masse d'orks. Yarrick décida donc d'évacuer tous ceux qui pouvaient l'être par navette, bravant ainsi la menace des kanons antiaériens et des redoutables intercepteurs orks.

Les Space Marines arrivèrent trop tard pour sauver Hadès et attaquèrent les orks alors qu'ils parvenaient à en percer les ultimes défenses. Yarrick fut quasiment tué, mais sa volonté de fer l'empêcha de succomber aux terribles blessures qu'il avait



subies. Alors que le sort d'Hadès était définitivement scellé, Ghazghkull montra à quel point il ne fallait pas le sous-estimer. Des hordes de renforts orks arrivèrent par l'ouest pour prendre la ruche Tartarus plus au sud. Si Tartarus tombait, la capacité de production industrielle du sud serait réduite à néant et les orks pourraient aisément consolider leurs positions avant que les armées impériales ne reviennent du nord.

Alors que les orks montaient à l'assaut de Tartarus et que leur avant-garde pénétrait dans les rues de la ruche, Dante passa à l'action. Ses Blood Angels remontèrent dans leurs vaisseaux pour lancer un assaut aéroporté au cœur de l'armée ork. Malgré la large supériorité numérique des envahisseurs, les Blood Angels massacrèrent tous les orks assez malchanceux pour se trouver à portée de leurs armes.

Galvanisés par la fureur du juste, ils décimèrent une bonne moitié de l'armée ork. On pensa même que Ghazghkull en personne avait succombé, mais cela ne s'avéra être qu'une rumeur. Privés de leur chef et harcelés de tous côtés par les forces de l'Empereur, les orks refusèrent de se rendre. Certains se battirent jusqu'au bout, d'autres disparurent dans les dunes des déserts de cendres pour se réfugier dans les jungles du centre d'Armageddon.

Comme de coutume avec les peaux-vertes, ils ne furent jamais totalement éradiqués d'Armageddon, et il est peu probable qu'ils le soient un jour. Dans les profondeurs des jungles et des ruines de ruches détruites, ils continuent à se reproduire et sont traqués sans relâche par les équipes d'extermination impériales. La ruche Hadès est toujours en ruines, tandis que la reconstruction de Tartarus et d'Infernus est à peine entamée, et les séquelles de la Deuxième Guerre pour Armageddon sont encore visibles où que l'on regarde.



## SECONDE INVASION D'ARMAGEDDON DE GHAZGHKULL

*"Je reviendrai..."*

*Seigneur de Guerre Ghazghkull Thraka*

Ghazghkull ne resta pas inactif après sa défaite. Il se retira dans son domaine, un réseau de planètes contrôlé par ses forces du secteur Golgotha, et continua à mener à son terme le grand plan révélé par Gork et Mork des années auparavant. Si l'Imperium avait bien commis une erreur lors de la précédente Guerre pour Armageddon, c'était d'avoir cru Ghazghkull définitivement vaincu. Car ce que les dieux orks lui avaient révélé, ou plutôt ce qu'il prétendait qu'ils lui avaient révélé, c'était que pour vaincre son ennemi, il fallait tout d'abord le connaître. Pour Ghazghkull Thraka, ce conflit n'avait été qu'un moyen de tester les réactions des défenseurs de l'Imperium face à une invasion majeure, car il n'avait fait qu'organiser une vaste répétition.

Durant les décennies qui suivirent cette guerre, il œuvra à son grand plan. Il avait appris tout ce dont il avait besoin sur la stratégie impériale et commença à tester des tactiques censées lui donner la victoire. Ne voulant pas trop attirer l'attention sur lui, ces diverses expériences furent réalisées à une échelle beaucoup plus modeste que l'invasion d'Armageddon. Ainsi, de 945.M41 à 959.M41, l'Imperium enregistra de nombreux rapports de raids éclair mineurs menés par Ghazghkull Mag Uruk Thraka en personne contre certaines bases impériales.

Plus tard, en 962.M41, une base militaire impériale sur Buca III fut annihilée par des tirs de missiles provenant d'une base ork dissimulée sur un astéroïde. Ce dernier était entré dans le système sans avoir été repéré par les sondes impériales, puis ses missiles s'étaient abattus sur la base. En 972.M41 le monde agricole de Chigon 17 fut conquis par une vaste horde de peaux-vertes menée par Ghazghkull. Malgré les nombreux chars et véhicules dont ils disposaient, les

impériaux furent vaincus par les orks au cours d'une longue campagne de guérilla qui rendit inutiles les défenses impériales. En 986.M41, le croiseur impérial *Righteous Way* et tous les vaisseaux de son escorte furent perdus corps et biens lors d'une attaque de pirates orks, menés une fois de plus par Ghazghkull. Courroucé, l'Imperium décida d'appliquer des représailles dissuasives, mais son expédition punitive ne put que constater la disparition des peaux-vertes lors de son arrivée sur les lieux du forfait.

Plus récemment, Ghazghkull Thraka s'est allié avec le Big Boss Nazdreg Ug Urdgrub pour lancer un assaut décisif sur la planète impériale Piscina IV. Les orks employèrent un appareil de téléportation jusqu'à présent inédit dans leur arsenal, afin d'amener leurs troupes directement sur la planète depuis un Space Hulk situé très haut en orbite. La garnison impériale fut complètement prise au dépourvu et seule la présence impromptue de Space Marines du chapitre des Dark Angels empêcha Piscina IV de succomber face aux hordes de peaux-vertes du Big Boss Ghazghkull Thraka.

Cependant, cette seconde défaite n'avait guère d'importance pour Ghazghkull Thraka, car dès lors que son "Téla-Tépula" était opérationnel, il était fin prêt à lancer toutes ses forces contre l'Imperium. Un plan mûri depuis plus de cinquante ans allait enfin pouvoir porter ses fruits...

Parmi les décombres laissés par la première invasion de Ghazghkull Thraka, une étude méticuleuse des défenses de la planète fut entreprise en 948.M41. Au vu de l'importante valeur stratégique d'Armageddon pour l'Imperium, l'Adeptus Terra ordonna de grands travaux pour protéger le système planétaire de toute attaque éventuelle. Le commandement naval du secteur fut ainsi transféré dans le système Armageddon et les Docks de St. Jowen furent reconstruits et agrandis pour pouvoir accueillir des vaisseaux de guerre interstellaires de toutes classes et de tous types. Trois stations de surveillance en état d'alerte permanent furent établies en périphérie du système. Elles furent baptisées du nom de trois

héros de la Deuxième Guerre d'Armageddon : Mannheim, Dante et Yarrick. Les défenses au sol et orbitales furent reconstruites et renforcées, et des champs de mines furent implantés dans tout le système. De même, le nombre de patrouilles effectuées fut considérablement augmenté.

Sur Armageddon elle-même, le long travail de reconstruction des ruches dévastées par les hordes de Ghazghkull commençait. Un processus laborieux qui, en dépit d'un gros investissement en ressources et en main d'œuvre, n'était toujours pas achevé cinquante ans plus tard. Cela était entre autres dû aux nombreux régiments de défense mobilisés durant cette période, malgré un allègement du quota de troupes que la Garde Impériale devait fournir. Pour diriger Armageddon, on créa également un conseil militaire composé de personnalités illustres de la Garde Impériale, de la Flotte, du Departmento Munitorium, de l'Adeptus Mechanicus, de l'Ecclésiarchie et des gouverneurs de chacune des grandes ruches de la planète. Le conseil était dirigé par le Général Kurov de la Garde Impériale, vétéran respecté de la Croisade de Bakkus. De 949.M41 à 978.M41, il coordonna une série de campagnes xénocides dans les jungles équatoriales entre Armageddon Prime, Secundus et le monde glaciaire de Chosin, afin d'éliminer tant que faire se peut les implantations orks résultant de l'invasion de Ghazghkull Thraka. Cinquante ans plus tard, Armageddon se rétablissait, avec des défenseurs plus préparés que jamais. Ce ne fut cependant pas suffisant.

Les signes avant-coureurs furent des attaques des systèmes proches d'Armageddon et de mondes des environs. Le monde de Minerva fut d'abord la victime de pirates orks, puis le monde agricole de Ruis fut attaqué à son tour. En quelques mois, malgré tous les efforts de la Flotte Impériale, le nombre de navires marchands parvenant à atteindre le système d'Armageddon était réduit de moitié. On aurait dit qu'une présence invisible savait que les forces impériales étaient obligées de garder le système d'Armageddon et ne pouvaient pas patrouiller librement dans le secteur. Du jour au lendemain, les innombrables raids pirates se transformèrent en assaut de bases, puis de colonies peu ou mal défendues, et enfin de satellites. Bientôt, les premières invasions à l'échelle planétaire commencèrent. Une vingtaine de mondes affiliés à l'Imperium furent attaqués en l'espace d'une journée et les Astropathes d'Armageddon recevaient sans cesse des rapports d'attaques orks. Le Tarot de l'Empereur annonçait à chaque consultation sang, destruction et le Retour de la Bête. Les rumeurs les plus alarmantes ne tardèrent pas à se répandre à propos d'un Ghazghkull ivre de vengeance. Même le bureaucrate le plus borné aurait été contraint d'admettre qu'une gigantesque *Waaagh!* ork était en train d'engloutir tout le secteur Armageddon. Après la perte supposée de la Force Trajan contre les orks dans le système Desdena, le général Kurov envoya un appel de détresse aux régiments de la Garde Impériale et aux divers chapitres Space Marines se trouvant à proximité pour venir défendre Armageddon.

Le jour de la Fête de l'Ascension de l'Empereur, cinquante-sept ans après la première invasion ork, un grand remous dans l'Immaterium fut détecté tandis qu'une flotte sortait du Warp et que les hordes de Ghazghkull Thraka déferlaient à nouveau sur Armageddon. L'alerte de la station de surveillance Dante fut interrompue en cours de transmission alors que les vaisseaux orks passaient par centaines.

Les derniers rapports de la station indiquaient l'arrivée dans le système d'une flotte composée de cinquante Kroiseurs orks, de plus de trois cents escorteurs et d'au moins quatre Space Hulks. Les forces d'Armageddon furent aussitôt mises

en alerte et sept escadres de croiseurs impériaux, menés par les cuirassés de classe Apocalypse *His Will* et *Triumph*, quittèrent les docks stellaires de St. Jowen en moins de vingt-quatre heures. La Flotte Impériale commandée par l'Amiral Parol engagea le combat cinq jours plus tard, prenant tous les éléments de tête de la gigantesque flotte ork en embuscade près de Pelucidar, une planète à forte gravité.

Pas moins de soixante vaisseaux orks furent détruits lors de l'engagement initial, sans une seule perte impériale. Les vaisseaux de Parol affrontèrent ensuite des escadres de Kroiseurs Kitu et des nuées de Chassa-Bomba partis en éclaireurs. Les vaisseaux impériaux se battirent vaillamment, et purent annihiler un très grand nombre d'ennemis grâce à leur artillerie.

Mais la flotte ork était très supérieure en nombre et les vaisseaux impériaux, à un contre six, cédaient peu à peu du terrain. Les orks lançaient des attaques suicides sur les batteries de canons, sacrifiant une dizaine de vaisseaux pour un seul navire impérial. Au plus fort des combats, l'amiral Parol reçut alors des messages des stations Yarrick et Mannheim l'informant de l'arrivée de trois autres flottes orks dans le système. Presque simultanément, le *Triumph* fut pris en tenaille par cinq Kroiseurs Kitu et gravement endommagé par leurs tirs croisés et les téléportations de troupes d'abordage. Sachant que son devoir était de préserver la flotte pour un conflit qui s'annonçait long, l'Amiral Parol donna à contrecœur l'ordre d'effectuer une retraite générale.

Les stations de surveillance d'ores et déjà condamnées furent détruites quelques heures plus tard. Selon leurs dernières estimations, les flottes combinées des orks comptaient pas moins de deux mille vaisseaux de ligne et au moins douze Space Hulks. En dix mille ans d'histoire, jamais on n'en avait vu autant au même endroit. L'Amiral Parol, ne disposant plus que de cinq escadres de croiseurs et d'un seul cuirassé opérationnels, ne pouvait pas faire grand-chose d'autre que lancer des attaques de harcèlement contre les armadas orks qui pénétraient dans le système. Les renforts impériaux devaient arriver bientôt, et l'Amiral Parol espérait être alors en mesure de reprendre le contrôle de l'espace.

En attendant, les escorteurs et autres croiseurs légers de Parol harcelaient les orks du mieux qu'ils le pouvaient. Ils les attiraient dans des pièges, des champs de mines, et faisaient tout leur possible pour réduire la marée de machines orks qui déferlait sur le système Armageddon, partant du principe que chaque navire détruit signifiait que quelques milliers d'orks ne poseraient jamais le pied sur Armageddon. Sur les arrières de la flotte ork, talon d'Achille habituel des flottes des peaux-vertes, les vaisseaux impériaux furent confrontés à des douzaines de "Roks", rudimentaires astéroïdes-forteresses guidés. L'armement lourd de ces derniers rendait difficile toute attaque directe, mais leur présence en aussi grand nombre dans ce secteur semblait indiquer quelque sinistre dessein qui ne laissait rien présager de bon.

Curieusement, les peaux-vertes ne firent pas de détour pour prendre les docks de St. Jowen. Les flottes orks les bombardèrent copieusement six jours durant, tout en lançant des attaques répétées de barges d'assaut. Les guerriers orks parvinrent ainsi à s'emparer des sections inférieures des docks. Les troupes impériales gardaient néanmoins le contrôle de l'installation, mais cette dernière était devenue quasiment inutilisable suite aux dommages critiques causés par les bombardements et les raids orks. Seule l'intervention de deux équipes d'extermination de l'Ordo Xenos plus tard dans la campagne permit de repousser les peaux-vertes tout au fond de la station, jusqu'aux immenses fosses de stockage contenant des isotopes radioactifs.

Sur Armageddon, on se préparait en hâte, mettant tant bien que mal à profit les dernières semaines qui précédaient l'arrivée de la flotte ennemie. Les Légions Titaniques activèrent leurs antiques réacteurs à plasma et prirent leurs positions défensives autour des ruches. Tous les régiments de la Garde Impériale se retranchèrent alors que les Space Marines de plus de vingt chapitres se dispersaient dans les désolations et les montagnes. Chaque jour, des vaisseaux marchands forçaient le blocus ork pour ramener des renforts sur la planète, et le dernier à toucher le sol avait une légende à son bord : le Commissaire Yarrick, "Le Vieux" en personne. Sous les acclamations de la foule, des décennies après, il foula à nouveau le sol de la planète.

Le vieux commissaire rencontra le conseil militaire la nuit même pour dresser le bilan des tactiques et stratégies de Ghazghkull et s'assurer que nul ne sous-estimait ses capacités. Beaucoup le crurent vieux et las, abattu par l'imminence d'une autre invasion ork, mais ceux qui le connaissaient mieux discernaient la farouche détermination qui brûlait encore dans son unique œil valide. Le général Kurov avait toujours fait preuve de pertinence dans ses jugements, et il fut impressionné par l'énergie et l'intelligence du Commissaire Yarrick. Il lui offrit donc de prendre la direction du conseil militaire pour toute la durée du conflit qui s'annonçait, et le vieil officier impérial accepta, au grand soulagement de tous.

Six semaines après son intrusion dans le système d'Armageddon, l'immense armada de Ghazghkull Thraka engagea les stations spatiales et les plates-formes d'armes en orbite haute autour de la planète. Ceux qui espéraient que les puissantes défenses orbitales d'Armageddon pourraient repousser les orks durent vite déchanter. La bataille spatiale fit rage pendant trois jours et deux nuits, mais à l'aube du troisième jour, les cieux étaient zébrés de traînées d'engins de débarquement orks et de vaisseaux d'attaque en piqué. La ruche Hadès, toujours en ruines depuis la dernière guerre, fut la première à tomber. Dans un terrible acte de vengeance, Ghazghkull choisit de ne pas combattre Hadès. Au lieu de ça, la ruche entière et tous ses habitants furent écrasés sous d'énormes astéroïdes largués depuis les Space Hulks en orbite. Cet acte de destruction était le prélude au bain de sang qui allait suivre.

Alors que les feux de la destruction d'Hadès illuminaient l'horizon, les premières forces d'assaut orks engagèrent les troupes impériales près de Volcanus, d'Acheron et des Marais de la Mort. Les lasers lourds de la défense au sol et les missiles orbitaux infligèrent de terribles pertes aux orks durant leur descente, mais les survivants se regroupèrent et attaquèrent avec une telle férocité qu'ils furent progressivement de plus en plus nombreux à pouvoir atteindre le sol. Des orks primitifs dévalèrent alors les flancs des montagnes Pallidus et surgirent des jungles équatoriales pour rejoindre la *Waaagh!* Là où les défenses s'avéraient trop fortes pour un assaut direct, d'énormes bandes de peaux-vertes et leurs machines de guerre étaient téléportées directement depuis les Space Hulks. Les défenses au sol furent réduites au silence en un seul jour et le Commissaire Yarrick ordonna à tout appareil disponible d'engager le combat pour infliger le plus de dommages possible aux hordes de Ghazghkull Thraka avant qu'elles ne touchent le sol.

Le ciel jaune sulfureux d'Armageddon fut sillonné de milliers de traînées lorsque les Chassa-Bomba orks affrontèrent les Furie et les Thunderbolt impériaux. Les chasseurs impériaux avaient l'avantage de pouvoir retourner à leur base pour ravitailler, tandis que les orks devaient conserver assez de carburant pour remonter jusqu'aux vaisseaux mères et à

leurs Space Hulks en orbite. Ils ne tardèrent cependant pas à s'emparer de bases au sol et la bataille aérienne tourna alors rapidement en défaveur des pilotes impériaux.

Au plus fort des combats aériens, cinq jours après le débarquement, la ruche Acheron tomba soudainement, suite à une trahison. Des rapports mentionnent le sabotage de systèmes d'alimentation et d'orks sortant de tunnels secrets en plein cœur de la métropole. Il s'avéra que l'instigateur de ces crimes odieux n'était autre que le criminel de guerre Herman von Strab. Clamant son droit divin et légitime à régner à nouveau sur Armageddon, il avait pris le contrôle de la ruche. Des escouades de peaux-vertes se chargeaient de réduire au silence tout dissident mettant en doute sa légitimité.

Une grande partie de la vieille noblesse d'Acheron s'abaissa à accueillir von Strab comme un prince retrouvé, malgré son alliance avec les extraterrestres les plus dangereux de la galaxie.

Dans la ruche Volcanus, le jour même de la chute d'Acheron, l'infanterie ork submergea les vingt kilomètres carrés de défenses du sommet du mont Volcanus situés en périphérie de la ruche. Dix-sept régiments impériaux de la milice d'Armageddon furent mis en déroute et les orks capturèrent de nombreuses armes et fortifications intactes. Volcanus elle-même fut assiégée et bombardée sans relâche par les armes de barrage et les macro-canonnes capturés.

Aux Marais de la Mort, la guerre prenait cependant meilleure tournure. Les titans des Legio Tempestor et Victorum escortés de leurs régiments d'appui de Skitarii annihilèrent la tribu des orks des Flammes Noires dans la plaine d'Anthrand, au cours d'une boucherie qui dura trois jours. Mais les orks continuaient de débarquer inlassablement et les combats s'étendirent à la planète entière, si bien que chaque usine et chaque ruche furent bientôt impliquées. Les peaux-vertes étaient souvent repoussés, mais ils se regroupaient encore et toujours pour revenir à la charge dans l'heure, poussant les défenseurs jusqu'à l'extrême limite de leur détermination.

Comme Yarrick l'avait prévu, les stratégies de Ghazghkull s'avèrent redoutables. Les orks utilisaient leur suprématie aérienne pour bombarder les forces impériales dès qu'elles tentaient de former une ligne de front, immobilisant ainsi les combattants le temps de débarquer des troupes pour les encercler. Lorsqu'ils étaient en infériorité numérique, les orks pratiquaient la guérilla, frappant l'ennemi et disparaissant dans les désolations avant toute riposte. Ghazghkull Thraka avait parfaitement tiré les leçons de Chigon 17 et avait préparé ses plans de sorte à ce que les combats soient épars et chaotiques, conditions dans lesquelles les bandes d'orks excellent et où les régiments impériaux sont privés du soutien et de la coordination dont ils ont absolument besoin pour combattre efficacement. Seuls les Space Marines, sillonnant sans relâche l'arrière-pays pour traquer les orks à la moindre occasion remportaient victoires sur victoires.

Alors que la bataille faisait rage sur la planète, Ghazghkull dévoila une autre de ses surprises soigneusement préparées. Les dizaines d'astéroïdes-fortresses repérés par l'Amiral Parol commencèrent à quitter leurs orbites. Freinés par de puissants champs de force, des tuyères et des Kanons Traktors modifiés, ils se posèrent dans les jungles équatoriales et sur Armageddon Primus et Secundus. Beaucoup furent détruits par les tirs des défenseurs ou des accidents, mais ceux qui survécurent devinrent des bastions pour les orks, des points de ralliement et des forteresses déjà construites.

En plus de leurs énormes canonnes et batteries de missiles, les Roks contenaient des téléporteurs géants comme celui qu'utilisa Ghazghkull lors de sa campagne de Piscina. Ils ne



tardèrent pas à amener au sol un flux constant de renforts, dont des Gargants et de l'artillerie lourde! Soutenu par les Titans des Legio Metalica et Ignatum, Yarrick mena personnellement les Troupes de Choc cadiennes à l'attaque et parvint à détruire plusieurs forteresses, mais des régiments impériaux entiers périrent en quelques heures durant l'assaut des autres Roks. La tâche de venir à bout de ces forteresses fut donc confiée aux Space Marines, et le chapitre des Salamanders se distingua particulièrement pour ses victoires face aux Roks du fleuve Hemlock.

Curieusement, les orks débarquèrent aussi sur les Désolations de Feu et les Terres Mortes au nord et au sud du principal continent d'Armageddon. Même Yarrick fut surpris, car ces contrées étaient vraiment inhabitables et sans valeur. Tout s'expliqua quelques semaines plus tard, lorsque des centaines de gigantesques sous-marins orks émergèrent des eaux polluées pour accoster à Tempestora et Helsreach. Bien sûr, la surprise fut totale, Tempestora tomba en quelques jours et les docks d'Helsreach furent capturés dans la foulée. Seule une résistance acharnée des gangs de miliciens d'Helsreach, aidés de compagnies entières de Troupes de Choc et de Space Marines dépêchés en catastrophe sur place, permit d'éviter la chute de la ruche.

La première grande confrontation entre les machines de guerre orks et impériales eut lieu quatorze jours après le débarquement initial. Une bataille fit rage pendant dix jours tout autour du complexe industriel Diabolus, alors que les bandes de Gargant orks des Big Boss Burzuruk et Skarfang affrontaient les Titans de la Legio Crucius. Six Titans impériaux et huit Gargant furent détruits, et de nombreux autres nécessitèrent des mois de réparations. Les ateliers et les fonderies du complexe Diabolus furent rasés au cours de ce combat titanesque. Après la bataille, les Kultes d'la Vitesse encerclèrent la ruche Infernus, la coupant de toute aide extérieure. Les contre-attaques mécanisées rencontrèrent un certain succès au début, mais un régiment entier de Chem Dogs de Savlar fut annihilé par les Fondus d'la Vitesse, et les assiégés abandonnèrent toute velléité de sortie.

Alors que les défenseurs impériaux acculés cherchaient un moyen de briser le siège, une vaste horde ork fut signalée autour des montagnes Pallidus, au nord-est. Cette dernière fut bientôt visible depuis le sommet de la ruche : un véritable océan de guerriers orks, semblant remplir les Désolations de Cendres. D'immenses Gargant avançaient au milieu, tels de grands navires voguant sur une mer verte. Les chants de guerre gutturaux des orks s'entendaient à trente kilomètres à la ronde, et leur marche faisait trembler le sol. Mais le pire, ce qui glaçait le sang des infortunés spectateurs était que les innombrables hampes de bannières qui parsemaient la horde arboraient le glyphe personnel du grand Ghazghkull Mag Uruk Thraka. Il ne s'agissait plus d'une armée de peaux-vertes parmi tant d'autres, mais de celle du pire cauchemar qu'Armageddon ait jamais eu à affronter.

Alors que l'ombre des Space Hulks orks en orbite obscurcissait le ciel, les premiers bombardements firent comprendre aux citoyens d'Infernus que leur destin était scellé. Ils se préparèrent dans le plus grand calme, recommandant leurs âmes à l'Empereur, construisant des barricades ou distribuant des munitions. Ils essayèrent de s'inspirer des légendes du Commissaire Yarrick et de la manière dont il avait fait chèrement payer chaque pouce de terrain à la vermine verte. Mais tous n'eurent pas la bravoure d'affronter la mort et plusieurs milliers tentèrent de fuir dans les désolations pour finir tués ou capturés par les Fondus d'la Vitesse qui rôdaient autour de la ruche comme des vautours.

L'Adeptus Arbites entra alors en action pour ramener ou exécuter ceux qui refusaient d'accomplir leur devoir envers l'Empereur. Alors que la horde de Ghazghkull Thraka arrivait à portée, les derniers canons de siège d'Infernus crachèrent leurs obus sur la masse jusqu'à ce qu'une riposte orbitale les réduise au silence. Durant la brève accalmie qui s'ensuivit, Ghazghkull envoya un messenger aux défenseurs d'Infernus. C'était le Colonel Gortar des Chem Dogs, horriblement mutilé, sans yeux ni mains, portant ce simple message qui devait être entendu maintes fois dans les mois à venir :

“Rendez-vous tous, ou krezvez tous!”

## ZONE DE GUERRE : ARMAGEDDON

*“Il nous faut les vaincre ici ou devoir les combattre sur Terra. Et je préfère encore perdre un million d’hommes sur cette planète plutôt que voir un seul peau-verte fouler le sol de la Terre.”*

*Général Pavlov, Commandant de la Garde Impériale sur Armageddon.*

Le conflit sur Armageddon se déroule à une échelle inimaginable. Des millions d’hommes y ont déjà perdu la vie, des machines de guerre monstrueuses se sont affrontées, des cités-ruches entières ont été rasées jusqu’à leurs fondations et des actes d’héroïsme insensés ont été accomplis. L’Imperium a rassemblé des troupes stationnées à des centaines d’années-lumières du secteur d’Armageddon en réponse à la plus grande *Waaagh!* apparue depuis dix millénaires.

La guerre a englouti des millions de soldats impériaux. Au moins vingt-trois chapitres de l’Adeptus Astartes ont été aperçus sur la planète au plus fort de la guerre, et la plupart d’entre eux ont subi des pertes considérables. Les Celestial Lions ont été presque annihilés tandis que les Blood Angels ont perdu le Capitaine Tycho, l’un de leurs plus grands héros, lors du siège de la ruche Tempestora.

Les logisticiens impériaux ne peuvent qu’estimer le nombre de gardes impériaux ayant participé à la guerre. À l’origine, les forces de défense étaient composées de vingt-quatre régiments, mais le compte a été perdu depuis longtemps tandis que les pertes s’accumulaient et que des troupes fraîches arrivaient en quantité croissante.

Les orks subirent également des pertes effroyables, mais cela n’atténuait en rien leur motivation, bien au contraire. À la fin de la première phase de la guerre, la Flotte Impériale reprit le contrôle de l’espace orbital et put freiner les débarquements orks sur Armageddon. Malgré tout, éradiquer totalement ces extraterrestres de la surface de la planète est désormais impossible étant donné leur cycle de reproduction particulier.

Après des mois de conflits incessants, un statu quo s’est installé dans la plupart des zones, aucun des camps ne parvenant à gagner un avantage significatif. Alors que la saison du feu approchait, ils ont tenté de consolider leurs positions en préparation des tempêtes à venir. Lorsque cette saison arrive, les combats doivent être interrompus car il est impossible de s’aventurer à découvert, même pour un ork, les tempêtes de cendres sont en effet capables d’écrocher vif un homme en quelques minutes et endommagent les chenilles des blindés.

Lorsque les premiers vents se sont mis à souffler sur les désolations autour des ruches Tempestora et Death Mire, les troupes impériales stationnées dans le réseau de tranchées de deux cents kilomètres de long ont commencé à creuser des abris et des bunkers souterrains sur toute la longueur du front. Les orks n’ont pas besoin d’installations aussi sophistiquées pour survivre mais ils ont toutefois creusé eux-aussi de nombreux trous et casemates pour se protéger des tempêtes les plus meurtrières.

Ces troupes ont subi de plein fouet la violence de la nature hostile d’Armageddon. Elles ont dû passer de longs mois cloîtrées dans des abris généralement précaires, la monotonie de leur condition brisée de temps à autre par une patrouille sur une terre désolée et brûlante. Leur visibilité portait rarement au-delà de trois mètres et la mort pouvait frapper à tout instant, sous la forme de tempêtes ou d’infiltrateurs ennemis.

Le long de la ligne de tranchées Tempestor Victorum, la Garde Impériale défendant Death Mire dut faire appel au chapitre Space Marine des Storm Lords lors d’une attaque de Dreadnought et de Boit’kitu. Les Storm Lords n’ont pu se battre en dehors de leurs Land Raider et de leurs Rhino que pendant quelques minutes, tandis que les gardes impériaux étaient réduits à un rôle de spectateurs dans l’affrontement qui se déroulait sous leurs yeux. Les orks ont été finalement repoussés et lorsque les vents violents ont cessé trois jours plus tard, les impériaux ont pu dénombrer cinquante machines ennemies



immobilisées au beau milieu des désolations, leurs moteurs et leurs joints avaient été rongés par les cendres toxiques, les laissant figées telles des statues. Après cet incident, les Commandeurs de Death Mire ont demandé à ce que les Storm Lords soient stationnés de façon permanente dans la zone, requête à laquelle le Maître de Chapitre a répondu par des termes qu'il serait inconvenant de retranscrire dans un compte-rendu officiel. Ils illustrent toutefois le point d'honneur que mettent ces Space Marines à adopter des tactiques résolument offensives sur le champ de bataille.

L'arrivée des tempêtes a provoqué un regain des combats autour des villes tandis que les deux camps se disputaient ces positions stratégiques tout autant que la sécurité qu'elles offraient. Des combats de rues sans pitié ont éclaté à l'intérieur des ruches et les impériaux ont formé des centaines de compagnies spécialisées à partir des gangers, des gardes et des civils habitant les lieux. Ces soldats sont prêts à donner leur vie pour défendre leurs maisons.

La ruche Hades a été détruite dès le début de la guerre lorsque Ghazghkull a ordonné son bombardement par des astéroïdes en orbite. Les impacts ont réduit la ruche à l'état de champ de cratères parsemé de ruines. Des combats urbains n'ont pas tardé à éclater pour le contrôle des quelques bairns épargnés par le bombardement et les tempêtes.

Mais la plus grande menace causée par ces dernières s'est révélée dans les jungles équatoriales. Elles sont en effet truffées d'orks et les défenseurs de la région étaient en difficulté, leur quartier général de Cerbera soumis à un siège quasi constant par les bandes d'orks sauvages. L'arrivée des orks dans la région a entraîné des phénomènes étranges autour du monolithe d'Angron situé dans le secteur des Anciennes Pyramides. Les Space Marines des Relictors ont passé toute la saison à se battre dans cette zone, alors que des équipes de la Deathwatch opéraient non loin des pyramides. Aucun rapport officiel n'a filtré quant aux actions de ces deux forces.

Les adversaires ont exploité l'opportunité d'amener des troupes fraîches pendant cette accalmie dans les combats. L'espace orbital est aux mains de l'Imperium, ce qui lui a permis d'acheminer plus facilement des renforts que les orks. Les pertes sur Armageddon ont amené de nombreux régiments en deçà de leur seuil opérationnel, de nouveaux groupes de combat ont donc été formés à partir des restes épars d'autres formations. Certaines forces ont définitivement quitté la planète, comme les Blood Angels, rentrés sur Baal avec le corps du Capitaine Tycho, leur héros tombé au combat.

Le commandement impérial d'Armageddon a demandé et obtenu l'aide d'un clan des redoutables Chasseurs de Têtes de Kanaka. Ces guerriers sont issus d'une planète encore jeune à l'activité volcanique importante, plongée dans une semi-obscurité perpétuelle à cause des nuages de cendres projetés dans l'atmosphère. Ces hommes se sont révélés extrêmement efficaces dans les désolations, où leurs compétences uniques leur ont permis de lancer des raids dans des zones où les orks pensaient être à l'abri.

L'Imperium a étendu considérablement sa zone de recrutement et une mobilisation massive a été lancée sur des planètes aussi distantes que Valhalla et Necromunda. Les mondes plus proches ont subi une levée bien plus importante que les quotas habituels, celle-ci est telle qu'on en avait pas vue depuis l'Âge de l'Apostasie et ne semble pas près de diminuer.

Après des mois de tempêtes furieuses, la Saison du Feu est sur le point de faire place à la Saison des Ombres, plus froide et plus calme. Les deux camps se préparent et ce n'est qu'une question de temps avant que tout le potentiel destructeur des armées soit de nouveau déchaîné. Armageddon est vouée à



une guerre sans fin, l'Imperium ne relâchera pas son emprise car cela permettrait aux orks de se propager dans tout le secteur. Il vaut mieux une guerre sur Armageddon pour attirer leurs forces plutôt que les laisser s'éparpiller sur d'autres mondes, et au final sur Terra elle-même. Le coût de cet engorgement se chiffre en millions de vies humaines.

Pour les orks, Armageddon est devenu l'épreuve ultime, la planète sur laquelle un Seigneur de Guerre peut envoyer des centaines de milliers de ses boyz à la mort au nom de Gork et de Mork. Grâce à leur cycle de reproduction unique et le fait qu'Armageddon est devenu un nom légendaire sur toutes les planètes des peaux-vertes, ceux-ci peuvent compter sur un arrivage incessant de nouveaux guerriers pour harasser les défenseurs. Ghazghkull est persuadé qu'il a déclenché le Ragnaork, la confrontation finale qui verra sa race triompher ou disparaître. Seul le temps dira si le départ de Ghazghkull pour une autre planète provoquera l'ascension d'un nouveau Seigneur de Guerre pour mener les orks vers le but ultime de la *Waaagh!* Ghazghkull : Terra, le cœur de l'Imperium.

*"On a piétiné les zoms, on lé za massakré pis on a roulé d'un bout'a l'ot' de c'monde. Et on r'viendra l'anné prochain' !"*

*Defnik Kraz'grots du Kulte de la Vitesse des Pneus Rouges.*

# RÉCAPITULATIF DES FORCES APRÈS LA PREMIÈRE SAISON DU FEU

## GARDE IMPÉRIALE

1 <sup>e</sup> DIVISION DE FUSILIERS ARCADIENS.....	6 Régiments
MILICE DES DÉSOLOGES DE CENDRES .....	13 Régiments
GARDE DE COMMANDEMENT D'ARMAGEDDON..	5 Compagnies
MILICE DES RUCHES D'ARMAGEDDON.....	280 Régiments
CHASSEURS D'ORKS D'ARMAGEDDON.....	11 Régiments
LÉGION D'ACIER D'ARMAGEDDON.....	56 Régiments
LÉGION PÉNALE D'ARPHISTA .....	1 Demi-Légion
RANGERS D'ASGARDIA .....	2 Régiments
TROUPES D'ASSAUT CADIENNES .....	19 Régiments
CHASSEURS DE TÊTES DE KANAKA.....	1 Clan
GARDES DE CATACHAN.....	3 Régiments
COMPAGNIES DE RÉSERVES DE COMBAT URBAIN.....	Est. 600 Compagnies
DEATH KORPS DE KRIEG .....	5 Régiments
PARAS ELYSIENS.....	12 Régiments
TROUPES INDENTURÉES DE JOPALL.....	12 Régiments
LÉGIONS DE CHARS MINERVIENNES .....	3 Légions
AUXILIAIRES OGRYNS DE MONGLOR .....	1 Régiments
GARDES DE FER DE MORDIA.....	8 Régiments
8 <sup>e</sup> DE NECROMUNDA "LES ARAIGNÉES".....	3 Bataillons
FORCE DE FRAPPE DE NOCTA.....	5 Régiments
BERSERKERS DE NORDIA.....	4 Régiments
PHALANGES D'OCANON .....	8 Régiments
DRAGONS PYRIENS.....	8 Régiments
TROUPES DE CHOC DU 41 <sup>e</sup> DE POLAX .....	1 Régiment
CHEM-DOGS DE SAVLAR.....	6 Régiments
CHEM-RIDERS DE SAVLAR.....	2 Régiments
DÉFENSEURS DE SEBASTIN.....	15 Régiments
BOMBARDIERS SEMTEXIENS.....	9 Batteries
TROUPES DE CHOC.....	18 Compagnies
PRÉVÔTS DE TERRAN.....	10 Régiments
COMPAGNIES INQUISITORIALES .....	3 Compagnies
GARDES DES GLACES DE VALHALLA .....	8 Régiments
TIRALLEURS DE ZOUVAN .....	3 Brigades
INFANTERIE LÉGÈRE DE VORGARN.....	12 Régiments
LIBRES-COMPAGNIES XENONIENNES.....	5 Compagnies

## DEPARTAMENTO MUNITORUM

CORPS DU GÉNIE.....	5
CORPS DE SAPEURS.....	2

## ADEPTUS ARBITES

COMMISSARIATS.....	16
BATAILLONS PUNITIFS .....	41

## OFFICIO ASSASSINORUM

AGENTS.....	INFORMATION CONFIDENTIELLE
-------------	----------------------------

## OFFICIO SABATORUM

AGENTS.....	21
-------------	----

## ORDO XENOS

ÉQUIPES D'EXTERMINATION.....	3
------------------------------	---

## TEMPLARS PSYKOLOGIS

ESCOUADES DE CONFUSION.....	20
-----------------------------	----

## LEGIONES ASTARTES

ANGELS OF FIRE.....	2 Compagnies
ANGELS OF VIGILANCE .....	1 Compagnie
ANGELS PORPHYR.....	3 Compagnies
BLACK DRAGONS .....	2 Compagnies
CELESTIAL LIONS.....	1 Compagnie
EXORCISTS .....	1 Compagnie
FLESH TEARERS .....	4 Compagnies
HOWLING GRIFFONS.....	2 Compagnies
IMMORTAL HEARTS .....	1 Compagnie
IRON KNIGHTS .....	1 Compagnie
MARINES MALEVOLENT .....	2 Compagnies
MINOTAURS.....	1 Compagnie
MORTIFACTORS.....	2 Compagnies
RAPTORS .....	2 Compagnies
RED SCORPIONS .....	1 Compagnie
RELICTORS.....	10 Compagnies
SALAMANDERS.....	2 Compagnies
STORM GIANTS .....	2 Compagnies
SUBJUGATORS.....	1 Compagnie
WHITE SCARS .....	1 Confrérie
WIDOWMAKERS .....	1 Compagnie

## ADEPTA SORORITAS

ORDRE DE NOTRE DAME DES MARTYRES.....	1 Commanderie
ORDRE DU SUAIRE D'ARGENT.....	1 Préceptoire
ORDRE DU CALICE D'ÉBÈNE .....	1 Commanderie
ORDRE DE LA ROSE DE SANG.....	1 Commanderie
ORDRE MINEUR DU CŒUR BLESSÉ.....	1 Commanderie

## ADEPTUS MECHANICUS

CENTURIO ORDINATUS.....	4 Ordinatus
LEGIO CRUCIUS.....	Demi-Légion
LEGIO IGNATUM.....	Quartro-Légion
LEGIO INVIGILATA.....	Légion
LEGIO MAGNA .....	Quartro-Légion
LEGIO METALICA .....	Demi-Légion
LEGIO TEMPESTOR.....	Légion
LEGIO VICTORUM .....	Légion
SKITARII.....	14 Régiments

## FLOTTE IMPÉRIALE

GLORIOUS AGE.....	Cuirassé de classe Retribution
TRIUMPH .....	Cuirassé de classe Apocalypse
INOMINE VERITAS.....	Cuirassé de classe Emperor
GREEN LAKE.....	Cuirassé de classe Oberon
ESCADRONS DE CROISEURS DE PREMIÈRE LIGNE.....	6
ESCADRONS DE CROISEURS DE SECONDE LIGNE.....	9
ESCADRONS DE CROISEURS LÉGERS .....	17
ESCADRONS D'ESCORTEURS.....	21
ESCADRONS DE BOMBARDIERS.....	54
ESCADRONS D'INTERCEPTEURS.....	81
BARGES DE BATAILLE SPACE MARINES .....	8
CROISEURS D'ATTAQUE SPACE MARINES .....	38
THUNDERHAWK.....	nombre inconnu



## ARMAGEDDON PRIME

### FORCES DU GRAND DESPOTE DE DREGRUK

HORDE  
DU DESPOTE GAZGRIM ..... Estimation : 200 bandes, 15 Gargants  
BANDE DE GARGANTS  
DE THOGFANG ..... Estimation : 3 bandes, 2 Gargants  
LES FORTERESSES  
DE BADFANG .... Estimation : 2 bandes, 12 Forteresses de Bataille

TRIBU DES KILLERS NOIRS .. Estimation : 30 bandes, 4 Gargants  
TRIBU DES FEUDUBID' ..... Estimation : 15 bandes, 3 Gargants  
LÉGION DE VARGA ..... Estimation : 5 bandes  
GROKALIBR'  
DE GARSHAG ..... Estimation : 7 bandes d'artillerie

## ARMAGEDDON SECONDUS

### FORCES DU SEIGNEUR DE GUERRE GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA

HORDE DU BIG BOSS SUPRÊME GHAZGHKULL  
Les survivants ont rejoint d'autres bandes après son départ.  
BANDE DE GARGANTS  
DE MORFANG ..... Estimation : 160 bandes, 15 Gargants  
BANDE DE GARGANTS  
DE SKARFANG ..... Estimation : 6 bandes, 7 Gargants  
BANDE DE GARGANTS  
DE BURZURUK ..... Estimation : 6 bandes, 7 Gargants  
LES TRAKS KITU  
DE KROTSNIK... Estimation : 3 bandes, 15 Forteresses de Bataille  
TRIBU BLACKSKULL ..... Estimation : 32 bandes, 5 Gargants

TRIBU KROOKED MOON ..... Estimation : 19 bandes, 3 Gargants  
TRIBU RED FIN ..... Estimation : 30 bandes, 5 Gargants  
FONDUS DE LA VITESSE  
DES PNEUS ROUGES ..... Estimation : 18 "Kultes"  
FONDUS DE LA VITESSE  
DE LA MORKIBRUL' ..... Estimation : 2 "Kultes"  
GROKALIBR'  
DE THUGSNIK ..... Estimation : 6 bandes d'artillerie  
GROKALIBR'  
DE MORBAD ..... Estimation : 12 bandes d'artillerie

## LES DÉSOLATIONS DE FEU

### FORCES D'URGOK L'INEXORABLE

HORDE DU GRAND  
TUEUR GRIMSKUL ..... Estimation : 60 bandes, 6 Gargants  
BANDE DE GARGANTS  
DE BLAGROT ..... Estimation : 4 bandes, 3 Gargants  
BANDE DE GARGANTS  
DE SKRAG ..... Estimation : 2 bandes, 3 Gargants

TRIBU DES VULTURES ..... Estimation : 8 bandes, 1 Gargant  
TRIBU DES STOMPERS ..... Estimation : 4 bandes, 1 Gargant  
KULTE DES SLASHERZ ..... Estimation : 12 "Kultes"

## LES TERRES MORTES

### FORCES D'OCTARIUS L'ENRAGÉ

HORDE DU FLÉAU  
GORSNIK MAGASH ..... Estimation : 350 bandes, 159 Forteresses  
BRIGADE BLITZ  
DE SKABSNIK ..... Estimation : 6 bandes, 8 Forteresses

KULTE  
BLACK CLOUD ..... Estimation : 45 "Kultes"  
KULTE  
WHITE LIGHTNING ..... Estimation : 38 "Kultes"

## SUPPORT ORBITAL

Space Hulks orks ..... 4+  
Escadrons de Chassa-Bomba ..... 1,500-2,000  
eskorteurs orks ..... 1,800+

Roks orks ..... 30+  
Kroizeurs orks ..... 200-300



## 5.1 LES SPACE MARINES

*“La vie ne se mesure pas en années, mais en actes de valeur.”*

Les Légions de l'Adeptus Astartes sont plus connues sous le nom de Space Marines, les guerriers les plus puissants du genre humain. D'une certaine façon, ils ne sont plus vraiment des hommes, car les nombreuses améliorations génétiques dont ils bénéficient les placent au-dessus du commun des mortels.

Les Space Marines sont peu nombreux comparés aux milliards de citoyens de l'Imperium, si peu nombreux qu'ils ne sauraient être capables de défendre l'humanité à eux seuls. Ce sont les troupes d'élite de l'Imperium, des soldats de choc extrêmement mobiles, à même de combattre au sol aussi bien que dans l'espace. Ils mènent les offensives les plus importantes et les plus périlleuses, et on attend d'eux qu'ils tiennent une position à n'importe quel prix, même si tout semble perdu.

On leur confie généralement les missions les plus risquées, tels que les raids éclair derrière les positions ennemies, les missions d'infiltration destinées à capturer des positions vitales ou encore les combats dans les tunnels de cités tenues par l'adversaire. Ils entreprennent également de longs voyages d'exploration et de conquête au nom de l'Empereur, signalant les mondes les mieux défendus afin qu'ils soient plus tard conquis avec l'aide de la Garde Impériale.

### Chapitres

Un chapitre Space Marine est une armée à part entière, possédant sa propre flotte, ses propres uniformes et ses propres traditions. En règle générale, un chapitre opère depuis une forteresse située sur un monde placé sous sa tutelle, mais faisant tout de même partie de l'Imperium. Certains chapitres n'ont cependant pas réellement de monde attiré et leur base d'opérations n'est autre qu'une vaste flotte itinérante, un astéroïde en orbite ou une gigantesque station spatiale.



Tous les membres d'un chapitre Space Marine suivent les préceptes du même culte guerrier, dont les traditions remontent pour certains aux jours d'avant l'avènement de l'Éclésiarchie, et on murmure que les rites qu'ils observent sont d'une sinistre barbarie. Il n'en demeure pas moins que ces traditions font des Space Marines des frères spirituels aussi bien que des frères d'armes. Cette double nature, à la fois religieuse et guerrière, est capitale car c'est de là que provient leur farouche détermination.



## Origines

Les premiers Space Marines furent créés à l'aube de l'histoire de l'Imperium, il y a plus de dix mille ans. Les quelques chapitres de cette époque encore en activité sont regroupés sous le nom de chapitres de la Première Fondation, créés par les savants de l'Empereur pour participer à sa Grande Croisade. Depuis cette époque, de nombreux autres chapitres Space Marines ont été créés, les plus récents étant ceux de la Vingt-sixième Fondation.

## Première Fondation

Les premiers chapitres étaient au nombre de vingt. La moitié d'entre eux prirent fait et cause pour Horus lors de l'hérésie qui porte son nom et furent par conséquent détruits ou contraints à l'exil. Ceux qui se rebellèrent ne font donc plus partie des forces impériales et œuvrent désormais à la destruction de l'Imperium depuis les régions infernales de l'Œil de la Terreur. Tout ce qui concerne les deuxième et onzième chapitres a été effacé des archives impériales à la suite de l'Hérésie d'Horus. Le seizième, originellement baptisé Lunar Wolves, est par la suite devenu les Sons of Horus à la veille de l'Hérésie, et c'est sous le nom de Black Legion que ces agents du Chaos sont désormais redoutés à travers tout l'Imperium.

## Organisation

Bien que leur nombre exact soit inconnu, il existerait à l'heure actuelle un millier de chapitres Space Marines,

éparpillés à travers toute la galaxie, que ce soit en dehors des limites de l'Imperium ou, plus généralement, aux abords d'un empire ork ou des domaines d'autres races dangereuses. Une fraction non négligeable de chapitres est également en mission d'exploration, cherchant de nouveaux secteurs à conquérir ou de nouvelles menaces à contrecarrer.

La plupart des chapitres Space Marines suivent les préceptes d'organisation édictés dans le Codex Astartes, ouvrage de référence rédigé il y a des millénaires de cela. Il y est établi qu'un chapitre doit être constitué de dix compagnies fortes de cent Space Marines chacune. Une compagnie est elle-même formée de dix escouades de dix marines incluant un sergent. En plus de ces unités combattantes, chaque compagnie comprend un Capitaine, un Porte-Étendard et un Apothicaire.

Un chapitre inclut également de nombreux officiers et spécialistes qui sont en marge de l'organisation des compagnies. Ils forment l'état-major du chapitre et peuvent être assignés à une compagnie si nécessaire. L'état-major regroupe les Archivistes du Librarian et les Techmarines, chacun assisté par plusieurs de ses Serviteurs.

Le Maître d'un chapitre est à la fois son commandant en chef et son guide spirituel. Il mène ses hommes au combat et représente son chapitre et, dans la mesure où certains dirigent des mondes entiers, ce sont aussi des chefs d'état, exactement comme les gouverneurs planétaires.

Un chapitre Space Marine abrite également une vaste organisation chargée de tout ce dont les unités combattantes ont besoin pour mener leur mission à bien. Ceci inclut une fabrique d'armement, des sites de construction et de maintenance pour les blindés et les vaisseaux spatiaux du chapitre, des laboratoires de recherche, des archives, et une chapelle. Ces divers organismes emploient un vaste personnel non combattant, dont une partie seulement sont des Space Marines, tandis que la majorité sont des esclaves au service du chapitre. Nés pour servir les Space Marines, ils sont bien traités, reçoivent une éducation et sont essentiels à la survie du chapitre. Ils s'en considèrent comme membres à part entière et leur loyauté est totale.

Le Codex décrit un certain nombre de grades et de responsabilités au sein de l'état-major, mais très peu de ces officiers accompagnent effectivement le chapitre au combat. Beaucoup sont trop âgés pour se battre et leur expérience est mise à profit pour recruter et entraîner les aspirants ou veiller à l'administration du chapitre. Certains grades décrits par le Codex comprennent notamment l'Ancien du chapitre (ou Porte-étendard), le Secretarius, le Seigneur de la Maisonnée, le Maître de la Forge, le Commandeur de la Flotte, le Maître Victuaillier, les Commandeurs de l'Arsenal, des Recrues et de la Garde.

Ces officiers sont cependant peu nombreux car la plupart des tâches qui ne concernent pas directement le combat sont accomplies par les serfs humains du chapitre. Les deux groupes les plus importants sont les Archivistes et les Techmarines. Ils constituent un cas à part dans la hiérarchie du chapitre et sont considérés séparément.

Chacune des dix compagnies que comprend un chapitre est commandée par un Capitaine Space Marine et inclut quelques surnuméraires, comme le Chapelain et l'Apothicaire. La force de combat de chaque compagnie est constituée de dix escouades fortes chacune de neuf Space Marines et d'un sergent.

Des dix compagnies du chapitre, la 1<sup>re</sup> est invariablement la plus puissante, car elle n'est composée que de Vétérans. C'est aussi la seule à être entraînée à porter la légendaire armure Terminator.



Chaque compagnie, à l'exception de la 10<sup>e</sup>, possède un parc de Rhino destinés à ses escouades et officiers. La 1<sup>e</sup> Compagnie dispose en permanence de Land Raider pour le transport des Terminator. Les Dreadnought restent traditionnellement dans leur compagnie et leur présence en accroît encore la puissance de feu.

Les 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> Compagnies sont des compagnies de combat, comprenant chacune six escouades Tactiques, deux escouades d'Assaut et deux Devastators. Ces quatre compagnies sont la force de frappe principale du chapitre et supportent le gros des combats. Les escouades d'Assaut d'une compagnie de combat peuvent être déployées à moto ou en Land Speeder.

Les 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> Compagnies sont composées chacune de dix escouades Tactiques dont le rôle est de servir de réserves pour les compagnies au front, créer des diversions ou contenir l'adversaire. La 6<sup>e</sup> Compagnie est aussi entraînée à se battre à moto et peut être entièrement déployée en escadrons motocyclistes. De la même façon, les escouades de la 7<sup>e</sup> Compagnie sont entraînées se battre à bord de Land Speeder, servant de réserve de véhicules légers pour le chapitre.

La 8<sup>e</sup> Compagnie est une compagnie d'assaut composée de dix escouades d'Assaut. C'est la plus mobile, et ses membres sont souvent équipés de réacteurs dorsaux, de motos et de Land Speeder. Elle est utilisée pour engager l'adversaire en combat rapproché là où le besoin s'en fait sentir.

La 9<sup>e</sup> Compagnie est composée de dix escouades Devastator. Cette compagnie possède par définition l'armement le plus puissant, elle est déployée pour renforcer une position défensive et fournir un tir de soutien à longue portée.

La 10<sup>e</sup> Compagnie est uniquement formée d'escouades de Scouts. Ces jeunes recrues ont commencé à subir les transformations qui en feront des Space Marines, et tant que leur développement et leur apprentissage ne sont pas terminés, ils se battent en tant que Scouts. Cette compagnie n'a pas d'effectif fixe car les recrutements sont irréguliers.

Beaucoup de chapitres, toutefois, ne se conforment pas tout à fait aux principes du Codex Astartes. Certains d'entre eux ont même une organisation radicalement différente, comme les Space Wolves qui possèdent douze Grandes Compagnies, tandis que d'autres incluent des formations et compagnies uniques qui ne sont pas décrites dans le Codex Astartes, comme la Ravenwing des Dark Angels ou la Compagnie de la Mort des Blood Angels. Ceci étant dit, la plupart des chapitres Space Marines suivent les préceptes du Codex Astartes qu'ils considèrent comme un saint ouvrage dont les enseignements doivent être observés avec soin.

## RÈGLE SPÉCIALE

### 5.1.1 Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur

*La bravoure et la ténacité des Space Marines sont légendaires. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :*

- *Il faut deux pions impact pour neutraliser une unité de Space Marines ou détruire une unité démoralisée (ignorer les pions impact en plus).*
- *Les formations Space Marines ne sont démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions impact ou plus par unité.*
- *Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires subies par une formation de Space Marines perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Marines.*
- *Lorsqu'une formation Space Marine démoralisée se rallie, elle reçoit un nombre de pions impact égal au nombre d'unités, plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités.*



# ORGANISATION D'UN CHAPITRE SPACE MARINE



## ÉTAT-MAJOR

*Maître de Chapitre  
Officiers Supérieurs  
Administration  
Personnel*



## VÉTÉRANS

### 1<sup>e</sup> COMPAGNIE (VÉTÉRANS)

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*20 Terminator  
ou  
10 Vétérans*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Land Raider*

## COMPAGNIES DE COMBAT

### 2<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*6 Tactiques  
2 Assaut  
2 Devastator*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Land Speeder  
Motos*

### 3<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*6 Tactiques  
2 Assaut  
2 Devastator*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Land Speeder  
Motos*

### 4<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*6 Tactiques  
2 Assaut  
2 Devastator*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Land Speeder  
Motos*

### 5<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*6 Tactiques  
2 Assaut  
2 Devastator*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Land Speeder  
Motos*

## COMPAGNIES DE RÉSERVE

### 6<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*10 Tactiques*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Motos*

### 7<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*10 Tactiques*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Land Speeder*

### 8<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*10 Assaut*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino  
Land Speeder  
Motos*

### 9<sup>e</sup> COMPAGNIE

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire  
Porte-Étendard*  
Escouades:  
*10 Devastator*  
Soutien:  
*Dreadnought  
Rhino*

## SCOUTS

### 10<sup>e</sup> COMPAGNIE (SCOUTS)

*Capitaine  
Chapelain  
Apothicaire*  
Escouades:  
*Scouts*

Note : Les bords colorés autour des cadres des compagnies indiquent leurs couleurs, que l'on retrouve sur les bannières et armures des Space Marines. En plus des véhicules et machines de guerre indiquées, le chapitre a accès à une vaste gamme d'équipement militaire. Cela comprend des compagnies de Land Raider, de Predator, etc. ainsi que de l'artillerie et d'autres équipements spéciaux. A la demande des capitaines, des véhicules blindés et du matériel de soutien portant les couleurs appropriées peuvent être fournis aux compagnies.

## 5.1.2 UNITÉS SPACE MARINES

La section suivante décrit les différentes unités employées par les Space Marines, et fournit toutes les informations dont vous aurez besoin pour les jouer. Les armées Space Marines ont une Valeur Stratégique de 5, toutes les formations ont une Initiative de 1+ et suivent la règle spéciale *Et Ils ne Connaîtront Pas La Peur*.

Les Space Marines de l'Adeptus Astartes constituent une force de frappe rapide idéale pour les engagements décisifs. Chacun représente le summum du génie génétique. Leur corps a reçu plusieurs implants destinés à améliorer leur force physique, leur endurance et leurs perceptions sensorielles. Ceci, combiné à un endoctrinement psychologique intensif garantit la loyauté sans faille de chaque Marine envers son chapitre et l'Empereur. Les Space Marines ne connaissent littéralement pas la peur, et là où un être humain normal aurait battu en retraite, vaincu par la terreur, ils continuent à combattre, massacrant l'adversaire avec leurs bolters.

Bien qu'ils soient des guerriers exceptionnels, les Space Marines sont relativement peu nombreux, guère plus de mille par chapitre, sachant qu'il n'existe qu'un millier de ces chapitres pour défendre l'Imperium. Cette infériorité numérique flagrante est cependant largement compensée par leur bravoure et leurs compétences. Ils sont passés maîtres dans l'art délicat de l'assaut chirurgical, employant leurs rapides Rhino et leurs Thunderhawk pour frapper au cœur des lignes adverses, exterminer l'état-major et capturer des installations vitales. Ce sont également une arme psychologique très efficace. La simple menace d'un assaut Space Marine a maté plus d'une rébellion dans le passé et rares sont les armées à pouvoir soutenir la fureur de leur attaque. Les blindés et autres véhicules de combat sont eux aussi conçus pour ce rôle de frappes éclair, les rapides Predator et les redoutables Land Raiders formant le gros de leurs colonnes blindées. Leur artillerie, constituée de Whirlwind, est très mobile, bombardant les positions ennemies pour couvrir les troupes. Excellentes troupes de choc, les Space Marine sont tout à fait capables de remplir un rôle défensif. Leurs lourdes armures et leur entraînement leur permettent de soutenir l'assaut de forces infiniment supérieures en nombre et d'en sortir victorieux.



### OFFICIER SPACE MARINE

Les officiers de l'Adeptus Astartes sont parmi les plus grands guerriers au service de l'Empereur, ils ont pris part à des centaines de conflits et leur détermination est sans égale. Chaque chapitre a ses propres méthodes pour choisir ses dirigeants.

La capacité d'un officier Space Marine, qu'il soit Chapelain, Capitaine ou Archiviste, à coordonner les

efforts de plusieurs escouades selon un plan de bataille général est cependant une constante. Une escouade Space Marine est en soi une menace à ne pas sous-estimer, et combinée à d'autres escouades dans le cadre d'un plan soigneusement préparé, cela devient une force virtuellement impossible à arrêter. Célèbres pour leur caractère bien trempé et leur volonté d'acier, les officiers Space Marines galvanisent leurs frères, les poussant à mener à bien un assaut, même après avoir essuyé des pertes qui auraient découragé des soldats de moindre valeur.

qu'il soit Chapelain, Capitaine ou Archiviste, à coordonner les

#### OFFICIER SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Macro-arme, Attaque Supp. (+1)	
Frappe Psychique	(15 cm)	Arme légère	Macro-arme, Attaque Supp. (+1)	



**Notes :** Les Officiers Space Marines peuvent être de quatre types : Chef de Compagnie, Archiviste, Chapelain ou Commandant Suprême. Tous sont des *Personnages*, ont une *Sauvegarde Invulnérable* et la capacité *Meneur*. Les Chefs de Compagnie disposent également de la capacité spéciale *Commandant*. Les Archivistes ont une Attaque de *Frappe Psychique* (voir ci-dessus). Les Chapelains sont *Charismatiques*. Les Commandants Suprêmes possèdent la capacité *Commandant Suprême*.



### ESCOUADE TERMINATOR

Outre leur armement, les Terminator sont équipés de la redoutable armure tactique Dreadnought. Le savoir permettant de fabriquer de telles armures est depuis longtemps tombé dans l'oubli, et les secrets de sa maintenance sont jalousement gardés par l'Adeptus Mechanicus. La plupart

des chapitres de l'Adeptus Astartes entretiennent une poignée

de ces armures, chacune soignée avec une déférence quasi-religieuse par les Techmarines du chapitre. Porter de telles armures est un privilège accordé uniquement aux meilleurs guerriers et aux officiers supérieurs du chapitre, et chacune porte la trace d'innombrables combats. Le corps protégé par de multiples couches de céramite, sa force amplifiée par de puissants servomoteurs, un Terminator peut survivre à des tirs qui seraient fatals à tout autre, tout en semant la mort dans les rangs ennemis grâce à son puissant armement. Les ennemis de l'Imperium redoutent à juste titre la colère des Space Marines en armure Terminator.

#### ESCOUADE TERMINATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fulgurants	(15 cm)	Armes légères	—	
2 x Canon d'Assaut	30 cm	AP5+/AC5+	—	
Armes Énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Macro-armes, Attaque Supp. (+1)	



**Notes :** *Blindage Renforcé, Téléportation, Blindage Arrière Renforcé.*

## ESCOUADE TACTIQUE

Les escouades Tactiques formaient la base des contingents Space Marines sur Armageddon et furent au cœur de toutes les opérations spéciales mises sur pied durant l'invasion de Ghazghkull. Équipées pour remplir des rôles variés, elles eurent souvent pour mission de capturer ou sécuriser les objectifs les plus périlleux. Le sort des Celestial Lions sur Armageddon en est un bon exemple. Ils avaient ordre de détruire les ateliers de construction de Gargant situés dans la Trouée de Mannheim. Les escouades Tactiques de quatre compagnies se ruèrent sur place à bord de leurs Rhino, pour découvrir que les énormes

engins de guerre étaient opérationnels. Surclassés par la puissance de feu adverse, les Celestial Lions attaquèrent tout de même, mais sans aucun moyen d'entamer leurs boucliers énergétiques, ils furent encerclés et écrasés. La perte des Celestial Lions fut un coup dur pour les forces impériales, mais les escouades Tactiques d'autres chapitres se battent pour regagner le terrain perdu en lançant des raids éclair.



### ESCOUADE TACTIQUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15 cm)	Armes légères	—	
Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	



## ESCOUADE D'ASSAUT

Les escouades d'Assaut sont dotées de réacteurs dorsaux et d'armes de corps à corps. Célèbres pour leur sauvagerie au combat, les Blood Angels jouèrent un rôle capital durant le conflit d'Armageddon sous la direction du Commandeur Dante. Ce sont des escouades d'Assaut Blood Angels qui ont permis de reprendre la zone industrielle et le censorium de la Ruche Infernus après une bataille intense et particulièrement sanglante contre l'élite des nobz de Ghazghkull. Conduits par Dante et sa Garde d'Honneur en personne, des Marines d'Assaut furent largués depuis des Thunderhawk et prirent l'ennemi par surprise

grâce à cette manœuvre audacieuse. Après avoir sécurisé la zone, Dante et ses hommes se servirent de leurs réacteurs dorsaux pour sauter d'immeuble en immeuble, contournant ainsi les lignes défensives orks situées en contrebas. Grâce à leur vitesse et à leur mobilité, les escouades d'Assaut Blood Angels purent prendre les orks à revers et prendre le contrôle du complexe industriel, prouvant une fois de plus que leur réputation n'est pas usurpée.



### ESCOUADE D'ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30 cm	4+	3+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pistolets bolter	(15 cm)	Armes Légères	—	
Épées tronçonneuses	(contact)	Armes d'Assaut	—	



Notes : Réacteurs Dorsaux.

## ESCOUADE DEVASTATOR

Les Devastator sont équipés d'un grand nombre d'armes lourdes et servent à fournir un appui rapproché aux escouades Tactiques et d'Assaut. Durant les premiers jours de l'attaque de Ghazghkull, un certain nombre de centres de communications et de relais astropathiques furent pris par l'ennemi. Comprenant que l'avance des orks risquait de les isoler, une force de Space Marines du chapitre des Salamanders décida de se retrancher dans la raffinerie de prométhéum des Fosses Pyriennes. Depuis leurs positions de tir sur les tours aérorefrigérantes de l'usine, plusieurs escouades Devastator

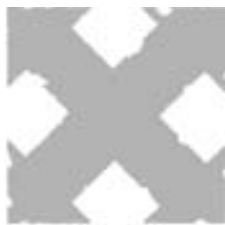
ouvrirent le feu à longue portée sur les orks, mettant hors de combat un grand nombre de blindés dès leur première salve. Forcés de monter à l'assaut de la raffinerie, les orks lancèrent contre-attaque après contre-attaque pendant trois jours, sans succès. Le complexe finit par tomber sous les tirs d'énormes batteries de siège apportées depuis la ruche Infernus, mais pas avant que les Salamanders n'aient infligé de lourdes pertes aux orks.



### ESCOUADE DEVASTATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	5+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	





## ESCOUADE SCOUT

Pour nombre de chapitres Space Marines, les Scouts sont des initiés devant faire encore leurs preuves au combat avant de recevoir une armure énergétique. Déployés en avant de la force principale, ils sont les yeux et les oreilles du chapitre, infiltrant les positions ennemies pour saboter les lignes de ravitaillement. Ils sont équipés d'armes légères et de corps à corps. Le harcèlement

constant des orks qui assiégeaient la Ruche Tartarus est à porter au crédit des Scouts du chapitre des Angels Porphy, dont les attaques éclair permirent d'acheminer le ravitaillement dont les troupes du Général Kurov avaient grand besoin. Des escouades Scouts effectuèrent des missions d'infiltration sur le front sud du continent Primus, où leurs compétences furent mises à profit pour éliminer les orks de la tribu des Flammes Noires. Grâce aux Titans de la Legio Tempestor et de la Legio Victorum, les orks furent repoussés dans les jungles à l'est d'Anthrاند, poursuivis par des Scouts Space Wolves.

