

LES LEGIONS PENALES

Pour Warhammer 40,000 2^{ème} édition

Par Gavin Tyler, Citadel Journal 12

Traduction Attila et Tienus Ahès pour TARAN

Les légions pénales sont constituées de la pire racaille de la galaxie, les hérétiques et les criminels que l'on peut trouver sur n'importe quelle planète de la galaxie. C'est l'Adeptus Arbites qui se charge de ces êtres sans foi ni loi et le meilleur moyen est de les envoyer dans les légions pénales.

LES LEGIONS PENALES

Dans un 41^{ème} millénaire déchiré par la guerre, la loi et l'ordre sont souvent difficiles à faire respecter. De par un million de mondes, ils sont maintenues par ceux se chargeant de la loi de l'Empereur. L'Adeptus Arbites est le pilier de la justice dans la galaxie et patrouille sur les planètes dispersées de l'Imperium où la rébellion et le doute sont des crimes contre l'Humanité. Les arbitrateurs pourchassent et capturent les rebelles qui pourraient apporter souffrance et chaos à toute l'Humanité.

Les plus endurcis des criminels capturés par les arbitrateurs sont enrôlés dans une organisation appelée Legio Penantes ou, plus couramment, les légions pénales. Les légions pénales sont constituées des rebuts de la galaxie. Meurtriers en série, soldats rebelles des forces de défense planétaire, voleurs, pirates et toutes sortes de criminels sont envoyés dans les légions pénales pour leurs fautes. Ces hors-la-loi sont sauvés de condamnations telles que l'exécution ou l'esclavage pour être envoyés au front contre les ennemis de l'Empereur.

Il en est, dans la propre armée de l'Empereur, la Garde Impériale, qui ne respectent pas l'Empereur, qui sont déloyaux et rebelles. Ces soldats sont des criminels de guerre, des hommes qui fuiraient face à l'ennemi plutôt que se battre ou qui désobéiraient à leur commandant pour sauver leur vie tout en laissant d'autres payer le prix de leur folie. Ces félons sont rassemblés et envoyés dans les légions pénales où on leur apprendra à respecter l'Empereur et où ils pourront racheter leurs fautes.

Les légions pénales ne forment pas une véritable armée mais sont utiles quand la supériorité numérique est nécessaire. Les arbitrateurs contrôlent les légionnaires grâce aux colliers explosifs que ces derniers portent et qui peuvent être mis à feu sur une simple pression de bouton. Le collier ne peut être enlevé que par un membre entraîné de l'Adeptus Mechanicus, bien que peu de légionnaires survivent jusqu'à la fin de leur peine où il est enlevé et les prisonniers libérés.

Quand les légions pénales sont emmenées à la guerre, l'Adeptus Arbites l'accompagne et s'assure que les



légionnaires remplissent leur rôle sur le champ de bataille et contribuent à la victoire. Beaucoup d'ennemis sous-estiment le potentiel des légions pénales et de nombreux orks et cultes renégats sont tombés faute de savoir reconnaître des légionnaires pénaux déterminés à mourir comme des guerriers plutôt que d'être décapités par les arbitrateurs.

A travers la galaxie, les légions pénales combattent pour l'Imperium et il est dit que l'Empereur est avec elles dans leurs conquêtes et qu'une larme est versée pour chaque homme qui tombe au combat en Son nom, qu'il soit pur ou non.

LISTE DES AGENTS DE LA LEGION PENALE

J'aime vraiment l'idée de la légion Pénale et je ne voulais pas la perdre avec l'arrivée du Codex Garde Impériale. La liste d'armée suivante est en fait un ajout à la liste des Agents Impériaux, vous êtes donc autorisés à prendre la Légion Pénale en tant qu'alliés.

Mes idées pour la légion pénale provenaient du Rogue Trader de Warhammer 40000 et de quelques idées personnelles bien que j'ai eu un petit peu d'aide de tout le monde ici au studio. (merci Jake). Plusieurs personnes m'ont déjà dit qu'elles voulaient utiliser cette liste dans leurs armées de la Garde

Impériale, ce qui est vraiment très encourageant.

