

Supplément Space Marines du Chaos

L'Alpha Legion



Supplément Space Marines du Chaos : l'Alpha Legion

L'Alpha Legion était déjà la plus mystérieuse des Légions Astartes du temps de la Grande Croisade, et c'est d'autant plus le cas aujourd'hui, depuis qu'elle s'est divisée en bandes éparées et répandue dans toute la galaxie depuis l'Hérésie.

Créée et utilisée dans le plus grand secret par l'Empereur de l'Humanité, l'Alpha Legion était déployée sur des théâtres d'opération très spécifiques et adoptait des stratégies et tactiques peu conventionnelles, essentiellement basées sur le renseignement, la planification et la tromperie.

Depuis qu'elle a rejoint le camp d'Horus et des Forces du Chaos, plus personne ne sait exactement quels sont ses effectifs, ni ses objectifs. D'aucuns pensent qu'elle serait, en nombre, la plus grande menace chaotique de l'univers grâce au développement de techniques génétiques dérobées à l'Imperium. D'autres affirment qu'elle n'a trahi que par duplicité, pour infiltrer les ennemis de l'Humanité. Mais la plupart n'ont aucune opinion, simplement parce qu'ils n'ont jamais entendu parler de l'Alpha Legion.

Les activités de l'Alpha Legion sont dissimulées derrière l'activité de forces locales, que ce soient des cultes hérétiques ou des éléments du pouvoir en place, des soldats de l'Astra Militarum, voire des groupes de Xénos avec lesquels on se demande toujours comment elle arrive à communiquer. Paradoxalement, les Démons ne sont pas ses meilleurs alliés : ils sont trop instables, non seulement dans leurs manières d'agir et leurs rivalités internes, mais aussi au niveau de leur lien avec le Materium.

Quoiqu'il en soit, l'implication de l'Alpha Legion dans l'un ou l'autre conflit n'apparaît généralement que dans les derniers instants. Lorsqu'elles se révèlent, les troupes de l'Alpha Legion remplissent rapidement leurs objectifs propres, puis s'évaporent dans les ombres.

L'Alpha Legion a été fondée à partir des gènes de Primarques jumeaux. Et personne ne sait avec certitude, à l'heure actuelle, s'ils agissent de concert, ni s'ils sont encore tous deux en vie.

Ce document présente des règles maison applicables à tout détachement ou formation « Space Marines du Chaos » transformé en son équivalent "Alpha Legion" (règles spéciales, reliques et traits de Seigneur de Guerre), un super-détachement, des formations spécifiques, « Alpharius », un Seigneur du Chaos nommé, ainsi que le Primarque Démon de la Légion, Alpharius Omegon.

Les règles spéciales jouent essentiellement sur le déploiement alternatif, le choix de cibles précises et, plus généralement, sur des techniques de guerre secrète.



Détachements Alpha Legion

Cette section détaille la plupart des règles pour jouer une armée de l'Alpha Legion à Warhammer 40000. Vous avez cependant toujours besoin du Codex « Space Marines du Chaos » pour y sélectionner vos unités et leur équipement.

Tout détachement/formation « Space Marines du Chaos » peut également devenir un(e) détachement/formation « Alpha Legion » pour, dès lors, bénéficier des règles ci-dessous.

Conspirateurs hors-pairs

Si ce détachement est le détachement principal de l'armée, tous les détachements amis qui ne sont pas étiquetés « Alpha Legion » sont considérés comme des alliés de circonstance (mais peuvent bénéficier des avantages du trait de Seigneur de Guerre de l'armée).

Maîtres de la mascarade

- ✦ Les Elus peuvent être choisis comme Troupes.
- ✦ Les unités d'Elus de l'Alpha Legion, ainsi que les personnages indépendants qui les rejoignent au déploiement, gagnent le trait « Scout ».

Artefacts du Chaos

Les personnages d'un détachement « Alpha Legion » qui peuvent sélectionner un ou plusieurs Artefacts du Chaos peuvent choisir des artefacts du Codex « Space Marines du Chaos » et/ou des artefacts de ce supplément.

Traits du Seigneur de Guerre

Si le Seigneur de Guerre de l'armée fait partie d'un détachement « Alpha Legion », il peut générer son Trait de Seigneur de Guerre soit dans l'un des tableaux du livre de règles, soit dans celui du Codex « Space Marines du Chaos », soit dans le tableau à droite.

