

LISTE D'ARMEE PIRATE

non officielle
pour **Warhammer 40,000 V2**
par Phil lowles

Traduite des **Citadel Journals 13 et 14** par Patatovitch pour TARAN
<http://pagesperso-orange.fr/taran/>

SOMMAIRE

LES PIRATES.....	2
LA LISTE D'ARMEE PIRATE.....	3
SELECTION DE L'ARMEE.....	4
LISTE D'EQUIPEMENT DES PIRATES.....	5
LISTE D'ARMEE PIRATES.....	6
PERSONNAGES.....	6
ESCOUADES.....	7
APPUI & ALLIES.....	7
PERSONNAGES SPECIAUX.....	10
CARTES VEHICULES SPECIFIQUES AUX PIRATES.....	12



LES PIRATES



L'univers du 41ème millénaire est sauvage et déchiré par la guerre. Sur plus d'un million de mondes, l'Adeptus Terra tente de maintenir l'apparence de la loi et de l'ordre mais, souvent la tendance de l'humanité à la brutalité barbare se transforme en révoltes et en rébellions ouvertes.

Un exemple de cette brutalité est la piraterie. Les pirates chassent les vaisseaux marchands dans les profondeurs de l'espace. Ils connaissent les routes qu'empruntent les ravitailleurs, les trafiquants d'armes et les transports chargés d'équipement onéreux et les attendent comme une araignée attend une mouche. Les victimes sans méfiance de l'avidité des pirates quittent l'espace Warp et entrent dans l'espace normal où elles ont encore plusieurs heures [voire plusieurs semaines, NdT] de voyage jusqu'à la planète de leur destination et à la préparation la mise en orbite. Lorsqu'un bâtiment chargé arrive dans le piège, les pirates frappent vite et fort.

Aborder ces vaisseaux relativement peu défendus n'est pas difficile pour des pirates chevronnés. Le premier objectif des pirates est de désamarrer le bâtiment visé avec des tirs de turbolaser dans les moteurs. Après ces quelques minutes de combat, le capitaine pirate lance un ultimatum aux marchands. Habituellement, cela donne quelque chose comme « Rendez-vous, mes pôtés ! Ou on réduit votre vaisseau en bouillie ! ». Lorsque le vaisseau marchand s'est rendu ou que ses moteurs sont détruits, le vaisseau pirate manoeuvre sur son flanc et l'aborde. La méthode d'abordage la plus courante sont les grappins énergétiques. Ils forent un trou dans la coque assez large pour qu'un tube de débarquement soit propulsé directement dans le vaisseau. Il y a cependant quelques pirates, particulièrement riches qui utilisent des torpilles d'abordages et d'autres méthodes extravagantes mais c'est relativement rare.

Les pirates sont des hors-la-loi qui ne suivent aucune règle ou code moral et cela est particulièrement évident lorsqu'ils abordent un vaisseau. Les vétérans abordent en premier et défoncent les portes blindées à la grenade à fusion avant la ruée de la horde pirate. Les pirates combattent comme des fous avec leur sabre et, généralement, l'équipage du vaisseau marchand est soumis. Lorsque les pirates atteignent la cargaison, ils deviennent obsédés par l'idée du butin et prennent pour eux les meilleures pièces d'équipement. Les pirates se battent souvent entre eux pour la possession de quelque objet particulièrement intéressant et le capitaine lui-même doit intervenir et vider la querelle avant qu'elle ne dégénère.

Quelques minutes après le début du raid, les pirates ont leur butin et s'enfuient avant que le gouverneur planétaire ne réagisse et n'envoie des vaisseaux à leur poursuite. Les pirates rentrent à leurs bases secrètes et disparaissent. Il y a plusieurs milliers de bandes de pirates réparties dans la galaxie dissimulés dans leurs repaires secrets. La tempête Warp connue sous le nom de Maelstrom est un haut lieu de la piraterie. Les ceintures d'astéroïdes et les nébuleuses sont

aussi des caches fréquentes pour les flottes pirates. De telles bases sont cachées des yeux de l'Adeptus Terra et peuvent lancer des raids audacieux et semblent disparaître ensuite comme par enchantement. Personne ne sait combien de bandes pirates écumant la galaxie mais l'Adeptus Terra estime leur nombre autour de cinquante milles allant de petits groupes d'une douzaine d'individus à de vastes flottes de plusieurs centaines de membres.

A cause des pirates, beaucoup de marchands recrutent des vaisseaux d'escorte pour les protéger et défendre leurs précieuses cargaisons. Cela n'arrête pas toujours les pirates mais souvent, les vaisseaux de protection ralentissent les pirates suffisamment pour que des bâtiments plus armés arrivent et chassent les assaillants. Pour cette raison, les bandes de pirates s'allient souvent entre elles pour s'en prendre aux vaisseaux marchands défendus, et, à l'occasion, ils peuvent même joindre leurs forces à des aliens comme des orks ou des eldars.

LES KORSAIRES ORKS

Les korsaires existent en marge de la culture ork. Ce sont généralement de petites bandes de pirates errants, des bandits et des mercenaires ne dépendant d'aucun clan et d'aucune tribu. Naturellement, ils recherchent l'aventure, le combat et le butin et ils sont plutôt contents de combattre avec des pirates humains.

Ces bandes hétéroclites ont depuis longtemps abandonné leurs loyautés aux clans orks et ont adopté des insignes très personnalisés qui remplacent celles de leurs anciens clans. Certains orks préfèrent rester anonymes, d'autres veulent oublier, certains veulent commencer une nouvelle vie mais la plupart ont oublié qui ils étaient. La bande de korsaires est maintenant leur vraie famille. Ils errent à présent dans la galaxie dans un petit vaisseau déglingué et se terrent sur des planètes isolés ou de gros astéroïdes. La bande est habituellement menée par un boss expérimenté ou un kaptain. Un chef risque d'être renversé par un rival s'il n'arrive pas à trouver assez de butin pour ses boyz et, pour cela, il est souvent tentant de s'associer à une bande humaine.

Les korsaires orks peuvent être facilement identifiés par le symbole du Jolly ork qui est commun à toutes les bandes de korsaires. Le Jolly ork est un crane d'ork sur des os croisés. Sa signification est claire : "La mort pour tous, pas de quartier".

LES PIRATES ELDARS

Parfois les contraintes rigides des voies eldars deviennent insupportables et beaucoup d'eldars leur vaisseau monde en quête d'aventure et de gloire au sein des flottes pirates. Ces eldars y passent plusieurs années ou même des décennies puis s'en reviennent chez eux après avoir voyagé dans la galaxie avec les flottes pirates, pillant les vaisseaux humains, orks ou même eldars.

Le lien avec leur vaisseau-monde et la voie eldar devient de plus en plus ténu et le naturel sauvage et amoral du caractère eldar ressort. Les pirates eldars sont coléreux et imprévisibles,

aussi incliné à la magnanimité qu'aux pires carnages. Ils sont menés par un capitaine pirate qui est le pire eldar de la flotte. De tels individus tuent par caprice, dévastent des villes entières sans aucun scrupule et montrent parfois la plus grande compassion envers l'ennemi vaincu s'il leur plaît de faire ainsi. De nombreux capitaines pirates deviennent notoirement impopulaires sur les vaisseaux-mondes et au delà.

