



LIVRE DETAILLE DES FACTIONS



LES FORCES DE TENAN

Suprême-Commander Kumar
Banerje



L'ADEPTUS ARBITES

*Nul bouclier ne peut survivre
à l'épée de la Justice*

Segmentum : Tous

*Devise des arbitrateurs
rappelant que même les
plus Hauts Seigneurs de
Terra ne sont pas exemptés
de son jugement*

Secteur de localisation : Solar
Haut représentant : Le Grand Prévot-Maréchal
Forces : Estimées à 650 000 000



La Lex Imperialis est aussi incompréhensible que contradictoire, menant un non initié à l'incapacité totale d'application et même un érudit dans le domaine au doute. Car si les lois locales sont forts complexes sur certains mondes, la Lex se doit de garantir une rigueur des plus strictes à l'ensemble de la population impériale. C'est pour cela qu'existe l'Adeptus Arbites.

Pour la plupart des humains et affiliés, les "arbitrateurs" ne sont qu'une poignée de "super policiers" lourdement armés et armurés, endoctrinés à souhait, servant à nettoyer les bas-fonds des mondes riches des gangers et des mutants. Si dans les faits la réalité n'est pas loin, il s'avère que l'Adeptus Arbites représente beaucoup plus...

Tout d'abord, l'organisation dispose d'un siège sur Terra, ce qui en fait une des structures les plus puissantes de l'Imperium. Ensuite, elle déploie ses membres aux 4 coins de l'Empire Humain de manière totalement identique. Selon l'Arbites, la Justice n'a qu'un visage, et si un individu Catachan ou Valhalla croise un homme en armure lourde arborant une matraque électrique et un fusil anti-émeutes, il peut être sûr à qui il a affaire.

L'Adeptus s'appuie sur le Livre du Jugement, un data-pix perpétuellement mis à jour qui rappelle aux arbitrateurs la Loi et qui leur permet de la répandre au nom de l'Empereur. Et c'est en cela que l'Arbites est une organisation si terrifiante : c'est la seule structure impériale capable de déployer des

membres ayant un équipement commun, une référence légale commune, une éducation commune et une rigueur dans leur quotidien.

Et nul ne peut échapper à la Justice, le plus faible des Arbitrateurs n'étant limité dans ses fonctions qu'en la personne de l'Empereur lui-même.

A l'échelle planétaire, l'Adeptus Arbites est donc en cela la première force de répression qu'un Gouverneur peut solliciter mais qui ne fait pas partie de sa juridiction.

Si une émeute, une révolte, un soulèvement sont déclarés, il mobilisera sa propre police, puis son armée à savoir les forces de défense planétaire.

Si la situation s'enlise, la garde Impériale peut mettre plusieurs années avant de tenir compte de la détresse ou tout simplement d'être en capacité de mobiliser ses troupes.

Les Arbitrateurs forment donc le premier rempart impérial contre la mutation, l'hérésie ou les troubles politiques.



L'Adeptus sépare ses membres en deux corps : les Arbitrators (voie du Prétorien) et les Juges (voie du Praetor). La différence entre les 2 corps est très limitée. Les Arbitrators forment la répression de la Justice, ont pour tâche de maintenir l'ordre et exécutent souvent des missions faisant appel à la force brute. Les Juges sont chargés d'affaires d'enquête, oeuvrant souvent dans des milieux sociaux plus élevés pour mettre en évidence des complots, des sectes, des actes illégaux,...

Mais dans les 2 cas, l'appel à un tribunal est rare car le juge et l'arbitrator ont tous deux le droit d'appliquer immédiatement la Justice.

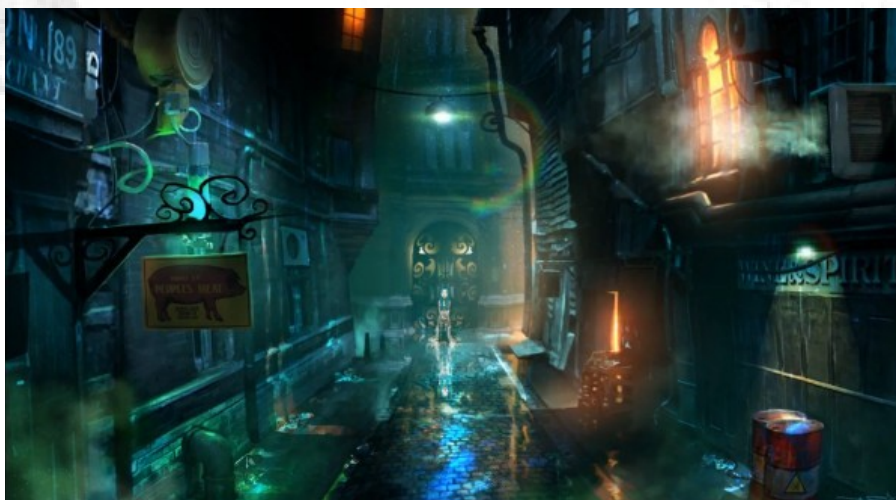
La majorité du temps, la sentence est la mort, l'Imperium n'ayant pas de temps à perdre avec des individus dont la faute est évidente pour l'Arbites. Il arrive cependant que la culpabilité n'est pas aussi lisible que la Lex Imperialis : les Arbites peuvent alors envoyer le suspect en légion pénale, le contraindre à une vie de subordonné mécanique par lavage de cerveau ou encore l'envoyer sur un monde pénitencier.

