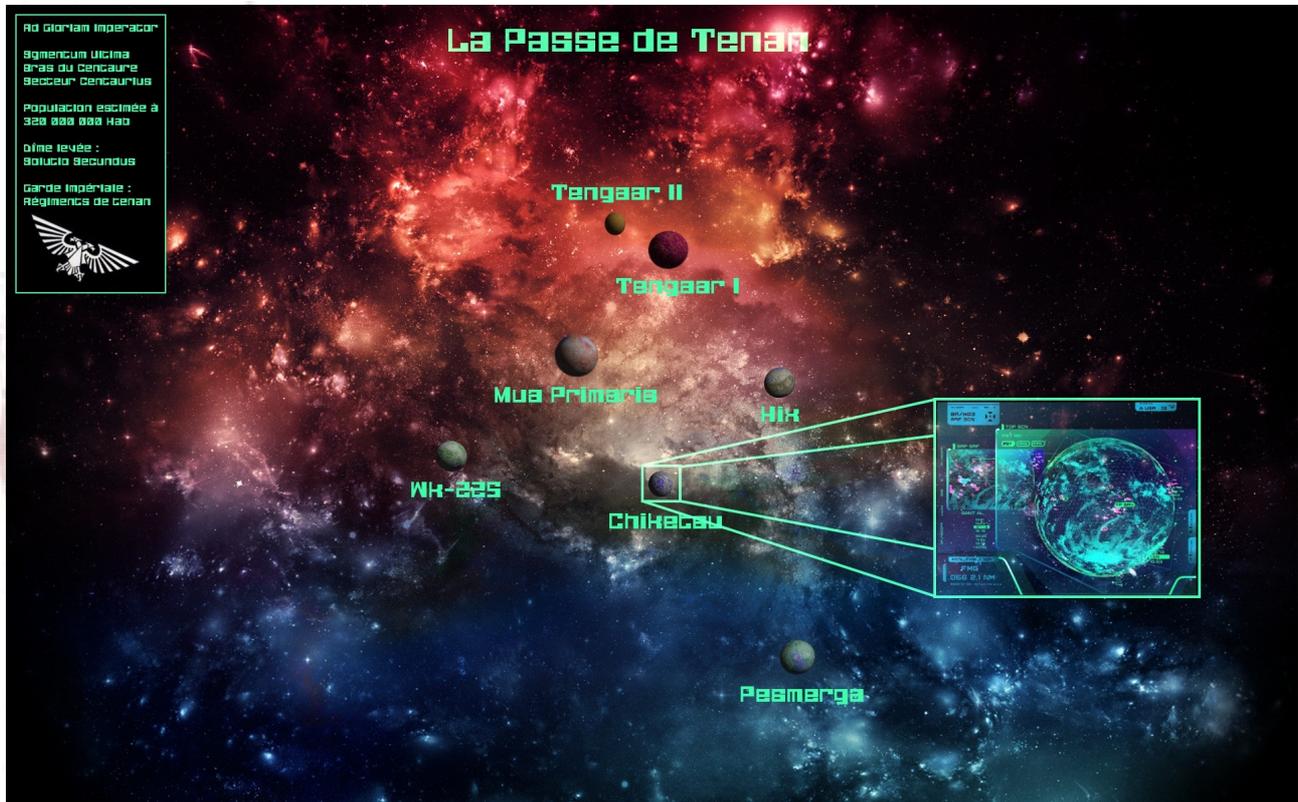




# LA PASSE DE TENAN



*« La Passe de Tenan a autant d'intérêt pour l'Imperium qu'un grox sans patte pour une charrette de monde féodal. Il convient de lui trouver dès à présent une utilité. »*

Alyxander Emmings, Gouverneur du Secteur Centaurus

*« Nous ne prendrons pas part à ces discussions car ce sont tous des enfants de l'Empereur-Dieu ! »*

Uriel Limbwall, Ecclésiaste interrogé sur les affrontements actuels de Tenan.

*« Tenan ? Que le Conseil veuille m'excuser mais aucune corrélation n'existe avec nos anciennes frontières. Il semble en effet qu'à part les Mon-Keigh, personne n'ait trouvé d'utilité à ces systèmes planétaires. »*

Øda'Lak, scientifique Eldar devant le Conseil des Prescients de Biel-Tan.