Il n'est pas rare que des pirates humains et eldars s'associent

pour des raids particulièrement ambitieux. En fait, il s'agit de l'une des rares occasions où un humain entre en contact avec un eldar en dehors d'un champ de bataille. Bien que les pirates eldars n'aient aucun lien avec leurs frères de race, il peut arriver que des pirates volent au secours de vaisseaux-mondes ou de planètes exodites. Cependant, pour les mondes humains vulnérables de la bordure de la galaxie, ils représentent une terrible , pillant et détruisant aveuglément et ne laissant que des ruines derrière eux.. [...]

LA LISTE D'ARMEE PIRATE

Lorsqu'on cherche des idées pour monter une armée de pirates pour Warhammer 40,000, Necromunda vient à l'esprit. Une armée pirate n'est jamais qu'un gang de Necromunda avec des quantités de gangers. La liste d'armée est assez diversifiée pour vous permettre de créer une bonne armée autour de 2500pts. Si vous visez plus grand, vous aurez une énorme quantité de figurines sur la table.

Ce qui rend une armée pirate différente des autres et le fait que chaque figurine doit être considérée individuellement a déjà été décrit mais pour d'avantage de diversité, chaque pirate peut porter un ou des objets issus de la table d'équipement spéciaux des pirates. Les capitaines pirates peuvent en avoir jusqu'à 5. Il y a de nombreux objets stéréotypés comme les jambes de bois, les crochets, les perroquets mais c'est ce qui caractérise vraiment une armée pirate et la singularise par rapport aux autres.

Cette liste a été écrite en pensant aux grosses bandes aux costumes colorés, sabres au clair qui submergent leurs ennemis. Cependant, ils avaient besoin d'un appui lourd derrière eux. Les scavengers et les équipages d'armes lourdes ont été créés. Les scavengers sont les plus grands des pirates de l'armée et la Force accrue de leur profil montre cela. Les équipages d'armes d'appui sont une réminiscence des canonnières des bateaux pirates qui font feu alors que le reste de la horde s'élançe dans les cordages et aborde l'ennemi.

Pour aider à monter votre armée pirate et donner à la horde une vraie diversité, vous pouvez prendre des alliés. Les pirates eldars ou les korsaires orks peuvent compléter vos pirates humains. C'est un choix difficile à faire car les orks et les eldars ne s'estiment guère les uns les autres et vous ne pouvez avoir les deux.

LES FIGURINES

Les figurines sont très importantes pour toutes les armées mais particulièrement pour une armée pirate où vous avez de nombreuses figurines à convertir pour leur donner l'équipement et l'armement de votre choix. Les idées ci-après ne sont pas impératives et sentez-vous libre de faire comme bon vous semble. [...]Vous pouvez très bien vouloir utiliser les figurines des guerriers des glaces de Valhalla si vos pirates viennent d'un monde glaciaire ou celles de Tallarn s'il s'agit d'un monde aride. Il n'y a pas deux pirates identiques après tout !

Les gammes de la Garde Impériale et de Necromunda

fournissent plusieurs figurines pour d'intéressantes conversions, mais toutes les figurines avec des fusils laser ont une utilité moindre dans une armée axée sur l'assaut rapproché plutôt que sur le tir. Les figurines en plastique de la boîte de base de Necromunda sont très utiles car elles sont très facile à convertir. [...]

STRATEGIE

Une armée pirate a une valeur stratégique de 2. Elle n'est pas augmentée par la présence d'alliés orks ou eldars. Cependant, les pirates sont impatients de jeter leurs grappins sur l'ennemi et ils ruinent souvent leurs propres plans de bataille à cause de leur envie d'en découdre. Pour représenter cela, l'armée pirate jette deux dés et choisit le meilleur résultat pour déterminer quel joueur a le premier tour.

LISTE D'EQUIPEMENT DES PIRATES

Chaque pirate de votre armée peut avoir au moins un objet pirate choisi dans la liste d'équipement. Nombre d'entre eux peuvent être facilement représentés sur vos figurines avec des conversions simples : les jambes de bois, les crochets, les chapeaux et les perroquets cybernétiques pour en citer quelques-uns. Cela est particulièrement important car, sinon, vous ne vous rappellerez jamais quel équipement ont vos figurines.

Le tableau ci-dessous indique combien d'objet peuvent être choisi pour chacune des figurines de votre armée au coût indiqué dans la liste des équipements :

Type	Nombre d'objets
Pirate	1
Scavenger	1
Pirate eldar	1
Pirate ork	1
Pirate vétéran	2
Champion pirate eldar	2
Kaptain korsaire ork	2
Champion pirate	3
Psyker	3
Héros mineur pirate eldar	3
Second	4
Champion psyker	4
Héros majeur pirate eldar	4
Capitaine pirate	5

CARTES D'EQUIPEMENT

N'importe quelle figurine, notamment les alliés eldars ou orks peuvent échanger un objet d'équipement pour une carte d'équipement. Les limites normales s'appliquent – vous ne pouvez pas prendre certaines cartes plusieurs fois, pas plus que vous ne pouvez prendre des cartes spécifiques à certaines races ou personnages, un personnage ne peut porter plus d'un champ de protection, etc.

Les alliés korsaires orks ou pirates eldars ont accès aux cartes d'équipement normalement disponibles pour leurs races. Les cartes d'équipement spécifiques aux Seigneurs Phoenix ou aux autres personnages spéciaux sont interdites. Le psyker de l'armée ne peut choisir que des cartes équipement spécifiques aux psykers comme les sceptres de force, etc.

RESTRICTION D'EQUIPEMENT

Il y a quelques restrictions à l'utilisation de la liste ci-après. Les escouades de pirates ou de scavengers ne peuvent pas prendre deux fois le même objet. Par exemple, vous ne pouvez pas avoir deux figurines "veinard". Les escouades de vétérans ne peuvent pas avoir deux figurines avec les mêmes combinaisons d'objets. Vous pouvez, par exemple, avoir un vétéran avec "jambe de bois" et "plaques d'acier" et un autre avec "jambe de bois" et "cimenterre". Ces règles augmentent la personnalité unique de chaque membre de la horde.

Certains objets ne peuvent être alloués qu'à des personnages spécifiques. Par exemple, un chapeau de capitaine peut seulement être pris par un capitaine pirate. Ces restrictions sont notées dans le tableau lui-même.

SELECTION DE L'ARMEE

Avant de choisir une armée, vous devez choisir avec votre adversaire combien de points vous jouez pour cette bataille. Nous suggérons l'utilisation des armées comprises entre 1500 et 2000pts parce que les armées de cette taille sont idéales pour des parties d'une soirée ou d'une après midi. Il n'y a, cela dit pas de limites strictes et vous pouvez choisir les valeurs en points que vous voulez. Après avoir décidé de la taille de votre armée, vous pouvez la sélectionner.