Dans la Passe de Tenan, même si l'Arbites n'a plus de communication avec le Secteur Centaurus et donc la capacité de maintenir son équipement dans le meilleur état, l'organisation reste très reconnaissable par son stoïcisme, sa fidélité en l'Adeptus et évidemment ses capacités à appliquer la Lex Imperialis.

Ses membres sont déployés dans des quartiers pré-fabriqués installés sur les planètes depuis la colonisation. Ils ont depuis perpétué et maintenu leur indépendance et leurs compétences.

S'il est vrai que les Arbites sont plus fréquents dans les mondes civilisés et densément peuplés, leur seule présence permet de réfreiner les volontés de soulèvements. Leurs sirènes calment les tensions. Leurs sommations éloignent les manifestations. Et leurs enquêtes font tomber quelques verveux.

Lorsque que le Gouverneur a déclaré son indépendance, l'Arbites a immédiatement annoncé que cet acte ne contredisait aucun chapitre de la Lex Imperialis et le Commander a été prompt à lever pour son insurrection cette petite armée en qui il ne peut avoir que confiance. Les arbitrators se comportent donc comme des membres à part entière de l'armée, mettant de côté leurs enquêtes pour exécuter les ordres bien que leur leitmotiv reste de préserver l'ordre. En effet, la lex Imperialis stipule dans son livre III, chapitre C, paragraphe 4 verset J qu'en temps de guerre, ses membres peuvent être mêlés aux gardes impériaux en cas de force majeure. Les arbitrators sont alors considérés en tous points comme des gardes, respectant les ordres et mettant leurs enquêtes de côté. Cette tâche, bien qu'acceptée à contre-coeur, a tout a fait été mise en application et conduisent aujourd'hui les factions à considérer les arbitrators comme d'excellents soldats, acceptant une trêve dans leur traque quotidienne, ce qui n'est pas pour déplaire à certains...





LA GARDE POURPRE

Les délaissés répondent

*Devise de la Garde Pourpre
rappelant leur Foi et leur
engagement dans la Garde
Impériale malgré leur réputation.*

Segmentum : Ulfima
Secteur de localisation : Centaurus

Haut représentant :
Suprême-Commander Kumar Banerje,
Gouverneur des Sept Planètes de Tenan,
Commandant de la Garde Pourpre



Forces :

Infanterie : 50 000 unités

Cavalerie : 15 000 unités

Artillerie : 40 unités



La Garde Pourpre est autant la fierté de la Passe de Tenan qu'un des points de tension avec le Secteur Centaurus. Normalement, la Garde Impériale recrute sur des mondes aptes à lui fournir des hommes que le Munitorum équippa pour servir aux 4 coins de l'Imperium.

Par exemple, le Secteur Cadia fournit la Garde cadienne équipée à partir de plusieurs mondes dans l'univers. Cette garde est connue dans tout l'Imperium et peut intervenir en tout combat, spécialisée dans les milieux urbains.

Mais la Garde impériale est normalement organisée autour de la capitale d'un secteur, prenant souvent le nom de cette planète ou du secteur, comme la Garde Tallarnite ou la Garde Calixienne. Et le Secteur Centaurus procure ainsi à l'Imperium la Garde du Centaure, forces appréciées pour la pacification de soulèvements en zones peuplées.

La fondation de la Garde Pourpre n'aurait donc jamais dû avoir lieu, car les hommes enrôlés devraient partir pour le Secteur et grossir le rang des 'Centaures'. L'Adeptus Terra est alors intervenu en faveur de la Passe quand il s'est avéré que les tensions croissantes avec le Secteur menaient à une voie de réflexion sans issue.

Selon Tenan, le Secteur jalousait déjà le paiement plus que correct de la dîme et considérait que la Passe voulait simplement se faire apprécier plus que de raison en fournissant en plus des gardes impériaux. De plus, la Passe a une mauvaise image de la Garde du Centaure, considérant au mieux ces forces comme de bons policiers.

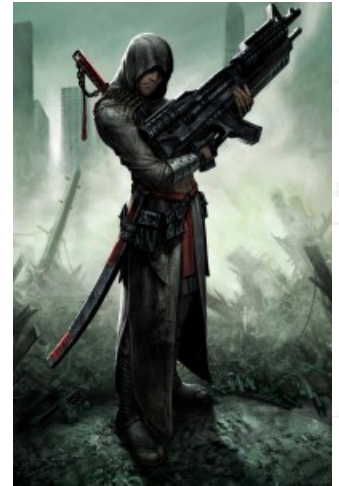
Selon Centaurus, les hommes issus des mondes féodaux de Tenan doivent, en plus d'être entraînés et équipés, suivre des formations supplémentaires dû à leur origine, ce qui en fait des recrues beaucoup plus lentes à être déployées que les gardes du Centaure issus de mondes civilisés.

Dans tous les cas, l'Adeptus a admis que Secteur et Passe possédaient leurs raisons mais désira tout de même permettre à la Passe de faire ses preuves.