*« SURTOU PARTAIPA ! ØNARRIV' !!! »*

Message intercepté récemment.



## Table des matières

PRESENTATION DE LA PASSE.....	2
Le Secteur Centaurus.....	2
La Passe de Tenan.....	2
La naissance des Agri-Mondes.....	3
L'arrivée des Libre-Marchands.....	3
L'IncurSION Hérétique.....	4
LA GUERRE !.....	5
La Déclaration d'Indépendance de Golguetta Z-VI.....	5
Les tentatives d'arbitrage.....	5
Une guerre inévitable.....	6
Un conflit qui s'enlise.....	7
Les Fronts de Chiketsu.....	7
La Bataille de Kratsland.....	7
LES FACTIONS EN PRESENCE.....	8
Les Indépendantistes de Tenan.....	8
Les Troupes de la Maison Emmings.....	8
Les Soldats de l'Empire Wong-Zu.....	9
Les Guerriers de la Tribu des Krats.....	9
Les Scientifiques d'AnoraKorporation.....	9

## PRESENTATION DE LA PASSE

### Le Secteur Centaurus

Le Secteur Centaurus compte une centaine de mondes habités dirigés pour la majorité par la Maison Emmings, illustre famille à l'origine de la découverte et de la conquête du Secteur. Au fil des siècles, ils ont su développer les planètes sous leur autorité et porter la Lumière de l'Impérium jusqu'à ce coin reculé de l'espace connu.

Mais les mondes du Secteur Centaurus sont assez peu fertiles et si la Maison Emmings est constitué d'habiles politiciens et de rusés marchands, l'agriculture n'est pas vraiment leur fort. Il y a 1300 ans, ils demandent donc à l'Imperium d'envoyer des Navigators capables de découvrir une Passe où développer des Agri-Mondes.

### La Passe de Tenan

Les Navigators explorèrent les zones tumultueuses voisines du Secteur Centaurus, et finirent par découvrir une Passe, qu'ils baptisèrent Tenan, du nom du Magister qui les dirigeaient. Cette Passe comprenait quatre systèmes planétaires, offrant sept mondes habitables. Aussitôt, la colonisation débuta.

Comme à l'accoutumée, on découvrit sur ces planètes des humains régressés à des époques féodales. Certains peuples étaient hostiles à l'idée d'échanger leur panthéon avec celui de l'Imperium, mais les avantages offerts par les Navigators permirent de convaincre les politiciens locaux de mater leurs cultes primitif au profit de le Foi en L'Empereur-Dieu.



## La naissance des Agri-Mondes

L'accord initiale entre la famille Emmings et les Navigators prévoyait que ceux-ci puissent garder le contrôle des mondes qu'ils découvrieraient et coloniseraient, en échange de quoi ils devraient alimenter le Secteur et payer la Dîme Impériale. Dans les premiers temps, la colonisation se passa pour le mieux mais au bout d'un siècle la Maison Emmings cessa de soutenir les efforts du Magister Tenan. L'Imperium, qui avait déjà fourni des missionnaires et des régiments de la Garde Impériale, refusa de venir en aide aux colons.

Finalement, le Magister Tenan dû abandonner le contrôle des mondes qu'il avait colonisés, faute de moyens pour les contrôler et les développer. Laissés à l'abandon, les sept Agri-Mondes furent récupérés par la Maison Emmings qui les maintint pendant un millénaire à un stade de développement pré-industriel. Les habitants de la Passe, vivant sous un régime féodal, fournirent au prix de leur labeur les denrées agricoles dont le Secteur Centaurus avait besoin et furent laissés dans une relative indépendance.

## L'arrivée des Libre-Marchands

Les Libre-Marchands ont toujours pu s'implanter facilement dans le Secteur Centaurus, la Maison Emmings étant suffisamment habile pour tirer avantage du commerce avec ces puissants négociants. Au sein de la Passe de Tenan, les Libre-Marchands devinrent la principale source de développement.