La liste d'armée est divisée en trois sections : Personnages, Escouades et Appui. Le résumé ci-dessous vous donne une idée de ce qui est inclus dans ses trois sections et la table indique le pourcentage de votre armée que vous pouvez dépenser dans chacune de ces sections.

Personnages	Jusqu'à 50%
Escouades	Au moins 25%
Appui & alliés	Jusqu'à 25%

PERSONNAGES

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de votre armée en personnages. Ces personnages sont le capitaine pirate, le second, les champions pirates et les psykers.

ESCOUADES

Vous devez dépense au moins 25% de votre armée en escouade. Les escouades sont les pirates du rang qui composent la majorité de votre armée. Cette section comprend les escouades de pirates, les pirates vétérans et les scavengers.

APPUI & ALLIES

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de votre armée en appui et alliés. L'appui comprend les équipages d'armes d'appui, les scavengers et les alliés pirates orks, squats ou eldars.

LES PERSONNAGES SPECIAUX

Les personnages spéciaux sont des capitaines pirates célèbres et autres crapules. Vous pouvez inclure **un seul** de ces personnages dans votre armée et son coût ainsi que celui de son équipement est déduit de la section Personnages.

Commentaires du traducteur

Cette liste d'armée est assez originale et ne manque pas d'intérêt. Les personnages spéciaux sont en particulier plutôt bien pensés.

Par contre, il y a de l'abus en terme d'équipement. Toutes les figurines de l'armée peuvent avoir des cartes d'équipement et tous les personnages, des champs de protection. Le capitaine aura presque de la peine pour se trouver 5 cartes/objets pirates... De plus, au niveau du concept, je ne pense pas que tous les pirates de la galaxie du 41ème millénaire roulent autant sur l'or. L'Imperium doit bien veiller à ce qu'ils se prospèrent pas trop...

Au niveau de la liste d'armée, j'aurais mis les motards dans la section Escouade.

LISTE D'EQUIPEMENT DES PIRATES

La liste d'équipement des pirates est divisés en 7 sections : Armures, Armes d'assaut, Armes de base, Armes spéciales, Armes lourdes, Grenades et Objets pirates. Toutes les restrictions sont notées sur la liste elle-même.

ARMES D'ASSAUT	pts	ARMES DE BASE	pts	ARMURES	pts
<i>N'importe quel nombre par figurine</i>		<i>N'importe quel nombre par figurine</i>		<i>Une seule par figurine</i>	
Epée tronçonneuse	2	Fusil d'assaut	1	Armure composite	3
Hache énergétique	7	Bolter	3	Armure carapace	7
Epée énergétique	6	Arc	0,5	Champ réfracteur	7
Hache ou épée	1	Arbalète	1	Champ convecteur	14
Pistolet mitrailleur	1	Fusil laser	2	Champ téléporteur	24
Pistolet bolter	2	Mousquet	1		
Lance-flammes léger	6	Fusil	2		
Pistolet laser	1			GRENADES	pts
Pistolet à aiguilles (perso seul.)	10	ARMES SPECIALES	pts	<i>N'importe quel nombre par figurine</i>	
Pistolet à plasma	4	<i>Une seule par figurine</i>		Aveuglante (perso. seulement)	2
Fusil	1	Lance-flammes	7	Asphyxiante (perso. seulement)	2
Lance-toile (perso. seulement)	7	Lance-grenades (frag et antichar)	10	A fragmentation	2
		Fusil à aiguilles (perso. seulement)	10	Hallucinogène (perso. seulement)	7
		Fuseur	6	A fusion	5
		Lance-plasma	6	A plasma	3
				A photon	2
				A radiation (perso. seulement)	17
				Cauchemar (perso. seulement)	2

OBJETS PIRATES

pts

Gratuit	Jambe de bois	Ne peut pas courir mais gagne une sauvegarde de 6+ non modifiable (le tir touche la jambe, elle ne peut plus rien sauvegarde pour le reste de la bataille mais le pirate peut encore bouger.
Gratuit	Crochet	Compte comme une arme à une main supplémentaire mais ne peut pas utiliser d'armes de base, lourde ou spéciale qui requiert les deux mains pour tirer.
Gratuit	Béquille en os	Ne peut courir. Compte comme une arme supplémentaire en corps à corps.
1	Télescope	Permet de détecter les troupes cachées au double de la distance normale (I x5cm)
1	Cimeterre	Un cimeterre ajoute +1 à la Force du porteur mais ne permet pas de parade.
2	Masque à gaz	Cette figurine est protégée contre les attaques des grenades hallucinogènes et asphyxiantes
3	Fouet	Fait une attaque avant que le combat ne commence. Sur un 4+ sur 1D6, la victime subit une touche Force 3. Un fouet n'est pas une arme de corps à corps.
4	Cyber-perroquet	La figurine gagne une attaque de Force 3 qui touche automatiquement
5	Cicatrices	La figurine provoque la peur
5	Veinard	La figurine peut relancer un dé une fois par partie.
5	Crâne blindé	Avant que les dés pour le corps à corps soit jeté, cette figurine peut choisir de faire un coup de tête. S'il fait cela et qu'il gagne le combat, il échange toutes ses touches contre une touche faite avec une Force de +1.
5	Lames empoisonnées	Le sabre de cette figurine est recouvert de poison et cause donc 1D3 blessures.
5	Cigares	(personnages seulement) Cette figurine semble calme et charismatique. Vous pouvez relancer un de ces tests de Cd durant la partie.
15	Chapeau de capitaine	(capitaine pirate seulement) Peut lancer trois dés pour ces test de Cd. Utilisez les deux meilleurs dés.
20	Carte du trésor	(personnage seulement) Permet au personnage et à une escouade d'au plus 5 figurines de s'infiltrer selon les règles normales. Il ne peut y avoir qu'une seule carte du trésor par armée.
50	Bannière pirate	Toutes les escouades dans les 30cm de cette figurine peuvent relancer leurs tests de Cd. Il ne peut y avoir qu'une seule bannière pirate par armée.
10	Chapeau ostentatoire	(personnage seulement) Ajoute +1 au Cd avec une maximum de 10.
1	Scanner	Comme la carte d'équipement.
2	Viseur	Comme la carte d'équipement.
3	Jambe bionique	Comme la carte d'équipement.
5	Bras bionique	Comme la carte d'équipement.
5	Oeil bionique	Comme la carte d'équipement.
5	Frenzon	Comme la carte d'équipement.
5	Immunité	Comme la carte d'équipement.
5	Munitions perforantes	Comme la carte d'équipement.
5	Munitions à têtes chercheuses	Comme la carte d'équipement.
6	Digilasers	Comme la carte d'équipement.
10	Médipac	Comme la carte d'équipement.
25	Drogues de combat	Comme la carte d'équipement.