### ESCOUADE SCOUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	5+	4+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils	(15 cm)	Armes légères	—	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



**Notes :** *Éclaireurs, Infiltrateurs.*



## DREADNOUGHT

Lorsqu'un Space Marine tombe au champ d'honneur, sa mort est pleurée par ses frères de bataille. Cependant, tous les Marines mortellement blessés ne sont pas définitivement perdus, et ceux dont le corps est trop gravement atteint peuvent encore combattre, enchâssés dans le sarcophage d'un

Dreadnought. Un tel destin, funeste en apparence, est en fait un grand honneur réservé aux frères ayant prouvé leur valeur au cours de plusieurs siècles de service actif. Maintenus en vie par le sarcophage, le lien entre leur organisme et la machine dont ils font partie est total, si bien que l'un ne saurait être séparé de l'autre. Les Dreadnought ne sont sortis de leur état de stase qu'en cas d'absolue nécessité, où ils apportent à leurs frères d'armes la formidable puissance de feu dont ils disposent.

### DREADNOUGHT SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+	—	
Canons laser jumelés	45 cm	AC4+	—	
<u>OU</u>				
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Macro-arme, Attaque Supp. (+1)	
Canon d'assaut	30 cm	AP5+/AC5+	—	



**Notes :** *Marcheur.* Notez qu'un Dreadnought peut être armé d'un lance-missiles et de canons laser jumelés, ou d'une arme de corps à corps de Dreadnought et un canon d'assaut, mais ne peut pas être équipé de ces quatre armes!





## ESCADRON DE MOTOS SPACE MARINES

Les motards Space Marines remplissent des missions de reconnaissance et d'assaut d'une importance vitale, opérant souvent seuls derrière les lignes ennemies. L'approvisionnement en eau potable était essentiel à l'effort de guerre impérial sur Armageddon. L'eau provient en majorité des usines d'assainissement de Phaedra River et Sainte Capilène, situées toutes deux dans les étendues glacées du continent austral. Chargés de sécuriser ces installations, les Space Marines du chapitre des White Scars lancèrent des raids contre les orks de Gorsnik Magash stationnés là, les entraînant dans une

poursuite qui dura quatre semaines. Incapables de rattraper les impériaux, les orks durent battre en retraite, mais pas avant que la Confrérie Tulwar de Suboden Khan ne détruise les chantiers de construction des sous-marins. Vaincus et démoralisés, les orks furent mis en déroute par un raid sur le site d'atterrissage ork mené par plusieurs formations de motos White Scars qui ravagèrent les défenses ennemies, ajoutant un nouvel honneur de bataille à la bannière de la Confrérie Tulwar.



### ESCADRON DE MOTOS SPACE MARINES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35 cm	4+	3+	4+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Bolters	(15 cm)	Armes légères	—
Épée tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	—

Notes : *Montés.*



## MOTO D'ASSAUT

Les motos d'assaut permettent d'accroître la puissance de feu d'un escadron motocycliste, et elles sont souvent déployées pour soutenir ces unités rapides. Leurs bolters lourds servent à fournir un appui à longue portée, de la même façon que les Devastator soutiennent les escouades Tactiques et d'Assaut. L'incorporation de motos d'assaut à une force d'attaque mobile est particulièrement appréciée par de nombreux chapitres, dont les White Scars qui les utilisent de manière intensive au

sein de leurs "confréries". D'autres chapitres déploient des escadrons uniquement composés de motos d'assaut pour escorter de vastes forces, à l'instar des Black Templiers au Pont de Stygies, quand deux de ces escadrons ouvrirent une brèche dans les lignes orks, permettant ainsi à des éléments de la 3<sup>e</sup> Croisade Black Templar de sécuriser l'autoroute nord et de ralentir l'avance des orks sur Helsreach.



### MOTO D'ASSAUT SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	30 cm	4+	5+	4+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—





## LAND SPEEDER

Tout le monde s'accorde à dire que la découverte des schémas de construction des plaques anti-gravité par le célèbre technoarchéologue Arkhan Land durant son expédition dans le Librarius Omnis de Mars est à l'origine de la construction des premiers Land Speeder. Employé

par pratiquement tous les chapitres Space Marines de l'Imperium, le Land Speeder a prouvé son efficacité lors de

missions de reconnaissance et d'attaque rapide, et notamment auprès des Ultramarines qui utilisent plus d'une dizaine de ces véhicules au sein des 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> compagnies de réserve. Cependant, la grande faiblesse du Land Speeder réside dans son faible blindage. Conçu à l'origine comme engin de transport non armé, le Land Speeder a dû être modifié pour pouvoir embarquer un armement conséquent et un équipage en armure énergétique, et ce au détriment de son blindage en céramite. Les pilotes s'appuient sur la haute manœuvrabilité et les capacités de vol à très basse altitude du Land Speeder pour échapper aux tirs ennemis.

### LAND SPEEDER SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35 cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multi-fuseur	15 cm	MA5+ <i>et</i> Arme légère	— Macro-arme	



**Notes :** *Antigrav, Éclaireurs.* Le multi-fuseur peut tirer et être utilisé pour donner à la valeur de fusillade de l'unité la capacité *Macro-armes*.



## LAND SPEEDER TORNADO

Le Tornado est une variante plus lourdement armée du Land Speeder, chargé de fournir un appui rapproché aux troupes. Bien qu'ils n'aient pas participé aux premières phases du conflit sur Armageddon, les Dark Angels ont déjà affronté les hordes de Ghazghkull

Thraka sur Piscina IV. Dans les jours qui précéderent l'assaut nocturne sur Koth Ridge, des membres de la célèbre Ravenwing des Dark Angels attaquèrent le campement de Ghazghkull en

plein jour, coupant les lignes de ravitaillement orks tout en détruisant de nombreux hangars de réparation. Trois escadrons de Land Speeder Tornado échappèrent à la surveillance ork en se servant du relief pour masquer leur approche, avant de descendre sur le camp pour mitrailler les positions peaux-vertes avec leurs canons d'assaut et leurs bolters lourds. Prises par surprise, leurs infortunées victimes furent lentes à réagir et essuyèrent de lourdes pertes avant d'être en mesure de riposter. Les Speeder rentrèrent à leur base après deux autres passages, n'ayant perdu qu'un seul appareil, abattu par les tirs ennemis.

### LAND SPEEDER TORNADO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35 cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon d'assaut	30 cm	AP5+ / AC5+	—	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



**Notes :** *Antigrav, Éclaireurs.*



## LAND SPEEDER TYPHOON

Cette autre variante du Land Speeder est conçue pour fournir un appui antichar à l'infanterie là où le besoin s'en fait sentir. Après plusieurs tentatives de soulèvement sur l'agri-monde d'Angarius, deux régiments de Dragons Pyriens furent envoyés pour assurer le

maintien de l'ordre et mettre un certain nombre de gouverneurs locaux aux arrêts. Accompagné de la frégate d'attaque *Ebony Talon* du chapitre des Night Hawks, le corps

expéditionnaire fut pendant plusieurs mois engagé dans de violents combats contre une population de plus en plus hostile. Plusieurs pelotons de Dragons furent encerclés par les rebelles alors qu'ils tentaient de mener à bien une mission de capture. Tandis qu'une mission de sauvetage était mise sur pied, les Land Speeder Typhoon des Night Hawks effectuèrent des sorties pendant toute une nuit pour pilonner les positions rebelles et les mettre en déroute. Ne s'arrêtant que pour recharger leurs armes, les Typhoon des Night Hawks poursuivirent leurs opérations de bombardement jusqu'à ce que les rebelles abandonnent et se retirent.

### LAND SPEEDER TYPHOON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35 cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-missiles Typhoon	45 cm	AP3+ / AC5+	—	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



**Notes :** *Éclaireur, Antigrav.*

## VINDICATOR

Le Vindicator est un véhicule de soutien. Lors des soulèvements sur Sabien IV, les forces impériales s'enlisèrent dans un terrible siège pour le contrôle de la cité industrielle de Van Valdt. La situation ne put évoluer qu'avec l'intervention des Vindicator des Iron Hands qui mirent à profit le blindage renforcé et le canon de siège du véhicule pour littéralement éventrer les positions adverses. Regroupés en petits escadrons de trois chars, les Vindicator soutenus les escouades Tactiques de la 7<sup>e</sup> Compagnie clanique des Iron Hands bombardèrent les défenses rebelles sans relâche et

permirent à l'infanterie impériale de sécuriser chaque quartier. En l'espace de cinq jours, les bastions rebelles s'étaient effondrés sous le feu des Vindicator, mettant un terme à un siège de plus de trois mois. Aucun Vindicator ne fut perdu lors de cet engagement, sur un total de sept escadrons, faisant de la bataille de Van Valdt un des plus grands succès des Iron Hands et établissant la réputation de briseur de siège du Vindicator.



VINDICATOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20 cm	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon démolisseur	30 cm	AP3+/AC4+	Ignore les Couverts	



## WHIRLWIND

Le Whirlwind fournit aux Space Marines un appui à longue portée, ce char est habituellement déployé lorsqu'il est nécessaire d'affaiblir un objectif avant de lancer un assaut à grande échelle. Lors de la campagne des Champs de Kharmalla, les Whirlwind des Black Consuls conduisirent une opération de bombardement de quatorze heures en préparation de l'offensive au sol contre les positions rebelles. Au total, plus de six mille missiles furent tirés par les trois escadrons de Whirlwind, avec pour résultat l'ouverture d'une brèche de huit kilomètres de large dans les lignes rebelles et la destruction de plusieurs

positions défensives capitales pour l'adversaire. Bien que l'offensive des Black Consuls fût un grand succès, entraînant l'effondrement total de la rébellion dans le continent sud, tous les Whirlwind furent détruits lors d'une contre-attaque surprise menée par des chars ennemis. Sans protection et en avant de la force principale des Black Consuls, les Whirlwind étaient une cible facile pour les rebelles, et leur perte fut un coup dur pour le chapitre.



WHIRLWIND				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Whirlwind	45 cm	1 PB	Tir Indirect	



## HUNTER

Jusqu'à ce que le Schéma de Construction Standard du Hunter soit mis à jour, les Space Marines manquaient d'armes antiaériennes. Les tentatives de modification des Whirlwind s'avérèrent désastreuses, et après que plusieurs Whirlwind appartenant aux Exorcists se furent montrés incapables d'atteindre des Chassa-bombas en approche, les chars sol-air furent retirés du service actif. Grâce à un système de visée et de conduite de tir plus adapté, les missiles du Hunter sont à la fois plus rapides et maniables que ceux que tirent habituellement les Whirlwinds. Monté sur un châssis de Rhino, ce système d'arme comprend une seule chambre de tir,

ainsi qu'un senseur et un puissant système de visée. Les Missiles sont automatiquement chargés dans le tube de lancement par un tambour placé à l'opposé des senseurs. Après le tir, le missile déploie ses ailerons pour faciliter son guidage vers la cible. Doté d'un plus grand rayon d'action que le Whirlwind, le Hunter est très prisé des Techmarines de l'Adeptus Astartes, et certains l'ont même modifié de façon à y incorporer un système de tir supplémentaire pour augmenter ses performances.



HUNTER SPACE MARINE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Missiles traqueurs	60 cm	AC4+/AA4+	—	





## LAND RAIDER

Le Land Raider est à la fois un char d'assaut et un transport de troupes. La conception de ce véhicule date d'avant la naissance de l'Imperium mais il demeure un des tanks les plus dévastateurs de l'arsenal humain. Il est protégé par plusieurs couches d'adamantium et de céramite, le rendant extrêmement résistant. Capable d'opérer dans une grande variété d'environnements, y compris le vide absolu, il peut transporter une escouade de

Space Marines entièrement équipés, tout en leur fournissant une aide médicale si besoin est. Le Land Raider est conçu pour frapper loin derrière les lignes ennemies et opérer pendant de longues périodes sans ravitaillement. Ses capacités offensives sont tout aussi impressionnantes. Ses quatre canons laser et ses bolters lourds jumelés lui permettent de faire pleuvoir un véritable déluge de feu sur les blindés et l'infanterie adverse. Bien qu'il fût jadis produit en grandes quantités, peu de mondes-forges sont aujourd'hui en mesure d'en fabriquer, faisant du Land Raider un des plus précieux artefacts de l'Imperium.

### LAND RAIDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	25 cm	4+	6+	5+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
2 x Canons laser jumelés	45 cm	AC4+	—
Bolters lourds jumelés	30 cm	AP4+	—

**Notes :** *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport* (peut embarquer une unité Terminator OU deux des unités suivantes : Tactiques, Devastator et Scouts).



## RHINO

Depuis dix millénaires, le Rhino est le principal véhicule de transport blindé de l'Adeptus Astartes. Sa polyvalence et sa fiabilité sont très appréciées des Techmarines qui les entretiennent. Le Rhino peut transporter jusqu'à dix Space Marines et leur équipement, il est par conséquent particulièrement adapté aux déploiements rapides dans des

environnements hostiles où sa vitesse et son blindage sont mis à profit. En général, les Rhino sont faiblement armés, avec uniquement un fulgurant sur pivot pour fournir un tir de couverture aux troupes. Le Rhino est néanmoins un véhicule extrêmement facile à modifier, et il n'est pas rare que les Techmarines y fixent un fulgurant supplémentaire, voire un missile traqueur selon les circonstances et les forces en présence. La popularité de ce vénérable transport de troupes est telle que quasiment tous les chapitres Space Marines emploient des Rhino en quantités non négligeables.

### RHINO SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	6+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Fulgurant	(15 cm)	Arme légère	—

**Notes :** *Transport* (peut embarquer deux des unités suivantes : Tactiques, Devastator et Scouts)



## RAZORBACK

La combinaison d'un transport de troupes blindé et d'un armement lourd fait du Razorback un des véhicules Space Marines les plus polyvalents, mais non des plus populaires. Considéré par un certain nombre de chapitres comme un pauvre compromis entre transport et char d'assaut, le Razorback s'est néanmoins distingué dans nombre de conflits. Utilisé de façon

intensive par les Space Wolves pour leurs Chasseurs Gris, le système d'arme lourd de tourelle de ce véhicule compense les faibles effectifs endémiques de ces escouades, comme l'ont démontré les événements durant l'Incursion de Mamontov. À bord de leurs Razorback, six meutes de Chasseurs Gris de la grande compagnie de Bjorn Stormwolf reprirent les précieuses installations de traitement de minerai de cette planète. Ils utilisèrent les canons laser de leurs Razorback pour détruire les batteries de défense de la raffinerie avant de lancer l'assaut. Une fois à l'intérieur, les Razorback défendirent le périmètre jusqu'à ce que les Predator Space Wolves viennent prendre le relais.

### RAZORBACK SPACE MARINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	5+

Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes
Bolters lourds jumelés	30 cm	AP4+	—
OU Canons laser Jumelés	45 cm	AC4+	—

**Notes :** *Transport* (peut embarquer une des unités suivantes : Tactiques, Devastator et Scouts). Un Razorback peut être équipé de bolters lourds jumelés ou de canons laser jumelés, mais pas des deux!



## PREDATOR ANNIHILATOR

De manière surprenante, la variante "Annihilator" du Predator est attribuée aux Prêtres de Fer des Space Wolves plutôt qu'à la redécouverte d'un antique modèle datant du Moyen Âge Technologique. Assiégés par des blindés renégats pendant la Croisade de Skarath sans le soutien de leurs Land Raider, les Space Wolves eurent l'idée d'adapter à leurs Predator les canons laser des meutes de Longs Crocs. Alimentés par les générateurs du véhicule, les canons laser des Annihilator se débarrassèrent facilement des blindés rebelles, permettant ainsi aux Space Wolves d'échapper au piège qui se refermait sur eux. Bien que l'Adeptus

Mechanicus considérât d'abord l'initiative des Space Wolves comme un blasphème et une hérésie, ils finirent par admettre que l'Annihilator était une réussite et lui accordèrent deux cents ans après sa création la bénédiction du Dieu-Machine. Plébiscité par certains chapitres et abhorré par d'autres, le Predator Annihilator n'en est pas moins fabriqué à une grande échelle par nombre d'entre eux.



PREDATOR ANNIHILATOR				
Type	Vitesse	Blindé	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canons laser jumelés	45 cm	AC4+	—	
2 x Canons laser	45 cm	AC5+	—	



## PREDATOR DESTRUCTOR

Lors de ce qui fut probablement le plus important déploiement de blindés Space Marines de la campagne d'Armageddon, des Predator du chapitre des Salamanders affrontèrent les Deth Traks de KorksNIK dans les désolations de cendre au nord de la Ruche Acheron. Divisés en trois formations, les Salamanders empêchèrent les orks d'effectuer leur jonction avec les partisans de Von Strab à l'intérieur de la ruche. Se redéployant après chaque assaut, les Salamanders harcelèrent les orks pendant plus de deux jours, avant d'être forcés de se retirer. Après s'être repliés

vers le Cordon de Hemlock, les Predator se redéploierent pour prendre part à la grande offensive des Salamanders contre des Roks orks au nord-est d'Acheron. Secondés par les Titans de la Legio Metalica, les Predator Salamanders prirent une part importante dans la destruction de deux des trois gigantesques forteresses.



PREDATOR DESTRUCTOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanon	45 cm	AP5+/AC6+	—	
2 x Bolters lourds	30 cm	AP5+	—	





## VAISSEAUX SPATIAUX

Chaque chapitre possède sa propre flotte, composée de Barges de Bataille et de Croiseurs d'Attaque spécialement conçus pour transporter les troupes partout où leur présence est requise. Lorsque Ghazghkull envahit Armageddon, les Barges de Bataille et Croiseurs d'Attaque de plus de deux douzaines de chapitres furent appelés pour participer à la défense de la planète, leurs redoutables canons, habituellement utilisés pour les assauts planétaires, tournés vers la puissante flotte

d'invasion ork. Placée sous le commandant du Haut Sénéchal Black Templar Helbrecht, la flotte Space Marine, comptant plus de cent vaisseaux, détruisit les Space Hulks *Rumbledeth* et *Rokdroppa*. L'essentiel des forces au sol débarquées à la surface d'Armageddon, la flotte put épauler la Flotte de Guerre Impériale, ce qu'elle fit pour le restant de la guerre. Les Barges de Bataille et Croiseurs d'Attaque laissés en orbite autour d'Armageddon apportèrent un soutien vital aux troupes au sol, en les ravitaillant ou en déclenchant des bombardements sur les positions adverses, ou encore en débarquant des renforts à l'aide de Modules d'Atterrissage et de Vaisseaux de Débarquement.

### CROISEUR D'ATTAQUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	n/a	n/a	n/a	n/a
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	n/a	5PB	Macro-arme	



**Notes :** *Transport* (peut transporter vingt des unités suivantes : Escouades Tactiques, d'Assaut, Devastator, Scouts, Motos, Terminator ou Dreadnought, **plus** vingt des unités suivantes : Rhino, Land Raider, Razorback, Hunter, Whirlwind, Predator ou Vindicator, **plus** six Thunderhawk et assez de Modules d'Atterrissage ou de Vaisseaux de Débarquement pour transporter toutes les unités embarquées).

### BARGE DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	n/a	n/a	n/a	n/a
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	n/a	14PB	Macro-arme	



**Notes :** *Transport* (peut transporter soixante des unités suivantes : Escouades Tactiques, d'Assaut, Devastator, Scouts, Motos, Terminator ou Dreadnought, **plus** soixante des unités suivantes : Rhino, Land Raider, Razorback, Hunter, Whirlwind, Predator ou Vindicator, **plus** neuf Thunderhawk et assez de Modules d'Atterrissage ou de Vaisseaux de Débarquement pour transporter toutes les unités embarquées). *Lent* : Ne peut être utilisé lors des deux premiers tours de la bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.

## BARGE DE DÉBARQUEMENT

Ces appareils d'assaut sont conçus pour débarquer rapidement des troupes à la surface d'une planète. Tout comme les Modules d'Atterrissage, ils sont largués depuis des vaisseaux en orbite, la principale différence étant qu'une Barge de Débarquement peut transporter des détachements entiers de Space Marines plus leurs véhicules de soutien. Après avoir quitté le vaisseau qui l'a convoyé, une

Barge de Débarquement prend rapidement de la vitesse afin d'échapper aux batteries de défense. Juste avant d'atteindre le sol, des boulons explosifs font s'éjecter les boucliers thermiques protégeant l'appareil et les véhicules qu'il transporte tandis que des moteurs antigrav entrent en action pour ralentir le vaisseau, garantissant un atterrissage en sécurité. Avant même de s'arrêter, ses tourelles ouvrent le feu sur les éventuelles menaces et les soldats embarqués se déploient. Il faut moins de trente secondes à ceux-ci pour débarquer et être parés à entrer en action, soutenus par les batteries montées sur la Barge de Débarquement elle-même.

### BARGE DE DÉBARQUEMENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre Aéronef	Bombardier	4+	5+	3+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Canons laser jumelés	45 cm	AC4+	—	
3 x Bolters lourds jumelés	15 cm	AP4+/AA5+	—	
Fulgurants	(15 cm)	Armes légères		



Capacité de Dommages 4. Touche Critique : l'habitacle du vaisseau explose, le détruisant ainsi que tout ce qui se trouve à bord. Toute unité dans un rayon de 5 cm autour de l'appareil subit une touche.

**Notes :** *Assaut Planétaire*, *Blindage Renforcé*, *Sans Peur*, *Transport* (peut transporter douze des unités suivantes : Escouades Tactiques, d'Assaut, Devastator, Scouts, Motos, Terminator ou Dreadnought. Les Terminator et les Dreadnought prennent deux places chacun. En outre, la Barge de Débarquement peut transporter quatre Land Raider ou six des unités suivantes : Rhino, Razorback, Hunter, Whirlwind, Predator, Vindicator).

## THUNDERHAWK

Le Thunderhawk est un appareil de transport lourdement armé, employé pour acheminer des troupes sur les zones de combat et leur fournir un appui rapproché. Proche des jungles équatoriales d'Armageddon, le port d'Anchorage était d'une importance vitale pour l'Imperium, et il faillit être pris par les orks issus des profondeurs de la jungle. Les cinq régiments de milice présents sur place n'avaient aucune chance, et les Chevaliers de la Lumière déployés à proximité étant déjà engagés contre une tentative d'invasion massive venue de la mer, la ruche aurait été prise sans l'intervention de deux compagnies de Storm Lords, largués depuis la Barge de Bataille *Dominatus Furio*. Six Thunderhawk transportant

cent quatre-vingt Space Marines descendirent sur Anchorage lors de l'un des plus audacieux assauts aériens de toute la campagne. Échappant aux Chassa-Bombas orks, les croiseurs arrivèrent sans encombre à bon port pour débarquer les troupes avant de reprendre immédiatement leur envol et fournir un appui aux troupes. Dans les mois qui suivirent, les Thunderhawk Storm Lords effectuèrent plus de trois cents sorties, devenant ainsi l'une des unités aériennes les plus actives de la guerre.



### THUNDERHAWK

Type	Vitesse	Blindé	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre, Aéronef	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jum.	30 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir frontal fixe	
1 x Bolters lourds jum.	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir droit	
1 x Bolters lourds jum.	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir gauche	



Capacité de Dommages 2. Touche Critique : La dérive du Thunderhawk est endommagée. Le pilote perd le contrôle et l'appareil s'écrase au sol, tuant tous ses passagers.

**Notes :** *Assaut Planétaire, Blindage Renforcé, Transport* (peut transporter huit des unités suivantes : Escouades Tactiques, Assaut, Devastator, Scouts, Motos, Terminator ou Dreadnought. Les Terminator et les Dreadnought prennent deux places chacun).

## MODULE D'ATTERRISSAGE

Les Modules d'Atterrissage, utilisés depuis des millénaires par l'Adeptus Astartes, sont généralement largués depuis une orbite basse par les vaisseaux d'un chapitre, afin de déployer rapidement hommes et matériel à la surface d'une planète. Mû par un moteur principal et plusieurs fusées directionnelles, le Module traverse l'atmosphère à toute vitesse avant que des moteurs placés sous l'appareil ne freinent sa chute pour l'atterrissage. Il est capable de transporter cinq Space Marines et leur équipement, et est doté d'un blindage protégeant ses passagers du frottement dû à

l'entrée dans l'atmosphère et pouvant accessoirement servir de couvert une fois le débarquement effectué. Une fois au sol, des vérins hydrauliques abaissent les rampes de débarquement, permettant ainsi aux Space Marines de se déployer rapidement et combattre immédiatement si nécessaire. Bien que cela ne soit pas confirmé, on raconte qu'il faudrait moins de quatre secondes aux passagers d'un Module pour se déployer.



### MODULE D'ATTERRISSAGE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	Immobile	5+	n/a	n/a
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Deathwind	15 cm	AP5+/AC5+	Voir ci-dessous.	

**Notes :** *Assaut Planétaire, Transport* (peut transporter une formation ne comprenant que des escouades Tactiques, Devastator, Scouts et Dreadnought). Une fois que le Module a atterri, le Deathwind attaque **toutes** les unités adverses situées dans un rayon de 15 cm. Chaque formation ennemie ainsi attaquée reçoit un pion impact pour se retrouver sous le feu de l'ennemi, et un supplémentaire pour chaque perte essuyée. Puis, toutes les troupes transportées dans le module doivent débarquer à moins de 5 cm du Module d'Atterrissage ou à moins de 5 cm d'une autre unité de la même formation et ayant déjà débarqué, du moment que toutes les unités sont placées dans un rayon de 15 cm autour du module. Les Modules d'Atterrissage ne peuvent pas être employés pour effectuer un *feu croisé*.

**Note des Concepteurs :** En réalité, chaque unité est transportée par un module différent. Tous les modules sont largués simultanément et tombent à proximité les uns des autres. Chaque largage est précédé par l'atterrissage d'un ou deux Deathwind qui font feu de leurs armes automatisées pour dégager la zone d'atterrissage. La règle spéciale ci-dessus sert à restituer cette idée sans que les joueurs aient à se procurer plusieurs modules d'atterrissage.



## 5.2 LA GARDE IMPÉRIALE

*“Pour chaque médaille décernée, un millier de héros meurent seuls et oubliés de tous.”*

La Garde Impériale est la plus grande et la principale force armée de l'Imperium. Elle est divisée en un nombre incalculable d'armées dispersées à travers la galaxie sur des centaines de zones de guerre. Son administration et son approvisionnement occupent l'intégralité du Departmento Munitorum, le département de gestion des munitions et de l'équipement de l'Administratum. Même cette organisation colossale n'a pas une idée exacte du nombre de soldats qui composent la Garde, et les pertes aussi bien que les enrôlements continuels peuvent s'élever à plusieurs millions de combattants en un seul jour.

La taille de la Garde Impériale donne une idée du nombre de conflits qui embrasent l'humanité. Les xenos sont partout, les rebelles attendent leur heure pour frapper des mondes vulnérables et même des commandeurs impériaux se lancent parfois dans des guerres pour leur propre compte.

### Recrutement

Chaque planète possède ses propres armées, enrôlées et dirigées par des commandants impériaux. Ces forces locales sont imposantes mais restent confinées à un rôle de défense à l'intérieur de leur système. En plus de repousser les attaques des extraterrestres et des rebelles des mondes proches, elles sont souvent engagées dans des conflits sur la planète elle-même car rares sont les mondes où un gouverneur impérial règne sans partage ! L'Adeptus Terra ne se préoccupe généralement pas de ces problèmes internes et laisse les commandeurs impériaux régler leurs affaires entre eux.

La Garde Impériale est recrutée parmi ces forces de défense basées sur les mondes de l'Imperium. Selon d'anciennes chartes, les commandeurs impériaux doivent fournir une proportion de leurs meilleures troupes à la Garde.

Le Departmento Munitorum supervise l'enrôlement et l'entraînement des régiments. Un régiment compte entre 2000 et 6000 hommes et tire son nom de sa planète d'origine. Les troupes se considèrent avant tout comme appartenant à leur régiment, car les hommes le composant proviennent d'une même planète et partagent donc un langage et des coutumes.

La plupart des régiments de la Garde Impériale sont levés parmi les habitants des cités-ruches, dans lesquelles l'appartenance à un clan et les affrontements de gangs sont communs. Ces hommes sont déjà habitués aux combats quand ils intègrent la Garde et forment donc un matériel brut idéal pour un régiment. Les autres planètes de prédilection pour le recrutement sont les mondes féodaux, car ils ont presque toujours des castes de guerriers. Ces combattants primitifs doivent suivre un entraînement intensif avant de pouvoir utiliser des armes modernes, mais on ne les décourage pas dans leurs coutumes souvent barbares, comme la prise des scalps ou des têtes de l'ennemi. Pareillement, les peintures de guerre ou les équipements relatifs à leur monde d'origine ne sont pas interdits car ils renforcent le courage des troupes et effraient l'adversaire.

### Régiments

La galaxie regorge de mondes aux coutumes étranges et barbares. Les régiments de la Garde ont chacun leurs propres particularités, style vestimentaire, technologie et traditions.





L'Administratum ne tente même pas d'imposer un uniforme à la Garde, préférant à la place utiliser au mieux les compétences de chaque régiment. Ceux-ci conservent donc leurs habits, même si la dotation standard des gardes impériaux contribue à uniformiser leur aspect.

Par exemple, la planète Attila est renommée pour l'habileté et le courage de ses cavaliers qui règnent sur les vastes plaines herbeuses de ses continents. Quand des régiments sont levés sur Attila, ils deviennent invariablement des Cavaliers Impériaux. Bien que la présence d'hommes montés sur des chevaux puisse sembler bizarre dans un univers aussi avancé technologiquement que celui de l'Imperium, nombreux sont les cas de figure où les compétences de cavaliers peuvent se révéler précieuses. La capacité des Cavaliers d'Attila à se déplacer rapidement, à être autonomes et à infiltrer les lignes ennemies en fait des troupes de reconnaissance idéales.

### Déploiement Initial

Une fois qu'un régiment a été levé il est immédiatement envoyé vers sa destination. Pendant leur voyage, les gardes reçoivent un entraînement supplémentaire si cela s'avère nécessaire. Ceux issus des cités-ruches n'en ont généralement pas besoin car ils sont déjà habitués à manipuler des armes, tandis que d'autres auront besoin de plus d'instruction. Lorsque le régiment arrive à destination, il doit être prêt au combat.

Un régiment peut être envoyé directement au combat, mais il sera plus probablement stationné dans un monde proche de la zone de conflit. L'addition d'un régiment aux forces d'un monde est toujours bienvenue, spécialement si la planète est menacée par des attaques, comme c'est souvent le cas.

Un régiment peut également servir de garnison à un monde récemment conquis ou libéré. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, cette tâche est loin d'être de tout repos car il reste souvent des poches de résistance à mater, il arrive même que ces "garnisons" aient en fait la mission de pacifier le monde à partir d'une simple tête de pont établie sur celui-ci.

### Commissaires

Les régiments viennent de toute la galaxie et de mondes souvent primitifs ou anarchiques. Jusqu'à leur recrutement, les gardes n'ont aucune notion de leur place au sein de l'Imperium. Les Commissaires sont là pour s'assurer que ces hommes sont correctement menés au combat.

Les Commissaires sont des meneurs d'hommes très importants au sein de la Garde Impériale car les régiments n'ont souvent aucune notion de discipline. Beaucoup proviennent en effet de mondes féodaux ou barbares où seules les qualités martiales et la force sont respectées. Les Commissaires incarnent ces valeurs tout en étant des chefs très compétents.

### Organisation d'un Régiment de la Garde Impériale

Les régiments se ressemblent beaucoup mais ne sont pas pour autant identiques. Ils sont divisés en un certain nombre de compagnies variable mais généralement compris entre 10 et 20. Si des compagnies subissent de lourdes pertes, il est commun de les regrouper pour obtenir à nouveau des effectifs réglementaires, ce qui nécessite de remanier l'organisation du régiment. Un régiment est commandé par un Colonel et une compagnie par un Capitaine, mais il existe beaucoup de rangs différents pour les officiers. Lorsque plusieurs régiments sont levés sur un monde ils auront généralement un nombre donné d'officier supérieurs, certains pouvant atteindre le rang de Général. Quand de telles forces rejoignent la Garde, leurs officiers supérieurs sont intégrés aux commandements du Departamento Munitorum, où leur connaissance des troupes se révèle indispensable. Il existe entre les rangs de Colonel et de Capitaine toute une série de rangs visant à établir la chaîne de commandement au niveau du régiment. Il existe probablement à travers l'Imperium autant de noms différents pour ces derniers que de régiments, ce qui fait que les titres de Colonel, Capitaine ou Lieutenant sont souvent remplacés par des termes tels que Chevalier, Herzog, Centurion ou Hetman.

Une compagnie est divisée en pelotons s'il s'agit d'infanterie, en escadrons pour des blindés et en batteries dans le cas d'artillerie. Les termes peuvent bien sûr varier énormément. Pour l'infanterie, une compagnie compte un peloton de commandement, incluant des unités auxiliaires comme des escouades antichars ou d'armes spéciales, ainsi que la garde personnelle du chef de compagnie. Il y aura ensuite jusqu'à six pelotons, chacun composé d'une escouade de commandement et d'une à six escouades de dix hommes. Cela signifie qu'une compagnie peut compter jusqu'à près de 400 hommes, mais cela reste tout de même exceptionnel et une compagnie d'infanterie typique comptera plutôt de 150 à 200 soldats.

Les régiments comprendront souvent des détachements issus d'autres formations. Une assignation temporaire peut souvent devenir définitive et il n'est pas rare de voir des unités de cavalerie, reconnaissance, blindés et artillerie rejoindre de façon permanente les effectifs d'un régiment d'infanterie. De la même manière, des escouades d'infanterie motorisées ou des pelotons entiers peuvent rejoindre des formations spécialisées afin d'apporter leur soutien dans les engagements rapprochés. Cette pratique reste toutefois peu commune et réservée aux régiments suffisamment entraînés pour utiliser au mieux l'interaction de différentes armes, et ils forment alors des groupes de combat à part entière. Ceux-ci ne durent ordinairement que le temps d'une campagne,



mais il existe des traditions consistant à intégrer de façon définitive des unités comme des Ogryns et des cavaliers aux formations qu'ils soutiennent, surtout parce que des régiments entiers de telles troupes se révéleraient inefficaces.

Un régiment possède normalement deux fois plus d'officiers que le nombre requis. Quand le régiment part au combat, certains d'entre eux sont sélectionnés pour rester et former les troupes du prochain régiment qui sera enrôlé sur la planète tandis que d'autres iront rejoindre le *Departmento Munitorum*. À ceux-ci s'ajoutent les Commissaires et les cadres fournis par la *Schola Progenium* pour diriger la Garde.

Au combat, les opérations sont planifiées au niveau de l'armée, et le régiment recevra les éléments de soutien dont il a besoin pour réaliser sa mission. Grâce à leurs effectifs élevés, les régiments peuvent remplir plusieurs opérations à la fois et les assauts uniques engageant toutes les troupes d'un régiment sont donc extrêmement rares. Les opérations et les assauts sont coordonnés par le chef de compagnie le plus expérimenté, souvent un membre du haut

commandement du régiment, voire le Colonel en personne si la mission à remplir est d'une importance vitale. Si plusieurs régiments opèrent ensemble, un membre du haut commandement du Général sera si possible désigné pour mener l'opération, sinon l'officier le plus gradé du régiment occupera ce poste.

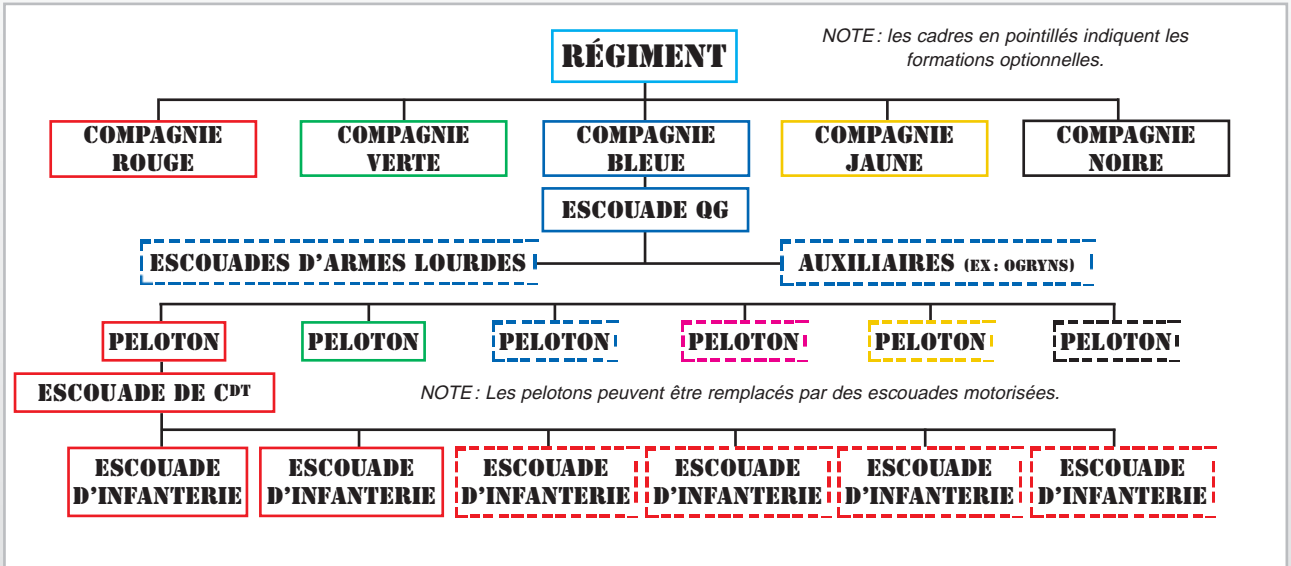
#### **Modèles de Chars de la Garde Impériale**

Les véhicules de la Garde existent sous différents modèles. C'est en fait simplement le monde-forge sur lequel ils ont été construits. Par exemple, un *Leman Russ Démolisseur* modèle Ryza aura été fabriqué sur le monde-forge de Ryza. Les véhicules du même type mais issus de mondes-forges différents auront souvent des combinaisons d'armes légèrement différentes, et leur apparence pourra plus ou moins varier. Ryza est connue pour sa capacité à fabriquer des armes à plasma, les tourelles latérales des Démolisseurs provenant de ce monde seront donc souvent équipées de lance-plasma lourds plutôt que de lance-flammes lourds comme c'est plus généralement le cas.



# ORGANISATION D'UN RÉGIMENT DE LA GARDE IMPÉRIALE

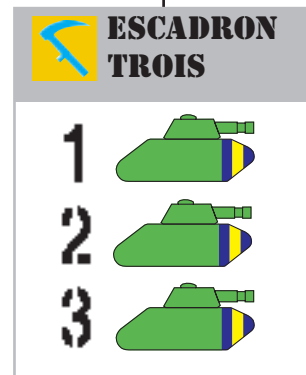
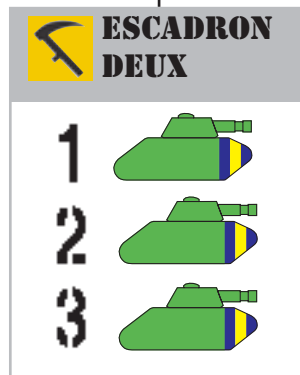
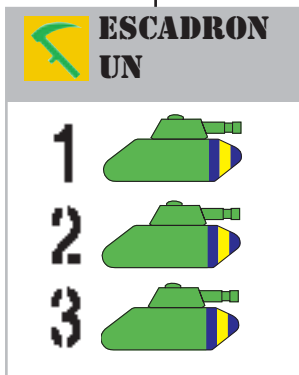
Les schémas ci-dessous présentent l'organisation typique d'un régiment de la Garde Impériale. Vous pouvez décider de la faire apparaître sur vos figurines de plusieurs façons. Les véhicules sont idéaux pour recevoir des marquages et vous trouverez de nombreux exemples tout au long de ce livre.



## COMPAGNIE BLINDÉE

Les compagnies blindées se distinguent par des bandes de couleurs peintes en évidence.

### TANK DE CMDT



Exemples de marquages de compagnies blindées.



Chaque compagnie possède ses marquages distinctifs portés par chaque char. Les escadrons portent le même badge mais avec des variations de couleurs.

## 5.2.1 UNITÉS DE LA GARDE IMPÉRIALE

La section suivante décrit toutes les unités de la Garde Impériale et vous donne les règles nécessaires pour les utiliser dans vos parties d'Epic. Les armées de la Garde Impériale ont une Valeur Stratégique de 2, et les formations de la Garde Impériale une Initiative de 2+.

La Garde Impériale est un peu comme un gigantesque marteau destiné à écraser l'ennemi. Ce n'est pas une force particulièrement mobile et précise comme les Space Marines, objectif est plutôt d'enliser l'ennemi dans une guerre d'usure de plusieurs mois voire de plusieurs années qu'il ne pourra espérer emporter. La puissance de la Garde peut remplir différentes missions comme les sièges, les guerres de position s'étendant sur des fronts de centaines de kilomètres, jusqu'aux gigantesques batailles de chars impliquant des régiments entiers de blindés. Un garde impérial n'égale jamais la force et l'habileté d'un Space Marine, il peut cependant compter sur les milliers de camarades de son régiment pour submerger l'ennemi sous le poids du nombre.

Les tomes du *Tactica Imperium* compilent les doctrines stratégiques et organisationnelles de la Garde Impériale, mais chaque régiment possède malgré tout ses propres coutumes et méthodes de combat issues de son monde d'origine ou découlant des campagnes auxquelles il a participé. Certains de ces traits n'ont d'incidence que sur son apparence comme les uniformes ou des différences d'organisation mineures, d'autres ont des conséquences directes sur son style de combat et le comportement de ses soldats. Par exemple, les Gardes de la Jungle sont des vétérans redoutables en terrains difficiles, car leur monde natal n'est autre que le monde hostile de Catachan. Les Gardes de Mordian quant à eux se remarquent par une discipline de fer et une confiance aveugle en leurs officiers et l'Empereur. Les Cavaliers d'Attila sont un autre exemple extrême : ce sont des chasseurs barbares qui passent leur vie à cheval, et donc des spécialistes de la reconnaissance et des raids éclairs sur les lignes de ravitaillement et les réserves ennemies.



### COMMANDANT SUPRÊME DE LA GARDE IMPÉRIALE

Le titre de Commandant Suprême est donné à un officier supérieur en charge d'un front voire de toute une campagne. Durant la Troisième Guerre d'Armageddon, plusieurs officiers occupèrent ce rang, les plus connus d'entre eux étant le Commissaire Yarrick et le Général Nikita Kurov, bien que d'autres

gradés aient été également gratifiés de ce rang. Alors qu'il n'était que jeune Lieutenant tout juste promu, Kurov avait participé à la défense de la ruche Tartarus lors de la première invasion des orks avant de terminer Commandant Suprême des troupes terrestres de la Garde Impériale plusieurs décennies plus tard, lorsque les orks revinrent. Le rôle de Yarrick en tant que Défenseur d'Armageddon lui donnait la charge de toutes les défenses du système stellaire. Ces officiers ont souvent entre leurs mains le destin de millions d'hommes, et ne peuvent se permettre le luxe de commettre des erreurs. Le poids de leurs responsabilités est inimaginable pour le commun des mortels.

#### COMMANDANT SUPRÊME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	5+	4+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils laser	(15 cm)	Armes légères	—	
Autocanon	45 cm	AP5+/AC6+	—	
Armes énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Macro-arme, Attaque Supplémentaire (+1)	



Notes : *Commandant Suprême.*



### COMMANDANT DE LA GARDE IMPÉRIALE

La structure de commandement et les rangs au sein de la Garde varient énormément d'un régiment à l'autre. Certains officiers sont entraînés dans des académies, d'autres proviennent des classes nobles ou de sang impérial. Quel que soit leur rang ou leur titre, les Commandants de la

Garde partagent la même idéologie de foi en l'Empereur et de devoir envers l'Imperium. Aidés de conseillers expérimentés et quelquefois de membres de l'Éclésiarchie, les Commandants de la Garde doivent appliquer à la lettre les plans de leurs supérieurs en communiquant les ordres à leurs subalternes. Le courage est une vertu cardinale des Commandants de la Garde, et ils ne sont que rarement à l'arrière des lignes lorsqu'un assaut est lancé. En effet, leur place est au milieu de leurs hommes ou dans la coupole d'un *Leman Russ* de commandement.

#### COMMANDANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	6+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils laser	(15 cm)	Armes légères	—	
Épées tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	—	
Autocanon	45 cm	AP5+/AC6+	—	



Notes : *Commandant.*

## COMMISSAIRE

Avec des armées aussi gigantesques que celles de la Garde, la discipline, sans parler de l'ordre, est un facteur essentiel. Les Commissaires doivent s'assurer que les officiers remplissent correctement leur devoir et encadrent bien leurs hommes. Élevés dans les orphelinats de la Schola Progenium, les Commissaires sont la voix politique de l'Imperium et peuvent aussi faire office de juges et de bourreaux lorsque des officiers ou des hommes du rang sont reconnus coupables de crimes. Au combat, ils se trouvent toujours en première ligne, exhortant les hommes par des discours passionnés et des actes de courage sans borne. Leur

uniforme et leur casquette noire sont reconnaissables entre tous et sont une source tout à la fois d'inspiration et de crainte pour ceux qui les aperçoivent. Haïs par de nombreux gardes pour leur fanatisme, leur présence reste néanmoins indéniablement motivante pour les officiers. Leur loyauté en l'Empereur est infaillible et leur présence sur le champ de bataille a souvent fait la différence entre une défaite honteuse et une éclatante victoire.



### COMMISSAIRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Macro-arme, Attaque Supplémentaire (+1)	

Notes: Personnage, Meneur, Sans Peur, Charismatique.



## GARDES IMPÉRIAUX

L'infanterie de la Garde est aussi nombreuse que variée. La Légion d'Acier, levée sur Armageddon, est la contribution de la planète à la machine de guerre impériale, les hommes sont équipés de respirateurs standards et d'épaisses vareuses pour les protéger de l'atmosphère polluée des plaines de cendres de leur monde natal. La plupart des régiments de la Légion d'Acier recrutés sur Armageddon rejoignent des Croisades Impériales et d'autres forces éparpillées dans le secteur, mais un grand nombre restent sur place en tant que Forces de Défense Planétaires. Ces régiments sont dotés de transports Chimères les rendant extrêmement mobiles.

Pendant la guerre, ils se trouvent au cœur de toutes les opérations, combattant désespérément pour éviter que la planète ne tombe aux mains de Ghazghkull Thrakka. Bien que ne comptant dans la plupart des cas que sur leurs fusils laser, les hommes de la Légion d'Acier ont fait payer le prix fort aux orks pour chaque pouce de terrain concédé.



### GARDES IMPÉRIAUX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	aucun	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils laser	(15 cm)	Armes légères	—	
Autocanon	45 cm	AP5+/AC6+	Voir ci-dessous	

Notes: Seule une unité sur deux possède un autocanon. Comptez le nombre d'unités d'infanterie dans la formation qui peut faire feu sur l'ennemi et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'unité supérieure) pour déterminer combien d'autocanons peuvent tirer.



## ESCOUADE D'APPUI-FEU

Tous les régiments de la Garde possèdent des troupes de soutien rapproché sous une forme ou une autre, particulièrement ceux n'ayant qu'un nombre limité de blindés. Les escouades d'appui-feu sont équipées de bien plus d'armes lourdes que la normale, et peuvent donc développer une puissance de feu supérieure à plus longue portée. Ces équipes sont souvent disséminées par escouades ou par peloton afin de servir d'unités de soutien. Leur mission est de se charger des blindés ou de fournir un tir de couverture à l'infanterie, et elles sont généralement

déployées avec un peloton de cette dernière ou simplement dans une zone de combat, où leur capacité à se redéployer très rapidement est un atout majeur dans une guerre de mouvement. À la bataille de la ruche Infernus, les tirs des escouades de soutien du 27<sup>e</sup> de la Légion d'Acier repoussèrent de nombreux assauts des orks.



### ESCOUADE D'APPUI-FEU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	aucun	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Autocanon	45 cm	AP5+/AC6+	—	





## TROUPES DE CHOC

Souvent surnommés “les bibelots” par les gardes ordinaires, les Troupes de Choc n’en restent pas moins l’élite de la Garde Impériale. Les missions qui leur sont confiées sont à la hauteur de l’entraînement assuré par la Schola Progenium, et nécessitent souvent des compétences d’infiltration et de discrétion. Les Troupes de Choc ont accès au meilleur équipement que la Garde puisse fournir, dont les transports Valkyries, ce qui leur permet de servir de fer de lance dans les

assauts sur les positions fortifiées ennemies et les objectifs majeurs. Au cours de la contre-attaque de la ruche Tempestora, des Troupes de Choc du 271<sup>e</sup> Cadien menèrent l’offensive contre les orks, les repoussant dans les profondeurs de la ruche, donnant ainsi le temps à la Légion d’Acier et aux éléments blindés de la Garde d’établir la Ligne Morpheon. Une fois les orks bloqués dans la ruche, les Troupes de Choc purent se redéploier sur un autre théâtre d’opérations. Sur les cinq compagnies qui prirent part à l’assaut, deux sont depuis restées à Tempestora pour mener des raids dans la ruche afin de saboter les installations orks.

### TROUPES DE CHOC

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	5+	5+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils radiants laser	(15 cm)	Armes légères	—	
Lance-plasma	15 cm	AP5+/AC5+	—	

Notes : *Éclaireurs.*



## OGRYNS

Forts, loyaux et pas spécialement intelligents était la façon dont le Commissaire Piotr Zhukov avait décrit les Ogryns rattachés au 9<sup>e</sup> Fusiliers Rygannites durant l’insurrection de Moloch. Bien connus pour leur force brute, les Ogryns servent de troupes d’assaut et de gardes du corps, leur intelligence limitée largement compensée par leur enthousiasme, leur confiance aveugle en l’Empereur et leur

désir de plaire à leurs officiers humains. Les unités d’Ogryns sont étroitement surveillées par les Commissaires qui guettent chez eux le moindre signe de mutation, mais il est remarquable de constater qu’au cours de l’histoire de l’Imperium les cas de corruption chez les Ogryns se sont révélés extrêmement rares. Armés de Ripper Guns rudimentaires mais efficaces et de diverses armes de corps à corps, les Ogryns sont rattachés à des compagnies devant se lancer à l’assaut de positions ennemies, car c’est dans les espaces confinés des tranchées et des bunkers que la force de ces créatures exprime tout son potentiel...

### OGRYNS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	3+	4+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Ripper Guns	(15 cm)	Armes légères	—	
Armes de corps à corps	(contact)	Armes d’assaut	Macro-armes, Attaque Supplémentaire (+1)	



## SNIPERS

Les snipers de la Garde possèdent des fusils spécialement modifiés et sont entraînés à abattre les officiers et les chefs adverses. Il est paradoxal de constater qu’au sein d’une organisation aussi vaste, c’est souvent la plus petite action qui entraîne les plus grandes conséquences. Durant la décennie que dura le siège d’Ansasus, un sniper cadien du nom de Tuvala Zaban devint célèbre en abattant plus de deux cents ennemis. Les actions héroïques de Zaban furent retransmises

quotidiennement par les Commissaires à travers les communications radio afin de remonter le moral des troupes tandis que celui-ci continuait d’exécuter les chefs des rebelles dans le cadre de l’opération “Cordon d’Acier”. Celle-ci avait comme objectif l’élimination des meneurs de l’ennemi par Zaban et ses camarades snipers. Ils progressaient dans le no man’s land à l’avant des forces principales de l’armée et nettoyaient les postes d’observation rebelles au fur et à mesure qu’ils les rencontraient. Malheureusement, Zaban n’acheva jamais sa mission et fut décoré à titre posthume de l’Ordre de Terra. Ce fut la première fois qu’un simple garde impérial reçut une décoration aussi élevée.

### SNIPERS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	aucun	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fusils de Snipers	30 cm	AP5+	—	

Notes : *Snipers, Éclaireurs.*



## CAVALIERS IMPÉRIAUX

Cavalier Impérial est le terme générique pour désigner les régiments montés de la Garde et les pelotons de troupes montées rattachés en tant qu'éclaireurs à d'autres formations. Ils devinrent célèbres grâce aux Cavaliers d'Attila, car ces derniers ont pris part à presque toutes les guerres de l'Imperium et pas seulement à celle d'Armageddon. Les conditions atmosphériques de cette planète ne rendaient toutefois pas l'utilisation de chevaux très pratique et la Légion d'Acier ainsi que la Death Korps de Krieg durent utiliser intensivement des respirateurs

spécialement modifiés ainsi que des caparaçons composites pour leurs montures. De petites compagnies furent cependant capables d'arpenter les montagnes et les forêts des régions équatoriales, afin de les nettoyer de toute présence ork et de sécuriser les convois de ravitaillement impériaux. Leur autonomie sur le champ de bataille pendant de longues périodes en a fait une composante indispensable des forces sur Armageddon, malgré son archaïsme.



### CAVALIERS IMPÉRIAUX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20 cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pistolets laser	(15 cm)	Armes légères	—	
Épées tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	—	
Lance de chasse	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier, Attaque Supplémentaire (+1)	

**Notes :** *Montés, Éclaireurs, Infiltrateurs.*



## VALKYRIE

La Valkyrie est un antigrav bimoteur utilisé par la Garde Impériale pour les opérations nécessitant rapidité et discrétion. Son équipage de cinq hommes comprend entre autres un pilote et deux artilleurs, elle est en outre capable de transporter dix Fantassins de Choc et leur matériel pour les déployer au cœur de l'action. Cinq unités de Troupes de Choc déposées par des Valkyrie reprirent notamment l'usine géothermique de Kasr Holm après sa capture par un culte hérétique. Les traîtres avaient en effet annoncé avoir piégé l'usine avec des explosifs, il était donc nécessaire d'intervenir

discrètement et efficacement. Sous couvert de la nuit. Cinq Valkyrie amenèrent les Troupes de Choc sur la péninsule, côté mer afin de prendre les traîtres par surprise. Elles assurèrent ensuite un tir de couverture pendant le reste de l'opération pour empêcher tout groupe d'hérétiques de réintégrer le complexe jusqu'à ce qu'il soit sécurisé par les renforts impériaux.



### VALKYRIE (Modèle Armageddon)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35 cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multi-laser	30 cm	AP5+/AC6+	—	
2 x Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	
2 x Lance-roquettes	30 cm	1PB	Rupture, Tir Unique	

**Notes :** *Antigrav, Éclaireur, Transport* (peut embarquer deux unités de Troupes de Choc).



## VULTURE

Le Vulture est très semblable à la Valkyrie, mais tandis que la première est destinée au transport de troupes et de matériel, le Vulture est un antigrav de combat dont les compartiments de transport ont été remplacés par des systèmes d'armes. Ils servent en général de support aux Valkyrie, assurant un soutien lourd le temps que les troupes débarquent. Un escadron de Valkyrie sera généralement appuyé par au moins un Vulture dont la tâche sera d'engager l'ennemi avec toutes ses armes au moment où l'infanterie débarque et se trouve

en position vulnérable. Il peut aussi servir de soutien antichar aux troupes aéroportées généralement faiblement pourvues en un tel équipement. Les systèmes d'armes du Vulture lui permettent de remplir de nombreux rôles, du support antichar avec ses missiles Hellstrike à la couverture antipersonnel avec ses autocanons et ses bolters lourds.



### VULTURE (Modèle Armageddon)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35 cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	-	
Autocanons jumelés	45 cm	AP4+/AC5+	-	
2 x Missiles Hellstrike	120 cm	AC2+	Tir Unique	

**Notes :** *Antigrav, Éclaireur.*





## CHIMÈRE

Produite en grandes quantités dans les usines d'Armageddon, la Chimère est le meilleur VAB de la Garde Impériale. Submersible jusqu'à dix mètres, elle peut transporter sans problème au sein de son blindage de céramite dix gardes impériaux et leur matériel. Son armement standard soit constitué d'un multi-laser monté sur tourelle, de nombreux mondes-

forges fabriquent cependant des versions avec bolters lourds jumelés, lance-flammes lourds et même autocanons, ce qui fait de la Chimère l'une des véhicules les plus polyvalents des forces conventionnelles impériales. Son principal atout reste toutefois son moteur extraordinairement fiable. Prévu à l'origine pour le VAB lourd A-50, ce puissant moteur à turbine a été créé des siècles avant le châssis de la Chimère. Bien que considéré ancien même par rapport aux standards impériaux, il est si robuste que l'Adeptus Mechanicus l'a déclaré Sacro-saint et a interdit son remplacement par une autre propulsion plus moderne.

### CHIMÈRE (Modèle Armageddon)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30 cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multi-laser	30 cm	AP5+/AC6+	—	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



**Notes :** *Transport* (peut embarquer une unité d'Ogryns OU deux des unités suivantes : Gardes Impériaux : Commandant Suprême, Commandant, Troupes de Choc, Escouade d'Appui-feu, Snipers).



## HELLHOUND

Fabriqué en de nombreux exemplaires dans les usines d'Armageddon, le châssis de la Chimère accueille souvent la variante Hellhound. Modifiée pour être équipée d'un lance-flammes lourd Inferno et d'importantes réserves de prométhéum, ce modèle est utilisé par un grand nombre de compagnies blindées de la Légion d'Acier pour

nettoyer des réseaux de tranchées ennemis. Le canon Inferno est une arme redoutable capable d'envoyer des langues de flammes à plusieurs dizaines de mètres et de carboniser l'infanterie aussi bien que de faire cuire les équipages à bord de leurs véhicules. Les principales faiblesses du Hellhound sont ses réservoirs de prométhéum largement exposés qui peuvent exploser sous d'un tir chanceux, et retourner l'arme du char contre ses infortunés servants! Bien qu'être assigné à une compagnie de Hellhound soit un honneur quelque peu ambigu, il ne manque jamais de volontaires pour cette tâche.

### HELLHOUND (Modèle Gryphon IV)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30 cm	4+	6+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Inferno	30 cm	AP3+	Ignore les Couverts	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



## SENTINELLE

Les Sentinelle sont employées pour la reconnaissance et le support léger de l'infanterie. On la trouve au sein de nombreux régiments de la Garde et pas seulement dans la Légion d'Acier. Sur Armageddon, les Sentinelle se virent ajouter un compartiment étanche pour protéger le pilote de la pollution, ce qui permet à ces machines de se retrouver sur tous les fronts tout au long de la

guerre. Dans les plaines de cendres, elles furent utilisées intensivement pour repérer les poches de résistance des orks avant de faire appel au soutien de l'artillerie. Dans les jungles équatoriales, les compagnies de Chasseurs d'Orks s'en servirent pour dégager la végétation ou tendre des embuscades et battre en retraite avant que l'ennemi ne puisse répliquer. Faciles à fabriquer et bon marché, les Sentinelle furent le véhicule léger le plus demandé du conflit et un choix particulièrement populaire parmi les gardes impériaux à l'esprit indépendant et au penchant pour le danger.

### SENTINELLE (Modèle Voss Prime)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20 cm	6+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Multi-laser	30 cm	AP5+/AC6+	—	

**Notes :** *Marcheur, Éclaireur.*





## LEMAN RUSS

Depuis des milliers d'années, le Leman Russ est le principal char de combat de la Garde Impériale et le symbole de la toute-puissance de l'Empereur. Il a assuré la protection d'innombrables mondes de l'Imperium. Mesurant plus de 3,25 mètres du sol jusqu'à la chenille supérieure, la silhouette du Leman Russ est instantanément reconnaissable sur le champ de bataille. Il a été décrit par le Seigneur Stellaire Macharius comme "La plus grande source d'inspiration pour tout homme servant l'Imperium". Équipé d'une tourelle gyro-stabilisée, le Leman Russ est capable d'engager sa cible avec

précision aussi bien à l'arrêt qu'en mouvement, ce qui en fait l'un des blindés les plus modernes de l'arsenal impérial. Avec son canon à refroidissement hydrolique et un moteur à turbine transversale, le modèle Mars est le plus répandu de tous, et il est fabriqué en quantités presque aussi importantes que l'inévitable Chimère. Peu de tanks sont capables de se mesurer en duel à la puissance de feu et au blindage d'un Leman Russ.



### LEMAN RUSS (Modèle Mars)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20 cm	4+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	—	
Canon laser	45 cm	AC5+	—	
2 x Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	

Notes : *Blindage Renforcé.*



## LEMAN RUSS DÉMOLISSEUR

Contrairement à son cousin plus polyvalent, le Démolisseur a été conçu dans un seul but : percer les lignes ennemies. Son canon principal est d'une portée plus courte mais utilise des obus extrêmement puissants capables de mettre en morceaux les meilleures fortifications. Ses tourelles latérales accueillent des lance-flammes lourds ou des lance-plasma lourds, armes particulièrement efficaces pour "nettoyer" les tranchées. Lors de la Croisade du sous-secteur Helican, des Démolisseurs du 23<sup>e</sup> Lanciers Molokoviens utilisèrent leurs lames de bulldozer afin

de dégager les champs de mines posés par les hérétiques autour des principales centrales énergétiques de la planète. Une fois les mines retirées, les Démolisseurs soutenus par l'infanterie s'emparèrent des réseaux de tranchées et de bunkers dans un assaut brutal et sans pitié. Les rebelles n'avaient pas la moindre chance face à la puissance à courte portée des Démolisseurs et capitulèrent rapidement.



### DÉMOLISSEUR (Modèle Ryza)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20 cm	4+	6+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Démolisseur	30 cm	AP3+/AC4+	Ignore les Couverts	
Canon laser	45 cm	AC5+	—	
2 x Lance-plasma lourd	30 cm	AP4+/AC4+	Rechargement	

Notes : *Blindage Renforcé.*



## LEMAN RUSS CHASSEUR

Autrefois produit en grandes quantités, la capacité à fabriquer le Chasseur a été depuis presque réduite à néant, à l'exception de quelques usines sur Stygies et Gryphonne IV. Son canon long était étudié pour fournir une puissance antichar accrue, car il pouvait tirer des obus d'adamantium en plus des munitions habituelles. Malheureusement, la méthode de fabrication complexe du canon multi-fûts du Chasseur signifiait que peu de mondes-forges disposaient des connaissances et des matériaux nécessaires. Leur nombre fut

d'autant plus réduit après la perte de certaines usines clés lors de la rébellion de Skarath. Les pièces détachées du Chasseur sont rares et en quantités limitées, et généralement seul le tank de commandement d'une compagnie est équipé de son canon long si caractéristique.



### LEMAN RUSS CHASSEUR (Modèle Stygies)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule	20 cm	4+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Chasseur	75 cm	AP4+/AC2+	—	
Canon laser	45 cm	AC5+	—	
2 x Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	

Notes : *Blindage Renforcé.*





## GRIFFON

Le Griffon est un véhicule de soutien à courte portée distribué au niveau des compagnies d'infanterie afin qu'elles disposent de leur propre artillerie mobile. Le Griffon est cependant boudé par bon nombre de régiments de la Garde à cause de sa portée limitée par rapport à d'autres pièces d'artillerie mobile, il possède

néanmoins toujours ses inconditionnels qui apprécient sa facilité de production. Le mortier lourd Griffon est plus souvent rattaché aux compagnies motorisées où sa portée opérationnelle est largement contrebalancée par la nature très mobile des pelotons. Bien que toujours largement utilisé au sein de l'Imperium, la réputation du Griffon fut irrévocablement ternie lorsque plusieurs formations furent assaillies par des pirates eldars sur le Monde Saint de Ramalian, massacrant leurs équipages. Privé de leur tir de soutien, le flanc droit impérial s'effondra, provoquant la déroute de toute l'armée et la perte de milliers de vies.

### GRIFFON (Modèle Stygies VIII)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30 cm	6+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier lourd	30 cm	1PB	Tir Indirect	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



## BASILISK

Le Basilisk est la pièce d'artillerie la plus utilisée par la Garde Impériale. Durant le plus long duel d'artillerie de la Troisième Guerre d'Armageddon, plus de deux cents Basilisk pilonnèrent pendant plus de trois semaines les chantiers de construction de Gargant de Ghazghull, situés dans les Montagnes du Feu Noir.

Eux-mêmes sous le feu des batteries des orks, les trois bataillons du 7<sup>e</sup> d'Artillerie de la Légion d'Acier maintinrent un tir continu jour et nuit. Des véhicules du Génie Trojan et des trains de munitions assuraient un ravitaillement constant, et les Basilisk furent ainsi en mesure de réduire en fumée les chantiers de construction, au prix de la perte de plus de 20% de leurs effectifs. L'utilisation prolongée des canons Séisme des Basilisk pendant une si longue période provoqua de plus la surdité totale de tous leurs servants!

### BASILISK (Modèle Armageddon)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20 cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Séisme	120 cm	AP4+/AC4+ ou 1PB	Tir Indirect	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	

**Notes :** Peut tirer normalement ou faire un tir de barrage. Ne peut utiliser le tir indirect que pour un tir de barrage.



## BOMBARDE

La Bombarde est l'une des pièces d'artillerie de la Garde Impériale les plus anciennes et les plus célèbres. On ne la voit que rarement excepté lors des campagnes où un canon de siège super-lourd est nécessaire pour venir à bout de positions fortifiées ennemies. La Bombarde n'a pas une portée aussi longue que le Basilisk mais compense

cette lacune par une puissance bien supérieure. Les obus des Bombardes sont d'une puissance terrible et comptent sur leur onde de choc pour pulvériser les défenses ennemies et annihiler tanks et infanterie. Lors de circonstances plus particulières la Bombarde peut être utilisée pour envoyer des obus dispersant dans l'air du prométhéum volatil juste avant l'impact. L'explosion met alors feu au mélange, provoquant une épouvantable détonation. Les rares survivants périssent de toute façon étouffés, l'oxygène ambiant servant de combustible à l'explosion. La Bombarde est une arme terrifiante et horriblement destructrice.

### BOMBARDE (Modèle Triplex Phall)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20 cm	6+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mortier de Siège	45 cm	2PB	Ignore les Couverts, Rechargement, Tir Indirect	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



## MANTICORE

Lorsque le Général Kurov vit une opportunité de contre-attaquer les sites des Roks à Infernus et à Hades Sud, sa première demande fut que des batteries de Manticore soient rattachées à la force expéditionnaire du 17<sup>e</sup> Cadien. Sachant que si des batteries de Basilisk étaient re-localisées les orks seraient immédiatement au courant de l'attaque et renforceraient leurs défenses autour du site, Kurov choisit à la place un assaut surprise à partir du port de Van'Mir. Le Rok n'était en effet qu'à moins de 30 kilomètres du port, ce qui le mettait juste à portée des Manticore. Elles avaient de plus un

avantage par rapport aux Basilisk : là où ceux-ci pouvaient maintenir un tir continu, les Manticore délivraient leurs missiles en une seule salve dévastatrice. Le barrage combiné de plusieurs batteries s'avéra suffisant pour briser les lignes des orks et permettre une contre-offensive de la part des blindés de Kurov et la capture du Rok par les Silver Skulls.



