

Les Loyalistes

Suite au retournement des forces indépendantistes et à la sécession de Thaleslande, les forces de l'Impérium qui ne jurèrent pas fidélité au traître autoproclamé Konstantine IV furent tuées à vue et pourchassées par les forces indépendantistes. Pris par surprise et massacrés par leurs alliés, la plupart des forces loyalistes ont été capturées ou massacrées, quand elles ne trahirent pas de manière infâme pour se ranger aux cotés des sécessionnistes...

Quelques survivants ont néanmoins survécu aux purges et aux traques, rassemblant leurs forces afin de lutter contre les traîtres à l'Impérium de l'Humanité. Essentiellement composés de Space Marines et de forces inquisitoriales, ils mènent des actions de guérilla mènent depuis l'arrière-pays en attendant le retour des forces impériales dans un futur incertain.

Situation : Les Loyalistes se trouvent éparpillés sur les quatre planètes du système : Thaleslande Prime, Thaleslande Major, Thaleslande Minor et Thaleslande Extremis, luttant pour leur survie et l'Empereur.

Codex : Space Marines, Blood Angels, Dark Angels, Chevaliers gris, Inquisition.

Avantage : plusieurs fois lors du tournoi, les joueurs loyalistes auront la possibilité de choisir de jouer un scénario alternatif, qui sera volontairement déséquilibré mais également héroïque, fun et fluff. 😊



Frère Boreas

Chapelain Investigateur Doyen

Doté d'un sens du devoir sans commune mesure, le frère Boréas est l'un des chapelains investigateurs les plus vieux et tenaces du chapitre (certains diraient également l'un des plus paranoïaques !). Vétéran de mille guerres, il mène inlassablement la traque contre les traîtres Déchus partout où il soupçonne pouvoir les retrouver.

Trahi par ses alliés, Boréas est à présent intimement convaincu que le Déchu qu'il traquait est bien sur Thaleslande et qu'il est parvenu à détourner le système de la juste lumière du Dieu-Empereur. Persuadé de le trouver dans le système de Thaleslande assiégé par les forces du chaos, ce qu'il reste de son contingent continue à mener sa traque discrètement, bien que fortement affaibli et chassé par les sécessionnistes.

| | Profil | Type | Coût | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------|-----------------------------|-------------|-------------|-----------|-----------|----------|----------|-----------|----------|----------|-----------|------------|
| Gehard | Chapelain- Investigateur | Infanterie | 175 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 10 | 2+ 4++ |

Liste d'armée : Boréas est accessible uniquement au codex Dark Angels. Il s'agit obligatoirement de votre premier choix QG et il doit être votre seigneur de guerre.

Règles spéciales : Personnage indépendant, Cercle intérieur, Zélote, Peur, Paranoïa*.

Equipement : Crozius arcanum, Bolter d'assaut punisher, Armure Terminator, Rosarius.

Figurine : un chapelain Terminator Dark Angel muni d'un bolter-relique.

(*) *Paranoïa* : au début de chaque bataille contre une armée d'humanoïdes, Boréas croit reconnaître le Déchu. Désignez un personnage ennemi humanoïde : tant que celui-ci n'est pas vaincu en corps-à-corps, Boréas ne peut jeter ou relever aucun défi mais il bénéficie de la règle Désengagement qu'il peut utiliser même s'il fait partie d'une unité.

Gehard Perseus

Ange-Guerrier assoiffé de sang

Capitaine de la compagnie Blood Angels envoyée combattre l'incurSION du chaos en Thaleslande, les forces de Gehard ont été fortement diminuées par les combats contre le chaos puis contre les sécessionnistes. Refusant la défaite, coupés de l'espace, les derniers Bloods Angels mènent des raids contre les traîtres, tombant du ciel comme les anges de la mort qu'ils sont.