Seconde tension d'envergure : le nom. La Garde pourpre est selon le Supreme Commander un moyen de commémorer non pas le sang versé par la colonisation ou les combats contre des Xenos et hérétiques, mais une marque de respect envers les royaumes et empires féodaux des 7 planètes. Possédant des difficultés à établir un uniforme et des livrées communes avec les moyens locaux, il s'est avéré que le pourpre fut de loin la couleur la plus évidente, la plus rapidement utilisable pour donner un semblant d'homogénéité à ces hommes.

Mais la couleur pourpre est aussi liée à une divinité chaotique d'envergure, conduisant le Secteur à sauter sur l'occasion pour crier à l'hérésie. En cela, l'Administratum ne s'est pas prononcée mais admet qu'un œil vigilant garde ces combattants...



Toujours est-il que la Garde Pourpre, sous les railleries des régiments du Centaure et des secteurs voisins ont rapidement fait leur preuve. Le quotidien de ces fermiers, anciens chevaliers, roturiers et autres bâtisseurs était bercé par des époques féodales sur leurs mondes d'origine, teintées chacune de petites cultures propres. Mais ils sont tous liés par une vision rétrograde, une difficulté évidente à assimiler la technologie et une incapacité totale à naviguer...

Il n'en demeure pas moins qu'ils excellent dans les mondes où la force brute au corps à corps et la dureté des conditions de combat sont nécessaires. La Garde Pourpre s'est illustrée dans de nombreux conflits contre les orks, où ils ont surpris les peaux-vertes chargeant à travers des tranchées en étant certains de rencontrer des hommes exténués et effrayés. La puissance chevaleresque, honorifique, endurante et vindicative des gardes de Tenan ont alors permis de renverser des situations.

La Garde Pourpre est aujourd'hui déployée sur tous les mondes pour contrer l'Amiral. Ces hommes sont fiers de se battre dans leur Passe ce qui renforce leur détermination. Totalement acclimatés aux environnements de Tenan, leurs méthodes de combat au corps à corps permettent de tenir la Garde de l'amiral pourtant bien mieux équipée.

Et lorsque le tumulte des combats retombe, les gardes pourpres aiment à s'emporter dans de vifs repas où même la plus minable des rations profériques se fait autour d'un bon feu convivial, à grand renforts de chants narrants des histoires de rois inconnus, de demoiselles à courfiser ou de bêtes occis par quelques héros.





Le sable tremble

TALLARN



Devise Tallarnite qui rappelle les mouvements des grains de sable annonçant une tempête. L'image renvoie aux stratégies militaires employées par la Garde Tallarnite.

Segmentum : **Tempesfus**

Secteur : **Reductus**

Sous-secteur : **Dauphin**

Système : **Tallarn**

Population : **Estimée à 23 000 000**

Affiliation : **Imperium**

Classe : **Monde Hostile (Monde Désertique)**

Grade de la Dîme : **Solutio Secundus**



Tallarn est un monde hostile recouvert à 86% de déserts sableux. La température y est incroyablement élevée le jour et chute brutalement la nuit. Les pôles ne présentent que quelques chaînes montagneuses stériles. Des mers extrêmement salées et polluées permettent l'alimentation en eau après purification.

La planète abritait autrefois une importante population chargée de cultiver la Tallarn fertile. Il s'agissait en effet d'un agrimonde qui permettait l'alimentation d'une bonne partie du Secteur. La surface impressionnante de terres arables propulsa Tallarn comme l'un des agrimondes les plus riches de l'Imperium, aussi de grandes villes accueillant les pilotes d'unités agricoles. L'Administratum prit aussi le parti de laisser sur place un important contingent de la Garde Impériale, prévoyant des attaques Eldars. Ces troupes furent d'un intérêt crucial lors de l'hérésie du quatre fois maudit Horus.

Après que le traître ait déclaré son allégeance aux sombres divinités, le chapitre des Iron Warriors, Space Marines spécialisés dans l'assaut de forteresses, décida de prendre main sur le secteur. Afin de couper toute alimentation sur des dizaines de monde et éviter une guerre inutile sur Tallarn, bien pourvue en troupes, des centaines de bombes virales furent envoyées depuis l'orbite, ce qui détruisit la totalité des espaces cultivés. Lorsque plus aucun signe de vie n'était décelé, les Iron Warriors envoyèrent une légion afin de revendiquer la planète. Selon la légende, Haqim, considéré comme saint sur Tallarn, avait prédit la perte de la planète par lecture du Tarot de l'Empereur. 20% de la population de Southland se cacha donc dans les entrailles de la cité capitale, entendant les prédictions du prêtre. Ces hommes, femmes, enfants et vieillards tendèrent des embuscades aux envahisseurs qui tombèrent l'un après l'autre. Tallarn fut délivrée, mais devint une planète sans aucun intérêt.

La vie ne reprit pas ses droits, l'environnement chargé de virus asséchant toute forme de vie. Et alors que l'Administratum allait définitivement considérer Tallarn comme monde perdu, les quelques régiments de Gardes Impériaux levés firent des merveilles sur les mondes sableux, utilisant leurs méthodes d'embuscades et de guerre éclair avec perfection. Tallarn est aujourd'hui laissée ainsi, les fameux régiments désertiques Tallarnites faisant des merveilles notamment en unité de cavalerie ou de blindés à grande vitesse. L'évolution des humains présents sur la planète font que les Tallarnites sont aussi résistants à la chaleur qu'aux bombes virales communes, capables de vivre dans un environnement où la chaleur est 10 fois supérieure à la limite humaine.





