

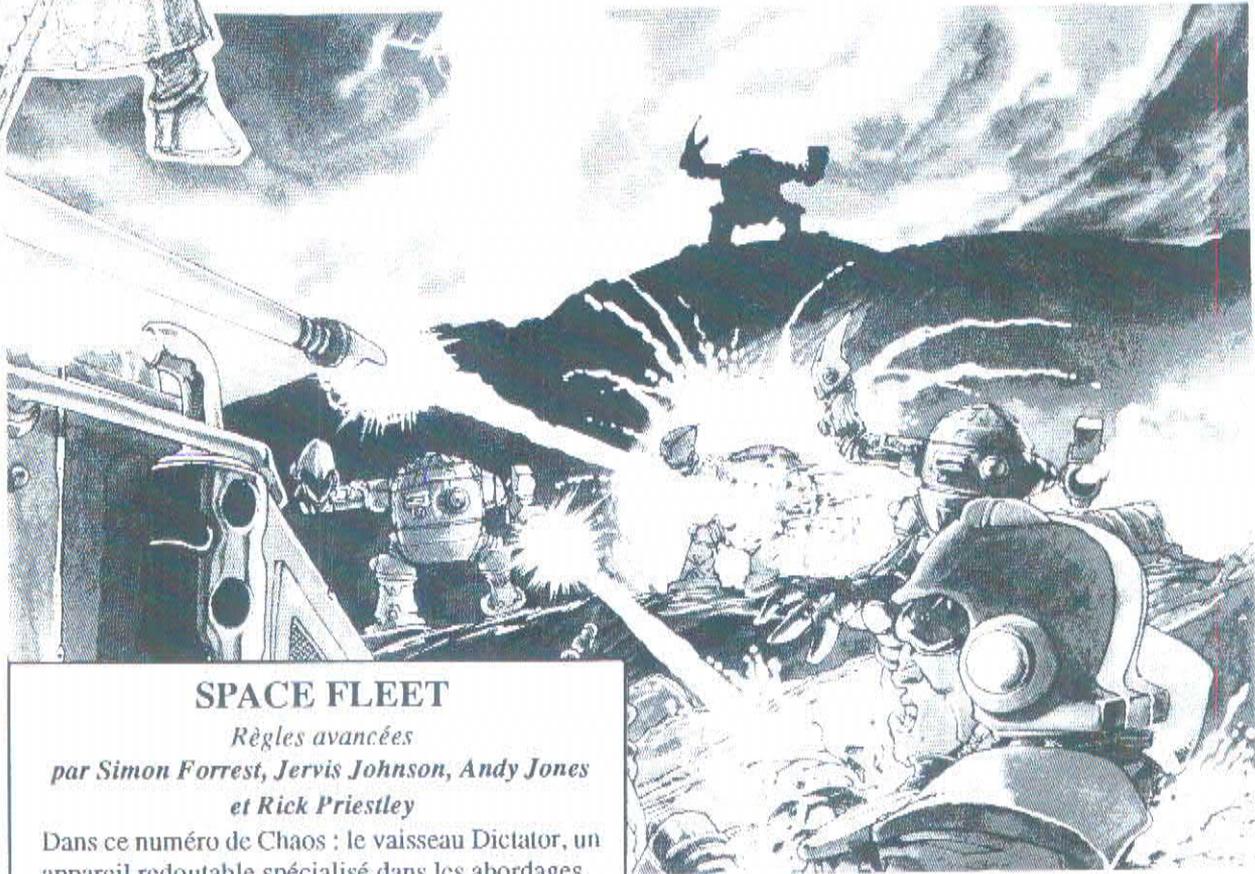


CHAOS

n°15

FEVRIER 1992

SPACE FLEET - SPACE MARINE - NOUVELLE WARHAMMER 40.000



SPACE FLEET

Règles avancées

*par Simon Forrest, Jervis Johnson, Andy Jones
et Rick Priestley*

Dans ce numéro de Chaos : le vaisseau Dictator, un appareil redoutable spécialisé dans les abordages.

STOMPERS

SPACE MARINE

par Rick Priestley

Voici les règles et les cartes d'armées épiques pour les modèles des boîtes EPIC STOMPERS et ELДАР WAR HOST dont les caractéristiques ne se trouvent pas dans SPACE MARINE ni ARMIES OF THE IMPERIUM.

LES MARAUDEURS DU DIABLE

(suite) par William King

La seconde partie de la nouvelle. Les Maraudeurs atteindront-ils le secteur Ambre avant le bombardement ou seront-ils massacrés par les rebelles.

CHAOS, mensuel publié par AGMAT 79 av. RASPAIL, 94250 GENTILLY.

Directrice de publication : Danièle Gaudry

Traductions et mise en page : Alain Boisseau.

Impression : Imprimerie Grenier, Gentilly.

SPACE FLEET, SPACE HULK, DEATHWING, GENESTEALER, SPACE MARINE, ARMIES OF THE IMPERIUM et ADVANCED SPACE CRUSADE sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés. Games Workshop et le logo Games Workshop, Citadel Miniatures et le logo Citadel Miniatures sont des marques déposées GAMES WORKSHOP Ltd. Tous droits réservés.

Tous les sujets traités dans CHAOS et toutes les illustrations reproduites dans CHAOS sont propriété de GAMES WORKSHOP Ltd et ne peuvent être reproduites sans autorisation préalable.

Copyright Games Workshop Ltd 1991

Dépôt légal à la date de parution.

**GAMES
WORKSHOP**

SPACE FLEET

REGLES AVANCEES

VAISSEAUX

CUIRASSE DICTATOR

Le Dictator est probablement le plus inhabituel des vaisseaux construits sur les chantiers joviens. C'est un appareil conçu pour le combat rapproché : pour l'abordage et parfois le démantèlement des vaisseaux ennemis.

Les gigantesques pinces énergétiques du Dictator peuvent attraper un vaisseau avec une rapidité fulgurante et l'arracher à sa formation. Même lorsqu'elles n'arrivent pas à agripper leur adversaire, les pinces du Dictator lui causent généralement des dommages sévères, déchirant la coque et arrachant d'importantes sections de la superstructure, des moteurs ou de l'armement.

Lorsqu'un appareil ennemi est immobilisé par les pinces du Dictator, celles-ci l'attirent vers l'immense vrille du vaisseau. Cette vrille perce la coque et force un véritable chemin de destruction à l'intérieur du vaisseau prisonnier. Des écoutilles blindées s'ouvrent ensuite sur les côtés de la vrille, par lesquelles les troupes d'assaut du Dictator déferlent directement au cœur du vaisseau ennemi.

Si la première tentative d'abordage n'est pas concluante et si la résistance ennemie est vraiment trop forte, le capitaine du Dictator peut ordonner à ses troupes de rentrer. Il utilisera alors la force des pinces pour briser, déchirer et tordre le vaisseau ennemi. A moins qu'il ne se serve de la puissance de la vrille pour couper en deux sa proie si c'est un petit vaisseau ou l'éventrer si c'est un gros.

Parfois, un vaisseau arrive à se libérer en poussant ses moteurs au maximum pour s'arracher à l'étreinte mortelle du Dictator. Cette manœuvre est réellement désespérée car le vaisseau qui s'évade ainsi y laisse généralement d'énormes morceaux de sa coque.