A travers les parties test, j'ai découvert que la Légion Pénale faisait de l'excellente chair à canon et le Frenzon qu'ils utilisent peut, s'il est sagement employé, faire tourner la bataille en votre faveur. Les bombes humaines étaient une unité que j'appréciais particulièrement dans l'ancienne armée de la Garde Impériale, j'ai donc repris ces fous suicidaires.

J'espère que vous aimerez utiliser la Légion Pénale autant que j'ai aimé l'écrire. [...]

PREFET PENATANTE



Les Préfets Penatante sont une vision effrayante de l'Imperium, et à juste titre. Ils sont en effet célèbres pour les punitions sévères qu'ils infligent. Ils sont dominateurs et cruels sur les champs de bataille en plus d'être de vaillants guerriers. Ils n'hésitent pas à envoyer leurs légionnaires au cœur d'une zone mortelle et sont

donc parfaits pour prendre le commandement d'une force si dangereuse et qui requiert une grande discipline pour être dirigée. La tenue des Préfets Penatante renvoie aux robes flottantes d'un temps plus ancien et les distingue comme les puissants seigneurs de justice qu'ils sont.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Préfet	10	7	7	5	5	3	7	3	9



ESCOUADE DE CHOC ARBITRATOR

Les arbitrators sont le bras armé de l'Adeptus Arbitres, les guerriers de la Justice. Ils constituent les unités de maintien de l'ordre des Legio Penatante. Sans ces unités, la légion pénale perdrait rapidement le contrôle des condamnés à cause de soulèvements et de rébellions.

Les arbitrators sont puissamment armés et fanatiquement loyaux à leur cause. Les arbitrators des escouades de choc

portent des uniformes sombres et la sinistre visière réfléchissante de leur casque cache leur regard pénétrant.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbitrator	10	3	3	3	3	1	3	1	7



ESCOUADES PENALES

Chaque escouade pénale est commandée par un seul arbitrator. Les arbitrators de la Légion Pénale portent des uniformes blancs en signe de pureté pour être clairement distingués des légionnaires sous leur responsabilité. Les légionnaires eux-mêmes sont des criminels militaires, des soldats qui ont fuit l'ennemi et de dangereux criminels des mondes-ruches du Segmentum Solar. Ils sont tous dans les Légions Pénales pour se repentir de leurs crimes et cherchent le pardon de l'Empereur. Il est rare que les légionnaires survivent longtemps à leur service mais quelques-uns achèvent leur peine et ils sont alors libres de retourner dans leurs foyers ou dans leur régiment de la Garde Impériale.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Légionnaire	10	3	3	3	3	1	3	1	7

REGLES SPECIALES

Collier explosif : Le collier explosif est un étrangloir en métal rempli de suffisamment d'explosif pour décapiter le porteur. Une fois placé autour du cou, il est presque impossible de l'ôter sans le faire exploser. Seul l'Adeptus Mechanicus peut désamorcer les colliers mais cela n'a lieu qu'une fois que le condamné a purgé sa peine. Si l'Arbitrator est vivant et que l'escouade pénale échoue à un test de déroute, il peut choisir l'un des légionnaires et fait exploser son collier. Quand il est activé, la tête du légionnaire explose, poussant le reste de l'escouade à reconsidérer leur retraite. Choisissez quelle figurine explose et ôter-la de la table. Vous pouvez alors relancer le test de déroute de l'escouade pénale. Vous pouvez relancer les dés aussi souvent que vous le voulez si l'escouade continue à rater le test, tant qu'il vous reste assez de légionnaires dans l'escouade.

Si l'Arbitrator est tué, l'activateur du collier explosif envoie un message à tous les colliers de l'escouade, comme une commande automatisée de sécurité. Dès lors, si l'escouade rate un test de moral, tous les colliers explosent, tuant l'escouade entière.