MANTICORE (Modèle Triplex Phall)				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20 cm	6+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-roquettes	150 cm	2PB	Rupture, Tir Indirect, Rechargement	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	



## LANCE-MISSILE DEATHSTRIKE

Les batteries de Deathstrike sont devenues de plus en plus rares sur les champs de bataille, car leur taille et la logistique nécessaire à leur déploiement sont souvent un frein par rapport à des unités plus mobiles comme les Manticore. L'avantage que le Deathstrike possède sur les autres unités d'artillerie est sa portée extrême et sa puissance. Le Deathstrike peut en effet lancer un missile intercontinental dont la portée est de plusieurs milliers de kilomètres. Étant donnée leur taille, les batteries de Deathstrike ne sont utilisées que lorsque les cibles sont hors d'atteinte de l'artillerie

conventionnelle. Les Deathstrike sont capables de transporter des têtes vortex, plasma ou biologiques et ont une portée supérieure à n'importe quelle autre unité de la Garde. Sur Armageddon, des batteries de Deathstrike situées à la ruche Helsreach fournirent des tirs de soutien aux défenseurs de la ruche Volcanus, pourtant située de l'autre côté de la planète!



LANCE-MISSILE DEATHSTRIKE (Modèle Triplex Phall)				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20 cm	6+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Missile Deathstrike	Illimitée	MA2+	Tir Unique, Tueur de Titans (1D6)	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	

**Notes :** Aucune ligne de vue n'est requise pour tirer avec un missile Deathstrike.



## HYDRE

L'unité anti-aérienne Hydre, ou tank flak comme elle est affectueusement surnommée, est l'un des chars les plus communs dans la Garde Impériale. Fabriquée sur des centaines de mondes-forges, elle est équipée de quatre autocanons à canon long, d'un radar et de senseurs. Capable de tirer plus de six cents obus à la minute, l'Hydre est la principale défense des forces impériales contre les appareils ennemis. Elle est fréquemment déployée en soutien des colonnes blindées et des compagnies d'artillerie. Lorsque les

risques d'attaques aériennes ne sont pas immédiats, les autocanons de l'Hydre peuvent être efficacement employés contre l'infanterie et les véhicules légers ennemis. Même si les adhérents les plus stricts du *Tactica Imperium* réproouvent cet usage, c'est un rôle que l'Hydre à rempli de façon très concluante et à plusieurs reprises.



HYDRE (Modèle Metalicus)				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30 cm	6+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Autocanons jumelés	45 cm	AP4+/AC5+/AA5+	—	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	





## BANEBLADE

Le Baneblade est un char énorme capable de se frayer un chemin au travers des lignes ennemies à coup d'obusiers et de bolters lourds. L'une des défaites les plus terribles de l'Imperium fut aussi l'une des victoires les plus célèbres du Baneblade. Dépassées en nombre,

les forces impériales du Monde Saint d'Hyperia furent repoussées jusqu'au cœur de leur capitale par les forces de l'Archi-Hérétique Benule Lesk. Alors que la cité était envahie,

trois Baneblade des Centurions Hypériens se retranchèrent sur les marches mêmes de la Grande Cathédrale. Sous le commandement du Major Drenner, les trois chars tinrent leurs positions contre la totalité des forces ennemies pendant plus de trois heures avant de finalement succomber sous les coups des Marines du Chaos des World Eaters. Bien que les trois Baneblade aient été finalement détruits et Hyperia perdue, les dernières transmissions de Drenner furent enregistrées et archivées par le groupe de combat de la Flotte situé en orbite, avant qu'il ne soit forcé de se retirer. Les noms des trois Baneblade furent ensuite inscrits sur les Parchemins des Honneurs de Mars par l'Adeptus Mechanicus.

### BANEBLADE (Modèle Stygies VI)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15 cm	4+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	—	
Autocanon	45 cm	AP5+/AC6+	—	
Canon Démolisseur	30 cm	AP3+/AC4+	Ignore les Couverts, Arc de tir frontal fixe	
Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	
2 x Canon laser	45 cm	AC5+	—	

Capacité de Dommages 3. Touche critique : Les munitions du Baneblade explosent. Le Baneblade est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5 cm de la figurine subissent une touche sur un résultat de 6 sur 1D6.

**Notes :** *Blindage Renforcé.*



## SHADOWSWORD

Le Shadowword est souvent fabriqué sur les mêmes mondes-forges que le Baneblade, mais leurs ressemblances s'arrêtent là. À la place de l'arsenal terrifiant du Baneblade, le Shadowword est armé d'un canon Volcano. Celui-ci est alimenté par les puissants

moteurs du char, mais consomme tant d'énergie qu'il doit être découplé du système de propulsion principal afin de pouvoir tirer. Le Shadowword est un adversaire de taille

pour n'importe quel blindé, mais ses cibles principales sont les engins de guerre ennemis qui ne sont pas à l'abri de son armement malgré leurs blindages prodigieux. Un escadron de Shadowword surnommé les Steel Cobras joua un rôle majeur dans la défaite des orks à Tempestora. Les chars s'étaient positionnés dans un goulet d'étranglement de façon à prendre dans un tir d'enfilade les Gargant qui tenteraient de briser la ligne Morpheon. Quand les orks finirent par les localiser, deux Gargant avaient déjà été réduits à l'état d'épaves et après que deux de plus eurent été détruits, les orks furent forcés de battre en retraite.

### SHADOWSWORD (Modèle Stygies VI)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15 cm	4+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Volcano	90 cm	MA2+	Tueur de Titans (D3), Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolter lourd	30 cm	AP5+	—	

Capacité de Dommages 3. Touche critique : Les accumulateurs du canon Volcano explosent. Le char est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5 cm subissent une touche sur un résultat de 6 sur 1D6.

**Notes :** *Blindage Renforcé.*



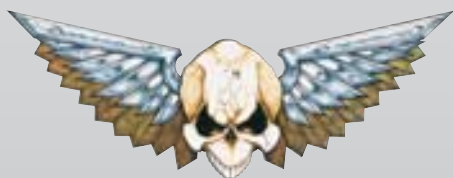
## SCHÉMAS DE CAMOUFLAGE DE LA GARDE IMPÉRIALE

Chaque régiment de la Garde est recruté en vue d'une campagne définie et au moment de sa fondation se voit assigner un uniforme et des couleurs spécifiques. Les techniques de camouflage ont été étudiées depuis longtemps par les chefs militaires de l'Imperium et le fruit de leurs recherches remplit de nombreuses pages du *Tactica Imperium*. Lorsqu'un régiment part en guerre, ses chars et ses uniformes reçoivent un schéma de couleurs approprié pour s'adapter au terrain sur lequel la campagne sera menée. Ces équipements portent également les désignations d'unité, les insignes régimentaires et les badges de campagne.

Un bon camouflage est essentiel pour survivre dans l'environnement hostile du 41<sup>e</sup> Millénaire. Dans le froid et la neige des planètes glaciaires, un camouflage hivernal est adopté, alors que les planètes couvertes de jungles et de plantes étranges requièrent de nombreux camouflages différents, et des schémas nouveaux sont créés pour les mondes arides ou volcaniques. Tous ces terrains permettent aux joueurs de la Garde Impériale de varier la peinture de leurs véhicules. De nombreuses références peuvent être trouvées dans le *Codex Garde Impériale* ou dans des livres d'histoire militaire. Les exemples ci-dessous ne sont que quelques-unes des possibilités qui vous sont offertes, celles que nous avons choisi d'utiliser pour nos propres forces de la Garde Impériale.

### JUNGLE

Une grande zone de jungles équatoriales sépare Armageddon Prime d'Armageddon Secundus. Les formations opérant sur ces terrains utilisent intensivement des camouflages verts comme ceux ci-dessous.



### CITÉ-RUCHE ET PLAINES DE CENDRES

Les cités-ruches sont entourées de vastes étendues de cendres, résidus des déchets industriels qui transforment la surface de la planète en un désert toxique et grisâtre. Les troupes stationnant dans ces régions utilisent un camouflage gris et noir.



### STEPPE GLACÉES

Le pôle sud d'Armageddon est une toundra gelée connue sous le nom de Terres Mortes. Les troupes opérant sur ces terres désolées utilisent un schéma de camouflage hivernal, souvent simplement en appliquant une couche de peinture blanche sur leur schéma standard.



### TERRES DÉSOLÉES

La majorité de la surface d'Armageddon est un désert stérile résultant des millénaires d'exploitation des richesses minérales de la planète. Seuls des arbustes chétifs et du lichen y poussent. Les troupes combattant dans ces zones utilisent comme camouflage des tons kaki, pour se fondre dans cet environnement aride et inhospitalier.

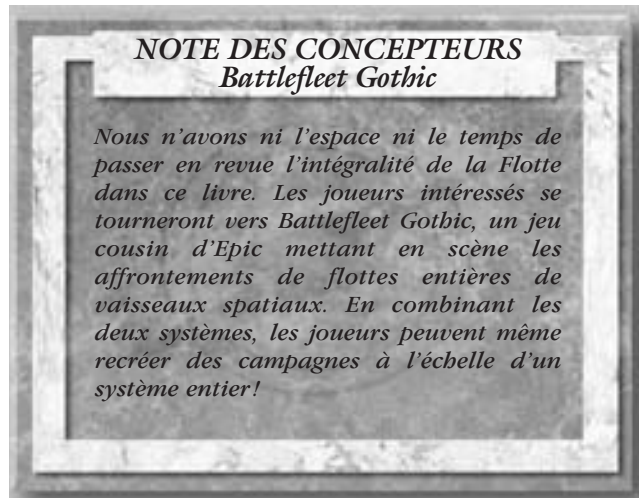


## 5.3 LA FLOTTE IMPÉRIALE

Cette section vous fournit les règles nécessaires pour utiliser les vaisseaux et les appareils de la Flotte dans vos parties d'Épic. Les unités de la Flotte peuvent servir de soutien aux armées de la Garde Impériale ou des Space Marines et auront dans ce cas-là leur Valeur Stratégique respective. Toutes les unités de la Flotte ont une Initiative de 2+.

La Flotte est vitale pour l'Imperium, sans elle ses mondes seraient isolés et ne pourraient bénéficier de la protection des armées de l'Empereur. Tous les échanges de marchandises de l'Imperium, à l'exception de quelques rares vaisseaux appartenant aux Space Marines ou à d'autres organisations, tombent sous la juridiction de la Flotte.

La réorganisation de l'Imperium qui suivit l'Hérésie d'Horus incluait le remaniement de la Flotte: plus jamais aucun commandeur n'aurait la possibilité de mener lui-même ses armées à travers les étoiles. À la place, les régiments de la Garde dépendraient de la Flotte pour les transporter sur leurs théâtres d'opérations et les soutenir en restant en orbite autour de la planète. De plus, la Garde Impériale et les



Space Marines dépendent des chasseurs Thunderbolts et des bombardiers Maraudeurs de la Flotte pour fournir à leurs troupes au sol un soutien aérien.

### CUIRRASSÉ DE CLASSE EMPEROR

Ce Cuirassé est le vaisseau-amiral de la Flotte Impériale depuis des millénaires. Faisant à l'origine partie de la Flotte de Guerre Obscures, le *Gryphonne Probatii* joua un rôle durant la Guerre Gothique lors de l'opération Fell Hand visant à capturer une Forteresse Noire à Shindlegest. Il fut toutefois sévèrement



endommagé lors de la bataille de trois jours qui s'ensuit

contre la flotte d'Abaddon. Ses réparations durèrent presque une décennie avant qu'il ne retourne dans le système Obscures où il fut commandé par plusieurs générations de capitaines et servit de vaisseau-amiral à la Force de Croisade des Mondes Iderion. Il finit par mener la Flotte à la victoire quarante ans plus tard. Équipé de nouvelles baies de lancement et d'un plus grand nombre de bombardiers, le *Gryphonne Probatii* fut envoyé deux cents ans après avec un autre vaisseau de sa classe, l'*Inomine Veritas*, à la tête d'une force visant à contrer la flotte de Ghazghkull. Les deux vaisseaux arrivèrent 80 jours après le début de l'invasion et formèrent la clé de voûte du dispositif de l'Amiral Parol pour la défense du secteur d'Armageddon.

#### CUIRRASSÉ DE CLASSE EMPEROR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Vaisseau spatial	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	n/a	8PB	Macro-arme	

**Notes:** *Lent* – ne peut pas être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne spécifie le contraire.



### CROISEUR DE CLASSE LUNAR

La fabrication standardisée des croiseurs de classe Lunar les rend faciles à produire et à entretenir, et en a fait l'un des vaisseaux de ligne les plus communs de la Flotte Impériale. Avec sa combinaison de tubes de torpilles, d'artillerie navale et de batteries d'armes lourdes, le croiseur



Lunar peut remplir tout aussi bien des missions d'escorte que d'assaut. Sur les quinze escadrons qui formaient le groupe de combat de l'Amiral Parol, plus d'un tiers des bâtiments était des croiseurs de classe Lunar, notamment le *Sceptre of Hagia* et le *Renown*, les deux navires ayant tendu une embuscade et réussit à détruire le Croiseur ork *Hamma*. Soutenus par des croiseurs légers de classe Endeavour et des escorteurs Falchion provenant des chantiers navals de Voss, les croiseurs de classe Lunar furent le fer de lance de l'offensive contre la orks après l'invasion d'Armageddon.

#### CROISEUR DE CLASSE LUNAR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Vaisseau spatial	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	n/a	3PB	Macro-arme	
Frappe chirurgicale	n/a	MA2+	Tueur de Titans (1D3)	



## CHASSEUR THUNDERBOLT

Les Thunderbolts servent en tant qu'intercepteurs et appareils d'attaque au sol. Lorsque Ghazghkull lança son attaque sur Armageddon, les escadrons de la Flotte subirent des pertes désastreuses. Sur les 180 escadrons envoyés par la Flotte, seuls 30 revinrent de leur première sortie. L'entraînement des pilotes et l'armement des Thunderbolts n'étaient pas à remettre en cause, mais le nombre d'appareils lancé par la flotte ork était si grand que les extraterrestres submergèrent littéralement les impériaux. Réalisant que l'Imperium ne pourrait gagner dans une guerre d'usure,

l'Amiral Parol retira la Flotte et assigna autant d'escadrons survivants qu'il le put aux bases aériennes d'Armageddon. Tout au long de la guerre, ces unités continuèrent de harceler les orks, et étaient bien souvent le seul obstacle se dressant entre les peaux-vertes et la suprématie aérienne totale.



### CHASSEUR THUNDERBOLT (Modèle Bakka)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur-bombardier	6+	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fulgurants	15 cm	AP4+/AA5+	Arc de tir avant fixe	
Multi-laser	30 cm	AP5+/AC6+/AA5+	Arc de tir avant fixe	
Roquettes	30 cm	AC4+	Arc de tir avant fixe	



## BOMBARDIER MARAUDER

Ayant évité de justesse l'annihilation totale lors du début de l'invasion d'Armageddon, les restes épars des bombardiers de la Flotte furent rassemblés en formations d'attaque au sol opérationnelles. Ces pilotes firent quotidiennement face à la mort et leur détermination sans faille leur gagna l'estime de leurs camarades au sol. Opérant généralement de nuit et sans le soutien de chasseurs, les escadrons de Maraunders firent payer aux orks le prix fort pour leurs premiers succès. Leur espérance de vie dépassait rarement quelques semaines,

mais les équipages des Maraunders continuèrent leurs attaques et eurent à la fin de la guerre l'occasion de se venger. Lorsque la nouvelle de la flotte des orks quittant l'orbite d'Armageddon parvint à l'Amiral Parol, il ordonna alors une offensive aérienne de grande envergure depuis la péninsule de Netheria qui permit la capture du tristement célèbre aérodrome d'Orkwick.



### BOMBARDIER MARAUDER (Modèle Cypra Mundi)

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Aéronef	Bombardier	4+	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Bolters lourds jumelés	15 cm	AA5+	—	
Canons laser jumelés	45 cm	AC4+/AA4+	Arc de tir avant fixe	
Bombes	15 cm	2PB	Arc de tir avant fixe	



## 5.4 LES LÉGIONS TITANIQUES

La section suivante vous fournit les règles nécessaires pour utiliser les Titans dans vos parties d'Épic. Les Titans peuvent servir de soutien aux armées de la Garde Impériale ou des Space Marines et auront dans ce cas-là leur Valeur Stratégique respective. Toutes les formations de Titans ont une Initiative de 2+.

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'appropriä 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

### TITAN WARLORD

Les Princes 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

## RÈGLE SPÉCIALE

### 5.4.1 Boucliers

*Les Titans impériaux sont protégés par des boucliers énergétiques. Le nombre de boucliers de chaque Titan est noté sur sa fiche d'unité.*

*Chaque bouclier stoppe automatiquement un Point de Dommages avant de se désactiver. Ne faites pas de sauvegarde contre les attaques stoppées par un bouclier, n'ajoutez pas non plus de pion impact. Une fois que tous les boucliers sont désactivés, le Titan peut être endommagé normalement : faites les jets de sauvegarde habituels contre les touches subies. Les touches de corps à corps ignorent les boucliers, mais pas les unités utilisant leur valeur de Fusillade.*

*Les boucliers désactivés peuvent être réparés. Un Titan peut réparer un bouclier désactivé à la fin de chaque tour. De plus, si un Titan se regroupe il peut utiliser le résultat de son dé pour retirer des pions impact ou pour réparer des boucliers (par exemple si le résultat est 2 vous pouvez réparer 2 boucliers ou retirer 2 pions impact, ou réparer 1 bouclier et retirer 1 pion impact).*

car les équipages ont tendance à développer une préférence pour certaines armes, qu'ils gardent ensuite tout au long de leurs campagnes.

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 WARLORD Modèle Mars, configuration d'armes standard

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Engin de guerre	15 cm	4+	2+	3+
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Destructeur turbo-laser	45 cm	4 x AP5+/AC3+	Arc de tir avant fixe	
Blastrer Gatling	45 cm	4 x AP4+/AC4+	Arc de tir avant	
Canon volcano	90 cm	MA2+	Tueur de Titans (D3), Arc de tir avant	

Capacité de Dommages 8. 6 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toute unité dans un rayon de 5 cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommages supplémentaire, et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique.

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissable ou dangereux moins hauts que les genoux du Titans et d'au maximum 2 cm de large.





## 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 REAVER

#### Modèle Mars, configuration d'armes standard

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Engin de guerre	20 cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Destructeur turbo-laser	45 cm	4 x AP5+ / AC3+	Arc de tir avant	
Lance-roquettes multiple	60 cm	2PB	Arc de tir avant fixe	

Capacité de Dommages 6. 4 boucliers. Touche critique: Le réacteur à plasma du Reaver est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Reaver et infligeant une touche sur 5+ à toute unité dans un rayon de 5 cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommages supplémentaire, et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique.

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Marcheur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissable ou dangereux moins hauts que les genoux du Titans et d'au maximum 2 cm de large.



## 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. La Ruche Infernus a été dévastée au cours de la guerre et bien que l'Imperium en ait repris le contrôle, il subsiste de nombreuses poches de résistance de blindés camouflés dans les zones des usines et les quartiers résidentiels, tendant des embuscades à la moindre opportunité. Les Titans Warhound des Légions

Tempestor et Ignatum patrouillent dans ces lieux et ont réussi à contenir les orks, permettant ainsi aux convois de ravitaillement se rendant au nord de la ruche de passer sans encombre. Avec le risque d'une contre-offensive ork augmentant dans la région, les Warhounds sont actuellement la seule force se dressant entre la ruche Infernus et un nouveau siège.



### TITAN WARHOUND

#### Modèle Mars, configuration d'armes standard

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Engin de guerre	30 cm	5+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mega-bolter vulcain	45 cm	4 x AP3+ / AC5+	Arc de tir avant	
Canon à plasma léger	45 cm	2 x MA2+	Rechargement, Arc de tir avant	

Capacité de Dommages 3. 2 boucliers. Touche critique: Le Titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le dans une direction aléatoire de 1D6 cm. Si le Warhound percute de cette façon un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser il s'arrête et perd un Point de Dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+ (les sauvegardes s'appliquent normalement).

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Marcheur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissable ou dangereux moins hauts que les genoux du Titans et d'au maximum 2 cm de large. Le canon à plasma léger peut soit tirer une fois et avoir un tir en réserve pour le tour suivant, soit tirer deux fois et ne pas pouvoir faire feu au tour suivant.



## 5.5 LES ORKS

“On y va, on y va, on y va...”

Les orks vivent pour se battre. C'est aussi simple que ça : si les orks ne sont pas en guerre, ils sont malheureux. Il y a quelque chose dans le vacarme de la bataille, les éclats des explosions et la sensation du recul d'une bonne grosse arme entre les mains qui stimule leur système nerveux et les fait se sentir bien plus vivants que dans n'importe quelle autre situation. Même lorsqu'ils ne sont pas en campagne, les orks se divertissent au moyen de multiples activités violentes, qu'il s'agisse de combats de gladiateur, des courses de motos ou de buggies à des vitesses déraisonnables ou de n'importe quelle autre forme de bagarre...

Les orks lancent sans cesse des raids sur les mondes voisins des leurs, mais ils ne sont qu'une menace mineure par rapport à l'ampleur d'une *Waaagh!* En effet, il arrive qu'un chef ork se hisse au sommet de la hiérarchie, fasse taire les querelles internes et réunisse une armée immense. Au moment où la *Waaagh!* s'éveille, les dieux orks, Gork et Mork, aiguillonnent leurs enfants et les emplissent d'une soif de bataille encore plus grande que de coutume. Tout commence lentement : les raids ne font d'abord qu'amplifier légèrement, les orks choisissent de nouveaux chefs et les Mékanos se lancent dans la construction de machines de guerre toujours plus redoutables et étranges, sans vraiment savoir d'où leur viennent leurs idées.

La *Waaagh!* s'amplifie alors et les orks s'agitent de plus en plus, cherchant sans cesse de nouveaux ennemis, et utilisant des rayons tracteurs pour embarquer à bord de Space Hulks et dériver ensuite dans l'espace en quête de victimes. Les orks d'une zone particulière, qui peut être une planète ou un système solaire dépendant de la *Waaagh!* se rassemblent en un lieu précis. Les Mékanos construisent des engins de guerre encore plus grands : les forteresses de bataille et les

Gargants. Les esclaves des orks fabriquent des quantités impressionnantes d'armes et de véhicules pour équiper les boyz de fling' et de grenades et les transporter. Ensuite, la horde verte entre dans une frénésie sanguinaire et se déverse sur la galaxie comme un raz-de-marée meurtrier. Des planètes entières sont rasées, des millions de prisonniers sont mis au travail dans des usines primitives pour créer encore davantage d'armes et de véhicules, nourrissant ainsi l'incommensurable soif de conquête des orks.

Heureusement, les milliards d'orks éparpillés dans la galaxie passent tant de temps à se battre entre eux que cela suffit à assouvir leur désir d'en découdre, à moins qu'une menace plus évidente ne les pousse à faire front commun. Si tous les orks de la galaxie se rassemblaient en une seule *Waaagh!* aucune force dans l'univers ne pourrait les arrêter.

### Les Origines des Orks

Les archives de l'Imperium relatent l'histoire des contacts entre les hommes et les peaux-vertes mais révèlent peu de chose quant à l'origine de ces derniers. Ce qui apparaît clairement, c'est que les orks descendent d'une race composée de diverses créatures à la peau verte dont les colonies s'étendaient sur la majeure partie de la galaxie. Cette antique race apparaît avoir été divisée en trois castes bien distinctes : la caste esclave des grots, la caste guerrière des orks et la classe dirigeante connue sous le nom de gross'têt'. Les gross'têt' furent le moteur de l'évolution de la race, développant la technologie et gouvernant les autres castes. Les orks et les grots peuvent tout à fait être des mutants spécialisés, créés par les gross'têt' pour accomplir des tâches précises, mais on ne pourra jamais en être tout à fait sûr.

Quelle que puisse être la vérité, les gross'têt' disparurent il y a longtemps, laissant les restes de leur civilisation en héritage aux orks. Si l'on en croit les légendes orks, les gross'têt' moururent d'une grande épidémie qui dura plusieurs siècles,



réduisant leur nombre comme peau de chagrin avant de causer leur disparition totale. Fort heureusement pour les orks, les gross'têt' avaient prévu ce qui allait se passer et avaient pris certaines dispositions pour préserver ce qu'ils pouvaient de leurs connaissances technologiques en les implantant dans les schémas génétiques de leurs esclaves. C'est grâce aux efforts des gross'têt' que les orks ont aujourd'hui un niveau de technologie relativement élevé.

### La Race Ork

Les orks sont une race sauvage et brutale qui adore la guerre. Ils sont l'élément dominant de la race orkoïde qui comprend les orks et leurs cousins plus petits, les grots. Les orks ont la responsabilité de l'ensemble car ils sont les plus grands, les plus forts, les plus méchants et les plus belliqueux.

Un ork typique est à peu près aussi haut qu'un homme, mais serait plus grand s'il se tenait droit. Leur charpente est robuste et musclée, avec des bras longs et forts terminés par des doigts maladroits mais capables de serrer aussi fort qu'un étau. Leur crâne est épais, avec des arcades saillantes, plongeant dans l'ombre leurs yeux rouges. Leur mâchoire est allongée et hérissée de crocs. Ils sont dépourvus de système pileux et doivent utiliser des créatures spéciales appelées squigs pour se façonner des cheveux ou des barbes. Leur peau, dure et verte, porte les cicatrices de nombreux combats.

L'esprit ork est curieusement spécialisé : il est totalement consacré à la poursuite de la guerre et du pouvoir. Les orks sont braves et coriaces et leur corps a une résistance naturelle leur permettant de survivre à de terribles blessures ainsi qu'à la chirurgie la plus primitive. Ils ressentent peu la douleur et peuvent continuer à se battre même après la perte d'un membre ou après avoir subi une terrible blessure. Leur sang contient une algue symbiotique qui digère et reconstitue les tissus endommagés et même les organes vitaux. Ces caractéristiques inhabituelles sont communes aux orks et à leurs cousins grots. Cette capacité à survivre aux dommages est néanmoins plus développée chez les orks que chez les grots. L'instinct d'un grot lui commande donc de fuir le danger, généralement aussi vite que ses jambes le lui permettent !

### Les Grots

Les grots ressemblent beaucoup aux orks, même s'ils sont moins forts, brutaux ou coriaces que leurs grands cousins. Bien que plus petits, ils sont plus intelligents et plus rusés. Les orks sont invariablement fainéants ou étourdis et le moins que l'on puisse dire est que l'organisation n'est pas leur point fort. Seules la préparation pour la guerre et l'excitation de la bataille font ressortir les talents cachés des orks. De ce fait, l'essentiel de l'organisation quotidienne de la société ork (trouver et préparer les repas, prendre les messages, transmettre les informations, récupérer et transporter le matériel, etc...) est laissé aux grots.

### Les Brikolos

Si tous les orks n'étaient rien de plus que de simples machines à tuer, ils seraient déjà dangereux mais seraient incapables de maintenir un niveau satisfaisant de technologie. Les grots, bien qu'obéissants s'ils sont régulièrement battus, ne sont ni inventifs ni suffisamment intelligents pour entretenir les vaisseaux spatiaux et les armements avancés que les orks utilisent. Ces tâches de haute technologie sont assurées par un groupe d'orks appelés Brikolos.

Il existe plusieurs types de Brikolos. Les plus importants sont les Mékanos, les Médikos, les Fouettards et les Bizarboyz, qui sont tous décrits en détail par la suite. Parmi les autres, on trouve les Brassors, les Kreuseurs, les Kontables et les Krieurs qui ont tous une fonction précise dans la société ork.

Ceci peut sembler étrange aux humains, ces Brikolos n'en possèdent pas moins une compréhension intuitive de processus techniques complexes. Un Mékano, par exemple, sait comment construire des moteurs et des générateurs,



même si on ne le lui a jamais appris. Si on lui demande d'où il tient ses connaissances, il répondra qu'il a ça dans le sang, et selon certains scientifiques de l'Imperium, c'est presque l'exacte vérité ! Il semblerait en effet que, liés à la structure génétique des orks, se trouvent des composants d'ADN artificiels transmettant ces connaissances. Il est possible que ces composants d'ADN aient été implantés dans le métabolisme des orks par les gross'têt' afin qu'ils puissent survivre sans leurs maîtres. Quand un ork arrive à maturité, le savoir latent de sa structure génétique commence à se faire sentir, et il assume dans la société le rôle pour lequel il est le plus adapté.

### Bandes de Guerre et Tribus

L'unité de combat ork de base est la bande et équivaut environ à une compagnie humaine. Une bande peut comprendre de trente à trois cents boyz et leurs machines de guerre, et elle est commandée par un chef ork particulièrement agressif appelé le Big Boss, entouré de sa suite de Nobz. Les bandes peuvent être indépendantes les unes des autres, mais se regroupent généralement au sein de formations plus vastes appelées tribus, elles-mêmes dirigées par des orks encore plus féroces nommés Seigneurs de Guerre. Une tribu équivaut à une grande armée mais aussi à la population d'une planète : en effet, les orks sont nomades, et la notion de tribu remplace pour eux celle d'appartenance à un monde précis. Les tribus sont en expansion constante, et il n'est pas rare qu'elles en absorbent d'autres plus faibles, ou soient au contraire conquises par des ensembles plus puissants : la société ork est donc en proie à des combats et à des changements constants. Les orks bénéficient de ce chaos, les plus forts se hissent au sommet de la hiérarchie, tandis que les plus faibles bénéficient de leurs qualités de chef. Cet état de fait est parfaitement satisfaisant pour les orks car si une tribu est absorbée par une autre, ses membres sont heureux d'être menés par un seigneur de guerre plus puissant !

Une tribu peut regrouper de quelques centaines à plusieurs dizaines de milliers d'orks, et contrôle généralement un continent, voire une planète entière. Dans la plupart des cas, un monde à peu près habitable peut abriter plusieurs tribus, ennemies jusqu'à ce qu'elles rejoignent une *Waaagh!* lancée contre les non-orks. Lors de tels événements, un Big Boss peut conquérir un véritable empire. Le plus grand et le plus stable de ces empires et celui de Charadon, qui existe depuis des milliers d'années sous le commandement successif de différents Seigneurs de Guerre. Les maîtres de tels royaumes se choisissent généralement un titre ronflant : ainsi, Charadon est commandé par l'Archi-pyromane, Octarius est dirigé par le Grand Méchant Boss, Jagga par le Grand Despote, etc.

## Les Clans

La société ork est basée sur ses clans, qui forment les bases de sa culture. Chaque clan a ses traits spécifiques, ses valeurs, et un ork qui a grandi au sein d'un clan adopte généralement ses vices et ses vertus, ses vêtements typiques et sa réputation. Il existe de nombreux clans, dont six sont les plus éminents. Le plus puissant d'entre eux est le clan des Goffs, composé des orks les plus brutaux qui soient. Les Goffs aiment massacrer leurs ennemis à courte portée, et les achever lors d'un corps à corps sauvage. Les Bad Moons sont le plus riche des clans et peuvent ainsi s'offrir des équipements et des armes fantasmagoriques. Ceci est dû au fait que les orks utilisent leurs dents comme monnaie, et que les dents des Bad Moons repoussent plus vite que celles des autres. Les Snakebites sont quant à eux des traditionalistes, prêchant les bénéfices des croyances ancestrales de la race ork, et ils font grand usage de moyens de locomotion "naturels" sous la forme de sangliers géants et de Squiggoths. Ils sont en outre célèbres pour être de féroces adversaires au combat rapproché.

Au contraire, les Evil Sunz semblent engendrer davantage d'ingénieurs et de mécaniciens (appelés Mékanos et Gros Meks) que les autres clans. Ils possèdent énormément de motos de guerre et nombre d'entre eux finissent par rejoindre le Kulte d'la Vitesse, dont l'idéologie se résume à aller le plus vite possible sur le véhicule le plus improbable qui soit. On compte aussi les Deathskulls, des pillards et des voleurs invétérés qui fabriquent d'énormes armes aussi dangereuses pour leur utilisateur que pour sa cible, appelées

armes kustom. Celles-ci sont assemblées à partir de débris et d'épaves trouvées sur le champ de bataille, rassemblées par leurs serviteurs grots. Enfin, le dernier des clans majeurs est celui des Blood Axes. Ces derniers se voient comme les plus pragmatiques des orks. Ils imitent sans vergogne l'Imperium, portent des tenues de camouflage et utilisent même des chars humains pris à l'ennemi! De nombreux Blood Axes finissent par rejoindre les Chokboyz, car ils aiment plus que tout marcher au pas, polir leurs bottes de combat, le tout dans une mascarade de discipline martiale.

## Les Dieux Orks

Les orks et leur culture sont de puissantes forces de l'univers. C'est une race en expansion, capable de survivre, de s'étendre et de prospérer aisément, par comparaison avec les difficultés de la race humaine. Le caractère ork, fort et virtuellement indomptable, a son reflet dans le Warp, sous la forme des puissants dieux orks, belliqueux et tapageurs, connus sous les noms de Gork et Mork. Ils ne sont jamais vaincus, ils détournent les coups des autres dieux d'une pichenette en se moquant d'eux. Gork sourit, montre ses dents, et donne un grand coup de son gigantesque gourdin sur la tête de son adversaire, et Mork, maître des ruses méprisables, attend que son ennemi ne le regarde plus et l'envoie mordre la poussière d'un bon coup bas.

On peut se faire une idée de l'apparence des dieux orks en regardant un Gargant, ceux-ci étant construits à l'image de ces divinités. Les mékanos qui les construisent essaient de créer quelque chose qui représente l'essence de l'orkitude

## NOTE DES CONCEPTEURS

### Armes Orks

*Les armes orks sont fabriquées à la main par les Mékanos, et bien qu'elles aient des capacités similaires, aucune ne ressemble vraiment à une autre. C'est pour cette raison qu'à Epic, elles sont pour la plupart divisées en catégories plutôt que selon leur nature précise. Procéder autrement aurait contribué à donner une mauvaise impression de la façon dont les armes orks sont fabriquées, et aurait impliqué que la liste d'armée contiendrait des tas d'armes différentes aux capacités semblables. Les catégories que nous avons utilisées sont listées ci-dessous, ainsi que certaines des armes qu'elles comprennent. Le point important de tout ceci est de savoir qu'aucune arme ork ne ressemble à une autre!*

**Fling'** : Ce terme regroupe toutes sortes de mitraillettes primitives et de fusils envoyant une grêle de balles tout en procurant un recul et un bruit satisfaisants pour leur utilisateur.

**Gros Fling'** : Ils comptent toutes sortes d'armes lourdes portables, comme les gros fling' à proprement parler, les lance-roquettes, les fling' kustom, les karbonisateurs et les méga-blasters.

**Gros Kanons** : Cette catégorie regroupe toutes les armes lourdes que les orks montent sur leurs véhicules ou sur des affûts : le canon frakassor, les obusiers orks, les kanons kustom, les bombardes des Squiggoths, les roquettes pulsors, et les catapultes à squigs et les lanceurs de bombes grots.

**Super Kanons** : Cette catégorie inclut les plus imposantes des armes construites par les mékanos. Elles ne sont généralement montées que sur des Gargants, mais sont parfois utilisées lors de sièges. Elles peuvent adopter n'importe quelle forme, qu'il s'agisse d'un rayon tracteur ou d'un immense lance-missiles construit avec des tronçons de pipe-line! Parmi elles, on compte aussi le gutbuster, le kanon d'la mort, le méga-kanon Magnum, et bien d'autres encore.

**Super Zap** : Cette catégorie regroupe les armes ésotériques imaginées par les Mékanos les plus audacieux pour s'occuper des cibles coriaces. Elle inclut les shock attack gun, les super leva-lacha, et les meka-bulla. Elles sont généralement montées sur les Gargants, mais peuvent être disposées sur des châssis pour les sièges, à l'instar des super kanons.

**Kikoup'** : Les orks appellent n'importe quelle arme tranchante employée au contact un kikoup'. Ce terme couvre couteaux, épées, haches, tranchoirs, tronçonneuse, massues à pointes, en fait, tout ce qui coupe...

**Gros Kikoup'** : Cette catégorie regroupe les plus massives des armes de corps à corps orks, souvent portées par les Nobz et le Big Boss, comme par exemple des pinces énergétiques, des griffes de combat, ou encore des kikoup' aux proportions monstrueuses.

**Mega-kikoup'** : Ce nom est donné aux immenses armes de corps à corps installées sur les Gargants et les Krabouillators, comme le poing débikator, le bras ékrazor, etc.

dans une forme mécanique. Par conséquent, un Gargant est à la fois une machine de guerre ultime et une idole religieuse. Ces grandes machines se comportent comme les dieux orks : elles ont une démarche pesante et laissent un sillage de destruction derrière elles. Elles vont exactement là où elles veulent, voyagent de planète en planète, et ne refusent jamais une bonne bagarre.

#### **Motos, Buggies et le Kulte d'la Vitesse**

Les orks aiment aller vite. La vitesse satisfait un profond besoin du tempérament ork, tout comme le tonnerre des canons, le fracas des chenilles et le vacarme des batailles. Ils aiment sentir le vent sur leurs visages, voir la poussière se lever derrière eux et entendre le rugissement de leurs puissants moteurs. Il n'est donc guère surprenant que les motos et les buggies soient si populaires parmi eux. Elles ne sont pas forcément blindées mais elles ne sont pas chères et, surtout, elles vont très vite !

Les véhicules qui vont vraiment vite ont un grand prestige, et les orks peuvent amasser des dents pendant des années pour s'en offrir un. Chaque fois qu'un ork emmène son buggy ou sa moto chez le Mékano pour des réparations, il demande : "c'ke tu peux l'faire aller enkor pluss vit' ?". Ce qui nécessite généralement un peu de bricolage et une nouvelle couche de peinture rouge, car, comme tout ork le sait, les véhicules rouges vont plus vite. Les rivalités entre Nobz et boss pour savoir qui a la machine la plus rapide conduisent à des courses incessantes autour du périmètre du camp ork.

L'amour des orks pour les véhicules rapides, désigné comme "kulte d'la vitesse", explique les quantités immenses de buggies, motos et véhicules déglingués, tous kustomisés, qu'une bande ork peut rassembler, la plupart étant dans un état plus qu'incertain. Plusieurs de ces véhicules appartiennent aux Mékanos, dont on dit qu'ils n'hésitent pas à réparer leurs machines même pendant qu'elles sont en marche ! Les orks fondus de vitesse ont souvent les plus grandes difficultés à s'arrêter une fois lancés à plein régime.

#### **Armes Orks**

Les orks fabriquent toutes sortes d'armes, y compris des copies de certains types utilisés par les forces impériales et les elders. Ce qui fait qu'ils ont leur propre version des bolters, lance-flammes, lance-missiles, etc... Bien que les orks comprennent la technologie du laser, ils ne s'intéressent pas aux pistolets et fusils lasers, qui ne sont pas assez bruyants à leur goût !

Les armes orks sont fabriquées par les Mékanos, et donc leur forme, leur taille et leur apparence peuvent considérablement varier en fonction du Mékano qui les a faites et de ce qu'il avait en tête à ce moment. Un Mékano a parfois une idée dont il imagine qu'elle va considérablement améliorer une arme ordinaire, en lui donnant une portée accrue, une puissance supérieure ou plusieurs tirs à la fois. Il disparaît alors pendant plusieurs heures, voire des journées entières, dans son atelier, n'en ressortant que lorsqu'il a terminé sa magnifique nouvelle invention. Il arrive que de ce processus résulte une arme incroyablement efficace, mais la plupart du temps, l'arme a un défaut, parfois mineur, mais parfois fatal.

Quelle que soit l'efficacité de l'arme, un Mékano est tellement enthousiaste et fier de son invention qu'il lui est tout à fait impossible d'admettre qu'elle puisse avoir des défauts. Un mékano n'est que trop content de vendre son arme une fois qu'elle est finie. Ces "armes kustom", car c'est ainsi qu'on les appelle, sont très recherchées par les Nobz qui désirent toujours posséder les meilleurs et les plus récents exemples de l'habileté ork. Une arme kustom peut tomber en panne à n'importe quel moment, et particulièrement au plus fort de la bataille, de nombreux orks estiment cependant que le risque vaut la peine d'être couru. Après tout, si l'arme

### **RÈGLE SPÉCIALE**

#### **5.5.1 R'mise en Bande**

*Les orks pensent que tant qu'ils sont suffisamment nombreux pour se battre ensemble (c'est-à-dire plus que ce qu'ils peuvent compter), ils ont une chance de l'emporter, même si tout indique le contraire ! Pour représenter ceci, les formations orks comprenant plus de cinq unités (donc plus que les cinq doigts d'une main), sans compter les grots ou les grokalibr', bénéficient d'un bonus de +1 pour leurs jets de ralliement, et les formations comptant plus de dix unités bénéficient d'un bonus de +2. Dans le cadre de cette règle, les engins de guerre comptent chaque point de leur Capacité de Dommages de départ comme une unité.*

### **RÈGLE SPÉCIALE**

#### **5.5.2 Pouvoir de la Waaagh!**

*Les orks ne sont pas réputés pour leur discipline et ont en général une valeur d'Initiative très basse. Cependant, s'il y a bien quelque chose qui galvanise une bande de guerre ork, c'est la perspective d'une bonne bagarre ! Pour cette raison, les formations orks qui tentent une action Assaut ou Avance Rapide reçoivent un bonus de +2 sur leur test. De la même façon, les pilotes ork salivent à la seule idée de mitrailler dans tous les sens, et bénéficient donc d'un bonus de +2 pour leur test d'action lorsqu'ils tentent une Interception ou une Attaque au Sol.*

marche, elle peut faire de terribles dommages, à la plus grande satisfaction de son propriétaire.

#### **La Waaagh!**

Les orks ont évolué avant tout pour la guerre, et ceci mène parfois à des rivalités et même à des guerres entre les différentes tribus. Ceci donne l'impression que les orks sont désorganisés et rebelles, mais ils sont en vérité capables d'un haut degré de coopération. Les Technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus ont identifié dans leur esprit une énergie psychique de bas niveau semblant agir comme un stimulus hormonal qui établit les traits de caractères dominants et fixes ainsi la position de chacun dans la hiérarchie ork.

A mesure qu'un boss croît en puissance, les orks sont attirés vers lui et revendiquent l'honneur de combattre sous ses ordres. Cela signifie que des armées orks peuvent se transformer très rapidement en hordes massives et jaillir de nulle part pour attaquer des planètes prises au dépourvu.

Ce processus est en partie contrôlé par la psyché des orks. Lorsque des armées massives s'embarquent pour des guerres de conquête, leur stimulus prend de l'ampleur et se transforme en ce que les orks appellent une *Waaagh!* La *Waaagh!* prend le contrôle des orks et des grots, les poussant toujours vers d'autres conquêtes, portés par une euphorie sanguinaire. Une *Waaagh!* dure jusqu'à ce que les orks soient vaincus ou qu'ils n'aient plus d'ennemis, à la suite de quoi l'armée se disperse, chaque faction retournant à ses luttes tribales.

## 5.5.3 UNITÉS ORKS

La section suivante décrit les unités qui composent les armées orks et fournit toutes les informations dont vous aurez besoin pour les utiliser lors d'une partie d'Epic. Les armées orks ont une Valeur Stratégique de 3, toutes les formations orks ont une Initiative de 4+ et sont sujettes aux règles spéciales *R'mise en Bande* et *Pouvoir de la Waaagh!*

La hiérarchie de la société ork est définie par la taille, la force et la férocité plutôt que par le charisme ou l'intelligence (encore que certains Big Boss orks fassent preuve d'une intelligence vicieuse mais redoutable). Le commandant d'une armée ork est généralement appelé Seigneur de Guerre, et ses subordonnés (les commandants des diverses bandes) sont les Big Boss. Chaque Boss est entouré d'une suite de Nobz qui aboient leurs ordres au reste des boyz. Les promotions sociales au sein de cette structure peuvent prendre plusieurs formes. Elles surviennent généralement au cours d'une bataille, lorsqu'un Nobz tombe sous les balles et que le boss remarque alors un ork particulièrement costaud, apte à cogner quelques têtes pour remettre de l'ordre et s'assurer que "l'boulo est fé korek". En temps de paix, les promotions, de même que les disputes, se règlent par un combat rituel. Celui-ci peut se terminer au premier sang, ou par K.O., mais le plus souvent les deux combattants se battent à mort, n'utilisant en général rien d'autre que leurs dents et leurs griffes. Les cicatrices du vainqueur lui assureront respect et admiration, et son autorité restera indiscutable jusqu'à ce qu'un autre ork se montre assez brave pour venir le défier en duel.



### SEIGNEUR DE GUERRE

Toutes les bandes orks sont commandées par un Seigneur de Guerre, qui a atteint ce statut en étant simplement l'ork le plus fort et le plus rusé de tous. Avoir une grosse voix pour rugir des ordres est aussi un avantage, mais le plus important reste

la sauvagerie et la force, ce sont en effet ces qualités qui lui permettront de survivre aux nombreux combats qui

jalonneront son ascension sociale, mais aussi de conserver son autorité une fois qu'il aura pris le pouvoir! En tant que chef d'une bande, un Seigneur de Guerre ne voit pas d'un bon œil ses semblables, à moins que les circonstances rendent une alliance favorable. Sur Armageddon, Ghazghkull réussit l'exploit d'unir plus d'une douzaine des Seigneurs de Guerre les plus belliqueux du secteur grâce à la promesse d'un grand et glorieux combat au nom de Gork et Mork. Ayant forgé une armée comptant des millions de guerriers, son ascension fut considérée comme étant la plus incroyable qui ait jamais eu lieu.

#### ORK WARLORD

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros Kikoup'	(contact)	Arme d'assaut	Macro-arme, Attaque Supp. (+1)	

**Notes :** *Personnage, Commandant Suprême.*



### BRIKOLO

Brikolo est un terme générique utilisé pour qualifier tous les orks faisant preuve d'un talent particulier dans n'importe quel domaine autre que le combat. Les Gros Meks sont sans doute les plus importants et sont extrêmement respectés dans la

société ork. Bénéficiant d'une connaissance surnaturelle de tout ce qui touche à la mécanique, ils sont responsables de la

création et de la mise en œuvre des nombreuses armes orks, allant de l'humble fling' au terrifiant Gargant. Les Médico ou Doks sont quant à eux chargés de soigner les diverses blessures ou plus souvent de remplacer des membres amputés par des bioniques conçus par les Mékanos. Enfin, les brutaux Fouettards supervisent les grots de la bande et s'assurent qu'ils se trouvent toujours en première ligne, là où ils seront les mieux placés pour "chopper les bastos". Chaque bande abrite de nombreux Brikolos et il est peu probable que les orks seraient si efficaces au combat privés de leurs talents.

#### BRIKOLO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Super Zap OU Superkanon	60 cm	MA3+	Tueur de Titan (1D3)	
	60 cm	2PB	Macro-arme	

**Notes :** Un Brikolo ork peut être un Gros Mek ou un Fouettard. Tous deux sont des *Personnages*. Un Gros Mek peut être ajouté à un Chariot Kanon ou à une Forteresse à Kanons et transforme l'un des Gros Kanons du véhicule en Super Zap, avec les caractéristiques indiquées ci-dessus. Un Fouettard peut être ajouté à un Grolakibr', auquel cas il transforme l'arme de l'unité en un Super Zap ou en un Superkanon, avec les caractéristiques ci-dessus.



## NOBZ

Les Nobz sont les orks les plus gros, les plus coriaces et les mieux armés d'une bande. Au sein d'une race où la taille est de la plus haute importance, la hiérarchie est déterminée par la force physique et l'intimidation. Les orks suffisamment chanceux ou rusés pour survivre plus de quelques années atteignent une taille qui surpasse celle de tous leurs semblables. Ces brutes, alors appelées Nobz, sont chez les orks ce qu'il y a de plus semblable à un état-major. Équipés des meilleures armes et armures de la bande, ils mènent les

boyz à la bataille et se retrouvent souvent là où les combats sont les plus âpres. Leur puissance physique, améliorée par une méga-armure, est pratiquement celle d'un Terminator Space Marine, chose qui n'a pas échappé aux gardes impériaux survivants du massacre fait par les Nobz de Ghazghkull à la ruche Tartarus et à la Trouée de Mannheim.



NOBZ				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	4+	3+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fling'	(15 cm)	Armes légères	—	
2 x gros fling'	30 cm	AP6+/AC6+	—	
Gros kikoup'	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1)	

**Notes :** *Leader*



## BOYZ

Les Boyz sont le type d'ork le plus fréquemment rencontré au sein d'une bande et bien qu'ils soient moins bien protégés que leurs chefs, ils sont suffisamment coriaces pour pouvoir survivre aux pires blessures. Armés de fling' et de redoutables kikoup', les orks submergent leurs ennemis par des assauts frénétiques où leur taille et leur brutalité les rendent aussi puissants que des Space Marines. Bien que les orks se montrent très jaloux de leurs territoires, et en général aussi

hostiles envers les membres des autres tribus qu'avec les autres races, l'invasion d'Armageddon par Ghazghkull leur donna l'occasion de se lancer dans une guerre d'une telle ampleur qu'elle en éclipsa les querelles internes. Unis sous la bannière de Ghazghkull, les orks sont présents sur Armageddon à hauteur de dizaines de millions de guerriers.



BOYZ				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	6+	4+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fling'	(15 cm)	Armes légères	—	
Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut	—	
Gros fling'	30 cm	AP6+/AC6+	—	



## GROTS

Les grots sont une sous-espèce chétive de la race ork. Condamnés à une vie de servitude par leurs cousins plus forts, les grots sont vus comme à peine plus que de la chair à canon et sont poussés au combat par des Fouettards. Ils sont équipés d'armes à feu primitives et envoyés au-devant des bandes orks pour submerger l'ennemi sous le nombre et détourner son attention. Les grots qui ont le malheur de montrer leur intelligence supérieure sont rapidement sortis

du lot et forcés de travailler à la maintenance et aux réparations des Gargants et des forteresses de bataille, leur taille réduite les rendant plus aptes que les orks à se glisser dans les plus petites ouvertures pour effectuer des réparations de fortune en plein cœur d'une bataille.



GROTS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	-	6+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fling'	(15 cm)	Armes légères	—	

**Notes :** Les formations incluant au moins une unité ork ne reçoivent pas de pions impact pour les unités de Grots détruites, et ces dernières ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut.





## CHOKBOYZ

Bien qu'étant perçus comme des créatures primitives et inintelligentes, les orks sont animés d'une ruse naturelle qui fait d'eux des tacticiens primaires mais efficaces. Voyant comment les humains font usage de réacteurs dorsaux pour négocier les

obstacles sur le champ de bataille, les orks ont volé l'idée

pour créer les bandes de Chokboyz. En revanche, les réacteurs des Chokboyz sont plus rustiques, plus bruyants et plus dangereux, et ne consistent généralement qu'en une grosse roquette attachée à leur dos par un harnais, avec laquelle ils se jettent plus ou moins au hasard sur l'ennemi. Bien entendu, les boyz choisit pour ce rôle adorent ce mode de locomotion, nonobstant la détonation occasionnelle d'une des roquettes lors d'un bond, et ils sont vus avec admiration et respect par le reste des orks.

### CHOKBOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30 cm	6+	4+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fling'	(15 cm)	Armes légères	—	
Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut	—	

Notes : Réacteurs Dorsaux, Éclaireurs



## KOMMANDOS

Bâtie dans la roche des Monts Messnier à plus de 600 mètres d'altitude, la station de communication Eagle's Reach était considérée comme l'un des centres nerveux les plus imprenables de tout Armageddon. Deux semaines après le

début de la Troisième Guerre, une force de Kommandos orks appartenant au tristement célèbre clan Blood Axes prouva le contraire en escaladant le roc nu, mais aussi en

prenant la station par surprise, ce qui leur permit de s'en emparer intacte. En faisant montre d'un esprit de corps et d'une grande discipline, des traits normalement peu associés aux orks, les Kommandos capturèrent la station pratiquement sans combattre. Ghazghkull s'en servit ensuite pour perturber les communications de l'hémisphère sud, mais aussi pour s'adresser aux forces impériales. L'ork s'avéra maîtriser l'art de la propagande, et celle-ci eut un tel effet sur les impériaux que l'état-major dut prendre des mesures radicales pour réduire au silence la station.

### KOMMANDOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15 cm	6+	4+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Fling'	(15 cm)	Armes légères	—	
Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut	—	
Gros fling'	30 cm	AP6+/AC6+	—	

Notes : Éclaireurs, Infiltrateurs



## MOTOS DE GUERRE

Les Motos de guerre combinent deux des plus grandes passions des orks : conduire à tombeau ouvert et tirer à tout va ! Lors des premiers jours de l'invasion de Ghazghkull, il apparut rapidement que la vitesse des forces était un facteur que le Seigneur de

Guerre avait soigneusement pris en compte. Par le passé, les invasions orks étaient souvent lentes et maladroitement, les boyz se basant sur le poids du nombre pour écraser l'adversaire et sur

leur résistance pour absorber de lourdes pertes et rester une menace. Après avoir étudié les tactiques des Space Marines lors de la Deuxième Guerre d'Armageddon, Ghazghkull s'assura que ses forces comptaient non seulement des hordes de guerriers, mais aussi qu'elles seraient capables de frapper rapidement. Montés sur des motos de guerre, de vastes bandes d'orks se jetèrent sur les lignes impériales et quelques jours à peine après l'arrivée des Roks plusieurs lignes de ravitaillement cruciales étaient bien près d'être coupées. Sans l'intervention providentielle de plusieurs chapitres de Space Marines, cette tactique de blitzkrieg aurait pu être un succès total.

### MOTOS DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35 cm	5+	4+	6+
Weapon	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros fling' jumelés	15 cm	AP5+/AC5+	—	

Notes : Montés





## BUGGY/TRAK

En plus de leurs motos de guerre, les orks font usage de nombreux véhicules légers à quatre roues ou à chenilles. La surprenante mobilité des orks dicta les termes des premières heures du conflit sur Armageddon. Des marées de petits véhicules, tels des buggies et des traks, engagèrent les forces impériales dans une série d'escarmouches au-devant du gros des forces orks. Harcelés de toutes parts et sans aucun répit par ces formations rapides, les défenseurs de la Garde Impériale n'eurent guère d'occasion de repousser l'ennemi, ce qui laissa amplement le temps à Ghazghkull de déployer ses Gargants

et ses armes de siège. Ces formations de "Fondus d'la Vitesse" furent les forces les plus efficaces que Ghazghkull employa lors de la campagne. Équipées d'armes diverses allant du gros fling' au zap, les buggies étaient aussi dangereux pour l'infanterie que pour les chars. Leur seule faiblesse était leur léger blindage, ce qui laissait leur équipage de deux orks sans protection valable, aussi vulnérables aux armes lourdes qu'aux armes légères.



### BUGGY/TRAK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35 cm	5+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros fling' jumelés	30 cm	AP5+/AC6+	—	



## KARBONISATOR

Les Krameurs sont des orks animés d'une obsession malsaine pour le feu et les liquides inflammables, et la meilleure chose qui puisse leur arriver est de se retrouver embarqués dans un Karbonisator. Le Karbonisator consiste en un énorme lance-flammes en tourelle sur un trak, alimenté par un réservoir tracté par le véhicule. Les effets dévastateurs de l'arme sur l'infanterie et les véhicules légers, ajoutés à la rapidité du trak, font du Karbonisator une composante importante et crainte à juste titre des assauts orks. Le faible blindage de la machine en fait toutefois une

cible tentante, et il est arrivé à de nombreuses reprises que les armes lourdes de la Garde les réduisent au silence avant qu'ils n'aient le temps de s'approcher. L'explosion qui résulte de la destruction du véhicule tue presque inmanquablement l'équipage, ainsi que tous les orks ayant la malchance de se trouver trop près. Du coup, la plupart des boyz apprennent rapidement à se tenir à bonne distance du Karbonisator.



### KARBONISATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35 cm	5+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Karbonisator	15 cm	AP4+	Ignore les couverts	



## KOPTER

Le Kopter est une nouvelle illustration du génie des orks et de leur affinité avec la technologie. Étudié pour la vitesse, le Kopter est manœuvré par un seul ork et est armé d'un gros fling' ou d'un fling' kustom. Propulsé par ses deux rotors, il s'est révélé être une importante menace pour les forces impériales sur Armageddon. Bien que généralement incapable de détruire un blindé à lui seul, les attaques incessantes en rase-mottes qu'affectionnaient les pilotes de Kopter avait de lourdes conséquences sur le moral de

l'infanterie, et les actions d'escadrons entiers de Kopters ont submergé de nombreuses lignes de bataille. Trop petits et agiles pour être engagés par des aéronefs conventionnels, les Kopters occupent une place à part sur les champs de bataille qui prouve une fois de plus les capacités stratégiques de Ghazghkull.



### KOPTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35 cm	4+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros fling' jumelés	30 cm	AP5+/AC6+	—	

Notes : Antigrav.



## CHARIOT DE GUERRE

A la différence de l'Imperium, les orks ne construisent pas leurs véhicules selon des schémas éprouvés, mais improvisent en fonction des pièces détachées qu'ils ont pu récupérer. Cela peut résulter en des véhicules à l'allure brinquebalante, mais

néanmoins efficaces. Le terme chariot de guerre couvre du coup de nombreux types de véhicules orks, tels que les trucks,

les tas d'boue, les kamions et autres 'otrods. Le seul point commun de tous ces véhicules est qu'ils peuvent transporter au moins dix orks, et portent au moins un gros fling'. Les chariots de guerre étaient au centre de la blitzkrieg de Ghazghkull sur la ruche Volcanus. Avec un tel parc de véhicules, le Seigneur de Guerre put faire traverser les plaines au gros de ses forces, plus de quinze mille orks, en moins de trois jours. Usant de leurs chariots comme de bunkers sur roues, les orks profitèrent de leur mobilité pour occuper les défenseurs pendant que l'artillerie de siège était déployée.

### CHARIOT DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Gros fling' jumelés	30 cm	AP5+/AC6+	—	



**Notes :** Transport (peut embarquer deux des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Nobz, Seigneur de Guerre. A la place, l'une des deux unités transportées peut être un Grokalibr'. Peut embarquer une unité de Grot en plus des autres unités.

## CHARIOT KANON

Des centaines de chariots kanons se trouvaient au cœur de l'offensive ork sur Armageddon. La différence entre un chariot kanon et un chariot de guerre est que le premier est conçu pour recevoir l'arme la plus puissante possible, tandis que le second est

essentiellement un transport. Bien qu'ils n'arrivent pas à la cheville du Lemman Russ, du Land Raider ou du Predator, le

simple nombre de chariots kanons en fit une menace conséquente plus que capable d'enfoncer le front impérial. Chacun de ces véhicules est aussi unique que son équipage : certains ont des gros kanons, d'autres des armes à énergie appelées zap. La plus grande qualité de ces véhicules est qu'ils peuvent être facilement construits et réparés. Les Mékanos de Ghazghkull semblaient par exemple capables d'en produire sans interruption, et l'élimination de leurs usines devint l'une des priorités de l'état-major impérial.

### CHARIOT KANON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros kanon	45 cm	AP5+/AC5+	—	



**Notes :** Transport (peut embarquer l'une des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Grots, Nobz, Grokalibr').

## CHARIOT FLAK

Il est évident que les orks ont inventé le chariot flak en voyant une Hydre impériale en action. Quel ork pourrait en effet résister à l'idée de quatre canons jumelés capables de tirer des centaines de projectiles par minute!

Les orks se sont donc emparés du concept de l'Hydre, répliquant ses quatre canons et les montant sur un chariot pour donner naissance à un véhicule anti-aérien raisonnablement efficace. Actionné par un seul

ork, le système d'armes n'est bien sûr pas aussi précis que les contrôles de visée automatisés de l'Hydre. Néanmoins, un ork expérimenté est capable de prévoir facilement les mouvements des aéronefs effectuant une attaque au sol et de libérer en un instant des centaines de tirs dans sa direction. Le chariot flak est du coup considéré par les pilotes impériaux comme un danger qui ne doit en aucun cas être sous-estimé. De plus, les équipages des chariots flak, comme leurs homologues humains, ne répugnent pas à tirer sur les cibles terrestres.

### CHARIOT FLAK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	30 cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Kanon Flak	30 cm	2 x AP6+/AC6+/AA6+	—	



**Notes :** Transport (peut embarquer l'une des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Grots, Nobz, Grokalibr').

## FORTERESSE DE BATAILLE ET FORTERESSE À KANONS

La forteresse de bataille et sa variante, la forteresse à kanons, sont des versions énormes respectivement des chariots de guerre et des chariots kanons. Avec leurs armes supplémentaires et leur blindage conséquent, elles ne se trouvent que lors des engagements impliquant des Seigneurs de Guerre influents ou de grandes quantités de Nobz. Leur puissance de feu accrue fait que ces véhicules déjà puissants peuvent rivaliser avec le Baneblade impérial. Lors de l'assaut sur la ruche Infernus, pas moins de 30 forteresses de bataille

et forteresses à kanons furent dénombrés par les équipes de reconnaissance des Salamanders, chacune arborant des bannières et des glyphes aux armes d'un ou plusieurs Seigneurs de Guerre. L'assaut put finalement être repoussé par les forces combinées des titans de la Legio Metallica et de la Legio Ignatum, mais la victoire coûta cher à l'Imperium car trois Warlords et un Warhound furent détruits lors de la contre-attaque.



### FORTERESSE DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
4 x Gros fling' jumelés	30 cm	AP5+ / AC6+	—	
Gros kanon	45 cm	AP5+ / AC5+	—	

Capacité de Dommages 3. Touche critique : La direction est atteinte et la forteresse se retourne. Elle atterrit à 1D6 cm de sa position, dans une direction aléatoire puis s'immobilise, infligeant une touche à toutes les unités se trouvant en dessous d'elle. La forteresse est détruite et toutes les unités à bord ne survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

**Notes :** Transport (peut embarquer huit des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Nobz. L'une des unités transportée peut être un Grokalibr'. Peut transporter quatre unités de Grots en plus des autres.



### FORTERESSE À KANONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
5 x Gros fling' jumelés	30 cm	AP5+ / AC6+	—	
3x Gros kanon	45 cm	AP5+ / AC5+	—	

Capacité de Dommages 3. Touche critique : La direction est atteinte et la forteresse se retourne. Elle atterrit à 1D6 cm de sa position, dans une direction aléatoire puis s'immobilise, infligeant une touche à toutes les unités se trouvant en dessous d'elle. La forteresse est détruite et toutes les unités à bord ne survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

**Notes :** Transport (peut embarquer quatre des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Nobz. L'une des unités transportée peut être un Grokalibr'. Peut transporter quatre unités de Grots en plus des autres.





## BOÏT' KITU

Les Boït'kitu sont plus petites et plus légèrement armées qu'un Dreadnought, mais ne sont pas moins dangereuses lors d'un corps à corps. Équipées d'un gros fling' et d'une redoutable pince énergétique, elles accompagnent les bandes orks par

petits groupes, et leur blindage leur permet de résister à la plupart des tirs d'armes légères. Bien que leur démarche soit

pour le moins maladroite, elles peuvent atteindre une vitesse surprenante une fois que leur pilote est suffisamment pris par l'action, chose qu'a du mal à appréhender le garde impérial moyen jusqu'à ce qu'il se retrouve nez à nez avec l'une de ces machines. Le Petit Guide du Fantassin Impérial recommande de les renverser à l'aide de la lame de bulldozer d'une Chimère, ou bien en plaçant des grenades dans leurs articulations. Nul ne sait qui a inauguré cette dernière technique, et encore moins s'il a survécu à la rencontre...

### BOÏT' KITU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15 cm	5+	5+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros fling'	30cm	AP6+/AC6+	—	
Pince de combat	(contact)	Arme d'assaut	Macro-arme, Attaques Supp. (+1)	

Notes : *Marcheur*



## DREADNOUGHT

Dans une parodie des rituels de l'Adeptus Astartes qui consistent à insérer un camarade mortellement blessé dans le sarcophage d'un Dreadnought, les Médikos et les Mékanos orks font parfois de même avec un ork en le reliant par des câbles

au corps mécanique d'un Dreadnought ork. Heureusement pour leurs pilotes, la plupart des Dreadnought orks ne sont pas contrôlés ainsi, mais d'une façon plus conventionnelle,

bien que les effets soient les mêmes. Armés d'une paire de pinces et de deux armes lourdes, les Dreadnought sont redoutables une fois qu'ils sont au corps à corps. Au cours de l'assaut sur les docks de Helsreach, trois bandes de Dreadnought orks s'abattirent sur les Docks d'Ironside, faisant un carnage parmi la milice des ruches. Les défenseurs impériaux furent massacrés et les orks tinrent le port pendant plusieurs semaines, jusqu'à ce que des Space Marines et des Troupes de Choc ne viennent les en déloger.

### DREADNOUGHT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15 cm	4+	4+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2 x Gros fling'	30 cm	AP6+/AC6+	—	
Pincés de combat	(contact)	Arme d'assaut	Macro-arme, Attaque Supp. (+1)	

Notes : *Marcheur*



## GROKALIBR'

Les Mékanos orks imaginent sans cesse des armes et des véhicules étranges. Une bonne partie de leurs inventions sont des armes de soutien mobile qui avancent en même temps que les boyz pour les appuyer de leurs tirs. Elles peuvent prendre toutes

sortes de formes, de la primitive mais efficace catapulte à squigs à l'encombrant et bizarre kanon traktor, le krackanon,

les rokettes pulsor ou les shokk attack gun. Toutes ces armes sont utilisées pour bombarder l'ennemi à distance, avant que le raz-de-marée des boyz ne lance un assaut brutal. Malheureusement, la vaste majorité des boyz est incapable de se contrôler suffisamment pour rester à l'arrière des lignes, c'est pourquoi les Grokalibr' sont généralement actionnés par des grots, surveillés par un Fouettard ou le Mékano responsable de la création de l'arme.

### GROKALIBR'

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10 cm	-	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Grokalibr'	45 cm	AP5+/AC5+	—	



## SUPER-KRABOULLATOR

Le Super-Krabouillator se situe entre le Krabouillator ordinaire et le Gargant. Équipés de nombreuses armes lourdes, ils sont souvent dirigés par un Gros Mek qui s'est construit cette machine à partir des pièces détachées laissées de côté lors de la construction d'un Gargant. Les Super-Krabouillator sont des tueurs de chars redoutés et sont capables de s'occuper d'un Titan impérial bien plus imposant si besoin est: le Général Kurov estima d'ailleurs qu'il s'agissait d'un des engins de guerre orks les plus

meurtriers qui soient. Ils sont heureusement rares sur les champs de bataille. Nul ne sait exactement combien de Super-Krabouillator débarquèrent sur Armageddon au sein de bandes de Krabouillator, mais leur arsenal a rapidement fait d'eux une cible privilégiée des Shadowsword et des Titans impériaux.



