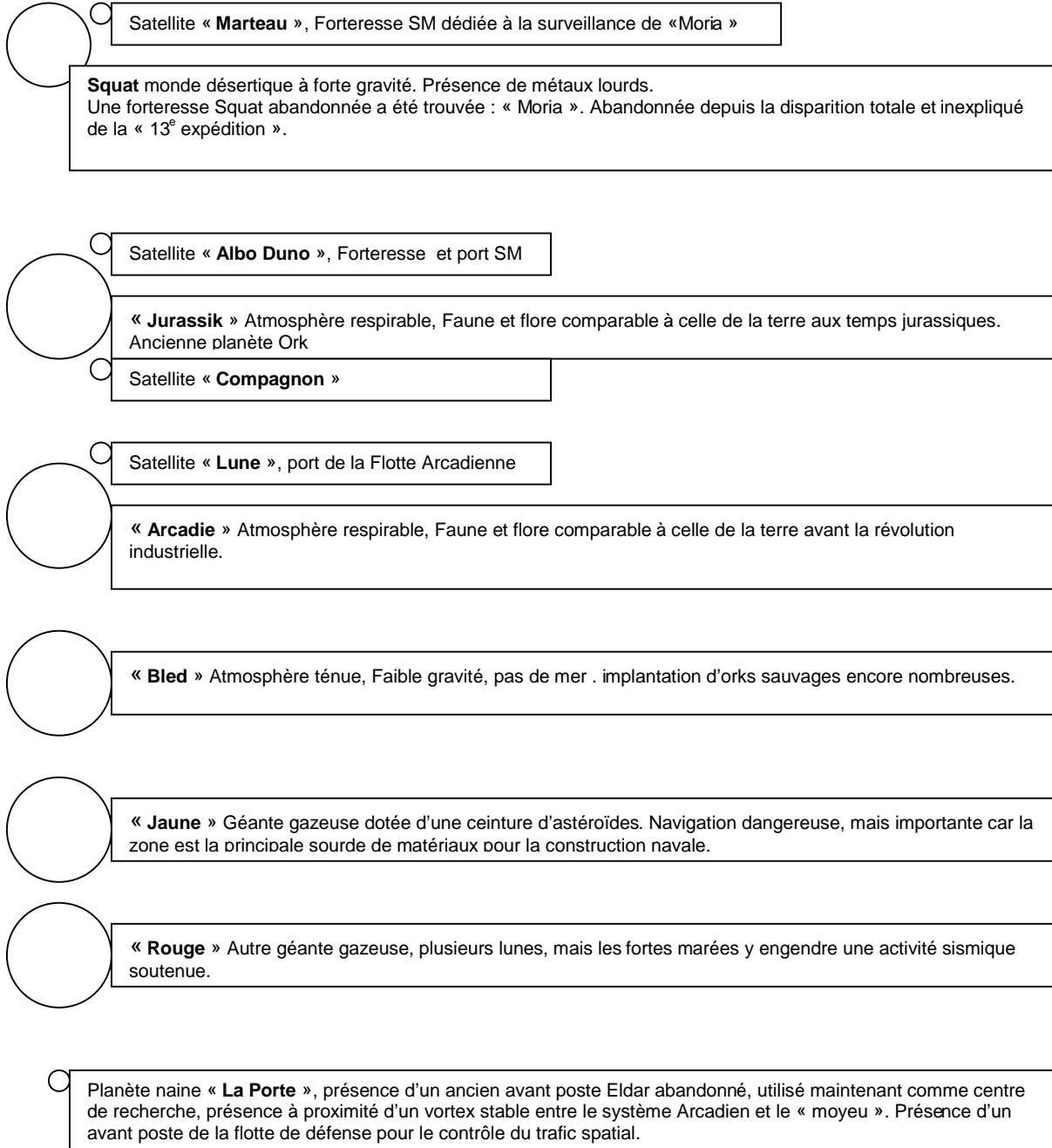


Arcadie

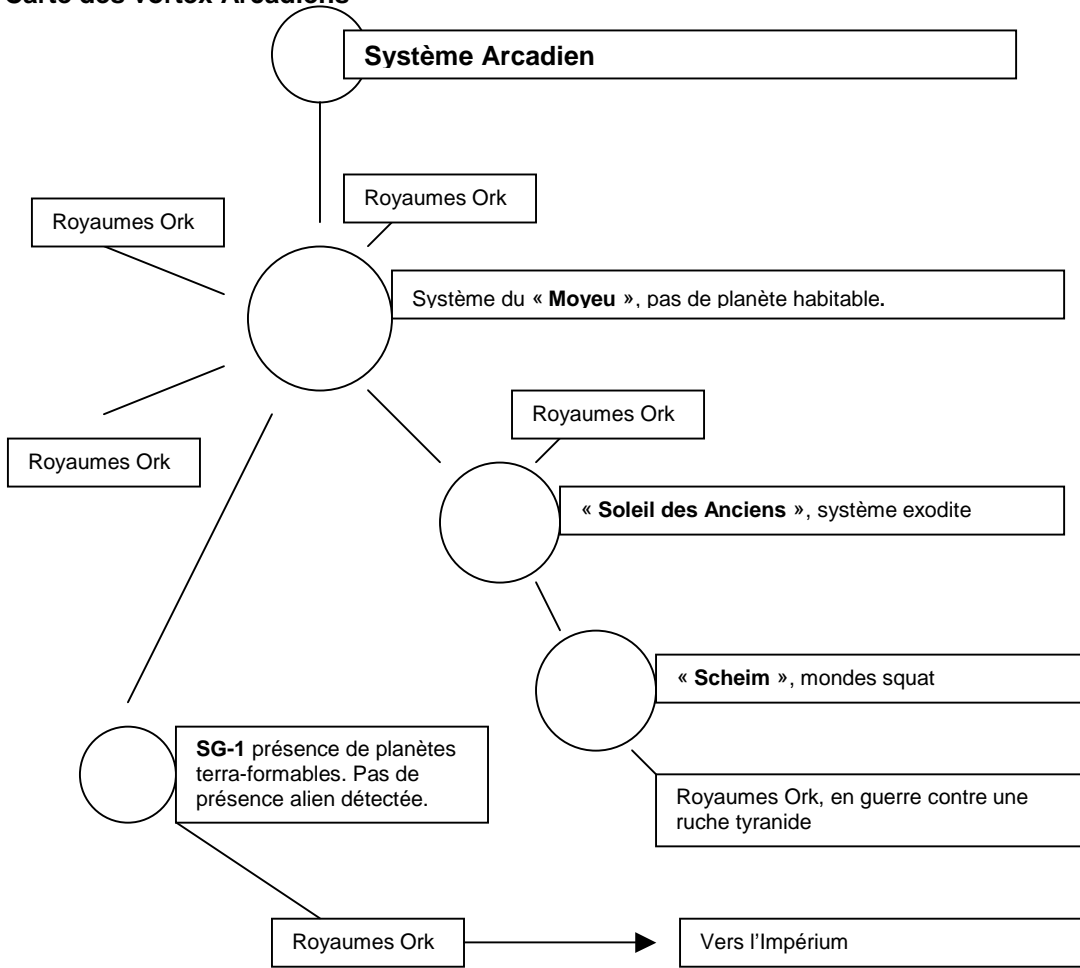
Arcadie est un système solaire, presque à l'opposé de la Terre par rapport au centre de la galaxie. Bien que reconnaissant la tutelle de l'Impérium elle bénéficie d'une relative indépendance. Le système arcadien étant entouré par des royaumes orks, l'Impérium considère ce système comme condamné à plus ou moins long terme.

Géographie

Etoile : Soleil Arcadien Etoile Jaune type M



Carte des vortex Arcadiens



Histoire

L'arrivée

Vers II Millénaire terrien, le vaisseau de colonisation J. Cartier partit de la Terre vers un des système proche. Lors du saut hyper spatial un incident se produisit qui projeta le vaisseau loin dans l'espace et le temps. A l'émersion dans l'espace normal, le J. Cartier se trouvait près d'un système planétaire composé de 7 planètes. Arcadie, la 3^e planète, fut choisie pour être colonisée.

Un spatioport fut créé dans une île afin de débarquer le matériel technique et lourd. Une ville fut créée autour de ce dernier ; Alexandrie. Le J. Cartier fut laissé en orbite, vidé de tout le matériel utile. Alexandrie se développa rapidement comme principal centre scientifique et industriel, tandis que les colons colonisaient peu à peu la surface de la planète. Cette période, sans conflits majeurs, dura près de deux siècles.