Injecteurs de Frenzon : Le Frenzon est le nom générique d'un certain nombre de drogues utilisées pour provoquer des effets psychologiques sur l'utilisateur. Dans la Légion Pénale, ces drogues sont généralement injectées à l'aide d'un injecteur fixé à la gorge et intégré dans le collier explosif. Une seule dose de l'un des types spécifiques de drogue peut être utilisée pour induire les effets psychologiques de la *frénésie* ou de la *haine*. Ces effets psychologiques sont automatiques et aucun test de Cd n'est nécessaire. La drogue choisie est administrée à chaque membre de l'escouade plutôt qu'à une figurine unique.

Un seul état psychologique peut être induit à la fois grâce au Frenzon. Une seule dose d'antidote Frenzon (aussi contenu dans l'injecteur) annulera l'état psychologique induit.

Au début du tour de la Légion Pénale, avant que les charges ne soient déclarées, vous devez choisir si vous utilisez une dose de Frenzon et, si c'est le cas, dans quel état psychologique sont les troupes. Des doses répétées de Frenzon sont dangereuses pour le sujet. A chaque nouvelle injection après la première, lancez un D6 par figurine affectée : sur un 1, la figurine est tuée. Souvenez-vous que l'Arbitrator commandant l'unité n'est pas affecté par le Frenzon.

Les injecteurs de Frenzon d'une escouade pénale sont contrôlés par des communicateurs à canal fermé actionnés par l'Arbitrator de l'escouade. S'il meurt, aucune autre dose de Frenzon ne peut être administrée.

LES BOMBES HUMAINES



Parmi les légions se trouvent des pêcheurs dont les peines ne pourront jamais vraiment être purgées en une vie entière. Ce sont ceux qui ont violé et torturé, tant physiquement que mentalement et qui se sentent follement repentants pour ce qu'ils ont fait. Beaucoup de ceux-ci ne peuvent pas vivre avec leurs crimes et se pensent

bénis d'avoir l'opportunité d'être pardonnés par leur mort. De tels hommes sont dangereux dans les rangs réguliers des Legio Penatantes et sont immédiatement recrutés parmi les bombes humaines. Les prêcheurs, les confesseurs et autres prêtres impériaux aident ces âmes à comprendre ce qu'ils doivent faire pour obtenir un pardon complet de l'Empereur par la méditation et la prière.

Avant la bataille, les technoprêtres équipent les Légionnaires avec le harnais de bombes et installent les télécommandes, tandis que les prêcheurs et les confesseurs chantent les liturgies et les bénédictions, pour qu'une fois la bombe amorcée, le légionnaire soit bénis et que son âme soit libre de rejoindre l'Empereur dans la solitude et la paix.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bombe hum.	10	3	3	3	3	1	3	1	7

REGLES SPECIALES

Harnais de bombes. Chaque bombe humaine est équipée d'un harnais à bombes.



CYBORG BERSERKERS



La plupart de ceux qui rejoignent les Légions Pénales meurent à leur première bataille. Ils sont poussés au cœur des combats comme du bétail et aucune assistance médicale n'est gaspillée pour eux après coup. Les plus forts, les plus dangereux, les tueurs-nés survivent tout de même. Pour chaque

centaine de mécréants pathétiques qui meurt en pleurnichant sous les armes ennemies, un tueur fou émerge triomphant, criant sa colère.

L'utilisation de psychopathes sur un champ de bataille a toujours été faite avec un sentiment d'appréhension. La plupart sont généralement assez sûrs pour être intégrés à des sections de bombes humaines et pour rejoindre les rangs des escouades pénales, mais certains sont tellement dérangés qu'ils pourraient être un danger pour les forces amies sur le champ de bataille. Ces individus sont tenus à l'écart des rangs des légionnaires ordinaires parce qu'ils sont potentiellement très utiles grâce à leurs tendances psychopathes. Ils sont de plus améliorés à l'aide de bioniques et rendus bien plus efficaces et bien moins dangereux pour les unités amies.