C'est ainsi que sous l'impulsion des commerçants, les sept mondes de la Passe de Tenan entamèrent leur révolution industrielle il y a trois siècles environ. Les Libre-Marchands s'intéressaient en effet aux ressources souterraines de ces planètes et avaient besoin que les populations qui y vivaient soient assez avancées pour les extraire.



## L'Incursion Hérétique

Il y a un siècle, une invasion subite de l'Hérésie tenta de dévaster le Secteur en empruntant la Passe de Tenan. Avec l'aide rapide de l'Inquisition, la plupart des barges de combat de l'Ennemi furent détruite, mais le Gouverneur de la Passe y laissa la vie. La Maison Emmings, en deuil, nomma le Commandeur des Armées de la Passe à la gouvernance des sept mondes, le temps que la situation se rétablisse, sans toutefois lui accorder le titre de Gouverneur.

L'Inquisition, bien plus occupée ailleurs, reparti dès sa tâche accompli et le Suprême-Commander, comme il se fit nommé, se retrouva seul à devoir gérer l'après-guerre. La Maison Emmings, qui ne voulait pas engloutir de folles sommes dans la reconstruction, laissa les peuples de Tenan nouvellement industrialisés gérer seuls cette question. Contre toute attente, le Suprême-Commander se révéla un ingénieux politicien et réalisa quelques avancées majeures, les plus célèbres étant la pacification des peuples autochtones, les accords avec Vostroya et la reformation de la Garde Pourpre.

- **La Pacification :** L'Adeptus Arbites, organisme de l'Imperium chargé du maintien de l'ordre parmi les populations civiles, a toujours été peu présent dans la Passe de Tenan. Sous l'impulsion du Suprême-Commander, de nombreuses recrues locales furent entraînés par des formateurs de l'Imperium. Même si cette nouvelle force de police ne parvient pas à éliminer les poches d'Hérésie qui subsistent depuis l'Incursion, elle permit de pacifier les relations entre les différents peuples autochtones de la Passe et d'asseoir le pouvoir du Suprême-Commander sur ses mondes.
- **Les accords avec Vostroya :** Tengaar II, Chiketsu et Hix sont trois mondes de la Passe de Tenan particulièrement riche en ressources minières. De fait, ils sont ceux où les Libre-Marchands sont le plus présent. Se méfiant de l'influence des négociants, le Suprême-Commander passa des accords avec le lointain Monde-Forge de Vostroya pour développer l'industrialisation de ces trois planètes.
- **La Garde Pourpre :** La Garde Pourpre a deux cent ans. Créée par l'ancien Commandeur des Armées, Pradip Chhetri, elle avait à l'origine comme but de former des recrues de choix pour garnir les régiments du Secteur Centaurus. Mais la Maison Emmings avait rit en voyant ces soldats armés de cotte de maille, drapés dans une cape rouge et maniant une épée antique. Couvert de déshonneur, le Commandeur Pradip Chhetri se donna la mort et la Garde Pourpre devint une armée fanatisée. Lors de la guerre contre l'Hérésie, la Garde Pourpre s'illustra par son sens de l'honneur, sa férocité et son mépris de la mort. Le Suprême-Commander s'empressa de moderniser cet ordre en offrant à ses dirigeants un entraînement auprès de vétérans de la Garde Impériale et en équipant ses membres de tout le matériel technologique disponible. Depuis, les haches moyenâgeuses côtoient les fusils lasers et les implants cyber se câblent sur les cottes de mailles.



# LA GUERRE !

## La Déclaration d'Indépendance de Golguetta Z-VI

Il y a cinq ans, la Maison Emmings voyant la popularité grandissante du Suprême Commander occulter dangereusement leur pouvoir sur la Passe, organisa le Conclave de Golguetta Z-VI.

Golguetta Z-VI est une station orbitale à l'entrée de la Passe. Les États Majors des systèmes Tenan et des diplomates du Secteur Centaurus s'y réunirent afin de tenter de convaincre le Suprême-Commander d'abandonner le pouvoir pour rétablir le pouvoir légitime de la famille Emmings.



Le Suprême-Commander, outré par les manières des diplomates, refusa d'être remercié. Au terme de trois jours de négociations stériles, il réclama finalement que la Garde Pourpre puisse rejoindre les rangs de la Garde Impériale, et que Pradip Chhetri, celui qui s'était donné la mort pour l'honneur de la Garde, soit élevé au rang de Héros de la Passe à titre post-mortem. Ses demandes furent refusées...

