

# CODEX™ Assassins

**PAR GAVIN THORPE**

Couverture : Wayne England

Illustrations : Dave Gallagher, Alex Boyd,  
Wayne England, Neil Hodgson,  
Jes Goodwin, Paul Smith & Des Hanley

Figurines : Jes Goodwin

Matériel additionnel : Matt Keefe



**INTRODUCTION . . . . . 2**

**ASSASSINS . . . . . 3**

Temple Vindicare . . . . . 4

Temple Culexus . . . . . 5

Temple Callidus . . . . . 6

Temple Eversor . . . . . 7

**JOUER LES ASSASSINS . . . . . 8**

**SCENARIO ASSASSINAT! . . . 10**

## PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, 'Eavy Metal, Eldar, Games Workshop & le logo Games Workshop, Space Marine, Tyranide et Warhammer sont des marques de Games Workshop Ltd déposées au R.U. et dans le reste du monde.

Callidus, Codex, Culexus, Eversor, Grand Prophète, Gargant, Horus, Garde Impériale, Ork, Psyker et Vindicare sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre, sont des créations internes ou des travaux effectués sur commande.

Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd, 2001. Tous droits réservés.

Version Française : François-Xavier Ngo, Philippe Eude.

**GAMES WORKSHOP®**

Site internet officiel :  
<http://www.games-workshop-fr.com>

# INTRODUCTION

**P**enser engendre l'hérésie, et l'hérésie engendre la punition."

Anonyme

Bienvenue dans le Codex Assassins, Grand Maître. En ces pages, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour lancer les guerriers impitoyables de l'Officio Assassinorum contre les ennemis de l'Empereur.

## ASSASSINS

L'Imperium possède de nombreuses armes contre les commandants renégats, les souverains extraterrestres et les membres de cultes subversifs. Il dispose de la vaste puissance de la Garde et de la Marine Impériale, capables de raser des mondes et de massacrer d'innombrables ennemis. Il peut appeler les Space Marines à la rescousse pour infliger une défaite rapide et définitive à ceux qui menacent les domaines de l'Empereur. Les gigantesques titans et autres engins de guerre de l'Adeptus Mechanicus sont assez puissants pour anéantir des cités entières. Et pourtant, ce terrible arsenal n'effraie pas autant les ennemis de l'humanité que ce simple mot : Assassin !

L'Officio Assassinorum n'a de comptes à rendre qu'au légendaire Senatorum Imperialis, les Hauts Seigneurs de Terra qui interprètent les volontés de l'Empereur. Silencieux, sans pitié et mortellement efficace, un assassin peut frapper au cœur du problème pour supprimer rapidement et proprement ceux qui osent s'opposer à l'Empereur. Froid et impersonnel, un assassinat délivre un message clair aux hérétiques et aux rebelles : personne n'est au-dessus de la justice de l'Empereur.

L'Officio Assassinorum est divisé en plusieurs temples différents, chacun spécialisé dans une manière de donner la mort. Des polymorphes du temple Callidus aux terrifiants traqueurs de psykers du temple Culexus, les serviteurs de l'Officio Assassinorum administrent la mort de bien des façons.

## LES ASSASSINS DANS WARHAMMER 40,000

Les assassins sont extrêmement talentueux et disposent d'un matériel très spécialisé. Ils constituent un moyen simple pour compenser les faiblesses d'une armée ou pour accroître sa puissance. Des problèmes avec ces saletés d'archontes eldars et de nobz orks ? Déployez donc un assassin Vindicare pour les abattre de loin ! Votre armée de la Garde Impériale souffre de ne

pas avoir d'unités capables de vaincre l'ennemi en assaut ? Un Eversor à la cruauté bestiale ferait très bien l'affaire...

Les assassins vous donnent aussi l'occasion de montrer vos talents de peintre. Chacun d'eux est une figurine individuelle dotée de magnifiques zones de détails sur lesquelles vous pouvez vous lâcher la bride. Jetez un œil sur les photos de figurines d'assassins contenues dans ce codex : vous n'aimeriez pas en avoir un comme ça sur votre étagère ?



## CONTENU DU LIVRE

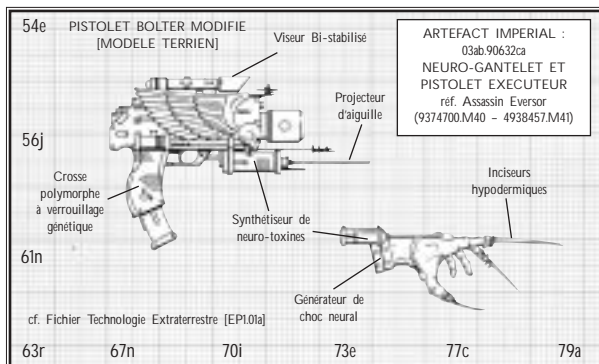
Ce codex est divisé en trois sections principales, présentées ci-dessous. Chacune aborde un aspect différent de l'utilisation des assassins impériaux dans vos parties de Warhammer 40,000.

**L'Officio Assassinorum.** Cette section contient les règles de jeu et les éléments de liste d'armée pour les assassins que vous pouvez inclure dans votre armée.

**Conseils de peinture et de jeu.** Vous y trouverez des conseils pour peindre vos assassins, ainsi que quelques idées sur les différentes manières de les utiliser dans vos parties.

**Historique.** Une compilation d'historiques de sources diverses, y compris des informations confidentielles sur la terrible époque des Guerres de Représailles.

**NOTE IMPORTANTE :** Vous devez jouer une armée affiliée à l'Imperium (comme les Space Marines, la Garde Impériale ou les Sœurs de Bataille par exemple) pour utiliser un assassin. Si vous ne jouez pas l'une de ces armées, je ne vois pas quelle bonne excuse vous pourriez trouver pour justifier le fait qu'un assassin soutienne votre cause !



# ARMEE DE L'OFFICIO ASSASSINORUM

Vous trouverez dans les pages qui suivent les descriptions des différents types d'assassins disponibles pour vos parties de Warhammer 40,000. Cette liste d'armée vous permet d'employer des assassins au cours des batailles basées sur les scénarios du livre de Warhammer 40,000. De plus, elle vous fournit tout le nécessaire pour en déployer dans les scénarios de votre invention ou dans un épisode d'une campagne.

Cette liste d'armée est légèrement différente de celles que nous avons publiées jusqu'à présent. Tout d'abord, vous ne pouvez avoir qu'un seul assassin dans votre armée, même si vous jouez avec plus d'un "détachement" (voir page 131 du livre de règles de Warhammer 40,000). Ensuite, la liste se divise en deux. La première section présente les règles communes à tous les types d'assassins impériaux et la seconde fournit les règles et l'équipement pour les différents temples d'assassins, qui s'ajoutent aux règles générales de la première section.

## ELITE

### 0-1 ASSASSIN IMPERIAL

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
<b>Assassin</b>	<b>50</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>4+</b>

Les assassins peuvent être inclus dans toute armée de Space Marines, de la Garde Impériale et des Sœurs de Bataille. Ils comptent comme un choix d'Elite et vous ne pouvez jamais en avoir plus d'un seul dans votre armée.

Tous les assassins impériaux partagent le profil et les règles spéciales données ici. Ils possèdent en plus des règles et de l'équipement spécifiques au temple auquel ils appartiennent, comme décrit dans les pages qui suivent.

#### REGLES SPECIALES

**Personnage Indépendant** : Les assassins sont tous entraînés pour travailler en solo et sont donc soumis aux règles de personnages indépendants du livre de règles de Warhammer 40,000. Un assassin ne peut jamais rejoindre une autre unité et se bat toujours seul.

**Infiltrateurs** : Les assassins doivent être capables d'échapper aux sentinelles même à travers les plus sérieuses défenses pour atteindre leurs cibles. Un assassin peut se déployer en utilisant les règles d'*Infiltration* si la mission l'autorise. Sinon, il doit être déployé normalement avec le reste de l'armée.