Ces berserkers cyborgs sont des solitaires qui combattent

Vous pouvez décider de faire exploser une bombe humaine n'importe quand durant votre phase de tir. Lancez d'abord le dé d'artillerie et divisez le résultat par deux, c'est le rayon de l'explosion. Si vous obtenez un Misfire, le mécanisme de déclenchement de la bombe est défectueux, la bombe n'explose pas et la figurine ne pourra plus être choisie. L'explosion d'une bombe humaine a une Force de 4 avec un modificateur de -1 à la sauvegarde. Si la bombe était défectueuse, la bombe humaine charge vers l'ennemi le plus proche dans un accès de rage, en colère de ne pas obtenir la rédemption de la manière que l'Empereur avait prévu. Déplacez dès lors la bombe humaine vers l'ennemi durant les mouvements obligatoires à sa vitesse maximum. Il combattra jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à la mort.

Quand les bombes humaines sont prises pour cible et blessées, lancez un dé d'artillerie comme vous le faites quand vous décidez de faire exploser une bombe. Si vous obtenez un chiffre, divisez le par 2, ceci est le rayon de l'explosion. La bombe explosera même si le mécanisme de déclenchement s'était révélé défectueux car l'explosif lui-même ne l'est pas. Si vous obtenez un Misfire, cela n'explose pas et la bombe humaine est morte en vain. Dans le cas rare où une bombe humaine serait touchée mais pas blessée, ses bombes exploseront automatiquement, suivez alors normalement la procédure ci-dessus.

avec la sauvagerie de cinq hommes et chargent souvent au cœur des rangs ennemis, ne devant leur survie qu'à leur corps de cyborg.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cyborg	10	5	4	6	6	2	4	2	8

REGLES SPECIALES

Frénésie : Les berserkers cyborgs sont sujets à la *frénésie*.

Immunisés à la psychologie : Un berserker cyborg est un maniaque complet, il est donc immunisé aux effets de la *peur* et de la *terreur*.

Sauvegarde : Le corps des berserkers cyborgs est couvert de plaques de métal et d'appareils mécaniques qui peuvent le protéger durant les combats. Le cyborg a une sauvegarde de 5+.

Les cyborgs au combat : Vous pouvez inclure un berserker cyborg pour chaque escouade pénale présente dans votre armée. Les cyborgs sont des guerriers solitaires et ne combattent donc pas avec d'autres unités. Ce sont des figurines individuelles bien qu'elles ne soient pas des personnages.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DE LA LEGION PENALE

Certaines armes de cette liste d'équipement des Légions Penatantes sont destinées à des figurines ou types de troupes particuliers mentionnés entre parenthèses.

ARMES D'ASSAUT

<i>Aucune restriction.</i>	Coût
Epée énergétique	6
Matraque énergétique + Bouclier répressif	10
<i>Préfet Penatante seulement :</i>	
Hache énergétique	7
Gantelet énergétique	10
Lance-flammes léger	7
Pistolet à aiguilles	1
Pistolet à plasma	5
Lance-toile	7

ARMES DE BASE

<i>Une par figurine.</i>	Coût
Bolter	3
Fusil	2
Fusil de combat avec balles Exécutrices (<i>Adep. Arb. seul.</i>)	3

GRENADES

<i>Aucune restriction. Doivent équiper l'escouade entière.</i>	Coût
Grenades asphyxiantes	10
Grenades à fragmentation	10
Grenades à fusion	25
Grenade photonique	10
Grenades Cauchemar	10
Grenades antichars	15
<i>Préfet Penatante seulement :</i>	
Grenades à plasma	3
Grenades hallucinogènes	7

ARMES SPECIALES

<i>Une par figurine.</i>	Coût
Lance-flammes	7
Lance-grenades (frag. et antichar)	10
Fuseur	6
Fusil à aiguilles	10
Lance-plasma	6



LISTE D'ARMEE DE LA LEGION PENALE

La liste d'armée de la Légion Pénale fait partie de la liste des Agents Impériaux et peut être utilisée comme alliés des armées suivantes : Space Marine et Garde Impériale.