Un autre évènement vint entâcher l'histoire de Tallarn, un évènement cette fois-ci moins glorieux. Quelques siècles après cette guerre avec le Chaos, alors que plusieurs régiments étaient levés et envoyés aux 4 coins de l'Imperium, on ne tarda pas à trouver l'objet qui avait réellement motivé le débarquement des Iron Warriors. Des rumeurs circulaient sur la présence d'un artefact chaotique de roche noire, appelé "La malédiction d'Alganar". Les traîtres eurent tôt fait d'entendre parler des rumeurs et revinrent en force sur Tallarn. Pour répondre à leur arrivée, le plus important rassemblement de véhicules blindés de la Garde Impériale fut déployé sur la planète. Il réduisit en poussière la grande majorité des Iron Warriors et des gardes corrompus alliés. Mais la Blitzkrieg ralentit et le chaos reprit du pouvoir. Le Gouverneur Malik Abdel Kader prit alors pour responsabilité d'accepter le soutien des forces Eldars du Vaisseau-Monde de Biel-Tan, qui semblaient déterminées à empêcher la reprise de l'artefact par les forces ennemis. L'alliance permit de repousser le chaos, l'artefact fut confié aux Eldars qui repartirent aussitôt. Cette action est encore aujourd'hui pointée du doigt par les Puritains, qui voient là un acte de corruption Xenos évidente. 3 demandes d'Exterminatus sur Tallarn sont encore en attente...

Depuis, la population de Tallarn continue de s'étendre en survivant dans les réseaux sous-terrains des anciennes cités. L'univers est insalubre et les maladies monnaie courante. Les enfants meurent tôt et malgré quelques tentatives, personne ne pourra créer de ville en surface avant encore quelques siècles. Seul le spatioport a été réhabilité, régi par des serveurs mécaniques résistant aux affres de la charge virale. Et personne ne semble intéressé pour apporter une aide aux Tallarnites, car en maintenant ainsi la population dans un état de survie perpétuelle, le Munitorium s'offre des régiments de Gardes très résistants aux maladies et à la chaleur.



La Passe de Calistra a cependant permis un nouvel espoir, un second souffle pour les Tallarnites. Outre les nombreux foyers de corruptions mis à nu par les forces de "la Finaude", la récupération de Tallarn II dans la Passe voisine du Secteur Calixis a permis d'entamer un véritable exode vers ce monde. Pas moins de la moitié des tallarnites ont accepté de partir coloniser cette planète promettant un avenir plus radieux, 64% de ceux-ci étant déjà soit arrivés à destination soit en cours de déplacement.

Tallarn dispose maintenant de deux mondes mais si on peut croire que cette nouvelle planète va affaiblir leurs capacités d'acclimatation, le Gouverneur en second Cornelius Ramirez, responsable de la colonisation, a bien veillé à ce que cette nouvelle terre sainte soit aussi aride que possible, pour que les siens poursuivent leur service dans la voie qui leur a été confiée.



VOSTROYA

Par le sang de nos fils

Devise Vostroyenne mettant en avant le rachat des actes passés par l'implication des aînés au sein de Sa Garde Impériale.

Segmentum : Segmentum Obscurus

Secteur : Secteur Cadien

Sous-secteur : Sous-secteur Vostroyen

Système : Système Vostroya

Population : 9,300,000,000

Affiliation : Imperium

Classe : Monde Forge / Monde Ruche

Grade de la Dîme : Exactis Extremis



Vostroya est un monde industrialisé, quelque part entre un Monde Forge et un Monde Ruche, dirigé par les Tétrarques, un conseil de Gouverneur Impériaux et de hauts dignitaires de l'Adeptus Mechanicus. Lors de sa découverte puis de sa colonisation par un régiment issue de la planète gelée de Valhalla, on mit en avant la présence de ruines issues d'une civilisation humaine éteinte, ayant créé un monde industriel lourdement fourni en habitants. Les colons s'attribuèrent plusieurs structures pour en faire des complexes d'habitations, mais un important conclave du Mechanicum ne farda pas à revendiquer la nécessité de sa présence sur la planète.

La planète abrite aujourd'hui environ 9,3 milliards d'individus. Sa croissance démographique est stable, le taux de mortalité très élevé étant compensé par une natalité importante. La surface planétaire est extrêmement polluée et le climat y est glacial ; la vie en dehors des zones contrôlées est impossible. Faune et flore sont quasi-

inexistantes, tandis que la plupart de la nourriture est importée d'autres planètes. Les zones habitables sont divisées en sept grands districts administratifs, tous répartis autour de la ceinture équatoriale de la planète, plus tempérée. Les pôles nord et sud, beaucoup plus froids, sont inhabités.