### SUPER-KRABOULLATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Mork	30 cm	MA4+	Tueur de Titan	
2-3 x Superkanons	60 cm	2PB	Macro-arme, Arc frontal fixe	
0-1 x Mega-kikoup'	45 cm (contact)	AP5+/AC5+ <i>et</i> Arme d'assaut	Arc frontal fixe Tueur de Titan (1D3), Att. Supp. (+1)	

1D3 Champs Énergétiques. Capacité de Dommage 4. Touche critique: La tête du Super-Krabouillator explose, tuant le Kaptaine. Il subit dès lors une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les touches critiques suivantes occasionnent seulement un point de dommage supplémentaire.

**Notes:** *Blindage Renforcé, Marcheur.* Peut être équipé de 3 superkanons ou de 2 superkanons et 1 méga-kikoup'. Le méga-kikoup' peut tirer et être utilisé comme arme d'assaut. Ses capacités Tueur de Titan et Attaque Supplémentaire ne peuvent être utilisées qu'au contact.



## KRABOULLATOR

Certains boss orks n'ont pas les moyens de se faire construire un Gargant, ils optent alors pour un Krabouillator. Bien que cet engin de guerre soit bien moins massif qu'un Gargant, il porte néanmoins un nombre d'armes conséquent, et constitue une plate-forme de commandement d'où le boss peut hurler ses ordres à ses boyz. Il n'est pas rare que ces boss et des Gros Meks regroupent leurs machines au sein de bandes de Krabouillator: les rivalités sont alors mises de côté au profit

d'une bonne grosse bagarre contre l'ennemi. C'est ce qui s'est passé sur Armageddon lorsque Ghazghkull réussit à persuader un nombre incroyable de Seigneurs de Guerre que la planète était prête à être conquise et soumise par une *Waaagh!* unie. Étant donné leur facilité de construction, les Krabouillator étaient aussi communs dans ses armées que les forteresses de bataille.



### KRABOULLATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15 cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2-3 x Gros kanon	45 cm	AP5+/AT5+	—	
0-1 Marto de Kombat	30 cm (contact)	AP5+/AT6+ <i>et</i> Arme d'assaut	Macro-arme, Attaque Supplémentaire (+1)	

**Notes:** *Blindage Renforcé, Marcheur.* Peut être équipé de 3 gros kanons ou de 2 gros kanons et 1 marto de kombat. Le marto de kombat peut tirer et être utilisé comme arme d'assaut. Ses capacités Tueur de Titan et Attaque Supplémentaire ne peuvent être utilisées qu'au contact.





## GARGANT

Aussi hauts qu'un immeuble de quatre étages, couverts d'armes et protégés par des champs de force, les Gargant sont les plus redoutables des engins de guerre orks. Ils sont construits à l'image des divinités orks Gork et Mork et sont la fierté et la joie du

Seigneur de Guerre qui a réussi à persuader ou à obliger une bande de Mékanos à le construire. Ces engins ne sont pas aussi avancés technologiquement que les Titans et autres machines de guerre de l'Adeptus Mechanicus, mais les

Gargants restent de pesantes machines de destruction, capables de massacrer des compagnies entières de chars et de fantassins. Pas moins de dix-huit Gargant furent dénombrés dans la suite personnelle de Ghazghkull, et ce chiffre s'éleva à quarante lorsqu'elle fut rejointe par les forces des Seigneurs de Guerre Morfang, Skarfang et Burzuruk. La menace que représentaient ces machines ne fut pas sous-estimée, et l'Adeptus Mechanicus ordonna aux Legio Invigilata, Magna et Victorum de les détruire, ce qui ne fut pas accompli sans de lourdes pertes.

### GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15 cm	4+	3+	3+

Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes
Regard de Mork	30 cm	MA4+	Tueur de Titan.
2-3 x Superkanons	60 cm	2PB	Macro-arme, Arc de tir frontal fixe
0-1 x Super Zap	60 cm	MA3+	Tueur de Titan (1D3), Arc de tir frontal fixe
0-1 x Méga-kikoup'	45 cm (contact)	AP5+/AC5+ <i>et</i> Arme d'assaut	Arc de tir frontal fixe Tueur de Titan (1D3), Att. Supp. (+1)

1D3+3 Champs Énergétiques. Capacité de Dommages 8. Touche critique : Le Gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de chaque fin de tour. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5-6, le feu s'éteint. Tout feu non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

**Notes :** *Blindage Renforcé, Sans Peur, Marcheur.* Peut être équipé de 3 superkanons ou 2 superkanons et soit 1 méga-kikoup', soit 1 super Zap. Le méga-kikoup' peut tirer et être utilisé comme arme d'assaut. Ses capacités Tueur de Titan et Attaque Supplémentaire ne peuvent être utilisées qu'au contact.



## GRAND GARGANT

Les Grand Gargant sont encore plus puissants que les Gargant de la horde de Ghazghkull. Heureusement pour l'humanité, ils sont très rares, et le peu d'entre eux présents sur Armageddon était réservé à Ghazghkull et aux Seigneurs de

Guerre les plus puissants. Dans les Désolations de Feu, ce fut le Grand Gargant d'Urgok l'Inexorable, Skullsmasha, qui

lança l'assaut sur les défenses entourant les installations de Chaya Ranas. A la Trouée de Mannheim, celui du boss Thogfang, Da Pain Hamma, joua un rôle important dans le massacre des Celestial Lions lors de l'assaut sur les chantiers de construction. Bien que le Skullsmasha fût finalement détruit par l'Adeptus Mechanicus Ordinatus mobilisé pour défendre l'avant-poste impérial à Sreya Rocks, il reste encore des Grand Gargant à la surface d'Armageddon, et ils représentent toujours une grave menace pour l'Imperium.

### GRAND GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15 cm	4+	3+	3+

Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes
Regard de Mork	30 cm	MA4+	Tueur de Titan
2 x Gros kanons	45 cm	AP5+/AC5+	—
1 x Superkanons	60 cm	2PB	Macro-arme, Arc de tir frontal fixe
1-2 x Superk. jumelés	60 cm	3PB	Macro-arme, Arc de tir frontal fixe
0-1 x Leva-lacha	60 cm (base contact)	MA3+ <i>et</i> Arme d'assaut	Tueur de Titan (1D3), Arc de tir frontal fixe Attaque Supplémentaire (+1)

1D6+6 Champs Énergétiques. Capacité de Dommages 12. Touche critique : Le Gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la fin du tour. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5-6, le feu s'éteint. Tout feu non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

**Notes :** *Blindage Renforcé, Sans Peur, Marcheur.* Peut être équipé de 2 paires de superkanons jumelés ou d'une paire de superkanons jumelés et 1 leva-lacha. Le leva-lacha peut tirer et être utilisé comme arme d'assaut. Ses capacités Tueur de Titan et Attaque Supplémentaire ne peuvent être utilisées qu'au contact.



## CHASSA-BOMBA

Ni élégants ni racés, les Chassa-bomba orks ont toutefois causé des ravages à la surface d'Armageddon et ont fait leur preuve en dominant les cieux de la planète. Opérant depuis leurs bases de lancement sur la péninsule des Terres Mortes ou à bord des Croiseurs en orbite, leurs traînées noirâtres sont devenues un spectacle fréquent dans les cieux d'Armageddon. Menés par le célèbre "Baron Vert", trois escadrons des "Kikoup' Rouges" se sont attaqués aux lignes de ravitaillement et aux convois pendant deux mois, jusqu'à ce qu'une force de frappe combinée du 301<sup>e</sup> aérien et du

croiseur *Ascension* ne finisse par défaire les orks suite à une bataille aérienne de plus de trois heures au-dessus de la Trouée de Hades. Malgré la perte de certains de leurs meilleurs pilotes, les Chassa-Bombas avaient eu l'occasion de prouver leur supériorité, jusqu'à capture de la base d'Orkwick par les forces impériales, vers la fin de la guerre.



### CHASSA-BOMBA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur-bombardier	6+	-	-
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros fling'	15 cm	AP5+/AA5+	—	
Rokettes kass'tanks	30 cm	AC4+	—	



## VÉSSO DE DÉBARK'MENT

Les Véssos de Débarquement orks sont de vastes appareils destinés à amener les orks dans l'atmosphère d'un monde depuis un croiseur en orbite, puis à les débarquer rapidement là où le besoin se fait sentir. Les Véssos de Débarquement sont un exemple typique de machine ork : d'énormes engins peu gracieux mais brutalement efficaces dans leur rôle. Comparé à la plupart des aéronefs traversant le ciel d'Armageddon, le Véssos de Débarquement est lent, mais de nombreux pilotes de Thunderbolt impériaux ont perdu la vie en pensant qu'ils feraient une proie facile. Le

Véssos est en effet incroyablement résistant, et il peut encaisser des dommages qui enverraient n'importe quel autre appareil s'écraser au sol. De plus, la coque du Véssos est constellée de nombreuses batteries d'armes capables de mitrailler tout appareil ennemi en approche, en plus d'apporter un tir de couverture aux troupes une fois qu'elles ont débarqué. Les roquettes situées dans le nez du Véssos servent quant à elles contre les véhicules blindés.



### VÉSSO DE DÉBARK'MENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre, Aéronef	Bombardier	5+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Tourelles	15 cm	D6+3 x AP5+/AA6+	—	
2 x Rokettes Kass'tanks	30 cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	



Capacité de Dommages 3. Touche critique : Le pilote est tué et le véssos s'écrase, tuant tous ses occupants.

**Notes :** *Assaut Planétaire*, *Blindage Renforcé*, *Transport* (peut embarquer dix des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Chokboyz, Nobz, Motos de Guerre, Buggy, Karbonisator, Kopter, Boit' Kitu, Dreadnought. Les Véhicules Légers et les Dreadnought (mais pas les Boit' Kitu) occupent deux espaces chacun. Quatre unités de Grots peuvent embarquer en plus du reste.



### RÈGLE SPÉCIALE Champ Énergétique

Certains engins de guerre orks sont protégés par des champs énergétiques. Le nombre dont on dispose chaque engin est noté sur sa fiche d'unité. Les champs énergétiques fonctionnent de la même façon que les boucliers impériaux (voir 5.4.1), ils ne peuvent cependant pas être réparés une fois qu'ils ont été abattus par une touche, et restent inactifs pour le reste de la bataille.

## KROISEUR KITU

Construits à partir des épaves de vaisseaux et autres pièces détachées, les Kroiseurs Kitu sont des structures monolithiques auxquelles sont ajoutés de plaques de blindage et des compartiments. Leurs quartiers d'équipage peuvent abriter des

hordes d'orks et de véhicules, et ils formaient l'épine dorsale

de la flotte ork qui attaqua Armageddon dans le cadre de l'invasion de Ghazghkull. Ces bâtiments capables d'en remonter à un vaisseau de ligne impérial sont souvent commandés par des Kapitaines qui n'aiment rien tant que d'éperonner un navire du bout de sa proue blindée en forme de croc. Ajouté à la puissance de feu des vaisseaux orks à courte portée, ce facteur implique que les amiraux impériaux ont appris à craindre les Kroiseurs et préfèrent les engager à bonne distance avec leurs canons nova et leurs torpilles.

### KROISEUR KITU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	D6+1PB	Macro-arme	



## KROISEUR D'LA MORT

Les Kroiseurs d'la Mort sont bien plus imposants que des Kroiseurs Kitu, et disposent de ponts de lancement capables d'accueillir des vaisseaux d'assaut. Lorsque la vaste flotte de Ghazghkull apparut sur les écrans de contrôles d'Armageddon, les

impériaux notèrent un nouveau type de vaisseau dissimulé parmi les Roks et les Hulks. Immédiatement classés cuirassés, ces nouveaux bâtiments étaient encore plus grands que les Kroiseurs, et les images obtenues par les appareils de

reconnaissance les révélèrent hérissés d'armes sur toute leur longueur. Quatre de ces vaisseaux devinrent célèbres pour leurs actions lors de l'invasion, les plus éminents étant le *Detbdeala* et le *Gorbag's Revenge*. Vaisseaux amiraux d'une invasion, ces deux-là firent à eux seuls débarquer plus de deux cents mille orks sur Armageddon, que ce soit par le biais de téléporteurs ou de véssos de débarquement, avant de se retirer pour mener la chasse contre la Flotte Impériale en déroute. Accompagnés par deux autres cuirassés, le *Slambasta* et le *Kroolboy*, ils constituèrent le noyau dur des opérations spatiales des orks dans le secteur.

### KROISEUR D'LA MORT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau Spatial	-	-	-	-
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement Orbital	-	D6+3PB	Macro-arme	



**Notes :** Transport (peut embarquer jusqu'à 12 Véssos de Débarquement plus les troupes qu'ils transportent). Lent - ne peut pas être utilisé lors du premier ou du deuxième tour de la partie à moins que les règles du scénario ne précisent le contraire.







## LES CLANS ORKS

Les armées des orks sont le reflet de leur société. Leur mode de vie exubérant quoique pragmatique s'exprime dans les teintes criardes de leurs machines. Chaque clan possède ses propres couleurs sur lesquelles sont apposés ses glyphes, son totem et autres symboles. Chaque Mékano construisant un véhicule pour son boss l'embellit de pointes, de peinture rouge qui fait aller plus vite et d'une myriade d'autres petits détails. Le moteur de l'engin crache de l'huile et de la fumée qui cachent peu à peu les graffitis proclamant sa force. Il est envahi par la rouille et seules les têtes des écrous les plus récents restent visibles. Les Gargants, ces statues vivantes, mobiles et belliqueuses de Gork et Mork sont tout

aussi colorées. De gigantesques bannières amarrées à leur coque et à leurs armes proclament les hauts faits du Seigneur de Guerre. Pour les orks, un Dreadnought ou une moto de guerre représente bien plus qu'une simple machine de combat. C'est le symbole de leur statut et le reflet de leurs prouesses martiales, aussi chaque ork tâche de faire de son véhicule le plus brillant, le plus gros et le plus beau du champ de bataille, tout ça pour en remonter à ses congénères et pour s'attirer leur respect.



### Goffs

Les Goffs sont les plus brutaux des orks et se considèrent comme le plus puissant des clans. Leurs couleurs favorites pour leurs véhicules et leurs uniformes sont le noir, le rouge et le blanc. Ils apprécient aussi les motifs simples et contrastés.



Chariot de Guerre



Krabouillator



Boyz



### Evil Sunz

Les Evil Sunz sont attirés par la vitesse et le bruit des moteurs. Le totem du clan représente un visage grimaçant rouge sang. Ils portent des tenues rouges et peignent leurs véhicules de cette couleur car tous les orks savent bien que "c'est rouge va plus vite".



Buggy



Motos de Guerre



Chariot de Guerre



Chariot Flak



### Snakebites

Les Snakebites sont de sauvages traditionalistes qui tournent le dos à la technologie moderne. Ils s'habillent de cuir et de fourrure et combattent sur de féroces sangliers de guerre.



Squiggoth



Goretboyz



Bizarboyz



### Blood Axes

Ce sont les Blood Axes qui les premiers furent confrontés aux troupes de l'Imperium et ils eurent le plus de contact avec lui. Impressionnés, ils ont adopté beaucoup d'aspects de la culture humaine, notamment en utilisant des véhicules volés.



Kommandos



Chariot de Guerre basé sur un Rhino volé



### Bad Moons

Les Bad Moons sont riches, très riches, et ils tiennent à ce que cela se sache. Ils ne peuvent pas résister au plaisir de porter les vêtements les plus extravagants et les plus grosses armes.



Grokalibr'



Grokalibr'



Nobz



Dreadnought



### Deathskulls

Les Deathskulls récupèrent leurs vêtements et leurs armes sur les morts du champ de batailles. Leurs tenues dépareillées et leurs symboles tracés maladroitement sont un avertissement pour les autres orks de bien surveiller tout ce qu'ils veulent conserver.



Boyz



Grokalibr'



Boyz



Boyz

# 6.0 JOUER À EPIC

*“Infinies sont les façons de faire la guerre. La frappe éclair, la défense tenace, la ruse, toutes doivent être employées au moment propice, selon le terrain ou les forces en présence. L’art de la guerre revient à comprendre comment combiner tactiques, terrain et forces à votre disposition pour assurer votre suprématie.”*

*Tactica Imperium*



Si vous êtes arrivé jusqu’ici, c’est (normalement) que vous connaissez les règles d’Epic, les unités à votre disposition et le cadre de la campagne d’Armageddon. Cette section décrit les différentes manières dont vous pouvez faire usage de ces éléments pour livrer des parties toujours plus intenses. Grâce à la nature ouverte du système de jeu Epic, vous avez le choix entre une myriade de façons d’envisager vos parties, et il faudrait plusieurs dizaines de livres de règles de la taille de celui que vous tenez actuellement pour les décrire toutes en détail. Au lieu de cela, nous nous sommes concentrés sur trois des aspects les plus populaires du jeu en guise d’exemples. Vous pouvez également consulter les publications Fanatic (en anglais) pour y trouver de bonnes idées qui compléteront idéalement les concepts exposés dans les pages qui suivent. Les trois styles de jeu que nous détaillons sont les *parties de tournoi*, les *scénarios* et les *campagnes*. Ils sont décrits quelques pages plus loin, accompagnés de règles spécifiques et d’indications pour chaque méthode. C’est ensuite à vous qu’il revient de décider ce que vous voulez faire des informations que nous présentons dans ce livre. En d’autres

termes, nous ne vous donnons que des exemples de la façon d’aborder une partie d’Epic, et non un ensemble de règles fixes et immuables.

Ceci étant dit, certaines manières de jouer rencontrent un plus grand succès que d’autres. Parmi celles-ci, les “parties de tournoi”, avec leurs listes d’armées, leurs valeurs en points bien définies et leurs scénarios simples et rapides à mettre en place ont rencontré un certain succès, voire un succès certain, chez nos testeurs. C’est compréhensible, car il est plus facile de collectionner une armée, trouver des adversaires et organiser des parties en utilisant des règles de tournoi qu’en créant ses propres scénarios et en mettant en place ses campagnes. Cependant, le fait que cette méthode soit plus populaire ne signifie pas qu’elle soit meilleure (ou pire) que les autres, elle est juste différente. Le but de cette section est donc de vous présenter autant de styles de jeu que possible et de vous laisser ensuite choisir lequel vous intéresse le plus. Nous souhaitons par conséquent vous révéler toute la richesse du Hobby Epic, au lieu de vous en donner un simple aperçu, forcément incomplet.

## Parties de Tournoi

Nous l'avons dit précédemment, ce type de partie est le plus populaire parmi les joueurs d'Epic, principalement parce que c'est la manière la plus simple de jouer. Tout ce que vous avez à faire est de rassembler une armée selon les restrictions d'une liste d'armée, tout en sachant que vous pouvez livrer une partie équilibrée avec un inconnu, chose impossible dans le cadre d'un scénario ou d'une campagne. Pour arriver au résultat souhaité (à savoir bien s'amuser), une partie de tournoi nécessite trois choses : des *listes d'armées*, des *valeurs en points* et des *règles de tournoi*.

Une liste d'armée, comme son nom l'indique, est une liste d'unités et de formations qui peuvent être utilisées par une armée. Le fait qu'une telle liste présente des choix possibles et non obligatoires est ce qui la différencie des forces présentées dans les scénarios d'entraînement de ce livre de règles. Par exemple, une liste d'armée Space Marines devrait comprendre une phrase du type qui suit : "Votre armée peut inclure les unités suivantes : Des détachements d'escouades Tactiques Space Marines, des détachements d'escouades d'Assaut, des détachements Terminator..." et ainsi de suite. Les listes d'armées se concentrent généralement sur une armée, comme les Space Marines, la Garde Impériale ou les orks, mais il se peut que certaines présentent des forces alliées ou combinées. Par exemple, une liste d'armée Space Marine générique vous permet de collectionner une force issue de n'importe quel chapitre, tandis que celle des Blood Angels ne vous autorise à utiliser que des... Blood Angels. L'avantage des listes spécifiques est qu'elles proposent des unités dotées d'une forte personnalité, tandis que les listes génériques n'ont pas un tel niveau de détail mais laissent plus de liberté en termes de peinture et de modélisme.

Évidemment, si les joueurs avaient le droit de prendre toutes les unités ou formations qui les intéressent dans une liste d'armée, une partie de tournoi ne serait jamais juste, car le joueur avec la plus grosse collection aurait toujours un net avantage ! C'est la raison pour laquelle nous avons attribué une valeur en points à chaque unité, correspondant à son efficacité dans une partie de tournoi. Par exemple, un puissant char Baneblade coûte plus cher qu'un humble

Leman Russ, car le char super-lourd aura un impact plus important sur le déroulement de la partie. Les joueurs peuvent choisir librement leurs unités à hauteur d'un nombre de points prédéfini. Supposons que des joueurs s'accordent pour jouer une partie à 2000 points, auquel cas ils choisiront 2000 points d'unités issues de leur liste d'armée. Du moment que les listes d'armées sont équilibrées, deux armées différentes avec la même valeur en points (2000 dans notre exemple) auront les mêmes chances de l'emporter, même si deux armées tirées de la même liste peuvent être radicalement différentes. Pour en revenir à notre exemple, un joueur peut décider de prendre quelques Baneblade tandis que son adversaire opte pour une horde de Leman Russ. Du moment que les valeurs en points sont équivalentes, chaque joueur aura les mêmes chances de gagner.

Les dernières pièces du puzzle sont les règles de tournoi. Afin d'obtenir des parties équilibrées et justes, les joueurs de tournoi ont besoin d'une méthode claire pour mettre en place les décors, déployer les armées et déterminer le vainqueur, méthode qui soit aussi équitable que possible. Cet ensemble porte donc le nom de "règles des parties de tournoi", et elles doivent être établies au moment où l'armée est sélectionnée, de façon à ce que les joueurs puissent choisir leurs forces en fonction de la bataille qu'ils vont livrer. Dans l'optique de garder une compétition juste, les règles de tournoi sont en général très simples. Le terrain est toujours sobre, laissant de côté les éléments les plus exotiques, et chaque armée se déploie en général le long d'un bord de table. Les conditions de victoire peuvent être très complexes mais seront presque toujours les mêmes pour chaque camp. Une des plus communes consiste à jouer un certain nombre de tours, puis de faire le décompte de la valeur en points de chaque unité détruite pour voir qui a gagné. Installer des pions d'objectifs à capturer de chaque côté de la table est une variante intéressante dans laquelle le vainqueur est celui qui en contrôle le plus à la fin de la partie. Les éditions précédentes d'Epic combinaient ces deux méthodes, les joueurs gagnant des points pour la destruction d'unités adverses et la capture d'objectifs afin de déterminer le vainqueur. Cependant, quelles que soient les règles



employées, le but ultime est encore une fois d'obtenir la partie la plus équitable possible entre deux armées sélectionnées grâce aux listes d'armées, ce qui conduit inévitablement à des batailles simples, où il suffit de se déployer et combattre, le tout sur un champ de bataille relativement sobre et avec des conditions de victoire équivalentes.

Ce style de jeu est idéal pour des joueurs qui ne se sont jamais rencontrés auparavant. Les parties de tournoi leur permettent également de mettre sur pied une armée en choisissant les figurines qu'ils préfèrent dans les limites de la liste d'armée, puis de se rendre à un club ou à un tournoi, trouver un adversaire et jouer en sachant que la partie sera aussi équitable que possible.

### Scénarios

Vous le savez maintenant, les règles de tournoi sont là pour jouer des parties aussi équitables et simples que possible. Cependant, ceci n'est obtenu qu'au sacrifice d'une certaine liberté de choix. Un bon exemple de ce concept est ce que



nous appelons "l'optimisation". Un bon joueur de tournoi essaie généralement d'optimiser son armée en sélectionnant un certain nombre d'unités puissantes, en général celles qui permettent de tirer au mieux parti des mécanismes du jeu. Pour Epic, les Titans impériaux sont un bon exemple. Un Titan constitue une puissante unité, et trois d'entre eux sont bien entendu encore plus puissants. Un joueur de tournoi essaiera d'en avoir autant que possible, car il vaut toujours mieux en aligner trop que pas assez, non? Afin de réfréner quelque peu cette tendance à l'optimisation, les listes d'armées comprennent souvent des limitations quant au nombre d'unités puissantes qu'il est possible de choisir. Par exemple, vous ne pourrez dépenser que 10 ou 20% de vos points en Titans, ou n'en posséder qu'un seul. L'autre problème avec les règles de tournoi est que vous ne pouvez pas jouer des unités qui sortent du cadre d'une liste d'armée, sans parler du fait que les scénarios doivent rester simples et les conditions de victoire identiques pour chaque camp.

Tous ces mécanismes empêchent quelque peu d'explorer toutes les possibilités qu'offrent le contexte historique du jeu. Par exemple, l'armée de tournoi décrite plus haut ne permet pas d'aligner une force ne comprenant que des Titans, alors qu'un tel cas de figure est tout à fait possible sur Armageddon. C'est à cause de toutes ces restrictions et abstractions que certains joueurs préfèrent jouer des scénarios plutôt que des parties de tournoi. La différence principale tient au fait qu'un scénario est établi par un des joueurs, qui détermine quelles forces sont utilisées, comment elles sont déployées et quelles sont les conditions de victoire. Les scénarios d'entraînement présentés dans le présent ouvrage, et que vous avez joué (du moins nous l'espérons) sont de parfaits exemples.

L'avantage avec les scénarios est qu'ils sont d'une certaine façon très libres, vous permettant d'explorer des directions inenvisageables dans un tournoi. N'importe quel mordu d'histoire militaire vous dira que les actions d'arrière-garde désespérées d'une force en infériorité numérique cherchant à ralentir un attaquant infiniment supérieur sont choses communes dans une campagne. Les batailles déséquilibrées à ce point sont pratiquement impossibles à jouer dans le cadre d'une partie de tournoi, mais pas pour un scénario. Ceux-ci permettent également aux joueurs d'utiliser des formations ou des unités qu'ils ont créées eux-mêmes. Il est par exemple très facile d'inventer un scénario permettant d'employer une force uniquement composée de Titans. De plus, il est très facile d'inclure des figurines converties ou fabriquées de toutes pièces dans un scénario, au contraire d'une partie de tournoi où il faut beaucoup de tests pour établir la valeur en points la plus appropriée.

Toutefois, cette grande liberté (certains diraient ce pouvoir) implique une grande responsabilité pour le joueur qui rédige le scénario, car il se doit de présenter un défi tactique intéressant et unique, devant être en plus amusant pour les deux joueurs. C'est en général plutôt une bonne chose si les participants pensent tous deux qu'ils ont de bonnes chances de remporter la victoire, même si c'est moins important que pour une partie de tournoi. Entre parenthèses, l'auteur tient à signaler qu'il a toujours adoré jouer des parties où son armée se trouve en infériorité numérique, ce qui lui donne de bonnes excuses s'il perd, et confère plus de saveur encore à ses victoires. Élaborer un tel scénario demande du temps car il est impossible d'en concevoir un à la va-vite avant de jouer, et dans la mesure où les scénarios requièrent la possession de figurines spécifiques, ils sont en général plus adaptés à un petit groupe de joueurs qui se voient régulièrement et qui ont établi une certaine confiance

mutuelle. Pour cette raison, les scénarios sont moins souvent joués que les parties de tournoi, même si ceux qui ont la chance de faire partie d'un groupe ou d'un club les préfèrent généralement à ces dernières.

### Campagnes

Un troisième type de jeu, lui aussi très populaire, consiste à participer à une *campagne*. Les parties livrées dans ce cadre sont toutes liées entre elles, c'est d'ailleurs ce qui les différencie d'un scénario ou d'une partie de tournoi. Il existe un nombre incalculable de façons de jouer une campagne, dont certaines sont détaillées dans ce livre, mais elles partagent toutes des points communs. Le premier est que toutes les parties qui forment une campagne sont liées entre elles, et le deuxième est qu'il faut un organisateur pour mener à bien une campagne.

Dans une campagne, les résultats d'une partie affecteront la suivante, c'est d'ailleurs là ce qui fait son charme. Ceci peut être fait de plusieurs manières différentes. La plus simple consiste à jouer une série de parties de tournoi où l'on tient un compte rigoureux des victoires et défaites de chacun, pour l'afficher ensuite afin de déterminer le vainqueur parmi les participants. Dans les cas les plus élaborés, une campagne inclut une carte sur laquelle les diverses armées peuvent manoeuvrer avant de résoudre leurs actions sur une table de jeu lorsque des factions opposées se rencontrent, avec des ordres de bataille détaillés, des règles sur le ravitaillement, et tout ce que les joueurs peuvent imaginer ou souhaiter incorporer.

Bien que très différents, ces deux exemples constituent des campagnes car le résultat de chaque engagement en affecte directement l'issue. Cela peut ajouter une profondeur nouvelle à vos batailles, qu'il s'agisse d'un duel à mort entre deux joueurs de tournoi confirmés durant une campagne en échelle ou la bataille décisive qui déterminera l'issue d'une campagne basée sur une carte. Le fait que ces deux exemples fassent partie d'un ensemble plus vaste ajoute de la profondeur aux batailles, et leur enjeu les rend beaucoup

plus intéressants pour les joueurs qui sentent qu'ils peuvent avoir une influence réelle sur le déroulement de l'histoire.

Le besoin de continuité nécessite la présence d'un organisateur. Cet individu, d'une abnégation forçant le respect, aura pour responsabilité de veiller au bon déroulement de la campagne, en réunissant des joueurs, en les persuadant de jouer dans des délais raisonnables et en gardant une trace des résultats, ou de tout ce qu'il conviendra d'enregistrer. La plupart du temps, l'impartialité est de mise et l'organisateur ne participe normalement pas aux hostilités en tant que joueur. D'un autre côté, le plaisir que procure aux participants une campagne rondement menée est déjà une satisfaction en soi, non ?

Ces deux ingrédients essentiels (à savoir la continuité et la présence d'un organisateur) impliquent que les campagnes sont idéales pour les clubs ou les groupes de joueurs qui se rencontrent régulièrement. C'est sans doute là la meilleure façon de jouer à Epic, grâce à la nouvelle dimension que confère ce type de jeu aux batailles qui en font partie.

### Conclusion

Les pages qui suivent contiennent des exemples concrets des différentes méthodes présentées précédemment, en commençant par les règles et listes d'armées "officielles" de tournoi pour Epic Armageddon. Nous aborderons ensuite la question de l'élaboration des scénarios, des divers moyens de le faire, ainsi que des exemples que nous avons concoctés pour nos propres parties tests. Pour finir, nous parlerons des différentes formes de campagnes existantes.

Nous espérons que ces quelques règles vous aideront à adapter Epic en fonction de vos propres besoins. Quand on y pense, le principal avantage des jeux de batailles avec figurines sur d'autres jeux est que vous pouvez "bricoler" les règles si vous en avez envie, voire en créer de nouvelles. Nous vous conseillons et vous encourageons même à le faire. Choisissez le style qui vous convient le mieux, foncez et adaptez le système selon vos désirs !



## 6.1 RÈGLES DES PARTIES DE TOURNOI

Ces règles sont conçues pour être utilisées en association avec les listes d'armées de tournoi. Elles permettent à deux joueurs de livrer une bataille équilibrée avec un minimum de préparation, voire sans préparation. Elles sont idéales pour des parties ponctuelles dans des clubs ou lors de démonstrations et offrent un défi intéressant pour un tournoi.

Sous bien des aspects, les parties de tournoi constituent la forme de jeu la plus "basique" qui soit, car ils sont conçus pour être aussi faciles et accessibles que possible afin que les participants puissent jouer sans trop s'embarasser de détails. C'est la raison pour laquelle les règles de tournoi ne nécessitent guère de préparation, en dehors du choix de l'armée, tandis que les listes d'armées des parties de tournoi incluent toute la gamme des figurines actuellement produites par Games Workshop, les rendant facilement accessibles aux joueurs. Les sections ultérieures présentent des règles plus avancées, permettant aux joueurs expérimentés de concevoir leurs propres formations et de les aligner sur les champs de bataille d'Armageddon.

### 6.1.1 Forces

Les deux joueurs sélectionnent des unités issues des listes d'armées selon une valeur en points déterminée à l'avance et comprise entre 2000 et 5000 points. Il est possible d'utiliser les règles de tournoi pour jouer des parties impliquant des forces plus grandes ou plus petites, mais souvenez-vous que les listes ont été établies en fonction de cette fourchette de points, ce qui signifie qu'en sortir pourrait mettre en péril l'équilibre du jeu.

### 6.1.2 Décors

Disposez les divers éléments de décor d'une manière satisfaisante pour les deux joueurs. Si un joueur s'occupe de placer le décor, son adversaire choisit sur quel bord de table il se déploie. Si les deux joueurs installent le décor, ou s'il a

été mis en place par un des organisateurs du tournoi, le joueur dont l'armée possède la plus haute Valeur Stratégique choisit son bord de table. Si les deux armées possèdent la même Valeur Stratégique, jetez les dés pour savoir qui choisit son bord de table. Vous pouvez choisir une longueur ou un coin de table (s'étendant jusqu'à la moitié de la longueur et de la largeur). L'adversaire se déploie ensuite en face.

Les règles de tournoi sont conçues pour être jouées sur des tables entre 90 et 150 cm de large et entre 150 et 240 cm de long. L'idéal est une table de 120x180 cm. Il est possible de jouer sur des tables plus grandes ou plus petites, mais cela pourrait favoriser certaines armées au détriment d'autres.

### 6.1.3 Échauffement

Les jeux de stratégie avec figurines ne sont pas une science exacte. Une ligne de vue pour l'un sera une ligne de tir bloquée pour l'autre, certains aiment mesurer avant de jouer, d'autres non, etc. C'est pour cette raison qu'après avoir disposé le décor vous devriez prendre quelques minutes pour discuter avec votre adversaire des conventions à adopter. Voici quelques-uns des points dont vous devriez discuter :

- La règle du "Compte Comme" (voir 6.2.1).
- Les Lignes de Vue.
- Les Arcs de Tir sur les unités.
- Les Prémesures.
- Les gabarits et la façon dont ils affectent les unités
- La nature du terrain, sa qualité (difficile, etc.) et à partir de quel moment les unités sont dessus.
- Comment vous allez montrer qu'une unité est démoralisée, en *État d'Alerte* ou a effectué un *Redéploiement* ce tour-ci.
- Tout ce que vous jugerez digne d'être discuté !

## NOTES DES CONCEPTEURS

### *Décors de Tournoi*

Les règles des parties de tournoi marchent avec n'importe quel type de terrain, mais un décor particulièrement chargé ou au contraire très sobre favorisera certaines armées par rapport aux autres. Par exemple, une armée ork avec beaucoup de boyz s'en sortira très bien sûr une surface couverte d'éléments de décor, par exemple, tandis qu'une autre comprenant des tas de véhicules s'en tirera mieux en terrain découvert. Dans le même ordre d'idée, une rivière courant au milieu de la table favorisera les antigrav et les unités volantes.

C'est pour cela que nous vous conseillons de mettre en application les indications suivantes lorsque vous mettez vos décors en place.

- Nous recommandons l'emploi d'éléments de décor plutôt que des terrains modulaires (voir les Appendices pour une description détaillée de ces deux types de décor).
- Les éléments de décor peuvent être de n'importe quelle nature, mais ne devraient pas dépasser un diamètre de 15 à 30 cm. Les collines peuvent avoir deux fois cette taille. Voir ci-dessous pour les rivières et les routes.
- Divisez la table en carrés de 60 cm de côté. Le nombre total d'éléments de décor doit correspondre au double du nombre de carrés. Par exemple, si vous jouez sur une table de 120x180 cm, vous obtenez six carrés et pouvez placer douze éléments de décor.
- En tenant compte des restrictions ci-dessus, placez 0-4 éléments de décor dans chaque carré de 60 cm de côté.
- Le décor peut comprendre une rivière. La rivière compte comme un élément de décor pour chaque zone qu'elle traverse. Elle doit entrer par un côté de la table et sortir par un autre, et ne doit pas être plus longue que le bord de table le plus court. Par exemple, une rivière ne pourrait avoir une longueur supérieure à 120 cm sur une table de 120x180 cm. Il doit y avoir un gué ou un pont par section de rivière de 30 cm.
- Des routes peuvent être ajoutées une fois que tous les éléments de décor ont été posés. Vous pouvez en placer autant que vous le souhaitez. Les routes doivent entrer par un bord de table et sortir par un autre, ou s'arrêter au bord d'un élément de décor.

#### 6.1.4 Placer les Pions d'Objectifs

Chaque joueur place à son tour un pion d'objectif sur la table, en commençant par celui dont l'armée possède la plus haute Valeur Stratégique. Si les deux armées ont la même Valeur Stratégique, déterminez qui commence par un jet de dé.

Le premier objectif placé par un joueur doit l'être sur son propre bord de table. Les deux suivants doivent être disposés sur la moitié de table de l'adversaire, à au moins 30 cm de son bord de table et de n'importe quel objectif précédemment placé.

Continuez à installer des objectifs jusqu'à ce qu'un total de six pions soient posés sur la table. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de pion mais nous vous suggérons d'employer des éléments de décor pour les représenter. Au cours de nos parties, nous nous sommes rendus compte que se battre pour un bunker ou un dépôt de carburant était plus amusant si ces objectifs n'étaient pas matérialisés par de vulgaires bouts de carton.

Un objectif est pris si un camp dispose d'une unité à moins de 15 cm de celui-ci à la fin d'un tour, et si l'autre camp n'en a aucune. Un objectif est contesté si les deux adversaires ont une unité à moins de 15 cm de celui-ci. Les unités appartenant à une formation démoralisée ou à une formation s'étant ralliée à la fin du tour en cours ne peuvent pas capturer ou contester d'objectif.

Vérifiez à la fin de chaque tour le nombre d'objectifs que vous contrôlez. Les objectifs n'ont pas de mémoire et vous en perdrez le contrôle si aucune de vos unités ne se trouve à moins de 15 cm à la fin du tour suivant.



#### 6.1.5 Déploiement des Vaisseaux et des Garnisons

Si un des joueurs utilise des vaisseaux spatiaux, ils doivent être déployés en premier (voir 4.3). Les unités effectuant un *Assaut Planétaire* doivent être mises de côté à ce moment-là (voir 4.4).

Les unités présentes sur la table avant le début de la partie sont déployées après les vaisseaux. Les types de formations suivants peuvent être déployés en tant que garnison au début de la partie :

- Les formations dont la moitié ou plus des unités (arrondie à l'entier supérieur) sont des *Éclaireurs* OU
- Les formations dépourvues d'engins de guerre où pas plus d'une unité n'a un mouvement supérieur à 15 cm, OU
- Les formations comprenant des unités avec une vitesse de 0 (zéro).

Les joueurs déploient une garnison chacun à leur tour, en commençant par le joueur possédant la plus haute Valeur Stratégique. Les garnisons doivent être déployées de sorte qu'au moins une unité soit à moins de 15 cm d'un objectif situé dans la moitié de table du joueur. Aucune unité ne peut être déployée dans la moitié de terrain du joueur adverse ou sur un terrain infranchissable. Les unités peuvent être déployées dans un terrain dangereux (on considère qu'elles ont fait très attention en prenant position).

#### 6.1.6 Déploiement des Unités Restantes

Toutes les formations restantes des joueurs doivent ensuite être déployées à moins de 15 cm de leur bord de table respectif ou être gardées "en réserve". Les joueurs déploient une formation chacun à leur tour, en commençant par l'armée possédant la plus haute Valeur Stratégique.

Les unités gardées en réserve doivent être des engins volants, ou entrer en jeu par transport aérien ou téléportation. Les formations de réserve entrant en jeu via transport aérien ou téléportation doivent être placées à côté de celles entrant en jeu par un assaut planétaire. Ces formations ne sont pas "secrètes" et doivent pouvoir être inspectées à tout moment.

Les unités embarquées doivent commencer la partie à l'intérieur du transport qui les fera entrer en jeu (par exemple, un engin volant ou une unité avec la capacité *Assaut Planétaire*).

Les formations entrant en jeu via un transport aérien ou un vaisseau spatial peuvent le faire à n'importe quel tour selon les règles ad hoc (voir 4.2.5 et 4.4). Les formations en réserve ne peuvent pas remplir une fonction ou utiliser une Capacité Spéciale tant qu'elles ne sont pas entrées en jeu.

#### 6.1.7 Conditions de Victoire

Vous devez déterminer si l'un des camps a gagné à la fin du troisième et du quatrième tour. Si aucun joueur n'a remporté la partie à la fin du quatrième tour, la règle du "tie-break" s'applique pour établir le vainqueur.

Pour gagner, chaque joueur doit remplir un certain nombre de buts. Vous gagnez si vous avez atteint au moins deux de ces buts à la fin des troisième et quatrième tours, et que votre adversaire en a atteint un de moins que vous. Ces cinq buts sont : *Blitzkrieg*, *Brisez Leur Moral*, *Défendez Le Drapeau*, *Prendre Et Tenir* et *Ils Ne Passeront Pas*.

**Blitzkrieg** : Vous atteignez ce but si vous capturez le premier objectif placé par l'autre.

**Brisez Leur Moral** : Vous atteignez ce but en détruisant (et non en démoralisant) la formation la plus coûteuse de l'armée adverse. Si plusieurs formations entrent dans cette catégorie, vous gagnez en détruisant l'une d'entre elles.

**Défendre Le Drapeau** : Vous atteignez ce but si vous contrôlez les trois objectifs situés dans votre moitié de table.

**Prendre Et Tenir** : Vous atteignez ce but en capturant un total de deux objectifs dans la moitié de table de l'adversaire.

**Ils Ne Passeront Pas** : Vous atteignez ce but si aucune formation adverse non démoralisée ne se trouve dans votre moitié de table.

Si aucun joueur n'a gagné à la fin du quatrième tour (ou après), les deux joueurs jettent 1D6 pour voir si la partie continue pour un autre tour ou se termine par un "tie-break".

Si les deux joueurs obtiennent le même résultat la partie se poursuit et les joueurs doivent relancer un dé à la fin du tour pour voir si la partie se termine, et ainsi de suite.

Si les joueurs obtiennent des résultats différents sur leur jet de dé, le jeu se termine par un tie-break. Chaque joueur gagne un nombre de points de victoire égal à la valeur en points complète de chaque formation adverse détruite, plus la valeur en points de chaque formation adverse démoralisée et réduite à demi-force (ou moins), plus la moitié de la valeur en points de chaque formation adverse réduite à demi-force mais non démoralisée, plus la moitié de la valeur en points de chaque formation adverse démoralisée mais non réduite à demi-force. Quiconque possède le plus de points de victoire est déclaré vainqueur, la force d'une formation étant égale au nombre de ses unités plus les points de dommages restants de chaque engin de guerre qu'elle comprend.

## 6.2 LISTES D'ARMÉES DE TOURNOI

*“Ne jetez pas aveuglément vos forces dans la bataille. Examinez la situation avant de lancer l'attaque. Évaluez vos propres points forts et ceux de l'ennemi. Gardez vos objectifs en tête, et essayez de deviner ceux de l'adversaire, puis choisissez les troupes les plus qualifiées pour accomplir cette tâche.”*

*Tactica Imperium*

Les listes suivantes concernent les Space Marines, les orks et la Garde Impériale. Elles sont conçues pour fonctionner avec la gamme des figurines produites par Games Workshop pour Epic, et offrent des forces équilibrées pour vos parties de tournoi (voir 6.1).

Chaque liste d'armée traite d'une force spécifique ayant pris part à la Troisième Guerre pour Armageddon. Chaque liste est basée sur une force de combat particulière, elles sont cependant suffisamment typiques pour être adaptées à d'autres conflits, et peuvent donc être utilisées par les joueurs possédant déjà une collection de figurines Epic. D'autres listes couvrant d'autres races du 41<sup>e</sup> millénaire seront publiées au fil du temps.

Les joueurs doivent déterminer un total de points d'armée à dépenser pour acheter les unités qu'ils choisissent dans la liste appropriée. Par exemple, si vous choisissez de jouer une partie à 3000 points, vous sélectionnerez des formations dont le total des valeurs en points ne dépasse pas 3000 points.

Les listes d'armées fournies ici présentent donc des valeurs en points pour toutes les figurines Epic disponibles. La règle “compte comme” page ci-contre vous permet également d'utiliser des figurines différentes tandis que les Appendices vous expliquent comment employer des figurines que Games Workshop ne produit plus depuis des lustres. Notre but est de permettre aux joueurs d'utiliser toutes les figurines qu'ils possèdent déjà sans en tirer un avantage trop important, et du moment que vous gardez cela à l'esprit, vous verrez que vos parties n'en seront que plus intéressantes.

Chaque liste d'armée est divisée en quatre parties :

**Historique :** Une brève description de l'armée, de son organisation et du rôle qu'elle a joué dans la Troisième Guerre pour Armageddon.

**Utiliser la Liste d'Armée :** Cette section vous explique comment utiliser la liste d'armée et décrit les différents types de formations employées par les armées, ainsi que la façon dont elles peuvent être sélectionnées.

**La Liste d'Armée :** La liste d'armée présente les formations pouvant être utilisées par l'armée en question ainsi que leur valeur en points. Elle comprend aussi la Valeur Stratégique de l'armée et sa valeur d'Initiative. Les profils des unités mentionnées dans le livre de règles Epic Armageddon se trouvent dans la section Forces (5.0). Une feuille de référence pour chaque armée se trouve dans les appendices à la fin du présent ouvrage.



*L'impressionnante armée ork d'Andy Chambers!*



## RÈGLE SPÉCIALE

### 6.2.1 "Compte Comme"

*Vous pouvez si vous le souhaitez décider que certaines unités de votre armée "comptent comme" des unités issues d'une liste d'armée d'une taille et fonction similaire. Cela est particulièrement utile si vous possédez d'anciens modèles ayant disparu de la gamme Epic et par conséquent non couverts par les règles, ou des figurines avec un schéma de couleurs différent. Supposons par exemple que vous possédiez un de nos anciens Squiggoths orks en métal. Plutôt que de le laisser rouiller tranquillement sur son étagère, vous pourriez décider qu'il "compte comme" un Chariot de Guerre, qui sont un peu des Squiggoths avec des roues. De la même façon, vous pouvez utiliser la liste d'armée de la Légion d'Acier pour représenter un autre régiment de la Garde Impériale, avec un schéma de couleurs différent. Encore une fois, ce serait vraiment un beau gâchis de ne pas pouvoir jouer ces superbes figurines simplement parce qu'elles n'ont pas la bonne couleur. Cependant, si vous utilisez la règle "Compte comme", certaines conventions doivent être respectées :*

- *Premièrement, vous devez annoncer à votre adversaire que vous utilisez cette règle, et quelles unités y sont soumises, et ce avant le début de la partie.*
- *Deuxièmement, cette règle existe pour vous permettre d'utiliser toutes les figurines de votre collection, pas pour optimiser votre armée en fonction des parties que vous livrez. Vous ne pouvez donc pas utiliser la règle "Compte Comme" pour des unités présentées dans la liste d'armée. Par exemple, si vous avez un Land Speeder, vous devez l'utiliser comme tel et payer le coût correspondant, vous ne pouvez pas en faire un Land Speeder Tornado, ou un Predator, ou quoi que ce soit d'autre. De même, un Land Speeder Tornado doit être utilisé comme un Land Speeder Tornado et ne peut remplacer d'autre unité. Notez que l'unité en question peut être peinte de la manière dont vous l'entendez, mais vous ne pouvez pas l'utiliser comme une autre unité de la liste.*
- *Enfin, si vous décidez qu'une unité de votre armée utilise la règle "Compte Comme", toutes les unités de ce type dans votre armée doivent Compter Comme la même unité. Par exemple, si vous avez décidé que votre vieux Squiggoth sera un Chariot de Guerre, tous les Squiggoths devront être des Chariots de Guerre, vous ne pouvez pas avoir un Squiggoth en tant que Chariot de Guerre et l'autre en tant que Chariot Kanon, et ainsi de suite.*



## 6.3 LISTE D'ARMÉE DES CHAPITRES SPACE MARINES CODEX

*“Le Codex Astartes est le livre saint de ces loyaux Frères de Bataille. La sagesse des anciens est une source d’inspiration et la règle inflexible à l’aune de laquelle leurs actions sont jugées. Au combat, ils sont aussi féroces et résolus que ceux qui ont brisé les légions d’Horus et se tiennent maintenant à la droite de l’Empereur. Nul n’égale leur dévotion, nul n’égale leur bravoure. Les flambeaux sacrés de leurs chapelles repoussent les ténèbres depuis cent siècles. En temps de guerre comme en temps de paix, le Codex Astartes est leur guide.”*

Les Space Marines sont les guerriers de l’Imperium les plus puissants et les plus redoutés. En vérité, les améliorations génétiques, l’endocentrisme et l’entraînement rigoureux dont ils ont bénéficié les placent au-dessus du genre humain. Les Space Marines sont organisés en petites armées indépendantes appelées chapitres, chacun possédant sa propre organisation, son propre arsenal et ses propres méthodes de recrutement et de combat.

Le Codex Astartes est un ouvrage imposant qui décrit l’organisation, les stratégies et tous les aspects des doctrines Space Marines. Des sujets aussi divers que l’instruction religieuse et les lignes de ravitaillement sont décrits en détail dans ces milliers d’holo-pages. Le Codex Astartes est un guide exhaustif des différentes façons de faire la guerre dans des milliers d’environnements différents, et la majorité des chapitres Space Marines suit à la lettre ces préceptes, aussi sûrement que s’il s’agissait de saintes écritures.

### Unités Combattantes

L’organisation des unités combattantes des Space Marines fut établie par les Hauts Seigneurs de Terra lors de la réorganisation des légions en chapitres suite à l’Hérésie d’Horus. Les règles présidant à l’organisation et aux effectifs des Space Marines sont appelées le Codex Astartes.

Bien qu’il ne fût pas rédigé avant l’incarcération de l’Empereur dans le Trône d’Or, le Codex Astartes est tout de même considéré comme son œuvre. Depuis la première édition de l’ouvrage il y a dix mille ans, de nombreux chapitres y ont introduit leurs propres variations. Dans de nombreux cas, équipement et organisation diffèrent radicalement des dogmes rigides du Codex, mais ces altérations sont le plus souvent mineures et l’on peut affirmer que les Space Marines suivent tous le Codex Astartes, du moins dans ses grandes lignes. Un petit nombre de chapitres considère effectivement le Codex Astartes comme étant d’inspiration divine et avancent que s’en écarter est un péché mortel. L’organisation présentée dans ces pages est celle du Codex Astartes, mais on peut la considérer comme la norme pour un chapitre Space Marine.

Les Space Marines sont regroupés en compagnies, dont le nombre exact varie d’un chapitre à l’autre, dix étant la norme. Chaque compagnie est commandée par un Capitaine Space Marine et est composée de dix escouades, elles-mêmes formées de neuf Marines plus un Sergent.

La Première Compagnie regroupe les frères de bataille les plus anciens et les plus expérimentés. C’est la compagnie la plus respectée d’un chapitre et ses membres sont les seuls





autorisés à porter la puissante armure Terminator en dehors de leur équipement habituel.

La Dixième Compagnie est une compagnie d'entraînement entièrement composée de Scouts, dont les sergents sont des vétérans mais les autres combattants sont des recrues fraîchement acceptées qui terminent leur formation en attendant d'avoir l'honneur d'être intégrés à une compagnie de combat.

Les Space Marines sont rompus à l'usage de toutes les armes et équipements, mais chaque escouade est équipée selon l'un des trois types suivants : Devastator, Assaut ou Tactique. Les escouades Devastator emploient une large portion d'armes lourdes, celles d'Assaut sont équipées pour le corps à corps et les escouades Tactiques sont les plus polyvalentes.

Lorsque le chapitre part en mission, les escouades formant une compagnie sont organisées en formations appelées détachements. Bien qu'un détachement puisse normalement inclure n'importe quelles unités issues d'un chapitre, le Codex Astartes décrit un certain nombre de détachements à aligner pour remplir des missions spécifiques.

#### Les Chapitres Codex

Comme il a été dit plus haut, tous les chapitres ne suivent pas le Codex Astartes à la lettre mais ceux qui le font sont appelés chapitres Codex, qui comme leur nom l'indique suivent à la lettre les préceptes établis dans le saint ouvrage pour tout ce qui concerne leur organisation et leurs insignes. De tous ces chapitres Codex, le plus ancien et le plus prestigieux est sans doute celui des Ultramarines, issu des gènes du Primarque Roboute Guilliman en personne. Nombre des autres chapitres Codex sont issus du patrimoine génétique de ce héros de l'Imperium.

Cependant, un grand nombre de chapitres ne respectent pas aussi strictement les préceptes du Codex Astartes. Certains chapitres présentent en effet de légères variations par rapport au dogme, comme les Blood Angels et les Dark Angels par exemple. Un petit nombre de chapitres ont quant à eux une organisation entièrement différente du Codex et ne s'en inspirent pas le moins du monde. Le plus fameux de

ces chapitres est celui des Space Wolves, qui n'ont jamais suivi le Codex et s'inspirent au contraire des méthodes de leur propre Primarque, le fier Leman Russ.

Les Hauts Seigneurs de l'Adeptus Terra n'ont jamais estimé qu'il était nécessaire de faire appliquer à la lettre le Codex Astartes, si tant est qu'ils en soient seulement capables. Cependant, le patrimoine génétique des Ultramarines est toujours préféré à celui de toute autre légion, dans le but d'aboutir à la création de chapitres Codex. Les années passant, quelques chapitres se sont éloignés des principes du saint ouvrage, introduisant certaines nouvelles approches tout en respectant l'esprit des règles édictées par Roboute Guilliman.



### Utiliser la Liste d'Armée

La liste d'armée suivante vous permet d'aligner une force basée sur un chapitre suivant les enseignements du Codex Astartes. Elle peut également servir de liste d'armée type pour les chapitres ne suivant pas le Codex, comme les Blood Angels, les Dark Angels ou les Space Wolves.

Les Space Marines sont regroupés en petites formations appelées *détachements*. Chaque détachement comprend trois unités ou plus, et peut également comprendre un certain nombre d'unités supplémentaires appelées *Améliorations* en termes de jeu.

Les détachements pouvant être pris dans une armée Codex ainsi que leur coût en points sont présentés dans le tableau page suivante. Ce tableau décrit également les unités qui composent un détachement, les Améliorations autorisées. Par exemple, un détachement d'Assaut comprend quatre unités d'Assaut pour 175 points et peut inclure les Améliorations *Commandant* et *Vindicator* pour un coût supplémentaire.

Chaque amélioration choisie augmente le coût du détachement, comme expliqué dans le tableau d'améliorations, qui décrit également les unités que comprend l'amélioration. Notez que ces améliorations remplacent bien souvent certaines unités des détachements auxquelles elles correspondent, et prennent parfois la forme d'unités additionnelles. Chaque amélioration ne peut être prise qu'une fois par formation. Par exemple, un détachement d'Assaut pourrait inclure un *Commandant* et un *Vindicator*, pour un coût de  $175 + 50 + 75 = 300$  points.

Les armées Space Marines Codex peuvent être soutenues par des aéronefs de la Flotte de Guerre impériale et des groupes de combat des Légions Titaniques. Jusqu'à un tiers des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

## RÈGLE SPÉCIALE

### 6.3.1 Transports Space Marines

*Les Space Marines sont une armée extrêmement mobile, et c'est pour cette raison que les coûts en points d'un détachement incluent assez de Rhino pour toutes les unités, y compris celles provenant d'améliorations. Le nombre de Rhino correspond toujours au minimum requis pour transporter la formation, et vous ne pouvez pas prendre de Rhino en plus pour compenser les pertes!*

*De nombreuses formations n'ont pas de Rhino, essentiellement parce qu'elles ne peuvent y embarquer. Les détachements possédant des Rhino ont la mention "plus transport" dans la liste d'armée ci-contre.*

*Sachez que vous n'êtes pas obligé de prendre des Rhino si vous ne le souhaitez pas. Vous avez le droit de déployer votre détachement à pied, pour remplir par exemple un rôle de garnison, ou même à bord d'un Thunderhawk.*

*Vous pouvez également décider de remplacer les Rhino par des modules d'atterrissage. Si c'est le cas, le détachement entrera en jeu à bord de modules en suivant les règles d'Assaut Planétaire (voir section 4.4). Vous aurez alors besoin d'un Croiseur d'Attaque ou d'une Barge de Bataille pour larguer les modules.*



# LISTE D'ARMÉE DU CODEX ASTARTES

Les armées de Space Marines Codex ont une Valeur Stratégique de 5. Toutes les formations Space Marines et de Légions Titaniques ont une Initiative de 1+. Les formations de la Flotte de Guerre Impériale ont une Initiative de 2+. La règle spéciale *Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur* s'applique à toutes les formations Space Marines.

## DÉTACHEMENTS SPACE MARINES

DÉTACHEMENTS	UNITÉS	AMÉLIORATIONS PERMISES	COÛT
Assaut	Quatre unités d'Assaut	Commandant, Vindicator	175 points
Motos	Cinq unités de Motos	Commandant, Moto d'Assaut	200 points
Devastator	Quatre unités Devastator plus transports	Commandant, Razorback, Dreadnought, Hunter, Land Raider	250 points
Land Raider	Quatre Land Raider	Commandant, Vindicator	400 points
Land Speeder	Cinq Land Speeder	Commandant, Typhoon/Tornado	200 points
Barge de Débarquement	Une Barge de Débarquement	n/a	350 points
Predator	Quatre Predator (soit des Annihilator, soit des Destructor ou une combinaison des deux)	Commandant, Vindicator	300 points
Scouts	Quatre unités de Scouts plus transports	Commandant, Razorback, Sniper	150 points
Croiseur d'Attaque Tactiques	Un Croiseur d'Attaque Six unités Tactiques plus transport	Barge de Bataille Commandant, Dreadnought, Razorback, Hunter, Vindicator	200 points 300 points
Terminator	Quatre unités Terminator	Commandant, Land Raider, Dreadnought, Vindicator	325 points
Thunderhawk	Un Thunderhawk	n/a	200 points
Vindicator	Quatre Vindicator	Commandant	300 points
Whirlwind	Quatre Whirlwind	Commandant, Hunter	300 points

## AMÉLIORATIONS SPACE MARINES

AMÉLIORATION	UNITÉS	COÛT
Moto d'Assaut	Remplacez n'importe quel nombre d'unités de Motos par des Motos d'Assaut	Gratuit
Barge de Bataille	Remplacez un Croiseur d'Attaque par une Barge de Bataille	150 points
Commandant	Ajoutez un Officier Space Marine à une unité de la formation. L'Officier peut être un Chef de Compagnie, un Archiviste ou un Chapelain. Un seul Officier de l'armée peut être un Commandant Suprême	50 points (+50 points pour un Commandant Suprême)
Dreadnought	Ajoutez un ou deux Dreadnought	50 points chacun
Hunter	Ajoutez un Hunter	75 points
Land Raider	Ajoutez jusqu'à quatre Land Raider	100 points chacun
Razorback	Remplace n'importe quel nombre de Rhino par 1 ou 2 Razorback pour chaque Rhino	+25 points par Razorback
Sniper	Une unité de Scouts peut recevoir la capacité spéciale <i>Sniper</i>	+25 points
Typhoon/Tornado	Remplacez n'importe quel nombre de Land Speeder par autant de Land Speeder Tornado ou Typhoon	+25 points par Typhoon +10 points par Tornado
Vindicator	Ajoutez un ou deux Vindicator	75 points chacun

## LÉGIONS TITANIQUES

FORMATIONS	COÛT
Un Titan Warlord	850 points
Un Titan Reaver	650 points
De un à deux Titans Warhound	250 points chaque

## APPAREILS DE LA FLOTTE

FORMATIONS	COÛT
Deux Chasseurs Thunderbolt	150 points
Deux Bombardiers Maraudeur	300 points





## 6.4 LISTE D'ARMÉE DE LA LÉGION D'ACIER D'ARMAGEDDON

*“Frappez vite et soudainement. Attaquez sans prévenir. Assurez-vous de la victoire avant que l'adversaire ne se rende compte du danger. Gardez toujours à l'esprit qu'une guerre est plus facilement gagnée si l'ennemi ne sait pas qu'il se bat.”*

*Seigneur Commandeur Stellaire Machbarius*

La Garde Impériale est la plus grande et la plus diversifiée des forces militaires de la galaxie, rassemblant des milliards d'hommes équipés de véhicules blindés, de pièces d'artillerie et de toutes les applications possibles de la guerre motorisée. C'est dans les guerres que livre la Garde Impériale que se forge le futur de l'Humanité.

### Les Régiments d'Armageddon

Les régiments qui constituent la Garde Impériale sont levés sur divers mondes de l'Imperium et les soldats ne portent pas un uniforme standardisé, suivent des doctrines différentes et n'emploient pas forcément le même équipement. Par exemple, les soldats recrutés sur le monde tropical et hostile de Catachan tendent à former des troupes d'assaut légères tandis que les soldats de l'agri-monde d'Attila sont d'habiles cavaliers. Les régiments levés sur Armageddon disposent de nombreux véhicules grâce à la vaste puissance industrielle de cette planète. Cette profusion de véhicule les a rendus célèbres à travers toute la galaxie sous le nom de *Légion d'Acier*.

Armageddon est un monde très peuplé et peut donc recruter de nombreux soldats en temps de guerre. Lors des combats qui suivirent l'invasion de la planète par les forces de Ghazghkull, plus d'une centaine de régiments furent constitués sur Armageddon elle-même, constituant ainsi le plus vaste contingent de la Garde Impériale livrant bataille sur ce monde.

Il est fréquemment demandé à Armageddon de fournir des troupes pour les campagnes et batailles se déroulant dans le secteur. Les régiments combattant ainsi loin de leur monde d'origine sont ce que l'on appelle la “dîme militaire”, d'après le procédé voulant qu'une planète cède 10% de ses troupes au Departmento Munitorum pour alimenter la Garde Impériale.

Ceux qui combattent sur d'autres planètes sont renforcés par des troupes que l'on ne rencontre pas sur Armageddon, comme les Ogryns ou les Ratlings, ainsi que par des véhicules qui n'y sont pas produits. Nombre de ces régiments furent rappelés sur leur monde natal lorsqu'éclata la Troisième Guerre pour Armageddon et une part non négligeable d'entre eux comprend donc des unités étrangères à la planète.

Ceci étant dit, la majorité des régiments livrant bataille sur Armageddon est issue des Forces de Défense Planétaire. Ceux-ci n'utilisent que des troupes et véhicules locaux et ne comprennent que très rarement des auxiliaires issus d'autres mondes de l'Imperium.

### Organisation Régimentaire

Les régiments de la Légion d'Acier comprennent douze compagnies mêlant infanterie, artillerie, blindés et infanterie motorisée. Certains régiments ne regroupent qu'un seul type de compagnie mais la plupart combinent les types précités. Toutefois, le haut degré d'industrialisation d'Armageddon signifie que la proportion de compagnies d'infanterie motorisée est plus importante qu'ailleurs, et il n'est pas rare qu'elle atteigne 90%, c'est la raison pour laquelle les régiments d'Armageddon sont appelés la Légion d'Acier d'Armageddon.



Au maximum de leurs effectifs, les compagnies d'infanterie et d'infanterie motorisée de la Légion d'Acier comprennent un QG de compagnie incluant un capitaine et son état-major, un peloton de soutien formé de dix équipes d'armes lourdes et trois pelotons d'infanterie de cinquante hommes, dont cinq équipes d'armes lourdes, soit un total de 175 hommes pour une compagnie à pleine force. Les pertes subies lors d'une campagne réduisent rapidement ces effectifs, et il est fréquent qu'un peloton d'appui-feu soit détaché d'une compagnie pour remplir une fonction précise ailleurs, c'est pourquoi la plupart des compagnies d'une armée de la Légion d'Acier ayant pris part à des combats ont des effectifs un peu plus importants qu'une compagnie de bleus.

Les compagnies de blindés et d'artillerie de la Légion d'Acier comprennent un véhicule de commandement et trois escadrons (pour les blindés) ou trois batteries (pour l'artillerie) de trois véhicules chacun. Les effectifs des compagnies blindées et d'artillerie sont le plus souvent au complet car elles sont presque uniquement déployées dans les engagements majeurs avec l'ennemi. Elles combattent donc toujours à leur potentiel maximum et sont retirées du front si elles ont subi des pertes trop importantes, pour être reconstituées à partir de plusieurs formations diminuées. L'artillerie en particulier ressortira en général intacte d'une bataille, ou n'en ressortira pas du tout.

Comme énoncé précédemment, les compagnies d'infanterie motorisée sont les plus répandues. Elles sont similaires aux compagnies d'infanterie de la Garde Impériale, si ce n'est bien entendu qu'au lieu de se déplacer à pied les soldats sont embarqués dans des transports de troupe. Les compagnies d'infanterie motorisée sont normalement très rares car les gouverneurs planétaires ne disposent pas des ressources nécessaires pour obtenir et maintenir le grand nombre de véhicules qu'elles nécessitent. Mais ce n'est pas le cas pour Armageddon, monde industrialisé produisant chaque jour plusieurs centaines de Chimère pour tout l'Imperium. C'est la raison pour laquelle l'immense majorité des compagnies d'infanterie sont dotées de Chimère.

Il est important cependant de ne pas surévaluer le nombre de compagnies motorisées dans chaque régiment de la Légion d'Acier. S'il n'est certes pas rare que 90% des compagnies d'un régiment soient motorisées, il est tout aussi vraisemblable qu'elles ne représentent qu'un quart des unités disponibles, surtout parmi les Forces de Défense Planétaires. Les blindés tels que les Chimère ont tendance à souffrir plus que d'autres des rigueurs du champ de bataille, et de nombreux régiments se retrouvèrent dépourvus de Chimère lors de la campagne d'Armageddon, alignant ainsi des compagnies entières de ces bons vieux fantassins.

## Utiliser la Liste d'Armée

La liste suivante vous permet de jouer une armée de la Garde Impériale basée sur la Légion d'Acier d'Armageddon. Elle peut bien entendu être utilisée pour incarner d'autres régiments impériaux, comme les Troupes d'Assaut Cadiennes, la Garde de Fer de Mordian, les Gardes des Glaces de Valhalla, etc. Nous nous sommes basés pour le nombre d'unités d'une formation d'infanterie sur ce que l'on trouverait dans une formation typique, plutôt que sur une compagnie fraîchement levée.