**Sans Peur** : Les assassins sont implacables et ne s'arrêtent que lorsque leur objectif est atteint ou qu'ils ont péri. Ils ne battent jamais en retraite et réussissent automatiquement tous leurs tests de Moral, même contre les attaques qui font habituellement fuir automatiquement sans aucun test. Les assassins ne sont jamais bloqués.

**Esquive** : Les assassins impériaux sont dotés de réflexes incroyables et peuvent esquiver les attaques. La sauvegarde de 4+ d'un assassin est invulnérable.

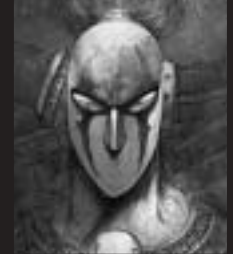
**Temple** : Vous devez définir à quel temple appartient votre assassin lors du choix de votre armée. Il ne peut pas modifier ou ajouter de l'équipement.

**Valeurs en points** : La valeur en points d'un assassin dépend de son temple.

Vindicare .....	+60 points	Callidus .....	+70 points
Eversor .....	+45 points	Culexus .....	+55 points

### Le Massacre du Clan Mackenzie

La caste régnante de Dunroamin VI, dans le Segmentum Ultima, était le Clan Mackenzie, une ancienne famille coloniale dirigée par le Grand Duc Fraser Mackenzie. Il devint évident que le Clan Mackenzie finançait des attaques de pirates sur ses voisins en recélant la marchandise volée aux mondes miniers rivaux de Rouan et de Nearly-There. Un Eversor fut envoyé pour éliminer le Grand Duc et toute sa famille durant leur Grand Hootmanay (un festival local hérétique), qui avait lieu chaque été. L'Eversor parvint à tuer les trois cent dix-sept membres du clan Mackenzie (dont le plus jeune était âgé de trois semaines et le plus vieux de cent quarante-deux ans), bien qu'il fût parfois contraint d'utiliser diverses armes improvisées pour accomplir sa mission, dont une cuillère à soupe en argent et un couteau à beurre.



#### Mère Gosier

Les légendes parlent d'un crime aussi audacieux qu'horrible, perpétré par un assassin Callidus aux dépens d'un gouverneur planétaire se croyant assez fort pour défier la loi impériale. Il aimait son enfant nouveau-né à la folie et le faisait garder nuit et jour. D'après la légende, un assassin Callidus prit la place de la nourrice de l'enfant pour parvenir jusqu'à lui, et employa la polymorphe pour altérer son corps et avaler le nourrisson comme un python. Elle l'emporta ensuite dans son ventre sans que les sentinelles ne remarquent rien d'anormal.

# TEMPLE VINDICARE

## Rapport de Mission de l'Officio Assassinorum

ARCHIVE : INQ/OS-729894-VT

SUJET : Morias Skult, 2e classe du Temple Vindicare

CIBLE : Urgak l'Invincible, chef de guerre extraterrestre, race ork

DATE DE LA MISSION : 4718924.M40

LOCALISATION DE LA CIBLE : Roxanzand, Secteur Chelio

**DONNEES DE SELECTION DE LA CIBLE :** La surveillance de routine du système Roxanzand mit à jour l'unification des orks locaux derrière un chef unique, connu sous le nom d'Urgak "l'Invincible". Notre étude montra que les orks s'étaient rassemblés sur le continent nord pour commencer la construction d'un grand nombre d'engins de guerre, dont un Gargant. Les ressources pour une action de grande échelle étaient indisponibles à ce moment-là, aussi le Senatorum Imperialis fut-il sollicité pour autoriser le déploiement d'un assassin. Les orks pensaient qu'Urgak avait été choisi par leurs dieux primitifs pour mener ces actions belliqueuses et nous en déduisîmes que la nation ork qu'il avait créée s'écroulerait d'elle-même s'il venait à être supprimé. L'utilisation d'un assassin Vindicare fut approuvée et l'agent Morias Skult fut transporté sur les lieux à bord de l'une des nefs d'action rapide de l'Officio Assassinorum.

**OBJECTIF PRINCIPAL :** Suppression d'Urgak l'Invincible.

**OBJECTIFS SECONDAIRES :** Destruction du Gargant; destruction des ateliers et des usines d'armement; élimination des extraterrestres orks.

**DONNEES DE LA MISSION :** L'agent Skult fut déposé au sol sans être détecté via un module d'atterrissage individuel standard. A la faveur de l'obscurité, il parvint à infiltrer la colonie ork, supprimant pour ce faire cinq ennemis dont il détruisit les corps à l'aide d'incendiaires à combustion rapide à l'hyphosphus. L'agent Skult s'introduisit ensuite dans le Gargant quasiment terminé et plaça des charges explosives aux points vulnérables de la structure de l'engin. Enfin, il quitta la colonie et prit position à l'écart, au sommet d'un promontoire rocheux, pour attendre les orks au matin.

Trois heures et demi après l'aube, de nombreux orks reprirent le travail de construction à bord du Gargant, y chargeant du carburant et des munitions. Environ quatre heures après l'aube, la plupart des activités furent interrompues tandis qu'Urgak menait une inspection de son précieux engin de guerre. C'est à ce moment que l'agent Skult mit son plan à exécution. D'un seul tir de son fusil Exitus, il supprima Urgak. Des munitions spéciales enduites de gel à l'hyphosphus furent tirées pour incendier le Gargant, ce qui déclencha les explosifs précédemment placés à l'intérieur. Ces détonations secondaires causèrent une réaction en chaîne dans les zones de stockage du carburant et des munitions, et l'explosion qui s'ensuivit ravagea la colonie autour de l'engin sur une zone d'approximativement cinq cents mètres de rayon. Malheureusement, la plus grande part de cette explosion affecta l'arrière du Gargant, où les matériaux explosifs étaient stockés et où le blindage était le plus fin. La majorité des sections avant du Gargant ne furent donc que légèrement endommagées. L'agent Skult retourna ensuite à son module pour activer le système de rapatriement. Les pertes orks sont estimées selon un chiffre compris entre huit cent et neuf cents morts.

**FACTEUR DE RESOLUTION DE MISSION :** 86.3%. Malgré la suppression d'Urgak et la destruction partielle du Gargant, de nombreux ateliers demeurent intacts et il est à craindre qu'avec suffisamment de temps, les orks puissent terminer la construction de leur arsenal.

**ACTIONS CONSECUTIVES :** Bombardement orbital du site de construction par la Marine Impériale. Cette opération était auparavant impossible durant le laps de temps estimé avant que le Gargant ne soit opérationnel, et donc mobile et difficile à localiser.

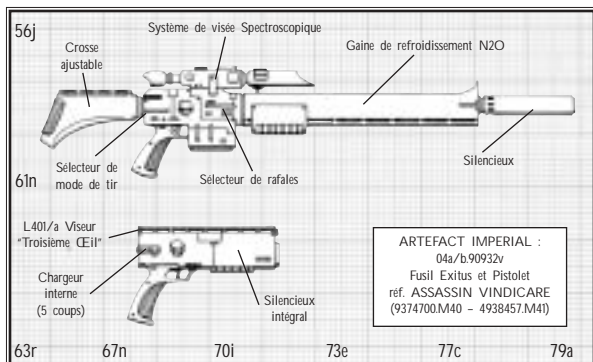


## ASSASSINS VINDICARE

### EQUIPEMENT

**Masque d'Espion :** Il réduit la sauvegarde de couvert de la cible de 1 (une sauvegarde de couvert de 5+ passe à 6+, une sauvegarde de couvert de 6+ est annulée, et ainsi de suite). Le masque d'espion permet aussi au Vindicare de lancer 2D6x5 pour savoir à quelle distance il peut tirer si les règles de combat nocturne sont utilisées.