ESCADRILLES ET FORMATIONS

Pour pouvoir attaquer les vaisseaux ennemis avec efficacité, les Dictators opèrent toujours indépendamment les uns des autres, plongeant sur leurs proies dès que l'occasion se présente. Pour représenter ce fait, une escadrille de Dictators n'est jamais obligée de rester en formation. Chaque vaisseau est représenté par un pion et peut recevoir un ordre différent bien que vous n'ayez à « acheter » qu'un seul commandant pour toute l'escadrille.

IMMOBILISATION

Le Dictator peut aborder un vaisseau désarmé en suivant les règles normales d'abordage (CHAOS n°12). Cependant, contrairement aux autres appareils, le Dictator peut immobiliser et aborder des vaisseaux intacts.

Pour attaquer de cette manière, le dictator doit terminer son

mouvement de façon à ce que sa proie se trouve dans l'une des 3 cases devant lui. Les autres cases sont hors de portée des pinces.

La tentative d'immobilisation avec les pinces compte comme l'attaque du Dictator pour ce tour : il ne peut donc pas tirer lorsqu'il attaque avec ses pinces.

Lancez 4 dés d'attaque en ignorant les boucliers : ceci détermine les dommages que subit le vaisseau saisi par les pinces.

Si l'un au moins des 4 dés est tombé dans une case HIT et affiche un résultat supérieur ou égal à la vitesse du vaisseau attaqué, ce dernier est immobilisé dans les pinces du Dictator. Ainsi, plus un vaisseau est lent et plus il est vulnérable à cette forme d'attaque.

Exemple : Le Dictator attaque un Wraithship eldar qui se déplace à vitesse 3. Le Wraithship se trouve dans l'une des 3 cases devant le Dictator qui lance 4 dés. Deux dés ratent et deux autres tombent dans des cases HIT. Le Wraithship subit donc 2 points de dommages, ses boucliers ne le protègent pas.

Les deux dés qui ont touché avaient pour résultat 1 et 2. Comme le Wraithship se déplaçait à vitesse 3, le Dictator n'a pas réussi à l'immobiliser. Le Dictator ne peut pas aborder et le Wraithship peut s'en aller au tour suivant.

Supposons que les résultats des dés aient été 1 et 3. Comme le Wraithship se déplaçait à vitesse 3, le Dictator réussit à l'immobiliser. Le Dictator pourra aborder le Wraithship plus tard dans le tour.

ABORDAGE DES VAISSEAUX IMMOBILISES

Lorsque le Dictator a réussi à immobiliser dans ses pinces un vaisseau ennemi, il peut tenter l'abordage. L'abordage se déroule pendant la phase d'abordage et se déroule de la même manière que pour les vaisseaux désarmés : toute la procédure à suivre est expliquée dans CHAOS n°12.

Force d'abordage

La force d'abordage d'un vaisseau est normalement égale à ses points de dommages d'origine. Le Dictator est une exception : sa force d'abordage est 12. Ceci représente le fait que le vaisseau soit conçu pour l'abordage et ses occupants entraînés spécialement dans ce type d'opération.

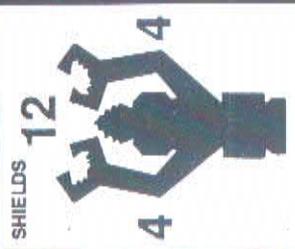
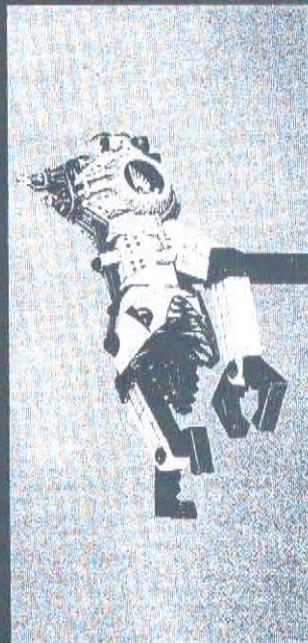
EVASION

Si le résultat de l'abordage se trouve être « Contre-attaque » ou « Attaquants repoussés », le vaisseau immobilisé peut tenter de s'échapper. Cette tentative remplacera la contre-attaque.

Les chances qu'un vaisseau a de s'échapper sont proportionnelles à sa taille (représentée par son nombre original de points de dommages). Lancez un dé et consultez le tableau suivant pour déterminer si l'évasion est un succès.

DICTATOR BATTLESHIP

SPEED: 3 DAMAGE: 6 POINTS: 100



ARMES

ARME	ANGLE DE TIR	1 - 2	3 - 4	5 - 6
Batteries laser	Toutes directions	2 dés	1 dé	

DOMMAGES CRITIQUES

- Batteries laser : tous les canons laser sont détruits. Le vaisseau ne peut plus les utiliser.
- Pincés endommagés : le Dictator ne peut plus aborder que des vaisseaux ennemis endommagés.
- Ville endommagée : le Dictator ne peut plus aborder de vaisseau ennemi mais il peut toujours se servir de ses pincés pour attaquer.
- Pertes humaines : explosion touche les quartiers d'habitation du vaisseau, faisant de nombreuses victimes. Réduisez de moitié le nombre de régiments à bord (arrondissez le nombre restant au chiffre supérieur si nécessaire).
- Moteurs endommagés : le vaisseau est réduit à une vitesse maximale de 1.
- Explosion du magasin : un coup chanceux dans la réserve de munition produit une réaction en chaîne dévastatrice. Relancez un dé pour déterminer combien de points de dommage supplémentaires subit le vaisseau.

REGLES SPECIALES

Le Dictator peut aborder un vaisseau dans l'une des 3 cases devant lui. Lancez 4 dés d'attaque en ignorant les boucliers pour les dommages que subit le vaisseau attaqué. Si l'un au moins des dés tombés dans une case HIT affiche un résultat supérieur ou égal à la vitesse du vaisseau attaqué, ce dernier est immobilisé. L'abordage se déroule de la même manière que pour les vaisseaux désertés. La force d'abordage du Dictator est 12. Si le résultat de l'abordage est «Contre-attaque» ou «Afra-quants repoussés», le vaisseau immobilisé peut tenter de s'échapper. Ses chances de s'échapper sont proportionnelles à son nombre original de points de dommages. Lancez un dé.

Points de domm. originaux	Résultat pour s'échapper
1-3	6
4-6	5+
7-9	4+
10-12	3+

Un vaisseau qui s'évade subit 6 dés d'attaque en ignorant les boucliers. Si le Dictator ne parvient pas à capturer le vaisseau qu'il a immobilisé, il peut a) relâcher sa proie, b) effectuer une autre tentative d'abordage c) essayer de déchiqueter le vaisseau adverse. Lancez alors 8 dés d'attaque en ignorant les boucliers.

Si garde sa proie, aucun des deux vaisseaux ne peut se déplacer ni tenter de réparations. Le vaisseau immobilisé peut tirer sur le Dictator.

Points de domm. originaux	Résultat pour s'échapper
1 - 3	6
4 - 6	5+
7 - 9	4+
10 - 12	3+

Un vaisseau désarmé ne peut pas tenter de s'échapper.

Un vaisseau qui s'évade subit inévitablement des dégâts supplémentaires dus aux déchirures de la coque alors qu'il s'arrache des pincés. Lancez 8 dés d'attaque en ignorant les boucliers : ceci détermine les dommages que subit le vaisseau en s'arrachant des pincés.