Les formations de la Légion d'Acier sont de deux types : les *compagnies* et les *formations d'appui*. Chaque compagnie que vous intégrez à votre armée vous permet d'aligner deux formations d'appui. Bien que vous ne puissiez prendre ces dernières qu'à condition de sélectionner une compagnie, elles sont traitées comme des formations indépendantes pendant une bataille et ne sont pas obligées de se déplacer ensemble. Par exemple, choisir une Compagnie Blindée de la Légion d'Acier vous permet de prendre deux formations d'appui issues du tableau du même nom. Si vous décidez de prendre une Batterie d'Artillerie, celle-ci fonctionnerait indépendamment de la Compagnie Blindée.

En plus de ceci, une compagnie peut recevoir jusqu'à trois améliorations de compagnie, chacune ne pouvant être prise plus d'une fois par compagnie (par exemple, une compagnie peut comprendre une amélioration *Ogryn* et une amélioration *Sniper*, mais pas deux améliorations *Sniper*). Les améliorations sont ajoutées à la compagnie et ne constituent pas une formation séparée. Les formations d'appui ne peuvent pas recevoir d'améliorations de compagnie.

Chaque amélioration est ajoutée au coût de la compagnie, comme expliqué dans le tableau des améliorations. Par exemple, si vous prenez une Compagnie Blindée et lui ajoutez un Peloton

## RÈGLE SPÉCIALE

### 6.4.1 Commissaires

*La Légion d'Acier peut inclure jusqu'à 2D6 Commissaires. Ces personnages sont gratuits. Si le jet de dés dépasse le nombre de figurines disponibles, l'excédent est perdu.*

*Effectuez un jet de dés avant la bataille et avant que les forces ne se déploient pour déterminer le nombre de Commissaires que votre armée peut comprendre. Si l'armée comprend un Commandant Suprême, le premier Commissaire doit être rattaché à sa formation. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Commissaire par formation. Si vous avez plus de commissaires que de formations, l'excédent est perdu.*

d'Infanterie Motorisée en guise d'amélioration, le coup de cette Compagnie Blindée s'élève à  $650 + 100 + 75$  (les Chimère) = 825 points. Vous pouvez prendre n'importe quel type d'amélioration pour n'importe quelle compagnie, vous pouvez donc inclure un Peloton de Leman Russ dans une Compagnie d'Infanterie ou des Snipers à une Compagnie Blindée.

Les appareils de la Flotte de Guerre Impériale et des groupes de combat des Légions Titaniques peuvent apporter leur soutien à une armée de la Légion d'Acier. Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée peut être dépensé dans ces formations.





# LISTE D'ARMÉE DE LA LÉGION D'ACIER

La Légion d'Acier a une Valeur Stratégique de 2. Les formations de la Garde Impériale et de la Flotte de Guerre ont une Initiative de 2+ et les Titans une Initiative de 1+.

## COMPAGNIES DE LA LÉGION D'ACIER

AMÉLIORATION	UNITÉS	COÛT
QG Régimentaire (un par armée)	Une unité de Commandant Suprême, douze unités d'Infanterie de la Garde Impériale, et sept Chimère (dont une pour le Commandant)	500 points
Compagnie d'Infanterie de la Légion d'Acier	Unité de Commandement de la Garde Impériale, plus douze unités d'Infanterie de la Garde Impériale	250 points
Compagnie d'Infanterie Motorisée de la Légion d'Acier	Unité de Commandement, douze unités d'Infanterie de la Garde Impériale, et sept Chimère (dont une pour le Commandant)	400 points
Compagnie Blindée de la Légion d'Acier	Dix chars Leman Russ. Un Leman Russ peut devenir un char de commandement Chasseur sans coût supplémentaire	650 points
Compagnie de Blindés Super-lourds de la Légion d'Acier	Trois Baneblade ou Shadowsword, ou n'importe quelle combinaison des deux	500 points
Compagnie d'Artillerie de la Légion d'Acier	Neuf unités d'Artillerie prises dans la liste suivante : Basilisk, Manticore	650 points

## FORMATIONS D'APPUI DE LA LÉGION D'ACIER

(Deux par compagnie de la Légion d'Acier)

AMÉLIORATION	UNITÉS	COÛT
Peloton de Cavaliers	Six unités de Cavaliers Impériaux	150 points
Peloton de Troupes de Choc	Huit unités de Troupes de Choc (peuvent avoir quatre Valkyries en guise de transports)	200 points (+ 150 points)
Batterie d'Artillerie de la Légion d'Acier	Trois unités du même type prises dans la liste suivante : Basilisk, Bombarde, Manticore	250 points
Escadron de Sentinelle	Quatre Sentinelle	100 points
0-1 Batterie de Missiles Deathstrike	Deux Lance-missiles Deathstrike	200 points
Peloton de Chars Super-lourds	Un Baneblade ou un Shadowsword	200 points
Soutien Orbital	Un Croiseur de Classe Lunar de la Flotte de Guerre OU un Cuirassé de Classe Emperor	150 points 300 points
Batterie Antiaérienne	Trois Hyde	150 points
escadron de Vulture	Quatre Vulture	300 points

## AMÉLIORATIONS DE COMPAGNIE DE LA LÉGION D'ACIER

(Trois par compagnie de la Légion d'Acier)

AMÉLIORATION	UNITÉS	COÛT
Peloton d'Appui-feu	Quatre escouades d'Appui-feu*	100 points
Peloton d'Infanterie	Six unités d'Infanterie*	100 points
Escadron de Chars	Trois Leman Russ ou trois Leman Russ Démolisseur	200 points
Escadron de Hellhound	Trois Hellhound	150 points
Batterie de Griffon	Trois Griffon	100 points
Snipers	Deux unités de Snipers*	50 points
Ogryns	Deux unités d'Ogryns*	50 points
Flak	Une Hyde	50 points

\* Les formations de ces unités peuvent être embarquées dans des Chimère, pour +25 points chacune. Vous devez prendre assez de Chimère pour transporter toute la formation, mais vous ne pouvez pas prendre plus d'une Chimère par unité de la formation.

## LÉGIONS TITANIQUES

FORMATION	COÛT
Un Titan Warlord	850 points
Un Titan Reaver	650 points
Jusqu'à Deux titans Warhound	250 points chaque

## APPAREILS DE LA FLOTTE

FORMATION	COÛT
Deux Chasseurs Thunderbolt	150 points
Deux Bombardiers Maraudeur	300 points

## 6.5 LISTE D'ARMÉE DE LA HORDE DE GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA

*"Cbui la main de Gork et Mork, y mon envoyé afin d'emmener les boyz détruire é tuer, a kauz ky zont oublié ksai pourssa ki sont là. J'étais just un boy jusko jour ouk lé dieu y môn frappé dans la têt ék jme sui raplé klé zorks y sont fait pour konkérir et réduire les zaut en esklavaj.*

*Cbui l'serviteur d'la Waaagh! et des mondes entiers brûlent dans mon sillaj'. Sur Zarma Geddon, j'ai entraîné lé ga à travers les déserts de feu é réduit les cités de fer des zumains en bouilli. J'ai kombattu l'vieux Yarrick n'a kin œil sur Tartarus, y s'est bien battu, mais on a ékrazé sa cité kan même.*

*Cbui la mort pour tout ski ramp' ou ki marche, ou ke j'vé, rien m'résiste. On a ékrazé les nabots sur Golgotba et on a choppé l'vieux Yarrick, kan les fondus d'la vitess' ont fait sauté en morceaux lé tanks dé zumains. J'ai laissé partir a kauz k'lé bon zennemis, cé dur à trouver et klé zorks y zont bzoïn d'ennemis à kombattre, d'viande à manger et d'bière de squig à boire.*

*Cbui plus malin qu'un gretchin et plus mortel kin grednought, lé ga ki m'suivent y peuw' pas perdre. Sur Pissenab on est tombé sur lé marineboyz et komça on eu plein d'emblèmes pour nos bannières avek les kask des morts. On a brulé leur baze, tué leurs chefs et laissé rien kdé ruines.*

*Cbui l'tout puissant seigneur Ghazghkull Mag Uruk Thraka, et ch'parle avek la voix dé dieux. On va ékrabouiller l'univers et tuer tous ceux ki s'rebifron. Et on l'fra a kauz kon é dé zorks et kon é fé pour s'batt' et gagner!"*

*Graffiti trouvé par des Dark Angels sur les débris d'un Titan Warlord à Westerisle, sur Piscina IV*

Les orks forment une race robuste, brutale et remarquablement pérenne. Ils sont parmi les guerriers les plus puissants de la galaxie et contrôlent une part significative de l'espace connu, même si cette zone est divisée en milliers de territoires de plus ou moins grande importance, chacun sous la coupe d'un Seigneur de Guerre ork. Si les orks parvenaient un jour à s'unir contre l'Humanité, il est peu probable que celle-ci y survive.

Pour cette raison Ghazghkull Thraka représente une telle menace pour l'Imperium, car il semble en mesure d'unifier des tribus orks en principe rivales, ce que peu de chefs orks sont parvenus à faire jusque-là. Deux des plus dangereuses *Waaagh!* que l'Imperium ait eu à affronter étaient dirigées par Ghazghkull. Après avoir reçu une grave blessure à la tête, celui-ci acquit en effet la conviction d'avoir été choisi par Gork et Mork pour unifier son peuple et conquérir la galaxie. Son ascension fut proprement météorique, il passa en peu de temps du statut de simple membre d'une bande à celui de puissant Seigneur de Guerre dirigeant des milliers d'orks d'une main de fer.

La compétition est rude au sein de la race ork, et les Seigneurs de Guerre en particulier passent une grande partie de leur vie à combattre leurs rivaux. Ils partagent cependant le besoin inné de réunir le plus de boyz possible pour mener une gigantesque *Waaagh!* contre les autres races. Une *Waaagh!* est comparable à une croisade, les orks décidant d'arrêter de se battre entre eux pour aller cogner sur quelqu'un d'autre à la place. Ce besoin de conquérir de nouveaux territoires fait partie intégrante de la psyché ork et constitue un élément essentiel de leur survie.

Tous les orks possèdent des capacités psychiques à l'état latent, et certaines idées se transmettent ainsi d'un ork à l'autre. Lorsqu'un seigneur commence à devenir réellement puissant





et influent, les autres orks le sentent et tendent à se rallier sous sa bannière, augmentant ainsi encore la taille de son armée et attirant davantage de boyz. Ce cercle vicieux conduit inmanquablement au déclenchement d'une *Waaagh!* prête à ravager la galaxie.

Dans ces cas-là, les Mékanos, ingénieurs et inventeurs orks, sentent eux aussi que quelque chose d'important se prépare et commencent à élaborer d'énormes machines de destruction pour livrer la guerre qui s'annonce. Une étape importante de la préparation d'une *Waaagh!* est la construction de ces gigantesques engins de mort appelés Gargant. En plus d'être un véhicule doté d'une puissance de feu effroyable, les Gargant sont des idoles titanesques, des représentations mécaniques des divinités orks, leur construction est par conséquent un acte de foi autant qu'un acte guerrier. Gork et Mork, les dieux de la guerre orks, sont l'incarnation même de l'esprit ork, des colosses vantards, belliqueux et totalement irresponsables qui ne laissent que des ruines fumantes dans leur sillage. Les guerres, les conquêtes, les migrations des orks sont les jouets de leurs dieux, et le fracas des armes et des cris de guerre des peaux-vertes sont un écho du rire énorme de Gork et Mork.

La Horde de Guerre de Ghazghkull est une armée ork typique. Elle regroupe des individus appartenant à plusieurs centaines de tribus différentes, ainsi que des membres de tous les clans majeurs, et quelques-uns des clans mineurs aussi! Les boyz de la horde sont accompagnés de milliers de serviteurs grots et de Grokalibr', tandis que les plus dangereux des Mékanos travaillent jour et nuit à construire pour Ghazghkull les machines infernales les plus puissantes qu'un ork puisse avoir à sa disposition.

La première invasion de Ghazghkull fut stoppée et lui-même fut laissé pour mort. Tout le monde sait désormais qu'il a survécu pour devenir l'un des plus dangereux seigneurs orks de tous les temps, possédant à la fois une vision et les talents requis pour mener à bien la mission dont il se sent investi. Il est maintenant de retour sur Armageddon après avoir mûri ses plans et testé les défenses impériales pendant plusieurs années. Si Armageddon venait à tomber, Ghazghkull serait alors en mesure d'unifier les orks du segmentum entier, et ainsi former une *Waaagh!* qui pourrait menacer Terra elle-même.

### Comment Utiliser la Liste d'Armée

Au contraire des formations rigides de l'Imperium, les formations orks sont très diverses, en termes de taille comme de composition, ce que reflètent les règles de création des formations orks. La formation ork la plus commune est la bande de guerre, mais d'autres formations plus spécialisées existent, tels que les Kultes d'la Vitesse et les Brigades Blitz. Les formations que vous pouvez sélectionner sont indiquées dans la liste d'armée page suivante.

La liste d'armée comprend les informations suivantes :

**Type :** Le nom de la formation.

**Unités de base :** Les unités qui constituent la formation. Un joueur ork peut doubler ou tripler le nombre d'unités d'une formation s'il le souhaite. Les subtilités du langage ork étant ce qu'elles sont, une formation possédant le double de la taille normale est une formation *mastok'*, et une possédant le triple des effectifs est une formation *tré mastok'*.

**Coût :** La plupart des formations orks ont trois valeurs en points, une pour chaque taille de formation : *normale*, *mastok'*, *tré mastok'*. Si la formation ne possède qu'un seul coût, c'est que sa taille ne peut être augmentée. Jusqu'à un tiers des points disponibles peuvent être dépensés pour acquérir des Gargant et des aéronefs.

**Unités Supplémentaires :** Une formation ork peut comprendre n'importe laquelle des unités figurant dans la colonne *en rab'*. Vous pouvez prendre n'importe quel nombre d'unités *en rab'* à moins que le contraire ne soit spécifié. S'il existe

### RÈGLE SPÉCIALE 6.5.1 Seigneurs de Guerre

*Une armée ork doit inclure un Commandant Suprême appelé Seigneur de Guerre. Ce personnage est gratuit, vous n'avez pas à payer de coût en points pour l'avoir. Si l'armée comprend un ou plusieurs Grand Gargant, il doit être placé dans l'un d'eux. S'il n'y en a pas, le Seigneur de Guerre rejoindra une unité de Nobz ou un Gargant.*

une limitation, celle-ci est doublée pour une formation *mastok'* et triplée pour une *tré mastok'*. Par exemple, un Kulte d'la Vitesse normal peut comprendre 0-1 Brikolos, un Kulte *mastok'* peut en avoir 0-2, et un *tré mastok'* peut en avoir 0-3. Toutes les unités de base, *en rab'* et gratuites d'une formation ork comptent comme faisant partie d'une seule grande formation. Les différentes unités ne peuvent pas se déplacer de manière indépendante.

**Forteresses de Bataille et Forteresses à Kanons :** Dans les parties de tournoi, ces unités ne peuvent transporter que des unités de leur propre formation. Autrement dit, les règles des engins de guerre concernant les transports ne s'appliquent pas à elles lorsque sont utilisées les règles de tournoi.



# HORDE DE GUERRE

## DE GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA

Les armées orks ont une Valeur Stratégique de 3. Toutes les formations orks ont une valeur d'Initiative de 3+, mais reçoivent des modificateurs en fonction des actions choisies lorsqu'elles effectuent un test d'action, ou de leur taille lorsqu'elles tentent de se rallier (voir 5.5.1 et 5.5.2).

### COÛT PAR FORMATION

TYPE	UNITÉS DE BASE	NORMALE	MASTOK'	TRÉ MASTOK'	EN RAB'
Bande de Guerre	Deux unités de Nobz, six unités de Boyz et deux de Grots	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25 pts chacune : Boyz (plus une unité de Grots gratuite par unité de Boyz), Chokboyz, Kommandos, Buggies, Motos, Karbonisator, Grolalibr', Boit'Kitu N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35 pts chacune : Chariots de Guerre, Kopter, Dreadnought, Chariots Flak, Chariots Kanons 0-2 unités de Nobz pour +35 pts chacune 0-1 Brikolo pour +50 pts N'importe quel nombre de Krabouillator +75 pts chacun N'importe quel nombre de Forteresses de Bataille pour +125 pts chacune N'importe quel nombre de Forteresses à Kanons pour +135 pts chacune
Bande de Chokboyz	Six unités de Chokboyz	150	n/a	n/a	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25 pts chacune : Chokboyz, Kommandos, Buggies, Motos, Karbonisators N'importe quel nombre de Kopters pour +35 pts chacun
Kulte d'la Vitesse	Huit unités de la liste suivante : Buggies, Motos, Karbonisator.	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25 pts chacune : Buggies, Motos, Karbonisator N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35 pts chacune : Chariots Kanons, Kopter, Chariots Flak 0-1 Brikolo pour +50 pts
Brigade Blitz	Quatre unités de la liste suivante : Chariots Kanons, Kopter, Chariots Flak	150	250	350	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25 pts chacune : Buggies, Motos, Karbonisators N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35 pts chacune : Chariots Kanons, Kopter, Chariots Flak 0-1 Brikolo +50 pts 0-1 Forteresse à Kanons +135 pts chacune
Bande de Krabouillator	Trois Krabouillators	225	n/a	n/a	N'importe quel nombre de Boit'Kitu +25 points chacune N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25 pts chacune : Dreadnoughts, Chariots Flak N'importe quel nombre de Krabouillators +75 pts chacun 0-1 Super-Krabouillator pour 250 pts
Batterie de Grolalibr'	Cinq Grolalibr'	125	225	325	N'importe quel nombre de Grolalibr' pour +25 pts chacun N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35 pts chacune : Chariots de Guerre, Chariots Flak 0-1 unité de Nobz pour +35 pts 0-1 Brikolo pour +50 pts
Chassa Bomba	Trois Chassa-Bomba	150	n/a	n/a	Jusqu'à six Chassa-Bomba pour +50 pts chacun
Vésso de Débark'ment	Vésso de Débark'ment	200	n/a	n/a	Aucun
Kroiseur Kitu	Un Kroiseur Kitu	200	n/a	n/a	Peut devenir un Kroiseur d'la Mort pour +50 pts
Gargant	Un Gargant	650	n/a	n/a	Aucun
Grand Gargant	Un Grand Gargant	850	n/a	n/a	Aucun

## 6.6 SCÉNARIOS

La nature prédéfinie et quelque peu abstraite des parties de tournoi ne convient pas à tout le monde, et beaucoup de joueurs préfèrent pratiquer Epic en explorant toutes les possibilités offertes par le système et son historique. Si vous faites partie de ces gens-là, ou si comme l'auteur vous appréciez à la fois les parties type tournoi et les scénarios, cette section vous est destinée. Nous y expliquons comment créer vos propres scénarios et vous en fournissons une demi-douzaine afin qu'ils servent d'exemple et de base de départ à vos propres créations.

Le terme scénario est ici utilisé dans son sens le plus large et couvre toute partie n'étant pas de type tournoi. La majorité des joueurs pense qu'un scénario implique un minimum d'historique, des listes précises, quelques règles spéciales et des conditions de victoire nettes et précises, à l'instar des scénarios d'initiation de ce livre. En fait, il peut s'agir de n'importe quoi vous donnant l'occasion d'utiliser vos figurines et vos décors Epic. Ainsi, dire "si on se faisait une partie sur la table du salon jusqu'à l'extermination d'un des deux camps!" est déjà un scénario au même titre que la reconstitution du siège du Palais de l'Empereur, tout en étant plus facile à mettre en place!

### Pour Commencer

La liberté d'action que vous laisse le choix d'un scénario peut se révéler intimidante : il existe tellement de possibilités que vous ne savez pas par où commencer... et dans un premier temps il vaut mieux faire simple. Vous pouvez me croire sur parole, vous vous lancerez dans des projets ambitieux bien assez tôt! D'expérience, je me suis aperçu que la meilleure façon de procéder est d'établir de nouvelles conditions de victoire à partir d'un scénario de type tournoi. Cette simple

altération peut impliquer des changements importants sur la façon dont la partie se déroulera et vous évitera d'avoir à remanier les listes d'armées ou à changer d'une quelconque façon les règles spéciales ou le décor.

Voici la manière la plus simple de créer un scénario, assurez-vous tout de même que vos nouvelles conditions de victoire ne viendront pas trop déséquilibrer le jeu. Bien sûr, les exceptions sont nombreuses, et même si les scénarios d'initiation sont aussi équilibrés que possible, un camp aura toujours un petit avantage sur l'autre. Cela gêne souvent les gens, en fait surtout les joueurs inexpérimentés ou les pinailleurs qui ne se sont pas encore rendus compte que perdre à ce qui n'est finalement qu'un jeu où l'on pousse de petites figurines ne viendra pas perturber fondamentalement la course des planètes. Cela ne veut pas dire que les scénarios doivent être totalement déséquilibrés, mais qu'un petit avantage pour un camp ou l'autre n'est pas si important. Vous vous rendrez vite compte que le plaisir de jouer un scénario bien ficelé prend le pas sur le simple fait de l'emporter, comme dans une partie de tournoi où chaque adversaire est censé avoir des chances égales.

Si malgré tout ce genre de choses vous empêche de dormir, commencez par jouer des scénarios aussi équilibrés que possible. Saisissez-vous d'une feuille de scénario de tournoi et établissez des conditions de victoire identiques pour chaque joueur. Si vous faites cela et que les joueurs choisissent leur armée dans la liste de tournoi, vous aurez de bonnes chances d'avoir une partie très équilibrée. Le plus difficile sera toutefois d'arriver à trouver de nouvelles conditions de victoire tout en préservant l'intérêt du scénario. Après tout, si vous disposez le décor de la même façon, que vos conditions de victoire sont à peu près les mêmes et que vos listes d'armées ne changent pas, autant jouer le scénario original...

Changer le déploiement des forces et les conditions de victoire n'est pourtant pas bien compliqué, et vous pouvez par exemple vous inspirer des missions standards de Warhammer 40,000. Elles sont pensées pour être simples à mettre en place et utilisent donc des forces égales et des conditions de victoire similaires pour les deux camps. La mission *Empoignade* est l'une des plus fréquemment jouées et s'adapte très facilement pour Epic. Dans cette mission, la table est divisée en quatre quarts et les armées se déploient dans deux quarts diagonalement opposés, à au moins 45 cm l'une de l'autre. La partie se joue en un nombre de tours défini (quatre semble un bon compromis pour Epic), et le joueur qui contrôle le plus de quarts de table à la fin de la partie l'emporte. Pour contrôler un quart de table, vous devez y avoir une formation non démoralisée à plus de sa demi-force, sans qu'aucune formation de votre adversaire ne s'y trouve. Avec un peu de bon sens les autres missions standards peuvent aussi facilement être recyclées pour Epic.

La scénario *Escalade* présenté page suivante est un autre exemple d'une mission équilibrée utilisant des listes d'armées de tournoi et des conditions de victoire similaires pour les deux camps. Lorsque je dis "équilibré", il convient de noter que ce scénario (tout comme celui issu de la mission *Empoignade*) peut éventuellement donner un petit avantage à une armée ou une autre. Vous vous apercevrez que des armées avec beaucoup d'engins de guerre et d'infanterie se comporteront mieux dans une mission d'*Empoignade* tandis que celles avec beaucoup de transports et d'unités rapides feront merveille dans le scénario *Escalade*. Mais pour être honnête, le plaisir de jouer des scénarios, même aussi simples que ces deux-là, provient du fait que vous aurez à évaluer votre armée, trouver le bon compromis de troupes, échafauder de nouvelles tactiques... c'est tout cela qui rend le jeu amusant et passionnant.



### Scénario Escalade

Deux patrouilles ennemies se rencontrent tandis qu'elles explorent un secteur secondaire du champ de bataille. Alors que les combats éclatent, de plus en plus de renforts arrivent pour continuer l'assaut.

**Forces :** Les joueurs choisissent des armées de valeurs en points équivalentes à partir des listes d'armées de tournoi, entre 2000 et 5000 points étant un bon compromis.

**Décor :** Placez les éléments de décor avec l'accord de votre adversaire. Si l'un des joueurs dispose le terrain, son adversaire peut choisir le côté où il se déploiera. Sinon, c'est le joueur ayant la Valeur Stratégique la plus élevée qui choisit son bord de table. Si elle est la même pour les deux adversaires, ils se départageront avec un jet de dé. Lorsque vous choisissez votre bord de table, vous pouvez désigner une longueur, ou bien un coin (c'est-à-dire la demi-longueur de deux côtés adjacents). Votre adversaire se déploie alors sur le bord ou le coin opposé.

**Déploiement :** Chaque joueur commence avec une seule formation placée sur la table. Ce doit être la moins chère de l'armée et ne doit être ni un engin de guerre, ni une formation d'aéronefs, ni ne doit inclure de Commandant Suprême. Elle peut être déployée n'importe où à moins de 45 cm de son bord (ou coin) de table.

**Renforts :** Les formations restantes arriveront au fur et à mesure par le bord ou coin de table du joueur au début de chaque tour, comme décrit ci-dessous.

**Premier Tour :** Toutes les formations dont l'unité la moins rapide a une Vitesse supérieure à 30 cm arrivent.

**Second Tour :** Toutes les formations dont l'unité la moins rapide a une Vitesse supérieure à 15 cm arrivent.

**Troisième Tour :** Toutes les formations restantes arrivent.

**N'importe quel Tour :** Les unités pouvant se téléporter, les Aéronefs, les Vaisseaux Spatiaux et les formations pouvant

effectuer un *assaut planétaire* peuvent arriver à n'importe quel tour (voir leurs règles spéciales pour leur déploiement).

Les formations doivent se déployer lors du tour où elles arrivent. En commençant par le joueur ayant la Valeur Stratégique la plus basse, chacun place une unité d'une formation arrivant à ce tour sur son bord ou son coin de table. Les autres unités de la formation arriveront au même endroit que la première unité placée. Si plusieurs formations veulent arriver au même endroit (comme sur une route par exemple), placez simplement la première unité de chaque formation l'une devant l'autre, en mesurant leur mouvement à partir de la plus proche du bord de table. Vous pouvez placer des pion plutôt que les unités elles-mêmes, mais vous devez vous rappeler quel pion correspond à quelle unité. Les formations arrivent sur la table durant la phase d'action. Les formations qui ratent leur test d'initiative doivent se déplacer dans le cadre d'un ordre *Tenir*, et entreront en jeu avec un pion impact pour avoir raté leur test d'initiative. Toutes les formations doivent entrer en jeu lors du tour où elles arrivent : elles ne peuvent pas être gardées en réserve pour plus tard.

**Conditions de Victoire :** À la fin du cinquième tour, faites le décompte des points de victoire. Les joueurs gagnent un nombre de points de victoire égal à :

- la valeur des formations ennemies entièrement détruites.
- la valeur des formations démoralisées et réduites à la moitié de leurs effectifs initiaux ou moins.
- la moitié de la valeur des formations non démoralisées réduites à la moitié ou moins de leurs effectifs initiaux.
- la moitié de la valeur des formations démoralisées à plus de la moitié de leurs effectifs initiaux.

Le joueur obtenant le total le plus élevé l'emporte. Pour le décompte des points de victoire, les effectifs d'une formation sont égaux au nombre d'unités de la formation et/ou aux Points de Dommage restant aux engins de guerre.



### Conditions de Victoire Différentes

La plupart des scénarios que vous avez joués jusqu'ici utilisaient des conditions de victoire similaires pour chaque camp, mais ce n'est pas toujours le cas. Certains des scénarios d'entraînement définissent en effet des conditions de victoire différentes, où un camp doit réaliser un objectif et l'autre l'en empêcher. Les conditions de victoire du scénario *La Mort Venue du Ciel* (voir 4.5.1.) sont un exemple parfait de conditions de victoire différentes. Les orks ont trois tours pour détruire les Basilisks tandis que les impériaux doivent tout faire pour éviter cela!

Une variation de scénario à conditions de victoire différentes consiste à donner des objectifs bien précis à chaque camp. Les conditions de victoire du scénario *Le Retour du Krabouilleur* (voir 3.4.1.) en sont un exemple simple: les orks doivent détruire les deux bunkers de communications et les Space Marines doivent détruire le Gargant! Si un bunker est détruit avant que le Gargant soit mis hors d'état de nuire, la partie se solde par une égalité.

La raison pour laquelle les parties de tournoi utilisent généralement des conditions de victoire identiques pour chaque camp provient du fait que les conditions de victoire différentes ont tendance à déséquilibrer le jeu. Même avec deux armées de valeurs équivalentes, il n'existe aucun moyen d'être sûr que les deux camps ont des chances égales de l'emporter, tandis que dans une partie de tournoi c'est la chance et les compétences des joueurs qui les départageront. Heureusement, les scénarios n'ont pas besoin d'être parfaitement équilibrés, voire pas du tout! À la place, seules les conditions de victoire dicteront le vainqueur. Il est bien sûr préférable que les deux joueurs aient l'impression d'avoir une chance de l'emporter, mais ce n'est pas très dur à faire. Au bout de quelques essais, vous saurez naturellement ce qui fonctionne et ce qui peut clocher dans un scénario et vous serez en mesure d'établir des conditions de victoire équitables pour les deux camps.

Plus important encore, les opportunités offertes par un scénario dans lequel les conditions de victoire sont différentes sont très gratifiantes. Le principal problème avec des conditions de victoire identiques est que cela mène à des objectifs assez abstraits. En fait, elles assurent l'équilibre de la partie au détriment du côté narratif qui fait tout le charme de ce genre de jeu. Cela est dû au fait que peu de batailles sont livrées avec des adversaires ayant le même objectif: généralement un camp a un objectif précis, et celui de son adversaire est de l'empêcher de

le remplir! Les conditions de victoire différentes mettent en scène ces cas typiques dans vos parties d'Epic. Le résultat donne des parties qui semblent basées sur des événements historiques plutôt qu'un simple affrontement ressemblant à une partie d'échecs comme dans le cas où des règles de tournoi sont appliquées d'une façon très rigoureuse.

L'importance de la trame narrative ne doit pas être sous-estimée, car elle est la principale raison de jouer des scénarios et même aux jeux de batailles avec figurines en général. Quand vous êtes engagé dans une partie passionnante, vous cessez de voir vos figurines comme de petits soldats en plastique, mais vous vous mettez à vivre leurs actions et à voir une histoire se nouer sous vos yeux tandis que vous manœuvrez pour la victoire finale. Vous vous surprendrez à féliciter vos troupes quand elles mènent un assaut avec succès ou qu'elles se regroupent courageusement sous le feu ennemi. Votre collection n'est alors plus un alignement de petits soldats en métal, mais de véritables petits hommes (ou extraterrestres!) prenant part sous votre commandement à des conflits palpitants.



J'ai déjà évoqué la façon d'utiliser des conditions de victoire différentes, et il est aisé de trouver l'inspiration en lisant des livres d'histoire militaire, des romans Black Library ou en regardant des films de guerre (je sais c'est dur, mais il faut bien que quelqu'un s'y colle!) De plus, beaucoup des missions spéciales du livre de règles de Warhammer 40,000 utilisent des conditions de victoire différentes et peuvent facilement être adaptées à Epic. Le scénario *Percée* de la page suivante est basé sur son homonyme de Warhammer 40,000, tandis que le texte d'introduction est inspiré des exploits bien réels d'un officier de l'Armée Rouge face à la Wehrmacht lors de l'opération Barbarossa.





## Scénario Percée

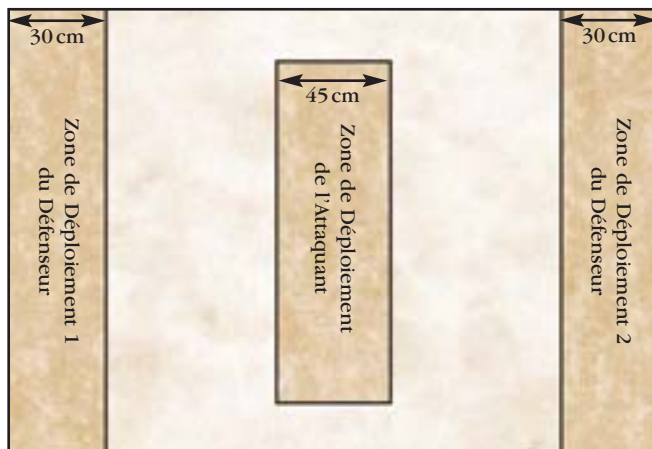
Le Général Belov était le commandant du 10<sup>e</sup> régiment de la Légion Blindée Minervienne sur Armageddon et tenait une position vitale sur la ligne de défense de la ruche Death Mire. Le régiment fut attaqué par surprise par les orks et se retrouva encerclé par des bandes atterrissant sur la planète ou sortant de repaires dissimulés dans les jungles séparant la Ruche Primus et la Ruche Secundus.

Plutôt que résister et mourir, Belov décida de percer les lignes des orks et de rejoindre avec son régiment les autres forces impériales qui se regroupaient pour défendre Death Mire. Le 10<sup>e</sup> livra une série d'affrontements de plus en plus sanglants contre les peaux-vertes jusqu'à ce qu'il parvienne enfin à rallier les troupes impériales après cinq jours de combats ininterrompus. Cette action héroïque coûta au régiment plus de la moitié de ses effectifs.

**Forces :** L'un des joueurs commande le 10<sup>e</sup> de la Légion Blindée Minervienne (voir les notes des concepteurs ci-contre), et l'autre les orks. Les joueurs choisissent leur armée selon une valeur fixée entre 1500 et 5000 points en utilisant les listes de tournoi de la Légion d'Acier et de la *Waaagh! Ghazghkull*. Les Titans, Gargant et vaisseaux spatiaux peuvent être utilisés car de telles troupes furent présentes lors de la percée du 10<sup>e</sup> Minervien.

**Table de Jeu :** Placez le terrain en accord avec l'adversaire.

**Déploiement :** Le joueur ork divise sa force en deux, chacune se retrouvant dans une de ses zones de déploiement



## NOTE DES CONCEPTEURS 10<sup>e</sup> de la Légion Blindée Minervienne

*Le 10<sup>e</sup> avait ses effectifs au complet au début de la bataille et incluait des compagnies d'infanterie motorisée, de chars et d'artillerie. Bien qu'il existe des différences mineures entre les uniformes et les couleurs des véhicules des Minerviens et ceux de la Légion d'Acier d'Armageddon, elles peuvent être ignorées et les unités de l'armée peuvent être représentées par des figurines peintes aux couleurs de la Légion d'Acier. Pour coller aux événements historiques, la force Minervienne devrait inclure beaucoup de compagnies blindées, car celles-ci formaient plus de la moitié des effectifs originels du régiment. Toutefois, au cours des cinq jours d'affrontements, il y eut des combats où le nombre de chars Minerviens était plus réduit, particulièrement vers la fin, lorsque les pertes dues à l'ennemi et aux pannes réduisirent le nombre de Leman Russ à moins d'un quart de leur force initiale.*

(voir carte). Chaque force doit inclure des formations entières, ces dernières ne peuvent pas être divisées entre les deux zones. Après que le joueur ork s'est déployé, le joueur impérial peut placer son armée dans la zone de déploiement centrale.

**Règles Spéciales :** Les formations Minerviennes peuvent quitter la table par les largeurs de celle-ci (c'est-à-dire là où sont déployés les orks!) Les unités survivantes d'une formation doivent toutes quitter la table pendant le même tour : vous ne pouvez pas laisser de retardataires !

**Conditions de Victoire :** Le joueur Minervien doit faire sortir au moins la moitié de ses formations pour gagner. Les formations réduites à moins de la moitié de leurs effectifs ne comptent que pour la moitié d'une formation pour l'application de cette règle.



## Forces Déséquilibrées

Si l'utilisation de conditions de victoire identiques pour les deux camps peut être assez abstraite, le fait d'avoir des forces d'une valeur égale l'est encore plus. Il est très rare qu'une bataille oppose des forces équilibrées et il est bien plus commun qu'un des deux adversaires ait un avantage numérique ou qualitatif, ce que l'autre camp tentera de compenser par la maîtrise du terrain ou l'emploi de la ruse en tendant des embuscades. Ces données sont très difficiles, voire impossibles à prendre en compte en tournoi, et il est ardu d'avoir des conditions de victoire et des forces qui n'avantagent aucun des camps, sans parler du problème posé par la liberté de choix laissée aux joueurs quant à la sélection de leurs troupes. Ce dernier point peut permettre aux participants de contourner aisément certaines conditions de victoire et déséquilibrer la partie.

Ces problèmes ne se posent pas lors d'un scénario, car l'équilibre du jeu y est moins important que le plaisir de jouer, il est de plus possible d'édicter des listes spécifiques pour chaque joueur. Par exemple, vous avez décidé de créer un scénario dans lequel une petite force tend une embuscade à un adversaire bien plus nombreux. S'il avait le choix, le joueur tendant l'embuscade prendrait beaucoup d'antigrav et



d'unités rapides pour s'échapper facilement tandis que son adversaire pourrait faire de même ou au contraire prendre des unités très résistantes pour subir le moins de pertes possibles. La partie serait certes rapide, mais aussi horriblement ennuyeuse, et limiter le nombre d'antigrav et d'unités rapides pour l'attaquant et forcer le défenseur à prendre un minimum de véhicules fragiles rendrait par contre le jeu plus intéressant. Les restrictions à fixer sont à la discrétion du créateur du scénario qui pourrait signaler "utiliser la liste de tournoi mais limiter les antigrav" ou bien établir des forces données pour chaque joueur. Nous en reparlerons plus loin...

Tout d'abord, il est important de signaler que des scénarios mettant en scène des forces déséquilibrées seront... déséquilibrés, ce qui signifie que l'usage de règles spéciales et/ou de restrictions donnant un avantage à la plus petite force seront nécessaires. Rappelez-vous que l'équilibre ne doit pas être parfait mais qu'il vaut tout de même mieux que les joueurs aient l'impression d'avoir leur chance, si mince soit-elle, histoire d'éviter les parties se terminant comme le tir aux pigeons d'Istvaan V... Rappelez-vous aussi qu'il est très difficile de vaincre un adversaire plus nombreux, l'avantage donné doit donc être conséquent. Imaginez-vous jouant une partie de tournoi lors de laquelle votre adversaire aurait 50% de points de plus que vous. Quelles seraient vos chances victoires à votre avis? Je pense que "nulles" est la bonne réponse. Évitez donc autant que possible les batailles où les rapports de force sont supérieurs à deux contre un, car la plus petite force n'aurait alors que l'option de fuir ou finir massacrée.

Comme pour des conditions de victoire différentes, il vous faudra quelques essais avant d'obtenir des scénarios intéressants mettant en scène des forces déséquilibrées sans que cela se termine en boucherie. Commencez par de petites armées en progressant au fur et à mesure dans leur taille. De plus, cela vous permettra de livrer plusieurs batailles en autant de temps qu'il en aurait fallu pour jouer une grosse partie, vous pourrez ainsi inverser les rôles pour voir si vous arrivez à faire mieux que votre adversaire.

### Listes d'Armées ou Forces Prédéterminées?

L'un des autres problèmes soulevés est de laisser ou non les joueurs choisir librement leurs armées dans les listes, l'autre solution étant de donner à chacun des forces bien précises. Tous les scénarios d'entraînement utilisent des forces déterminées à l'avance, car nous nous sommes aperçus que c'était le meilleur moyen d'obtenir des parties équilibrées et donc intéressantes. Par exemple, le scénario *La Chute du Thunderhawk Vert* (voir 4.5.2) serait injouable sans des forces bien précises. Imaginez ce qui se passerait si dans ce scénario le joueur ork pouvait prendre une bande d'orks plutôt que des Chassa-bombas...

Le seul véritable avantage des listes d'armées est de donner aux joueurs une plus grande liberté dans le choix de leurs troupes. C'est particulièrement intéressant car vous ne pouvez jamais être sûr des figurines que posséderont les joueurs, surtout lorsque vous rédigez des scénarios mettant en scène des armées importantes. Mais le plus souvent, le problème ne se posera pas car les scénarios seront joués par des personnes qui se connaissent bien et savent quelles figurines sont disponibles. Il n'est pas bien compliqué dans ces cas-là d'imaginer un scénario avec des forces prédéterminées, qui sera au final intéressant et donnera une partie serrée du début à la fin. Par exemple, le scénario *Embuscade* de la page suivante met en scène deux armées bien particulières afin de s'assurer que la partie est aussi passionnante que possible. Les forces prédéterminées sont également parfaites pour inclure de nouvelles unités et des formations inhabituelles, comme nous le verrons plus loin.

## Scénario Embuscade

Tout au long de la campagne d'Armageddon, des contingents Space Marines lancèrent des opérations derrière les lignes ennemies. Ces forces étaient généralement déposées en Thunderhawk ou par le biais de modules d'atterrissage, elles opéraient ensuite de façon autonome et remplissaient leurs objectifs avant d'être récupérées. Bien que légèrement armées et n'ayant pas de soutien blindé, ces forces posèrent de nombreux problèmes aux orks en lançant des raids ou en tendant des embuscades.

La 3<sup>e</sup> Compagnie des Angels of Fire fut déployée derrière les lignes orks très tôt durant la campagne, et opéra seule pendant trois mois. Une semaine après leur atterrissage, les Scouts repèrent plusieurs bandes ennemies appartenant au Seigneur de Guerre Morbad et se dirigeant dans leur direction. Les Angels of Fire tendirent une embuscade qui coûta aux orks une bande complète et la quasi destruction de deux autres, pour la perte de seulement deux Land Speeder et d'une douzaine de Space Marines.

**Forces des Gros Kanons de Morbad :** Une Brigade Blitz de cinq Kopters, un Kulte de la Vitesse de cinq Buggies, quatre Motos de Guerre et un Karbonisator, trois Bandes de Mekboyz composées chacune de six Grokalibr' et un Kulte de la Vitesse de trois Buggies, quatre Chariots Kanons, huit unités de Boyz et quatre unités de Grots.

**3<sup>e</sup> Compagnie des Angels of Fire :** Un détachement d'Assaut de trois unités d'Assaut menées par un Chapelain, un détachement Devastator de quatre unités Devastator et deux Dreadnoughts, un détachement Tactique de quatre unités Tactiques menées par un Chef de Compagnie, un détachement Tactique de cinq unités Tactiques menées par un Archiviste, un détachement de Scouts issus de la 10<sup>e</sup> Compagnie et composé de quatre unités de Scouts et un Sniper, un détachement de quatre Land Speeder, un autre détachement de deux Land Speeder Typhoon et trois Land Speeder Tornado, un détachement de Motos Space Marines comptant quatre unités de Motos et quatre Motos d'Assaut.

**Table de Jeu :** Placez les éléments de décor en accord avec votre adversaire, une route doit cependant traverser la table dans le sens de la longueur.

**Déploiement :** Le joueur ork se déploie en premier en plaçant une unité de chacune de ses formations les unes derrière les autres, à l'une des extrémités de la route. Cela symbolise le point d'entrée du convoi et l'ordre dans lequel

## NOTE DES CONCEPTEURS Règles Spéciales du Scénario

Ces règles spéciales reflètent le fait que les orks étaient en ordre de marche au moment de l'attaque et n'avaient pas remarqué les Space Marines. Permettre au joueur Space Marine d'effectuer les mouvements de retraite des orks simule la panique causée par l'embuscade. Notez que le joueur Space Marine n'est pas autorisé à déplacer des orks à moins de 15 cm d'une unité de Marines pour les détruire automatiquement.

les formations arriveront en jeu. La première formation à entrer sera celle dont l'unité est en tête de file, la deuxième celle dont l'unité est juste derrière, etc. Le joueur Space Marine déploie ensuite son armée n'importe où sur la table, à au moins 30 cm de la route. Seuls les Scouts peuvent se déployer à moins de 15 cm de celle-ci.

**Règles Spéciales :** Lors du premier tour, toutes les formations orks doivent recevoir un ordre de *Redéploiement* et aucune ne doit sortir de la route. Toutes les formations orks doivent entrer en jeu lors de ce premier tour, rester sur la route, dans l'ordre déterminé lors du déploiement. Après que toutes les formations orks ont effectué leur *Redéploiement*, toutes les formations de Space Marines peuvent leur tirer dessus comme si elles étaient en *État d'Alerte*. Si une formation ork est démoralisée par ces tirs c'est le joueur Space Marine qui définit quel est son mouvement de retraite, mais il ne peut pas amener des unités orks à moins de 15 cm des siennes. Une fois que toutes les formations Space Marine ont fait feu, ralliez les formations puis débutez un nouveau tour selon les règles normales.

**Conditions de Victoire :** Le joueur Space Marine a trois tours (en comptant le premier) pour réduire les formations orks à demi-force tout en évitant d'avoir plus de trois de ses propres formations réduites à demi-force. Il doit de plus détruire entièrement au moins une des bandes de Mekboyz. Tout autre résultat aboutit à une victoire des orks.





Trois formations créées pour un scénario. Le détachement QG sur la colline comprend cinq unités, supportées par les deux détachements Tactiques, l'un avec six unités et l'autre quatre. Chaque détachement Tactique possède une unité de Scouts.

### Nouvelles Unités & Formations

La facilité avec laquelle vous pouvez utiliser des nouvelles unités est un des plus gros avantages des scénarios sur les parties de tournoi. Dans une armée de tournoi, il faut des mois pour tester les formations, leur attribuer une valeur en points et les équilibrer. Pendant toutes ces années passées chez Games Workshop, j'ai essayé de créer des systèmes permettant aux joueurs d'inventer leurs propres unités à ajouter à leurs armées de tournoi, mais je ne suis jamais parvenu à un résultat qui ne pouvait être détourné d'une façon ou d'une autre, les listes d'armées d'Epic n'incluent donc que des formations dûment testées et disponibles dans la gamme de figurines. L'objectif de chaque liste est de n'avantager personne, des situations permettant à un joueur d'accéder à certaines unités alors que son adversaire n'y aurait pas droit seraient injustes et ont été proscrites.

D'un autre côté, beaucoup de joueurs adorent convertir leurs figurines ou possèdent une collection d'anciennes références correspondant aux précédentes éditions d'Epic et qu'ils aimeraient pouvoir utiliser. Les scénarios sont donc l'alibi idéal pour les mettre en scène car les joueurs ont toute latitude pour créer un contexte débouchant sur une bataille

amusante et équilibrée (les joueurs possédant de vieilles figurines Epic sont invités à jeter un coup d'œil à la section Appendices à la fin des règles. Ils y trouveront des règles spéciales et des idées pour les utiliser).

Les scénarios permettent également aux joueurs d'aligner des formations de leur cru et non plus uniquement celles décrites dans les listes d'armées. Ces dernières sont en effet simplifiées à l'extrême et ne représentent pas toutes les formations différentes pouvant se retrouver sur le champ de bataille, et il est extrêmement rare que deux formations soient identiques. Par exemple, une formation récemment recrutée aura ses effectifs au complet, mais essuiera des pertes au fur et à mesure de l'avancement de la campagne, pour se retrouver à la fin avec un petit groupe de vétérans. Si on considérait une compagnie d'infanterie de la Légion d'Acier, elle comprendrait au départ deux fois plus d'unités que celle de la liste d'armée (soit environ 24 au lieu de 12), mais ces dernières n'auraient probablement qu'une Initiative de 3+ car les soldats seraient inexpérimentés. À la fin de la campagne, cette même compagnie n'aurait plus qu'une demi-douzaine d'unités, mais ces vétérans endurcis auraient une Initiative de 1+. Vous voyez le topo...

### TITAN DE CLASSE WARLORD Modèle Mars, Configuration d'Armes Deathstrike

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15 cm	4+	2+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-roquettes	60 cm	2PB	Arc de tir frontal fixe	
Deathstrike	Illimitée	MA2+	Tir Unique, Tueur de Titans (1D6)	
Blaster Gatling	45 cm	4xAP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Poing de Combat	(contact)	Arme d'assaut	Attaque Supp. (+1) Tueur de Titans (1D6)	

Capacité de Dommages 8. 6 boucliers. Touche critique: Le réacteur à plasma du Warlord est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Warlord et infligeant une touche sur 4+ à toute unité dans un rayon de 5 cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommages supplémentaire, et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique.

**Notes:** Sans Peur, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissable ou dangereux moins hauts que les genoux du Titans et d'une lareur maximum de 2 cm.



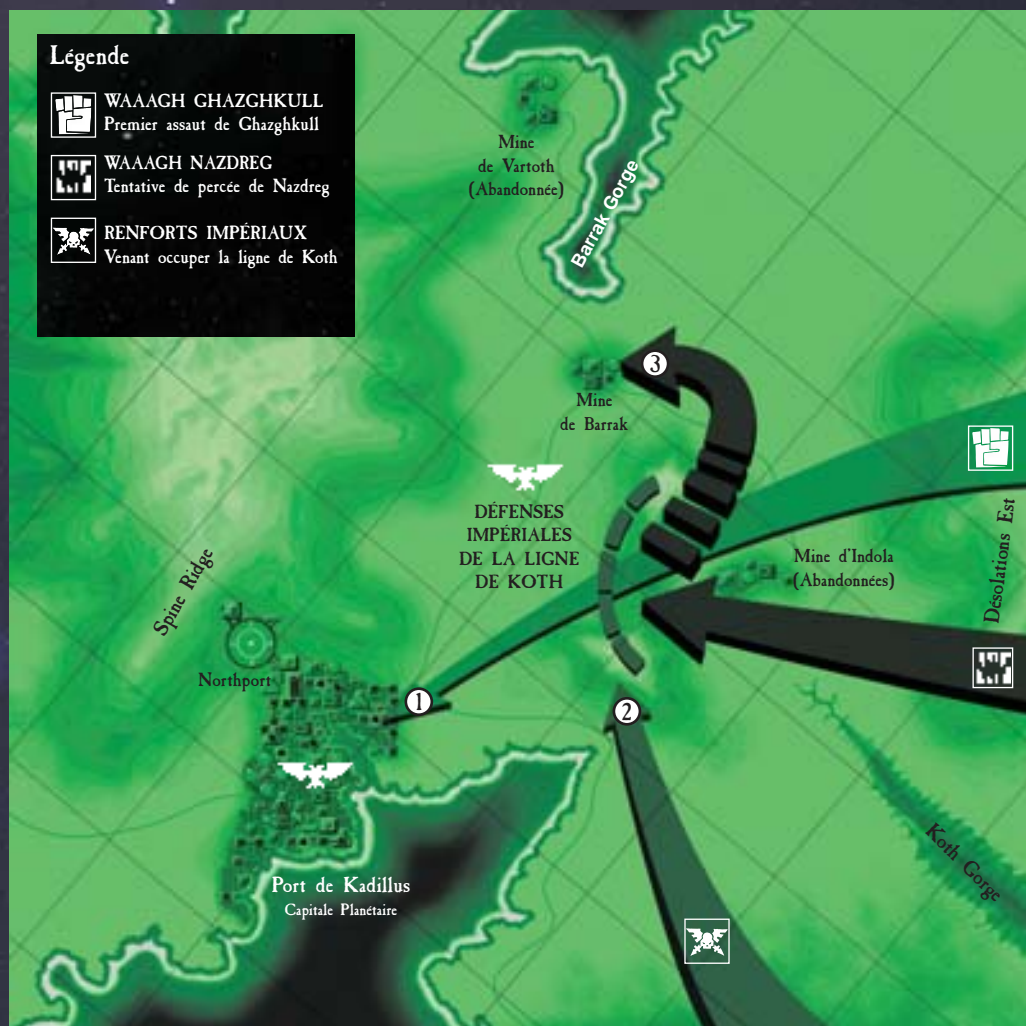
## ÎLE DE KADILLUS – PISCINA IV

Les premières étapes de la campagne de Piscina IV.

(1) Ghazghkull brise la ligne de défense de Koth et attaque le port de Kadillus.

(2) Des renforts impériaux coupent les lignes de ravitaillement de Ghazghkull et occupent la ligne de Koth, empêchant ainsi Nazdreg d'effectuer une jonction.

(3) Nazdreg se dirige vers le nord pour attaquer les centrales énergétiques à Barrak Gorge pendant que des Scouts Dark Angels sont envoyés afin de découvrir comment les orks sont parvenus sur Piscina IV.



Ceci dit, il n'est ni pratique ni réalisable de créer des listes de tournoi couvrant toutes les unités et toutes les formations possibles d'une armée. Il vaut mieux se concentrer sur les cas les plus typiques: une compagnie d'infanterie de la Légion d'Acier représente donc des soldats aguerris, qui ne sont ni des bleus sans pour autant être des vétérans. Lorsque vous jouez un scénario, vous n'êtes pas soumis à de telles limitations et pouvez librement inventer unités et formations. Si vous avez besoin de représenter la garde d'élite d'un gouverneur impérial et la limousine blindée de celui-ci, lancez-vous et créez une fiche d'unité qui corresponde! Ces nouvelles unités n'auront pas de valeur en points, mais ce ne sera pas un problème car vous ne les utiliserez que dans le cadre d'un scénario défini...

### La Science des Cartes

Dessiner une carte peut être utile lorsque vous créez un scénario, celle-ci pouvant être plus ou moins précise. La plupart des scénarios d'entraînement de ce livre n'ont pas besoin de carte, principalement parce qu'il nous était impossible de prévoir les décors dont dispose chacun d'entre vous, mais aussi parce que nous avons préféré vous laisser autant de latitude que possible dans la disposition du terrain.

Vous pouvez faire la même chose quand vous rédigez vos propres scénarios, et dessiner une carte quand les circonstances l'imposent. L'avantage de ne pas prévoir de carte est de rendre votre scénario facilement adaptable, il suffit généralement de préciser les éléments de décor vitaux sans s'appesantir sur leur disposition exacte. Le scénario *Le Retour du Krabouilleur* est de ceux-là, il donne dans les grandes lignes le placement du décor et laisse les joueurs libres d'ajouter des éléments s'ils le désirent.

Une carte reste toutefois irremplaçable quand il s'agit d'immersion et de contexte, car elle permet de vous assurer que le terrain sera placé exactement comme vous l'entendez pour rendre la partie intéressante. Vous pouvez même nommer les lieux si nécessaire. Les cartes n'ont pas à se limiter à la table de jeu, et peuvent servir à représenter ce qui se passe en-dehors du champ de bataille, c'est une façon efficace de placer la partie dans un contexte global pour la rendre encore plus attractive. Il est plus amusant de savoir que l'on combat pour la capture des hauteurs de la ligne de Koth sur Piscina IV, ou encore pour celle des ponts enjambant la Rivière de Soufre sur Rynn plutôt que simplement pour "un pont" ou "une colline". Pour résumer, sachez qu'une carte est toujours utile et qu'elle rendra vos parties plus palpitantes.

## Situations & Terrains Inhabituels

Seuls les scénarios permettent de jouer des parties sur des terrains ou dans des situations particulières. Un exemple parmi tant d'autre serait une attaque orbitale lors de laquelle une armée doit établir une tête de pont sur une planète aux mains de l'ennemi. Un autre tout aussi classique serait la tentative de percée d'une armée à travers des défenses adverses situées de l'autre côté d'une rivière.

Ces conditions requièrent tout un arsenal de règles spéciales. Imaginons que vous avez décidé de créer un scénario se déroulant dans les désolations polaires d'Armageddon: il vous faudra des règles spéciales pour représenter le climat hostile, les difficultés du terrain (crevasses, blizzard), etc.

Comme pour tous les autres types de scénarios précédemment évoqués, il est important de progresser petit à petit. En d'autres termes, commencez par l'atterrissage d'une petite compagnie de Space Marines avant de faire intervenir tout un chapitre, ou tentez la traversée d'une rivière avec un petit contingent avant de vous lancer dans un débarquement digne de l'opération Overlord! De même, soyez raisonnable avec les règles spéciales: il est très facile de se laisser emporter et de mettre sur papier plus que vous ne pourrez gérer lors d'une partie. Essayez autant que possible de vous dire que le mieux est l'ennemi du bien: peu de règles spéciales tenant en quelques lignes et donnant du caractère à votre partie seront bien plus efficaces que des pages entières qui ne feront que vous ralentir. Une méthode simple consiste à rédiger toutes les règles spéciales auxquelles vous pensez, puis à en éliminer la moitié! Croyez-moi, cela vous laissera largement de quoi travailler...

De plus, les situations et les terrains inhabituels sont parfaits lors de grandes batailles car ils ajoutent de la profondeur à la partie. Au bout de quelque temps, vous serez en mesure de vous lancer dans des assauts planétaires majeurs ou dans des combats titanesques sur des plaines glacées: des occasions parfaites pour se retrouver entre amis ou membres d'un club. Ces grandes batailles vous demanderont toutes les compétences acquises au cours de vos autres parties: conditions de victoire différentes, forces différentes, nouvelles unités et formations, règles spéciales appropriées... Des telles parties sont difficiles à mettre en œuvre et doivent être préparées en accord avec tous les participants, afin de s'assurer que chacun remplit sa part du contrat, comme la peinture des figurines, la fabrication des décors, et ainsi de suite... Vous aurez donc compris que les grands scénarios sont un véritable aboutissement qui demande du temps et des efforts, pour un résultat extrêmement gratifiant.

## Parties Multi-joueurs

Dans la plupart des cas, les grands scénarios verront s'affronter plusieurs joueurs dans chaque camp. Il y a différentes façons de procéder, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients. Lorsque vous jouez un scénario multi-joueurs, il vous faudra choisir une des trois méthodes parmi les suivantes:

Chacun pour soi

Jeu en équipe hiérarchisé

Jeu simultané en équipe

### Chacun Pour Soi

Chaque joueur dirige son armée et toutes les formations des autres joueurs sont considérées comme ennemies au niveau des règles. Les participants jouent donc chacun leur tour selon un jet de stratégie effectué au début du tour. Celui

ayant fait le plus haut résultat choisit si le tour se joue dans le sens croissant ou décroissant des résultats. Lors de la phase d'action, ils jouent l'un après l'autre. Dans le cas d'un assaut, seules les formations appartenant au même joueur que la formation attaquée peuvent apporter un tir de soutien. Vous ne pouvez pas attaquer deux formations appartenant à deux camps différents lors d'un même assaut (à moins bien sûr que vous n'ayez préalablement rédigé des règles maison couvrant ce genre de cas...)

Cette méthode fonctionne bien lors de petites parties d'environ quatre joueurs. Si vous avez trop de formations ou trop de joueurs, le rythme risque d'en pâtir et il vaut mieux alors se tourner vers le jeu en équipe hiérarchisé ou le jeu simultané en équipe.

### Jeu en Équipe Hiérarchisé

Les joueurs sont divisés en deux camps. Toutes les formations d'un même camp sont considérées amies en termes de règles tandis que toutes les formations de l'autre camp sont traitées comme des ennemis. Les formations de différents joueurs d'un même camp peuvent s'appuyer un tir de soutien les unes aux autres.

Le jeu en équipe est soit hiérarchisé soit simultané. Dans le premier cas, l'un des joueurs prend le rôle de Commandant Suprême et décide quel joueur de son équipe peut effectuer une action lorsque c'est à son camp de jouer. Hormis cela, les règles normales s'appliquent. Cette méthode est recommandée pour les parties de taille moyenne mais peut ralentir le jeu lors des affrontements les plus importants. Elle est cependant idéale pour initier de nouvelles personnes car cela les place sous la tutelle de joueurs expérimentés (les commandants suprêmes) et permet d'appliquer les règles normales d'Epic.

### Jeu Simultané en Équipe

Les joueurs sont divisés en deux équipes comme pour la méthode précédente. Toutefois, tous ceux pouvant effectuer une action avec une de leurs formations le font lors de leur tour plutôt qu'un seul joueur à la fois. La main passe ensuite à l'autre camp. Si des joueurs veulent conserver l'initiative avant de laisser jouer l'adversaire, ils peuvent le faire. L'autre camp peut ensuite réaliser ses actions et éventuellement conserver l'initiative, etc.

Il est possible avec une telle méthode qu'une formation soit attaquée par deux formations ennemies, voire plus. Par exemple, deux joueurs d'un camp pourraient tirer sur une même formation tandis qu'un troisième pourrait désirer lancer un assaut. Si cela arrive, alors un tir/assaut combiné a lieu: considérez toutes les formations attaquantes comme une seule formation lors des tirs ou de l'assaut en suivant les règles des assauts coordonnés donnés dans les règles. Si un joueur souhaite lancer un assaut contre une formation ennemie, celle-ci ne peut pas se faire tirer dessus par une autre formation lors de cette action: les unités qui chargent se mettent dans la ligne de tir de leurs alliés!

Cette méthode est mieux adaptée aux grosses parties car les autres ralentissent trop le jeu. Elle peut toutefois mener à des situations complexes non couvertes par les règles: vous devrez alors trancher en faisant appel à votre bon sens ou par un jet de dé, elle n'est donc recommandée qu'aux joueurs expérimentés faisant partie d'un groupe, et qui ont donc la maturité ludique pour traiter ce genre d'aléa. La présence d'une personne extérieure à la partie est également appréciable pour gérer les conflits et éviter toute dispute.

## La Défense de la Station d'Épuration 10927

Le pôle sud d'Armageddon est entouré de terres désolées appelées les Terres Mortes. Ce sont des toundras gelées dont les seules ressources exploitables sont les nappes phréatiques. Les nombreuses stations de pompage et d'épuration traitent l'eau pour satisfaire aux besoins énormes des cités-ruches d'Armageddon Secundus.

Lorsque la Brigade Blitz du Seigneur de Guerre Skabsnik atterrit dans les Terres Mortes, elle se mit à détruire une à une les stations de traitement d'eau. Bientôt la production tomba en dessous de son seuil critique et les généraux impériaux se rendirent compte que si rien n'était fait, les ruches d'Armageddon Secundus tomberaient sans qu'un seul coup de feu ne soit tiré, tout simplement à cause du manque d'eau. Cinq Régiments de la Garde Impériale aidés par des Space Marines de douze Chapitres différents et des Titans de la Legio Victorium furent envoyés, et le premier affrontement majeur eut lieu près de la station d'épuration 10927.

**Forces :** L'idée était simplement d'utiliser autant de figurines que possible issues de notre collection ! Nous avons donc calculé grosso modo les points dont nous disposions, et nous nous sommes aperçus que nous avions bien plus d'impériaux que d'orks. Nous n'avons donc utilisé que des éléments des légions titaniques et des Chapitres Space Marines pour soutenir le gros de notre armée de la Garde Impériale, cela donnait déjà une force conséquente.

Nous avons séparé notre armée impériale en trois groupes à peu près égaux, et les orks en deux groupes. La raison en est donnée dans le déploiement et les règles spéciales. Étant

donné que le joueur impérial avait une structure de commandement plus fractionnée et comme certaines règles favorisaient les orks, nous avons donné plus d'unités aux impériaux pour rééquilibrer la balance (le fait de pouvoir ajouter encore plus de figurines n'avait aucun rapport...)

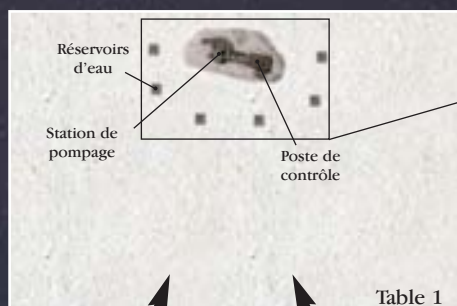
Si vous décidez de jouer ce scénario, suivez la procédure suivante : prenez toutes vos figurines, et mettez sur pied deux armées aussi équilibrées que possible en utilisant les listes de tournoi. Notez qu'il vous faudra diviser chaque armée en plusieurs groupes (deux groupes orks et trois groupes impériaux). Ne vous souciez pas trop de savoir si tout est parfaitement équilibré : l'important est que chacun des deux camps ait sa chance.

**Table de Jeu :** Avec de telles armées, il nous fallait une table à la taille conséquente. Nous avons donc pris trois tables de 1,20x1,80 m pour obtenir un champ de bataille suffisamment grand. Étant donné que peu de joueurs ont l'allonge nécessaire pour atteindre des points plus éloignés qu'1,80 m, nous n'avons pas disposé les tables en un grand rectangle mais selon un triangle comme vous pouvez voir ci-dessous. Nous étions sûrs qu'ainsi n'importe qui pourrait manœuvrer facilement ses troupes tout en conservant une surface de jeu importante. Nous avons considéré que les zones en dehors de la table représentaient la mer ou des terrains infranchissables pour les unités : nous étions dans les Terres Mortes après tout !

**Nombre de Joueurs :** Ce scénario est prévu pour cinq joueurs utilisant les règles de *Jeu Simultané en Équipe* présentées dans les pages précédentes.

## Station d'Épuration 10927 Déploiement

*L'armée impériale se déploie sur les tables 1, 2 et 3. Les unités impériales ne peuvent pas quitter la table qui leur a été assignée (voir les règles spéciales de la page suivante).*



*La station d'épuration est placée par le joueur impérial sur la table 1 et peut être représentée par n'importe quel élément de décor approprié.*



Table 2

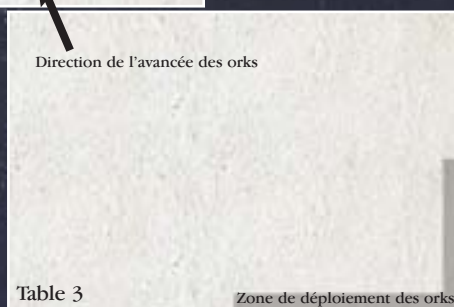


Table 3

*Les formations orks entrent par les zones indiquées sur la carte. Elles peuvent passer des tables 2 et 3 vers la table 1 là où leurs bords sont en contact.*

**Déploiement :** L'armée impériale est divisée en trois groupes, chacun déployé sur une des tables comme indiqué sur la carte. Aucune unité ne peut être placée à moins de 45 cm des points d'entrée des orks.

L'armée ork est divisée en deux groupes entrant en jeu en deux points différents lors du premier tour. Ces points d'entrée sont indiqués sur la carte.

Les formations orks entrant en jeu par l'intermédiaire d'aéronefs ou de vaisseaux spatiaux sont mis de côté avec leurs transports. Les unités transportées dans des véhicules doivent arriver en jeu à bord de ceux-ci (aussi bien des aéronefs que des unités avec la capacité *Assaut Planétaire*).