Traits du Seigneur de Guerre

D6 Trait

1 **Derrière les lignes ennemies** : *Se révéler au bon moment, et au bon endroit.* Le Seigneur de Guerre, ainsi que l'unité qu'il rejoint au déploiement, gagne le trait « Frappe en profondeur ». Lorsqu'il apparaît des réserves, il peut également relancer son test de dispersion.

2 **Technologie Xénos** : *Les Xénos possèdent parfois des armes étonnantes.* Une des armes du Seigneur de Guerre gagne les traits « Arme de Maître », « Fléau des Blindages » et « Fléau de la Chair ».

3 **Vaisseau en orbite** : *Cible localisée, prêts à faire feu.* Une fois par partie, au début d'un de ses tours (sauf le premier), le Seigneur de Guerre peut demander un bombardement orbital (grand gabarit F10 PA1, portée infinie, Artillerie 1, Barrage dont la distance de déviation n'est jamais réduite par la CT).

4 **Planificateur hors-pair** : *Sans plan de bataille, la guerre est perdue d'avance.* En préparation de partie, vos tests de choix du premier joueur et de vol d'initiative ont un bonus de 2.

5 **Procédure d'extraction** : *Dès que la mission est remplie, on lève le camp !* Vous pouvez ajouter ou soustraire 1 au résultat du jet qui sert à déterminer si la partie est terminée si le Seigneur de Guerre est toujours sur le champ de bataille.

6 **Diversions à grande échelle** : *L'ennemi ne nous verra pas arriver.* Vous pouvez donner le trait « Scout » à 1D3 unités de votre armée.



Artefacts de l'Alpha Legion

Les artefacts suivants sont disponibles à tout personnage d'un détachement Alpha Legion en remplacement d'un artefact qui peut, par défaut, être choisi dans le Codex « Space Marines du Chaos ». Chacun d'eux ne peut cependant être sélectionné qu'une fois dans une armée (y compris ceux portés par un personnage spécial éventuel).

Polymorphe 25 points
Une drogue qui permet de modifier sa structure corporelle. Les membres de l'Alpha Legion l'utilisent essentiellement pour se fondre dans les foules humaines.

Si le porteur se déploie en « Infiltration », il peut le faire, avec toute unité qu'il a rejointe au déploiement, n'importe où sur le champ de bataille, même si l'ennemi a une ligne de vue sur lui, pour autant qu'il ne se trouve pas à moins de 1" d'une figurine ennemie.

S'il est, par contre, gardé dans les réserves, il peut choisir d'apparaître, avec son unité, par le bord de table de l'adversaire lorsqu'il réussit son jet de réserves.

Dans les deux cas, tous les tirs qui sont dirigés contre lui ou son unité au premier tour ou dans le tour où il apparaît sont des « tirs au jugé ».

L'Instrument 40 points
L'arme idéale pour se débarrasser de sa cible. Un fusil de précision qui possède deux profils (le joueur choisit le profil effectif à chaque utilisation).

Profil	Portée	F	PA	Type
Tir rapide	36"	5	4	Salve 2/4, Perforant
Exécuteur	36"	6	3	Lourde 1, Sniper, Ignore les couverts, Mort instantanée

Bolts du Fléau 20 points
Une version améliorée des munitions spéciales dont disposait déjà la Légion sur Isstvan V.

Toutes les armes à bolts (pistolet-bolters, bolters et bolters lourds) du porteur et de son unité gagnent le trait « Perforant ».

Sabotage 30 points
Des charges explosives dissimulées à des endroits stratégiques du champ de bataille.

A activer au début d'un tour, une fois par partie : 1D3 bombes à fusion explosent sur un (ou plusieurs) véhicule(s) ennemi(s), bâtiment(s) ou fortification(s). Vous pouvez changer de cible après chaque explosion.

Manipulations génétiques 40 points
L'Alpha Legion dispose d'échantillons des gènes des Primarques depuis qu'ils les ont volés à la Raven Guard pendant l'Hérésie. Les reproductions ne sont pas parfaites, mais améliorent quand même les performances de leur bénéficiaire.

Le bénéficiaire de ces implants gagne les traits « Insensible à la douleur » et « Guerrier éternel ».

Etoile maléfique 25 points
Un artefact d'origine démoniaque qui permet de voir les trames du Destin.

Réservé aux Sorciers.