Un vaisseau qui réussit à s'échapper pourra s'éloigner du Dictator au prochain tour. S'il réussit à s'échapper au tour où il a été capturé, il reste intégré à son escadrille. S'il réussit à s'échapper lors d'un tour suivant, vous devrez lui attribuer un pion spécial et lui donner des ordres indépendants car il ne pourra plus faire partie de son escadrille.

Au début de son tour, un Dictator peut choisir de relâcher sa proie sans lui infliger de dommages supplémentaires. Dans ce cas, le Dictator se déplace normalement et son adversaire doit demeurer immobile lors de ce tour (lors du prochain tour, il pourra se déplacer normalement bien qu'un pion spécial doive lui être attribué car il sera coupé de son escadrille).

EVASION MANQUEE

Un abordage peut parfois s'étaler sur plus d'un tour. Ceci arrive lorsque le Dictator ne parvient pas à capturer le vaisseau qu'il a immobilisé et que ce dernier ne parvient pas à s'échapper. Le Dictator tient alors toujours l'autre vaisseau dans ses pincés et peut tenter de nouveau un abordage au prochain tour. Suivez la procédure suivante.

1) Décidez si le Dictator relâche sa proie et se déplace ou s'il la garde :

- si le Dictator relâche sa proie, il se déplace normalement et son adversaire doit demeurer immobile lors de ce tour
- s'il garde sa proie, aucun des deux vaisseaux ne peut se déplacer.

2) Le vaisseau immobilisé peut tirer sur le Dictator si celui-ci se trouve dans son angle de tir. Les boucliers du Dictator le protègent normalement.

Aucun vaisseau extérieur ne peut tirer sur les deux vaisseaux accrochés : les chances de toucher l'appareil de son propre camp seraient trop grandes.

3) Le Dictator peut soit :

- effectuer une autre tentative d'abordage (voir règles d'abordage)
- essayer de déchiqueter le vaisseau adverse. Lancez alors 8 dés d'attaque en ignorant les boucliers ceci détermine les dommages que subit le vaisseau prisonnier des pincés.

4) Aucun des deux vaisseaux ne peut tenter de réparations tant qu'ils sont accrochés ensemble.

STOMPERS

Voici les règles pour certaines figurines des boîtes ELDAR WAR HOST et EPIC STOMPERS. Vous trouverez les règles pour la plupart de ces modèles dans SPACE MARINE ou dans ARMIES OF THE IMPERIUM, celles qui n'y figurent pas sont dans CHAOS ce mois-ci.

STOMPERS

Lorsque les orks sont dans l'état fébrile qui précède une grande Waaa-ork, tous les mekaniaks se regroupent et travaillent comme des fous pour construire des gargants. Certains réussissent avec fierté à édifier des Grands Gargants, d'autres font des Slashas, qui sont plus petits. D'autres enfin n'arrivent à trouver ni le temps ni les matériaux pour construire un Gargant et doivent se contenter d'un Stomper.

Un Stomper est trop petit pour compter vraiment comme un Gargant bien qu'il soit la réplique exacte d'un Grand Gargant en miniature. Alors que l'équipage d'un Gargant se compose de douzaines d'orks et de gretchins (sans parler d'innombrables snotlings), celui d'un Stomper est constitué d'une poignée d'orks pleins de bravoure et de gretchins enthousiastes.

Leur petite taille fait que les Stompers sont considérés comme des véhicules et non comme des titans. Leurs caractéristiques sont celles de véhicules (ils ont un tableau et non une feuille comme les titans) et les différents types de terrain les affectent comme les autres véhicules. Les Stompers opèrent en Stompa Mobz (détachements de 3 figurines) et accompagnent habituellement le warboss qui n'a pas eu la chance d'avoir de vrai Gargant. Il arrive aussi que des Stompers soient construits en plus des Gargants et que le warboss ait la chance d'avoir les deux dans sa Waaa-ork.

Les Stompers étant, en plus de machines de guerre, des idoles religieuses personnifiant l'esprit de la Waaa-ork, ils n'ont jamais à effectuer de tests de moral et ne peuvent pas être mis en déroute.

DREADNOUGHTS ORKS

Les orks savent reconnaître une idée géniale lorsqu'ils en rencontrent une et la vue des dreadnoughts des marines, traversant le champ de bataille dans le fracas de leurs armes automatiques leur fit une grosse impression. Ils se mirent alors au travail pour créer leurs propres machines. Bien que copiés sur les dreadnoughts humains, ceux des orks restent des produits technologiques typiques de leur race.

Un dreadnought ork est piloté par un gretchin, chirurgicalement implanté dans sa machine grâce aux efforts conjugués d'un painboy (toubib) et d'un mekboy (mécano). Les corps des orkoïdes ont heureusement une forte constitution, ce qui permet au gretchin de survivre à l'opération la plupart du temps. Il se réveille alors dans un grand corps de métal encore plus ork que les orks ! Ceci est très

gratifiant pour un gretchin qui, pendant des années, s'est fait continuellement botter le train par plus fort que lui ! Il n'est donc pas étonnant que la puissance de son nouveau corps lui monte à la tête et que les dreadnoughts orks soient souvent difficiles à contrôler.

Les dreadnoughts sont des troupes très mobiles et les terrains les affectent comme s'ils étaient des socles d'infanterie.

Les dreadnoughts orks ne font pas toujours ce qu'on leur a dit. Souvent, les pilotes gretchins deviennent excités comme des puces ou complètement mégalos, allant jusqu'à bousculer les unités d'orks qui se trouvent près d'eux.

Pour représenter ce fait, les dreadnoughts sont sujets à la règle de commandement des orks et doivent se trouver dans un rayon de 10 cm d'une unité de commandement pour pouvoir recevoir des ordres. S'ils ne reçoivent pas d'ordres, ils auront un comportement aléatoire. Lancez un D6 pour la dreadnought mob lors de la phase d'ordres: 1 ou 2 = First Fire, 3 ou 4 = Advance, 5 ou 6 = Charge.

WRAITHGUARDS ELDARS

Pour les eldars, la perspective de la mort représente une horreur ultime, inimaginable pour l'humain comme pour l'ork. A sa mort, l'âme d'un eldar passe dans le warp où l'Ennemi, Slaanesh, Fléau des Eldars et grand Pouvoir du Chaos, la dévore. Tous les eldars ont autour du cou une petite gemme qu'ils appellent « pierre de route », destinée à absorber l'esprit de son porteur si celui-ci venait à être tué. Ainsi, Slaanesh est floué et le mort est sauvé de son affreux destin. La pierre est ensuite intégrée à la structure de moelle-fantôme du vaisseau-monde où l'âme de l'eldar se libère pour vivre à jamais, intégrée dans son habitat. Il arrive aussi que des pierres soient implantées dans des machines : l'esprit du mort devient l'élément directeur de la structure, ce qui lui permet de revivre sous une nouvelle forme.

Les Wraithguards (littéralement « gardes spectraux ») sont des corps robots dans lesquels ont été intégrées les âmes d'eldars morts. Ils se déplacent et agissent selon la volonté de la conscience qui les dirige. Cette conscience est un peu différente de celle des vivants, elle vit comme dans un rêve, percevant les choses d'une façon à la fois imprécise et détachée. Lorsque les eldars vont à la bataille, leurs morts les accompagnent souvent sous forme

de wraithguards et de dreadnoughts.

