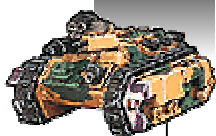




CORPS EXPÉDITIONNAIRE DU SECTEUR LUPUS



La Tribune de Laitus Prime



LES GUERRES CRUELLES

Depuis plusieurs années le secteur Lupus, situé dans la zone d'influence du Chapitre des Iron Wolves, connaît de nombreux troubles. La violence des affrontements va en s'aggravant d'année en année et Terra redoute aujourd'hui un embrasement généralisé.

Les enquêteurs de l'Inquisition date le début des problèmes à la bataille de Talors où une force Iron Wolf mit en déroute un raid du Vaisseau Monde Eldar d'Alcarinquë. Selon les légendes Eldars, Talors abritaient des artefacts antiques d'une grande puissance mais aucune des trois expéditions de l'Adeptus Mechanicus envoyées sur place n'a pu confirmer l'existence de tels artefacts.

Quoiqu'il en soit depuis cette bataille, les fléaux n'ont cessé de s'abattre sur le secteur.

En premier lieu la flotte ruche FR-Alpha a subitement changé de route et se dirige maintenant vers Talors, détruisant tous les mondes placés sur son chemin. Sa première victime fut Nogrod, une colonie Squat. De plus, les Loups Sombres ont lancé une Croisade Noire dans le secteur et se sont abattus sur Doriath, un monde placé sous la protection d'Alcarinquë. Et pour couronner le tout, le Big Boss Grosbill est réapparu dans le secteur à la tête d'une nouvelle Waaagh et dévaste Arkanys III. Tout cela sans compter une recrudescence de l'activité Nécron dans le secteur.

Pour toutes ces raisons, Quist de Slayon, Loup d'Acier des Iron Wolves, a déclaré l'état d'urgence dans tout le secteur, mobilisant les forces du IV^{ème} Régiment Scarisien de la Garde Impériale et requérant l'aide de la Legio Valera Victrix et du Chapitre des Sea Dragons.

CORPS EXPÉDITIONNAIRE

Afin d'optimiser l'efficacité des forces impériales de Lupus et ainsi mieux réagir aux offensives ennemies dans le secteur, le Loup d'Acier a complètement revu la doctrine générale de déploiement des forces de l'Imperium.

Jusqu'à présent Space Marines, Garde Impériale et Légions Titaniques mobilisaient leurs forces de façon indépendante et ne coordonnaient leurs efforts que de manière ponctuelle. La nouvelle doctrine impose la mise en place de Corps Expéditionnaires coordonnant directement les trois armées et maximisant ainsi leur efficacité.

Le rôle du Corps Expéditionnaire est purement offensif. Son rôle est de porter secours aux mondes impériaux en détresse, de reconquérir ceux qui ont été perdus et de contre-attaquer partout à cela est nécessaire.

La base d'un Corps Expéditionnaire est constitué par des compagnies mobiles de la Garde Impériale appuyées par la puissance des Légions Titaniques. En parallèle de l'assaut principal, des frappes chirurgicales sont lancées par des détachements de Space Marines déployés par modules d'atterrissage ou par thunderhawks.

Une fois la tête de pont établie, chaque force impériale reprend son indépendance, la Garde Impériale étant généralement choisie pour anéantir ce qui reste de l'ennemi.



La liste d'armée suivante décrit un Corps Expéditionnaire du Secteur Lupus mais elle permet également de déployer n'importe quelle force combinée de la Garde Impériale, des Space Marines et des Légions Titaniques. Son ambition est de permettre de jouer une telle liste tout en conservant un équilibre général.

Toutes les règles spéciales et statistiques de chaque armées restent bien entendu applicables (*Ils ne connaîtront pas la peur* des Space Marines ou les Commissaires de la Garde Impériale par exemple).

LISTE D'ARMEE DU CORPS EXPEDITIONNAIRE DE LUPUS



Les armées du Corps Expéditionnaire de Lupus ont une valeur stratégique de 3. Toutes les formations de Space Marines et des Légions Titaniques ont une initiative de 1+. Les formations de la Garde Impériale et de la Flotte de Guerre Impériale ont une initiative de 2+.

1/3 des points de l'armée maximum peut être dépensé en formations Space Marines. Ces formations (hors Scouts et Terminators) doivent être déployées en Modules d'Atterrissage ou via un Thunderhawk.

1/3 des points de l'armée maximum peut être dépensé en formation des Légions Titaniques et de la Flotte de Guerre.