LISTE D'ARMEE PIRATES

PERSONNAGES

1 CAPITAINE PIRATE.....60pts

Les capitaines pirates sont les chefs des bandes de pirates. Ce sont les pires pirates qui sévissent dans les cinq segments. Les capitaines sont souvent luxueusement équipés du meilleur de leurs prises et sont de redoutables adversaires sur les champs de bataille. Un capitaine pirate est prompt à la colère et il tuera sans merci n'importe quel pirate qui douterait de sa légitimité à commander.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	10	6	6	4	4	3	6	3	9

ARME Sabre (épée)

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Un capitaine peut choisir des armes dans les sections *Armures*, *Armes d'assaut*, *Armes de base*, *Armes spéciales* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Il peut avoir jusqu'à 5 objets pirates ou cartes d'équipement.

COMMANDANT Les capitaines pirates sont des hommes charismatiques qui ont un chic étonnant pour mener leurs hommes dans des raids dangereux. Leur présence transcende les pirates. Toutes les escouades de pirate à 30cm du capitaine peuvent utiliser leur Cd du capitaine pour leur propre test de Commandement.

1 SECOND.....23pts

Le second du capitaine est son bras droit, un homme à qui il peut confier ces plus lourds secrets. Le second aime à mener les escouades de vétérans pour être au coeur de l'action.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Second	10	5	5	4	4	2	5	2	8

ARME Sabre (épée)

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Un second peut choisir des armes dans les sections *Armures*, *Armes d'assaut*, *Armes de base*, *Armes spéciales* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Il peut avoir jusqu'à 4 objets pirates ou cartes d'équipement.

CHAMPION PIRATE.....10pts

Les champions pirates sont des combattants expérimentés qui ont pour boulot de contrôler l'obéissance de la bande pirate. Ce sont des combattants cruels et sans pitié qui, un jour, peuvent espérer d'obtenir le droit de commander leur propre bande.

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

ARME Sabre (épée)

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Un champion peut choisir des armes dans les sections *Armures*, *Armes d'assaut*, *Armes de base*,

Armes spéciales et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Il peut avoir jusqu'à 3 objets pirates ou cartes d'équipement.

Chefs canonniers. Chaque batterie d'armes d'appui doit être menée par un champion appelé chef canonnier pour la diriger. Ce dernier peut diriger le tir d'une arme de la batterie durant la phase tir. Déclarez quelle arme le chef canonnier dirige est vous pouvez lui ajouter un +1 pour toucher.

Champions motards. Chaque escouade de motard pirate doit être menée par un champion motard. Un champion peut avoir une moto pour 14pts. Cette dernière peut avoir des bolters jumelés pour un surcoût de 5pts.

0-1 PSYKER NON-CONTROLE

Psyker.....35pts

Champion psyker.....60pts

Les psykers sont des individus dangereux dont les pouvoirs peuvent être tolérés uniquement s'ils sont entraînés et endurcis par la Scholastia Psykana. Les officiels de l'Adeptus Astra Telepathica tentent d'éradiquer ceux qui sont trop instables et qui sont par là même un danger pour les autres et pour eux-mêmes. Cela est largement dû aux démons du Warp qui voient les psykers non-entraînés comme des portails pour cette dimension.

Les psykers non contrôlés ont échappé aux contrôles rigoureux de l'Adeptus Astra Telepathica et se cachent parmi la lie de la société humaine et peut se retrouver dans les hordes pirates. Bien que rares, tous les capitaines pirates veulent un psyker à leur côté pour gagner quelques avantages sur l'ennemi. Habituellement, la présence d'un psyker sera remarquée et les forces de l'Imperium peuvent être détachés pour traquer ce psyker avant qu'il ne soit possédé par un démon du Warp. Les démons peuvent posséder les psykers non-contrôlés et soumettre la horde pirate d'abord subtilement. Lorsque le psyker initie le capitaine à l'adoration du Chaos pour accroire son magot, les bases d'un culte du Chaos sont jetés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Psyker	10	3	3	3	4	1	4	1	7
Champion	10	4	4	3	4	2	4	1	7

ARME Pistolet laser

ARMURE Gilet pare-balles

PSYKER Un psyker a un niveau psychique de 1 et un champion psyker, un niveau psychique de 2. Ils tirent tout deux des pouvoirs du paquet Adeptus.

EQUIPEMENT Un psyker peut choisir des armes dans les sections *Armures*, *Armes d'assaut*, *Armes de base*, *Armes spéciales* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates.

Un psyker peut avoir jusqu'à 3 objets pirates ou cartes d'équipement, un champion psyker, 4.

ESCOUADES

1+ BANDE DE PIRATES.....6pts/fig.

Les pirates sont des mécréants qui ont choisi d'ignorer la loi de l'Imperium et de se rebeller contre l'Empereur, pratiquant à la place la piraterie. Durant leurs aventures, les pirates ont l'opportunité de collecter tout un assortiment de vieilles technologies et d'équipements qui fait de chaque pirate un personnage unique par son caractère et son apparence.

Une bande de pirates comprend 5 à 19 pirates toujours menés par un champion.

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

ARME Sabre (épée)

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Chaque pirate peut choisir des armes dans les sections *Armes d'assaut*, *Armes de base* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Un pirate de la bande peut porter une arme spéciale choisie dans la liste.

Chaque pirate peut avoir 1 objet pirate.

1 BANDE DE PIRATES VETERANS.....16pts/fig.

Les vétérans pirates sont toujours utilisés comme des troupes de choc à la tête de la horde principale. Ils abordent les vaisseaux ennemis et détruisent les portes avec des grenades à fusion pour accélérer l'avance des autres pirates, moins expérimentés.

Une bande de pirates vétérans comprend 5 à 9 pirates toujours menés par le second du capitaine.

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

ARMES Sabre (épée) et grenades à fusion

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Ils peuvent porter des gilets pare-balles pour 1pts par figurine.

Chaque pirate vétéran peut choisir des armes dans les sections *Armes d'assaut*, *Armes de base* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Un pirate de la bande peut porter une arme spéciale choisie dans la liste.

Chaque vétéran pirate peut avoir 2 objets pirates

Formation dispersée. Les pirates vétérans peuvent utiliser les règles de *formation dispersée*.

APPUI & ALLIES

APPUI

BANDE DE SCAVENGERS.....7pts/fig.

Les scavengers pirates sont des pires racailles de la horde pirate. Ce sont le plus grands et les forts et ils combattent avec le meilleur équipement et les meilleures armes qu'ils ont pu voler sur les vaisseaux marchands.

Une bande de scavengers comprend 5 à 9 pirates toujours menés par un champion.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scavenger	10	3	3	4	3	1	3	1	7

ARME Sabre (épée)

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Ils peuvent porter des gilets pare-balles pour 1pts par figurine. Chaque scavenger peut choisir des armes dans les sections *Armes d'assaut* et *Armes de base* de la liste d'équipement des pirates. Un pirate sur trois dans la bande peut porter une arme spéciale ou lourde choisie dans la liste (par exemple, une bande de 5 pirates pourra avoir une arme lourde tandis qu'une bande de 6 pourra en avoir 2).

Chaque scavenger peut avoir 1 objet pirate.