Les perceptions des wraithguards sont brumeuses et insubstanciennes, elles ont tendance à absorber et à copier les émotions des eldars vivants. Un détachement de wraithguards restera toujours, si c'est possible, dans un rayon de 10 cm d'un détachement d'eldars vivants. Si, pour une raison ou une autre, le détachement de wraithguards se trouve éloigné de plus de 10 cm de toute unité eldar vivante, il recevra obligatoirement l'ordre Charge et utilisera son mouvement pour aller se replacer dans un rayon de 10 cm d'un détachement d'eldars vivants. Ainsi, les wraithguards ne pourront pas tirer lors de ce tour et ne pourront attaquer en corps à corps que si l'unité eldar qu'ils tentent de rejoindre est elle-même engagée en corps à corps.

Lorsque le détachement de wraithguards se trouve dans un rayon de 10 cm d'une ou plusieurs unités eldars vivantes lors de la phase d'ordre, elle reçoit obligatoirement le même ordre que l'unité la plus proche d'elle. Si l'unité la plus proche de lui est un sorcier (warlock), le détachement de wraithguards peut recevoir n'importe quel ordre.

DREADNOUGHT ELДАР

Le dreadnought eldar est une variante plus volumineuse et plus puissante du wraithguard. Les perceptions des dreadnoughts, comme celles des wraithguards sont brumeuses et insubstanciennes, elles ont tendance à absorber et à copier les émotions des eldars vivants. Un détachement de dreadnoughts restera toujours, si c'est possible, dans un rayon de 10 cm d'un détachement d'eldars vivants. Si, pour une raison ou une autre, le détachement de dreadnoughts se trouve éloigné de plus de 10 cm de toute unité eldar vivante, il recevra obligatoirement l'ordre Charge et utilisera son mouvement pour aller se replacer dans un rayon de 10 cm d'un détachement d'eldars vivants. Ainsi, les dreadnoughts ne pourront pas tirer lors de ce tour et ne pourront attaquer en corps à corps que si l'unité eldar qu'ils tentent de rejoindre est elle-même engagée en corps à corps.

Lorsque le détachement de dreadnoughts se trouve dans un rayon de 10 cm d'une ou plusieurs unités eldars vivantes lors de la phase d'ordre, elle reçoit obligatoirement le même ordre que l'unité la plus proche d'elle. Si l'unité la plus proche de lui est un sorcier (warlock), le détachement de dreadnoughts peut recevoir n'importe quel ordre.

Les dreadnoughts sont des troupes très mobiles et les terrains les affectent comme s'ils étaient des socles d'infanterie.

ANDROÏDES DU CHAOS

Un androïde du Chaos ressemble à un squelette de plasticien brillant. Les secrets de sa construction ne sont connus que de certains squats pervers travaillant en collaboration avec les renégats du Chaos. Chaque androïde est habité par un petit démon emprisonné dans la structure métallique par les invoquations d'un sorcier du Chaos. Le

démon ainsi emprisonné n'est pas content du tout et donnerait beaucoup pour pouvoir s'évader ; malheureusement il ne le peut pas et il doit, en plus, obéir à tous les ordres. Il interprète par conséquent tous les ordres qu'il reçoit de la manière la plus perverse possible de façon à en faire le moins possible.

Un androïde du Chaos est donc, dans les règles, considéré non pas comme un robot mais comme un démon (par exemple lorsqu'un archiviste l'attaque avec son pouvoir de *détruire les démons*). Les androïdes combattent comme des socles d'infanterie, 5 modèles par socle, et 4 socles par détachement.

Pour représenter le fait que ces démons essaient toujours d'interpréter les ordres de travers, la manière de leur donner des ordres est particulière. Lorsque tous les pions d'ordres ont été placés pour les autres troupes (y compris pour les warlocks eldars), les deux camps lancent un D6 pour chaque détachement d'androïdes sur le champ de bataille. Celui des deux camps qui obtient le meilleur résultat choisit l'ordre que reçoit le détachement. Les androïdes seront toujours déplacés et mis en combat par leur propre camp, mais, souvent, leurs ordres seront inappropriés car les démons auront fait semblant de les comprendre de travers.

Les démons sont des créatures particulièrement répugnantes pour les mortels et ces derniers ont de la peine à les affronter en combat rapproché. Toutes les créatures vivantes (y compris les véhicules dont les équipages sont vivants) qui affrontent les androïdes du Chaos en corps à corps subissent une pénalité de -1 à leur CAF. Ne sont pas affectés : les robots, les wraithguards et dreadnoughts eldars qui ne sont pas vivants, les autres créatures démoniaques et les chevaliers gris qui sont formés spécialement à la lutte anti-démons. Les dreadnoughts des marines sont affectés car leurs occupants sont encore techniquement vivants.

DREADNOUGHT DU CHAOS

Un grand champion des Chaos marines peut, comme un marine impérial, avoir la chance de se trouver incorporé dans un dreadnought lorsqu'il est mortellement blessé. De même que les restes à peine vivants du space marine sont greffés à une complexe machine de guerre métallique, le dreadnought du Chaos, grâce à sa technologie sophistiquée, permet au champion du Chaos de prolonger sa vie sous forme de machine.

Les dreadnoughts du Chaos sont originaires des temps anciens, avant l'Hérésie d'Horus, mais ils ont été reconstruits, souvent à la ressemblance de créatures démoniaques. Il en reste relativement peu et ceux qui demeurent sont entretenus et réparés avec soin. Lorsque l'occupant d'un dreadnought est tué au combat, la machine est réparée et préparée pour un nouvel hôte.

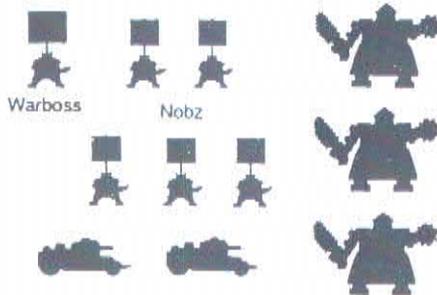
Les dreadnoughts sont des troupes très mobiles et les terrains les affectent comme s'ils étaient des socles d'infanterie.

CARACTERISTIQUES DES TROUPES

Nom	Mouvement	Jet de protection	CAF	Armes	Portée	Dés d'attaque	Résultat pour toucher	Modif au jet de protection	Notes
STOMPER ORK	10cm	1 +	+ 8	Battle cannon Bofters	50 cm 15 cm	1 4	3 + 6 +	- 4 0	Jamais de jet de moral
DREADNOUGT ORK	10cm	6 +	+ 3	Autocannon	50 cm	2	5 +	0	
WRAITHGUARD ELDAR	10cm	6 +	+ 4	Wraithcannon	50 cm	1	5 +	- 1	Prend ses ordres de l'unité eldar la plus proche
DREADNOUGHT ELDAR	10cm	5 +	+ 2	Lascannon	75 cm	1	5 +	- 2	Prend ses ordres de l'unité eldar la plus proche
ANDROIDE DU CHAOS	10cm	NON	+ 4	Lasgun	50 cm	1	5 +	0	Jetez le dé pour placer ordres ; ennemi -1 CAF
DREADNOUGHT DU CHAOS	10cm	5 +	+ 1	Diverses	50 cm	2	5 +	0	

CARTE SPECIALE WARBOSS ORK ET STOMPERS

Le warboss est un puissant seigneur des clans, commandant de nombreux guerriers et beaucoup de machines de guerre. Le warboss et sa garde sont représentés par un détachement composé d'un socle warboss et de 5 socles de nobz accompagnés de 2 battlewagons. Le warboss possède également 3 stompers pour montrer sa force et effrayer ses ennemis.