**Combinaison d'Assassin :** Toute unité désirant tirer sur le Vindicare doit déterminer si elle peut le voir en utilisant les règles de combat nocturne page 134 du livre de Warhammer 40,000 (le Vindicare doit être à moins de 2D6x3ps de l'unité, qui doit sinon choisir une autre cible). Si ces règles sont déjà utilisées, l'assassin ne peut être vu que s'il se trouve à la moitié de la distance de vision normale de l'unité (sur un résultat de 18, elle ne voit l'assassin que s'il est à moins de 9ps).



**Fusil Exitus :** Le fusil Exitus est traité comme un fusil de sniper (portée 36ps, touche sur un 2+, blesse sur un 4+) avec une PA de 2. L'assassin Vindicare possède également un exemplaire de chacune des munitions spéciales suivantes, qui peuvent être utilisées à la place d'une balle normale (notez les munitions spéciales utilisées). Vous ne pouvez utiliser qu'une seule munition spéciale à la fois, en précisant de laquelle il s'agit avant de lancer le dé pour toucher.

**Perce-Ecran :** Le tir ignore toute sauvegarde invulnérable conférée par l'équipement de la cible, mais pas une sauvegarde invulnérable provenant de ses caractéristiques de base. Par exemple, la sauvegarde invulnérable de 5+ d'un démon majeur n'est pas affectée, mais celle de 4+ du Rosarius d'un Chapelain est annulée.

**Turbo-Pénétrator :** Le tir inflige 2 blessures à toute figurine blessée. Sur un véhicule, le tir de l'arme possède une valeur de pénétration de blindage de 3D6.

**Feu d'Enfer :** Le tir blesse sur 2+ au lieu de 4+.

**Pistolet Exitus :** Le pistolet Exitus possède le profil suivant :  
Port. 12ps Force 5 PA 2 Pistolet

### REGLES SPECIALES

**Tireur d'Elite :** Vous pouvez désigner la figurine visée par l'assassin Vindicare lorsqu'il tire, comme un sergent ou une arme lourde. Vous pouvez donc choisir quelle figurine est retirée à la place de votre adversaire. De plus, le Vindicare peut viser n'importe quelle figurine à portée et en ligne de vue, quelles que soient les restrictions (comme les personnages indépendants à moins de 6ps d'une autre unité).

Exitus Acta Probat : la Fin justifie les Moyens.

Dictatus Vindicare

# TEMPLE CULEXUS

"Je grave pour l'éternité ce message dans le cristal, en témoignage de mes dernières pensées en ce monde. J'ai vu ce qui allait advenir et j'ai vu le visage de celui qui mettra fin à ma vie, l'ombre noire qui me traque en ce moment même sur cet astre morne et stérile. Je n'ai perçu que son absence, car c'est un trou dans le tissu du temps, un vide dans la réalité. Son symbole est la Rune de l'Oubli, son destin est la rune de Fin. Mon oubli, ma fin.

Cette créature est une pure abjection, une horreur dont je parviens à peine à parler.



Seuls les humains pouvaient engendrer une telle chose tant ils sont vils et grossiers. Pourtant, même eux, aussi primitifs et aveugles qu'ils soient, peuvent voir cette créature pour ce qu'elle est vraiment, sans toutefois appréhender son inexistence. J'en sais plus qu'eux sur ce monstre, je sais pourquoi c'est une horreur sans âme, car j'ai parlé aux Solitaires qui connaissent ces choses-là : le vol d'esprits à des corps qui continuent cependant à vivre. Ce n'est pas naturel, car cela ne vient pas du Chaos qui lie toutes choses. Cela n'a aucune vie dans l'Autre Monde, aucune existence autre que sur le plan matériel. C'est un mort qui pense et respire, une abomination. Même les humains, qui supportent leur propre puanteur et leur crasse, ne peuvent tolérer ce monstre. Leurs faibles pouvoirs psychiques latents, qu'ils comprennent si mal, les avertissent du danger. Ils ont la chair de poule et leurs estomacs se révoltent d'un dégoût inconscient. Et pourtant, ce n'est qu'une réaction bien faible en comparaison du dégoût que je ressens face à sa non-existence.

Bien qu'ils haïssent ces créatures qu'ils ont eux-mêmes engendrées, les humains s'abaissent à les utiliser pour leurs horribles capacités. Leurs prophètes malvoyants aimeraient les voir éradiquées à jamais, mais ces traîtres se mentent les uns aux autres et lâchent ces choses sur leurs ennemis lorsque personne ne les regarde. Ils les envoient traquer ceux qui possèdent le don de la Vue, comme moi-même.

Car cette monstruosité sans nom, cette abomination ultime est un anathème pour le Don de l'Esprit. Son vide étouffe la Flamme de Vie qui brûle dans l'Autre Monde pour toutes les vraies créatures. Il nous coupe du flux du Chaos qui nous permet de changer l'univers, de concevoir des rêves et des cauchemars à partir de la réalité. C'est le noir qui aveugle, le silence de la tombe, la main qui serre une gorge suffocante. Il brise la vision et brouille l'esprit, semant la confusion et la terreur partout où il passe. Il draine votre âme hors de votre corps, privant votre essence des gloires de l'Autre Monde, et la condamne aux cendres et à la poussière de l'existence tangible.

Ces pathétiques singes savants tentent de contrôler leur infâme création à l'aide de leur technologie rudimentaire, grâce à des appareils qu'ils comprennent à peine, pour protéger les autres de la gueule avide qui lui sert d'esprit. L'idée même d'asservir de telles aberrations de la nature revient à appeler le désastre. Je rirais à cette ironie si elle n'était aussi offensante : les humains traquent et tuent ceux qui ont le Don pour leur sécurité, alors qu'ils nourrissent leur véritable ennemi, la créature qui sera leur perte à tous. Que c'est humain...

Cette chose me traque, et moi, qui ai vu naître des étoiles et mourir des galaxies, j'ai peur."

*Grand Prophète eldar Lithandros-Esmanthil*

## ASSASSINS CULEXUS

### EQUIPEMENT

**Etherium** : Toute unité désirent viser ou charger l'assassin Culexus, et tout psyker essayant de le prendre pour cible avec l'un de ses pouvoirs, doit réussir un test de Cd. En cas d'échec, une autre cible doit être choisie à la place.

**Animus Speculum** : L'Animus Speculum possède le profil suivant. Pour chaque psyker à moins de 12ps de l'assassin Culexus, ajoutez +1 à la valeur d'assaut de l'Animus Speculum (Assaut 2 devient Assaut 3 si un psyker se trouve à moins de 12ps).

Port. 12ps Force 5 PA 1 Assaut 2

**Grenades Psy** : Au lieu de tirer avec l'Animus Speculum, l'assassin Culexus peut lancer une grenade psy, qui n'affecte que les psykers. Les grenades psy ont une portée de 6ps. Lancez pour toucher comme d'habitude. Si le psyker est touché, il doit passer un test de Cd sur 2D6. En cas d'échec, le psyker subit 1 blessure, qui peut être sauvegardée normalement, pour chaque point d'écart. Par exemple, un psyker (avec un Cd de 7 à cause de la règle Sans Ame, voir ci-contre) qui obtient 9 subit donc 2 blessures.

L'inconnu et l'invisible provoquent toujours la plus grande peur.

Dictatus Culexus

### REGLES SPECIALES

**Abomination Psychique** : Tout psyker à moins de 6ps de l'assassin Culexus au début de son tour doit réussir un test de moral ou fuir. S'il est dans une unité, alors l'unité doit fuir aussi.

**Sans Ame** : Toute unité (amie ou ennemie) ayant une figurine à moins de 12ps du Culexus compte comme ayant un Cd de 7, à moins d'avoir un Cd inférieur.

**Tueur de Psyker** : L'assassin Culexus peut toujours viser spécifiquement un psyker avec toute attaque de tir, que celui-ci soit dans une unité ou qu'il s'agisse d'un personnage indépendant. L'assassin Culexus peut ignorer les autres figurines pour charger si cela lui permet d'arriver au contact avec un psyker.