BATTERIE PIRATES.....18pts/équipage + coût de l'arme

Les batteries pirates jouent un rôle important dans les raids. Ils sont chargés de détruire les moteurs des vaisseaux marchands pour que les autres pirates puissent aborder en sécurité. Parfois, ces pirates combattent au sol, ils couvrent alors de leur feu l'avancée du reste de la horde.

Une batterie pirate est composée de 3 à 5 équipages de trois pirates. Chaque batterie doit être menée par un chef canonnier.

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

ARME Sabre (épée)

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Chaque pirate peut avoir 1 objet pirate.

APPUI Vous pouvez prendre une arme de la liste ci-dessous par équipage.

Canon laser.....30pts

Lance-missiles (à frag. et antichar).....30pts

Mortier.....20pts

Autocanon.....16pts

Bolter lourd.....10pts

Thudd gun (+viseur).....23pts

Tarentule (+viseur).....20pts +armes

Canons laser jumelés.....+55pts

1 Multifuseur.....+65pts

Lance-missiles antichars jumelés.....+55pts

Autocanons jumelés.....+50pts

Bolters lourds jumelés.....+30pts

Règle spéciale L'équipage d'une arme d'appui est composé de trois pirates : un tireur et deux chargeurs et les batteries. Les équipages pirates sont similaires aux équipages

d'armes lourdes de la Garde Impériale et les chargeurs peuvent prendre la place du tireur si celui-ci est tué. Cependant, les pirates ne sont pas aussi entraînés et si le tireur est tué, ses camarades qui reprennent son arme ont un malus de -1 pour tirer avec l'arme durant les tours suivants.

BANDE DE PIRATES A MOTO.....25pts/fig.

Les pirates utilisent souvent des motards pour leur rapidité et leur férocité. Lorsque les pirates attaquent à la surface d'une planète des dépôts de ravitaillement et des raffineries, ils utilisent des motos pour aller et vivre avec le fruit de leur rapine avant que des renforts ne puissent mettre en place la défense des installations.

Une bande de pirates à moto comprend 5 à 19 pirates toujours menés par un champion motard.

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

ARME Sabre (épée)

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Chaque pirate peut choisir des armes



dans les sections *Armes d'assaut*, *Armes de base* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Chaque pirate peut avoir 1 objet pirate.

OPTION Chaque moto peut recevoir deux bolters jumelés pour 5pts par figurine

BANDE D'OGRYNS.....44pts/fig.

Presque grands comme deux hommes, ces mercenaires servent quiconque les paie. Ils sont souvent recrutés par les capitaines pirates qui souhaitent ajouter un peu de muscles à leurs attaques.

Une bande de mercenaires ogyrns comprend 1 à 10 ogyrns.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogryn	15	4	3	5	5	3	4	2	8

ARME Hache ou massue

ARMURE Armure primitive (6+)

EQUIPEMENT Chaque figurine peut avoir une hache ou une massue supplémentaire pour 1pts, un rippergun pour 3pts et une armure composite pour 3pts.

ALLIES

Les pirates eldars et squats ne s'associeront jamais à une horde comprenant des korsaires orks.

CAPITAINE ELDAR

Champion.....13pts

Héros mineur.....33pts

Héros majeur.....64pts

Les capitaines pirates eldars sont prompts à la colère et imprévisibles, ainsi incliné à la bonté qu'aux pires massacres. De tels eldars tuent sur un caprice, dévastent des villes entières sans un remord et montrent parfois la plus grande compassion pour un ennemi vaincu. De nombreux capitaines pirates deviennent notoirement impopulaires sur les vaisseaux-mondes et sur les mondes exodites. Des bandes de pirates humains s'associent parfois à eux pour des attaques particulièrement importantes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	12,5	4	4	3	3	1	5	1	9
Héros min.	12,5	5	5	4	4	2	6	2	9
Héros maj.	12,5	6	6	4	4	3	7	3	10

ARME Pistolet laser

ARMURE Armure composite

EQUIPEMENT Un capitaine pirate eldar peut choisir de l'équipement supplémentaire dans les sections *Armures*, *Armes d'assaut*, *Armes spéciales* et *Grenades* de la liste d'équipement du Codex Eldar.

Un héros majeur pirate peut avoir 4 cartes d'Equipement, un héros mineur, 3 et un champion, 2. Ils peuvent utiliser les cartes "Eldar seulement". (Notez qu'ils n'ont pas accès aux objets pirates de cette liste.)

ESCOUADE DE PIRATES ELDARS 9pts/fig.

Parfois les contraintes rigides des voies eldars deviennent insupportables et certains eldars quittent leur vaisseau-monde en quête d'aventure et de gloire au sein des flottes pirates. En quittant les voies, les eldars retrouvent leur état de sauvagerie et d'amoralité. Il n'est pas inhabituel de voir une flotte pirate eldar et des pirates humains associés pour les raids particulièrement ambitieux.

Une escouade comprend entre 5 et 9 figurines. Une escouade pirate doit toujours être menée par un et un seul capitaine pirate eldar.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pirate eldar	12,5	3	3	3	3	1	4	1	9

ARME Aucune

ARMURE Armure composite

EQUIPEMENT Un pirate eldar peut être armé avec n'importe quelle combinaison d'armes de la liste d'équipement du Codex Eldar.

Toutes les figurines peuvent avoir un fusil laser pour 2pts ou une catapulte à shuriken pour 5pts.

L'escouade entière peut être montée sur des motojets armés de catapulte à shuriken jumelée pour 20pts par figurine. Un motojet sur trois peut avoir un canon shuriken pour 25pts par figurine.

Si l'escouade est montée sur motojet, le capitaine peut avoir un motojet au coût indiqué ci-dessus ou un Vyper pour 45pts. Le pilote du Vyper est un pirate eldar qui ne compte pas dans l'escouade.

Ces pirates peuvent inclure n'importe quel nombre d'armes d'appui sur plate-forme antigrav (cf. Codex Eldar p77 et 78).

CAPITAINE SQUAT

Champion.....23pts

Héros.....48pts

Héros majeur.....74pts

Les capitaines pirates squats sont des individus bourru et obstiné qui attendent beaucoup de ceux qui sont sous leur commandement. Même les pires d'entre eux ont un étrange sens de l'honneur et de l'honnêteté même parmi leurs congénères. Ce dernier est plus important que l'honneur que peuvent avoir les voleurs et découle du système rigide d'alliances familiales qui lie les Lignes squats entre elles. Cela dit, les pirates squats sont des renégats et des hors castes pour les autres squats. Ils ont souvent fuit leur monde d'origine. La plupart sont vus comme des rustres même parmi les squats et ces derniers préfèrent les voir parti à la recherche d'or et de la gloire parmi les étoiles lointaines. Certains pirates squats sont dangereusement imprévisibles et ont été chassé de leur monde natal après s'être disgracié ou avoir fait preuve de lâcheté à la bataille. Il est toujours sage de ne pas aborder les antécédents d'un pirate squat.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	7,5	5	4	3	4	1	3	1	9
Héros min.	7,5	6	5	4	5	2	4	2	10
Héros maj.	7,5	7	6	4	5	3	5	3	10

ARMES Pistolet laser, grenades antichar et à fragmentation

ARMURE Armure carapace

EQUIPEMENT Un capitaine pirate squat peut choisir des armes dans les sections *Armures*, *Armes d'assaut*, *Armes de base*, *Armes spéciales* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Un champion peut avoir jusqu'à 1 objet pirate ou carte d'équipement, un héros mineur, 2 et, un héros majeur, 3.