VALEUR : 500 points

WARBOSS ORK ET STOMPERS

Le warboss et ses nobz forment une même unité de commandement qui n'effectue jamais de jet de moral lorsqu'elle est brisée. Les détachements orks ne peuvent recevoir d'ordres que si une unité de commandement se trouve dans un rayon de 10 cm. Le warboss peut se déplacer là où le besoin s'en fait sentir pour crier ses ordres à des guerriers. Les stompers forment une mob distincte de 3 modèles. Ils n'effectuent jamais de jet de moral et ne peuvent pas être mis en déroute. La mob de stompers n'est pas une unité de commandement.

POINT DE RUPTURE : 6

Le warboss et les stompers sont brisés lorsqu'ils ont perdu 6 modèles (warboss, nobz, battlewagons ou stompers)



Points de victoire : 5

Votre adversaire gagne 5 PV lorsque l'unité est brisée

MOB DE DREADNOUGHTS ORKS

La mob se compose de 4 dreadnought orks



VALEUR : 100 points

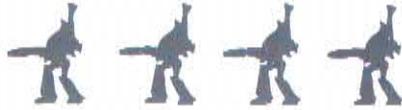
MOB DE DREADNOUGHTS ORKS

La mob de dreadnoughts se bat comme une mob distincte à l'intérieur d'un clan ork, comme les boarboyz du clan Snakebite. Elle peut être ajoutée à un clan pour améliorer sa force. Vous pouvez ajouter 2 mobs à un clan de Bad moons, 1 à tout autre clan. Pour chaque mob de dreadnought, le point de rupture du clan monte de 2 points et le nombre de PV accordés à l'adversaire augmente d'1 point.

Points de victoire : ajoute +1

FORCE DE WRAITHGUARDS ELDARS

La force se compose de 4 socles de wraithguards eldars



VALEUR : 100 points

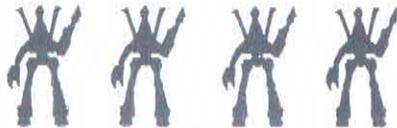
FORCE DE WRAITHGUARDS ELDARS

Les wraithguards ne peuvent pas être brisés et ne font jamais de jet de moral. L'adversaire gagne des points de victoire lorsqu'il détruit tout le détachement.

Points de victoire : 1
Lorsque toute la force est détruite

FORCE DE DREADNOUGHTS ELDARS

La force se compose de 4 dreadnoughts eldars



VALEUR : 150 points

FORCE DE DREADNOUGHTS ELDARS

Les dreadnoughts ne peuvent pas être brisés et ne font jamais de jet de moral. L'adversaire gagne des points de victoire lorsqu'il détruit tout le détachement.

Points de victoire : 2
Lorsque toute la force est détruite

ESCADRON DE DREADNOUGHTS DU CHAOS

L'escadron se compose de 4 dreadnoughts du chaos



VALEUR : 150 points

ESCADRON DE DREADNOUGHTS DU CHAOS

POINT DE RUPTURE : 2
L'escadron est brisé lorsqu'il a perdu 2 modèles

VALEUR DE MORAL : 2
Le détachement doit faire 2 ou plus sur un D6 pour réussir son jet de moral

Points de victoire : 2
Lorsque l'escadron est brisé

PELTON D'ANDROIDES DU CHAOS

Le peloton se compose de 4 socles d'androides du chaos



VALEUR : 100 points

PELTON D'ANDROIDES DU CHAOS

POINT DE RUPTURE : 2
Le peloton est brisé lorsqu'il a perdu 2 socles.

VALEUR DE MORAL : 2
Le détachement doit faire 2 ou plus sur un D6 pour réussir son jet de moral

Points de victoire : 1
Lorsque l'escadron est brisé

CUIRASSE DICTATOR VITESSE MAX. 3	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★ Pincés endommagés	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★ Vrije endommagée	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★ Force d'abordage 9	DOMMAGE CRITIQUE ★★★★★ Force d'abordage 6
---	---	--	--	--

Photocopiez les éléments de ces deux pages, découpez-les et ajoutez-les à vos jeux de SPACE MARINE et de SPACE FLEET.

LES MARAUDEURS DU DIABLE

Une nouvelle de WARHAMMER 40.000 par William KING



«Devons-nous nous arrêter, commissaire ?» demanda Krask. «On pourrait les prendre en embuscade».

Borski scrutait la jungle de son regard perçant de fanatique. «Qu'est-ce qu'ils attendent ?»

Krask haussa les épaules. «Sans doute qu'on se fatigue ou qu'on prépare le camp. Ou peut-être qu'il y a quelque chose devant nous que nous ignorons. Mieux vaut être prudents.»

«Ca m'étonnerait que nous puissions les surprendre.» Dit Borski. «Le mieux serait de continuer vers le sud le plus rapidement possible, comme le stipulent nos ordres.»

«Commissaire, Truk voudrait bien de la bagarre. Truk va rester ici et couvrir tout le monde.»

Borski regarda Truk. «L'Empereur apprécie ta bravoure, ogryn. Mais cela ne sera pas nécessaire.»

«Nous aurons de l'action bien assez tôt.» Grommela Mak. Nipper examinait les arbres avec attention sans pouvoir discerner de présence ennemie. Il n'en était pas rassuré pour autant. Il avait connu des hommes qui étaient passés à deux mètres de francs-tireurs rebelles et qui étaient morts sans avoir vu leurs assassins. Il lança un coup d'oeil vers le ciel, d'où viendrait bientôt un danger tout aussi mortel.



A l'heure qu'il était, le *Châtiment Divin* devait être en position, n'attendant que l'ordre de tir. Il vérifia son chrono : plus que dix heures !

Ce fut Glyn qui mourut le premier. Une grêle de shurikens à accélération magnétique lui traversa le corps. Nipper vit une douzaine de coupure apparaître sur Truk. Étonné, l'ogryn chercha autour de lui la source de l'attaque sans avoir l'air de souffrir le moins du monde.

Nipper poussa Sal de côté et plongea lui-même dans un creux de la branche principale sur laquelle ils progressaient. Il examina les alentours mais ne vit aucun signe de l'ennemi.

La catapulte à shurikens était l'arme parfaite pour le combat de jungle, tirant des projectiles tranchants comme des lames de rasoir à une vitesse telle qu'ils pouvaient percer une armure, elle alliait une haute fréquence de tir à un silence total. Tous les francs-tireurs rebelles en étaient équipés.

Nipper restait immobile. Il avait la chair de poule, s'attendant à être déchiqueté d'un instant à l'autre par les assaillants invisibles. «Nipper,» dit Sal. «Sur la fourche de l'arbre à cinquante mètres au sud-ouest, à peu près à cinq mètres en hauteur ...»