**Drain de Vie** : Cette capacité peut s'utiliser au corps à corps contre un psyker. Avant de résoudre les attaques, mais après avoir déplacé les combattants, les deux joueurs lancent 2D6 et ajoutent le Cd de leurs figurines respectives (n'oubliez pas la règle Sans Ame, plus haut). Si le Culexus obtient le plus grand résultat, le psyker subit une blessure sans possibilité de sauvegarde d'aucune sorte (pas même invulnérable). Ceci est résolu au début de chaque tour de corps à corps et les blessures ainsi infligées comptent pour le résultat de combat. Les autres attaques sont résolues normalement.



# TEMPLE CALLIDUS

EXTRAIT DE L'INTERROGATOIRE DE MILORD RADISCH,  
AIDE DE L'ANCIEN COMMANDANT IMPERIAL BRASSIKA D'ORLENZA

**Destinataire :** Inquisiteur Lourdh  
**Archive :** Impériale CALA 322/28a  
Inquisition INR[OrdSic] 23412/323  
**Référence :** Elimination des renégats  
**Transmetteur :** Orlenza Triartes  
**Date :** 7386143.M38

**Maxime du Jour :** Celui qui perd un membre peut survivre, pas celui qui perd sa tête.

**Inquisiteur Kale :** Veuillez décrire selon vos propres termes les événements qui ont conduit à la mort du commandant Brassika.

**Milord Radisch :** Tout est la faute de ce mercenaire, Leh Kard. Il a, je veux dire, elle... Je... Ha! Je ne sais plus que penser!

**IK :** Commencez par le début. Qui est ce Leh Kard?

**MR :** Il nous a été présenté comme un commandant mercenaire du système Aleti, nos voisins. Il répondait à la demande du commandant impérial concernant des hommes capables de diriger des unités de combat. Nous avions déjà entendu parler de lui, il avait aidé Laskith Ireni, le Duc d'Aleti, contre les pirates orks, quelques années plus tôt. A la demande du commandant impérial, j'ai soigneusement sondé sa loyauté envers Terra.

**IK :** Et à quel point ce Leh Kard était-il loyal?

**MR :** Oh, il était très grossier, uniquement motivé par l'argent. Très matérialiste et superficiel.

**IK :** Et cela vous convenait?

**MR :** Indubitablement! C'était un homme rustre, vulgaire, mais très expérimenté. Je dis homme, mais...

**IK :** Ne vous écartez pas du sujet!

**MR [tousse doucement] :** Oui, excusez-moi. Il avait beaucoup de choses à dire au commandant impérial. Disposition des forces, lignes d'approvisionnement, logistique et ce genre de choses terre à terre. Un soldat très technique, méticuleux mais sans panache, si vous voyez ce que je veux dire.

**IK :** Non, mais continuez.

**MR :** Comme prévu, notre décision de rompre tout lien avec l'Imperium jusqu'à la renégociation de meilleures conditions commerciales n'a pas été très bien accueillie. Nous avions déjà emprisonné les hommes de loi de l'Adeptus Arbitres, grâce à un habile subterfuge si je puis me permettre. Nous les avons amenés à...

**IK :** Ne nous éloignons pas de Leh Kard, nous parlerons des Arbitrators plus tard.

**MR :** Pourrais-je avoir un peu de vin, s'il vous plaît?

**IK :** Non. Continuez.

**MR :** Un minimum de savoir-vivre ne... [MR crie tandis qu'un bâton de douleur est appliqué sur sa colonne vertébrale].

[Pause pendant que MR récupère; Blasphèmes, Jurons Vulgaires et Suggestions Immorales ajoutés à la liste des charges pesant sur MR.]

**MR :** Désolé. Alors l'Empereur a envoyé deux régiments entiers pour faire respecter ses conditions commerciales. Mais nous n'allions pas nous soumettre devant de telles tactiques d'intimidation et nous les avons attaqués. Les hommes se sont battus bravement, hélas, ils étaient tous au mauvais endroit. Nos armées furent encerclées ou isolées en une semaine. Bien sûr, le commandant impérial était très fâché contre Leh Kard. Il nous avait menti et nous avait utilisés à son profit. Il nous avait promis la victoire mais était clairement un charlatan. Bref, nous avons réussi à l'attraper et à le jeter au cachot jusqu'à ce que le commandant impérial décide de son sort. Et puis il a eu comme une inspiration, et a décidé d'empaler le traître devant le portail. Nous n'avions empalé personne sur Orlenza depuis des siècles : c'était un choix très décadent, mais populaire à la cour, qui est descendue tout entière pour voir Leh Kard apprendre son funeste sort. Quand on ouvrit les portes du cachot, Leh Kard avait disparu, et ses habits étaient empilés dans un coin! Encore plus étrange, il y avait une femme en collant noir à sa place. Très jolie et athlétique. A côté d'elle, la favorite du commandant impérial avait l'air grassouillette. La porte était à peine ouverte que cette furie sautait sur le commandant pour l'étrangler avec sa perruque! Nous étions tous surpris et horrifiés, et je me rappelle vaguement avoir vu Milady Winter s'évanouir. Tout était si soudain que je ne me souviens plus très bien de la suite. Elle m'a poussé en me perçant la jambe - avec l'aiguille à chapeau de Milady Dorian s'il vous plaît! L'un des gardes essaya de la maîtriser, mais se retrouva en boule sur le sol, gémissant et répandant ses tripes. Cela me rend malade rien que d'y penser. Et elle est partie.

**IK :** Et vous n'avez jamais vu cette femme, ni avant ni après ces événements? Peut-être en compagnie de Leh Kard?

**MR :** Jamais. Il était plutôt solitaire, il ne laissait jamais personne entrer dans ses appartements, dont la porte était toujours barrée et verrouillée. Il a même trouvé le passage secret et l'a bloqué avec une table! Je vous le répète : c'est incompréhensible.

FIN DE L'EXTRAIT

## ASSASSINS CALLIDUS

### EQUIPEMENT

**Épée de Phase C'tan :** L'Épée de Phase C'tan n'est utilisable qu'au corps à corps. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre une épée de phase, pas même les sauvegardes invulnérables!

**Neuro-disrupteur :** Le neuro-disrupteur utilise le gabarit de souffle, exactement comme un lance-flammes, et blesse de la manière suivante. Il possède une Force de 8, mais celle-ci est comparée au Cd de la cible plutôt qu'à son Endurance. Utilisez le tableau de blessure comme d'habitude : une figurine avec un Cd de 9 est donc blessée sur un 5+. Un jet de 1 est toujours un échec. Contre les véhicules, lancez 1D3 sur le tableau des dommages superficiels, car l'équipage est partiellement protégé par le blindage. Le neuro-disrupteur possède le profil suivant :

Portée : Souffle Force X PA 1 Assaut 1

**Polymorphe :** L'assassin Callidus est toujours gardé en réserve, même dans les missions qui ne les autorisent pas. Lorsque l'assassin est disponible, placez-le n'importe où sur le champ de bataille. Il peut se déplacer et combattre normalement lors de son tour d'arrivée.

**Lames Empoisonnées :** Si le Callidus est toujours en contact socle à socle avec un ennemi à la fin de la phase d'assaut, une fois tous les combats résolus, il peut effectuer une attaque en plus avec ses lames empoisonnées (lancez pour toucher après les consolidations). Cette attaque blesse toujours sur 4+. Les sauvegardes sont autorisées.

### REGLES SPECIALES

**Bond en Arrière :** Au début de toute phase d'assaut, l'assassin Callidus peut tenter de se désengager du corps à corps. Lancez 1D6 : sur un 1, il n'y parvient pas et doit se battre normalement. Sur un 2+, il s'éloigne de l'ennemi du nombre obtenu en ps. Ce mouvement ne peut pas être utilisé pour se mettre en contact avec un autre ennemi. Si l'unité ennemie se retrouve sans aucun adversaire, elle peut effectuer un mouvement de consolidation à la fin de la phase d'assaut.