De nombreuses ruines des usines antiques n'ont pas encore été investies, des outils restant pour le moment trop complexes aux yeux du Mechanicum. Mais ces bâtisses, repoussantes pour le commun des mortels, sont de véritables oeuvres d'arts aux yeux des Adeptes de Mars. Des murs élancés sont totalement recouverts de fresques et de gargouilles métalliques totalement érodées par le temps. La rouille accumulée depuis des millénaires recouvre la quasi-totalité des villes et des lacs, ce qui explique certainement l'impossibilité d'un retour de vies biologiques mais donne à Vostroya ses fameuses "cités rouges". Si l'Adeptus Mechanicus est fier de voir les vostroyens souvent vêtus de tenues rouges et marrons, voire utiliser des ustensiles cuivrés, les impérialistes rappellent que sur Vostroya, ce sont des couleurs dominantes.

Autre spécificité de Vostroya : son énergie. Certes, les colons ont installé rapidement des générateurs à plasma pour assurer l'alimentation électrique de tous les districts, mais au sein des complexes de Kazamirov et Dakitri, les 2 plus importants districts, de nombreuses super-structures sous-terraines ont rapidement été mises en évidence comme contenant une quantité impressionnante d'une source d'énergie réputée à faible rendement : le charbon.

Les autorités, dès les premiers siècles de colonisation, ont pris pour parti d'utiliser ce charbon afin de libérer l'espace en sous-sol afin de l'investir et d'éviter que des mutants ne pullulent. Aujourd'hui encore, plus du tiers de la planète dépend du charbon. Mais les vostroyens, notamment par leur réputation militaire, sont fiers et



plutôt extravertis, aimant à montrer à d'autres "civilisations humaines" leur grandeur. Ils ont donc développé des outils mécaniques propres à la vie dépendante du charbon, ce qui donne aux vostroyens des tenues vestimentaires et militaires très particulières, souvent soulignées de petits engins cuivrés fonctionnant avec des systèmes d'horlogerie.

L'histoire de la planète est sinon entachée d'un événement souvent mis en avant par les opposants aux familles vostroyennes. Vostroya jura fidélité au Clergé de Mars durant d'Ère des Luffes. Depuis la Grande Croisade, la planète, fortement industrialisée, fournit armes et munitions aux armées de l'Imperium.

Durant l'Hérésie d'Horus, la planète refusa de fournir des régiments pour l'Armée Impériale, préférant conserver le plus de main-d'œuvre possible pour ses manufactoria.

À la fin de l'Hérésie, Roboute Guilliman, Primarque des Ultramarines, vint sur Vostroya pour demander des comptes aux dirigeants. Ceux-ci conclurent alors un pacte, toujours en vigueur à l'heure actuelle : Vostroya serait épargné pour leur « trahison » ; en retour chaque famille devrait faire don de leur premier fils à la Garde impériale. Ainsi furent créés les Régiments des Premiers Nés Vostroyens.

Ces régiments font partie de l'élite de la Garde Impériale. Ceci est dû à deux choses. Premièrement leur entraînement : Vostroya est une planète glacée dont les complexes industriels sont les seules sources de chaleurs et où l'on peut facilement trouver de nombreuses usines ancestrales désaffectées. Tout ceci fait de Vostroya un lieu d'entraînement idéal pour le combat urbain, ses recrues pouvant s'entraîner au tir groupé et au corps à corps, le tout dans des conditions climatiques très rudes et un terrain adapté. Ainsi ceux qui survivent à leur entraînement font partie des combattants les plus coriaces de l'Imperium.

L'autre raison est leur équipement. Les Vostroyens ont un profond respect pour les Premiers Nés car ils les considèrent comme le remboursement de leur dette envers l'Empereur. Ainsi ces soldats ont accès à un équipement de grande qualité (crosse en bois ouvragé, fusil forgé avec précision, armures), de loin supérieur aux standards de la Garde. Les soldats portent souvent des implants cybernétiques, utilisant le charbon comme source d'énergie, en raison de la présence de l'Adeptus Mechanicus sur Vostroya.



Depuis la colonisation de plusieurs mondes dans la Passe de Calistra et l'extraction de nombreuses ressources sur leur planète natale, les vostroyens ont entamé une grande politique expansionniste mêlant recherche de charbon pour alimenter leur économie et liens avec le Mechanicum pour conquérir avec cet allié privilégié. De nombreuses barges coloniales partent du monde-forge pour essaimer aux 4 coins de la galaxie des mineurs et des gardes qui travaillent sans relâche pour extraire un minerai dont personne ne veut. Terra commence à porter une attention particulière sur cette exemplarité, cette rigueur et cette détermination, certains affirmant que Vostroya pourrait être un beau jour la seconde Mars.



LIVRE DETAILLE DES FACTIONS



LES FORCES DE CENTAURUS

Amiral Anabelle Calvek Theodorus



LES TROUPES REGULIERES DE L'AMIRAL

L'étincelle d'espoir

Devise courante utilisée par les gardes impériaux fidèles au Chancelier, qui soulignent la bienfaisance de leur arrivée sur des mondes en guerre ou lors de leurs voyages spatiaux.

Segmentum d'origine :
Segmentum Obscurus

Flotte :
1 barge de classe Luna,
1 croiseur de classe Tyrant
3 frégates Firestorm,
12 Cobra.