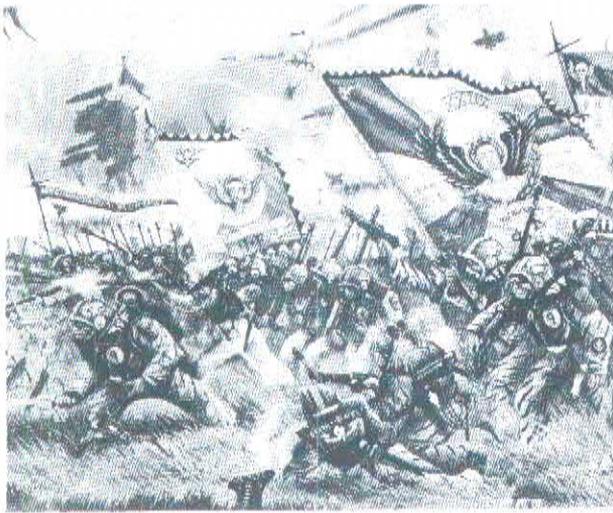
Il fixa la direction indiquée. Il pensait avoir repéré quelque chose lorsqu'il entendit Hunt crier. Le hurlement mourut dans un gargouillis horrible, comme si Hunt s'étouffait dans son sang. Il pouvait maintenant distinguer les contours d'une forme humanoïde, presque invisible dans la verdure environnante grâce à sa combinaison caméléon.

La sueur ruisselait sur son visage. Il se força à viser sa cible avec soin, hanté par la peur à l'idée que le rebelle était peut-être en train de le viser aussi.

Il tira, implorant l'Empereur pour que son tir soit ajusté. Il vit une ligne de feu noircir les branches autour de sa cible. Il entendit un hurlement de douleur atroce et, pendant un moment horrible, il eut l'impression que c'était l'arbre qui criait. Puis, quelque chose tomba sur le tapis de mousse : un corps vert sur le sol brun. Le corps sembla s'évanouir lorsque sa combinaison s'adapta aux couleurs du sol.

«Où sont les autres ?» Demanda Nipper à Sal.

Elle se concentra. «On dirait qu'ils se sont repliés hors de portée. C'était un tireur isolé. Hunt et Glyn sont morts, je les ai senti partir.»



Elle était livide et semblait au bord des larmes. Nipper était heureux de ne pas être un psyker. Voir les camarades mourir était déjà assez éprouvant, ressentir leur agonie de l'intérieur devait être épouvantable, pensa-t-il. Il y avait un vide en lui : il connaissait les deux hommes depuis toujours et maintenant, ils n'étaient plus là. Il secoua la tête.

Il remarqua à quel point Sal était tendue. Un tic faisait trembler le muscle de sa mâchoire, ses yeux étaient écarquillés dans le vague. Il se demanda si elle tiendrait le coup. Avec lassitude il consulta son chrono : il leur restait huit heures et demi.

«Ne t'en fais pas», Lui dit-il. «On y arrivera.»
Il aurait voulu être plus convaincant.

Mettre un pied devant l'autre, pensait Nipper, encore et encore. La progression était devenue physiquement douloureuse ; c'était comme si des poids, qu'il devait soulever à chaque pas, étaient attachés à ses jambes. Il ne surveillait plus la forêt pour repérer les francs-tireurs rebelles. Il n'était plus en condition pour faire attention à quoi que ce soit. Il y avait même des moments où il aurait souhaité être fauché par le feu ennemi pour être délivré de sa misère présente.

La forêt était vraiment devenue un enfer vert. Ses compagnons étaient les âmes damnées en marche vers le purgatoire. La lumière blessait ses yeux et faisait ressembler les arbres à des démons gigantesques. C'était comme si la jungle avait acquis une conscience maléfique et se moquait d'eux, riant de ces êtres minuscules qui rampaient comme des fourmis sur son corps.

Toi, tu vas voir, pensait fébrilement Nipper, tu riras moins quand le *Châtiment Divin* te pulvérisera.

Sal était un fardeau constant, le ralentissant, drainant son énergie, le tirant en arrière comme la gravité d'un trou noir. Elle avait les yeux mi-clos et ses gestes étaient raides. Nipper se rendait compte que s'il n'avait pas été là pour la soutenir, elle serait tombée de la branche qu'ils suivaient. Mais, par l'Empereur, il serait probablement tombé lui aussi sans elle pour le soutenir !

Derrière lui, il entendait Truk chanter d'une voix profonde et discordante. L'ogryn répétait toujours les mêmes

mots, en changeant seulement l'ordre de temps en temps. La monotonie du chant était une torture raffinée pour les nerfs à vif de Nipper.

Devant eux, Mak et Colquan argumentaient comme deux ivrognes. Trop fatigués pour penser, leur discussion tournait perpétuellement en rond. Ils en étaient réduits à répéter leurs affirmations précédentes et leurs mots n'étaient que des mantras aussi vides de sens que la chanson de Truk.

«Il faudrait rester attendre ces salauds, les prendre en embuscade,» disait Mak en serrant son poing métallique.
«Non, faut arriver au secteur Ambre avant le bombardement, sans ça on sera tous frits !»

«Ecoute, si on se fait avoir par les petits pots à Damian, on sera morts bien avant le bombardement»

Il y avait une pointe d'hystérie dans la voix de Colquan.
«Il faut avancer, c'est le seul moyen pour qu'ils ne nous attrapent pas.»

«Ils sont du coin, ils connaissent le terrain. On a aucune chance de les semer.»

Ils semblaient sur le point d'en venir aux coups.

«Silence,» dit Borski dans un murmure rauque qui sembla couper net tous les autres bruits. «Ces chamailleries sont indignes des soldats choisis de l'Empereur. Vous déshonorez votre uniforme.»

Mak et Colquan se raidirent sans un mot. Ils se contentèrent de hocher la tête d'un air honteux et de se remettre à marcher avec une vigueur renouvelée.

Six heures, pensa Nipper. Qu'elles passent vite ! Tout ce que je demande c'est que ce soit fini. Il trébucha et entraînant Sal. Ils mirent presque une minute à se relever.

Ils arrivèrent à un vaste trou entre les arbres-nations. Tout autour, la forêt était brûlée. Nipper regarda dans le trou, la curiosité prenant momentanément le pas sur la fatigue. Les Tisseurs jetaient déjà leurs ponts de soie à travers la brèche. Une immense toile, scintillante dans la lumière verte venait s'ancrer aux troncs des arbres les plus proches. Des plaques de mousse commençaient à remplir les espaces entre les cables. Nipper pouvait même distinguer ces gros lourdeaux de Tisseurs en plein travail. Difficile de croire que ces arachnides de la taille d'un chien et dépourvus d'intelligence puissent bâtir une structure aussi parfaite ! Il était maintenant convaincu que tout ceci avait bien été créé lors du Moyen-Age Technologique.

«Qu'est ce qui s'est passé ?» Demanda Borski.