Profondément en colère contre la rébellion des nobles de Thaleslande et attristé par la perte de ses frères de bataille, Gehard mène depuis peu un combat intérieur et secret contre la soif noire qui menace de le précipiter dans la folie. Capable d'exploits inouïs comme de crises de démence le privant de ses forces, le frère-capitaine Gehard traverse l'une des pires épreuves de sa vie mais poursuit héroïquement le combat pour l'Impérium.

| | Profil | Type | Coût | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|--------|--------------------------|--------------------------|-------------|-----------|-----------|----------|----------|-----------|----------|----------|-----------|------------|
| Gehard | Capitaine Blood angel | Infanterie aéroportée | 190 | 6 | 5 | 4(8) | 4 | 3 | 5(1) | 3 | 10 | 3+ 3++ |

Liste d'armée : Gehard Perseus est accessible uniquement au codex Blood Angels. Il s'agit obligatoirement de votre premier choix QG et de votre seigneur de guerre.

Règles spéciales : Personnage indépendant, Chute des anges, Combat intérieur*

Équipement : Marteau tonnerre, Pisto-fusion, Bouclier tempête, armure énergétique, Halo de fer, Réacteurs dorsaux, Grenades Frag& Antichar.

Figurine : un capitaine Blood Angel avec réacteurs, marteau tonnerre, bouclier tempête et surtout un masque ou un casque afin de cacher son rictus de souffrance continue...

(*) Combat intérieur : au début de chaque tour, Gehard doit effectuer un test de Pilonnage. S'il le réussit, lancez un dé et appliquez les résultats de la table suivante :

| | |
|-----|---|
| 1 | Crise de démence : Gehard gagne -3 en CC & CT et la compétence Peur. |
| 2-3 | Gehard gagne la compétence Et ils ne connaîtront pas la peur. |
| 4-5 | Gehard gagne les compétences Sans peur & Charge féroce. |
| 6 | Gehard gagne les compétences Sans peur, Charge féroce & Il est invincible ! |

Paul et Raoul Volfoni

Nous vous devons plus que la lumière !

Ces deux frères inquisiteurs comptent parmi les pires spécimens de l'inquisition que l'Impérium ait connus : toujours à se trouver dans les pires situations possibles, les forces mises à leur disposition connaissent généralement le plus funeste des sorts. Protégés par une chance inouïe, ils se sortent des pires guêpiers, non sans heurts.

Venus en Thaleslande à la poursuite du célèbre pirate Red Corsair René, ils se sont retrouvés encerclés par les Indépendantistes et fuient depuis, cherchant continuellement à mettre la main sur leur arch-ennemi afin de lui faire payer ses crimes infâmes (voire roses).

| | Profil | Type | Coût | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|-------|---------------------|------------|------|----|----|---|---|----|---|---|----|-----|
| Raoul | Inquisiteur Malleus | Infanterie | 182 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 10 | 4+ |
| Paul | Inquisiteur Xénos | Infanterie | | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 10 | 3+ |

Liste d'armée : les frères Volfoni sont accessibles uniquement au codex Inquisition. Il s'agit de 2 choix QG indissociables.

Règles spéciales de Raoul : Personnage indépendant, Psyker démonologue séraphique (1), Obstiné, Scout, Poissard*

Équipement de Raoul : Épée de force, Incinérateur, Armure carapace, Arthur (servocrane), Talisman de pierre noire**, Grenades Frag, Antichar & Antipsy.

Règles spéciales de Paul : Obstiné, Personnage indépendant, Scout, Poissard*

Équipement de Paul : Dague sythienne, Pistolet plasma, Armure énergétique, Grenades Frag, Antichar, Hallucinogènes, Antipsy & Bombes à fusion, Talisman de pierre noire**.

Figurines : deux inquisiteurs à l'armure rose, pouvant tendre vers le bordeaux ou la pourpre, mais indéniablement avec un rendu général ROSE.

(*) *Poissard* : une fois par partie et par frère, votre adversaire peut décider du résultat d'un lancer de dé(s) affectant le mouvement ou le déploiement de ce frère. Par contre, les deux tours (et le retour du roi, ha haha !) de joueurs suivant celui lors duquel il use de cet avantage, considérez que les frères Volfoni disposent de la compétence *Guerrier éternel*.

(**) *Talisman noir* : taillés dans des artefacts xenos étranges, cette paire de talismans permet une fois par partie de retirer du jeu l'un des frères Volfoni au début de la phase de mouvement. Il est alors redéployé au contact de son frère à la fin de la même phase de mouvement. Si cela n'est pas possible, considérez-le comme tué.