Cet artefact permet à son porteur de générer ses pouvoirs psychiques dans la liste de « Divination », et de relancer tous les dés qui n'ont pas donné de réussite lors de ses tests de lancement de pouvoir. Ni lui, ni son unité ne peuvent cependant plus bénéficier de modificateurs lors de leurs tests d'annulation de pouvoir psychique adverse.



Coup de Grâce

Le Coup de Grâce est un type spécial de Détachement qui peut être inclus dans toute armée réglementaire. Contrairement aux détachements présentés dans « Warhammer 40,000 : Les Règles », celui-ci est composé de formations et d'unités au lieu de rôles tactiques.

En principe, une unité ne peut pas appartenir à plus d'un Détachement, mais les unités d'une formation incorporée à un Coup de Grâce font exception. Elles sont à la fois un élément de leur formation et du détachement, dont elles suivent les bonus de commandement et les règles spéciales associées. Si votre Seigneur de Guerre fait partie d'une formation d'un Coup de Grâce, ce dernier est votre Détachement Principal.

Ce détachement doit inclure au moins un choix de base. Pour chacun d'eux, vous devez également, à votre convenance, inclure entre 1 et 6 choix auxiliaires et 0 à 3 légendaires. Le détachement « Coup de Grâce » ainsi que toutes les formations décrites ci-dessous sont à la fois des détachements « Alpha Legion » et « Space Marines du Chaos » (faction à laquelle ils appartiennent), même lorsqu'elles proviennent d'un autre Codex ou Supplément (elles perdent leur faction et, donc, les avantages liés, mais deviennent « Alpha Legion » tout en restant/devenant « Space Marines du Chaos »).

Les « { } » suivant le nom d'une formation indiquent le nom original. L'inscription « {unités} » signifie que l'entrée concernée n'est pas une formation : c'est juste un groupe d'unités sans règles spéciales (à l'exception de celles de la Coup de Grâce) et qui ne peut être choisi tel quel en-dehors d'une Coup de Grâce. Les « [] » autour d'une unité signifie qu'elle n'est pas, par défaut, de la faction « Space Marines du Chaos ». Au sein d'un Coup de Grâce, elle perd sa faction d'origine (ainsi que les avantages liés) mais devient « Alpha Legion » tout en devenant « Space Marines du Chaos ».

A noter que Alpharius (cf. « Personnages », ci-dessous) peut remplacer n'importe quel Seigneur du Chaos au sein d'un Coup de Grâce.

Brouillage des communications

Les tests de réserve de toute unité de ce détachement peuvent être modifiés de +1 ou -1 (avant le jet). Lancez 1D6 chaque fois que l'adversaire réussit un test de réserves. Sur un résultat de « 6 », déployez une de vos unités en réserve à la place (ou annulez simplement la réussite de votre adversaire si vous n'en avez plus à amener des réserves).

« Je suis Alpharius »

- ✦ Votre Seigneur de Guerre gagne un second trait de seigneur de guerre généré dans la table tactique ou stratégique (au choix) du livre de règles.
- ✦ 1D3 personnages indépendants de votre armée peuvent être gardés en réserve. A la phase de mouvement, pendant la gestion des unités en réserve, vous pouvez les ajouter à l'une de vos unités (au choix) présentes sur le champ de bataille, en les plaçant à bonne distance de cohésion, ou les déployer seuls n'importe où (à plus de 1" de toute unité adverse). Les personnages qui apparaissent ainsi peuvent agir sans restrictions (comme s'ils étaient sur la table dès le début du tour). L'apparition de chaque personnage est gérée individuellement.



Composition



Choix de Base (1+)



Choix Légendaire
(0-3 par choix de base)



Choix Auxiliaire
(1-6 par choix de base)



Jumeaux {unités}

- 1-2 Alpharius Omegon



Déchus {Fallen Champions}

- Cypher
- 1-3 Elus

(cf. dataslate « Cypher »)



Machoïres de Lerne {Terminator Annihilation Force}

- 1 Seigneur ou Sorcier
- 3-5 Terminators

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Culte du Massacre {Cult of Slaughter}

- 1 Apôtre Noir
- 2-8 Cultistes

(cf. supplément « Crimson Slaughter »)



Insurrection Hérétique {The Lost and the Damned}

- 1 Apôtre Noir
- 4-9 Cultistes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Corrompus {The Tormented}