Les autres formations orks se trouvent juste à l'extérieur de la table à laquelle elles ont été assignées. Placez une unité de chaque formation sur le bord de table pour indiquer le point d'entrée de la formation lors du premier tour. Si vous souhaitez faire entrer plusieurs formations au même endroit (sur une route par exemple), placez les unités les unes derrière les autres, en mesurant leur mouvement à partir de l'unité la plus proche du bord de table. Vous pouvez parfaitement disposer des marqueurs à la place des unités, tant que vous vous rappelez à quelle formation ils correspondent.

Les formations entrant en jeu par le biais d'aéronefs ou de vaisseaux spatiaux peuvent le faire selon les règles normales d'*Assaut Planétaire* (voir 4.2.5 et 4.4). Elles peuvent arriver sur la table de leur groupe ou sur la table 1, mais pas sur celle de l'autre groupe. Les autres formations orks doivent entrer en jeu sur la table à laquelle elles ont été assignées lors de la phase d'action du premier tour. Les formations qui ratent un test d'Initiative doivent se déplacer lors de leur action *Tenir* et entreront en jeu avec un pion impact pour avoir raté leur test. Les formations en réserve ne peuvent pas utiliser leurs capacités spéciales ni influencer sur la partie d'aucune façon.

**Conditions de Victoire :** Le joueur ork doit détruire les trois localisations de la station d'épuration en maximum 12 tours (voir ci-dessous).

**Règles Spéciales :** Ce scénario utilise les règles spéciales décrites ci-dessous.

**Structure de Commandement Impériale :** Les forces impériales ont pour ordre de défendre leurs positions jusqu'au dernier homme et les troupes déployées sur les tables 2 et 3 ne battent en retraite vers la table 1 sous aucun prétexte. Elles n'ont donc pas le droit de quitter leur table en cours de partie et sont éliminées si elles le font. Les aéronefs peuvent quitter leur table pour réarmer, mais ne peuvent effectuer de missions que sur leur propre table.

**Détruire la Station d'Épuration :** Le joueur ork doit détruire la station d'épuration pour gagner. Celle-ci est composée de trois éléments clés : les réservoirs, la station d'épuration et le poste de contrôle. Chacune de ces localisations doit être représentée par un élément de décor approprié, déployé sur la table par le joueur impérial lorsqu'il place ses formations. Les réservoirs et la station d'épuration doivent être à moins de 15 cm du poste de contrôle.

Chaque localisation doit être prise pour cible comme une formation ennemie. Elles peuvent être attaquées lors d'un assaut, mais ne lancez les dés que pour déterminer les dommages occasionnés par l'attaquant. Les éléments de la station ne reçoivent pas de pion impact et ne peuvent pas être démoralisés, etc. Les détails sur la destruction des localisations sont donnés ci-dessous.

**Réservoirs :** Ils sont au nombre de six, chacun traité comme un véhicule blindé ayant une sauvegarde de 4+. Une blessure infligée est suffisante pour détruire un réservoir.

**Station d'Épuration :** C'est un robuste bâtiment traité comme un engin de guerre ayant une sauvegarde de 4+, une Capacité de Dommages de 6 et un Blindage Renforcé.

**Poste de Contrôle :** C'est un complexe souterrain. Pour le détruire, des unités d'infanterie ork doivent y entrer et tuer les techniciens qui s'y trouvent. Les unités orks peuvent entrer dans le complexe en lançant un assaut sur celui-ci (retirez les unités y entrant). Seules les unités pouvant entrer dans des bâtiments peuvent pénétrer dans le complexe. Si une partie de la formation doit rester à l'extérieur, au moins une unité doit rester à moins de 5 cm du poste de contrôle pour maintenir la cohésion de formation. Les unités qui pénètrent dans le complexe sont autorisées à utiliser leur valeur de Corps à Corps ou de Fusillade. Elles doivent occasionner six touches pour tuer tous les techniciens. Les unités impériales n'ont pas le droit d'entrer dans le complexe (zone démilitarisée!) les unités orks dans le complexe peuvent revenir en jeu en mesurant leur déplacement à partir de l'entrée du complexe.

**Blizzard :** Le champ de bataille autour de la station d'épuration est balayé par le blizzard, sans parler des crevasses et des congères. Pour représenter ceci, le joueur impérial doit lancer 1D6 au début de chaque tour :

#### D6 Résultat

- 1 La table 1 est balayée par le blizzard
- 2 La table 2 est balayée par le blizzard
- 3 La table 3 est balayée par le blizzard
- 4 Le joueur ork peut choisir quelle table est balayée par le blizzard
- 5 Le joueur impérial peut choisir quelle table est balayée par le blizzard
- 6 Toutes les tables sont balayées par le blizzard

Si une table est balayée par le blizzard, les règles suivantes s'appliquent :

- Tous les tirs subissent un malus de -1 pour toucher.
- Les unités sur la table combattant lors d'un assaut subissent un malus de -1 à tous leurs jets effectués sous leur valeur de Fusillade.
- Les formations considèrent tous les terrains autres que les routes comme dangereux (pour représenter les crevasses que les unités ne voient pas à cause du blizzard).





## 6.7 CAMPAGNES

*Une bataille n'est que la composante d'un tout. Tout bon officier vous dira qu'un commandant avisé ne se lancera jamais dans un combat qu'il n'est pas sûr de gagner. Lirer une bataille, même si vous êtes sûr de la victoire, n'est que pure folie à moins qu'elle ne permette d'en éviter d'autres. Votre objectif doit toujours être de gagner la guerre, pas simplement la prochaine bataille.*

### *Imperium Tacticala*

Jouer des parties d'Epic isolées est très agréable, mais les campagnes sont encore plus amusantes. Elles vous permettent de lier des batailles entre elles et mettent à l'épreuve vos capacités sur le long terme plutôt que simplement au coup par coup. Bien que difficiles à organiser, elles en valent la peine et sont un aboutissement à elles seules.

Il existe plusieurs façons de mener une campagne, des simples ligues de tournoi jusqu'aux campagnes sur carte très détaillées. Dans cette section, nous allons vous donner plusieurs exemples de campagnes et même si nous ne prétendons pas couvrir toutes les possibilités, cela devrait vous fournir un point de départ concret. Plus que pour toutes les autres règles, la façon d'orchestrer une campagne est question de goût, et vous devriez toujours vous laisser guider par votre instinct. Après tout, si vous consacrez des efforts à organiser une campagne, autant que cela vous amuse !



### **Ligues de Tournois**

C'est la manière la plus facile de mener une campagne. Dans une ligue, les joueurs livrent des batailles de type tournoi et donnent leurs résultats à l'organisateur. Celui-ci les note et met à jour un tableau dans lequel sont récapitulés les scores des joueurs. Les ligues sont faciles à mettre en œuvre et sont idéales dans le cas de clubs ayant beaucoup de joueurs.

La forme de ligue la plus simple est celle "en échelle" : les joueurs sont classés selon leur âge, le plus vieux en haut et le plus jeune en bas. Lorsque les joueurs livrent une bataille, le vainqueur et le perdant échangent leurs places ou bien montent et descendent respectivement d'une place dans le classement.

Dans les ligues plus complexes, les joueurs marquent des points selon leurs résultats, et sont classés selon le total de leurs points. Vous pourriez par exemple déterminer qu'une victoire donne 3 points, une victoire à l'arraché ou une égalité 2 points et une défaite 1 point. Si vous voulez, vous pouvez donner des points de bonus pour ceux utilisant des armées entièrement peintes, ou organiser des sessions spéciales lors desquelles les batailles donnent plus de points.

L'organisateur d'une ligue peut aussi noter les statistiques des joueurs et des parties. Pour cela, il faut remplir un tableau avec les informations collectées avant de rédiger un récapitulatif sous une forme ou une autre. Par exemple, si vous voulez noter la durée des parties, il faudra que les joueurs vous l'indiquent, et si vous désirez savoir comment les objectifs ont été achevés, il faudra également que les

joueurs vous le précisent. Ces informations vous permettront de publier des bulletins dans lesquels seront données des statistiques telles que la partie la plus courte, la plus longue, les objectifs le plus souvent atteints, etc. Allez savoir pourquoi, beaucoup de joueurs trouvent ces informations fascinantes même si elles n'ont aucun effet sur la ligue elle-même...

Il vous faudra songer à la durée de la ligue, et s'il y aura une finale pour déterminer le grand vainqueur. Rien ne vous empêche de mener une ligue perpétuelle, toutefois même ces dernières organisent de temps à autre une finale pour désigner le vainqueur sur une période définie. Les parties entre deux rivaux de longue date sont toujours excitantes et attirent les foules, ce qui est déjà une raison suffisante pour en organiser une. Si vous menez une ligue sur une durée déterminée, il est toujours bon de finir en apothéose pour que les joueurs aient envie de remplir la fois suivante !

Toujours sur le même sujet, j'en profite pour dire un mot sur les grands tournois organisés par Games Workshop. Ils se déroulent généralement le temps d'un week-end lors duquel les joueurs livrent un certain nombre de parties de tournoi. Des points sont attribués selon les résultats, la peinture des armées, le fair-play des joueurs, etc. À la fin du week-end, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur, celui ayant le plus de victoires est récompensé par le titre de Général, et d'autres titres sont décernés pour l'armée la mieux peinte, le joueur le plus fair-play, etc. Ces grands tournois ne sont finalement que des ligues durant le temps d'un week-end avec beaucoup de joueurs, et rien ne vous empêche de faire la même chose dans votre club ou avec vos amis.

### **Différents Types de Campagnes**

Participer à une campagne est très gratifiant en plus d'être amusant. Il est possible de procéder de plusieurs façons, voici les plus communes d'entre elles :

#### **Campagne Narrative**

C'est une série de batailles liées entre elles par une trame. Elles sont souvent gérées par un arbitre qui peut introduire des scénarios spéciaux, des conditions de victoire, des événements aléatoires, des règles spéciales, etc.

Par exemple, les joueurs veulent jouer une campagne narrative ayant pour thème l'invasion d'un monde impérial par des orks. La première bataille se déroule au spatioport, où les défenseurs doivent faire face à une marée de peaux-vertes alors que ces derniers tentent de capturer les infrastructures du port pour amener à terre leurs engins de guerre. Les orks gagnent, l'arbitre décide donc d'autoriser les orks à avoir des engins de guerre lors de la prochaine bataille car ils se sont emparés des pistes d'atterrissage. Pour la partie suivante, les orks lancent l'offensive et tentent de briser le cordon de défenseurs qui entoure le spatioport. Disons qu'ils l'emportent de nouveau : l'arbitre juge alors que le palais du gouverneur impérial est menacé, une bataille a donc lieu entre sa garde personnelle et les orks. Cette fois-ci, l'Imperium gagne et l'arbitre autorise le joueur à envoyer une force de Space Marines en Thunderhawk lancer une attaque surprise contre la base du Seigneur de Guerre ork qui dirige l'invasion. La campagne peut continuer ainsi jusqu'à ce que l'histoire parvienne d'elle-même à une fin cohérente.

Une même bataille peut être sujette à différentes options. Plutôt que décider seul du contexte, l'arbitre peut laisser un choix aux joueurs : les orks vont-ils attaquer le palais du

gouverneur ou bien consolider leurs positions sur le spatioport ? Les impériaux vont-ils contre-attaquer immédiatement ou effectuer d'abord quelques préparatifs ? Les décisions des joueurs auront des conséquences directes sur la campagne : les compétences stratégiques tout autant que tactiques auront donc une importance.

Bien sûr, un arbitre n'est pas essentiel, les joueurs peuvent discuter et s'accorder sur la suite des événements. Une campagne narrative ne consiste pas qu'à gagner des batailles, c'est avant tout une histoire qui se déroule sous les yeux de tous les participants.

### Campagne en Échelle

Lors de telles campagnes, les joueurs mettent en place une série de batailles liées entre elles, le résultat d'une partie affectant les conditions de la suivante. Au contraire des campagnes narratives où l'histoire découle du résultat d'une bataille, les liens entre les campagnes tendent à être prédéterminés, ce qui vous permet de vous passer d'arbitre.

En utilisant les exemples précédents, les joueurs peuvent par exemple livrer les batailles suivantes : *Défendre le Spatioport*, *Percée*, *La Défense du Palais du Gouverneur* et *Attaque Surprise*. Avant même de jouer ces parties, les participants décident des avantages et des pénalités appliqués selon la victoire ou la défaite d'un camp. Le vainqueur de la première bataille pourrait avoir des renforts sous la forme de plus d'engins de guerre, et pour la seconde, le perdant pourrait avoir des forces en réserve car elles auraient été retardées par la présence d'ennemis restés dans le spatioport. Lors de la troisième bataille, le vainqueur verrait son moral gonflé, donnant un bonus de +1 à l'Initiative de ses troupes lorsqu'elles tenteraient de se rallier. La bataille finale déciderait de l'issue de la campagne.

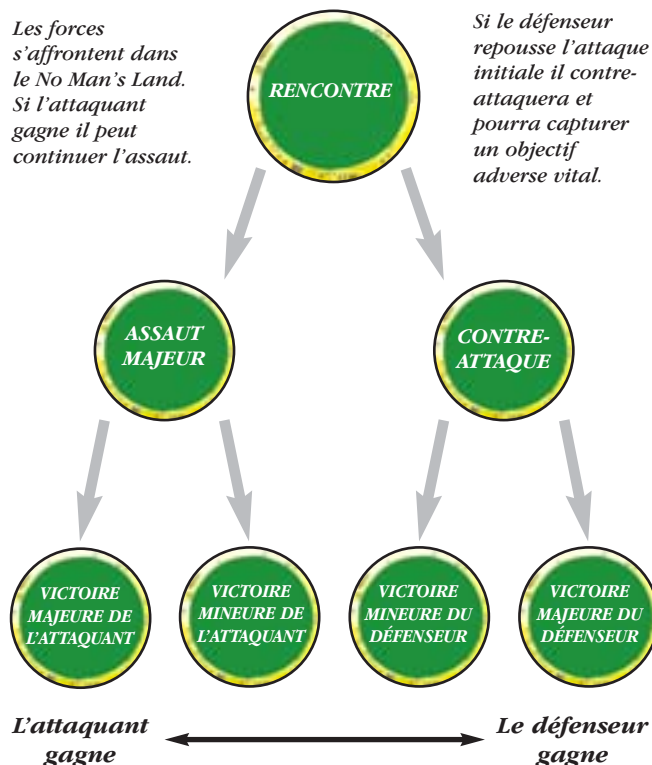


### Campagne Cartographiée

Ces campagnes se basent sur l'utilisation d'une carte (tiens donc !) pour noter les actions de chaque joueur. Les batailles sont entrecoupées de tours de campagne lors desquels les joueurs déplacent leurs forces. Lorsque les armées ennemies se rencontrent sur la carte, une bataille est livrée pour déterminer l'issue de l'affrontement. Les campagnes cartographiées utilisent souvent des règles spéciales gérant le ravitaillement, les renforts, les éclaireurs, etc. Elles ont tendance à prendre l'aspect de jeu à part entière et jouer les batailles avec les figurines peut passer au second plan par rapport aux manœuvres effectuées sur la carte. Vous n'avez pas besoin d'arbitre, mais la présence d'un organisateur s'assurant que les joueurs livrent bataille avant le tour de campagne suivant est conseillée. Les contrevenants peuvent être mis au piquet, voire aux piloris s'ils ne sont vraiment pas coopératifs... Le meilleur atout d'une campagne cartographiée est un groupe de joueurs assidus, responsables et capables de se prendre en main. Certains diront que ces campagnes sont une utopie ou une quelconque légende urbaine...

### Campagne Arborescente

C'est une forme plus élaborée de campagne en échelle. Les batailles suivent un diagramme pré-établi, la victoire d'une bataille donnant un avantage significatif au joueur pour la suivante. À la fin de chaque partie, le diagramme indique quel scénario jouer selon le résultat. Plus grand sera le diagramme, plus longue sera la campagne. Dans l'exemple ci-dessous, il n'y a que deux batailles à jouer, la défaite ou la victoire aboutissant sur une victoire majeure ou au contraire sur une infamante correction.



Dans des diagrammes plus complexes vous pouvez ajouter des boucles, ou des batailles secondaires liées à l'arborescence principale. Vous pouvez même allouer quelques points en plus à un joueur ayant remporté une victoire retentissante. De même, la capture d'une usine par l'ennemi pourrait provoquer une hausse du coût de vos chars. Ces variations dépendent de votre humeur et du contexte de la campagne.

### Journal de Campagne

Les campagnes ne sont pas qu'une succession de batailles, elles sont aussi l'opportunité idéale de développer votre armée et vos personnages tout en leur donnant une histoire. Pensez à conserver un journal dans lequel vous notez les cartes, les fiches d'unités et les formations que vous créez pour votre campagne. Vous pouvez aussi y conserver les événements qui se déroulent, ainsi, votre journal deviendra une source d'inspiration pour vos futures campagnes. J'ai personnellement des journaux de campagne datant de mes débuts dans le jeu avec figurines, ce qui remonte aux années 70 ! Les consulter m'arrache toujours une larme de nostalgie...

Bien que difficile à mener à bien, une campagne bien ficelée offre beaucoup plus aux joueurs qu'une simple succession de batailles anonymes. Je ne saurais que trop vous recommander d'essayer au moins une fois !

# APPENDICES

Cette dernière section du livre de règles traite des différents aspects du Hobby que nous n'avons pas abordé jusqu'à présent, par manque de place ou pour ne pas interférer avec les règles du jeu lui-même. Il y a en tout six appendices :

**Comment Peindre des Figurines Epic :** Un guide pour vous aider à vous lancer dans la peinture de vos figurines Epic, avec des approches étape par étape.

**Comment Fabriquer des Terrains pour Epic :** Une brève introduction sur cet art à part entière qu'est la fabrication de décors.

**Exemples de Jeu :** Un exemple de tour typique couvrant toutes les règles de base.

**Figurines Classiques :** Des règles pour utiliser vos vieilles figurines ou celles produites par Forge World.

**Questions & Réponses :** Des pages entières de questions sur les règles d'Epic (et les réponses qui vont avec, bien sûr...)

**Feuilles de Références :** Des feuilles de références pour les règles du jeu et les armées couvertes par le livre Epic Armageddon.

## LIENS EPIC

Ces adresses internet se révéleront utiles à tous les fans d'Epic. Toutes étaient valides lors de la rédaction de ce livre (fin 2003).

**Studio Fanatic :** Games Workshop Ltd, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS.

**Site internet du Studio Fanatic :** [www.specialist-games.com](http://www.specialist-games.com)

**E-mail Fanatic :** [fanatic@games-workshop.co.uk](mailto:fanatic@games-workshop.co.uk)

**Site internet de Games Workshop :** [www.games-workshop-fr.com](http://www.games-workshop-fr.com)

**Site internet officiel Epic :** [www.epic-battles.com](http://www.epic-battles.com)

**'Nexus' Epic :** [www.netepic.org](http://www.netepic.org) (liens vers les sites Epic non-officiels)

### Testeurs Epic

"The Vault" est un site internet dans lequel vous trouverez des listes d'armées téléchargeables et pour l'instant en phase de test, et un forum où vous pourrez discuter de points de règles et donner votre avis sur les différents aspects du jeu.

**"The Vault" des testeurs Epic :** [www.epic-battles.com/vault.htm](http://www.epic-battles.com/vault.htm)

### Achat en ligne

Pour commander des figurines Epic ou autres, n'hésitez pas à appeler notre service VPC au numéro donné ci-dessous, ou allez faire un tour sur la boutique en ligne de notre site officiel.

**Boutique en ligne :** [fr.games-workshop.com/boutique/onlinestore/boutique.asp](http://fr.games-workshop.com/boutique/onlinestore/boutique.asp)

**Vente par Correspondance :** 04 42 90 38 38

### Magazines

**White Dwarf :** Le magazine officiel du Hobby Games Workshop. Se concentre principalement sur Warhammer et Warhammer 40,000, mais publie de temps à autre des articles sur Epic.

**Fanatic :** Le magazine officiel du Studio Fanatic. Chaque numéro fournit des articles sur Epic. Le numéro 1 sortira en mai 2004 (publication en anglais).

### Forge World

Forge World fabrique des figurines en résine pour Epic, dont la plupart sont couvertes par les règles de ce livre. Nous vous recommandons chaudement ces figurines, mais notez que vous ne pouvez les acheter que directement auprès de Forge World, pas auprès de notre service VPC!

**Forge World :** Games Workshop Ltd, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS.

**E-mail :** [forgeworld@games-workshop.co.uk](mailto:forgeworld@games-workshop.co.uk)

**Site internet Forge World et boutique en ligne :**  
[www.forgeworld.co.uk](http://www.forgeworld.co.uk)

### Sabertooth Games

La quasi-totalité des illustrations de ce livre nous a été aimablement fournie par nos amis de Sabertooth Games, elles sont à l'origine utilisées pour illustrer les cartes de leur jeu de cartes à collectionner basé sur l'univers de Warhammer 40,000.

**Sabertooth Games :** 610 Industry Dr, Tukwila, WA 98188, USA

**Site internet et boutique en ligne Sabertooth Games :**  
[www.sabertoothgames.com](http://www.sabertoothgames.com)

**E-mail :** [support@sabertoothgames.com](mailto:support@sabertoothgames.com)



# PEINDRE LES FIGURINES EPIC

*“Les uniformes de la Garde Impériale arborent un camouflage destiné à protéger les combattants en les cachant, selon le principe que ce que l'ennemi ne voit pas, il ne peut le tuer. Mais ce n'est pas la philosophie de l'Adeptus Astartes. L'armure d'un Space Marine revêt des couleurs vives, et son bérardique proclame sa dévotion à son chapitre et au bien-aimé Empereur de l'Humanité. Ce que l'ennemi peut voir, il apprendra bientôt à le craindre.”*

*Chapelain Aston, 10<sup>e</sup> Compagnie, Chapitre des Fire Hawks.*

Epic est plus qu'un simple jeu. Chaque bataille est un spectacle magnifique mettant en scène des figurines Citadel peintes où chaque joueur est à la tête d'une armée et met à l'épreuve son sens tactique. Réaliser et peindre votre propre armée est aussi important que la victoire ou la défaite. Nombreux sont ceux qui collectionnent ces figurines uniquement pour les peindre, mais pour la plupart de nos passionnés, la peinture n'est qu'une étape de la préparation des forces pour la bataille.

La peinture est un vaste sujet qu'il nous est impossible d'aborder de manière vraiment complète en si peu de temps. Voici toutefois une introduction aux techniques de base qui vous suffiront pour mettre en couleurs votre première armée.

Les exemples de ce livre ont été réalisés par les professionnels de notre équipe 'Eavy Metal! Ils ont des années d'expérience et peuvent passer toute une journée sur une seule figurine. Bien sûr, la plupart des joueurs n'ont ni le temps, ni le talent pour réaliser de tels modèles, mais ne désespérez pas car avec un peu de persévérance vous serez capable d'atteindre un niveau qui vous surprendra.

Le meilleur moyen de progresser est de pratiquer et, si vous êtes vraiment intéressé, nous vous conseillons de lire le guide de peinture proposé par Games Workshop.

## La Table de Travail

Avant de vous lancer, il vous faut réunir un peu de matériel en commençant par des pinceaux et de la peinture. L'idéal est aussi de disposer d'une table ou d'une planche sur laquelle vous pourrez laisser votre matériel en place d'un jour sur l'autre, car il n'y a rien de plus frustrant que de devoir ranger et réinstaller constamment ses affaires.

Il est préférable de vous installer près d'une fenêtre et, si vous voulez peindre le soir, une lampe de bureau vous sera très



utile. L'idéal sera d'utiliser une ampoule dont la luminosité est la plus proche possible de celle de la lumière naturelle, afin de faire ressortir les vraies couleurs de la peinture. Veillez aussi à disposer de suffisamment d'espace pour pouvoir étaler votre matériel et travailler à votre aise.

Nous vous conseillons de protéger votre table avec une bonne épaisseur de papier journal. De plus, vous allez être amené à découper aussi bien qu'à peindre, et un morceau de carton épais pourra donc s'avérer utile. Une planche de contreplaqué est idéale, elle protégera votre table en vous permettant de déplacer votre matériel rapidement et sans tout déranger.

## REPRÉSENTER LES PERSONNAGES

Les grappes plastiques d'infanterie de Games Workshop n'incluent pas toujours de figurines idoines pour représenter les personnages des diverses listes d'armées de tournoi. Cette page vous propose quelques exemples de conversion simples pouvant être utilisées pour signaler une unité incluant un personnage. En particulier, il suffit de peindre un Commissaire différemment pour obtenir un commandant.

*Commandant et Commissaire de la Garde Impériale.*



*Escouade de Space Marines Tactiques incluant un Chapelain.*



*Nobz ork incluant un Seigneur de Guerre.*

## Sous-couche

Après avoir assemblé vos figurines, vous devez les sous-coucher. Ceci prépare la figurine à recevoir la peinture qui adhèrera mieux et rendra les couleurs plus éclatantes. Vous pouvez fort bien appliquer cette sous-couche au pinceau, mais vous risquez de ne pas obtenir une couche aussi régulière qu'à la bombe\*. La sous-couche blanche est la plus utilisée car elle rend les couleurs plus vives, mais en raison du gain de temps que cela représente, il est parfois possible de sous-coucher en noir lorsque cette couleur prédomine sur la figurine. Utilisez toujours les bombes de peinture dans un endroit bien aéré, de préférence à l'extérieur et jamais dans une pièce fermée. Une fois la sous-couche sèche, il est temps de passer à l'étape suivante.



## Peinture

Assurez-vous que la sous-couche est sèche avant de commencer. Il est préférable de diluer la peinture dans un peu d'eau, cela vous permettra de couvrir les zones les plus profondes de vos figurines. De plus, un mélange trop épais risque de masquer les détails les plus fins. Mettez toujours la peinture sur une palette avant de peindre. Cela vous aidera à juger de sa consistance et à mélanger les teintes sans mettre de peinture dans un pot d'une autre couleur.

## Ombrages

Ce procédé consiste à mettre une couleur plus foncée dans les creux pour faire ressortir les ombres. Cela crée une impression de profondeur en mettant en valeur les détails de la figurine. Pour ce faire utilisez les lavis Citadel, des teintes semi-transparentes similaires aux encres. Il est possible d'ombrer en utilisant de la peinture si vous la diluez pour obtenir la consistance et les effets du lavis. Les couleurs Citadel et les lavis peuvent être mélangés pour produire toutes les couleurs intermédiaires.

## Éclaircissements

Les zones d'éclaircissements sont les endroits saillants de la figurine, ceux qui accrochent la lumière. Vous utiliserez pour cela une teinte plus claire de la couleur de base, voire du blanc si cette dernière est très pâle. Il vous suffit donc de mélanger votre couleur de base à du blanc et de la passer soigneusement avec un pinceau fin sur les détails les plus saillants.

## Vernis

Lorsque votre figurine est peinte, nous vous conseillons de la protéger en la vernissant. En effet, les manipulations qu'elle va inévitablement subir durant vos parties risquent d'endommager sa peinture et il n'est rien de plus frustrant que d'abîmer une figurine à peine terminée. La plupart des joueurs utilisent un vernis mat qui n'affecte pas l'aspect de la figurine. Les vernis brillants donnent un fini plus résistant mais avec un aspect nettement plus luisant. Certains joueurs appliquent du vernis brillant d'abord puis, une fois qu'il est sec, passent leur figurine au vernis mat, profitant ainsi des avantages des deux méthodes.

## Guides de Peinture

Les guides de cette page et celles qui suivent vous fournissent les explications nécessaires pour peindre facilement vos figurines étape par étape. N'oubliez pas que chaque exemple ne vous montre qu'un blindé ou un socle de figurines alors que vous devrez en peindre un très grand nombre. Il est préférable de faire plusieurs unités en même temps, en complétant chaque étape avant de passer à la suivante.

## Peindre les Orks

Ce socle de Boyz a été peint avec des aplats de couleur.



1. La sous-couche est normalement blanche pour l'infanterie, mais nous avons préféré le noir car cette couleur prédomine chez les Goffs. Si vous peignez les orks d'un autre clan, il vaudra peut-être mieux sous-coucher en blanc.



2. La peau des orks est peinte en vert.



3. De la peinture rouge est ensuite appliquée sur les armes et les armures. La figurine est presque terminée, le socle est peint en marron, prêt à être floqué.



4. Ajout des derniers détails. De l'argent est passé sur les armes et le socle est recouvert d'un mélange de floccages.



*D'autres unités orks peintes avec la même méthode.*

## Peindre des Space Marines



Tom Merrigan a peint ce socle de Space Marines en utilisant un mélange de brosse à sec et d'aplat de couleurs pour obtenir rapidement des figurines éclaircies et réussies. Ils ont été peints sur une sous-couche noire, suivi d'une deuxième sous-couche de *Dark Angels Green* une fois que la première était sèche.

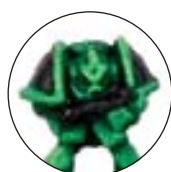
Le socle d'une figurine est aussi important que la figurine elle-même et contribue à son apparence finale. Tom nous propose aussi une méthode de traiter les socles d'une façon relativement simple, pour un résultat qui mérite bien quelques efforts.



1. Brossez les figurines avec du *Snot Green*.



2. Répétez l'étape avec du *Scorpion Green*.



3. Peignez les bolters, le lance-missiles et les épaulettes en *Chaos Black*.



4. Peignez le canon et le chargeur des bolters et du lance-missiles en *Boltgun Metal*. Les figurines sont terminées, il ne reste plus qu'à traiter le socle.



5. Appliquez de la colle PVA sur le socle, puis recouvrez-le de sable. Essayez d'obtenir une bonne couverture, n'hésitez pas à reprendre les manques avec davantage de colle et de sable.



6. Peignez le socle en *Dark Flesh*, sans oublier ses bords.



7. Brossez à sec le socle avec une bonne couche de *Snakebite Leather*, en essayant de ne pas toucher les Marines ou les bords du socle.



8. Brossez le sable avec un peu de *Bleached Bone*, aussi soigneusement que lors de l'étape précédente. L'unité est à présent terminée. Pour protéger les figurines des aléas de la bataille, utilisez du *Purity Seal* ou du vernis.

## Voici quelques-unes des nombreuses façons dont vous pouvez peindre vos Space Marines.



Escouade Devastator du chapitre des Imperial Fists.



Escouade Terminator du chapitre des Dark Angels.



Chasseurs Gris du chapitre des Space Wolves.



Chapelin des Blood Angels menant la Compagnie de la Mort.

## Peindre les Chars à la Bombe



La peinture en bombe est une méthode simple et efficace de peindre les chars à l'échelle Epic. Mark Bedford a combiné ce procédé à des techniques plus traditionnelles pour obtenir des véhicules au rendu surprenant.

La figurine est sous-couchée à la bombe *Chaos Black*, ce qui fournira un ombrage efficace au modèle terminé. N'oubliez pas d'utiliser ces bombes dans un endroit bien aéré, et loin de toute flamme\*.



1. Passez la figurine à la bombe *Chaos Black*



2. Passez la figurine à la bombe *Dark Angels Green*.



3. Passez légèrement la figurine à la bombe *Goblin Green*. Appliquez la peinture depuis une distance d'environ trente centimètres, selon un angle de 45°. Cela éclaircira la figurine et contrastera avec le *Dark Angels Green* qui ne devrait plus être visible que dans les creux.



4. Pour terminer, peignez les chenilles et représentez la peinture endommagée avec de petites touches de *Boltgun Metal*. Vous pouvez aussi appliquer un lavis d'encre noire diluée pour donner un aspect fatigué à la coque du véhicule.

Les derniers détails donnent de la personnalité à la figurine, mais il est tout aussi possible de s'arrêter à la fin de l'étape 2 pour obtenir un modèle prêt à jouer.

## Socles

Le flochage et le sable sont deux matériaux de texture différente que vous pouvez appliquer sur les socles de vos figurines. Le flochage est de la fine sciure de bois colorée de différentes teintes que vous collez sur les socles. Le sable donne une texture différente mais doit être peint.



1. Appliquez soigneusement sur le socle un peu de colle PVA diluée.



2. Plongez le socle dans un récipient de flochage et retirez l'excédent.



3. Vous pouvez aussi utiliser du sable, qui devra être peint et éclairci une fois la colle sèche.



Bombe rouge pour les Blood Angels.



Bombe bleue pour les Ultramarines.



Bombe verte pour les Salamanders.



Bombe blanche pour les White Scars.



Bombe Gris Ombre pour les Space Wolves



Bombe gris clair pour les White Consuls

# CRÉER DES DÉCORS EPIC

*“Être capable de déchiffrer le terrain est peut-être le talent le plus important dont un officier puisse disposer. Lorsqu’il attaque, un commandant doué utilisera le relief pour masquer son approche. En défense, il occupera des positions qui lui fourniront un couvert tout en laissant à ses troupes une ligne de vue sur les routes qu’est susceptible d’emprunter l’ennemi. Une bonne utilisation peut permettre à une force en sous-effectifs de remporter la bataille, tandis qu’une mauvaise utilisation peut condamner l’attaquant le plus puissant.”*

*Imperium Tactica*

Peut-être plus que dans n’importe quel autre jeu Games Workshop, la beauté de vos champ de bataille doit être à la hauteur de celle de vos armées. Des plaines de cendres toxiques aux jungles impénétrables, aux forêts et aux déserts, le choix est grand. Vous n’avez qu’à choisir le type de paysage qui excite votre imagination.



Les parties peuvent être jouées sur toute surface plane et suffisamment large, même le plancher peut convenir si vous avez les genoux et les reins solides. Il est tout de même préférable de jouer sur une table, si possible dans un endroit où vous pourrez laisser vos parties en place. Il existe de nombreuses manières différentes de créer votre champ de bataille, toutes les méthodes que nous allons vous décrire sont aussi efficaces les unes que les autres et poursuivent le même but. Pour choisir votre terrain, il faut tenir compte de l’espace dont vous disposez et du temps que vous comptez passer à la réalisation du décor.

## Utiliser du Tissu comme Surface de Jeu

Une pièce de tissu coloré est un moyen pratique et rapide de réaliser votre terrain. Elle peut recouvrir des livres pour figurer des collines à moins que vous ne préfériez placer des éléments de décor sur le tissu. Ce dernier peut-être de couleurs différentes selon le type de mondes que vous voulez représenter. L’étoffe beige que nous avons utilisée convient à un monde désertique. Vous pouvez utiliser du tissu vert pour une jungle ou blanc pour un monde glaciaire.



Nombre de nos batailles se déroulant dans le désert ont été jouées sur une table recouverte de tissu beige.

## Planches de Jeu

Beaucoup de joueurs utilisent un panneau de contre-plaqué, d’aggloméré ou une plaque de polystyrène. Vous pouvez vous procurer ces matériaux dans n’importe quel magasin de bricolage. Une fois peints ou recouverts de flochage, ils constituent d’excellentes surfaces de jeu. Ces planches sont assez faciles à ranger contre un mur ou sous un lit, pourvu que leur taille reste raisonnable.

Pour commencer, une planche de 1,20 m de côté suffira. Par la suite, si vous désirez jouer sur un terrain plus vaste, il vous suffira de vous procurer une deuxième planche de même taille qui, accolée à la première, doublera votre surface de jeu. Si ces dimensions sont trop importantes, deux planches de 90 x 1,20 m (soit une surface totale de 1,80 x 1,20 m) vous conviendront mieux. Vous pouvez commencer à jouer en passant simplement une ou deux couches de peinture sur votre plaque de contre-plaqué, d’aggloméré ou de polystyrène. Vous obtiendrez une surface plus texturée en incorporant un peu de sable à votre peinture.

Votre plaque de polystyrène devra avoir au moins 4 ou 5 cm d’épaisseur sinon elle risque de se casser. Ce genre de matériau ne se peint pas facilement, il est préférable de le recouvrir d’abord d’une couche de mastic dilué. Cela lui donnera en même temps une apparence plus texturée.



Table de polystyrène et de contreplaqué.

Le flochage est constitué de sciure de bois colorée et destinée à être collée sur les surfaces de jeu, les socles et les dioramas. Commencez par passer une couche de colle PVA diluée sur votre planche. Saupoudrez ensuite généreusement de flochage et laissez sécher une nuit. Récupérez l’excédent de flochage, vous pourrez le réutiliser pour un autre projet. Pour éviter les différences de teinte, peignez votre planche de la même couleur que le flochage.



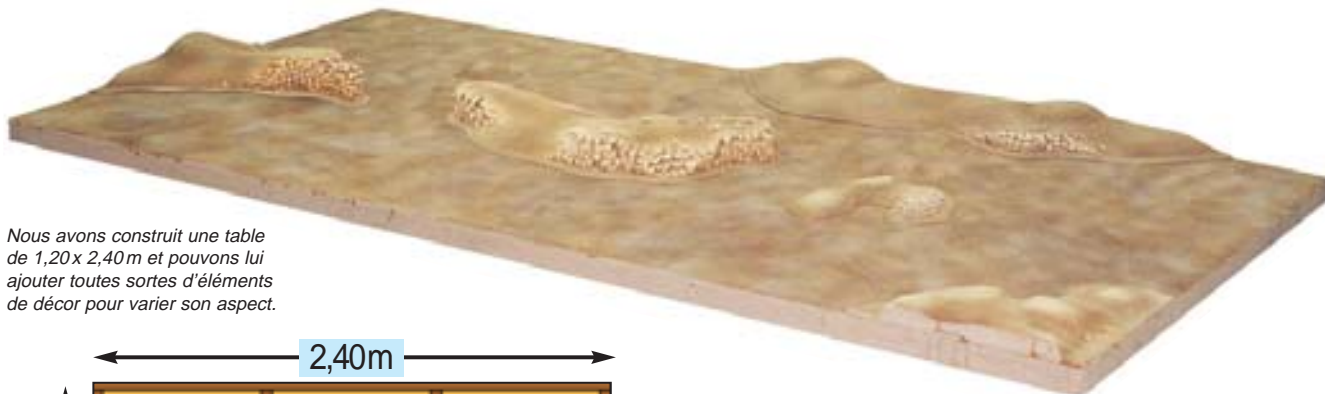
Flocage Vert



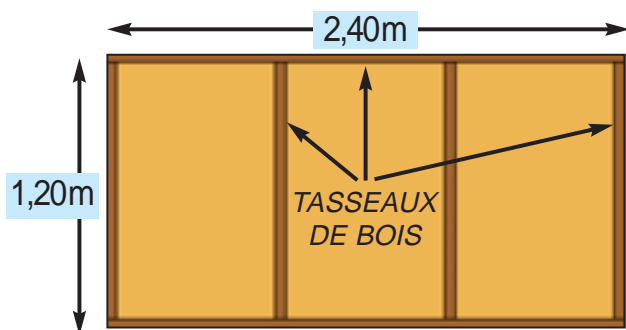
Flocage marron

Si vous vous sentez plus ambitieux, vous pouvez construire votre propre table. Cette dernière peut mesurer 1,20 x 1,80 m, 1,20 x 2,40 m, voire plus. Vous devrez renforcer la planche en vissant des tasseaux sous ses bords.





Nous avons construit une table de 1,20 x 2,40 m et pouvons lui ajouter toutes sortes d'éléments de décor pour varier son aspect.



Plan de construction pour une table de jeu de 1,20 x 2,40 m

Quelques autres tasseaux au milieu lui donneront une meilleure assise. Vous pourrez poser cette planche sur deux tables accolées ou sur n'importe quel autre meuble adéquat.

#### Éléments de Décor

Lorsque votre table est prête, vous devez ajouter le décor pour apporter plus de piment à vos batailles. Les champs de batailles sont rarement de mornes plaines, et cela est particulièrement vrai pour Epic.

Les collines vous offrent la possibilité de dissimuler vos troupes aux yeux de l'ennemi tout en constituant des positions de tir idéales. Les rivières ralentissent la progression des troupes et ne peuvent être franchies que grâce à des ponts. Les bâtiments peuvent devenir des places fortes qui doivent être tenues coûte que coûte.



Une boîte à rabiots constituée de divers restes ménagers est très utile.

Les éléments de terrain peuvent représenter tout cela et bien plus encore, la diversité ne rendra vos parties que plus passionnantes. Il est facile d'improviser ou de se procurer des éléments de décor. Beaucoup sont disponibles dans le commerce comme les arbres et les lichens. D'autres comme les rivières, les routes et les collines vous demanderont un peu plus d'efforts.



Une forêt peut être réalisée avec des arbres vendus dans le commerce.



Les collines sont découpées dans du polystyrène.



Ce fil barbelé a été fabriqué en coupant du grillage très fin et en le tordant pour qu'il adopte la forme adéquate.



Gravier



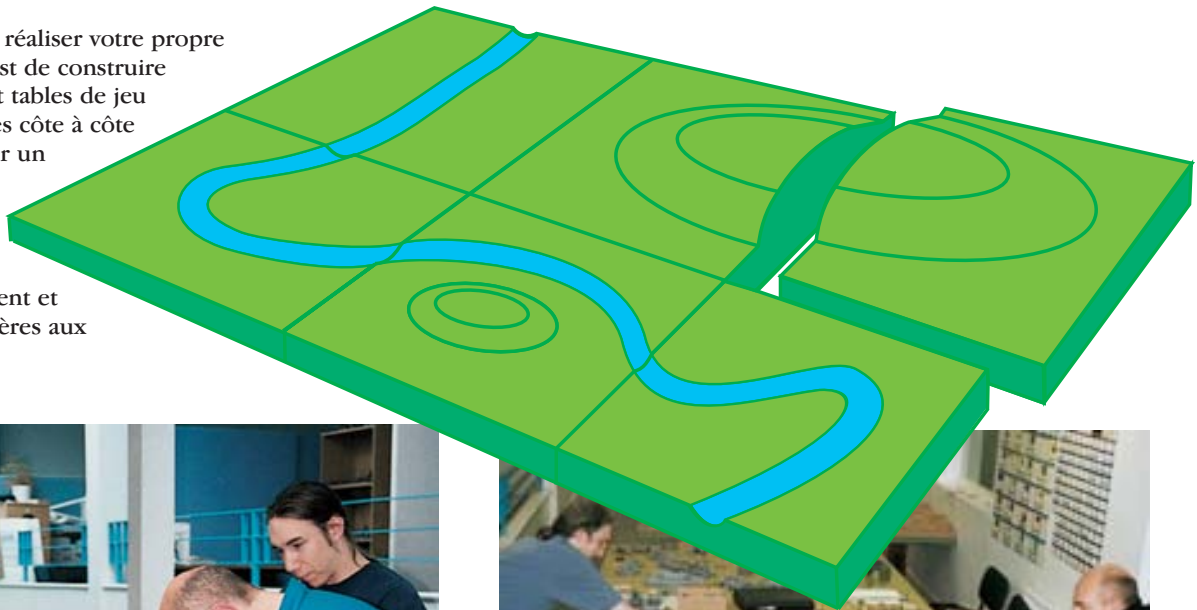
Sable

Les rivières et les routes peuvent être représentées par des bandes de tissu ou de carton de couleur. Les collines peuvent être fabriquées en collant des couches superposées de carton ou de polystyrène peint de la couleur désirée. Les rochers peuvent être représentés par de vrais cailloux ou du gravier. Des tranchées, des champs de mines, des cratères, etc. peuvent être réalisés à partir de pâte à modeler.

Avec un peu d'expérience, tous les objets courants peuvent être modifiés pour devenir des éléments de terrain intéressants.

## Terrain Modulaire

Un autre moyen de réaliser votre propre champ de bataille est de construire plusieurs terrains et tables de jeu pouvant être placées côte à côte de manière à former un terrain modulaire. Chaque bord de chaque planche doit s'adapter parfaitement et de différentes manières aux autres sections.



Robin a ajouté à sa table modulaire des éléments de décor amovibles (comme des ruines et des collines supplémentaires) pour plus de variété.



Robin Dews est l'architecte de cette superbe table modulaire.



## Mondes Hostiles

Certaines planètes sont si inhospitalières qu'elles ont été baptisées mondes hostiles. L'environnement lui-même y devient un ennemi. Les terrains de ces mondes hostiles peuvent être extrêmement variés : des jungles carnivores de Kanaka ou de Catachan aux déserts torrides de McIntyre IX aux mondes rocheux du centre de la galaxie. Ces derniers affichent un paysage morne et sans vie, crevassé et érodé par les tempêtes de sable. Les tempêtes de chrome sont communes, et on y trouve des mers de sable et des déserts d'argile où la vie ne subsiste jamais longtemps.

## Mondes-démons

Les mondes-démons se trouvent au cœur de l'Œil de la Terreur, à la rencontre du Warp et de l'univers matériel. Ces planètes infernales sont régies par les sinistres lois des démons qui remodelent sans cesse leur paysage cauchemardesque. Rares sont ceux qui ont vu ces endroits et ont survécu pour le raconter. Ils parlent de lacs bouillonnants, de rivières de sang et de plaines recouvertes de crânes et de squelettes qui reposent là depuis une éternité. Ils décrivent d'étranges tours de pierre noire aux formes torturées qui se découpent sur l'horizon et d'immenses monuments dédiés aux dieux du Chaos, des menhirs, des cercles de pierres levées, des temples impies ou des reliquaires qui se dressent sous un ciel de feu. Les mondes-démons sont les terrains de jeu des dieux du Chaos où leurs serviteurs se livrent d'éternels combats simplement pour plaire à leurs maîtres.

## Mondes Désertiques

Tous les déserts ne ressemblent pas à ceux de la terre, même si certains offrent le même paysage de dunes, de rochers, de cheminées de granit et de canyons. D'autres sont plus pittoresques comme les étendues bleues de cobalt et

d'ammoniaque sur Galain V, les déserts rouge sombre d'oxyde de fer de Bassus Prime ou les plaines post-nucléaires de sable vitrifié de Tarrisus Majoris. La plupart des déserts sont des endroits désolés où seuls de rares rochers permettent de s'abriter du soleil, mais les ressources de certains sont exploitées. On y trouve des complexes miniers, des cultures de champignons, des stations de forage et les routes, les spatioports et les villes de colons qui les accompagnent. Parfois, une oasis d'eau potable ou d'air respirable surgit des dunes, souvent entourée d'un campement de nomades.

## Mondes Glaciaires

Les mondes glacés, en orbite autour d'un lointain soleil, sont l'inverse des mondes désertiques même si leur topographie est assez similaire, avec des tempêtes de neige, des glaciers, des reliefs gelés, des pics scintillants, des crevasses profondes enjambées par des ponts de glace et des lacs gelés.

Sur quelques planètes, les seuls endroits habitables sont des icebergs géants qui dérivent sur les mers glaciales. Dans les régions plus tempérées de ces mondes, la couche de neige cède la place à une toundra broussailleuse et à des forêts de conifères. Les températures étant bien en deçà de 0°, les habitants des mondes glaciaires vivent dans des cités souterraines. Il existe cependant des installations de surface, comme les stations de recherche et d'exploration ou les bunkers qui défendent l'entrée des cités souterraines.

## Agri-mondes

Si les mondes-forges sont les usines de l'Imperium, les agri-mondes en sont les greniers à blé. Ce sont de vertes planètes fertiles, terraformées pour prodiguer les conditions idéales aux cultures. A la différence des mondes-forges et des mondes-ruches, les agri-mondes sont peu peuplés, même s'ils comptent de nombreuses villes et villages.

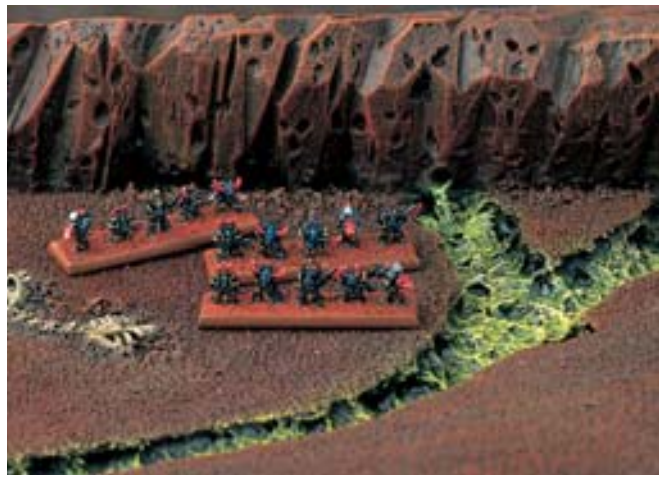
## Types de Terrain

Même si l'époque de son expansion est bien loin et qu'il est depuis des millénaires plongé dans la barbarie et l'ignorance, l'Imperium s'étend sur des millions de mondes dispersés aux quatre coins de la galaxie. Il est immense et ses planètes sont innombrables. Des géantes gazeuses aux astéroïdes sans vie, des lunes forestières aux mondes hostiles, des mondes-ruches surpeuplés aux déserts sans eau, les variétés d'environnement sont infinies.

De nombreux mondes ne se résument pas à un type de climat ou de terrain et possèdent à la fois une calotte glaciaire, des jungles équatoriales, des zones tempérées et des déserts. D'autres sont caractérisés par un environnement moins diversifié : un désert avec des zones tempérées autour de petites mers, une jungle dense ou des étendues sans fin de savane. Le climat peut être tout aussi particulier : saison des pluies, ouragans, tempêtes de sable ou d'ammoniac, voire éruptions de scories empoisonnées. Les possibilités et les associations de climats et de terrains sont infinies.



Ce torride monde hostile a été réalisé avec du tissu beige et des rochers faits avec des pierres sur des socles de carton.



Pour ce monde démon, la falaise noire et la rivière de limon empoisonné ont été découpées dans du polystyrène. Vous pouvez vous procurer ce matériau très utile dans n'importe quel magasin de bricolage.



Diverses possibilités vous sont offertes pour réaliser ces décors de mondes hostiles comme cette jungle dense avec ses cactus extraterrestres et son étrange végétation. Ces éléments sont pour la plupart réalisés de toutes pièces et sont placés au milieu d'arbres disponibles dans le commerce.

## Mondes-forges

Les mondes-forges constituent le centre nerveux de la puissance industrielle de l'Imperium. Ils sont gouvernés et entretenus par le mystérieux Adeptus Mechanicus, au nom de leur Dieu-machine. On y trouve des fonderies immenses, des hauts fourneaux, des manufactures d'armes, des centrales énergétiques et des raffineries dont les hautes cheminées crachent une fumée noire. Ces installations sont regroupées autour des temples du culte de la machine. Tous les instruments de guerre de l'Imperium sont issus de leurs vastes usines et innombrables manufactures. Des pistolets laser aux silos de défenses, des tanks aux Titans, les usines des mondes-forges produisent tout.

Les fonderies sont reliées par des lignes de chemin de fer, des canaux et des réseaux routiers. Des spatioports sont destinés à l'importation des marchandises, aux entrepôts d'armes et aux gigantesques chantiers de ferraille à la superficie tentaculaire. Dans plusieurs mondes-forges, les déchets métalliques issus de millénaires d'industrie ont donné naissance à une couche compacte de plusieurs mètres d'épaisseur.

## Mondes Primitifs

Nombreux sont les jeunes mondes qui vivent encore les affres de leur formation. Les volcans y vomissent des flammes et de la lave créant ainsi un paysage de feu et de rocs. D'étranges formations de basalte, des poussées déformées ou des forêts de cristaux façonnées par les coulées de magma modèlent l'horizon. Des rivières de lave en fusion y traversent les roches nues et l'on y trouve des lacs de boue d'où jaillissent des geysers. Les énormes rochers expulsés par les explosions volcaniques jonchent le sol et les cieux sont noircis par les nuages de cendres.

D'autres mondes primitifs sont recouverts par de profonds marais. Des jungles humides aux arbres immenses et aux fougères lourdement enveloppées de

lianes poussent dans un véritable bouillon de culture. Des gaz expulsés par des plantes vivantes bouillonnent à leur surface et une végétation dense tapisse tout ce qu'elle agrippe. A proximité de l'Œil de la Terre, quantité de tels mondes furent ensemenés par les eldars pour créer des colonies, plusieurs milliers d'années avant la chute de leur civilisation. Les eldars appellent ces endroits mondes vierges et se considèrent comme leurs gardiens. Nombreuses sont les guerres qui les opposent à d'autres races pour leur possession.

## Mondes-ruches

Des milliards d'habitants pullulent sur ces mondes. Ils vivent dans des ruches, d'immenses métropoles hautes comme des montagnes et dont les niveaux s'empilent les uns sur les autres à tel point qu'elles traversent les strates de brouillard empoisonné et transpercent l'atmosphère de la planète. La base de ces montagnes artificielles fait plusieurs centaines de kilomètres de large, leur sommet scintillant s'élève bien plus haut encore. A l'intérieur, les conditions d'entassement sont démentes et malsaines. Les mondes-ruches sont vitaux pour l'Imperium car ils forment un réservoir de recrutement pour les millions de gardes impériaux, et leurs usines lui sont tout autant utiles pour mener ses guerres incessantes.

Le paysage extérieur est le plus souvent un désert pollué, couvert de débris et de cendres. Les rivières et les canaux de substances empoisonnées courent à travers les terres. Des déchets industriels déversés en quantités astronomiques ont transformé les sols en un désert gris et toxique. La cendre mouvante, parfois épaisse de plusieurs kilomètres, peut engloutir des convois entiers. Des pluies acides et chargées de toxines sont capables de tuer un homme et de le ronger jusqu'aux os en un clin d'œil. Peu réussissent à survivre en ces terres désolées, c'est un endroit de cauchemar où s'élèvent des ruines à moitié ensevelies, où errent des mutants étranges, des renégats et autres hors-la-loi.

# FIGURINES DE COLLECTION

Au fil des quinze dernières années, Games Workshop a produit une vaste gamme de figurines à l'échelle Epic, mais certaines de ses nombreuses références ne sont désormais plus disponibles. Des races entières ont disparu en cours de route (les fameux Squats) et certaines armées ont perdu un ou deux véhicules qui à l'époque paraissaient intéressants mais n'ont finalement pas survécu à l'épreuve du temps et ont donc quitté la gamme sur la pointe des chenilles. De plus, Forge World propose une gamme de figurines en résine à l'échelle Epic, disponibles par le biais de leur site internet [www.forgeworld.co.uk](http://www.forgeworld.co.uk).

Toutes ces figurines sont de fait des modèles de collection et nous avons préféré les laisser de côté au moment de la rédaction des listes d'armées de tournoi, principalement pour éviter que certains joueurs viennent râler en se plaignant du fait que leur indécrottable adversaire utilise des figurines introuvables pour optimiser son armée. D'un autre côté, nous n'avons aucun désir d'empêcher leur utilisation et nous avons inclus cet appendice dans lequel vous trouverez des règles vous permettant d'utiliser ces vénérables figurines lors de vos batailles.

Nous vous proposons deux façons d'utiliser ces figurines. Leurs caractéristiques de jeu sont fournies pour les joueurs désirant créer leur propre scénario ou campagne. Dans le cadre de parties de tournoi, la description de chacune de ces unités inclut une colonne "compte comme". Ainsi, lors de tournois, les Leman Russ Conqueror en résine fabriqués par Forge World "comptent comme" des Leman Russ Modèle Mars ordinaires.

Nous avons délibérément omis d'attribuer une valeur en points à ces figurines, afin d'être sûrs que personne ne sera tenté de les utiliser en tournoi. Les joueurs suffisamment expérimentés et passionnés n'auront sans doute aucun mal à imaginer des campagnes ou des scénarios équilibrés pour les mettre en scène, d'où la présence de leur fiche d'unité mais l'absence de leur coût en points. L'idée de base n'est pas de vous empêcher d'utiliser ces figurines lors d'une partie "compétitive", mais simplement d'être sûr que vous les jouerez pour leur apparence plutôt que pour leurs performances : après tout, si vous aimez les figurines et que vous pouvez les utiliser, peu vous importe qu'elles adoptent les caractéristiques d'un autre type de troupe, non ?



*Le système Epic apparut jadis avec le jeu Adeptus Titanicus, qui mettait en scène des Titans se battant durant l'Hérésie d'Horus. La première édition de Space Marine ajoutait au système les règles des véhicules et de l'infanterie, les armées orks et eldars furent quant à elles couvertes par le supplément Codex Titanicus. Quelques années après, la deuxième édition de Space Marine vit le jour, suivie de suppléments décrivant les Space Marines, la Garde Impériale, le Chaos, les eldars, les squats, les orks et les tyranides.*

*Le dernier supplément de cette seconde édition fut Titan Legions, qui contenait les règles des Titans Imperator et des Méga-gargants. La troisième édition fut baptisée Epic 40,000 et condensait tout le contenu des versions précédentes en un ensemble de règles simples et fluides. Epic Armageddon est donc la quatrième incarnation du jeu, sa philosophie consiste à adopter l'approche des règles de la troisième édition, avec les détails et la "personnalité" que la seconde donnait à chaque unité.*

## TITANS CLASSIQUES

Il existe deux anciens modèles du Titan Warlord: l'un en métal datant de la troisième édition, et le kit plastique d'Adeptus Titanicus remontant à la fin des années quatre-vingt. Ce dernier pouvait se voir ajouter toute sorte d'armes et accessoires en métal.

Ces deux types de figurines peuvent compter comme des Warlord Modèle Mars avec la configuration d'armes standard lors de tournois, quelles que soient les armes que porte la figurine. Dans le cadre d'un scénario, les deux types peuvent être utilisés avec les caractéristiques d'un Warlord modèle Mars, mais avec des armes issues du tableau page 165.

Il existe également d'anciens modèles de Reaver et de Warhound avec des armes différant de leur combinaison habituelle. Comme le Warlord, ceux-ci comptent comme leur version présentée dans la liste d'armée de tournoi, mais peuvent recevoir d'autres armes issues de la liste page 165 pour des parties plus amicales.

Finissons par le Titan Empereur. Cette énorme figurine plastique était incluse dans le supplément Titan Legions pour la deuxième édition d'Epic, et est depuis devenue un modèle de collection. Si vous avez la chance de posséder l'un de ces monstres, vous pouvez le compter comme un Titan Warlord lors d'un tournoi ou utiliser la fiche d'unité page suivante dans le cadre d'un scénario adapté à une telle machine (vous pouvez par exemple vous amuser à l'opposer à une armée entière pour voir comment la bête s'en sort!)

Plus près de notre temps, et encore disponibles au moment où vous lirez ces lignes, il existe des Reaver et des Warhound modèle Lucius en résine fabriqués par Forge World. Nous vous fournissons leurs fiches d'unités, mais gardez à l'esprit que vous pouvez les utiliser facilement lors d'un tournoi en les jouant avec les caractéristiques de leurs homologues modèle Mars. Vous trouverez comment les commander dans les pages de références que nous vous proposons dans les appendices de ce livre.

### TITAN REAVER

#### Modèle Lucius, Configuration d'armes standard

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20 cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	Puissance de Fer	Notes	
Destructeur turbo-laser	45 cm	4 x AP5+/AC3+	Arc de tir frontal	
Gatling Blaster	45 cm	4 x AP4+/AC4+	Arc de tir frontal	
Lance-roquettes	60 cm	2PB	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de Dommages 6. 4 Boucliers. Touche critique: Le réacteur à plasma du Reaver est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5 cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommages supplémentaire, et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique.

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Marche*. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et de 2 cm de large maximum.



### TITAN REAVER

#### Modèle Lucius, Configuration d'armes appui-feu

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20 cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
3 x Lance-roquettes	60 cm	2PB	Arc de tir Frontal Fixe	

Capacité de Dommages 6. 4 Boucliers. Touche critique: Le réacteur à plasma du Reaver est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toute unité dans un rayon de 5 cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommages supplémentaire, et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique.

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Marche*. Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et de 2 cm de large maximum.



**TITAN WARHOUND**  
**Modèle Lucius, Configuration d'Armes Standard**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30 cm	5+	4+	4+

Armes	Portée	Puissance de Fer	Notes
Méga-bolter Vulcain	45 cm	4 x AP3+/AC5+	—
Canon à plasma léger	45 cm	2 x MA2+	Rechargement

Capacité de Dommages 3. 2 Boucliers. Touche critique: Le Titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le dans une direction aléatoire d'1D6 cm. Si le Warhound percute de cette façon un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+ (les sauvegardes s'appliquent normalement).

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Marcheur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et de 2 cm de large maximum.



**TITAN WARHOUND**  
**Modèle Lucius, Configuration d'Armes Inferno**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	30 cm	5+	4+	4+

Armes	Portée	Puissance de Fer	Notes
Destructeur turbo-laser	45 cm	4 x AP5+/AC3+	—
Canon Inferno	30 cm	3PB	Macro-arme, Ignore les couverts

Capacité de Dommages 3. 2 Boucliers. Touche critique: Le Titan est déséquilibré et vacille. Déplacez-le dans une direction aléatoire d'1D6 cm. Si le Warhound percute de cette façon un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+ (les sauvegardes s'appliquent normalement).

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Marcheur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et de 2 cm de large maximum.



**TITAN IMPERATOR**  
**Modèle Mars, configuration d'armes standard**

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15 cm	4+	3+	3+

Armes	Portée	Puissance de Fer	Notes
Annihlateur plasma	90 cm	1D3 x MA2+	Tueur de Titans (1D3), Arc de tir frontal
Canon Fournaise	60 cm	3D6 PB	Arc de tir frontal
Canon Démolisseur	30 cm	AP3+/AC4+	Ignore les couverts, Arc de tir frontal fixe
Laser de défense	90 cm	MA2+/AA4+	Tueur de Titans (1D3)
Canon laser	45 cm	AC5+/AA5+	Arc de tir gauche
Canon laser	45 cm	AC5+/AA5+	Arc de tir droit
2 x Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	Arc de tir gauche
2 x Obusier	75 cm	AP4+/AC4+	Arc de tir droit
4 x Bolters lourds	30 cm	AP5+	Arc de tir frontal
3 x Bolters lourds	30 cm	AP5+	Arc de tir arrière

Capacité de Dommages 18. 8 Boucliers. Touche Critique: Le réacteur à plasma du Titan est endommagé. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour. Sur un résultat de 1, le réacteur explose, détruisant le Titan et infligeant une touche sur un 4+ à toute unité dans un rayon de 10 cm. Sur 2-3, le Titan subit un point de dommages supplémentaire, et sur 4-6 le réacteur est réparé, annulant les effets de la touche critique.

**Notes:** *Sans Peur, Blindage Renforcé, Marcheur.* Peut passer au-dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins hauts que les genoux du Titan et de 2 cm de large maximum.



## ARMES DES TITANS IMPÉRIAUX

Au fil des ans, Games Workshop a fabriqué des dizaines d'armes alternatives à monter sur les différents types de Titans. Le tableau suivant en dresse la liste et leurs caractéristiques. Ces armes peuvent être librement utilisées dans des parties amicales. En tournoi, considérez simplement que le Titan qui les porte "compte comme" le modèle officiel.

Arme	Portée	Puissance de Feu
Bélier Énergétique	n/a	Arme d'assaut, Macro-arme, Marcheurs renversés et détruits en cas de dommages.
Blaster Laser	45 cm	4 x AP5+/AC3+
Canon Deathstrike	180 cm	3PB, Macro-arme, Rechargement, divise par deux la Vitesse du Titan.
Canon Fuseur	30 cm	MA2+, Tueur de Titans (1D6)
Canon Gatling	45 cm	4 x AP4+/AC4+
Canon Inferno	30 cm	3PB, Macro-arme, Ignore les couverts.
Canon à Plasma	75 cm	4 x MA4+, Rechargement.
Canon à Plasma Léger	45 cm	2 x MA2+, Rechargement.
Canon Volcano	90 cm	MA2+, Tueur de Titans (1D3)
Centre de Contrôle de Tir	n/a	Relance un dé pour toucher par tour.
Démolisseur	15 cm	Arme d'assaut, Macro-arme, Tueur de Titans (1D3), Frappe en premier.
Destructeur à Plasma	90 cm	4 x MA2+, Rechargement, ne peut faire tirer ses autres armes.
Destructeur Turbo-laser	45 cm	4 x AP5+/AC3+
Griffe de Bataille	n/a	Arme d'assaut, Macro-arme, Attaque supplémentaire (+2), Tueur de Titans (1D3).
Lance-missiles de Barrage	Illimitée	2D6PB, Tir unique.
Lance-roquettes Multiple	60 cm	2PB.
Méga-bolter Vulcain	45 cm	4 x AP3+/AC5+
Missile Harpon	Illimitée	MA4+, Tir unique. Les engins de guerre subissant des dommages passent dans votre camp!
Missile Vortex	Illimitée	MA2+, Tir Unique, Tueur de Titans (1D6), pas besoin de LdV.
Missile Warp	Illimitée	MA2+, Tueur de Titans (1D3), ignore les boucliers, Tir unique, pas besoin de LdV.
Module d'Assaut Corvus	n/a	Transport (peut embarquer huit des unités suivantes : Marines Tactiques, d'Assaut, Devastator, Scouts, Terminator ou Dreadnought. Les Terminator et les Dreadnought occupent deux espaces).
Module d'Atterrissage de Carapace	n/a	Le Titan peut diviser ses tirs entre deux formations ennemies.
Multi-lasers de Carapace	30 cm	AP5+/AC6+/AA5+.
Poing de Combat	n/a	Arme d'assaut, Macro-arme, Attaque supplémentaire (+1), Tueur de Titans (1D6).
Scie Énergétique	n/a	Arme d'assaut, Macro-arme, Attaque supplémentaire (+4).
Sismo-canon	120 cm	3PB, Macro-arme, Rechargement.
Tête d'Arme	n/a	+1 en Fusillade, -1 en Corps à Corps.
Tête de Corps à Corps	n/a	+1 en CC, -1 en Fusillade. Peut transporter quatre unités de Marines d'Assaut.
Thermo-fuseur	n/a	Arme d'assaut, Attaques supplémentaires (+6).
Trident	30 cm	MA3+, Tueur de Titans, ignore les boucliers, cause toujours une touche critique.
Tronçonneur	n/a	Arme d'assaut, Macro-arme, Attaque supplémentaire (+3).



## FIGURINES ORKS CLASSIQUES

La gamme des orks pour Epic a été presque entièrement refaite, de sorte que les peaux-vertes ressemblent davantage à leurs grands cousins de 28mm. Heureusement, il sera très facile pour les généraux orks de continuer à utiliser leurs anciennes figurines. La raison principale est que les véhicules orks ne sortent pas d'une chaîne de montage, mais sont assemblés individuellement par des Mékanos. Dans les premières éditions du jeu, nous avons eu tendance à essayer de donner des règles aux différents types de véhicules : nous nous sommes donc retrouvés avec les Rokettes Pulsor, les Frakassor, etc, ce qui avait tendance à donner une image fautive, normalisée, des orks et dissuadait les joueurs d'assembler une force disparate à l'aspect barbare.