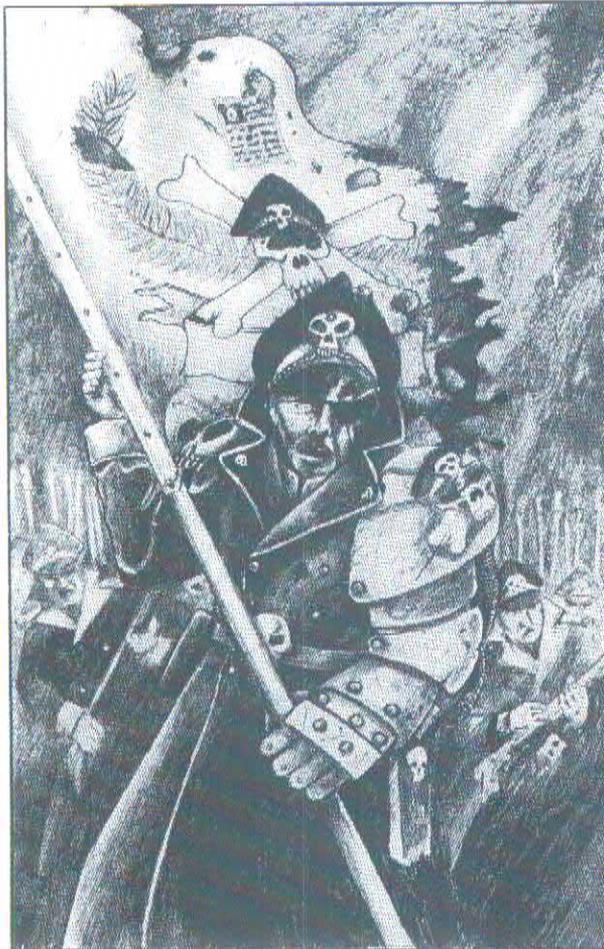
Krask regarda en l'air puis s'avança sur le bord de la toile.
«Un crash,» dit-il.

Nipper vit qu'une grande portion du sommet avait été arrachée. Il pouvait voir le ciel dans lequel flottaient des ballons-ruches aux longs aiguillons frémissants.

Nipper avança au bord de la zone brûlée et regarda en bas, dans l'obscurité. Quelque chose était à moitié enfoui dans le marais d'humus. Il ajusta le grossissement de ses lunettes et vit qu'il s'agissait d'un véhicule transport aérien blindé. On aurait dit un gigantesque scarabé.

«Les côtés sont complètement déchiquetés,» dit Krask.
«On a du le descendre au lance-roquettes. Il ne nous sera d'aucune utilité.»

Nipper hocha la tête. Il se demandait qui s'était trouvé



JOHAN BLANCHE

dans le véhicule. Peut-être avait-il connu des gens à qui cette carcasse servait maintenant de cercueil. Tout semblait si futile !

Qu'est ce que nous faisons là, se demanda-t-il, sur un monde si loin de chez nous qu'on ne peut imaginer la distance, à combattre des gens que nous ne connaissons pas, avec qui nous n'avons pas de querelle. Des milliers de gens meurent dans cette jungle. Et pourquoi ? Pour la gloire de l'Empereur ? Pour les rêves mégalomanes d'un gouverneur fou ?

Ses propres pensées le choquaient ; elles allaient contre son entraînement, son endoctrinement. Qu'est ce qui lui arrivait ? Autrefois, il était fier d'être un garde, de combattre pour la défense de l'Empire. Maintenant, il se sentait creux, il pensait comme un hérétique. Il eut soudain honte de lui. Il salissait l'honneur du régiment pour lequel nombre de ses camarades étaient tombés.

Nipper regarda Borski et lui envia sa foi. Lui avait atteint les limites de la sienne. Il sentit un puissant besoin de confesser son échec au commissaire, de lui dire qu'il était indigne d'être un soldat, de supplier que le pistolet de Borski le délivre de cette peur sans fin.

Il était affligé par la lassitude morale autant que physique. Il était vain de continuer. Même si, par miracle, il échappait au bombardement, il serait renvoyé au combat dans la jungle. Il ne voulait pas. Il avait échoué et la seule chose à faire était l'expiation. Il commençait à avancer vers le commissaire lorsqu'il sentit Sal lui attraper la main avec la force du désespoir.

« Non, Nipper, ne fais pas ça, » dit-elle. « On peut s'en sortir mais il faut que tu continues. »

Il chercha à la repousser.

« Je n'y arriverai pas sans toi, » implora-t-elle.

Il la regarda, elle semblait désespérée. Il ne pouvait pas la laisser tomber. S'il était incapable de suivre la tradition impériale de discipline et de sacrifice, c'était son problème ; mais un Maraudeur n'abandonnait pas les siens ! Ils s'éloignèrent pas à pas de l'abîme. Derrière eux, les Tisseurs continuaient leur travail, inconscients du passage des hommes comme de l'imminence de leur propre destin.

Plus que trois heures, pensa Nipper, et, d'une manière ou d'une autre, tout sera fini, alors je peux bien rester en vie !

« Je crois qu'ils se préparent à attaquer, » dit Sal. Nipper se croyait trop fatigué pour avoir peur : il s'aperçut qu'il se trompait.

« Tu en es sûre ? »

Elle hocha la tête. « Il nous ont suivi pendant tout ce temps parce qu'ils espéraient qu'on les mènerait à une base secrète, mais maintenant ils s'impatientent. Quelque chose semble affecter leurs esprits : ils veulent du sang ! »

« Vous avez entendu, sergent ? demanda Nipper.

Krask acquiesça et murmura quelque chose à Borski. Le commissaire se redressa et brossa les spores sur son revers.

« Utilisez le reste de vos stimulants. Nous allons tuer des hérétiques. »

Nipper vida son inhalateur et sentit un mince filet d'énergie couler en lui. C'était suffisant pour le réveiller. Il vit que Mak et Colquan le regardaient. Est-ce que je ressemble à ça ? Pensa-t-il.

Les mouvements des autres gardes lui paraissaient saccadés et leurs yeux, derrière leurs lunettes, semblaient morts. Ils penchaient la tête comme pour caricaturer le fait d'écouter et leurs positions semblaient exagérément sur le qui-vive. Ils étaient si ridicules que Nipper faillit éclater de rire, mais, reconnaissant un effet secondaire de la drogue, il réussit à se retenir.

« Il va bientôt faire noir, » dit Krask. « C'est à ce moment qu'ils attaqueront. »

« Cette position défensive n'est pas pire qu'une autre. » Dit sèchement Borski. « Krask, abattez-moi ces champignons avec votre chainsword. Ça nous fera une couverture. »

Pour les Maraudeurs, ce fut presque un instant d'euphorie. Ils semblaient soulagés. Ils en avaient assez de courir ; c'était comme s'ils avaient déjà fait une croix sur leur vie et qu'ils étaient contents de finir en action, pensa Nipper. Au moins ça allait changer de la marche, pensa-t-il stupidement. Mais la peur était toujours présente.

« Allez, » murmura Colquan. Ils attendaient depuis vingt minutes et toujours aucun signe de l'ennemi. L'énergie artificielle que leur avait donnée la drogue commençait à se dissiper. Le fait d'être allongés derrière leur barricade leur rappelait combien ils étaient épuisés. L'obscurité

déferlait comme une vague sur la forêt.

«Truk a un petit creux,» dit l'ogryn.

Borski scruta Sal du regard. «Es-tu sûre qu'ils vont attaquer, psyker ?»