PERSONNAGES

0-1 PREFET PENATANTE.....84 pts

Le Préfet Penatante est l'officier commandant une Légion Pénale. Sa quête incessante de justice est redoutée par les criminels de la galaxie. Le Préfet Penatante porte de longues robes flottantes et inspire la crainte sur le champ de bataille.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Préfet	10	7	7	5	5	3	7	3	9

ARMES Pistolet laser, épée énergétique

ARMURE Armure carapace (svg. 4+)

EQUIPEMENT Le Préfet Penatante peut avoir jusqu'à 3 cartes d'équipement ainsi qu'une combinaison d'équipements additionnels de la liste d'équipement de la Légion Pénale.

CHAMPION ARBITES.....+10pts

Un champion Arbitrator est un effrayant guerrier fanatique. Sous son commandement, les arbitrators feront des efforts terribles pour accomplir leur mission. Son armure porte un Aigle Impérial posé fièrement sur son casque noir et est incroyablement ornée. L'arme favorite d'un champion Arbites est le fusil de combat Arbites qui peut tirer des balles Exécutrices mortelles.

Le chef de l'escouade de choc arbitrator peut devenir un champion arbitrator pour +10 pts.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Préfet	10	4	4	3	3	1	4	1	8

ARME Pistolet bolter

ARMURE Armure carapace (svg. 4+)

EQUIPEMENT Le champion Arbitrator peut avoir jusqu'à une carte d'équipement ainsi qu'une combinaison d'équipements additionnels de la liste d'équipement de la Légion Pénale.

ESCOUADES

ESCOUADE DE CHOC ARBITRATOR.....70pts

Les arbitratrors sont les sinistres protecteurs de la justice impériale. Ils sont sans repos dans la poursuite de leurs devoirs et inflexiblement loyaux à l'Impérium et à l'Empereur de l'Humanité. Les traîtres et les criminels vivent dans la peur de leur vigilance inquisitrice et de leur châtement rapide. Dans la Légion Pénale, ils commandent des compagnies entières de criminels et maintiennent un ordre qu'un simple arbitror ne serait pas capable d'assurer.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbitror	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ESCOUADE 1 Chef et 4 Arbitratrors

ARME Pistolet bolter

ARMURE Armure carapace (svg. 4+)

EQUIPEMENT Chaque figurine peut être équipée d'une arme de base ou d'assaut additionnelle choisie parmi la liste d'Equipement de la Légion Pénale. Jusqu'à une figurine peut être équipée d'une arme spéciale de la liste d'Equipement L'escouade entière peut être équipée de grenades choisies parmi la liste d'Equipement de la Légion Pénale.

APPUI Une escouade arbitror peut être montée sur des motos pour un coût additionnel de 100 points ou dans un Rhino pour un coût additionnel de 50 points.

ESCOUADES PENALES.....14 pts + 8pts par légionnaire

Les escouades pénales sont constituées à partir de la lie de la société. Les criminels et les hors-la-loi, les gardes impériaux truands et beaucoup d'autres encore pires. Ils sont tous dans la Légion Pénale pour se repentir de leurs fautes et combattent pour l'Empereur qui peut les sauver et les purifier.

Vous pouvez avoir n'importe quel nombre d'escouades pénales dans votre armée.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbitror	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Légion. 10 3 3 3 3 1 3 1 7

ESCOUADE 1 Arbitror et de 4 à 9 légionnaires

ARMES Arbitror :pistolet bolter

Légionnaire :fusil laser

ARMURE Arbitror : armure carapace (svg. 4+)

Légionnaire : gilet pare-balles (svg 6+/5+)

EQUIPEMENT Les légionnaires pénaux ont tous des colliers explosifs. Vous pouvez acheter du Frenzon pour +1 pts par figurine. Toutefois, vous devez acheter du Frenzon pour toutes les figurines de l'escouade. L'Arbitror peut choisir n'importe quel arme issue de la liste d'Equipement.



0-5 BOMBES HUMAINES.....10pts

Les bombes humaines sont des criminels psychotiques et suicidaires. Ils ont choisi de se sacrifier au combat pour se racheter aux yeux de l'Empereur et qu'au moment de leur mort, Il essuie une larme en leur honneur.