La liste d'Epic Armageddon essaye de rectifier le tir pour encourager les joueurs à aligner des formations franchement hétéroclites. Du coup, nous avons procédé différemment de la Garde Impériale et les Légions Titaniques, en nous contentant de signaler le type de véhicule de tournoi à

utiliser pour telle ou telle vieille figurine. L'idée est de refléter la nature désorganisée des orks. Certains joueurs n'aimeront pas l'abstraction, mais qu'ils sachent qu'il n'a jamais été question pour nous de revisiter et rectifier l'ancien historique des orks, mais précisément de faire en sorte que les armées orks correspondent enfin à ce qu'elles sont censées être.

Un bon exemple concerne la Rokette Pulsor, qui compte à présent comme un Grokalibr'. Dans un tel cas, l'intérêt est de pousser les joueurs à composer leurs batteries de Grokalibr' avec toute sorte de figurines différentes : donner des caractéristiques uniques à la Rokette Pulsor irait dans le sens contraire et certains se retrouveraient fatalement à en aligner des formations entières, tout cela parce que leur général aurait découvert que cela lui apporterait un quelconque avantage tactique. Et ce serait tout à fait non-ork ! Où avez-vous vu qu'un Seigneur de Guerre ork (autre que Ghazghkull) se soucie plus de l'aspect stratégique qu'acoustique des armes qu'il fait construire ?

### MÉGA-GARGANT ORK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15 cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Mork	30 cm	MA4+	Tueur de Titans, Arc de tir frontal fixe	
Méga-kanon Kasskrâne	75 cm	3PB	Macro-arme, Arc de tir frontal fixe	
Bras Ékrazor	Contact	Arme d'assaut	Macro-arme, Attaque supp. (+1) Tueur de Titans (1D6), Arc de tir frontal fixe	
Ponts d'Artillerie	60 cm	12PB	Macro-arme, Arc de tir frontal fixe	
2 x Gros kanon	45 cm	AP5+ / AC5+	Arc de tir gauche	
2 x Gros kanon	45 cm	AP5+ / AC5+	Arc de tir droite	
2 x Missiles Krouze	Illimitée	MA3+	Tueur de Titans (1D3), Tir unique, Arc de tir frontal fixe	
Rayon de la Mort	60 cm	MA3+	Tueur de Titans (1D3), Arc de tir frontal fixe	
Super leva-lacha	45 cm	MA5+	Tueur de Titans (1D6), Arc de tir frontal fixe	
Gros Lobba	60 cm	2PB	Macro-arme, Arc de tir frontal fixe	
Tour de Bizarboy	30 cm	D6 x AP5+ / AC5+		



Capacité de Dommages 18. 6+D6 Champs Énergétiques. Touche Critique: Le Gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la fin du tour. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5-6, le feu s'éteint. Tout feu non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

**Notes:** Sans Peur, Blindage Renforcé, Commandant Suprême, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur.







### Infanterie et Véhicules Orks

Le tableau ci-dessous donne la liste des véhicules et troupes métalliques et plastiques des anciennes éditions d'Epic, et leur équivalent dans les règles d'Epic Armageddon. Nous vous encourageons à utiliser ces vénérables ancêtres, qui ne manqueront pas de donner du cachet à votre armée, en plus de renforcer l'aspect hétéroclite de vos bandes.

Unité	Équivalence	Unité	Équivalence	Unité	Équivalence
Barbarboyz	Boyz	Konkassor	Chariot Kanon	Shokk Attack Gun	Grokalibr'
Fling'Boyz	Grokalibr'	Kalculator	Skorcha	Roquettes Pulsor	Grokalibr'
Bizarboyz	Grokalibr'	Frakassor	Chariot Kanon	Krackanon	Grokalibr'
Dingboyz	Boyz	Perkutor	Chariot Kanon	Catapulte à Squigs	Grokalibr'
Médiko	Nobz	Éventror	Chariot Kanon	Kanon Traktor	Grokalibr'
Mékano	Nobz	Explosor	Chariot Kanon	Magnéto-Kanon	Superkanon
Fouettards	Nobz	Déchirator	Chariot Kanon	Éklator	Chariot de Guerre (si, si, vraiment !)
Goretboyz	Motos de Guerre	Squiggoth	Chariot de Guerre	Ékrazor	Chariot de Guerre (puisqu'on vous le dit !)
Microbs	Boît' Kitu	Tour de Bizarboyz	Chariot de Guerre		
Ékrabouillator	Chariot Kanon	Motochenille	Buggy		

### Armes de Gargant

Le tableau ci-dessous donne la liste des armes utilisées sur les anciennes versions de Gargants, et leur équivalent dans les règles d'Epic Armageddon. Là encore, nous vous recommandons d'utiliser ces figurines si vous le pouvez.

Arme	Équivalence	Arme	Équivalence	Arme	Équivalence
Obusier de tête	Regard de Mork	Kanon gatling	Superkanon	Tourelle lance-flammes	Karbonisator
Tourelle canon d'assaut	Grokanon	Pète-boyaux	Superkanon	Kanon massakror	Superkanon
Kanon à répétition	Superkanon	Méga-kanon magnum	Superkanon	Bouff'tout	Superkanon
Tête de Gork/Mork	Regard de Mork	Tourelle d'observation	3 x Gros Fling'	Super Leva-lacha	Super Zap
Kanon de mort	SuperZap	Poing tronçonneur	Méga-kikoup		

## FIGURINES CLASSIQUES DE LA GARDE IMPÉRIALE

Les pages qui suivent vous donnent les caractéristiques des figurines métalliques et plastiques de la Garde, à présent épuisées, mais aussi des véhicules en résine proposés par Forge World. Cette liste indique aussi la fiche d'unité "officielle" qui devra être utilisée dans le cadre d'un tournoi (voir 6.2.1), mais les caractéristiques données sont valables pour les scénarios ou les campagnes.

Au fil des ans, la Garde Impériale a sans doute été dotée de plus de figurines que n'importe quelle autre race : la quasi-totalité de ceux alignés sur les tables de Warhammer 40,000 a fait sa première apparition sur celles d'Epic !

Il y a quelques années, l'ascenseur est revenu et Forge World a produit à l'échelle Epic la plupart de modèles de véhicules que ses sculpteurs avaient créés pour Warhammer 40,000. Il s'agit là de figurines superbes et finement détaillées, que nous vous recommandons chaleureusement.

Nous vous indiquons plus loin comment passer commande chez Forge World. Les figurines classiques en plastique ou en métal ne sont plus disponibles, inutile donc de harceler la VPC ! En revanche, vous aurez peut-être l'occasion d'en trouver lors de convention, sur internet ou dans certaines arrière-boutiques poussiéreuses.

## RÈGLE SPÉCIALE

### *Tunneliers*

Cette règle peut être utilisée pour jouer des tunneliers dans un scénario. Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux (voir 4.0.0). Les unités qu'ils transportent ne sont pas déployées sur la table avant que ceux-ci n'apparaissent. Notez les coordonnées de l'endroit où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon et au même moment que vous notez celles de vos zones de largage (voir 4.3.3). Vous devez aussi noter secrètement le moment où ils feront surface. Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils peuvent le faire à partir du second tour. S'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour. Déployez les tunneliers au début du tour où ils émergent. Les véhicules et les unités qu'ils transportent peuvent agir lors de ce tour.



Nom	Équivalence	Type	Vitesse	Blindage	CC	F	Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes
Baneblade (Modèle Lucius) Le modèle Mars ne diffère que par certains détails esthétiques.	Baneblade	EG	15 cm	4+	6+	4+	1 x Obusier 1 x Autocanon 1 x Démolisseur	75 cm 45 cm 30 cm	AP4+/AC4+ AP5+/AC6+ AP4+/AC4+, Ignore les Couverts AP5+ AC5+	Blindage Renforcé. CD3. Critique: Voir Baneblade.
Capitol Imperialis Une version mise à jour de la figurine et de ses règles sortira bientôt. En attendant, utilisez les caractéristiques du Léviathan.										
Chimère avec bolter lourd en tourelle	Chimère	VB	30 cm	5+	6+	5+	1 x Bolters lourds jumelés 1 x Bolter lourd	30 cm 30 cm	AP4+ AP5+	Transport (idem Chimère)
Chimère (avec lance plasma de coque)	Chimère	VB	30 cm	5+	6+	5+	1 x Multilaser 1 x Lance-plasma	30 cm 30 cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+, Rechargement	Transport (idem Chimère)
Chimère (avec lance-flammes de tourelle)	Chimère	VB	30 cm	5+	6+	4+	1 x Lance-flammes lourd 1 x Bolter lourd	15 cm 30 cm	AP5+, Ignore les Couverts AP5+	Transport (idem Chimère)
Plateforme de Canon séisme	Basilisk	VL	—	6+	6+	5+	1 x Canon Séisme	120 cm	AP4+/AC4+ ou 1PB, Tir Indirect	—
Gorgone	Chimère	VB	15 cm	4+	6+	4+	1 x Lance-flammes lourd 1 x Lanceur de mines	15 cm 15 cm	AP5+, Ignore les Couverts 2PB	Blindage Renforcé. Transport (4 unités) Ignore les Terrains Dangereux.
Hellbore	Baneblade	EG	—	4+	6+	6+	Aucune	—	—	Tunnelier. Blindage Renforcé. Blindage Arrière Renforcé. Transport (14 unités). CD4. Critique: Détruit.
Plateforme Hyde	Hydre	VL	—	6+	6+	5+	1 x Autocanon Hyde	30 cm	2 x AP4+/AC5+/AA5+	-
Troupes d'Assaut	Cavaliers Impériaux	INF	30 cm	-	5+	5+	Épée tronçonneuse Pistolets laser	— (15 cm)	Armes d'assaut Armes légères	Réacteurs Dorsaux
Hommes-bêtes	Infanterie de la Garde	INF	15 cm	6+	5+	6+	Fusils laser	(15 cm)	Armes légères	-
Motards	Cavaliers Impériaux	INF	35 cm	6+	5+	5+	Épée tronçonneuse Bolters	— (15 cm)	Armes d'assaut Armes légères	Montés
Robot	Ogryns	VB	10 cm	4+	5+	5+	1 x Autocanon 1 x Poing énergétique	45 cm —	AP5+/AC6+ Arme d'assaut, Macro-arme, Attaque Supp. (+1)	Marcheur. Sans Peur.

Nom	Équivalence	Type	Vitesse	Blindage	CC	F	Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes
Leman Russ Conqueror	Leman Russ	VB	30 cm	4+	6+	4+	1 x Canon Conqueror 1 x Canon laser	45 cm 45 cm	AP5+ /AC5+ AC5+	Blindage Renforcé
Chasseur de Chars Destroyer	Leman Russ	VB	30 cm	4+	6+	6+	1 x Destroyer laser	75 cm	AP5+ /AC3+	Blindage Renforcé
Leman Russ Executioner	Leman Russ	VB	30 cm	4+	6+	4+	1 x Destroyer plasma 1 x Canon laser	60 cm 45 cm	MA5+, Rechargement AC5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Thunderer	Leman Russ Démolisseur	VB	20 cm	4+	6+	4+	1 x Canon Démolisseur	30 cm	AP3+ /AC4+, Ignore les Couverts	Blindage Renforcé
Léviathan	Baneblade	EG	15 cm	4+	3+	3+	1 x Obusier 6 x Canons laser jumelés 1 x Canon Apocalypse	75 cm 45 cm 120 cm	AP4+ /AC4+ AC4+ 3PB, Macro-arme	Commandant Suprême. Blindage Renforcé. Blindage Arrière Renforcé. Transport (14 unités). CD (4). Critique = Ne peut plus bouger, les touches critiques suppr. causent la perte d'1 PD de plus.
Lightning	Thunderbolt	A	Chasseur	6+	n/a	n/a	1 x Canon Lighting (FrtF) 1 x Canons laser jum. (FrtF)	75 cm 45 cm	AP5+ /AC6+ /AA6+ AC4+ /AA5+	-
Lightning Strike Fighters	Thunderbolt	A	Chasseur	6+	n/a	n/a	1 x Autocanon (FrtF) Missiles AA (FxF)	45 cm 45 cm	AP5+ /AC6+ 4 x AA6+	-
Plate-forme Manticore	Manticore	VL	0 cm	6+	6+	5+	1 x Lance-roquettes	150 cm	2PB, Rechargement, Rupture	-
Destroyer Marauder	Marauder	A	Bombardier	4+	n/a	n/a	3 x Autocanons jum. (FrtF) 1 x Bolters lourds jum. (Arr) 1 x Canons d'assaut jum. (Arr) 2 x Roquettes (FrtF) 1 x Bombes (FrtF)	45 cm 30 cm 30 cm 30 cm 15 cm	AP4+ /AC5+ /AA6+ AA5+ AA5+ AC4+ 1PB	-
Medusa	Griffon	VB	20 cm	6+	6+	5+	1 x Canon de siège Medusa 1 x Bolter lourd	15 cm 30 cm	3PB, Tir Indirect AP5+	-
Taupe	Chimère	VB	-	4+	6+	6+	Aucun			Tunnelier. Blindage Renforcé. Transport (4 unités).
Mortier Taupe	Escouade Appui-feu	INF	15 cm	Aucune	6+	6+	1 x Mortier taupe	30 cm	1PB, Tir Indirect	Monté.
Rapière	Escouade Appui-feu	INF	15 cm	Aucune	6+	5+	1 x Destructeur laser Rapière	45 cm	AC4+	Monté.

Nom	Équivalence	Type	Vitesse	Blindage	CC	F	Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes
Salamander de Commandement	Chimère	VB	35 cm	6+	6+	4+	1 x Lance-flammes lourd 1 x Bolter lourd	15 cm 30 cm	AP5+, Ignore les couverts AP5+	Commandant
Véhicule de Reconnaissance Salamander	Chimère	VB	35 cm	6+	6+	5+	1 x Autocanon 1 x Bolter lourd	45 cm 30 cm	AP5+ /AC6+ AP5+	Éclairer
Stormblade (modèle Mars)	Baneblade	EG	15 cm	4+	6+	4+	1 x Canon à plasma léger 4 x Missile Hellion 4 x Bolter lourd	45 cm 60 cm 30 cm	2 x MA2+, Rechargement AC4+, Tir Unique AP5+	Blindage Renforcé. CD (3). Critique = Explosion des munitions, détruit, unités à moins de 5 cm touchées sur 6+
Stormblade (modèle Lucius)	Baneblade	EG	15 cm	4+	6+	4+	1 x Canon à plasma léger 3 x Bolter lourd 2 x Canon laser	45 cm 30 cm 45 cm	2 x MA2+, Rechargement AP5+ AC5+	Blindage Renforcé. CD (3). Critique = Explosion des munitions, détruit, unités à moins de 5 cm touchées sur 6+
Stormhammer	Baneblade	EG	15 cm	4+	6+	4+	2 x Canon Démolisseur jum. 4 x Bolter lourd	30 cm 30 cm	AP2+ /AC3+, Ignore les couv. AP5+	Blindage Renforcé. CD (3). Critique = Explosion des munitions, détruit, unités à moins de 5 cm touchées sur 6+
Stormsword (modèle Lucius)	Baneblade	EG	15 cm	4+	6+	4+	1 x Canon de siège 3 x Bolter lourd 2 x Canon laser	45 cm 30 cm 45 cm	3PB, Macro-arme, Ignore les couverts AP5+ AC5+	Blindage Renforcé. CD (3). Critique = Explosion des munitions, détruit, unités à moins de 5 cm touchées sur 6+
Tarentule	Escouade d'Appui-feu	INF	15 cm	-	6+	5+	1 x Tarentule	45 cm	AP5+ /AC6+	Monté.
Termite	Chimère	VB	—	5+	6+	6+	Aucune	—	—	Tunnelier. Transport (2 unités).
Thudd Gun	Escouade d'Appui-feu	INF	15 cm	-	6+	5+	1 x Thudd Gun	45 cm	AP4+	Monté.
Trojan	Chimère	VB	30 cm	6+	6+	5+	1 x Bolter lourd	30 cm	AP5+	Transport (une plateforme d'arme)

# QUESTIONS & RÉPONSES

*Fergit regarda Grimble, puis ses yeux revinrent sur le fier Brikolo qui se tenait devant eux. Fergit avait commis l'erreur de lui poser une question sur sa dernière création. Plus d'une demi-heure s'était écoulée, et le Brikolo débâtait encore avec un enthousiasme peu communicatif, sur un sujet qui n'avait un rapport que très lointain avec la question initiale. De plus, il ne semblait pas près de s'arrêter. Résigné, Grimble haussa tristement les épaules et s'assit à même le sol. Au bout de quelques minutes, Fergit fit de même, joignant un soupir déchirant au geste. La journée promettait d'être longue. Très longue...*

La série de questions et réponses suivante est basée sur les réponses faites par les concepteurs de jeux aux diverses questions soulevées durant les tests des règles. La principale raison de leur inclusion dans le livre de règles est principalement due au fait qu'il ne s'agit pas de simples réponses par oui ou par non, mais que chacune permet de découvrir la philosophie derrière les mécanismes du jeu, le sacro-saint esprit des règles. Elles sont présentées dans le même ordre que les règles auxquelles elles se réfèrent, pour plus de facilité.

Nous devons avant tout vous préciser que bon nombre de ces questions affiche un désaccord entre le questionneur et le concepteur, qui essaie d'expliquer son point de vue (du type : Q : *Eh, Jervis, pourquoi est-ce que ceci n'est pas comme cela?* R : *Parce que ceci est bien mieux comme cela...*) En revanche, nous avons volontairement omis les questions qui ont conduit à des changements de règle lors des tests (Q : *Eh, Jervis, pourquoi est-ce que ceci n'est pas comme cela?* R : *Je m'en vais changer ça de ce pas!*)

Dans certains cas, vous trouverez des réponses qui se trouvent déjà dans les règles. En effet, de telles questions continuent de nous parvenir, malgré la clarté des règles (du moi à notre humble avis) nous avons donc préféré les inclure pour éviter toute confusion.

Si vous avez d'autres questions ou commentaires sur Epic, n'hésitez pas à nous écrire (en anglais). Vous pouvez également nous envoyer vos messages, dans la même langue, à [fanatic@games-workshop.co.uk](mailto:fanatic@games-workshop.co.uk).

Avant d'entrer dans le vif du sujet, voici une petite liste des abréviations que nous avons utilisées :

AA	-	Antiaérien
AC	-	Antibar
AP	-	Antipersonnel
BO	-	Bombardement Orbital
CB	-	Chasseur Bombardier
CD	-	Capacité de Dommages
EG	-	Engin de Guerre
GI	-	Garde Impériale
GT	-	Grand Tournoi
ICPP	-	Ils ne Connaîtront pas la Peur
LR	-	Land Raider
LdV	-	Ligne de Vue
MA	-	Macro-arme
PB	-	Point de Barrage
PI	-	Pion Impact
SM	-	Space Marine
TT	-	Tueur de Titans
VB	-	Véhicule Blindé
VL	-	Véhicule Léger
ZdC	-	Zone de Contrôle

## FORMATIONS

**Q :** Dans les versions précédentes d'Epic, ce qui est aujourd'hui appelé formation était qualifié de détachement. Pourquoi avoir changé ?

**R :** *A la base, chaque armée utilise un nom différent pour ses formations : les orks ont des bandes, la Garde Impériale des pelotons ou des compagnies, et les Space Marines des détachements. Un détachement consistant en un détachement de SM semblait un peu lourd, j'ai donc préféré adopter le terme formation pour ce qui est du jeu, et garder le mot détachement pour certains types de formations.*

**Q :** Deux formations mélangées devraient être considérées comme une seule du point de vue des règles...

**R :** *C'est le cas pour ce qui est des assauts. Nous avions originellement une règle similaire pour les tirs, mais elle n'était guère satisfaisante et nous avons préféré l'abandonner. Personne ne la regrette.*

**Q :** La distance de cohésion d'une formation (5 cm maximum entre chaque unité) permet de couvrir une grande zone et limite parfois son interaction avec le terrain. Pourquoi ne pas avoir utilisé un rayon de commandement, mesuré à partir du chef de la formation, comme c'était le cas dans la dernière version d'Epic ?

**R :** *Les formations n'ont désormais plus systématiquement une unité QG, une telle règle est donc peu envisageable. C'est pourquoi nous sommes revenus au principe de la "chaîne".*

**Q :** Qu'en est-il d'une unité qui se retrouve à plus de 5 cm d'une autre unité de sa formation ? Pourquoi décréter qu'elle est détruite, alors qu'elle n'a rien fait de plus que s'éloigner un peu trop ? Ne serait-il pas possible de simplement la déclarer démoralisée ?

**R :** *J'ai opté pour cette règle simple et définitive afin de décourager les joueurs de disperser leurs formations. Vous pouvez bien sûr laisser des unités derrière vous, mais les trainards ont tendance à désertir!*

## PIONS IMPACT

**Q :** A l'heure actuelle, la neutralisation ne fait que limiter la puissance de feu d'une formation : il est impossible de s'en prendre à sa mobilité (à moins de l'encercler) en la forçant à garder la tête baissée sous les tirs... Cela donne parfois lieu à des bizarreries, où une formation de Marines d'Assaut se contente d'actionner ses réacteurs pour quitter une zone de tir et se retrouver une moitié de table plus loin.

**R :** *Il me semble que les pénalités d'initiative dues aux PI réduisent suffisamment la mobilité d'une formation sous le feu. Du coup, une formation se faisant canarder à outrance baissera la tête ou au contraire se désengagera le plus vite possible, ce qui me semble au contraire très réaliste.*

**Q :** Les pions impact sont trop efficaces. Limitez-les à un par unité et par tour maximum, ou ne les appliquez que



lorsqu'un tir peut vraiment endommager une formation (pas dans le cas d'armes AP tirant sur des blindés, par exemple).

**R.** Je suis très satisfait des PI et de leur utilité. Il est très facile d'oublier l'importance psychologique des tirs ennemis: l'histoire des guerres modernes est pleine de cas concernant des colonnes de chars immobilisés par des tirs d'armes légères, ou de vastes compagnies freinées par quelques tirs isolés. C'est par exemple pour cette raison que les snipers sont si efficaces. Cela dit, les joueurs préférant une approche plus héroïque de la guerre sont libres d'imaginer des règles spéciales pour réduire l'efficacité des PI. Les règles de ce livre sont finalement assez subjectives, et le grand avantage des wargames, par rapport par exemple aux jeux vidéo, est que vous pouvez à loisir bidouiller le système pour l'adapter à vos goûts.

**Q.** Il est beaucoup trop facile de neutraliser des chars. Après tout, un tank est conçu pour pouvoir se battre même sous les tirs ennemis. De plus, la tactique de base des blindés est d'avancer en tirant, il me semble donc que les formations de véhicules en *Avance Rapide* devraient pouvoir se déplacer puis tirer et de nouveau se déplacer.

**R.** Là je ne suis pas d'accord. Toutes mes lectures sur les actions de chars en conditions de combat montrent que les tanks sont neutralisés aussi facilement que l'infanterie, sinon plus. Il existe de nombreux exemples de troupes motorisées repoussées par des tirs d'armes légères incapables de pénétrer leur blindage, tandis qu'il est prouvé que les formations de tanks soumises à des tirs antichar fuient plus facilement que l'infanterie qui elle a tendance à se cacher, chose que ne peut pas faire un monstre de métal.

Le principe "mouvement puis tir puis mouvement" est un concept auquel nous réfléchissons pour les *eldars*. Selon ma façon de voir, les chars impériaux de *Warhammer 40,000* sont plus proches technologiquement de ceux de la deuxième guerre mondiale (qui devaient s'immobiliser pour pouvoir faire feu) que des modèles actuels (qui eux ont plus de points communs avec les *eldars* et peuvent tirer en mouvement). L'un des côtés intéressants du travail sur des

mondes imaginaires est qu'il est possible de mélanger librement les références, en se basant selon les armées sur tel ou tel archétype historique. De tous nos jeux, celui qui a le plus eu recours à ce principe était *Man'O'War*, où les vaisseaux de l'Empire ressemblaient aux galions de la Renaissance, les bretonniens embarquaient dans des navires napoléoniens, les nains utilisaient des *Ironclad*, tandis que les vaisseaux elfes noirs étaient tirés par des monstres marins.

**Q.** Il me semble qu'il serait utile d'ajouter un tableau similaire au tableau des tirs du précédent *Epic*, pour ce qui est du placement des PI. Il suffisait d'additionner les armes qui faisaient feu pour déterminer le nombre de PI à placer.

**R.** Les principales critiques à l'encontre de la précédente version d'*Epic* sont qu'elle faisait beaucoup appel à des additions de chiffres et qu'elle était trop abstraite. La plupart des changements apportés par cette nouvelle version visent à corriger ces problèmes en remplaçant les règles leur faisant appel par d'autres, plus intuitives, explicables en une ou deux phrases. Recevoir un PI lorsqu'on se fait tirer dessus, puis un autre pour chaque unité détruite en est un excellent exemple, en plus d'être parfaitement logique.

**Q.** Si un véhicule de transport contenant deux unités est détruit avec ses passagers, combien de pions impact sa formation reçoit-elle?

**R.** Quatre: un pour être "sous le feu" de l'ennemi, un pour la destruction du transport et deux pour celle des unités.

#### INITIATIVE & ACTIONS

**Q.** Lors d'un jet d'Initiative pour accomplir une action, un résultat de 1 est-il toujours un échec?

**R.** Non. Du coup, certaines formations peuvent réussir automatiquement leur test d'action. C'est le cas des SM, à moins que des modificateurs ne s'appliquent, ou des orks en *Avance Rapide* ou en *Assaut*. De tels avantages sont pris en compte dans les listes de tournois, et vous devriez en faire autant lorsque vous concevez un scénario.

**Q.** Il pourrait être intéressant de devoir placer tous ses ordres en début de tour (à l'aide de pions, par exemple), quitte à ce qu'il soit parfois possible de les changer en réaction aux mouvements ennemis (par le biais des unités QG) ?

**R.** A l'origine, je pensais utiliser une règle de ce type, mais cela risquait de trop ralentir le jeu. De plus, nous nous sommes rendus compte que plus l'on s'habitue au système des actions, plus il devenait important de bien planifier une stratégie d'ensemble avant d'activer ses unités, ce qui revient à peu près au fait de donner mentalement des ordres à toute votre armée avant qu'elle n'agisse. Si vous n'y arrivez pas, vous êtes condamnés à réagir aux manœuvres de l'ennemi et ne pourrez exécuter vos propres plans.

**Q.** Quelles options a une unité se trouvant dans la ZdC d'un ennemi au début de son activation ?

**R.** L'unité en question doit charger l'ennemi ou quitter sa ZdC. Elle ne peut en aucun cas rester immobile dans une ZdC et devra donc choisir une action qui lui permettra de bouger ou de charger.

#### MOUVEMENT & TERRAIN

**Q.** La Vitesse des unités n'est-elle pas trop élevée ? De l'infanterie en *Redéploiement* se déplace de 45cm, tandis qu'un Rhino peut parcourir 90 cm !

**R.** Les valeurs de Vitesse sont élevées en comparaison de la portée des armes en raison des échelles spatiales et temporelles utilisées à Epic. En effet, je suis parti du principe qu'un tour représentait environ un quart d'heure, et que 30 cm représentaient environ 1 km. Notez que l'échelle des distances n'est pas conforme à l'échelle des figurines : celles-



ci sont environ du 1/250<sup>e</sup>, tandis que le terrain est au 1/3000<sup>e</sup>, soit près de dix fois son échelle !

La quasi totalité des unités d'Epic a un rayon d'action plus grand que la portée de leurs armes, c'est pourquoi leur Vitesse est élevée par rapport à leur portée. Même un fantassin peut facilement parcourir un ou deux kilomètres (sachant que le record du monde est de 3 mn pour 1500 m). S'il y a excès dans un sens, c'est que les unités devraient se déplacer encore plus vite ! (cela dit, je pars du principe que celles-ci passent une bonne partie des 15 mn à reprendre leur souffle).

J'ai opté pour ces grandes échelles de temps et de distance pour renforcer l'impression que chaque joueur est le commandant en chef de son armée et doit prendre des décisions stratégiques plutôt que tactiques (la tactique concerne Warhammer 40,000, Epic est plus un jeu de stratégie !) Le commandant doit donc planifier sa prochaine attaque, réfléchir à ce qu'il veut faire de ses réserves et comment il peut contrer la percée d'un ennemi. Pour ce faire, il faut de bonnes distances de déplacement, ce qui à mon sens permet des décisions plus stratégiques que tactiques.

**Q.** Sauvegardes de couverts ! La même règle bizarre qu'à Warhammer 40,000... Des Space Marines à découvert dans une plaine désertique sont aussi bien protégés que des Terminator retranchés dans un bunker de céramite...

**R.** Ce n'est pas vrai. Les figurines à couvert impose un malus pour toucher de -1, ce qui dans la plupart des cas divise par deux le nombre de touches subies. De plus, les bunkers immunisent au Feu Croisé. Enfin, et principalement, les règles de couverts reflètent bien le fait que les troupes légères utilisent souvent mieux les couverts que celles en armure et en tirent généralement plus d'avantages.

**Q.** La règle permettant à l'infanterie en *État d'Alerte* de bénéficier d'une sauvegarde de couvert me semble illogique. Vu l'échelle et les règles du jeu, il est peu réaliste que des unités puissent se cacher en terrain découvert.

**R.** Au contraire. L'infanterie est très douée pour se cacher, d'autant plus qu'en général un terrain n'est jamais complètement plat. Le "champ de bataille vide" (c'est-à-dire un champ de bataille où aucun ennemi n'est visible car tous se sont camouflés) est un motif récurrent des comptes rendus d'actions militaires dans le cadre de la guerre moderne.

**Q.** Les tests de terrain dangereux. Sur un résultat de 1 dans la version précédente, l'unité devait s'immobiliser mais n'était pas forcément détruite. Est-ce toujours le cas ?

**R.** Non. J'ai durci la règle d'une part pour dissuader les joueurs d'entrer en terrain dangereux à moins d'y être vraiment obligé mais aussi pour ajouter un peu de tension !

#### TIR

**Q.** Si un tour d'Epic représente 15 mn de temps, une unité ne devrait-elle pas pouvoir tirer plus d'une fois ? Imaginez-vous parcourir un terrain de football : combien de chances un ennemi aurait de vous descendre ? Plus d'une en tout cas...

**R.** C'est vrai, mais le tir d'une unité d'Epic représente plus qu'un seul coup de feu, plutôt une série de tirs soutenus mais sporadiques sur une certaine période de temps. Comme pour le mouvement, une unité ne tirera pas constamment pendant 15 mn, mais lâchera une ou deux rafales dans une direction pour voir ce que ça fait, comme on peut le voir dans certains reportages télé.



**Q.** Qu'est-ce qui bloque les LdV (outre les terrains vraiment évidents) ?

- a) Les figurines ennemies ?
- b) Les engins de guerre (amis ou ennemis) ?
- c) Les socles de la même formation ?
- d) Les socles d'une autre formation ?
- e) Les ruines ?
- f) Rien hormis les collines et les bâtiments ?

**R.** Les gagnants sont b, e & f. Les terrains bloquent les LdV, pas les unités.

**Q.** Je ne trouve pas les valeurs AP ou AC des armes légères comme les fulgurants ou les fusils laser. Que faire ?

**R.** Les effets de ces armes sont compris dans la valeur de Fusillade de l'unité qui les porte, car elles sont utilisées lors d'un assaut par les figurines n'étant pas au contact mais se trouvant à 15 cm ou moins de l'ennemi. Les fusillades et les tirs d'armes légères n'ont donc leur importance que dans le cadre d'un assaut. L'idée de ce point de règle est basée sur des observations de situations réelles. Les tirs habituels d'Epic représentent les tirs soutenus que l'on peut voir aux informations, le genre d'image où des chars et des pièces d'artillerie tirent vers une colline sur une cible invisible: le phénomène du champ de bataille vide. En revanche, un assaut représente le moment où une formation reçoit l'ordre de prendre et de tenir une position: l'enfer se déchaîne et l'assaut commence. Si vous connaissez la série TV Frère d'Armes, vous savez de quoi je parle. C'est essentiellement pour cela que les armes légères ne sont prises en compte que lors d'un assaut, car elles n'ont aucune utilité lors de tirs de suppression à longue portée, c'est-à-dire lors des tirs ordinaires d'Epic.

**Q.** Les unités de Devastator ont deux lance-missiles chacune. Une même unité peut-elle faire tirer l'un d'eux en AP et l'autre en AC ?

**R.** Oui.

**Q.** Les armes AP peuvent-elles tirer sur des cibles blindées uniquement pour placer un PI ? L'inverse est-il vrai, à savoir des armes AC tirant sur de l'infanterie pour les mêmes raisons ?

**R.** Oui dans les deux cas. Les formations se faisant tirer dessus reçoivent un PI, même si elles ne peuvent pas être endommagées par les tirs en question.

**Q.** Pourquoi avoir abandonné le système de tir de la précédente édition d'Epic ? Effectuer un jet pour toucher puis une sauvegarde pour chaque tir est long par rapport aux simples additions et à la consultation du tableau des tirs de la précédente version.

**R.** Après une ou deux parties, le nouveau système de tir vous semblera aussi rapide, sinon plus, que celui de l'édition précédente. Essayez et vous l'adopterez ! En effet, il est plus intuitif, plus simple, et remplace les mathématiques (avec lesquels certains joueurs ont du mal) par de simples jets de dés. Le principal est qu'il ne ralentit en aucun cas le jeu.

**Q.** Les formations devraient avoir le droit de répartir leurs tirs.

**R.** Nous avons déjà été confrontés à de tels arguments lors de la sortie de la dernière édition de Warhammer 40,000, où les unités ne peuvent pas non plus répartir leurs tirs. Je faisais alors partie de l'équipe des concepteurs, j'ai donc eu tout le loisir d'étudier le pour et le contre et de consulter tous les avis. Il en est ressorti que :

*Dans une situation réelle, il est fort rare, voire impossible, de diviser les tirs d'une unité. Ce ne serait donc pas plus réaliste.*

*Mais surtout :*

*L'interdiction de diviser ses tirs demande plus de réflexion. Les décisions les plus cruciales lors d'une partie d'Epic sont souvent de savoir sur qui tirer : il vous faudra évaluer les capacités de vos formations contre tel ou tel type de cible et choisir la plus adéquate. Permettre aux joueurs de diviser leurs tirs élimine toute réflexion, c'est pourquoi je ne l'ai pas autorisé à Epic. Cela peut sembler cruel, mais gardez à l'esprit que cette règle oblige à faire le bon choix et récompense donc les bons joueurs.*

**Q.** Peut-être faudrait-il donner aux armes ne disposant que d'un seul mode de tir (AP ou AC) la possibilité de tirer dans l'autre mode, avec une pénalité (-2) ? Après tout, un canon laser peut tuer de l'infanterie, et des bolters peuvent neutraliser un Rhino...

**R.** Non. A l'échelle d'Epic, le fait qu'un canon laser puisse abattre de l'infanterie, ou que des bolters soient capables d'arrêter un Rhino importe peu : les chances que ce type de tir soit efficace sont de toute façon trop basses pour être prises en compte. Une telle règle ferait perdre de sa saveur au jeu : l'expérience m'a appris que ce sont les faiblesses autant que les forces d'une unité qui lui donnent du caractère. Cela oblige également les joueurs à réfléchir soigneusement à la composition d'une armée.

**Q.** Certaines unités peuvent-elles attendre avant de tirer ?

**R.** Non. Toutes les unités d'une même formation doivent tirer au même moment. En revanche, le joueur peut choisir les modes de tir qu'il utilise, voire ne pas tirer du tout.

## FEU CROISÉ

**Q.** Dans les règles de feu croisé, il n'est pas indiqué précisément que les formations permettant le feu croisé doivent tirer sur la cible. Si c'est le cas, que se passe-t-il si la première formation exterme l'ennemi ? La deuxième peut-elle alors tirer sur une autre cible ?

**R.** La deuxième formation n'est pas obligée de tirer (il lui suffit de constituer une menace pour que la règle s'applique).

**Q.** Deux formations infligeant un feu croisé à un ennemi bénéficient-elles toutes deux du bonus décrit si elles tirent sur cet ennemi ?

**R.** Oui, toutes deux bénéficient des avantages habituels, mais tirent chacune à leur tour.

## ASSAUT

**Q.** En situation réelle, de l'infanterie traversant un champ à découvert pour attaquer une colonne de chars a de minces chances de survie, alors que c'est très jouable à Epic.

**R.** C'est vrai si l'infanterie avance vers les chars en rangs serrés, comme c'était le cas pendant les guerres napoléoniennes ou pour l'infanterie anglaise à la Bataille de la Somme. A Epic, on part du principe que de l'infanterie, même en Redéploiement, utilise les couverts disponibles du mieux qu'elle le peut et se déplace rapidement de l'un à l'autre, plutôt que de se lancer dans une course éperdue à travers les champs. Notez aussi que les champs de bataille ne sont presque jamais aussi plats qu'une table de jeu, mais contiennent des fossés, des buttes et autres éléments capables d'abriter des fantassins, ce qui limite le nombre de tirs subis.

*Cela dit, même à Epic de l'infanterie avançant à découvert vers des tanks risque de subir des pertes effroyables. Imaginez une compagnie d'infanterie de la Garde partant à*

*L'assaut d'une compagnie de Leman Russ. Admettons que l'infanterie commence hors de portée des obusiers, elle se fera tout de même tirer dessus une, deux ou trois fois, selon les aléas de l'initiative. Admettons qu'elle essuie deux tirs. Les obusiers à eux seuls risquent de détruire une dizaine d'unités avant que la compagnie ne puisse se lancer à l'assaut (et elle ne le pourra pas étant donné qu'elle aura très certainement été démoralisée...) Pour avoir une bonne chance de détruire les chars, il faudra donc envoyer au moins deux ou trois compagnies d'infanterie, et elles subiront de lourdes pertes. Même si la compagnie commençait à 45 cm des tanks et se mettait tout de suite à portée d'assaut, elle devrait toujours subir au moins un tir, ce qui aurait raison d'environ dix socles...*

**Q.** Les assauts sont trop fréquents à Epic. Dans la guerre moderne, les batailles se décident par des tirs lointains, d'artillerie ou autre.

**R.** Ceci est très discutable. Il est vrai que dans la guerre moderne (depuis la première guerre mondiale) la plupart des pertes sont causées par l'artillerie. Mais il est également reconnu que la seule façon de capturer un objectif est d'y entrer et de l'occuper. Il me semble qu'Epic rend bien compte de cet état de fait : le gros des pertes est causé par des tirs à longue portée, mais ce sont les assauts qui déterminent l'issue d'une bataille.

**Q.** Pourquoi les troupes qui chargent ne peuvent-elles effectuer qu'un seul mouvement ?

**R.** Simplement pour limiter l'efficacité des assauts. Nous avons expérimenté avec deux mouvements, mais les assauts venaient alors de trop loin. Il me semble aussi important de sortir de l'idée qu'un assaut est une charge sauvage au corps à corps. Dans Epic, un assaut peut aussi représenter des troupes avançant prudemment à couvert pour trouver de bonnes positions de tir. Le fait de ne pouvoir effectuer qu'un seul mouvement simule qu'un assaut doit être soigneusement planifié et coordonné avant de débiter pour avoir une chance d'être efficace.

**Q.** Comment interpréter la phrase du paragraphe 1.12.3 : "Une unité allant au contact doit engager l'unité ennemie la plus proche dont elle a traversé la zone de contrôle" ?

**R.** L'esprit de la règle est que si vous pénétrez dans une ou plusieurs ZdC, vous devez aller au contact de l'ennemi le plus proche parmi ceux dont la/les ZdC ont été pénétrées. Si vous commencez dans une ZdC, vous devez engager l'unité ennemie la plus proche, ou quitter la ZdC par le plus court chemin.

**Q.** Les assauts ont-ils lieu uniquement lorsque l'un ou l'autre des joueurs effectue une action Assaut ?

**R.** Oui. A Epic Armageddon, les assauts ne sont en aucun cas "accidentels".

**Q.** Les sauvegardes de couvert et les modificateurs pour toucher dus aux couverts s'appliquent-ils en assaut ?

**R.** Les défenseurs disposent des sauvegardes de couvert auxquelles ils ont normalement droit, mais les attaquants ne peuvent jamais bénéficier du couvert. Le modificateur de -1 ne s'applique jamais, car les jets pour toucher ne sont en aucun cas modifiés lors d'un assaut.

**Q.** Les unités en charge ne devraient-elles pas disposer d'un bonus au corps à corps ? Sans cela, les formations pléthoriques ont tendance à toujours triompher des autres, plus petites.

**R.** Elles ne reçoivent aucun bonus car il me semble que les avantages dont elles pourraient disposer sont contrebalancés

*par le fait de se ruer sur l'ennemi au milieu de ses tirs de riposte. Gardez à l'esprit qu'un assaut à Epic couvre une partie entière à Warhammer 40,000, et non ce qui peut se passer lors d'une seule phase d'assaut. De plus, les petites formations d'assaut spécialisées sont plus que capables d'en remontrer à des ennemis bien plus nombreux. Lors d'une de nos parties de test, un simple détachement de quatre unités de Space Marines d'Assaut a mis hors de combat un détachement entier de chars super-lourds, puis, dans la foulée, a démoralisé une compagnie d'infanterie, le tout en ne perdant qu'un seul socle. Certes, les Marines ont eu de la chance de battre les chars super-lourds avec si peu de pertes, mais il arrive fréquemment que les petites unités d'assaut aient raison de formations plus importantes. Il suffit souvent de lancer l'assaut au bon moment, lorsque les troupes d'assaut n'ont pas de pions impact mais que leur cible en est farcie...*

**Q.** Si une formation effectue un mouvement de contre charge lors d'un tour où elle n'a pas encore été activée, pourra-t-elle agir normalement une fois l'assaut résolu et si elle n'a pas été démoralisée ? Ce mouvement de contre-charge est-il possible si la formation attaquée a déjà agi ?

**R.** Oui dans les deux cas. Le mouvement de contre charge est "gratuit" et hors séquence.

**Q.** Le feu croisé s'applique-t-il lors d'un assaut ?

**R.** Non, car il est impossible d'appliquer les règles de feu croisé en assaut sans que celles-ci ne soient ouvertes à une exploitation malbonnête. Si vous utilisez les règles telles quelles, vous découvrirez que le feu croisé a tout de même une utilité car il permet d'affaiblir l'unité cible avant l'assaut, ce qui facilitera la tâche des attaquants.

**Q.** Je charge des formations mélangées contenant une formation démoralisée et une autre qui ne l'est pas. Je gagne le combat de 3 points. La formation déjà démoralisée est-elle détruite avant que les trois pertes supplémentaires soient allouées à l'autre formation ?

**R.** Non, les pertes supplémentaires d'un assaut sont allouées avant que les perdants ne soient démoralisés.

**Q.** Lors d'un assaut, est-il possible d'allouer des touches à des unités de la formation ne se trouvant pas dans un rayon de 15 cm autour de l'ennemi ?

**R.** Non. Les touches infligées lors d'un assaut ne peuvent être allouées qu'aux unités se trouvant dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie.

**Q.** Que se passe-t-il si un assaut donne une égalité ? Faut-il livrer un nouveau round de combat ? Si celui-ci se termine aussi sur une égalité, Y a-t-il un troisième combat (et ainsi de suite) ?

**R.** Oui. Un assaut doit se terminer par la victoire de l'un ou l'autre des camps. Répétez le combat jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge, autant de fois que nécessaire.

**Q.** Un véhicule de transport se déplace de 30 cm et débarque ses occupants qui participent ensuite à un assaut. S'ils gagnent, leurs transports peuvent-ils les faire réembarquer dans le cadre du mouvement de consolidation ?

**R.** Oui. Le mouvement de consolidation est traité comme un mouvement ordinaire et un transport peut donc embarquer des troupes dans le cadre de celui-ci.

#### FORMATIONS DÉMORALISÉES

**Q.** Les formations démoralisées "peuvent effectuer un mouvement de retraite". Y a-t-il un mouvement minimum à effectuer ou puis-je rester là où je suis, du moment qu'il n'y a pas d'ennemi dans un rayon de 15 cm ?

**R.** *Il n'y a pas de mouvement minimum, vous pouvez même avancer vers l'ennemi si vous le voulez. Il est en effet très difficile de mettre au point une règle obligeant à battre en retraite. J'ai donc préféré me contenter de rendre risqué le fait de rester près de l'ennemi, afin d'encourager les joueurs à s'en éloigner.*

**Q.** Les unités démoralisées ont-elles encore une ZdC ?

**R.** *Oui. La seule façon pour une unité de perdre sa ZdC est de se retrouver en contact avec une unité ennemie (ou autant d'unités ennemies que sa CD initiale dans le cas d'un engin de guerre).*

**Q.** Si une formation démoralisée ne parvient pas à se rallier plusieurs fois d'affilée, peut-elle rester sur place ou doit-elle se replier lors de chaque tour.

**R.** *Une formation ratant un test de ralliement doit effectuer un mouvement de retraite lors de chaque tour, mais vous êtes libre de la faire se déplacer ou pas. Quoi qu'il en soit, elle comptera comme ayant effectué un mouvement de retraite pour ce qui est de la proximité de l'ennemi, et ce qu'elle se soit déplacée ou pas.*

**Q.** Que peut faire une formation démoralisée sachant qu'elle a raté son test de ralliement lors de la fin du tour précédent ? Peut-elle *Tenir* ? Faire une *Avance Rapide* ou un *Redéploiement* à l'opposé de l'ennemi ? Rester sur place en priant ?

**R.** *Elle reste sur place en priant et en sanglotant.*

**Q.** Une fois qu'une formation démoralisée a effectué sa retraite, est-elle bloquée jusqu'à ce qu'elle se rallie ?

**R.** *Les unités qui ne parviennent pas à se rallier peuvent faire un mouvement de retraite juste après avoir raté le test, elles peuvent donc encore se déplacer.*

**Q.** Une formation démoralisée ne reçoit plus de pions impact si elle se fait tirer dessus ou si elle subit un assaut. A la place, chaque PI qu'elle aurait dû recevoir devient une touche ignorant les sauvegardes d'armures. Ces touches sont-elles allouées comme des touches ordinaires ?

**R.** *Oui, de l'avant vers l'arrière.*

**Q.** Si un transport démoralisé se retrouve à moins de 15 cm d'un ennemi après un mouvement de retraite, les unités embarquées sont-elles aussi détruites ?

**R.** *Oui.*

**Q.** Véhicules Blindés démoralisés. Les formations de blindés suivent-elles les mêmes règles que l'infanterie pour ce qui est des PI et des *regroupements* ? Cela rend les petits escadrons de véhicules très vulnérables !

**R.** *Oui, en effet ! Les petites formations sont vulnérables : après tout, un escadron de trois chars perdant l'un de ses membres voit son efficacité réduite de 33%, ce qui est suffisant pour faire craquer les plus endurcis des vétérans.*

**Q.** Les formations ne comptant qu'une seule unité peuvent-elles se rallier ? En effet, elles conservent un PI une fois ralliées, ce qui suffit à les démoraliser à nouveau...

**R.** *Les formations d'une seule unité reçoivent un PI lorsqu'elles se rallient, mais conservent aussi le bénéfice du ralliement, qui consiste à se débarrasser de la moitié de ses PI, arrondi au supérieur : ainsi, le dernier PI est éliminé et elle se rallie normalement.*

## UNITÉS SPÉCIALISÉES & BARRAGES

**Q.** Si un barrage frappe plusieurs formations, reçoivent-elles chacune un PI ?

**R.** *Oui.*

**Q.** Un barrage peut-il bénéficier des effets du *feu croisé* ?

**R.** *Absolument.*

**Q.** Si une compagnie d'artillerie rate un test d'action, peut-elle quand même effectuer un barrage en *tir indirect* ?

**R.** *Non. Si le test d'initiative est raté, la formation ne peut accomplir l'action Tir Soutenu et doit se contenter de Tenir. Cela lui permet de tirer normalement, mais pas d'effectuer un tir indirect.*

**Q.** Les unités embarquées dans des transports peuvent-elles utiliser leurs capacités spéciales ? Par exemple, des Nobz embarqués peuvent-ils encore utiliser leur capacité *Meneur* pour ôter des PI ?

**R.** *Oui. D'autre part, les personnages ou les unités disposant de capacités spéciales dans une formation démoralisée peuvent toujours s'en servir. Les seules occurrences où ils ne peuvent pas utiliser leurs capacités sont lorsqu'ils ne sont pas présents sur la table, en réserve, dans un vaisseau spatial ou un transport qui n'a pas encore été déployé.*

**Q.** Comment la compétence *Frappe en Premier* s'applique-t-elle aux unités dotées d'*Attaques Supplémentaires* ?

**R.** *Avant toute chose, les règles spéciales indiquées dans la section Notes des Armes ne s'appliquent qu'aux attaques de l'arme en question, alors que celles indiquées dans la section Notes en bas de la fiche d'unité s'appliquent à toutes les attaques que l'unité effectue. Ainsi, si une arme est notée comme étant Attaque Supplémentaire (+x) et Frappe en Premier, cette dernière ne s'applique qu'aux Attaques Supplémentaires de l'arme en question, tandis que si Frappe en Premier est dans les notes générales de l'unité, toutes les attaques de la figurine, y compris celles ajoutées par une arme, frappent en premier.*

**Q.** Si une unité dispose d'armes légères dotées de la capacité *Frappe en Premier*, celle-ci entre-t-elle en compte lors d'une de leur utilisation en fusillade ?

**R.** *Oui.*

**Q.** Si un tour est censé durer 15 mn, le temps de rechargement (30 mn) des armes dotées de cette règle n'est-il pas un peu exagéré ?

**R.** *Il s'agit d'une abstraction nécessaire car c'est là la façon la plus simple de représenter le fait que ces armes sont très destructrices mais n'ont pas une cadence de tir très élevée. (imaginez : au lieu de faire boum, boum, boum, elles font rien, rien, BADABOUM...)*

**Q.** 3.17. *Commandant Suprême* : il est dit que "chaque commandant suprême d'une armée peut..." Cela implique qu'il peut y en avoir plus d'un par armée, mais en l'état actuel des choses les listes d'armée ne le permettent pas.

**R.** *Les règles du jeu et les listes d'armées sont deux choses bien distinctes. Les règles se doivent en effet de couvrir des scénarios que les joueurs pourraient imaginer (mettant par exemple en scène plusieurs commandants suprêmes...) tandis que les listes d'armées sont conçues pour créer des forces équilibrées et limitent ainsi l'accès à certaines unités.*

**Q.** Une formation d'antigrav peut-elle effectuer une attaque surprise dans le cadre d'une action de *Tir Soutenu* ?

**R.** *Oui. Cette attaque peut néanmoins déclencher des tirs d'alerte, même lors d'un Tir Soutenu.*

**Q.** Le *feu croisé* et la capacité *Sniper* affectent-ils les sauvegardes invulnérables ?

**R.** *La sauvegarde invulnérable est une deuxième sauvegarde "bonus" qui n'est jamais modifiée.*

**Q.** Un personnage avec MA et *Attaque Supplémentaire* (+1) modifie-t-il l'attaque de l'unité à laquelle il est attaché, ou lui ajoute-t-il une attaque?

**R.** *Le personnage compte comme ayant une arme d'assaut, MA et Attaque Supplémentaire ajoutée aux attaques de base de l'unité.*

*Par exemple, une unité de Terminator avec personnage aurait trois attaques lorsqu'elle est en contact :*

*L'attaque de base des Terminator*

*L'attaque de MA des armes énergétiques des Terminator*

*L'attaque de MA du personnage*

#### **ENGINS DE GUERRE**

**Q.** Les Titans peuvent-ils être endommagés par des armes autres que les armes Tueuses de Titans et les Macro-armes?

**R.** *Les Titans et les autres engins de guerre peuvent aussi être affectés par les armes AC, qui ne seront certes pas aussi efficaces que les MA et les TT.*

**Q.** Si des engins de guerre sont inclus dans une formation avec des unités ordinaires, comme par exemple une Forteresse de Bataille, ont-ils le droit de se trouver à cinq fois leur CD initiale des autres unités de la formation? Si c'est le cas, peuvent-ils quand même embarquer des unités de la formation?

**R.** *Oui aux deux questions.*

**Q.** Un engin de guerre se retrouvant sous deux gabarits de barrage subit-il des touches pour chacun d'eux? Par exemple, s'il se trouve sous le centre d'un gabarit et partiellement couvert par un autre, subit-il autant de touches que la moitié de sa CD initiale, ou la moitié de sa CD initiale +1?

**R.** *Il n'est affecté que par un seul des gabarits: de même, une unité ordinaire partiellement couverte par deux gabarits (la moitié de l'unité est sous un gabarit, l'autre sous un autre) ne sera attaquée qu'une fois.*

**Q.** Dans le cas de tirs sur une formation composée de deux engins de guerre, des Titans Warhound par exemple, est-il obligatoire de répartir les touches entre les deux (une fois que leur CD est atteinte)?

**R.** *Oui. Dans le cas de l'exemple, si les deux Warhound subissent cinq touches, les trois premières sont allouées au titan le plus proche, les deux autres au deuxième.*

**Q.** Comment gérer ce problème avec une formation comme une bande ork incluant plusieurs forteresses de bataille?

**R.** *La même règle s'applique: lorsqu'une des forteresses de bataille se fait tirer dessus, elle reçoit autant de touche que sa CD, puis les autres touches sont attribuées à la suivante, etc.*

**Q.** Que se passe-t-il lorsqu'un engin de guerre subit plusieurs touches critiques? Sont-elles cumulatives?

**R.** *Oui.*

**Q.** Les engins de guerre peuvent-ils pousser des unités sur leur chemin lors d'un mouvement de contre-charge?

**R.** *Oui.*

**Q.** Assaut: il est noté que les EG peuvent pousser les unités sur leur chemin. Si mon Warhound charge une formation éloignée de 25 cm, mais qu'entre lui et sa cible se trouve une autre formation, peut-il pousser les unités de cette dernière qui se trouvent sur son chemin?

**R.** *Je vais demander... NON!*

**Q.** Combien de PI reçoit une formation si l'un de ses engins de guerre est détruit par une touche critique? Prenons pour exemple une compagnie de chars super-lourds contenant trois Shadowsword. L'un d'eux perd un point de dommage, et celui-ci donne lieu à une touche critique qui détruit le char. La formation reçoit-elle deux PI (un pour se faire tirer dessus, un autre pour le point de dommage infligé) ou quatre (un pour se faire tirer dessus, trois pour la CD totale du Shadowsword)?

**R.** *La formation reçoit un PI pour s'être fait tirer dessus, un pour le point de Dommage infligé, et deux pour la CD restante d'un engin de guerre détruit par une touche critique (c'est-à-dire quatre en tout pour ce qui est de l'exemple ci-dessus).*



*L'une de nos première parties de test. Une compagnie blindée de la Garde Impériale, appuyée par la Légion d'Acier, engage un détachement de Marines Tactiques.*

**Q.** Nous avons un problème concernant l'interaction entre PI et boucliers/champs énergétiques. Avoir des PI empêche-t-il d'avoir des boucliers?

**R.** *Non. L'idée est que lors d'un regroupement, un engin de guerre peut choisir de rétablir ses boucliers plutôt que de se débarrasser des PI. Ainsi, le D6 jeté lors du regroupement indique le nombre de PI qu'il est possible d'enlever ou de boucliers qu'il est possible de rétablir, ou n'importe quelle combinaison des deux.*

**Q.** A quel moment un engin de guerre récupère-t-il ses boucliers?

**R.** *La règle des boucliers (5.4.1) précise à quel moment un Titan peut les régénérer. A la base, un Titan ou un engin de guerre récupère un bouclier à chaque fin de tour (pour peu qu'il en ait perdu). De plus, une formation effectuant une action de Rassemblement peut utiliser le résultat de son jet de regroupement pour régénérer ses boucliers.*

**Q.** Si un EG avec des boucliers est touché par une arme infligeant plusieurs points de dommages, est-ce que les points infligés restant se transmettent à l'EG une fois que ses boucliers ont été abattus?

**R.** *Oui.*

**Q.** Lorsqu'on recharge des boucliers d'une formation de plusieurs unités, faut-il jeter un dé pour la formation ou un dé par unité?

**R.** *Un jet de dé par unité, puis vous conservez le résultat le plus haut. Chaque point du dé peut être utilisé pour enlever un PI ou pour recharger l'un des boucliers.*

#### **AÉRONEFS**

**Q.** Les aéronefs attaquant les formations au sol subissent-ils des pénalités pour faire feu sur les unités à couvert?

**R.** *Oui.*

**Q.** Les aéronefs qui se sont posés peuvent-ils être pris pour cible par des armes AA?

**R.** *Non. Une fois qu'il a atterri, l'aéronef compte à tous points de vue comme une unité terrestre et n'est plus traité comme un aéronef.*

**Q.** Qu'arrivent-ils aux unités qui se trouvent dans un aéronef posé qui se fait détruire?

**R.** *Elles sont traitées comme si elles se trouvaient dans un véhicule de transport terrestre détruit, et ne sont donc pas automatiquement tuées du moment que l'aéronef s'est posé.*

**Q.** Les formations se trouvant sous le gabarit d'un bombardement orbital reçoivent-elles un pion impact pour se trouver sous le feu ennemi?

**R.** *Oui.*

**Q.** Si une formation rate son test d'action et se trouve encore dans un véhicule qui est entré en jeu grâce aux règles d'assaut planétaire, ses unités peuvent-elles se déployer "en chaîne" dans un rayon de 15 cm du véhicule puis effectuer un mouvement dans le cadre de l'action *Tenir*, ou ne peuvent-elles bouger que dans le cadre de leur action?

**R.** *Avant de répondre à cette question, qu'une chose soit claire: les règles spéciales des modules d'atterrissage leur sont spécifiques et ne s'appliquent pas aux autres unités effectuant des assauts planétaires. Les unités en modules d'atterrissage ne peuvent choisir de rester à bord (elles doivent en débarquer dès l'atterrissage) et seules celles-ci ont le droit de se déployer dans un rayon de 15 cm autour de l'unité dans laquelle elles ont atterri. Les unités*

*débarquant d'autres types de véhicules d'atterrissage doivent le faire selon les règles habituelles.*

#### **FICHES D'UNITÉS**

**Q.** Les unités devraient avoir accès à des options d'armes, comme leur équivalent à Warhammer 40,000. Par exemple, les Devastator devraient pouvoir utiliser autre chose que des lance-missiles, et le Predator devrait avoir un choix d'armes de tourelles.

**R.** *Les options d'arme des fiches d'unité sont basées sur ce que portent les figurines: nous voulions éviter le genre de confusion qui peut survenir lorsqu'une arme est disponible en option mais que la figurine appropriée n'existe pas.*

*Cela dit, les fiches d'unité que nous vous proposons sont accompagnées par des conseils de création de véhicules, ce qui fait que les joueurs n'auront aucun mal à aligner les options qu'ils désirent dans le cadre de parties plus amicales, du moment qu'ils sont prêts à se livrer à quelques conversions à petite échelle. De plus, nous avons pour ambition d'étendre la gamme de figurines disponibles en vous proposant des variantes de véhicules dotés d'armes alternatives, ainsi que les fiches d'unité qui vont avec.*

#### **UNITÉS SPACE MARINE**

**Q.** 7.1.1. Règles spéciales des Space Marines: l'une d'elle précise qu'une formation de Marines qui se rallie reçoit autant de PI que ce qu'elle compte d'unités, et non pas la moitié comme les autres formations...

**R.** *En effet. Il faut deux pions impact par unité pour démoraliser une formation de SM, et le fait de se rallier en fait perdre la moitié. Les Marines se retrouvent donc avec autant de PI que d'unités.*

**Q.** Les formations démoralisées de SM comptent-elles comme ayant un PI par unité ou demi PI par unité dans le cadre d'un assaut?

**R.** *Un PI par unité.*

**Q.** Lorsqu'une formation démoralisée de SM se fait tirer dessus, elle perd une unité par tranche de deux PI reçus. Que se passe-t-il si ce nombre est impair?

**R.** *Le PI en trop est ignoré.*

**Q.** Si je tire deux fois sur une formation démoralisée de SM sans tuer d'unité, je génère 2 PI?

**R.** *Non. Les formations démoralisées ne conservent pas les PI. Dans ce cas, les Marines ignorent ces deux PI et ne perdent aucune unité car ils ne sont pas dus à la même origine. Il faut placer au même moment au moins deux PI sur une formation démoralisée de SM pour pouvoir détruire une unité?*

**Q.** Un archiviste SM peut-il utiliser sa *Frappe Psychique* lors d'un assaut s'il est en contact avec une unité?

**R.** *Non. Le pouvoir *Frappe Psychique* est indiqué comme étant une arme légère, il ne peut donc être utilisé que lors d'un assaut, si son utilisateur n'est pas au contact.*

#### **UNITÉS DE LA GARDE IMPÉRIALE**

**Q.** Pourquoi les unités de la Garde Impériale ont-elles moins d'armes lourdes que les Space Marines? Ce n'est pas le cas à Warhammer 40,000.

**R.** *A Warhammer 40,000, une escouade compte 5-10 Marines et 0-1 arme lourde. Cela dit, elles adoptent presque à chaque fois la configuration 5 Marines + 1 arme lourde, ce qui fait une arme lourde pour cinq guerriers. Les escouades de la Garde comptent quant à elle invariablement 10 soldats dont 0-1 arme lourde, ce qui fait proportionnellement deux fois moins d'armes lourdes, et Epic rend compte de cela.*

## UNITÉS DE LA FLOTTE IMPÉRIALE

**Q.** Pourquoi les bombes ont-elles une portée?

**R.** Les bombes ne tombent jamais verticalement, ce qui permet aux appareils qui en sont équipés de “diriger” leurs tirs. Cela permet aussi, au niveau des règles, de faire en sorte que le gabarit reste entièrement à portée.

## UNITÉS DES LÉGIONS TITANIQUES

**Q.** Pourquoi aucun des Titans impériaux n’est équipé d’arme de corps à corps?

**R.** Les Titans décrits dans ce livre ne couvrent que les modèles disponibles chez GW et chez Forge World, et aucun d’eux ne porte une arme de corps à corps. Au fil du temps, nous comptons étendre la gamme disponible, en incluant des armes de corps à corps mais aussi certains des équipements les plus ésotériques issus du glorieux passé du jeu. De plus, la section Figurines de Collection explique aux joueurs comment utiliser leurs vieilles figurines.

**Q.** L’immense gamme d’armes pour titans va-t-elle ressortir?

**R.** Pour faire court, oui. En plus de leur classe et de leur modèle, les Titans disposent d’une configuration d’armes. Les figurines sont et seront vendues selon une configuration d’armes pré-établie. Ainsi, le Warlord actuel est un modèle Lucius avec configuration d’armes standard. Cela nous permettra de sortir d’autres Warlord modèles Lucius avec des configurations d’armes alternatives, en plus de règles pour permettre au joueur de choisir leur configuration dans le cadre de parties amicales.

## UNITÉS ORKS

**Q.** Les unités impériales sont très détaillées, mais les orks sont traités de façon bien plus abstraite...

**R.** N’y voyez pas là la trace d’une quelconque négligence envers les peaux-vertes, il s’agit d’une démarche volontaire pour refléter la nature “bricoleuse” des orks. Les orks ne disposent pas d’unités standardisées, fabriquées à la chaîne comme l’Imperium: tout leur équipement est construit à la main par les Mékanos.

Les listes d’armées orks des précédentes éditions d’Epic et de Warhammer 40,000 essayaient de donner des règles aux différents types de véhicules: nous nous sommes donc retrouvés avec les Rokettes Pulsor, les Frakassor, etc, ce qui avait tendance à donner une image fautive, normalisée, des orks et dissuadait les joueurs d’assembler une force disparate à l’aspect barbare. La liste d’Epic Armageddon, comme le Codex de W40K, essaye de rectifier le tir pour encourager les joueurs à aligner des formations franchement hétéroclites.

Cela demande un certain degré d’abstraction, non pas pour revisiter et rectifier l’ancien historique des orks, mais précisément pour que ces armées correspondent enfin à ce qu’elles sont censées être. Un bon exemple concerne la Rokette Pulsor, qui compte à présent comme un Grokalibr’. Dans un tel cas, l’intérêt est de pousser les joueurs à composer leurs batteries de Grokalibr’ avec toute sorte de figurines différentes: donner des caractéristiques uniques à la Rokette Pulsor irait dans le sens contraire: certains se retrouveraient fatalement à en aligner des formations entières, et ce ne serait pas très ork, non?

**Q.** Où sont les Balaizboyz, les Goretboyz, les Flingboyz, Squiggoths, etc?

**R.** Les Balaizboyz et les Flingboyz sont inclus dans le terme Boyz, mais vous pouvez si vous voulez les compter comme des Grokalibr’. Nous comptons inclure les Squiggoths et les

Goretboyz dans une éventuelle future liste d’armée consacrée aux orks sauvages.

## RÈGLES DE TOURNOI

**Q.** La règle WYSIWYG me pose quelques problèmes, en particulier en ce qui concerne l’infanterie. En raison de cette règle, chacune de mes unités de Space Marines Tactiques est censée contenir une figurine avec lance-missiles, du moins pour les parties de tournoi?

**R.** Non. La règle WYSIWYG est là pour faire en sorte que si vous utilisez des socles contenant un lance-missiles, ils représenteront des Marines Tactiques et en aucun cas des Devastator, des Marines d’Assaut, etc. En gros, si vous avez une figurine couverte précisément par les règles, vous ne pouvez l’utiliser pour représenter un autre type d’unité.

**Q.** Suite de la question précédente: seule la moitié de mes vieux socles rectangulaires de Marines contiennent des lance-missiles. Cela implique-t-il qu’un adversaire tatillon jusqu’à “l’épiciérisme” pourrait empêcher l’autre moitié de mes unités de tirer à longue portée?

**R.** La règle “compte comme” s’applique dans ce cas. Il vous suffit de signaler à votre adversaire que toutes vos unités avec bolter mais sans lance-missiles comptent comme des unités Tactiques. C’est simple, et cela est directement couvert par les règles de tournoi. Les règles visent à faciliter l’utilisation de vieilles figurines, en aucun cas à l’empêcher.