COMPAGNIES DU IV^{EME} SCARISIEN

COMPAGNIE	UNITES	COUT
QG REGIMENTAIRE	1 unité de Commandant Suprême, 12 unités d'infanterie de la Garde Impériale et 7 Chimères	500 points
COMPAGNIE D'INFANTERIE	1 unité de Commandement de la Garde Impériale, 12 unités d'infanterie de la Garde Impériale	250 points
COMPAGNIE D'INFANTERIE MOTORISEE	1 unité de Commandement de la Garde Impériale, 12 unités d'infanterie de la Garde Impériale et 7 Chimères	400 points

FORMATIONS D'APPUI DU IV^{EME} SCARISIEN (2 PAR COMPAGNIE DU IV^{EME} SCARISIEN)

FORMATION	UNITES	COUT
BATTERIE D'ARTILLERIE	3 unités du même type : Basilisk, Bombarde, Manticore	250 points
PELTON DE CHARS SUPER-LOURDS	1 Baneblade ou 1 Shadowsword	200 points
BATTERIE ANTI-AERIENNE	3 Hydres	150 points
COMPAGNIE BLINDEE AUXILIAIRE	6 Leman Russ	400 points

AMELIORATIONS DE COMPAGNIE (3 PAR COMPAGNIE DU IV^{EME} SCARISIEN)

AMELIORATION	UNITES	COUT
PELTON D'APPUI-FEU	4 escouades d'Appui-Feu (+2 Chimères pour 50 points supplémentaires)	100 points
PELTON D'INFANTERIE	6 unités d'infanterie (+3 Chimères pour 75 points supplémentaires)	100 points
ESCADRON DE CHARS	3 Leman Russ ou 3 Leman Russ Démolisseur	200 points
ESCADRON DE HELLHOUNDS	3 Hellhounds	150 points
FLAK	1 Hyde	50 points

APPAREILS DE LA FLOTTE

FORMATION	COUT
2 CHASSEURS THUNDERBOLT	150 points
2 BOMBARDIERS MARAUDEURS	300 points





DETACHEMENTS IRON WOLVES (2 PAR COMPAGNIE DU IV^{EME} SCARISIEN)

DETACHEMENT	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
ASSAUT	4 unités d'Assaut	Commandant	175 points
DEVASTATOR	4 unités Devastator	Commandant	200 points
SCOUTS	4 unités de Scouts	Commandant, Sniper	150 points
CROISEUR D'ATTAQUE	1 Croiseur d'Attaque	Barge de Bataille	200 points
TACTIQUES	6 unités Tactiques	Commandant	300 points
TERMINATOR	4 unités Terminator	Commandant	325 points
THUNDERHAWK	1 Thunderhawk	/	200 points

AMELIORATIONS IRON WOLVES

AMELIORATION	UNITES	COUT
BARGE DE BATAILLE	Remplacez 1 Croiseur d'Attaque par une Barge de Bataille	150 points
COMMANDANT	Ajoutez 1 officier Space Marine (Chef de Compagnie, Archiviste, Chapelain) à une unité de la formation.	50 points
DREADNOUGHT	Ajoutez 1 ou 2 Dreadnoughts	50 points chacun
SNIPER	1 unité de Scouts peut recevoir la capacité Sniper	+25 points

LEGIO VALERA VICTRIX

FORMATION	COUT
1 TITAN WARLORD	850 points
1 TITAN REAVER	650 points
1 A 2 TITANS WARHOUND	250 points chaque



NOTES DE CONCEPTION

L'idée du Corps Expéditionnaire de Lupus est de pouvoir déployer une « véritable » armée de l'Imperium, telle que celles qui sont présentées dans les différentes nouvelles décrivant l'univers de Warhammer 40k. Dans cet univers, les Chapitres de Space Marines n'ont pas assez d'hommes pour déployer régulièrement des armées entières et ils doivent travailler en collaboration étroite avec la Garde Impériale.

Bien entendu pour des raisons purement ludiques il est impossible de permettre aux joueurs de tout simplement mélanger les listes d'armées, les abus possibles sont trop nombreux. J'ai donc imaginé une armée d'invasion impériale privilégiant les forces mobiles des différents corps : la Garde Impériale laisse de côté son artillerie et ses puissants chars super-lourds (qu'on imagine débarquer dans une deuxième phase de l'assaut) et les Space Marines se concentrent sur ce qu'ils savent faire, la frappe chirurgicale. Bien entendu tous les mutants (Ogryns et Ratlings) sont bannis du fait de la présence des Space Marines dans l'armée.

En supprimant une partie des points forts de la Garde Impériale (l'artillerie et certaines valeurs sûres telles que les Sentinelles et les Vultures) et en limitant drastiquement le choix des Space Marines tout en conservant leur coût de base (les Rhinos gratuits et certaines améliorations ne sont plus disponibles), la liste d'armée globale semble garder un certain équilibre. Ce dernier point nécessite bien entendu d'être confirmé par de nombreux tests et j'espère avoir vos commentaires à ce sujet.

François Bruntz