**Suggestion subliminale :** Le joueur du Callidus peut déplacer une unité ennemie de 6ps après le déploiement des deux armées, mais avant le début du premier tour. La nouvelle position de l'unité doit toujours se trouver dans sa zone de déploiement normale et le joueur de cette dernière peut choisir son orientation après qu'elle eut été déplacée.

Nous prenons la forme de l'accusé pour mieux lui donner la mort avec notre pureté intérieure.

Dictatus Callidus

# TEMPLE EVERSOR

Le vice-préfet Blake jeta un œil par-dessus l'épaule de l'un des techno-adeptes de la station de surveillance. L'écran était couvert de lignes orange et de caractères auxquels il ne comprenait rien.

"Des signes d'activité?" demanda Blake en se redressant. Le techno-adepte se tourna pour le regarder, comme s'il venait juste de remarquer la présence de son supérieur.

Sa voix était froide et il parlait d'une manière hachée et mécanique. "Un objet tombant d'orbite a été signalé Maître. Probablement une météorite. Elle a touché le sol dans la vallée voisine. Le siège continue Maître."

Satisfait de cette réponse, Blake partit faire son inspection matinale. Il se sentait en sécurité dans les montagnes. Le vrai danger se trouvait dans la ville de Selin, où les forces du préfet assiégeaient la forteresse des Arbités. Il y avait peu de chances que les forces de l'Empereur arrivent : le préfet Dalio s'était occupé personnellement des astropathes. Cette station de surveillance était juste un exemple de l'attention que le préfet portait à chaque détail, une simple précaution.

Le soleil brillait doucement à travers la brume matinale, aréolant d'une lumière orange le bunker dont sortait le vice-préfet. Blake bailla avec ostentation et s'étira pour chasser la raideur qui avait envahi ses membres après six heures de service. La sentinelle, Horul, apparut au coin du bâtiment de plâtré en se frottant les mains pour lutter contre le froid. Blake fit un signe de tête en guise de salut, mais ils n'échangèrent pas un mot, préférant ne pas troubler le silence de cette calme matinée. Tous deux demeurèrent immobiles pendant quelques minutes, perdus dans leurs pensées. Horul brisa le silence et tira Blake de sa rêverie.

"Qu'est-ce que c'était?" demanda-t-il soudain en scrutant le brouillard.

"Quoi donc?" répondit Blake, qui n'avait rien entendu.

"J'ai cru entendre quelque chose. Un grognement ou quelque chose comme ça," expliqua Horul en dégainant son pistolet automatique.

"Un Ours? Qui descend de la montagne, peut-être?" suggéra nerveusement Blake d'une voix mal assurée, en dégainant son arme à son tour.

Un mouvement brusque sur leur gauche les fit se retourner en un éclair. Une silhouettede noire venait de surgir de la brume. Son visage était un crâne grimaçant et l'une de ses mains était prolongée par des griffes chromées, tandis que l'autre brandissait une épée

luisante. La chose se rua sur Horul en rugissant, lui arracha son pistolet d'un moulinet de sa lame et lui enfonça ses griffes dans la poitrine. Horul poussa un cri strident pendant une demi-seconde, avant de se taire en crachant du sang.

Blake courrait déjà vers la porte du bunker. Il composa précipitamment le code de la cryptoserrure et jeta un œil derrière lui. La créature souleva le corps d'Horul de sa main griffue et le jeta de côté, maculant son masque morbide de petites gouttes de sang. La porte s'ouvrit dans un sifflement et Blake se précipita à l'intérieur. Les loquets se mirent en place pour fermer la porte et le vice-préfet détruisit le mécanisme d'ouverture d'un tir de pistolet bolter, brisant le clavier de saisie en deux.

"Essaie d'entrer à présent, maudit!" haleta Blake en courant dans le corridor vers la salle de commandement. Il atteignait l'extrémité du passage lorsqu'il entendit le bruit sourd de la mise à feu d'une bombe à fusion. Il se retourna à demi pour voir la porte blindée se tordre sur son chambranle d'acier renforcé. Dans un hurlement de métal déchiré, la porte fut arrachée et la fumée noire de la bombe à fusion se répandit par l'ouverture. Sans réfléchir, Blake déclencha l'alarme d'un coup de crosse sur le bouton d'urgence qui jouxtait l'entrée de la salle de commandement, faisant retentir le hurlement strident des sirènes dans tout le bunker. Tandis que la fumée se dissipait, Blake put discerner le crâne grimaçant qui le fixait de l'autre côté du corridor. Le monstre commença à courir vers lui à une vitesse incroyable, sans le quitter un seul instant des yeux.

Il n'était plus qu'à quelques mètres lorsque les gardes surgirent d'un couloir perpendiculaire. Le premier regardait dans la direction de Blake lorsque les griffes de la créature lui tranchèrent la tête. Le second émit un étrange couinement de terreur alors que les lames lui perforaient la poitrine. Blake faillit vomir lorsqu'il remarqua les quelques centimètres de métal qui dépassaient du dos du garde. Les tirs de pistolets emplirent le corridor et le mystérieux attaquant exécuta une roulade sous la grêle de balles et de rayons laser. Blake le vit rengainer son épée et, en une fraction de seconde, saisir un pistolet complexe à double canon tout en se remettant debout. Blake recula dans la salle de



commandement tandis que le monstre lâchait une rafale dans le corridor adjacent. Il tourna alors ses yeux luisants vers lui sans s'arrêter de tirer. C'est alors que Blake réalisa que le techno-adepte était en train de lui parler.

"...détecté multiples signaux en orbite Maître. Ce sont des vaisseaux de guerre impériaux," conclut l'homme. Blake ne répondit pas, comme hypnotisé par l'horreur qui progressait dans le corridor. Il remarqua que la créature portait sur elle des fioles de liquides de différentes couleurs et contempla avec une terrible fascination leur contenu se vider dans le corps de son assaillant. La chose frémit en laissant échapper un soupir à glacer le sang.

"Nous devons avertir le préfet Maître," récita le techno-adepte à Blake; mais sa voix semblait distante de plusieurs années lumières.

La Colère de l'Empereur n'était plus qu'à deux mètres de lui et il pouvait vraiment voir ses yeux pour la première fois. Deux puits de sang rouge le fixaient, deux braises pleines de rage, de haine et d'une soif de violence qu'il n'aurait jamais crue possible.

"Je crois qu'il est trop tard..." s'entendit murmurer Blake au techno-adepte.

Avec un sifflement inhumain, la bête bondit sur lui...

## ASSASSINS EVERSOR

### EQUIPEMENT

**Pistolet Exécuteur** : Le pistolet Exécuteur est une arme combinée pistolet bolter/pistolet à aiguilles qui peut tirer des deux manières, mais pas durant le même tour. Les deux profils figurent ci-dessous. Le pistolet à aiguille blesse toujours sur 4+, sans tenir compte de l'Endurance de la cible, et lance 1D6 pour pénétrer les blindages de véhicules.

Pistolet bolter : Portée 12ps Force 4 PA 5 Pistolet

Pistolet à aiguilles : Portée 12ps Force X PA 6 Pistolet

**Arme énergétique et bombes à fusion** : Elles sont soumises aux règles standards du livre de Warhammer 40,000.

**Neuro-Gantelet** : C'est une arme de corps à corps. Lancez pour toucher normalement, mais chaque touche blesse sur 4+, sans tenir compte de l'Endurance de la victime, et aucune sauvegarde n'est permise (les sauvegardes invulnérables fonctionnent). Les véhicules touchés par un neuro-gantelet subissent un dommage superficiel sur un 6 sur 1D6, sans tenir compte du blindage.

**Drogues de Combat** : L'assassin Eversor peut charger de 12ps durant la phase d'assaut (ou doubler la distance obtenue aux dés sur les terrains difficiles). Lorsque l'Eversor charge, il gagne 1D6 attaques supplémentaires au lieu d'une seule.