Le Suprême-Commander affirma que les valeurs du Secteur ne correspondaient plus à celles de la Passe, et qu'il déclarait l'indépendance de la Passe vis à vis du Secteur. La Maison Emmings, maître du Secteur depuis toujours, assura que le pouvoir leur revenait de droit, et n'accepta pas de continuer les négociations plus longtemps face à de telles élucubrations.

## Les tentatives d'arbitrage

Dans un premier temps, les deux forces en opposition firent appel à trois puissantes organisations pour tenter d'obtenir gain de cause et éviter le conflit armé :

- L'Adeptus Terra fut contacté pour vérifier si cette déclaration d'indépendance était possible. Étant donné sa position des siècles plus tôt lorsqu'elle avait laissé la Maison Emmings asseoir sa souveraineté face au Magister Tenan, les Adeptes déclarèrent que la déclaration était aussi illégale que l'embargo politique et économique mené par le Secteur Centaurus depuis si longtemps sur la Passe. Cela ne résolvait rien au regard de la loi, et ne faisait qu'appuyer le manque de légitimité de l'un comme de l'autre. Du point de vue de l'Adeptus, le seul maître légitime était le Magister Tenan, aujourd'hui mort.
- La Sainte Inquisition dépêcha quelques hommes de confiance pour vérifier les accusations de chacun concernant l'hérésie de l'autre. Elle ne décela aucune preuve tangible et ne jugea pas nécessaire d'entamer une purge. Si quelques foyers hérétiques furent détruits tant dans la Passe que dans le Secteur, rien ne justifiait le déplacement d'un Inquisiteur.



- Enfin, le Ministorum dut se prononcer quant à la volonté de l'Empereur-Dieu. Encore une fois, aucune manifestation probante ne permit à l'Ecclésiarchie de prendre part.

Les deux opposants se retrouvèrent alors dans une situation extrêmement rare : cette « révolte » ne motivait aucune des trois structures impériales à déterminer qui possédait le soutien de l'Humanité et qui, de fait, en devenait son ennemi. Ils tentèrent alors de faire intervenir le Mechanicum, qui dépêcha quelques frégates pour assister au conflit, mais eux non plus ne franchèrent pas, et offrirent leur soutien aux deux factions.

## Une guerre inévitable

La Maison Emmings manda alors l'Amiral Anabelle Calvek Theodorus, petite cousine de la famille Emmings et brillante corsaire pour le compte de la Garde Impériale. Avec l'appui de la majorité des Gouverneurs planétaires du secteur elle entama l'invasion de la Passe et l'asservissement de celle-ci. En récompense de sa victoire, l'Amiral se verrait offrir le poste de Gouverneur de la Passe de Tenan.

Le Suprême-Commander Kumar Banerje prit soin de ramener l'ensemble de ses vaisseaux autour de ses sept planètes et de rassembler tout le matériel possible. Avec ses régiments fidèles de la Garde Pourpre, il renforça ses positions et attendit l'arrivée de la Maison Emmings. Le Suprême ne put s'empêcher de faire remarquer le déshonneur dont se couvrait la famille Emmings en envoyant une cousine lointaine louant habituellement ses services à l'Imperium, pour finalement lui vendre la Passe.

Le début du conflit marqua un net avantage en faveur des forces de l'Amiral. Tactiquement aussi bien que matériellement, l'Amiral avait l'ascendant sur les troupes du Suprême-Commander. Mais ces derniers firent preuve d'une ténacité surprenante, et leur connaissance du terrain alliée à une motivation sans faille leur permis de remporter de nombreux affrontements.





## Un conflit qui s'enlise

En six mois, les fronts se sont finalement stabilisés et deux planètes seulement furent totalement annexé par les forces de l'Amiral. Et seule Tangaar I, capitale du système, a su entièrement résister aux assauts de la Maison Emmings. Sur les quatre autres planètes de la Passe, les affrontements s'éternisent sans qu'un vainqueur ne puisse se distinguer.