Vous pouvez avoir une bombe humaine pour chaque escouade pénale dans votre armée, jusqu'à un maximum de 5. Vous ne pouvez pas avoir plus de bombes humaines que d'escouades pénales.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bombe hum.	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARME Harnais de bombes

ARMURE Gilet pare-balles (svg 6+/5+)

BERSERBERS CYBORGS.....40pts

Les berserkers cyborgs ont été fusionnés avec un robot pour former un cyborg. C'est pour s'assurer que la nature psychotique du criminel puisse être contrôlée et aussi pour améliorer leur force et leur résistance.

Vous pouvez avoir un cyborg pour chaque escouade pénale de votre armée. Vous ne pouvez pas avoir plus de cyborgs que d'escouades pénales.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cyborg	10	5	4	6	6	2	4	2	8

ARME Arme à une main

ARMURE Corps de cyborg (svg 5+)

SPECIAL Les berserkers cyborgs sont sujets à la *frénésie* et immunisés à la psychologie.

SOUTIEN

TARENTULE ARBITRATOR.....50pts + armes

La Tarentule est une arme de défense semi-automatique généralement utilisée pour défendre les installations ou fournir une première ligne de défense aux fortifications. Par ailleurs, elle assume souvent un rôle de soutien vital en première ligne du champ de bataille.

Vous pouvez avoir jusqu'à une Tarentule pour chaque escouade de choc Arbitrator dans votre armée.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arbitrator	10	3	3	3	3	1	3	1	7

EQUIPAGE La Tarentule dispose d'un équipage de deux Arbitrators.

ARMES Les armes installées sur une Tarentule sont choisies parmi la liste ci-dessous et disposent d'un viseur. Les Arbitrators sont armés de pistolets bolters.

Canons laser jumelés	+55pts
Multi-fuseur (1 seul multi-fuseur)	+65pts
Lance-missiles jumelés (antichar)	+55pts
Autocanons jumelés	+30pts
Bolters lourds jumelés	+30pts

ARMURE Les Arbitrators sont équipés d'une armure carapace (svg 4+).

CHIMERE.....140pts

Une Chimère peut être achetée comme un véhicule de transport pour une escouade pénale ou une escouade Arbitrator. Vous pouvez inclure une Chimère pour chaque escouade pénale, vous ne pouvez pas avoir plus de Chimère que d'escouades pénales. Elle peut être utilisée en réserve et entrer sur le champ de bataille comme décrit dans le Codex Garde Impériale.

Voir fiche de véhicule pour les détails

HELLHOUND.....165 points

Les Hellhounds peuvent être utilisés comme arme de soutien lourd pour les Légions Pénales. Vous pouvez avoir un Hellhound pour deux escouades pénales présentes dans votre armée. Ils peuvent être utilisés en réserve comme décrit dans le Codex Garde Impériale.

Voir fiche de véhicule pour les détails



MODELISME

Il n'y a pas de figurines de la Légion Pénale Citadel mais vous pouvez facilement en convertir certaines comme je l'ai fait.

Pour les légionnaires pénaux, j'ai utilisé des guerriers des jungles de Catachan peints selon un schéma de couleur noir et gris, comme un uniforme de prisonniers. Vous pouvez, si la pose des figurines le permet, créer le collier explosif et les injecteurs de Frenzon en Milliput.

Le Préfet Penatante (cf. image p2) est un gangster Van Saar de Necromunda converti pour tenir une épée énergétique et un casque Arbites sous le bras. Le casque est en fait la tête d'un Champion Arbites. Le long manteau flottant est sculpté en Milliput.

La bombe humaine (cf. image p3) est une vieille figurine de bombe humaine toujours disponible sur commande. De même, il est peint dans le schéma de couleur noir et gris des prisonniers.

Le berserker cyborg (cf. image p3) provient d'une vieille figurine Confrontation avec un bras de serviteur collé à l'endroit où serait normalement collés les bras en plastique.

Cette figurine d'Arbitrator à droite a été peinte en blanc pour montrer qu'il commande une escouade pénale de légionnaires. Être en blanc le distingue des autres membres de l'Adeptus Arbites [qui sont en noir].