### REGLES SPECIALES

**Tir Eclair** : Le métabolisme accéléré de l'Eversor lui donne une vitesse incroyable. Il ne compte jamais comme ayant bougé en tirant avec son pistolet (il tire donc toujours deux fois).

**Réaction chimique!** S'il est tué, placez le gabarit d'explosion sur l'Eversor. Toute figurine touchée par le gabarit subit une touche automatique de Force 5. Les sauvegardes fonctionnent normalement. L'Eversor est ensuite retiré du jeu.

Craignez-moi, car je suis votre némésis.

Dictatus Eversor

# JOUER LES ASSASSINS

Vous trouverez dans les pages suivantes une nouvelle mission pour Warhammer 40,000 : Assassinat! Ce scénario met en jeu un assassin dont la mission est facilitée par des troupes amies. Ce n'est qu'une des nombreuses manières de jouer des batailles inhabituelles avec des assassins et les quelques paragraphes qui suivent contiennent d'autres idées pour varier vos parties de Warhammer 40,000.

## UNE ARMÉE A LUI TOUT SEUL

Un scénario évident consiste à placer un assassin solitaire face à une armée entière. Il y a plusieurs manières de procéder. Le plus simple est de ne donner à l'adversaire qu'une petite armée : en bref, un commandant et des gardes du corps. L'assassin commence assez loin (disons 24ps) et doit tuer tous ses ennemis avant d'être éliminé. Il existe cependant quelques variations sur ce thème :

**Un assassin Vindicare isolé occupe une position stratégique et bloque les escouades ennemies qui essaient d'avancer. Il doit être tué avant que l'armée ne puisse poursuivre son chemin.**

### Jérôme l'Impie

Le cardinal Jérôme d'Oristia IV avait amassé de grandes richesses en détournant la dîme ecclésiastique de son diocèse. Il commença alors à assembler une armée pour tenter de retrouver l'époque de l'Age de l'Apostasie, où les Frateris Templars étaient l'une des puissances militaires les plus redoutées de la galaxie. Un assassin Vindicare lui tira à travers le palais tandis qu'il ouvrait la bouche pour chanter des hymnes subversifs lors de ses ablutions matinales.



noter la nouvelle cachette, à moins de 6ps de la précédente, et n'oubliez pas que le fusil Exitus est Lourde 1.

Le seul moyen pour l'armée ennemie de trouver l'assassin est de se trouver à moins de 2ps de sa cachette à la fin d'un tour. Dans ce cas, l'assassin est placé sur le champ de bataille et la partie devient une lutte à mort! Ce type de partie est très amusant, car l'assassin se faufile de cachette en cachette et le joueur adverse tente désespérément de remonter les lignes de vue pour déterminer sa position, tandis que ses unités perdent des hommes et sont bloquées sur place, gênant ainsi les recherches.

**Un assassin Eversor a été envoyé pour attaquer un poste de commandement ennemi et détruire tout ce qui croise son chemin.**

Ce jeu fonctionne bien avec deux joueurs, mais peut aussi se jouer en solo. Le poste de commandement est représenté par des plans de sol (les planches de Space Hulk sont idéales) placés au début de la partie. S'il y a deux joueurs, le défenseur choisit une armée de 750 à 1000 points et assigne une unité pour chaque salle du poste de commandement. Ces unités ne sont pas placées sur la table et ne peuvent rien faire jusqu'à ce que l'assassin, ou une figurine amie qui l'a déjà rencontré, entre dans la pièce. De plus, à la fin de chaque tour où des tirs ou des corps à corps ont eu lieu, le défenseur peut lancer 1D6

pour chaque unité se trouvant dans une salle adjacente à celle du combat ou du tir. Sur un 4+, l'unité est alertée par le bruit et est placée sur la table au début de son prochain tour. Les défenseurs démoralisés fuient vers la salle la plus proche qui contient des amis.

En jeu solo, le joueur assassin choisit l'armée en défense. Lorsque les unités doivent être placées sur la table, déterminez aléatoirement laquelle apparaît. Vous devrez faire preuve d'un minimum de bon sens pour contrôler les défenseurs. En général, les escouades se mettront plutôt en position pour tirer sur l'assassin. Seuls les experts du corps à corps, tels que les orks ou les céastes elders noirs par exemple, essaieront de le charger.

**Une armée ennemie a envahi sans le savoir un monde utilisé par l'un des temples de l'Officio Assassinorum comme terrain d'entraînement. Elle se retrouve soudain face à une véritable armée d'assassins!**

C'est une bataille simple mais amusante. Le joueur assassin n'utilise qu'un seul assassin à la fois, mais à chaque fois qu'il meurt, un autre prend sa place. Désignez un décor de la table pour représenter l'entrée secrète du complexe souterrain : les assassins doivent empêcher toute figurine ennemie d'arriver au contact de l'entrée. Notez bien le nombre d'assassins tués, puis changez de rôle avec votre adversaire pour voir s'il peut faire mieux!

## MISSION SECRETE

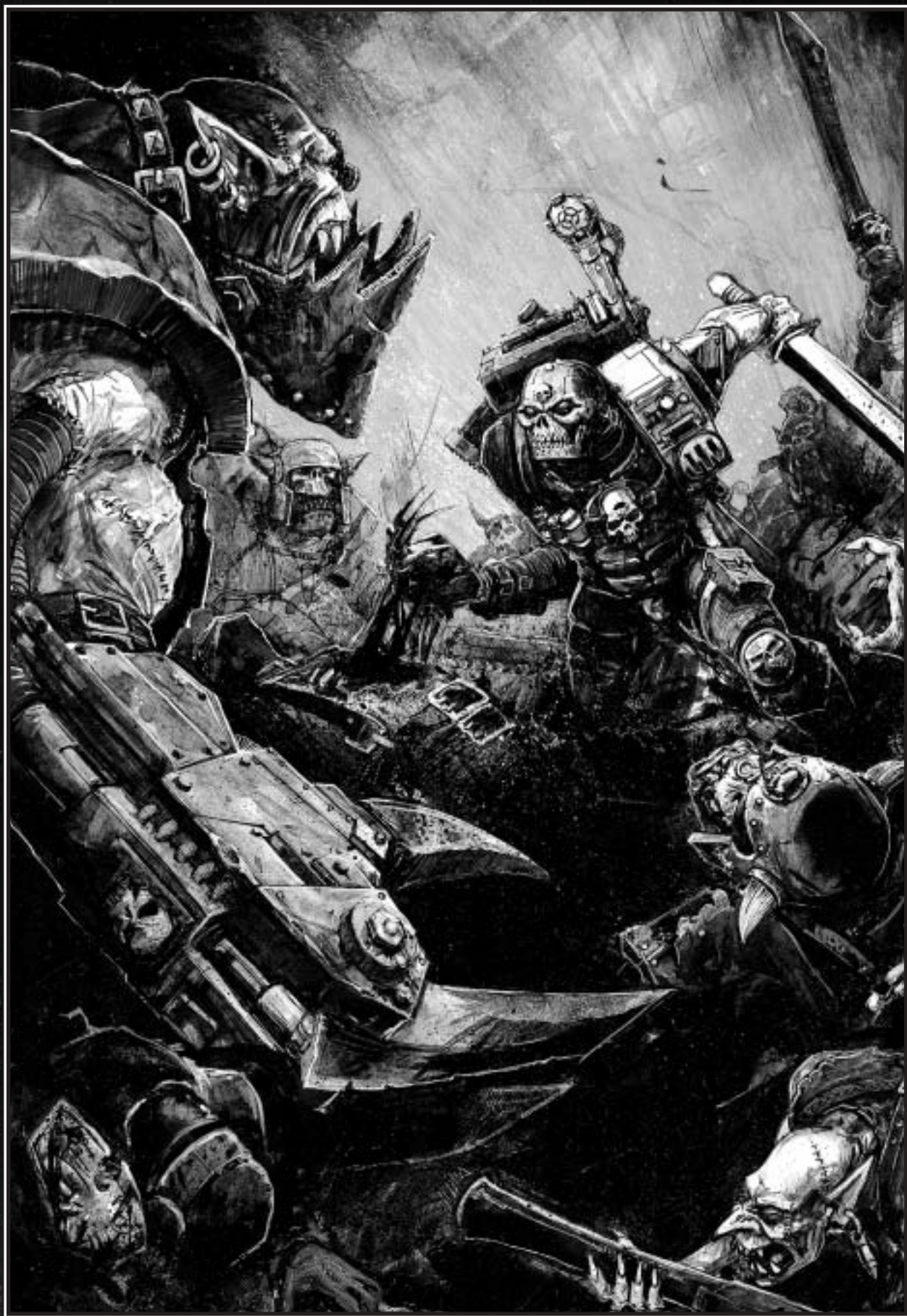
La plupart du temps, un assassin travaille seul. Cependant, il arrive que des équipes d'assassins soient déployées, ou qu'un assassin doive combattre aux côtés d'autres militaires (comme dans le scénario Assassinat! donné plus loin). Mieux encore, les assassins ne viennent pas au secours que des forces impériales! En de nombreuses occasions au cours de l'histoire de l'Imperium, il a été jugé nécessaire d'aider un ennemi contre un autre pour le bénéfice à long terme de l'humanité. Par exemple, si deux hordes d'orks se battent sur un monde proche de l'espace impérial, le vainqueur risque d'unifier les survivants pour attaquer les mondes humains. Dans de telles circonstances, il peut être intéressant d'envoyer secrètement quelques agents impériaux pour aider la plus faible des deux factions et obtenir un double résultat. Primo, la guerre durera plus longtemps et causera la mort de davantage d'orks, deuzio, un big boss plus faible passera plus de temps à asseoir sa domination et à combattre les usurpateurs avant de constituer une menace. Les agents impériaux peuvent même changer de camp pour faire en sorte qu'aucun des deux ne puisse remporter une victoire décisive et repousser ainsi tout risque d'invasion quasi indéfiniment.