Voici donc un an et demi que la situation ne semble pas évoluer. L'Amiral se dit être prête à se battre jusqu'à la mort, tandis que le Commander déclare qu'il la lui offrira si elle en fait la demande. Lui sait qu'il n'a pas d'autres issues que la victoire ou l'humiliation.

## Les Fronts de Chiketsu

La planète Chiketsu est sans doute la moins importante de la Passe, que ce soit en terme stratégique, économique ou encore démographique. C'est une planète minière sur laquelle les Vostroyens et les Libre-Marchands possèdent de nombreux comptoirs. Elle a été tant exploitée que hormis quelques poches de gaz elle n'a presque plus rien à offrir. Déjà, avant le début du conflit, les comptoirs fermaient les uns après les autres.

Il s'agit par ailleurs d'une planète glacière aux hivers extrêmement rudes. L'été, les températures peuvent avoisiner les 10°, voire les dépasser les jours les plus chauds. L'hiver, il n'est pas rare de descendre en dessous des -60°. L'industrialisation y fut si sauvage et les catastrophes écologiques si nombreuses que les pluies acides sont fréquentes et que des tempêtes magnétiques balayent la planète.

Au vu du faible intérêt de la planète et des conditions terriblement rudes pour les soldats et les machines, ce front est délaissé par la hiérarchie militaire. Mais malgré les faibles forces engagées par l'Amiral sur cette planète à l'aube du conflit, tous s'attendaient à ce que la Maison Emmings remportent une victoire rapide. Et pourtant, les soldats et chevaliers dépêchés sur place résistèrent avec une férocité étonnante. Même le Suprême-Commander déclara être impressionné par la ténacité de ces hommes mais il ne peut se permettre de leur envoyer de nouvelles troupes.

Le Front est donc au point mort. Fautes de renforts d'un côté comme de l'autre, ou même de moyens pour entretenir l'arsenal, le vainqueur de Chiketsu sera sans doute celui qui résistera au prochain hiver. Deux ans de guerre ont usé les hommes qui se sentent abandonnés par leur hiérarchie. Beaucoup souhaitent en finir avec cette guerre. Certains passent à l'acte : ils désertent, se suicident ou s'insurgent.

D'autres envisagent de fraterniser avec l'ennemi et de trouver une issue pacifiste sur ce front.

## La Bataille de Kratsland

Dans trois jours aura lieu la bataille de Kratsland, du nom d'une minuscule nation de Chiketsu. Cette bataille verra s'opposer une centaine de soldats de la Garde Impériale, contre une centaine



de soldats de la Garde Pourpre et leurs alliés. Au vu des artilleries alignées des deux côtés, cette bataille promet d'être une boucherie. Le vainqueur aura accès aux gisements importants que renferment le Kratsland mais il est peu vraisemblable que cela permettent de mettre fin au conflit.

En fait, il y a des chances que cette bataille ne serve à rien, hormis à tuer plus d'hommes. Alors, avant que la mort ne s'abatte sur eux, certains soldats des deux camps, accompagnés de leurs chefs respectifs, ont décidés de rencontrer l'ennemi. Une rencontre illégale et fraternelle, avant l'hécatombe.

## LES FACTIONS EN PRESENCE

### Les Indépendantistes de Tenan

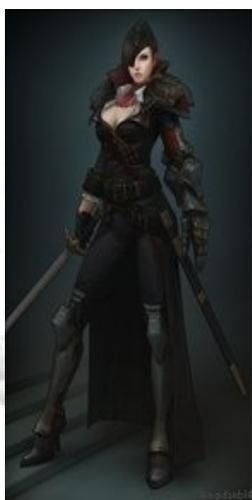


Dirigeant : Suprême-Commander Kumar Banerje, Gouverneur des Sept Planètes de Tenan, Commandant de la Garde Pourpre  
Forces sur place : environ 2 000 hommes, sur les 4000 engagés initialement

Notes : Personne ne les donnait vainqueur sur ce front, et pourtant ! Les Chevaliers de la Garde Pourpre et leurs soldats ont fait des merveilles. Associés aux miliciens locaux de l'Arbitres ainsi qu'à des troupes Talarifes et Vostroyennes, ils sont maintenant en passe de reconquérir la planète.