## LISTE D’ARMÉES DE TOURNOI

**Q.** Ne serait-il pas plus intéressant d’ajouter des options à des listes plus génériques pour permettre aux joueurs de personnaliser leur armée?

**R.** J’ai pris le parti de ne pas inclure de listes génériques, et toutes celles que nous sortirons seront spécifiques. Par exemple, la liste Space Marines de ce livre couvre les chapitres suivant le Codex Astartes, celle de la Garde Impériale concerne la Légion d’Acier, et celle des orks décrit les troupes de la Waaagh! Ghazghkull, le tout lors de la 3<sup>e</sup> Guerre d’Armageddon. Cette manière de procéder permet d’une part de créer des formations originales et intéressantes, d’autre part d’éviter les problèmes que peut engendrer l’extension des listes d’armées lors de la sortie de nouvelles unités. Pour prendre l’exemple des Space Marines, la liste Codex Astartes de ce livre est bien établie et ne changera pas. En revanche, nous travaillons actuellement sur une liste pour les Black Templars, à laquelle nous pourrions ajouter de nouvelles unités comme le Land Raider Crusader, auquel n’aura pas droit la liste Astartes.

Cette approche permettra aux joueurs de garder confiance en leur liste vu qu’elle ne sera pas soumise à tout un tas de changements, ce qui est une bonne chose. Cela nous permet également de créer des listes ayant vraiment de la personnalité, ce qui est toujours difficile avec les listes génériques. Certains joueurs s’inquiéteront peut-être de la confusion potentielle que peut engendrer une multitude de listes mais cela ne devrait pas être le cas à partir du moment où nous faisons en sorte que celles-ci ne sont pas surchargées de règles spéciales et d’exceptions. Nombre d’entre vous savent déjà qu’en plus de m’occuper de la gamme Spécialiste, je travaille pour Warhammer Historical Wargames, en raison de ma passion pour l’histoire militaire. Les règles de Warhammer Ancient Battles proposent pour l’instant trente listes d’armées différentes, tandis que la célèbre règle historique DBM de Wargames Research Group en aligne plus de deux cents! Dans les deux cas, aucun joueur ne s’est jamais plaint d’une telle profusion, et ce sera probablement le cas avec Epic.

**Q.** Est-il possible de créer des formations hétéroclites ?

**R.** Les scénarios vous permettent de créer les forces que vous désirez, mais cette option est limitée dans le cadre de parties de tournoi, pour que le jeu reste équilibré.

**Q.** Une armée est-elle obligée d'avoir un Commandant ?

**R.** Non. Les Commandants Suprêmes sont optionnels car nous ne voulons pas forcer les joueurs à acheter des figurines spécifiques si cela ne leur dit rien.

**Q.** Est-il possible d'utiliser des armées combinées Garde Impériale/Space Marines? Quelle Valeur Stratégique utiliser ?

**R.** Nous avons pris le parti d'en faire deux armées distinctes. Lors de nos premiers tests, nous autorisons les alliances, mais cela laissait la porte ouverte à pas mal d'abus, j'ai donc décidé de les interdire en tournoi. Vous pouvez bien sûr passer outre lorsque vous créez vos propres scénarios. Dans ce cas, chaque formation utilise sa propre valeur d'Initiative, il vous reviendra par contre de déterminer la Valeur Stratégique du tout.

#### LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES

**Q.** L'amélioration Razorback indique que n'importe quel nombre de Rhino peut être remplacé par un ou deux Razorback. Si je prends trois Razorback, comment connaître le nombre de Rhino qu'il me reste ?

**R.** Il vous reste le nombre minimum de Rhino pour pouvoir transporter le reste de la formation. Cela peut impliquer qu'un Rhino n'est pas plein, mais cela ne pose aucun problème du moment que vous ne prenez pas plus de Rhino que nécessaire.

#### LISTE D'ARMÉE DE LA GARDE IMPÉRIALE

**Q.** Les Formations d'Appui de la Garde n'ont accès à aucune amélioration...

**R.** Ben oui, c'est intentionnel...

#### LISTE D'ARMÉE DES ORKS

**Q.** Pourquoi les bandes de guerre orks n'ont-elles pas leur propre Big Boss ?

**R.** Nous sommes partis du principe que l'une des unités de Nobz de la bande contenait le Big Boss.

**Q.** Le Seigneur de Guerre peut-il rejoindre une autre unité si l'armée n'inclut pas de Gargant ?

**R.** Le Seigneur de Guerre doit rejoindre le Grand Gargant si vous en avez un. S'il n'y en a pas, il peut être ajouté à n'importe quelle unité de Nobz ou n'importe quel Gargant. De même, si l'armée n'inclut pas non plus de Nobz et de Gargant, le Seigneur de Guerre peut rejoindre n'importe quelle unité ork.

**Q.** Le Seigneur de Guerre ork gratuit améliore les caractéristiques d'une des unités de la bande ?

**R.** Oui. Cela peut aussi être le Gargant ou le Grand Gargant si le Warlord est ajouté à l'une de ces unités.

#### QUESTIONS GÉNÉRALES

**Q.** D'une façon générale, les modificateurs sont-ils cumulables ?

**R.** Les modificateurs sont toujours cumulables à moins que les règles ne précisent le contraire.

**Q.** Qu'arrivera-t-il si dans quelques mois vous voulez ajouter un nouveau type d'unité à une armée ? Il me faudra sûrement me trimballer un magazine supplémentaire contenant ses règles, et je n'aurais peut-être pas le droit de l'utiliser lors d'un tournoi...

**R.** Nous comptons utiliser le site internet d'Epic (en Anglais), celui de Games Workshop, les magazines Fanatic et des recueils annuels pour garder les joueurs au courant des dernières nouveautés. Tant que vous aurez le livre de règles et le dernier recueil, vous disposerez de tout le matériel officiel. Les parutions intermédiaires resteront expérimentales et donc non-officielles jusqu'à leur confirmation dans le recueil suivant.

**Q.** J'ai l'impression qu'Epic se joue plus entre amis que dans le contexte de clubs ou de tournois. Si c'est bien le cas, pourquoi les listes d'armée ne couvriraient-elles pas les figurines n'étant plus disponibles dans la gamme Epic ?

**R.** Mes intentions sont les suivantes: je voulais d'une part un système permettant de mettre rapidement en place des batailles équilibrées, appelées parties de tournoi pour faire bref, et d'autre part m'assurer que les règles peuvent couvrir d'autres styles de jeu, plus intéressants pour nous autres



vieux routards. Ainsi, je fais pleinement confiance aux vétérans pour qu'ils s'affranchissent de concepts tels que les valeurs en points et les parties équilibrées. Lorsque j'ai commencé à jouer aux wargames, je n'utilisais jamais de valeur en points, et je joue encore aux petits soldats trente ans plus tard. S'il est une chose à laquelle je suis attaché dans ce nouvel Epic, c'est de faire comprendre aux joueurs qu'ils n'ont pas besoin de listes d'armées bien établies et de valeurs en points équilibrées pour s'amuser avec leurs figurines: ce n'est là qu'une des nombreuses façons de jouer, et pas forcément la plus créative.

Cela dit, vous devez savoir que je n'ai rien contre les parties type tournoi reposant sur les listes d'armée, car ce sera la façon dont les gens joueront à Epic le plus fréquemment. C'est d'ailleurs en raison de cette popularité que les listes d'armées laissent de côté les figurines difficiles à se procurer: donner des points de valeur à des unités que les joueurs ne peuvent trouver que sur Ebay serait une attitude néfaste et stupide, et nous finirions inmanquablement par susciter des jaunisses chez certains joueurs à qui il manquerait tel ou tel engin de guerre introuvable et dévastateur. En effet, cela irait à l'encontre de l'équilibre recherché par ce système: faire en sorte que certaines unités ne soient accessibles qu'aux joueurs chanceux ou grabataires ne ferait que nuire à l'équité d'une partie de tournoi!

D'un autre côté, je tiens à ce que les fidèles de la première (ou deuxième ou troisième) heure puisse continuer à utiliser toutes leurs figurines. Même si nous autres chez Games Workshop avons tendance à penser que nos figurines les plus récentes sont les plus belles, il serait stupide de notre part de refuser le fait que certains joueurs préfèrent leurs précédentes incarnations. Je n'ai absolument rien contre ça, bien au contraire: je veux voir ces bons vieux ancêtres dépoussiérés et de retour sur la table de jeu. Je serais ravi d'apprendre qu'un bobby alternatif se développe chez ces amateurs d'antiquités. L'idée est donc de réconcilier ces deux façons de voir, et il me semble que nous avons opté pour la seule méthode sensée. La règle du "compte comme" implique qu'il est possible d'utiliser des modèles de collection dans des parties de tournoi, et leurs fiches d'unité

son fournies pour ceux qui voudraient les impliquer dans des campagnes ou des scénarios. Cela permet à ces vieilles figurines de continuer à vivre leur vie sans qu'autour d'elles se développe un climat de course à l'armement façon Black Lotus, où chaque joueur vendrait femme et enfants pour s'offrir un Imperator...

**Q.** Des points de valeur officiels seront-ils publiés pour les véhicules de Forge World et les variantes de Titans?

**R.** Non. Nous vous proposerons les caractéristiques de certains d'entre eux et de quelques autres armes de Titan, mais elles ne seront pas intégrées aux règles de grand tournoi. Cela risquerait de pénaliser ceux qui n'ont pas accès aux vieux modèles de Titans ou aux véhicules Forge World. Rien ne vous empêche cependant d'utiliser les superbes tanks de Tony Cotrell et sa bande, mais il vous faudra alors utiliser les caractéristiques des unités qu'ils sont censés représenter.

**Q.** Y aura-t-il de nouvelles variantes de Titans et des modèles en plastique?

**R.** Pour l'instant, nous allons nous concentrer sur les variantes qui se trouvent dans les listes de tournoi. Ils seront vendus par boîte et contiendront une configuration d'arme précise. Au fil du temps, nous inventerons de nouvelles configurations pour aller sur les différents modèles, voire de nouveaux modèles. Ceux-ci seront aussi vendus en boîte, mais seront des figurines en métal. Des Titans en plastique ne sont absolument pas à l'ordre du jour.

**Q.** Pourquoi ne pas vendre les Titans avec une sélection d'armes différentes?

**R.** La méthode actuelle (une configuration d'armes par boîte) est conforme à la façon dont nous produisons les figurines métal. Ajouter des armes supplémentaires ne ferait qu'ajouter au prix de la figurine en proposant des pièces détachées dont tout le monde n'aurait pas forcément l'utilité. Faire la même chose avec les kits plastiques ne pose pas le même problème (le plastique en lui-même ne coûte pas grand-chose, c'est le moule le plus cher) c'est pourquoi ils incluent souvent des pièces supplémentaires. C'est





d'ailleurs en raison du prix des moules de figurines plastique que nous nous contenterons de produire des Titans en métal, avec une seule configuration d'armes par boîte.

**Q.** Quelles autres armées prévoyez-vous de sortir ?

**R.** Au moment où j'écris ces lignes (fin 2003), nous comptons publier des listes d'armées (et proposer les figurines qui vont avec) pour le Chaos, les Eldars, les Tyranides, les Nécrons et les Tau. Ces nouvelles races seront couvertes par des suppléments de campagne d'environ 64 pages. Le supplément consacré aux Eldars est provisoirement intitulé *Epic Swordwind*. Il contiendra l'historique général des Eldars, les fiches d'unités de ces derniers ainsi que de nouveaux types de troupes pour les Orks, la GI et les Space Marines, et enfin les détails de la campagne, qui met en scène la purge d'un monde impérial par les Eldars du vaisseau-monde *Biel Tan*. Les listes d'armées, basées sur l'historique, couvriront les Eldars, la Garde (*Death Korps de Krieg*) les Orks (précisément les Orks sauvages) et les Marines (un chapitre non Codex, mais nous ne savons pas encore lequel). Cette organisation fait écho à celle du livre de règles, et ce sera le gabarit des prochains suppléments.

**Q.** Quand sortiront ces nouvelles armées ?

**R.** Il en sortira une par an. Les Eldars devraient être disponibles début 2005, le Chaos en 2006 et les Nécrons en 2007 (si tout se passe comme prévu).

**Q.** Quoi ! Je vais donc devoir attendre des années avant de pouvoir jouer mon armée préférée ?

**R.** Si vous avez déjà une armée d'Eldars, du Chaos ou de Tyranides des précédentes versions d'Epic, vous pouvez commencer à jouer tout de suite en vous rendant sur le forum des testeurs sur [www.epic-battles.com](http://www.epic-battles.com). Vous y trouverez des listes provisoires (en anglais) pour toutes ces races et encore d'autres variantes de liste que vous pourrez tester.

**Q.** Quel est l'avenir d'Epic Armageddon ?

**R.** Mon plan à long terme (et il est assez ambitieux, je dois le reconnaître) est de créer toute une famille de jeu utilisant

les figurines à l'échelle Epic, chacun constituant un jeu à part entière mais avec les mêmes figurines. Les trois jeux que j'aimerais créer sont :

*Epic* : Combat à l'échelle grand tactique dans le 41<sup>e</sup> Millénaire

*Adeptus Titanicus* : Duels de Titans

*Air War* : Combat aérien à l'échelle de l'escadron

Comme vous le savez, Epic est d'ores et déjà une réalité, j'ai commencé par là à cause de la demande urgente de la part des joueurs pressés de pouvoir ressortir leurs figurines. *Adeptus Titanicus* et *Air War* suivront dès que nous aurons le temps de nous y mettre.

J'adore les jeux de combat aérien, et je les pratique sous une forme ou une autre depuis près de trente ans, l'opportunité de créer un jeu sur le sujet est donc très alléchante, c'est pourquoi je tiens absolument à m'en occuper personnellement. J'espère pouvoir mettre des règles à tester prochainement sur le forum des testeurs, mais cela risque de prendre un peu de temps. Pourquoi ce jeu se déroulera-t-il à l'échelle de l'escadron, me demanderez-vous ? Une chose que mes lectures sur le sujet m'ont apprise est que si Hollywood se consacre habituellement aux as et aux héros solitaires, la victoire revenait aux escadrons les mieux entraînés. Le personnage de l'as était un phénomène typique du début de la première Guerre Mondiale, et en 1917 tous les lous solitaires du ciel étaient morts ou avaient compris qu'il leur fallait agir en cohésion dans le cadre d'une équipe. L'art du combat aérien au niveau tactique ne repose pas sur l'habileté dont vous faites preuve avec un manche à balai mais sur la capacité des aviateurs à manœuvrer en équipe. Jusque-là, il me semble qu'aucun jeu de combat aérien n'a jamais vraiment capturé cet aspect.

En ce qui concerne *Adeptus Titanicus*, il me semble que les règles d'*Adeptus Titanicus* de Gavin Thorpe (téléchargeables, en anglais, sur le site Epic) n'ont besoin que d'une mise à jour et d'un peu de travail pour donner un produit fini. De même que pour *Air War*, j'espère en mettre une version mise à jour dans le forum des testeurs. Dès que les règles seront au point, nous pourrons ensuite vous proposer des listes d'armées et des règles à tester, comme nous l'avions fait pour Epic...



# BATAILLE POUR LA JONCTION 25

15.30.07 - Formations Xenos en approche. Force Actæon parée à engager l'ennemi

15.30.09 - Force Citus en position de soutien. Extraterrestres engagés.

15.30.10 - Xenos prêts à attaquer. Avantage numérique 3/1 en leur faveur. Aucun n'en réchappera...

15.30.12 - Au nom de l'Empereur, À L'ATTAQUE!

Les pages suivantes présentent un tour complet d'Épic Armageddon et constituent un bon exemple de ce à quoi peut ressembler une partie normale. Ceci, les Notes des Concepteurs et la section Questions & Réponses devraient fournir aux joueurs toutes les réponses sur la façon dont fonctionnent les règles.

Notre exemple décrit le combat entre une bande de guerre ork et deux détachements de Space Marines pour le contrôle d'un point de jonction de trois axes routiers. Les trois formations ont été sélectionnées selon les listes d'armées de tournoi (voir section 6.0), mais la bande de guerre ork (la Bande à Gogard) et le détachement Devastator ont subi des pertes qui ont réduit leurs effectifs de départ.

Au début du tour, les trois formations sont déployées comme indiqué sur la carte et comportent les unités suivantes :

## La Bande à Gogard :

3 unités de Nobz dont une contenant un Seigneur de Guerre, 1 de Chokboyz, 6 de Boyz, 2 de Grots, 3 Krabouillators et 9 Chariots Kanons. Les Nobz et les Boyz sont embarqués dans ces derniers, mais les Grots et les Chokboyz sont à pied.

## Force Actæon :

3 unités de Devastator dont une contenant un Capitaine Space Marine.

## Force Citus :

4 Land Raider

*Note sur les figurines utilisées : Cette section fut rédigée bien avant que les nouvelles figurines ne soient disponibles, nous avons donc utilisé des exemplaires de nos propres collections. C'est la raison pour laquelle certaines des figurines que vous verrez sur les photos diffèrent légèrement de celles de la gamme Epic courante.*

## 1. Phase de Stratégie

Chaque joueur lance 1D6 et ajoute sa Valeur Stratégique au résultat. La Valeur Stratégique des Space Marines est de 5 (voir 5.1.2) et le jet donne un 4, soit un total de 9. Les orks ont une Valeur Stratégique de 3 (voir 5.5.3) et obtiennent également un 4, pour un total de 7. Le joueur Space Marine a obtenu un meilleur résultat et peut donc choisir de jouer en premier, ce qu'il décide de faire.

## 2. Phase d'Action

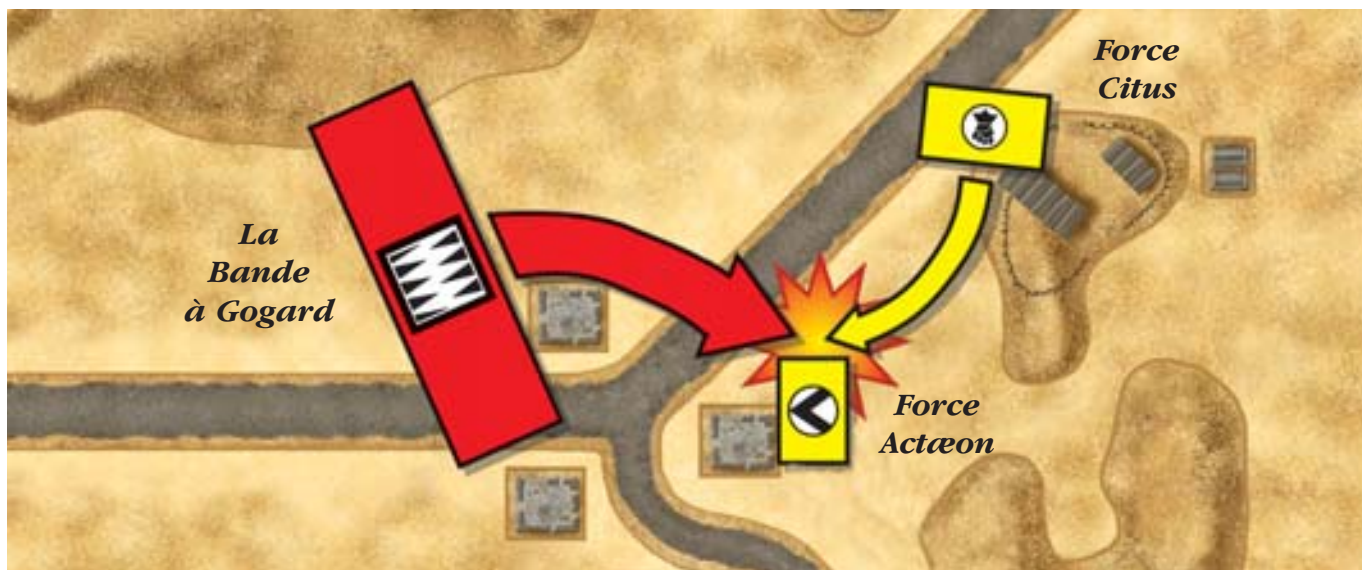
Le joueur Space Marine ayant remporté le jet de stratégie et décidé de jouer en premier, il doit exécuter une action avec une de ses formations. Rappelez-vous que vous ne pouvez laisser la main que si toutes vos formations ont effectué une action. Le joueur Space Marine veut utiliser ses Land Raider pour infliger autant de dommages que possible aux orks avant qu'ils ne puissent réagir et choisit donc d'exécuter la première action du tour avec la force Citus.

### 2.A Action de la Force Citus

Le joueur Space Marine doit choisir quelle action effectuer avec ses Land Raider avant de faire son jet d'action. Il choisit *Avance*, ce qui permettra à la force Citus de se mettre en position pour soutenir la force Actæon et de tout de même tirer efficacement sur les orks après son mouvement.

Le joueur Space Marine doit maintenant faire un test d'action pour voir si les Land Raider parviennent à l'accomplir. Les Space Marines ont une Valeur d'Initiative de 1+ (voir 5.1.2) et puisqu'ils n'ont reçu aucun pion impact, aucun modificateur n'est appliqué. Cela signifie que le joueur Space Marine n'a besoin que d'obtenir un 1 ou plus sur 1D6 pour accomplir cette action, il ne prend donc pas la peine de jeter le dé puisque la réussite est automatique.

Les Land Raider peuvent effectuer un mouvement dans le cadre de l'action *Avance*. Ces chars d'assaut ont une vitesse de 25cm, chaque Land Raider de la formation peut donc se déplacer jusqu'à cette distance. Les Land Raider se placent aux côtés de la force Actæon, comme montré sur la carte. Le joueur Space Marine s'assure que tous les Land Raider sont à



moins de 15 cm d'une unité de la force Actæon afin qu'ils puissent la soutenir dans le cas très probable d'un assaut ork (voir 1.12.6).

Après leur mouvement, les Land Raider ont le droit de tirer. Le joueur Marine doit tout d'abord choisir la formation qu'il va prendre pour cible (voir 1.9.1). Le choix est dans ce cas facile car il n'y a qu'une seule formation ennemie sur la table : il déclare donc que les Land Raider tirent sur la Bande à Gogard.

Il doit ensuite déterminer lesquels de ses Land Raider peuvent tirer. Seuls ceux dont les armes sont à portée de l'ennemi et qui ont une ligne de vue sur ce dernier en sont capables (voir 1.9.2). Les Land Raider sont armés de canons laser jumelés et de bolters lourds jumelés qui ont une portée respective de 45 et 30 cm. Heureusement pour les Marines, toutes leurs armes sont à portée d'au moins une unité qu'elles sont susceptibles d'endommager. De plus, la bande ork se trouve à découvert : les lignes de vue des Land Raider ne sont pas bloquées. Les quatre chars peuvent donc tirer avec toutes leurs armes.

Avant de résoudre les tirs, le joueur Marine place un pion impact sur la formation visée, car celle-ci va se faire tirer dessus (voir 1.9.4). Il jette ensuite les dés pour toucher. Les canons laser ont une Puissance de Feu AC4+, ce qui signifie qu'ils toucheront les véhicules blindés ennemis sur un résultat de 4 ou plus mais ne pourront endommager l'infanterie. Les bolters lourds jumelés ont quant à eux une Puissance de Feu AP4+, ce qui signifie qu'ils touchent l'infanterie sur 4 ou plus mais ne peuvent endommager les véhicules blindés. Par chance, la formation ork inclut à la fois des véhicules blindés et de l'infanterie, toutes les armes pourront donc tirer.

Le joueur Marine décide de commencer par faire tirer ses canons laser. Chacun des Land Raider porte deux de ces armes, il jette donc 8 dés pour toucher. Aucun modificateur ne s'applique à ces tirs (voir 1.9.5). Il obtient 1, 2, 2, 3, 4, 5, 5, 6. Quatre de ces jets obtiennent un résultat supérieur ou égal à la valeur pour toucher des canons laser, quatre touches sont donc infligées aux véhicules de la bande ork. Le Marine fait ensuite tirer ses bolters lourds. Chaque véhicule porte une de ces armes, il jette donc 4 dés et obtient, là encore sans aucun modificateur, 1, 3, 4 et 6, infligeant deux touches à l'infanterie ork.

Les touches doivent ensuite être allouées aux unités de la bande et sont réparties d'avant en arrière. Le joueur ork, conscient de cette règle, a placé ses Krabouillators et ses Grots en première ligne pour amortir les touches : les Grots sont de la chair à canon sacrificable, tandis que les Krabouillators, grâce à leur *Blindage Renforcé*, sont plus solides que les autres véhicules. Les deux touches des bolters lourds sont allouées à l'infanterie, et touchent les deux socles de Grots les plus proches. Ces derniers n'ont pas de sauvegarde d'armure, et les deux unités sont éliminées. Cela dit, les formations orks ne reçoivent aucun pion impact supplémentaire lorsque des Grots sont éliminés (voir 1.9.6 et la fiche d'unité des Grots en 5.5.3).

Les touches de canons laser doivent ensuite être allouées, une à chacun des Krabouillators de première ligne, puis une à l'un des Chariots Kanons qui les suivent. Les Krabouillators ont une sauvegarde d'armure de 4+ et un *Blindage Renforcé* qui leur permet de relancer cette sauvegarde si elle échoue, à moins que le tir ne vienne d'une macro-arme (voir 2.1.11). Le joueur ork jette donc trois dés pour ses sauvegardes, mais obtient 1, 1 et 2, les ratant toutes les trois ! Heureusement, les canons laser ne sont pas des macro-armes et il peut donc les relancer, obtenant cette fois 3, 3 et 4. Seul un Krabouillator

réussit sa sauvegarde, les deux autres sont détruits et deux pions impact supplémentaires sont placés sur la bande. Pour finir, le joueur ork tente la sauvegarde d'armure de son Chariot Kanon. Il doit obtenir 5 ou plus, mais il n'a pas de blindage renforcé et ne peut donc retenter sa sauvegarde en cas d'échec. Il obtient toutefois un résultat de 6, le Chariot survit donc au tir.

La bande ork a donc un total de 3 pions impact : un pour s'être fait tirer dessus, et deux pour les Krabouillators qui ont été détruits. Il reste toutefois 19 unités dans la bande ork, qui est donc loin d'être démoralisée (voir 1.3 et 1.9.7).

Ces tirs concluent l'action des Land Raider, le joueur Marine doit donc à présent décider s'il tente de conserver l'initiative ou laisse la main à son adversaire (voir 1.6.3). Il opte pour la première possibilité, dans l'idée de faire agir son autre formation avant que les orks ne puissent bouger.

## 2.B Action de la Force Actæon

Le joueur Marine décide d'accomplir une action *Tir Soutenu* avec la Force Actæon, afin qu'elle bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets pour toucher (voir 1.6.1). Après avoir déclaré son action, il doit réussir un test d'initiative pour déterminer s'il parvient à conserver la main. Cette fois, l'échec est possible vu que ce test subit un malus de -1, dû au fait que le joueur tente de conserver l'initiative (voir 1.6.3). Le joueur Marine jette le dé et obtient un résultat de 1, qui est transformé en 0 par le malus de -1. Ce total est inférieur à la valeur d'Initiative de 1+ des Marines, ce qui signifie que la Force Actæon a raté son test. Elle reçoit donc un pion impact et doit accomplir une action *Tenir* à la place du *Tir Soutenu* (voir 1.6.2).

*Tenir* permet à une formation de se déplacer **ou** tirer **ou** se regrouper. Le joueur Marine décide de tirer sur les orks. Toutes les unités de la formation sont à portée et ont une ligne de vue sur l'ennemi, mais la formation a un pion impact. En temps normal, l'une de ses unités serait *neutralisée* et ne pourrait pas tirer (voir 1.3 et 1.9.2), mais les Marines suivent la règle spéciale *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur*, ce qui implique qu'il faut deux pions impact pour *neutraliser* une unité de Marines (voir 5.1.1). La formation n'en a qu'un seul, aucune de ses unités n'est donc *neutralisée*.

Les orks reçoivent un nouveau pion impact car ils se font à nouveau tirer dessus, puis les trois unités Devastator ouvrent le feu. Les unités Devastator portent chacune deux lance-missiles ayant une Puissance de Feu AP5+ et AC6+. L'arme disposant de deux valeurs, le joueur Marine doit choisir pour chacune laquelle il compte utiliser. Il décide d'utiliser la valeur antichar (AC), vu qu'il ne reste qu'une seule unité d'infanterie non embarquée dans toute la formation (les autres sont transportées dans les Chariots Kanons).

Le joueur Marine jette 6D6 (deux par unité) et obtient 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Il inflige une seule touche, allouée au dernier Krabouillator de la formation. Par chance, le Krabouillator réussit sa sauvegarde d'armure. La Force Actæon n'a donc eu pour seul effet que de placer un pion impact supplémentaire sur le détachement ennemi. La bande ork se retrouve avec 4 pions impact, mais a toujours 19 unités.

Le joueur Marine venant de tenter de conserver l'initiative, il ne peut le faire une deuxième fois et passe la main à son adversaire. De toute façon, ses deux formations ayant effectué chacune une action, elles ne pourront plus agir lors de ce tour.

## 2.C Action de la Bande à Gogard

Poussant un puissant *Waaagh!* Le joueur ork signale que sa formation va tenter une action *Assaut*, ce qui lui permettra d'effectuer un mouvement de charge puis de combattre en assaut. Les formations orks ont une initiative de 3+ mais

reçoivent un bonus de +2 lorsqu'il s'agit d'effectuer une action *Avance Rapide* ou *Assaut*, ce qui en temps normal implique qu'elles la réussiront automatiquement (voir 5.5.2).

Dans ce cas toutefois, la formation ork possède au moins un pion impact, elle subit donc un malus de -1 sur son test d'action. Prononçant le funeste "tout sauf 1", le joueur ork obtient un superbe 1. En temps normal, la formation devrait effectuer une action *Tenir*, mais l'armée ork inclut un Seigneur de Guerre, qui en tant que *Commandant Suprême* a le droit de relancer un test d'Initiative raté par tour. Murmurant une prière à Mork, le joueur rejette le dé et obtient un 5. A l'attaque!

La première chose que doit faire le joueur ork est de déclarer quelle formation il compte attaquer. En temps normal, il doit s'agir d'une seule formation ennemie, mais l'un des Land Raider se trouve à moins de 5 cm d'un des Devastators de la Force Actæon. Cela signifie que les deux formations sont "mêlées" (voir 1.12.10) et que toute deux peuvent être engagées comme s'il s'agissait d'une unique cible. Le joueur ork décide de prendre avantage de cette possibilité et attaque donc les Forces Actæon et Citus.

L'action *Assaut* permet d'effectuer un mouvement de charge. Ce mouvement de charge permet d'entrer dans les 5 cm de zone de contrôle d'une unité, du moment que ce mouvement se termine au contact de l'unité en question (voir 1.7.3). Une fois qu'une unité est engagée, elle perd sa zone de contrôle, ce qui laisse le champ libre à l'assaillant pour s'en prendre aux autres unités situées plus en arrière de la formation. Chaque unité peut être engagée par jusqu'à deux unités attaquantes (voir 1.12.3). La carte ci-dessous montre la situation une fois le mouvement de charge effectué. Notez que les unités transportées dans les Chariots Kanons ont débarqué pour pouvoir participer à l'assaut une fois que ces derniers ont fait leur mouvement de charge (voir 1.7). Notez aussi que le Krabouillator est à la traîne car son mouvement de 15 cm ne lui a pas permis de suivre de près l'attaque.



Une fois le mouvement de charge effectué, il est temps de résoudre l'assaut. Les Marines ont droit à un mouvement de contre-charge (voir 1.12.4), mais toutes leurs unités sont engagées au corps à corps et il ne peut donc en bénéficier. Lors d'un assaut, les unités au contact se battent avec leur valeur de Corps à Corps, tandis que celles qui se trouvent dans un rayon de 15 cm autour de l'ennemi mais pas au contact utilisent leur valeur de Fusillade. Chaque unité jette un seul D6, à moins qu'il ne s'agisse d'un engin de guerre (voir 3.3.2) ou qu'elle dispose d'*Attaques Supplémentaires* (voir 2.2.3).

Le joueur Space Marine jette ses dés en premier, mais aucune des pertes qu'il infligera ne sera prise en compte avant que le joueur ork ait attaqué: les combats sont simultanés (voir 1.12.5). Tous les Marines sont au contact, tous utilisent donc leur valeur de Corps à Corps. Les Devastators ont une valeur de 5+, les Land Raider de 6+. De plus, le Capitaine Marine porte une arme énergétique, ce qui lui donne une *Attaque Supplémentaire* dotée de la capacité *Macro-arme* (voir 2.2.3 et 2.2.6).

Le combat commence avec les Land Raider. Chacun jette un dé (4 au total) et doit obtenir un 6. Les dés donnent 2, 3, 4 et 5, aussi aucune touche n'est causée. Les Devastator jettent ensuite 3D6 (un par socle) et doivent obtenir des 5+. Un jet de 1, 3 et 5 cause une touche. Enfin, le Capitaine résout son *Attaque Supplémentaire*. Il doit obtenir 5+ (étant donné qu'il fait partie d'une unité de Devastator) et réussit, infligeant une touche qui ne pourra pas être sauvegardée (en raison de la capacité *Macro-arme*), hormis par un *Blindage Renforcé*.

Les touches infligées par les Marines sont distribuées parmi les orks, qui tentent ensuite leurs sauvegardes d'armures. Les touches sont allouées avant tout aux unités au contact de l'ennemi, puis aux plus proches situées dans un rayon de 15 cm autour de celui-ci. La touche infligée par les Devastator est donc allouée à un socle de Boyz au contact de ceux-ci. Les Boyz ont une sauvegarde d'armure de 6+, le joueur obtient toutefois un 3 et l'unité est éliminée. La touche du Capitaine est résolue après les autres, et doit être allouée sur une cible "à portée" de la macro-arme, c'est-à-dire au corps à corps dans ce cas (voir 2.2.6). Le joueur ork donne la touche au Chariot Kanon au contact du Capitaine. Le Chariot ne dispose pas d'un *Blindage Renforcé*, il est donc détruit. Les deux unités orks sont laissées en place mais couchées sur la table, pour rappeler qu'elles peuvent encore attaquer mais ont été détruites.

Les orks attaquent. Trois unités de Nobz (dont le Seigneur de Guerre), deux de Boyz, et sept Chariots sont au contact des Marines, tandis que trois socles de Boyz, un Chariot et le Krabouillator se trouvent dans un rayon de 15 cm autour de l'ennemi. Les Nobz et le Seigneur de guerre commencent. Le joueur ork se munit de 7 dés (trois socles de Nobz avec une *Attaque Supplémentaire* chacun, plus une autre du Seigneur de Guerre, avec la capacité *Macro-arme*) avec une valeur de Corps à Corps de 3+. Il en jette 6 pour les Nobz et obtient 1, 2, 3, 4, 5 et 6, pour un total de quatre touches. Il jette séparément le dé représentant l'*Attaque Supplémentaire* du Seigneur de Guerre et obtient 3, une touche de plus.

Il résout ensuite les attaques des Chariots Kanons et des Boyz au contact des Marines. Les Boyz doivent obtenir des 4+, les



Chariots des 5+. A eux tous, ils infligent quatre touches. Le joueur ork jette ensuite les dés pour ses unités utilisant leur valeur de Fusillade. Les Boyz doivent obtenir 6+, le Chariot Kanon 6+ et le Krabouillator 4+. Deux touches supplémentaires sont infligées.

Les dix touches "ordinaires" sont allouées en premier. Le joueur Marine commence par allouer une touche à chacune de ses unités, puis alloue les trois restantes aux Land Raider car leur *Blindage Renforcé* leur laissera de meilleures chances de survivre à des coups répétés. Les Devastator réussissent leurs trois sauvegardes, mais trois des Land raider sont détruits, malgré la relance apportée par leur *Blindage Renforcé*. La touche du Seigneur de Guerre doit ensuite être allouée, et elle ne peut l'être que contre une figurine au contact (voir 2.2.6), en l'occurrence le dernier Land Raider. Son *Blindage Renforcé* lui permet de tenter une sauvegarde d'armure, mais le joueur Marine obtient un 1 et le dernier véhicule est détruit.

Il est à présent temps de régler l'issue du combat. Chaque joueur jette 2D6 et ajoute les modificateurs appropriés du tableau de résolution des assauts (voir 1.12.7) au dé qui a obtenu le plus haut résultat. Le Marine obtient 2 et 5. Il garde le 5, auquel il ajoute +2 pour les deux pertes qu'il a infligées et +1 parce qu'il a moins de pions impact que l'ennemi. Le total des Marines est donc de 8.

Les orks obtiennent 3 et 4. Ils gardent le 4, ajoutent +4 pour les quatre Land Raider détruits et +2 parce qu'il leur reste deux fois plus d'unités que les Marines à la fin de l'assaut. Les orks obtiennent donc un total de 10.

Les orks battent donc les Marines par 10 à 8. Cela implique que ces derniers sont démoralisés et subissent une touche supplémentaire en raison de la marge de défaite (voir 1.12.8). Aucune sauvegarde n'est autorisée contre cette touche, l'une des unités Devastator est donc éliminée. Les deux derniers socles de Devastator sont démoralisés et doivent battre en retraite en effectuant jusqu'à deux mouvements. Leurs pions impact sont remplacés par un marqueur indiquant leur nouveau statut. Ils se replient ensuite assez loin pour se retrouver à plus de 15 cm de toute unité ennemie.

Les orks reçoivent deux pions impact supplémentaires pour les deux pertes qu'ils ont subies, ce qui porte leur total à 6. Enfin, ils peuvent effectuer un mouvement de *consolidation*

de 5 cm, qu'ils utilisent pour occuper les ruines entourant le croisement. Les orks finissent ainsi leur action. Toutes les formations ayant été activées, la phase d'action prend fin.

### 3. Fin du Tour

Les formations peuvent tenter de se rallier lors de la fin du tour. Le joueur Marine dispose de la plus haute Valeur Stratégique, il peut donc tenter en premier de rallier une formation (voir 1.14.1). Il ne lui reste que la Force Actæon, il tente donc de la rallier. Pour ce faire, il doit jeter un dé et obtenir un résultat supérieur ou égal à sa valeur d'Initiative. Les formations de Space Marines ont une Initiative de 1+, mais la Force Actæon subit un malus de -2 pour être démoralisée, et un -1 supplémentaire parce que l'ennemi se trouve dans un rayon de 30 cm. Le joueur Marine obtient toutefois un 6 et parvient à rallier la formation.

Lorsqu'une formation se rallie, elle reçoit un nombre de pions impact égal à la moitié de ses unités. En revanche, la règle *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur* implique que les Marines reçoivent autant de pions impact que ce qu'il leur reste d'unités. La formation en compte deux, elle reçoit donc deux pions impact. Cela dit, le Capitaine est encore vivant, et sa capacité *Chef* permet à la formation de se débarrasser d'un pion impact supplémentaire (voir 2.1.8), les Marines reçoivent donc un pion impact et non deux.

Même si les orks ne sont pas démoralisés, ils peuvent aussi tenter de se rallier pour se débarrasser de certains de leurs pions impact. Les orks ont une Initiative de 3+, mais ils subissent une pénalité de -1 due à la présence des Marines (à présent ralliés) dans un rayon de 30 cm. En revanche, ils bénéficient d'un bonus de +2 parce qu'il leur reste plus de dix unités, comme le stipule leur règle spéciale *R'mise en Bande* (voir 5.5). Le joueur ork obtient aussi un résultat de 6. Cela lui permet de se débarrasser de la moitié de ses pions impact, qui passent donc de six à trois. De plus, la formation compte trois unités de Nobz, toutes trois ayant la capacité *Chef* (voir 2.1.8). Chacune permet de retirer un pion impact supplémentaire lorsque la formation se rallie, ce qui fait passer son total de trois à zéro.

Enfin, les deux joueurs consultent les conditions de victoire du scénario. Celles-ci n'ont pas encore été remplies (les orks n'ont pas tenu le carrefour pendant un tour entier sans ennemi dans un rayon de 15 cm), un nouveau tour commence donc. Les Space Marines recevront des renforts lors du prochain tour, tout n'est donc pas perdu !



# FEUILLES DE RÉFÉRENCES

Cette section vous fournit les références de chaque armée couverte par ce livre, ainsi qu'une feuille de jeu rassemblant tous les tableaux utilisés par les règles. Bine que cela ne remplace pas totalement les règles elles-mêmes, les joueurs expérimentés pourront s'en servir pour se rafraîchir la mémoire dans 90% des cas. Si vous notez une incohérence entre ces feuilles de référence et les règles, ce sont toujours les règles qui feront foi. Les abréviations utilisées sont les suivantes :

<b>A</b> - Aéronef	<b>VS</b> - Vaisseau Spatial	<b>FrtF</b> - arc de tir Frontal Fixe	<b>Rchg</b> - Rechargement
<b>VB</b> - Véhicule Blindé	<b>CC</b> - Corps à Corps	<b>Frt</b> - arc de tir Frontal	<b>TT</b> - Tueur de Titans
<b>Pers</b> - Personnage	<b>F</b> - Fusillade	<b>Arr</b> - arc de tir Arrière	<b>CD</b> - Capacité de Dommages
<b>INF</b> - Infanterie	<b>PB</b> - Point de Barrage	<b>Ind</b> - tir Indirect	<b>Crit</b> - Touche Critique
<b>VL</b> - Véhicule Blindé	<b>+1A</b> - Attaque Supplémentaire (+1)	<b>MA</b> - Macro-Arme	<b>Bcl</b> - Bouclier

## FEUILLE DE RÉFÉRENCE DE LA FLOTTE IMPÉRIALE

### VALEUR STRATÉGIQUE n/a INITIATIVE 2 +

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	F	ARME	PORTÉE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Cuirassé Emperor	VS	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardement Orbital	n/a	8PB, MA	Lent
Croiseur Lunar	VS	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardement Orbital Frappe Chirurgicale	n/a	3PB, MA MA2+, TT (D3)	
Thunderbolt	A	Chasseur Bombardier	6+	n/a	n/a	Fulgurants Multilaser Roquettes	15 cm 30 cm 30 cm	AP4+/AA5+, FrtF AP5+/AC6+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	
Marauder	A	Bombardier	4+	n/a	n/a	2 x Bolters lourds jumelés Canons laser jumelés Bombes	15 cm 45 cm 15 cm	AA5+ AC4+/AA4+, FrtF 2PB, FrtF	

## FEUILLE DE RÉFÉRENCE DES LÉGIONS TITANIQUES

### VALEUR STRATÉGIQUE n/a INITIATIVE 1 +

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	F	ARME	PORTÉE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Titan Warlord	EG	15 cm	4+	2+	3+	2 x Destr. Turbo-Laser Blaster Gatling Canon Volcano	45 cm 45 cm 90 cm	4 x AP5+/AC3+, FrtF 4 x AP4+/AC4+, Frt MA2+, TT(D3), Frt	Sans Peur, Blindage Renforcé, Blind. Arr. Renf. Marcheur, CD 8, 6 Bcl
Titan Reaver	EG	20 cm	4+	3+	3+	2 x Destr Turbo-Laser Lance-roquettes	45 cm 60 cm	4 x AP5+/AC3+, Frt 2PB, FrtF	Sans Peur, Blindage Renf. Marcheur, CD 6, 4 Bcl
Titan Warhound	EG	30 cm	5+	4+	4+	Mega-Bolter Vulcain Canon à plasma léger	45 cm 45 cm	4 x AP3+/AC5+, Frt 2 x MA2+, Rchg, Frt	Sans Peur, Blind. Renf. Marcheur, CD 3, 2 Bcl

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE DES SPACE MARINES

## VALEUR STRATÉGIQUE 5 INITIATIVE 1+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	F	ARME	PORTÉE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Commandant	Pers	n/a	n/a	n/a	n/a	Arme énergétique Frappe Psychique	Contact 15 cm	Arme d'assaut, MA, +1A Arme légère, MA, +1A	<i>Sauv. Inv., Meneur.</i> Cpt = Commandant Arch. = Frappe, Chap. = Charismatique M. de Chap. = Comm. Sup
Terminators	INF	15 cm	4+	3+	3+	Fulgurants 2 x Canon d'assaut	15 cm 30 cm	Armes légères AP5+/AC5+	<i>Blindage Renforcé, Téléportation, Blind.</i>
Tactiques	INF	15 cm	4+	4+	4+	Armes énergétiques	Contact	Armes d'assaut, MA, +1A	<i>Arrière Renforcé</i>
Assaut	INF	30 cm	4+	3+	5+	Bolters Lance-missiles	15 cm 45 cm	Armes légères AP5+/AC6+	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
Devastator	INF	15 cm	4+	5+	3+	Pistolets bolters	15 cm	Armes légères	
Scouts	INF	15 cm	5+	4+	5+	Épées tronçonneuses	Contact	Armes d'assaut	
Dreadnought	VB	15 cm	4+	4+	4+	2 x Lance-missiles	45 cm	Armes légères	<i>Éclaireurs Infiltrateurs</i>
Moto	INF	35 cm	4+	3+	4+	Fusils Bolter lourd	15 cm 30 cm	Armes légères AP5+	<i>Marcheur</i>
Moto d'Assaut	VL	30 cm	4+	5+	4+	Lance-missiles	45 cm	Armes légères	<i>Montés</i>
Land Speeder	VL	35 cm	4+	6+	5+	Canons laser jum.	Contact	Armes d'assaut	
Land Speeder	VL	35 cm	4+	6+	5+	OLU Arme de C. à C. Canon d'assaut	Contact 30 cm	Armes légères AP5+/AC5+	
Land Speeder	VL	35 cm	4+	6+	5+	Bolters	15 cm	Armes légères	
Vindicator	VB	20 cm	4+	6+	4+	Épées tronçonneuses	Contact	Armes d'assaut	
Whirlwind	VB	30 cm	5+	6+	5+	Bolter lourd	30 cm	AP5+	
Hunter	VB	30 cm	5+	6+	6+	Multi-fuseur	15 cm	MA5+ ou arme légère, MA	<i>Antigrav, Éclaireur</i>
Land Raider	VB	25 cm	4+	6+	5+	Canon d'assaut	30 cm	AP5+/AC5+	<i>Antigrav</i>
Rhino	VB	30 cm	5+	6+	6+	Bolter lourd	30 cm	AP5+	<i>Éclaireur</i>
Razorback	VB	30 cm	5+	6+	5+	L.-missiles Typhoon	45 cm	AP3+/AC4+, Ignore couverts	
Predator Annihilator	VB	30 cm	4+	6+	5+	Bolter lourd	30 cm	IPB, Tir indirect	
Predator	VB	30 cm	4+	6+	5+	Whirlwind	45 cm	AC4+/AA4+	
Destructor	VB	30 cm	4+	6+	5+	Missiles traqueurs	60 cm	AC4+	<i>Blindage Renforcé</i>
Croiseur d'Attaque	VS	n/a	n/a	n/a	n/a	2 x Canon laser jum.	45 cm	AP4+	<i>Bl. Arr. Renforcé</i>
Barge de Bataille	VS	n/a	n/a	n/a	n/a	Bolters lourds jum.	30 cm	AP4+	<i>Transport (1 ou 2)</i>
Barge de Débarquement	EG/A	Bombardier	4+	5+	3+	Autocanon	45 cm	Arme légère	<i>Transport (1)</i>
Thunderhawk	EG/A	Bombardier	4+	6+	4+	2 x Canon laser	45 cm	Armes légères	<i>Transport (3 compagnies)</i>
Module d'Att.	VB	Immobile	5+	aucun	aucun	2 x Bolter lourd	30 cm	AP4+/AA5+	<i>Assaut Planétaire, CD4</i>
						Bombardement orbital	n/a	Armes légères	<i>Blind. Renf. crit. : fiche</i>
						2 x Canons laser jum.	45 cm	Armes légères	<i>Sans Peur, Transp. 12+4/6</i>
						3 x Bolters lourds jum.	15 cm	AP4+/AA5+, FrtF	<i>Assaut Planétaire</i>
						Fulgurants	15 cm	AP4+/AA5+, FrtF	<i>Transport</i>
						Obusier	75 cm	AP4+/AA5+, Arc de tir droit	<i>CD 2, Crit. - voir fiche</i>
						2 x Bolters lourds jum.	30 cm	AP5+/AC5+, Tir unique	<i>Blindage Renforcé</i>
						1 x Bolters lourds jum.	15 cm		<i>Voir fiche</i>
						1 x Bolters lourds jum.	15 cm		

**FEUILLE DE RÉFÉRENCE DE LA GARDE IMPÉRIALE**

**VALEUR STRATÉGIQUE 2 INITIATIVE 2+**

<b>NOM</b>	<b>TYPE</b>	<b>VITESSE</b>	<b>BLINDAGE</b>	<b>CC</b>	<b>F</b>	<b>ARME</b>	<b>PORTÉE</b>	<b>PUISSANCE DE FEU</b>	<b>NOTES</b>
Commandant Suprême	INF	15 cm	5+	4+	5+	Fusil laser Arme énergétique Autocanon	15 cm Contact 45 cm	Armes légères Arme d'assaut, MA, +1A AP5+/AC6+	Commandant Suprême
Commandant	INF	15 cm	6+	5+	5+	Épée tronçonneuse Autocanon	Contact 45 cm	Armes légères Armes d'assaut AP5+/AC6+	Commandant
Commissaire	Pers	n/a	n/a	n/a	n/a	Arme énergétique	Contact	Arme d'assaut, MA, +1A	Meneur, Sans Peur, Charism.
Infanterie	INF	15 cm	aucun	6+	5+	Fusils laser Autocanon	15 cm 45 cm	Armes légères AP5+/AC6+	Un autocanon pour deux unités-
Escouade appui-feu	INF	15 cm	aucun	6+	4+	2 x Autocanon	45 cm	Armes légères	Éclaireurs
Troupes de Choc	INF	15 cm	5+	5+	4+	Fusils radiants laser Lance-plasma	15 cm	Armes légères AP5+/AC5+	
Ogryns	INF	15 cm	3+	4+	5+	Ripper guns Arme de corps à corps d'Ogryn	15 cm Contact	Armes légères Armes d'assaut, MA, +1A	
Snipers	INF	15 cm	aucun	6+	5+	Fusils de sniper	30 cm	AP5+	Sniper, Éclaireurs
Cavaliers impériaux	INF	20 cm	6+	4+	6+	Pistolet laser Épées tronçonneuses	15 cm Contact	Armes légères Armes d'assaut	Montés, Éclaireurs Infiltrateurs
Valkyrie	VB	35 cm	5+	6+	5+	Lance de chasse Multi-laser 2 x Bolter lourd 2 x sac de roquettes	Contact 30 cm 30 cm 30 cm	Armes d'assaut, F, en 1 <sup>er</sup> , +1A AP5+ AP5+ 1PB, Rupture, Tir Unique	Transport (2) Antigrau, Éclaireurs
Vulture	VB	35 cm	5+	6+	5+	Bolter lourd Autocanons jumelés 2 x Hellstrike	30 cm 45 cm 120 cm	AP5+ AP4+/AC5+ AC2+, Tir Unique	Antigrau, Éclaireurs
Chimère	VB	30 cm	5+	6+	5+	Multi-laser Bolter lourd	30 cm	AP5+/AC6+	Transport (2)
Hellhound	VB	30 cm	4+	6+	3+	Canon inferno Bolter lourd	30 cm	AP3+, Ignore les Couverts	
Sentinelle	VL	20 cm	6+	6+	5+	Multi-laser	30 cm	AP5+, AC6+	Marcheur, Éclaireur
Leman Russ	VB	20 cm	4+	6+	4+	Obusier Canon laser 2 x Bolter lourd	75 cm 45 cm 30 cm	AP4+/AC4+ AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Leman Russ Démolisseur	VB	20 cm	4+	6+	3+	Canon Démolisseur Canon laser 2 x Lance-plasma lourd	30 cm 45 cm 30 cm	AP3+/AC4+, Ignore les Couverts AC5+ AP4+/AC4+, Rechargement	Blindage Renforcé
Leman Russ Vanquisher	VB	20 cm	4+	6+	4+	Vanquisher Canon laser 2 x Bolter lourd	75 cm 45 cm 30 cm	AP4+/AC2+ AC5+ AP5+	Blindage Renforcé
Griffon	VB	30 cm	6+	6+	5+	Mortier Griffon Bolter lourd	30 cm	1PB, Tir Indirect	
Basilisk	VB	20 cm	5+	6+	5+	Bolter lourd Canon Séisme	120 cm 30 cm	AP4+/AC4+ ou 1PB, Tir Ind.	Tir normal ou Barrage
Bombarde	VB	20 cm	6+	6+	5+	Mortier de siège Bolter lourd	45 cm 30 cm	2PB, 1. les Couverts, Rchgmt, T. Ind.	
Manticore	VB	20 cm	6+	6+	5+	Lance-roquette Bolter lourd	150 cm 30 cm	2PB, Rchgmt, Rupture, Tir Indirect	
Deathstrike	VB	20 cm	6+	6+	5+	Missile Deathstrike Bolter lourd	Illimitée 30 cm	MA2+, Tir Unique, TT (D6)	Pas de ligne de vue requise
Hydre	VB	30 cm	6+	6+	5+	2 x Hydre Bolter lourd	45 cm 30 cm	AP4+/AC5+/AA5+	
Baneblade	EG	15 cm	4+	6+	4+	Obusier Autocanon Canon Démolisseur Bolter lourd 2 x Canon laser	75 cm 45 cm 30 cm 30 cm 45 cm	AP4+/AC4+ AP5+/AC6+ AP3+/AC4+, 1. Couverts, FrtF AP5+ AC5+	Blindage Renforcé CD3, Critique=Voir fiche
Shadowsword	EG	15 cm	4+	6+	5+	Canon Volcano 2 x Bolter lourd	90 cm 30 cm	MA2+, Tueur de Titans (D3), FrtF AP5+	Blindage Renforcé CD3, Critique=Voir fiche



## FEUILLE DE RÉFÉRENCE DES ORKS

### VALEUR STRATÉGIQUE 3 INITIATIVE 3+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	F	ARMES	PORTÉE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Seigneur de Guerre	Pers	n/a	n/a	n/a	n/a	Gros kikoup'	Contact	Arme d'assaut, MA, +1A	Commandant Suprême
Brikolos	Pers	n/a	n/a	n/a	n/a	Super-Zap- OU Superkanon	60 cm 60 cm	MA3+, TT (D3) 2PB, MA	
Nobz	INF	15 cm	4+	3+	5+	Fling's' 2 x Gros fling' Gros kikoup'	Contact	Armes légères AP6+/AC6+	Meneurs
Boyz	INF	15 cm	6+	4+	6+	Fling's' Kikoups' Gros fling'	15 cm Contact 30 cm	Arme d'assaut AP6+/AC6+	
Grots	INF	15 cm	aucun	6+	6+	Pétroirs'	15 cm	Armes légères	Pas de PI si tués
Chokboyz	INF	30 cm	6+	4+	6+	Fling's' Kikoups'	15 cm Contact	armes légères	Réacteurs Dorsaux, Éclaireurs
Kommandos	INF	15 cm	6+	4+	6+	Fling's' Kikoups' Gros fling'	15 cm Contact 30 cm	Armes légères Arme d'assaut, AP6+/AC6+	Éclaireurs, Infiltrateurs
Motos de Guerre	INF	35 cm	5+	4+	6+	Gros flings' jumelés	15 cm	AP5+/AC5+	Montés
Buggies/Traks	VL	35 cm	5+	5+	5+	Gros flings' jumelés	30 cm	AP5+/AC6+	
Karbonisator	VL	35 cm	5+	6+	4+	Krameur	15 cm	AP4+, Ignore les Couverts	
Kopter	VL	35 cm	4+	6+	5+	Gros flings' jumelés	30 cm	AP5+/AC6+	Antigrav
Chariot de Guerre	VB	30 cm	5+	6+	5+	2 x Gros flings' jumelés	30 cm	AP5+/AC6+	Transport (2+1 Grots)
Chariot Kanon	VB	30 cm	5+	5+	5+	Gros kanon	45 cm	AP5+/AC5+	Transport (1)
Chariot Flak	VB	30 cm	5+	5+	5+	Kanon Flak	30 cm	AP6+/AC6+/AA6+	Transport (1)
Bataille	EG	30 cm	4+	4+	4+	4 x Gros flings' jumelés	30 cm	AP5+/AC6+	Transport (8+4 Grots)
Forteresse à Kanons	EG	30 cm	4+	4+	4+	Gros kanon	45 cm	AP5+/AC5+	CD3, Crit = Voir fiche
Forteresse à Kanons	EG	30 cm	4+	4+	4+	5 x Gros flings' jumelés 3 x Gros kanons	30 cm 45 cm	AP5+/AC6+	Transport (4+4 Grots)
Boit'kitu	VB	15 cm	5+	5+	6+	Gros fling'	30 cm	AP6+/AC6+	Marcheur
Dreadnought	VB	15 cm	4+	4+	5+	Griffe de combat 2 x Gros fling'	Contact 30 cm	Arme d'assaut, MA, +1A	Marcheur
Grokalibr'	INF	10 cm	aucun	6+	5+	Griffes de combat	Contact	Arme d'assaut, MA, +1A	
Super Krabouillator	EG	15 cm	4+	4+	4+	Grokalibr'	45 cm	AP5+/AC5+	
Krabouillator	VB	15 cm	4+	4+	4+	Regard de Mork 2-3 x Superkanons 0-1 x Mega-kikoup'	30 cm 60 cm 45 cm	MA4+, TT 2PB, MA, FtrF AP5+/AC5+, FtrF OU Arme d'assaut, TT (D3), +1A	Blindage Renforcé, Sans Peur Marcheur DC4, D3 Champs Énerg. Crit = Voir fiche
Gargant	EG	15 cm	4+	3+	3+	2-3 x Gros kanon 0-1 x Marto de combat	45 cm 30 cm	AP5+/AC5+ AP5+/AC6+ OU Arme d'assaut, MA, +1A	Blindage Renforcé, Marcheur
Grand Gargant	EG	15 cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 2 x Gros kanon 1 x Superkanon 1-2 x Superkanons jumelés 0-1 x Leva-lacha	Contact 30 cm 45 cm 60 cm 60 cm	MA4+, TT AP5+/AC5+ 2PB, MA, FtrF MA3+, TT (D3) FtrF AP5+/AC5+, FtrF Arme d'assaut, TT (D3), +1A	Blindage Renforcé, Sans Peur Marcheur, CD8, D3+3 Champs, Crit = voir fiche
Chassa-Bomba	A	Chasseur-Bombardier	6+	n/a	n/a	Gros flings' Rokettes kass'tanks	15 cm 30 cm	AP5+/AA5+ AC4+	
Vesso de Debarquement	EG-A	Bombardier	5+	6+	4+	Tourelles 2 x Rokettes kass'tanks	15 cm 30 cm	D6+3 x AP5+/AA6+ AC4+, FtrF	Ass. Plan., Transport (10+4) Blindage Renforcé, DC3
Kroizeur Kitu	VS	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardement orbital	n/a	DC6+1PB	
Kroizeur d'la mort	VS	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardement orbital	n/a	D6+3PB	Lent, Transport (10 Vessos de Debarquement avec passagers)

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE EPIC

## Sequence de Jeu

**I – Phase Stratégique : Jet de Stratégie**  
**II – Phase d’Action : Effectuez vos actions**  
**III – Fin du Tour : Ralliement et conditions de vict.**



## Tableau des Pions Impact

<i>Pions impact</i>	<i>Résultat</i>	<i>Effets</i>
Pour chaque pion	Unité <i>Neutralisée</i>	Ne peut tirer
Un PI par unité	Pion <i>Démoralisé</i>	Retraite

## Actions

**Avance :** Un mouvement, puis un tir  
**Assaut :** Un mouvement d’assaut, puis un corps à corps  
**Avance Rapide :** Deux mvts, puis un tir à -1 pour toucher  
**Redéploiement :** Trois mouvements, pas de tir  
**Rassemblement :** Un mvt ou un tir à -1, puis ralliement  
**État d’Alerte :** Peut tirer après un mouvement adverse  
**Tir Soutenu :** Tire à +1 pour toucher  
**Tenir :** Un mouvement ou un tir ou un ralliement

## Test d’Action

La formation a au moins un pion impact	-1
La formation tente de conserver l’initiative	-1

## Modificateurs des Tests de Ralliement

La formation est <i>Démoralisée</i>	-2
Unités ennemies à moins de 30 cm	-1

## Tableau des Modificateurs pour Toucher

Cible à couvert	-1
L’attaquant effectue une Avance Rapide ou un Rassemblement	-1
L’attaquant effectue une action de Tir Soutenu	+1

## Tableau des Modificateurs d’Assauts

Pour chaque perte infligée	+1
Vous avez plus d’unités	+1
Vous avez plus de deux fois plus d’unités	+1
Votre formation n’a pas de pion impact	+1
L’ennemi a plus de pions impact	+1
Vous avez un personnage <i>Charismatique</i>	+1

## Tableau de Barrages

<i>Points de Barrage</i>	<i>Gabarits Supp.</i>	<i>Pions Impact Supp.</i>	<i>Jets pour Toucher</i>	
			<i>AP</i>	<i>AC</i>
1	Aucun	Aucun	6+	6+
2	Aucun	Aucun	5+	6+
3	Aucun	Aucun	4+	6+
4-5	Un	Aucun	4+	5+
6-7	Un	Un	4+	5+
8-9	Deux	Un	4+	5+
10-12	Deux	Deux	4+	5+
13-15	Deux	Trois	4+	5+
16-18	Deux	Quatre	4+	5+

## Tableau des Effets du Terrain

<i>Terrain</i>	<i>Infanterie</i>	<i>Véhicule</i>	<i>Engin de Guerre</i>
Bâtiments	Svg. de couvert 4+	Infranchissable	Infranch.
Falaises	Infranchissable	Infranchissable	Infranch.
Fortifications	Svg. de couvert 3+ (règles)	Voir règles	Infranch.
Jungles	Svg. de couvert 4+	Infranchissable	Dangereux
Marécages	Svg. de couvert 6+, Dangereux	Dangereux	Dangereux
Plaines, Collines Douces	Aucun effet	Aucun Effet	Aucun Effet
Rivières	Svg. de couvert 6+, Dangereux	Infranchissable	Aucun Effet
Routes	Voir règles	Voir règles	Voir Règles
Ruines, Décombres	Svg. de couvert 4+	Dangereux	Dangereux
Taillis	Svg. de couvert 6+	Aucun Effet	Aucun Effet
Bois	Svg. de couvert 5+	Dangereux	Dangereux

# GALERIE

Cette page vous présente quelques réalisations de joueurs acharnés d'Epic.



Titan Warhound Forge World, peint par Rob Townsend



Shadowword de la Garde Impériale, peint par Gary Roach



Moriar l'Élu, converti par Ulisse Razzini



Land Raider Imperial Fist, par David de Abreu



Artillerie Ork, par Carl Woodrow



Nobz Orks et Commandos, par Alexandre Ayroulet



Escouade d'Assaut des Chevaliers de la Lumière, par Sire Lambert



Officier de la Garde Impériale, par Stéphane Andreys



Rhino Space Marines, convertis par Aly Morrison



Escadron de Lemn Russ, par Stéphane Andreys



Chassa-Bomba Orks, peints par Paul Sawyer



Forteresses de Bataille, par Andy Chamber



Une compagnie de Baneblades Forge World.



Titan Reaver, par Agis Naugebauer.

# EPIC ARMAGEDDON

"ARMAGEDDON, UN NOM CONNU DE TOUS À TRAVERS TOUT L'IMPERIUM.

ARMAGEDDON, UN MONDE DEvenu SYMBOLE DE GUERRE ET D'IMMENSES DESTRUCTIONS.

ARMAGEDDON, UN MONDE OÙ SE JOUE LE DESTIN DE MILLIERS D'AUTRES.

ARMAGEDDON, LE TERMINUS POUR BEAUCOUP D'ENTRE NOUS."

SEIGNEUR COMMANDEUR SOLAR EUGENIUS

EPIC EST LE JEU DES COMBATS GIGANTESQUES DU 41<sup>E</sup> MILLÉNAIRE. IL NE S'AGIT PAS SIMPLEMENT D'UNE GUERRE DE CONQUÊTE OU POUR LE POUVOIR, C'EST LE COMBAT À MORT ENTRE L'HUMANITÉ ET LES ENVAHISSEURS EXTRA-TERRESTRES, LES MUTANTS ET LES TRAITRES QUI NE VEULENT QU'UNE CHOSE : METTRE À BAS LE FRAGILE IMPERIUM. LES COMBATS DANS EPIC MOBILISENT INFANTERIE ET BLINDÉS PAR RÉGIMENTS ENTIERS, AINSI QUE DES MACHINES DE GUERRE ALLANT DES TANKS SUPER-LOURDS AUX GIGANTESQUES TITANS. LES CHAMPS DE BATAILLE PEUVENT ENGLOBER DES PLANÈTES ENTIÈRES, ET ARMAGEDDON EST L'UNE D'ENTRE ELLES.

CE LIVRE CONTIENT TOUTES LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES POUR VOUS LANCER DANS LE SYSTÈME EPIC. VOUS Y TROUVEREZ ÉGALEMENT DES RENSEIGNEMENTS HISTORIQUES, DES LISTES D'ARMÉES, DES SCÉNARIOS ET DES CONSEILS DE JEU POUR UTILISER EFFICACEMENT CHACUNE DES FORCES ENGAGÉES DANS CETTE GUERRE IMPITOYABLE : L'INFANTERIE MÉCANISÉE DE LA LÉGION D'ACIER, LES SPACE MARINES DE L'ADEPTUS ASTARTES, LES LÉGIONS TITANIQUES OU LES VAISSEAUX DE LA FLOTTE IMPÉRIALE, CONJUGANT LEURS EFFORTS POUR REPOUSSER LA WAAAGH! ORK LANCÉE SUR CETTE INFORTUNÉE PLANÈTE PAR L'INFÂME GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA.

NE PEUT ÊTRE VENDU.

Photocopie et impression du présent ouvrage autorisées pour un usage strictement personnel.

PRODUCT CODE 017 10 39 90 17

**GAMES WORKSHOP**

[WWW.EPIC-BATTLES.COM](http://WWW.EPIC-BATTLES.COM)

Copyright © Games Workshop Ltd 2003. Tous droits réservés. Games Workshop, le logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer 40,000, 4OK, Armageddon, Epic, Epic: Armageddon, le logo Epic, le logo Epic: Armageddon, EPIC, le logo EPIC et tous les noms, marques, races et symboles de race, personnages, illustrations et images associés ou tirés de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2003, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.



**CITADEL  
MINIATURES**