- 1 Prince-Démon
- 2-5 Possédés

(cf. supplément « Black Legion »)



Cellule de l'Alpha Legion

- 1-2 Seigneur ou Sorcier
- 2-4 Elus
- 1-3 Motards ou Raptors

(cf. ci-dessous)



Cohorte de l'Alpha Legion {Chaos Warband}

- 1 Seigneur
- 0-1 Sorcier
- 1-3 Elus, Terminators ou Sorciers
- 2-6 Space Marines
- 1-3 Raptors, Serres du Warp ou Motards
- 1-3 Havocs ou Métabrutus

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Fist of the Gods

- 1 Techmancien
- 3-5 Prédators, Vindicators ou Landraiders

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Daemon Engine Pack

- 1 Techmancien
- 2-4 Ferrocerberus ou Ferrocentaurus

(cf. supplément « Black Legion »)



Culte de la Destruction {Cult of Destruction}

- 1-3 Techmancien
- 3-5 Oblitérators ou Mutilators

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Appui Blindé {unités}

- 1-3 Havocs ou Métabrutus
- 1-3 Landraiders, Prédators ou Vindicators



Cabale Cyclopéenne {Cyclopia Cabal}

- 3-5 Sorciers

(cf. supplément « Black Legion »)



Raptor Talon

- 1 Seigneur
- 3-5 Raptors ou Serres du Warp

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Heldrake Terror Pack

- 2-4 Heldrakes

(cf. supplément « Traitor's Hate »)



Mayhem Pack

- 3 Métabrutus

(cf. dataslate « Helbrutes »)



Helcult

- 1 Métabrutus
- 2 Cultistes

(cf. dataslate « Helbrutes »)



Formations



Formation de base : Cellule de l'Alpha Legion

Petit groupe d'agents spécialisés qui remplissent leur mission tandis que le reste de l'armée s'occupe du gros des combats.

Formation

- ✦ 1-2 Seigneur ou Sorcier
- ✦ 2-4 Elus
- ✦ 1-3 Motards ou Raptors

Règles spéciales

- ✦ Obstinés, Objectif sécurisé
- ✦ Les Motards et Raptors ont le trait « Désengagement »
- ✦ Chaque unité d'Elus peut choisir un trait parmi « Chasseur de Tank », « Chasseur de Monstres », « Ennemi juré (une faction au choix) », « Sniper » ou « Confrérie de Psykers ».

Personnages Alpha Legion



« **Alpharius** » – Seigneur du Chaos 120 pts

Quartier général CC CT F E PV I A Cd Svg Infanterie (Personnage indépendant)

5 6 4 4 3 5 3 10 3+

Equipement

- ✦ Pistolet bolter
- ✦ Epée énergétique
- ✦ Grenades à fragmentation
- ✦ Grenades antichar
- ✦ Sceau de corruption

Reliques

- ✦ L'Instrument
- ✦ Polymorphe

Règles spéciales

- ✦ Sans peur
- ✦ Champion du Chaos
- ✦ Personnage indépendant
- ✦ Solitaire (ne peut rejoindre une escouade ni être le Seigneur de Guerre de l'armée).
- ✦ Scout
- ✦ Sens aiguisés
- ✦ Il est invincible
- ✦ Mouvement à couvert
- ✦ Dissimulation

Alpharius Omegon – Primarque 300 pts

Seigneur des Batailles CC CT F E PV I A Cd Svg Infanterie (Personnage indépendant)

7 7 6 6 6 6 5 10 2+

Equipement

- ✦ Grenades plasma
- ✦ Fusil à plasma de maître

Reliques

- ✦ Armure de la Pythie
Svg. 2+, invul. 4++, immunité aux traits « Empoisonné » et « Fléau de la chair ».
- ✦ Claire Lance
Mélée F Utilisateur PA 1, 2 mains, Fléau des Blindages, Mort Instantanée

Règles spéciales

- ✦ Guerrier Eternel, Volonté d'Adamantium
- ✦ Champion du Chaos, Personnage indépendant
- ✦ Vétéran de la Longue Guerre
- ✦ Insensible à la douleur, Sans peur, Peur
- ✦ Scout, Sens aiguisés
- ✦ Trait de Seigneur de Guerre : au choix dans une des tables disponibles



This is a fan-made document. All rights reserved. © Games Workshop Ltd 2013. All other trademarks are the property of their respective owners.