Forces :

3 régiments complets de la Garde impériale.
1 régiment de la Légion Volontaire

L'armée de l'Amiral est aussi caractéristique du standard impérial qu'atypique. Il s'agit en effet non pas de troupes enrôlées pour rejoindre les rangs des bataillons sectoriels mais d'hommes "en surplus". L'Adeptus terra, par son Administratum, doit en effet souvent diriger la compilation de la dîme, tenir les registres de transfert de matériel et recenser les hommes prêts à s'engager.

Mais comme dans tous ses domaines, il arrive que l'Administratum faillit. Et si ces erreurs peuvent être compréhensibles étant donné les masses militaires qu'elle gère au quotidien, tout commandeur avisé conviendra que gâcher des bataillons de gardes impériaux est catastrophique.

Les régiments de chars, d'hommes et de cavaliers prêts à se battre en son nom mais qui ne peuvent participer au conflit suite à un mauvais fonctionnement administratif existent. Ils font usuellement le bonheur des Libres-Marchands et des corporations, qui se hâtent de monnayer ces hommes entraînés et équipés afin de défendre leurs intérêts par la

même occasion. Mais il existe une troisième catégorie d'individus prêts à mettre leurs Trônes gelf ou leurs savoirs-faire à disposition pour acheter ces bataillons : les corsaires impériaux.

Les corsaires n'ont pas un statut équivalent à celui de libres-marchands. Ils ne peuvent pas se déplacer librement dans l'univers ou coloniser au nom de l'Empereur. La plupart du temps, ils ont un astroport d'attache où ils attendent qu'un conflit plus ou moins important fasse appel à eux pour renforcer les forces en présence. C'est ainsi que le Commissaire Yarrick fit appel à pas moins de 3 corsaires durant la dernière grande guerre d'Armageddon, permettant à plusieurs dizaines de milliers de soldats et de pièces d'artillerie de renforcer les quartiers secondaires des ruches et ainsi permettre les défenses de laissés pour compte.

L'Amiral Anabelle Calvek Theodorus s'est vue signer une Course par l'Administratum il y a près de 35 années. Si elle complète ses rangs en fonction de troubles de gestion, elle peut compter sur une bonne majorité de bataillons issus des troupes des fusiliers Arcadiens. Ces gardes suivent rigoureusement le standard impérial, opérant en unités d'infanterie soutenue par quelques pièces d'artillerie. Au fil du temps, l'Amiral a dû faire des choix structurels dans ses frégates, préférant perdre en défense brute pour gagner en manœuvrabilité. C'est ainsi qu'à l'inverse des forces d'assaut cadennes, le garde impérial "classique" de l'Amiral est peu armurée mais a suivi un entraînement lui permettant d'évoluer plus habilement dans les





milieux forestiers.

L'Amiral s'est de plus accordée des renforts que la plupart de ses confrères préfèrent éviter. Si certains limitent en effet les phalanges de psykers, pas moins de 400 membres de la Schola sillonnent ses fréquences, avec toutes les assermentations requises, mais non sans quelques heurts avec les autres gardes. De plus, alors que les corsaires aiment présenter des régiments ogryns pour vendre leurs services, elle compte sur les ratlings.

Les ratlings sont connus dans les régiments de la Garde Impériale pour être des fouineurs, des voleurs et des vauriens, souvent cantonnés à des quartiers bien délimités. Aussi vrai que les ogryns possèdent une intelligence plus restreinte, un ratling n'a pas la notion de propriété...Mais l'Amiral sait aussi reconnaître en eux de véritables as de l'espionnage et, évidemment, des snipers hors pairs.

Les vaisseaux de l'Amiral sont la plupart du temps assignés à l'astroport principal de Dimmamar, dans le Segmentum Obscurus. Les hommes vont et viennent alors sur la planète, certains ayant même réussi à fonder une famille et obtenir un travail extérieur. Puis, lorsqu'un contrat est signé, l'Amiral appelle ses hommes, la plupart bien heureux de partir enfin vers les guerres pour lesquelles ils s'étaient engagés.

A bord des vaisseaux, l'ambiance est souvent militaire mais amicale. Il ne s'agit pas de fréquences coutumières où les hommes ne voient pas le sol de leurs vies et où la promiscuité entraîne des laissés-alleurs. Lorsque la guerre s'approche, les hommes de l'Amiral sont au contraire de fidèles combattants, fiers de rester droits et fiers comme de bons gardes Impériaux.

Les techniques de combat employés dépendent souvent du Commandant mandaté, mais la stratégie impériale classique – à savoir broyer l'ennemi sous les bottes des gardes et des frappes d'artillerie – est souvent remplacée par une utilisation optimale de chaque régiment à bon escient, afin de limiter les pertes en tirant partie de l'hétérogénéité des individus présents.

Dans de rares occasions, la plupart du temps sur des conflits mineurs, l'Amiral laisse la main à un Commissaire Impérial, dont la rigueur et l'endoctrinement peuvent aussi bien mener à une victoire exemplaire qu'à la perte de centaines d'hommes sans aucune contrepartie stratégique.



LA LÉGION VOLONTAIRE

Une seconde vie de service

Devise de la Légion Volontaire de l'Amiral Anabelle Theodorus rappelant que leur sorts auraient été bien plus sombre si l'Empereur ne leur avait pas accordé une seconde chance.