ESCOUADE DE PIRATES SQUATS.....17pts/fig.

Une escouade de pirate squat comprend 5 à 10 figurines.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pirate squat	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9

ARMES Pistolet laser, fusil laser, grenades antichar et à fragmentation

ARMURE Gilet pare-balles

EQUIPEMENT Toutes les figurines peuvent prendre des armes d'assaut de la liste d'équipement des pirates. Une figurine peut avoir une arme spéciale choisies dans la liste d'équipement et une autre, une arme lourde.

L'escouade entière peut être montée sur des motos pour 15pts par figurines.

Un trike avec arme lourde peut être inclus à chaque moto squat de l'escouade pour 85pts. L'arme lourde est un multifuseur. Chaque figurine pirate squat peut avoir un objet pirate.

KAPTAINE KORSAIRE.....35pts

Les korsaires orks sont menés par un boss appelé kaptaine. Le kaptaine est le plus grand et le pire ork de la bande de korsaires. C'est un combattant puissant car, s'il échoue à rapporter du butin à ses boyz, son autorité sera contestée et il risque d'être renversé.

L'armée pirate peut inclure jusqu'à un kaptaine korsaire pour chaque bande de korsaires orks dans l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Kaptaine	10	5	5	4	5	2	4	2	8

ARME Pistolet bolter

ARMURE Gilet pare-balles

EQUIPEMENT Un kaptaine peut choisir des armes dans les sections *Armures*, *Armes d'assaut*, *Armes de base*, *Armes spéciales* et *Grenades* de la liste d'équipement des pirates. Il peut avoir jusqu'à 2 objets pirates ou cartes d'équipement.

SPECIAL Un kaptaine peut être accompagné d'un maximum de 4 assistants gretchins pour 3pts par figurine. L'un d'eux peut être un champion gretchin pour 5pts. Les assistants et le kaptaine forme une petite unité qui suit les règles normales de cohésion d'escouade.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5
Champion	10	3	4	3	3	1	3	2	6

ARME Arme à une main

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Un assistant gretchin peut avoir un pistolet mitrailleur, un tromblon gretchin ou un fusil mitrailleur pour un surcoût de 1pts. Ils peuvent aussi porter des gilets pare-balles pour un coût de 1pts par figurine.

BANDE DE KORSAIRES ORKS.....12pts/fig.

Les korsaires orks existent en marge de la culture ork. Ce sont des bandes de racailles qui ont coupé tous les liens avec leur tribus et leurs clans d'origine et qui mènent une vie d'aventure, de combat et de pillage. Il n'y a rien que les orks aiment plus que le combat et les korsaires s'associent souvent aux pirates humains s'ils ont la perspective d'une bonne bagarre et d'un riche butin.

La bande comprend 5 à 20 korsaires et peut être menée par un kaptaine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Korsaire	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ARMES Pistolet bolter, hache et grenades à frag.

ARMURE Gilet pare-balles

EQUIPEMENT Tous les pirates peuvent remplacer son pistolet bolter pour un bolter au coût de 1pt. Ils peuvent recevoir des armes d'assaut de la liste d'équipement pirate.

De plus, une des figurines de la bande peut porter une arme lourde ou spéciale.

Chaque korsaire peut avoir un objet pirate.

PERSONNAGES SPECIAUX

VINNY DEADHEAD.....	63pts
Champ réfracteur	+5pts
Veste de cuir de Vinny	+16pts

Vinny Deadhead est né sur un monde de cendres peuplé de gangs barbares et d'autres racailles. La vie y est dure et les affaires des autres mondes ne sont que des légendes pour ses habitants. Vinny fut recruté par un gang de motards très jeune et en devient rapidement un membre méritant. Sa bande affrontait des gangs rivaux dans d'âpres combats pour le gagner le contrôle de la seule chose qui aient de la valeur sur ce monde : le gasoil.

Alors que Vinny était âgé de 19 ans, un vaisseau pirate atterrit sur ce monde et son gang de motard se lança à leur attaque. Les motards furent redoutables contre les pirates, qui, à pied, n'avaient jamais fait face à une opposition aussi rapide et terrible. Vinny attaqua comme un fou et se fit remarquer à plusieurs reprises par le capitaine. Les motards furent mis en déroute par les scavengers et la moto de Vinny fut détruite sous lui par un missile. Il survécut avec une hideuse cicatrice sur la joue gauche qui lui rappelle cette rencontre. Le capitaine s'avança jusqu'à Vinny et lui demanda s'il voulait quitter ce monde oublié et se joindre à ces pirates. Vinny accepta et quitta à jamais son monde natal.

Depuis, Deadhead s'est fait un nom. Il est un motard très expérimenté qui a passé une bonne partie de sa vie sur une selle. C'est aussi un bon mécanicien et il a bricolé sa moto pour qu'elle convienne à son style de combat.

Vinny Deadhead peut être choisi pour mener une bande de pirates à moto à la place d'un champion motard.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Deadhead	10	5	4	3	3	2	4	1	8

ARMES Pistolet bolter, épée tronçonneuse

ARMURE Aucune

EQUIPEMENT Vinny porte les cartes d'équipement suivantes : *champ réfracteur*, et sa *veste de cuir*. Vinny a des cicatrices dont le coût est inclus dans son profil (cf. les objets pirates).

MOTO Vinny monte une moto kustomisée. Elle est armée de deux bolters jumelés et des cartes véhicules *essieux à pointes* et *turbopulsion*.

REGLES SPECIALES

Veste de cuir de Vinny. La veste de cuir de Vinny est noire avec un symbole pirate et des clous qui forment son nom sur le dos. Elle le rend "vraiment cool" et l'escouade qu'il mène peut relancer ses tests basé sur le Commandement tant que Vinny est vivant. La veste compte aussi comme un gilet pare-balles.

Motard expérimenté. Vinny contrôle parfaitement sa machine. Il peut ajouter un +1 à un seul de ses tests de dérapage tous les tours

Expert de l'attaque éclair. Vinny a appris comment utiliser le mouvement de sa moto pour gagner de l'impétuosité dans ses attaques. Il peut donc ajouter un +1 à son résultat de combat et un +1 à sa Force lorsqu'il fait une attaque éclair.

DAEMIEN BLACKBLOOD.....	233pts
Dark Tome	+50pts
Coiffe psychique	+25pts
Hache de force	+10pts
Champ convecteur	+10pts

Blackblood est l'un des psykers non-contrôlés les plus infames de la galaxie et l'Inquisition l'a traquée sur une centaine de monde. Il a jusqu'ici réussi à l'éviter et il est devenu un psyker très dangereux.