En résumé, il n'est pas totalement illogique qu'un assassin se batte avec une armée d'orks ou d'eldars. Cependant, je recommande vivement que l'assassin soit joué par un autre joueur, avec des ordres de mission très stricts afin qu'il n'avantage pas tout le temps le joueur "allié". L'idée est de s'assurer que le commandant de l'armée ne contrôle pas les actions de l'assassin. Vous pouvez aussi procéder de la sorte avec une armée régulière (comme la Garde Impériale ou les Space Marines), l'assassin se battant avec l'armée pour accomplir sa mission plutôt que pour aider le commandant. Il y a de nombreuses manières de procéder. Comme indiqué plus haut, vous pouvez faire jouer l'assassin par un autre joueur qui se donne une mission à accomplir (comme tuer le commandant ennemi ou détruire un certain nombre de points d'armée, etc.)

Sinon, vous pouvez décréter que l'assassin attaque la figurine de personnage la plus onéreuse en points (ou le meilleur psyker dans le cas d'un Culexus) et qu'il disparaît une fois son objectif atteint. Une autre possibilité consiste à compter le nombre total de points de victoire gagnés par l'assassin, de le diviser par 100 à la fin de chaque tour de l'assassin, puis de soustraire 1D6 au résultat. Si le nombre final est de 0 ou moins, l'assassin décide qu'il en a assez fait et s'en va!

Bon, ce ne sont que quelques idées tirées du fond de mon chapeau, mais je suis sûr que vous aurez assez d'imagination pour en inventer beaucoup d'autres (et jetez donc un œil à la mission Assassin dans le Chapter Approved du White Dwarf 60).







**“Nulle planète n’ignorera ma loi ; nul ennemi n’échappera à ma colère.”**


Telles furent les paroles du tout-puissant Empereur au sommet du Mont Vengeance, sur Thor. Certains de ses plus fidèles serviteurs se rassemblèrent alors pour le servir de leur mieux et l’aider à réaliser ses rêves de conquête et de domination de la galaxie. Ils avaient de grands talents pour la dissimulation et le subterfuge, et maîtrisaient l’art de donner la mort. Ils traquèrent ceux qui tentaient de contrecarrer le plan divin de l’Empereur et frappèrent comme la foudre qui tombe des cieux. Ils agirent en secret, sans rechercher les louanges de l’Empereur, car ils se pensaient indignes de tels égards devant les grands sacrifices et les destructions de la Grande Croisade. Ils accomplirent en silence leurs exécutions, suivant sans se montrer l’Empereur de monde en monde, s’assurant que les promesses étaient tenues et que les traités et les pactes étaient respectés. Au fil du temps, ces fidèles serviteurs réalisèrent qu’ils ne pourraient échapper éternellement à la mort et qu’ils devaient transmettre leur héritage à une nouvelle génération, pour que leur grande œuvre se perpétue. Ils se présentèrent enfin à l’Empereur, qui vit l’excellent travail qu’ils avaient entrepris et en fut très satisfait. De grands temples furent érigés sur Terra et les jeunes les plus talentueux furent recrutés. L’Officio Assassinorum fut ainsi créé et les noms de Callidus, Venenum, Culexus, Vindicare, Eversor et Vanus furent immortalisés. Les plus forts survivaient à l’entraînement rigoureux et transmettaient à leur tour leurs talents. De nouvelles disciplines furent apprises et de nouveaux temples furent fondés. Les arts de la lame et du pistolet, du poison et du garrot furent explorés sous tous les aspects imaginables. Et c’est ainsi que nulle planète n’ignore la loi de l’Empereur, et que nul ennemi n’échappe à Sa colère.


# SCENARIO ASSASSINAT!

Dans ce scénario, une armée a été mise sur pied afin d’aider un assassin impérial en mission à éliminer un commandant ennemi. L’armée attaquante doit parvenir à occuper les forces du défenseur assez longtemps pour que l’assassin puisse éliminer sa victime.

Note Importante concernant ce scénario : Le défenseur devra impérativement disposer de deux fois plus de points d’armée que l’attaquant. Par exemple, 1000 points d’attaquants combattront 2000 points de défenseurs.



**ASSASSINAT!**                      **ATTAQUANT**

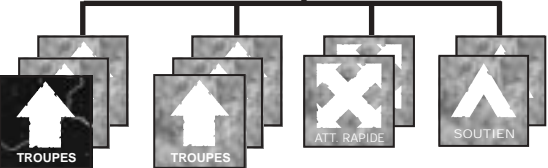
<b>OBLIGATOIRE</b>	<b>OPTIONNEL</b>	
1 Elite*	3 Troupes sup.	
1 Troupe	1 Elite	
	2 Att. Rapide	
	2 Soutien	

\*Le choix d’Elite obligatoire de l’attaquant doit être un assassin impérial.

**ASSASSINAT!**                      **DEFENSEUR**

<b>OBLIGATOIRE</b>	<b>OPTIONNEL</b>		
1 QG	1 QG sup.		
1 Elite	5 Troupes sup.		
1 Troupe	1 Elite sup.		
	2 Att. Rapide		
	2 Soutien		

# ASSASSINAT!

## APERÇU

L'assassin doit accomplir sa mission d'éliminer le commandant adverse puis s'échapper : toute autre considération est secondaire!