Segmentum d'origine : Tous

Secteur de localisation : Passe de Tenan Supérieur: Amiral Calvek Tehodorus
Forces : 14 236 unités



La Légion Volontaire est une particularité de l'Amiral. Cette femme, stoïque et ferme, aime à diriger des hommes dans la rigueur impériale, tout en aimant à rappeler qu'elle dispose d'une course de l'Imperium de l'humanité, lui permettant de monnayer ses interventions.

Mais si elle est forgée par des principes de commandement dignes de n'importe quel commandeur de la garde Impériale, elle fait montre de sentiments que beaucoup lui reprochent.

Ses hommes ont d'ailleurs inventé un jeu de cartes à bord de ses fréquences. Si les jeux d'argent sont interdits, ce petit passe-temps est tellement populaire que les capitaines ont du mal à l'interdire, il s'agit du « poker Calvek ». Dans ce jeu ressemblant au poker classique, la dame de cœur et la dame de pique sont toutes les 2 appelées « Amiral » et peuvent faire aussi bien être intervertie que considérées comme les rois des mêmes couleurs.

Ce jeu représente bien la nature de l'Amiral : une dame de pique, rigide et commandante typique, ne tolérant que peu d'écarts et imposant une domination sur tout son équipage, qu'une dame de cœur, prête à engager ses vaisseaux dans des dangers pour venir en aide à des cas désespérés. Et c'est ce qui fait sa réputation.

Dans tout le vide spatial, des alertes retentissent de toute part pour les vaisseaux d'envergure sillonnant les étoiles : des alarmes de danger en approche d'une station orbitale, des demandes de renfort sur un monde éloigné ou encore le simple système de survie engagé par un petit vaisseau de secours égaré. Et l'Imperium n'ayant pas de temps à perdre avec ce qu'il possède en grande quantité – l'homme – ces alertes sont souvent laissées à leur sort conduisant la majorité du temps à la mort des principaux concernés.

L'Amiral a réclamé lors de la rédaction de sa Course qu'apparaisse justement son engagement à secourir tout humain dans une situation désespérée et qui ne pourrait avoir d'autre salut que son sauvetage. Cette « marque de fabrique » n'est pas forcément appréciée par les commandeurs faisant appel à ses services, mais plusieurs nobles et hauts gradés ont cependant pu goûter à cet engagement et ne peuvent que remercier la corsaire.

Ainsi, en plus de ses troupes conventionnelles, l'Amiral peut compter sur sa « Légion volontaire ». Il s'agit de tous ces âmes sauvées d'une mort certaine, récupérées dans les soutes et accueillies au sein de la flotte. Ces hommes, femmes, enfants et abhumains sont alors cantonnés à des quartiers en attendant l'annonce de l'Amiral en personne, qui leur présente un discours au bout duquel elle leur fait signer une charte d'engagement dans la légion volontaire.



Certains rescapés voient d'un très mauvais œil cette procédure, visant à grossir les rangs de l'armée de l'Amiral à moindres frais, s'assurant la fidélité par la reconnaissance éternelle. Mais soyons clairs, la grande majorité de la légion connaît le sort auquel ils s'étaient préparés et voient en l'Amiral une dirigeante proposant une seconde vie de services à ses côtés. Les plus zélotes aperçoivent dans l'engagement de la corsaire un signe évident de l'Empereur-Dieu, ayant conduit les vaisseaux dans la direction de leur salut. Ils deviennent alors de véritables fanatiques de la dame, prêts à la suivre dans les plus sombres conflits.

Au quotidien, la légion volontaire, à l'inverse de la garde standard, n'a pas le droit de descendre des soutes, même une fois les vaisseaux arrivés à Dimmamar. Ils sont assignés aux navires où ils gèrent la manutention en attendant une nouvelle course. Les plus fanatiques des suivants de l'Amiral sillonnent alors les rangs pour punir ceux qui essaieraient de désertir et rappeler sans cesse à qui ils doivent la vie.

En temps de guerre, la légion volontaire a du mal à cohabiter avec les troupes standards, les voyant comme des prétentieux mieux équipés. Car l'Amiral considère que tout légionnaire peut gravir les échelons pour devenir garde à sa solde, devant au préalable faire ses preuves. Les légionnaires sont donc peu équipés et entraînés, utilisés souvent en troupes de soutien ou au contraire au front, monnayant leurs armes selon leurs propres moyens.

Mais l'Amiral ne met pas la main que sur des pauvres bougres et des incompetents en les accueillant à son bord : certains s'avèrent d'excellents orateurs, d'autres des combattants hors pairs voire des survivalistes extrêmement endurants. La Légion volontaire est donc une force hétérogène qui donne une image totalement dépenaillée et risible. Mais dans les rangs de ces cas désespérés, des héros se dressent, se voyant alors à ferme assignés des grades d'importance au sein de la Garde du vaisseau.





LA SCHOLA PSYKANA

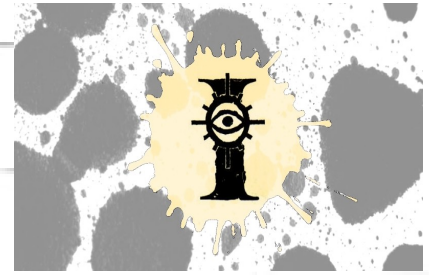
Par Sa Grâce nous voyons

*Livre XII Chapitre 4, paragraphe 7
du manuel de l'encyclopaedia
Psykana, référence à l'ouverture
psychique de l'âme offerte par
l'Empereur-Dieu.*

Secteur d'origine : Imperium

Psyker : 1 naissance sur 10 000

Affiliation : ???