Daemien est un atout puissant pour une horde pirate avec laquelle il travaille, cependant, il est influencé par un démon du Chaos qui gagne graduellement le combat contre sa volonté. Parfois, le démon reste tranquille mais d'autres fois, son influence est clairement visible sur le visage de Daemien. Ce n'est qu'une question de temps que le démon renverse l'esprit de ce dernier et n'entre dans l'univers matériel, utilisant le corps du psyker comme le sien.

Daemien utilise les groupes de pirates pour lesquels il ne sent pourtant aucune loyauté comme un cachette et pour échapper à ses poursuivants. Et cela marche bien. Les pirates sont connus pour accepter les errants, "pas de questions, pas de mensonges" est une de leur devise. Daemien en profite. De plus les pirates ont des vaisseaux rapides et des repères secrets, ce qui lui convient tout à fait. En ce moment, Daemien court avec une bande de pirates le Segmentum Obscurus. Il a converti le capitaine à l'adoration du Chaos en lui promettant gloire et fortune. Evidement, il ne lui a pas parlé du prix à payer pour cette abominable pacte et il n'en a que faire. Ils ne lui servent qu'à se cacher et à payer le prix demandé par ses maîtres torturés.

Si vous voulez inclure Daemien Blackhood dans votre armée, il remplace le psyker non-contrôlé de la liste d'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Blackhood	10	6	6	4	4	4	6	3	8

ARME Pistolet laser

ARMURE Gilet pare-balles

EQUIPEMENT Daemien a travaillé avec plusieurs bandes pirates et a mis la main sur une quantité considérable de butins. Il possède le Tome noir, une coiffe psychique, un champ de conversion et une hache de force.

PSYKER Daemien est un psyker NV4 et peut tirer 4 pouvoirs dans la paquet Adeptus. Il peut également avoir accès à 1 pouvoir de l'une des Puissances du Chaos mais seulement si le capitaine à une marque du Chaos (voir ci-dessous). Dans ce cas, il doit choisir un pouvoir de la Puissance que sert le capitaine. Khorne ne lui donnera jamais de pouvoirs.

REGLES SPECIALES

Le Tome noir. Daemien a trouvé ce puissant livre à bord d'un space hulk abandonné et il lui attribut les voix qui murmurent dans sa tête. Il ne peut pas se débarrasser de ce livre bien qu'il ait souvent essayé. Il a conduit Daemien à deux pas de la folie mais il y a appris à utiliser ses pouvoirs au mieux. Au début de chaque phase psychique, lancez un D6 et consultez la table suivante pour déterminer la façon dont ce livre l'aide.

D6 Effets du Tome noir

- 1 Le démon parle à Blackhood à travers le Tome noir et le psyker tombe à terre en hurlant. Il ne peut pas utiliser ses pouvoirs ce tour-ci et reste à terre jusqu'à ce qu'il réussissent un test de Cd au début de l'une des phases psychiques suivante. Daemien perd un PV et en perd un autre toutes les fois où il rate son test de Cd pour se rétablir. Tant qu'il est ainsi, il compte comme ayant une CC de 0 et toutes les règles spéciales suite à sa mort ci-dessous s'appliquent.
- 2-3 Le Tome noir ne lui apporte aucune aide ce tour-ci.
- 4 Le Tome noir attire un pouvoir plus grand venant du Warp. Daemien bénéficie de 1D3 cartes Warp supplémentaire pour cette phase.
- 5 Le Tome noir rend les pouvoirs plus faciles à lancer cette phase-ci. Les pouvoirs Force 3 ne nécessitent plus que 2 cartes Force et ceux Force 2, n'en nécessite plus qu'une.
- 6 Transcendé par le Tome, un des pouvoirs que lancera le psyker cette phase-ci sera impossible à annuler (comme s'il était lancé avec une Force Ultime).

La marque du Chaos. L'armée qui inclut Daemien Blackhood sera influencé par le démon et un culte du Chaos y sera initié. Daemien concentrera son attention sur le capitaine lui-même qui sera bientôt convaincu que l'adoration du Chaos lui apportera gloire et fortune. Au cours d'une cérémonie secrète, le capitaine est doté d'un don, la marque du Chaos. Il peut choisir l'une des quatre grandes Puissance au coût suivant :

Khorne (+30 points). Le capitaine pirate est doté une armure corporelle qui pousse directement sur son corps et ne peut jamais être enlevé. Cette armure du Chaos lui donne une sauvegarde de 2+ sur 1D6. De plus, tout dévot qu'il est au dieu du sang, il est sujet à la *frénésie*.

Slaanesh (+10 points). La marque du Chaos a donné au capitaine pirate une nouvelle vision de la vie et il prend désormais un plaisir pervers à toutes les expériences de la vie, aussi terrifiantes et bizarres qu'elle soient. Il est donc immunisé à la psychologie. Le capitaine est immunisé à tous les tests de moral et appréhende la mort sans peur, comme l'ultime expérience. Si le capitaine mène une escouade qui est forcée à fuir, il n'est pas affecté et peut continuer de combattre normalement.

Nurgle (+20 points). Le corps du capitaine enfle de corruption et commence à pourrir. Le pirate peut endurer la douleur et des blessures considérables sans inconfort. Son Endurance est augmenté d'un point.

Tzeentch (+20 points). Cette marque du Chaos donne au capitaine une portion des capacités psychiques de Daemien. Le warp coule en lui et crée une aura qui le protège et disperse les attaques psychiques hostile. Le capitaine peut annuler une attaque psychique qui diriger contre lui sur un 4+ sur 1D6.

Influence démoniaque. Le démon qui influence l'esprit du psyker exsude sa présence et fait que les troupes à proximité se transforment en combattants sauvages et sans peur. Toutes les figurines à 30cm de Blackhood sentent les effets de l'influence démoniaque et sont sujets aux règles suivantes :

Toutes les figurines dans les 30cm deviennent sujettes à la *frénésie*.

Toutes les figurines dans les 30cm sont immunisées aux autres effets psychologiques mais passent les tests de moral normalement.

S'il advient que Blackhood soit tué, toutes les figurines dans les 30cm deviennent affectée par la *stupidité* pour le reste de la partie alors que l'influence démoniaque se dissipe.

CAPITAINE YRIEL.....131pts

Champ convecteur +10pts
Épée de Valriehm +15pts

De tous les grands chefs pirates, Yriel d'Iyanden est l'un des rares qui est revenu vers les voies eldars. D'abord amiral de la flotte d'Iyanden, Yriel fut renvoyé de sa position après avoir laissé Iyanden seul face à une flotte du Chaos alors qu'il menait une attaque dans l'Oeil de la Terreur. Bien qu'il arriva juste à temps pour sauver le vaisseau-monde, il fut remercié et disgracié. Fou de rage suite à l'ingratitude de ses frères, il devient un errant. Avec une bande formé d'anciens de son équipage, il prit le chemin de l'espace sous le nom de Raiders d'Yriel.