Inférieurs en nombres, moins disciplinés et technologiquement moins bien équipés que leurs ennemis, les Indépendantistes ont pour eux un moral d'acier et un important soutien de la population civile.

### Les Troupes de la Maison Emmings



Dirigeant : Amiral Anabelle Calvek Theodorus, Corsaire de l'Imperium  
Forces sur place : environ 3 500 hommes, sur les 10000 engagés initialement

Notes : Pour les 10000 hommes engagés sur ce conflit, Chiketsu n'était qu'une étape. L'affaire de quelques mois avant qu'ils ne rejoignent le gros des troupes pour porter un assaut fatal sur Tangaar I. Mais les pertes essuyées dès les premiers mois furent catastrophiques, et l'hiver qui s'en suivit faillit être fatale aux soldats de l'Imperium.

L'Imperium comptait sur son arsenal supérieur, son artillerie et son soutien aérien. Mais les tempêtes magnétiques de Chiketsu ont grandement endommagé le matériel des soldats, maintenant démoralisés, qui ne savent même plus vraiment pour quels raisons ils se battent.



## Les Soldats de l'Empire Wong-Zu

Dirigeant : Empereur-Céleste Clovis Wong-Zu, Prince des Quatre Royaumes, Porteur du Flambeau Eternel.

Forces sur place : 800 000 guerriers ne participant pas directement au conflit.

Notes : L'Empire Wong-Zu est une nation autochtone qui domine largement la planète de Chiketsu. Inféodé au Suprême-Commander, l'Empire Wong-Zu a atteint un niveau technologique pré-industriel grâce au soutien des Libre-Marchands et des Vostroyens.

L'Empire Wong-Zu fut fondé il y a 1300 ans, à l'époque de la colonisation par les Navigators. Ils ont abattu leurs anciens cultes, mis à bas leurs dirigeants, et fondé un nouvel empire soumis à la Lumière de l'Empereur pour pouvoir profiter des largesses des visiteurs des étoiles. Depuis, ils sont la première puissance autochtone de la planète. Leur force reste cependant négligeable face à l'arsenal des Indépendantistes ou de l'Imperium. Ils ne serait pourtant pas impossible que si les choses perdurent ainsi, l'Empire Wong-Zu finissent pas tous les enterrer dans les terres glacées de Chiketsu.

## Les Guerriers de la Tribu des Krats

Dirigeant : Haut-Roi Marklor IV, Fléau des Steppes et des Forêts, Quêteur de la Lame Sacrée.

Forces sur place : 150 000 guerriers ne participant pas directement au conflit.

Avant la colonisation, Chiketsu comptait plus de 500 peuples différents organisés pour certains en tribus, pour d'autres en nation. Aujourd'hui, il n'en reste plus que 27, le plus important d'entre eux étant donc l'Empire Wong-Zu. La Tribu des Krats était un peuple très important, auparavant, mais ils ne se montrèrent jamais assez disciplinés pour intéresser les Navigators, l'Imperium ou les Libre-Marchands. Menacés d'extinction, ils ne doivent leur salut qu'au récent intérêt que leur ont porté les Vostroyens. Utilisés pour travailler dans les mines, ils finirent par atteindre l'ère industriel au contact de leurs protecteurs.

La bataille du Kratsland, comme son nom l'indique, va se dérouler sur des terres contrôlé par cette tribu. Même s'ils voulaient l'en empêcher, leur force négligeable serait balayé par l'artillerie d'un camp ou de l'autre. Ils peuvent juste espérer que les retombées de la bataille ne soient pas trop importantes. Ou qu'elle n'ait pas lieu...

## Les Scientifiques d'AnoraKorporation



Dirigeant : Professeur Marcellus Strauss, cadre administratif de classe 5.2

Forces sur place : 27 chercheurs et 35 personnels techniques de sécurité.

Notes : C'est dans la base d'AnoraKorporation qu'aura lieu la rencontre entre les futur protagonistes de la bataille du Kratsland. Les scientifiques Libre-Marchands jouissent de privilèges liés à leur neutralité dans le conflit et, sur cette base, le secret de la rencontre est garantie.

Ce que les hommes d'AnoraKorporation fabriquent dans leurs locaux, ça c'est une autre histoire...