«Oui, commissaire,» répondit-elle. Elle avait tiré son pistolet et elle l'examinait avec soin. «Ils ne sont pas loin. Deux cent mètres, et ils se rapprochent. Ils avancent avec précaution. Ils se demandent ce qu'on leur prépare.» «Gardez les yeux ouverts, soldats,» dit Borski. Nipper surveillait la direction indiquée par Sal. Il risqua un rapide coup d'œil vers le ciel, visible à travers un trou dans le feuillage. Cette étoile là-haut, était-ce le *Châtiment Divin* ou bien juste Ka'ana, la planète la plus proche ? Il vérifia l'heure. Moins d'une heure avant le début du bombardement, pensa-t-il. Avaient-ils parcouru beaucoup de chemin ? Sûrement pas assez, se dit-il.

C'était bizarre, tout à l'heure, il avait souhaité mourir, rempli de honte par sa propre faiblesse et, maintenant que la mort était imminente, il se découvrait une envie désespérée de vivre. Il se sentait plein de dégoût. Je suis vraiment une mauviette, pensa-t-il.

Était-ce un mouvement qu'il avait aperçu ? Il sentit un frisson le parcourir et examina avec attention la tache d'ombre. Non je suis juste nerveux se dit-il. L'adrénaline envahissait ses veines et la fatigue avait disparu..

L'ombre semblait grandir. Oui, elle grandissait ! Et pas de façon naturelle ! Empereur, guide ma main, pria-t-il en appuyant sur la détente de son fusil laser. Le générateur de l'arme bourdonna et un rayon de lumière parfaitement droit coupa les ombres, illuminant une forme humaine. Nipper entendit un hurlement. A la lumière de la torche vivante, d'autres rebelles apparurent.

Une fraction de seconde plus tard, tout le monde tirait. Nipper vit, du coin de l'œil, le flash d'un laser, amorti par ses lunettes protectrices. Il entendit l'étrange toux du lance-grenades que maniait Truk. Une vive explosion troua la nuit. Nipper vit des rebelles projetés dans les airs par l'impact et sentit l'onde de choc dans le tapis de mousse.

De la poussière s'élevait du tronc de champignarbre. Un instant, il se demanda ce qui arrivait puis il réalisa qu'il s'agissait d'impacts silencieux de shurikens contre le tronc. Il tira au jugé dans la direction d'où venaient les projectiles. Un cri d'agonie fut sa récompense. Il s'aplatit au moment où une grêle de shuriken déchirait l'air à l'endroit où il s'était trouvé. Une terreur pure le submergea : c'était passé trop près !

Une fois de plus, le sol trembla, une fois de plus il entendit le fracas d'une explosion. Il combattit l'envie de rester là, de se rouler en boule et de supplier mais il resta sur place, paralysé. Des larmes inondaient son visage.

Soudain, une ombre passa sur lui. Gémissant de peur, il réussit à lever les yeux. C'était Borski, l'air impassible. «Debout, soldat,» dit-il sans faire attention à la pluie de projectile qui le frôlait. Nipper secoua la tête. Borski leva

son pistolet et tira au loin. Nipper entendit la balle ricocher et vit le commissaire faire une grimace ennuyée : celle de quelqu'un qui a raté sa cible à l'entraînement. Il tira de nouveau et quelqu'un poussa un cri.

«Vous pouvez crever comme un chien ou mourir en soldat de l'Imperium,» dit Borski. Sa voix calme couvrait le fracas de la bataille. Il tira de nouveau et le bruit de son pistolet sembla incroyablement fort. «Dépêchez-vous, votre âme est en péril.»

Le bruit du combat sembla décroître momentanément. Nipper regarda le commissaire en face. Borski était plein de force et de certitude. Sa foi semblait lui faire un bouclier alors qu'il se tenait exposé au feu de l'ennemi. Nipper vit son propre désespoir et son manque de foi, la peur liquéfiait ses membres.

Il essaya de bouger. On finit tous par mourir, se dit-il. C'est la façon de mourir qui compte. Il savait, comme Borski savait, qu'ils allaient tous périr ici alors il n'y avait rien à perdre. Son destin était déjà tracé et il ne pouvait rien faire pour le changer : le seul choix était dans la manière. Borski lui montrait l'exemple. Il sourit et se remit sur pieds.

«Décision correcte, dit-il, vous êtes un vrai garde.» Borski hocha la tête d'un air satisfait ... et une rafale de shurikens lui arracha le visage ! Nipper hurla.

Un voile rouge descendit devant ses yeux et il se mit à tirer comme un fou sur les assaillants. Il sauta sur la souche derrière laquelle il s'était caché et régla son laser en rafales. Hurlant de rage, il arrosa les rebelles. Puis il engagea son lance-grenade à tir unique et ouvrit le feu de



nouveau. Une explosion déchira l'air. Il continua de tirer jusqu'à ce que le générateur du fusil soit mort.

Sa terreur s'était transformée en furie guerrière. Fou de colère, il chargeait l'ennemi, échappant miraculeusement aux projectiles. L'Empereur me protège pensait-il follement, matraquant les rebelles de la crosse de son arme avec une force démente.

«En avant, Maraudeurs,» hurla-t-il. «Pour l'Empereur, pour Borski, pour nos morts !»

Il fut soudain au centre d'une furieuse mêlée. Il entendait le tir des armes de poing et les cris de joie de Truk, enfin au contact physique avec l'ennemi. Nipper ramassa l'épée d'un sous-officier rebelle mort et frappa de droite et de gauche. Partout où il frappait, un homme mourait. L'Empereur guide ma main et emplis mon coeur de furie, pensait-il. Les autres avaient quitté leurs abris pour le rejoindre.

Les ennemis furent bientôt en déroute, incapables d'affronter la folie meurtrière de Nipper. En les voyant tourner les talons, Nipper se dit qu'ils ne reviendraient pas de sitôt. Il tomba à genoux et se mit à pleurer.

«Halte ! Identifiez-vous !» Dit une voix brusque en Gothique Impérial.

«Compagnie A du cinquième régiment de Thrax, les Maraudeurs du Diable.» Répondit Krask.

«Plutôt réduite, la compagnie,» rétorqua la sentinelle. Nipper était bien d'accord. IL ne restait plus que Mak, Krask, Sal, Truk et lui-même. L'ogryn portait le corps du commissaire sous son bras..

«Un autre manque de respect et je vous fais abattre,» dit Krask, imitant de son mieux le ton de Borski. «Où sommes nous ?»

Nipper entendit la sentinelle déglutir. «Loin au sud, sergent. Poste périphérique Ambre douze.»

«Nous sommes donc dans le secteur ambre ?»

«Oui sergent, depuis cinq bornes.»

Nipper sentit le soulagement l'inonder. Il n'avait plus qu'à dormir dans un camp relativement sûr.

La sentinelle parla de nouveau : «vous arrivez juste à temps.»

«Je sais,» dit Krask

«Comment est-ce possible, sergent ? L'ordre vient juste d'arriver. Repli sur le secteur gris. L'ennemi s'est infiltré dans le secteur ambre et le *Châtiment Divin* bombardera la zone dans vingt-quatre heures.»

Nipper s'entendit hurler. Derrière eux, un rideau de feu descendit du ciel et le secteur qu'ils venaient de quitter s'embrasa. De l'endroit où se tenait Nipper, on avait l'impression que le monde entier était en flammes.

FIN

Dans la première partie de cette nouvelle (CHAOS 14 P.8), la fin d'une phrase, en bas de page, a malencontreusement disparu à la mise en page. Voici donc cette phrase dans son intégralité : "S'il était vrai que l'Empereur protégeait les braves, il aurait probablement une attention particulière pour Borski."