Pendant des années, il rançonna les routes commerçantes. Il se louait aussi avec ses compagnons comme mercenaire pour les gouverneur planétaire et il acquit une réputation d'agent du pouvoir considérable. Sa réputation grandissait à chaque succès mais il ne sombra jamais dans les excès sanguinaires qui caractérisent beaucoup de capitaine pirates. Enfin, il revient vers Iyanden pour le sauver une seconde fois. Cette fois-ci, il s'agissait d'une flotte ruche tyrannique en maraude. Après cela, il revient vers les voies eldars.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Yriel	12,5	6	6	4	4	3	7	3	10

ARMES Pistolet à shuriken et l'épée de Valriehm

ARMURE Armure composite

EQUIPEMENT Yriel a les cartes d'équipement suivantes: champ convecteur, l'épée de Valriehm, digilaser et oeil bionique (les deux dernières sont déjà inclus dans son coût).

REGLES SPECIALES

L'épée de Valriehm. Le capitaine Yriel a pris cette épée dans un transport d'armes qu'il pillait il y a des années. Cette lame est longue et scintille d'une puissance à peine visible. La garde est d'or et finement ouvragée. L'épée de Valriehm donne deux parades à Yriel au corps à corps. Elle a une Force de 5 cause un point de dommage et -3 à la sauvegarde.

Les raiders d'Yriel. Une des escouades de pirates eldars de l'armée peut désigner comme les raiders d'Yriel sans coût additionnel. Ils ont le profil donné ci-dessous et sont équipés de la même manière qu'une escouade de pirates eldars normaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Raider	12,5	4	3	3	3	1	4	1	9

Vétérans. Les raiders d'Yriel et Yriel lui-même sont des maîtres du combat au corps à corps. Pour représenter ça, vous pouvez relancer un des dés d'attaque au corps à corps. Si vous décidez d'utiliser cette relance, vous devez choisir le dernier résultat, même s'il est pire que l'ancien.

KAPTAINE 'FLASH GORGONE' BADRUKK 100pts

Il y a tellement de bandes de korsaires que, inévitablement, certaines ont la chance de réussir. Aucune, cependant, n'arrive à la cheville de celle du capitaine Badrukk et ses "Flash Gorgones" qui sont si riches qu'il ont laissé des coffres remplis de dents enterrés sur des mondes désolés et des astéroïdes isolés, où ils pourront les récupérer s'ils viennent à manquer de liquidité. Toute cette chance vient sans aucun doute de l'exceptionnelle ruse vénale du kaptaine Badrukk, qu'il a utilisée pour bernier ou intimider plusieurs employeurs et ainsi obtenir plus que sa part normale de butin. Cependant, les Flash Gorgones ont une redoutable réputation bien méritée de terribles combattants et sont ainsi employés pour les travaux les plus difficiles et les plus lucratifs.

Les Flash Gorgones sont incroyablement armés et équipés, pas seulement grâce au butin qu'ils ont pillé, mais aussi grâce aux nombreux cadeaux qu'ils ont reçus des boss reconnaissants (ou effrayés). Le kaptaine Badrukk est le plus flamboyant de toute la bande et se permet des fantaisies comme une armure aux plaques d'or, au moins trois bannières dorsales extrêmement décorées et les chapeaux et les vêtements les plus outrageusement voyants qui aient jamais été portés par un ork.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Badrukk	10	6	6	4	5	3	5	3	9

ARMES Pistolet bolter, gantelet énergétique, rippergun (cf. règles ci-dessous)

ARMURE Armure lourde ork (svg 4+)

EQUIPEMENT Badrukk peut posséder jusqu'à trois cartes Equipement. Il peut de plus choisir de l'équipement dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales, Transport et Grenades de la liste d'équipement du Codex ork.

REGLES SPECIALES

Rippergun. Badrukk est armé d'un rippergun d'ogryn. L'arme a été intégrée à son armure, si bien qu'il peut l'utiliser sans avoir à en subir l'énorme recul.

Flash Gorgones. Si Kaptaine Badrukk est inclus dans une armée ork, une bande de korsaires dans l'armée peut devenir les Flash Gorgone sans coût additionnel. Les caractéristiques de cette clique de coquin et de scélérats sont données ci-dessous. En plus d l'équipement normal des korsaires, chaque figurine de Flash Gorgone a droit à une carte d'équipement

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gorgone	10	4	4	3	4	1	3	1	7

CARTES VEHICULES SPECIFIQUES AUX PIRATES

ESSIEUX A POINTES 10pts

Cette moto a des pointes d'adamantium fixées sur les essieux de ses roues. Ces pointes peuvent être mortelles pour un adversaire imprudent. Lorsqu'une moto ainsi équipée s'apprête à effectuer une attaque éclair, sa cible doit lancer 1D6 sous son Initiative avant que l'attaque ne soit résolue. En cas d'échec (un 6 est toujours un échec), elle est automatiquement touchée par les pointes ce qui lui inflige une touche de Force 5 causant 1D3 blessures et avec un modificateur de -2 à la sauvegarde. Si la cible réussit son test d'Initiative ou survit à l'attaque, résolvez normalement l'attaque éclair.

MOTOS PIRATES SEULEMENT

MOTEUR EXPERIMENTAL EVIL GINEVIL 10pts

Evil Ginevil était un célèbre motard pirate qui a inventé un célèbre moteur expérimental capable de propulser une moto à une vitesse extraordinaire. Malheureusement, le moteur est aussi susceptible d'exploser et c'est ce qui arriva le jour où Evil Ginevil mourut. Cette moto est dotée d'une copie de ce moteur expérimental et il lui permet d'aller beaucoup plus vite à chacun de ses mouvements. Après avoir bougé la moto de son mouvement normal, lancez un dé d'artillerie, multipliez son résultat par 2,5cm et déplacez la moto de ce mouvement additionnel. Ce bonus est fixe et la moto ne peut pas ralentir. Vous devez donc déplacer la moto de la distance complète. Si vous obtenez un 'Misfire' sur le dé d'artillerie, le moteur expérimental explose. Le motard est tué et l'épave de la moto en flammes se déplace hors de contrôle.

MOTOS PIRATES SEULEMENT

GROS POTS 10pts

Le moteur de cette moto produit une fumée noire qui sort des pots d'échappement. Habituellement, un tel phénomène signifie que quelque chose ne va vraiment pas sur la moto, cependant, dans ce cas, il s'agit d'un bricolage qui n'abîme pas la moto. Cette moto laisse un écran de fumée derrière elle qui gêne les tirs. Après son premier mouvement, placez le gabarit de fumée (le gabarit du lance-flammes) derrière elle et laissez-le jusqu'à ce que la moto soit détruite ou que la bataille s'achève. Les figurines ne peuvent pas tirer à travers le gabarit à moins d'avoir des visières ou des lunettes d'infravision (cf. Arsenal p65). Le gabarit se déplace avec la moto et toutes les troupes sur lesquelles il passe perdent leur *état d'alerte*. De plus, les troupes recouvertes par le gabarit et incapables d'y voir à travers doivent soit se déplacer aléatoirement, soit rester sur place durant leur phase Mouvement jusqu'à ce que la fumée ne leur obstrue plus la vue.

MOTOS PIRATES SEULEMENT