## REGLES SPECIALES

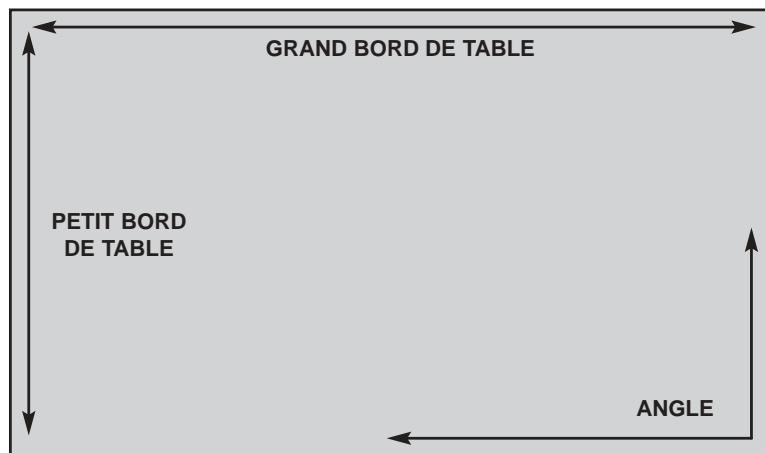
Assassinat! utilise les règles spéciales Points de Victoire et Infiltrateurs.

## DEPLOIEMENT

1 Les deux joueurs lancent un dé. Le meilleur résultat choisit sa zone de déploiement : un grand bord de table, un petit bord de table ou un angle. L'autre joueur se déploie à l'opposé. L'attaquant déploie ensuite toute son armée jusqu'à 12ps de son bord de table, puis le défenseur se déploie jusqu'à 12ps du bord ou du coin de table opposé.

2 Les infiltrateurs se déploient après le placement des autres unités sur la table, n'importe où à plus de 18ps d'une figurine ennemie. Si les deux camps disposent d'infiltrateurs, chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le meilleur résultat peut choisir de déployer ses infiltrateurs en premier ou en dernier.

3 L'attaquant joue le premier.



## OBJECTIFS

L'assassin doit éliminer le personnage ennemi ayant la plus grande valeur en points (le défenseur doit le désigner!) et survivre jusqu'à la fin de la bataille.

Si l'assassin n'a pas éliminé sa cible à la fin de la bataille, le défenseur gagne automatiquement. Si la cible est supprimée et que l'assassin est toujours en vie, l'attaquant gagne. Si la cible est éliminée et que l'assassin a aussi été tué, utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur, mais ne prenez pas en compte les points de l'assassin ou de sa cible (seules les autres unités peuvent rapporter des points de victoire aux belligérants).

## RESERVES

Aucune.

## DUREE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

## COULOIR DE RETRAITE

Les unités qui battent en retraite doivent le faire vers le bord de table de leur zone de déploiement le plus proche, selon les règles de retraite habituelles.



La tâche la plus frustrante et la plus difficile de ma carrière fut la mise en place de l'ordre secret appelé Ordo Sicarius. Ce dernier fut créé à mon initiative, suite à mes investigations sur la mort supposée du Grand Maître des Assassins lors du conflit connu sous le nom de Guerres de Représailles. Pour ceux qui n'ont pas connaissance de ces événements, en voici un bref résumé.

Les Guerres de Représailles éclatèrent peu après la mort du Haut Seigneur Goge Vandire, pendant l'Age de l'Apostasie. Il semble que Vandire avait réussi à corrompre nombre de membres de l'Officio Assassinorum, tout comme ses pots de vin et ses chantages lui avaient garanti de l'influence dans d'autres organisations telles que l'Adeptus Astra Telepathica, l'Éclésiarchie, l'Administratum et la Garde Impériale. L'un des agents de Vandire était Tziz Jarek, du temple Callidus. Grâce à la polymorphie, ce dernier avait assassiné le Grand Maître et prit son identité. Cependant, à l'insu de Jarek, le Grand Maître s'attendait à un tel complot et avait ordonné à un assassin Callidus loyal de prendre sa place dans ses appartements. C'est ainsi que Jarek n'avait en fait pas tué le véritable Grand Maître, qui rassemblait secrètement les assassins qui lui étaient restés fidèles pour combattre l'usurpateur. Une bataille épique s'ensuivit au sein même du Palais Impérial, causant la mort de nombreux innocents alors que les assassins utilisaient leurs talents mortels dans une guerre ouverte. L'antique arsenal de l'Officio Assassinorum fut ouvert et des armes terrifiantes furent à nouveau utilisées, dont l'utilisation avait été interdite par le Senatorum Imperialis lors de leur découverte. Des gaz innervants envahirent les couloirs et des ogives à neutrons détruisirent des ailes entières du palais. Le vrai Grand Maître finit par assassiner Jarek et disparut dans un exil volontaire. J'ignore ce qu'il advint de lui ou même s'il est encore en vie (soyez toutefois assuré que je n'ai reculé devant rien pour le retrouver).

Sur mes recommandations, les changements suivants ont été apportés à l'Officio Assassinorum :

1. Les temples assassins ont été décentralisés dans divers endroits, afin que si l'un d'eux venait à tomber sous contrôle extraterrestre, démoniaque ou hérétique, les autres demeurent exempts de toute souillure.
2. Tout assassinat doit être voté par les deux tiers du Senatorum Imperialis au minimum.
3. Tout assassinat doit être suivi d'un rapport détaillé de la mission, à disposition permanente de l'Inquisition.
4. Tous les assassins, à l'exception de ceux du temple Eversor, doivent se soumettre à une psycho-endoctrination régulière, toujours sous le contrôle de l'Inquisition, si elle l'estime nécessaire.

J'ai rassemblé au sein même de l'Inquisition un certain nombre d'inquisiteurs pour former l'Ordo Sicarius. Nous avons dès lors gardé un œil vigilant sur les activités de l'Officio Assassinorum et agi en fonction de nos conclusions. Cependant, cette tâche souleva un problème qui devait être résolu avant que nous puissions continuer. Comme il se doit, étant donné la nature de son travail, l'Officio Assassinorum est aussi secret que notre propre organisation et, comme nous l'avons tous appris, une véritable enquête sur une organisation suspecte doit être menée de l'intérieur, pas de l'extérieur.

Nous sommes par conséquent parvenus à infiltrer un certain nombre de nos agents dans chaque temple assassin. Ces assassins inquisiteurs remplissaient leur rôle d'assassins, mais nous fournissions aussi lors des séances de psycho-endoctrination mentionnées plus haut des informations sensibles que les autres assassins auraient pu ne pas vouloir divulguer. De cette manière, nous avons déjà déjoué deux tentatives d'assassinat sur les Hauts Seigneurs eux-mêmes et empêché l'assassinat extrêmement embarrassant de l'un de nos propres inquisiteurs, qui travaillait secrètement avec les orks du secteur Lamina."

Extrait des Mémoires de l'Inquisiteur Jaeger, retiré de la circulation sur ordre de l'Inquisiteur Madak.



## Night Haunter

L'un des assassinats les plus étranges de l'histoire de l'Officio Assassinorum est celui du Primarque Space Marine Konrad Curze, qui s'était rebaptisé Night Haunter lorsque sa légion, les Night Lords, avait trahi durant la Grande Hérésie. Un assassin Callidus réussit à localiser Night Haunter dans l'Œil de la Terreur et à le supprimer. Ce qui rend ce cas si atypique, c'est que Night Haunter est le seul Primarque à avoir jamais été assassiné et que ses pouvoirs de clairvoyance l'avaient averti de cette tentative d'assassinat. Il n'avait pourtant pris aucune précaution supplémentaire pour se protéger, arguant que les actes de l'Imperium justifiaient pleinement sa décision de se rebeller contre l'Empereur.

## L'Affaire Morisha

Urhua Thereaux, assassin du temple Venenum, fut envoyée en 563.M37 pour assassiner le gouverneur renégat Yawell, dirigeant de la planète Morisha sur le Bord Oriental. Durant le transit, son vaisseau fut pris dans une faille du Warp qui le maintint en stase temporelle pendant quelques six-cent-quatre-vingt-dix-huit années. Sans se douter de ce qui s'était passé, Thereaux continua sa mission pour ne trouver qu'un Yawell mort depuis longtemps, avec à sa place un comité démocratique anti-impérialiste comptant 1000 individus. Thereaux ne parvint à s'acquitter de la difficile tâche de tuer tous les membres du comité qu'en passant trois jours à empoisonner une par une toutes les chaises de l'auditorium avant une assemblée générale.