L'Adeptus Astra Telepathica est spécialisé dans le recrutement et l'entraînement des psykers dans tout l'Imperium. Le quartier général de cette organisation se trouve sur Terra, mais ses vaisseaux spatiaux traversent l'Imperium et son pouvoir s'étend sur tout l'univers humain. Sa fonction principale est d'entraîner les psykers qui serviront comme astropathes, combattants, chercheurs ou autres voyants.

Les pouvoirs des psykers ne sont tolérés que lorsqu'ils sont contrôlés par l'organisation impériale. En effet, l'univers psychique est le royaume du Chaos et représente donc un danger potentiel. C'est un univers habité par des entités qui ne cherchent qu'à détruire l'humanité. Tous les psykers, mêmes les plus puissants, offrent à ces êtres démoniaques la possibilité de pénétrer dans le monde matériel pour l'affecter. Par décret de l'Administratum, chaque monde de l'Imperium doit contrôler ses psykers. Les persécutions et la chasse aux sorcières font partie de la vie quotidienne des planètes impériales. Les gouverneurs planétaires sont obligés, par les mêmes lois, de fournir régulièrement à l'Adeptus Astra Telepathica un contingent de jeunes psykers parmi les plus prometteurs.

A partir de ces contingents, l'Adeptus Astra Telepathica pratique une sélection, séparant ceux qui vivront et serviront l'Imperium de ceux qui seront sacrifiés à l'Empereur. L'institution est divisée en un corps enseignant et une section de recrutement, appelés respectivement Scholastia Psykana et Ligue des Vaisseaux Noirs. Tous deux sont dirigés par le Maître de l'Adeptus Astra Telepathica et son conseil consultatif.

La Scholastia Psykana, plus communément appelée Shola Psykana ou Schola, est une vaste institution d'éducation dont la fonction est l'entraînement des psykers. La plupart des recrues sont issues des contingents prélevés par les Vaisseaux Noirs, mais une minorité est fournie par l'Inquisition, les juges ou d'autres réseaux. Son rôle est d'apprendre aux jeunes psykers à développer et contrôler leurs pouvoirs. L'avenir de chaque psyker dépend de son caractère et de ses compétences. La Schola se situe sur la Sainte Terra et, après de nombreux tests, séparent les individus en 3 catégories :

- les impurs, qui sont immédiatement exécutés afin de limiter l'étendue de la corruption
- l'Astronomican, qui récupère des membres puissants mais trop faibles de corps pour rejoindre la chorale aux côtés de l'Empereur et lui permettre de guider ses vaisseaux à travers le warp en leur offrant un bouclier psychique
- Les psykers, qui pourront alors devenir psykers primaris assistant la garde impériale, astropathe, navigateurs ou tout simplement conseillers.

La troisième catégorie rassemble évidemment le moins d'éléments, qui une fois leur entraînement passé, doivent suivre une expérience particulière...Ce rituel est appelé Unification des Âmes ou plus simplement



Assermentation. Lors de la cérémonie, les psykers candidats, à genoux devant le palais impérial, doivent subir plusieurs heures de terribles souffrances pendant qu'Il réorganise leur esprit et leur transfère une petite parcelle de Son immense pouvoir.

Ce transfert d'énergie est traumatisant pour le psyker, tous n'y survivent pas malgré leurs années de préparation et tous les survivants n'en ressortent pas sains d'esprit. Leur personnalité en est souvent altérée et ils subissent une détérioration du système nerveux. On dit que l'Unification des Âmes affecte les psykers d'une autre façon, plus profonde, et l'on prétend qu'une fois que l'esprit de l'astropathe a touché celui de l'Empereur, il gagne une nouvelle compréhension et une nouvelle vision de la nature intrinsèque de l'univers. L'individu en ressort marqué et est réputé "assermenté", ce qui souligne qu'il a autorisation de la Schola pour pratiquer ses dons. Un psyker obtient alors une lame de psykana, prouvant son passage à la Schola et un "psy-conduit", objet personnel imprégné d'énergie qui lui permet d'appeler plus sereinement les énergies du warp.



Les contingents de psykers contiennent inévitablement des gens dont les pouvoirs sont trop aléatoires ou dont l'esprit est trop vulnérable. Si on ne les élimine pas, ils périront bientôt, entraînant avec eux de nombreuses victimes, voire des planètes entières. Si la proximité d'un psyker assermenté est souvent extrêmement gênante, voir un individu non autorisé pratiquer la magie est immédiatement dénoncé. Faute de possibilité, la meilleure solution reste l'exécution.

Comme de nombreuses autres factions, la Schola a tenté de placer ses billes lors de sa dernière grande intervention unie : la Passe de Calistra. La Schola Psykana n'est pas parvenue à firer son épingle du jeu durant la colonisation de la Passe de Calistra, dont les représentants espéraient enfin fonder une planète uniquement dédiée à la force psychique.