L'ère des luttes

Si Arcadie n'as pas une faune composé de sauriens géants comme Jurassik, la seconde planète du système, mais les prédateurs sont suffisamment imposants pour que chaque communauté se dote d'armes lourdes. Les systèmes les plus efficaces sont les robots de combats pilotés. La société arcadienne évolua lentement vers une société féodale, où le pilote d'un « Mech », un robot de combat; est devenu un « chevalier », un noble. La comté est la zone qu'il contrôle.

Comprenant que maintenir un gouvernement central moribond était inutile, Alexandrie laissa à chaque comté son indépendance. Principal fournisseur en Mech et en composants technologiques, Alexandrie, obtint ainsi une influence considérable. Le conseil des comte fut créé à son initiative afin de limiter les guerres privées entre les comtés. Cette période dura près 3 siècles. Après avoir déjoué une tentative d'annexion par la comté voisine, l'ingénieur principal Stanislas Dupuis de Lôme fonda les « arsenaux » avec les compagnies de fusiliers. Il relança également la recherche et le développement de techniques souvent oubliées. La maîtrise spatiale (couverture satellitaire pour la surveillance et contrôle de l'espace orbital...) devint un enjeu majeur d'Alexandrie. Se sentant menacés, les comté décrétèrent un blocus en réaction. Qu'ils durent abandonner faute de coordination entre eux. Le J. Cartier commença à être remis en état afin qu'il serve la colonisation de Jurassik pour offrir à Alexandrie des ressources indépendantes à long terme. En même temps, la création de colonies sous-marine fut entreprise dans le plus grand secret pour obtenir rapidement les matières premières indispensables en passant outre un éventuel blocus des comtés.

Une tension permanente s'installa entre les comtés et Alexandrie. Mais dépendant d'Alexandrie pour les fournitures technologiques, aucun comté ne pris le risque d'attaquer frontalement Alexandrie.



L'ère des invasions



La brusque apparition du space hulk « Grokrak » suivie des premières attaques orks changea radicalement les relations entre le conseil des comtes et Alexandrie. Les armées ork submergèrent les milices locales. Seule Alexandrie remporta une victoire face aux hordes orks. Pour stopper les débarquements ork, le J. Cartier fut lancé sur une trajectoire de collision et éperonna le « Grokrak ». Endommagé, le space hulk fut projeté hors de l'orbite de la planète. Le Cartier était détruit, mais l'armée ork était privée de tout soutien, et fut défaite par l'Ost. Conscient que la victoire acquise n'était que temporaire, Tout Arcadie se prépara à un long combat.

Au plan politique ; Arcadie se dote d'un exécutif avec la chambre des représentants où Alexandrie et le conseil des comtes ont un nombre comparable de voix. Au plan industriel, les arsenaux sous-marins, à l'abri de toute attaque aérienne, sont développés. Le plus important : Brest qui est destiné à remplacer Alexandrie si elle est détruite, est chargé d'étudier les technologies orks. Une unité spéciale de fusilier est créée pour lutter contre les débris de l'armée ork qui ravagent plusieurs comtés ; « la légion ».

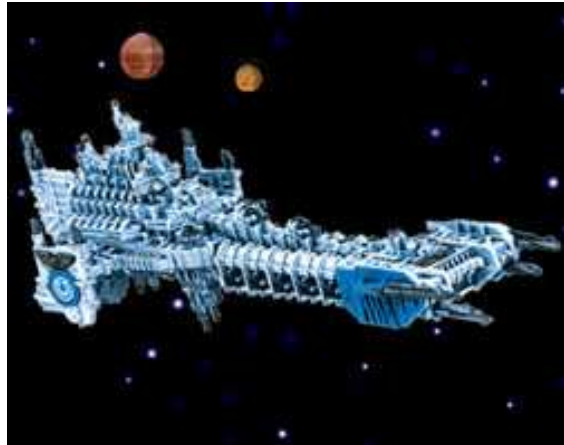
Le Grokrak s'était écrasé sur la 4^e planète du système : le « Bled ». Cette planète est en conjonction avec Arcadie tous les 13 ans. Les orks vont construire avec les débris du hulk des vaisseaux légers capables d'attaquer Arcadie lorsque les deux planètes sont proches. Les orks ont une fenêtre de deux ans autour de la conjonction pour lancer des attaques. Si les premières invasions sont facilement repoussées, les orks ont la supériorité spatiale et imposent leur rythme aux batailles. Ils reviennent à chaque fois plus nombreux. Les bandes d'orks sauvages se multiplient sur Arcadie et ne permettent plus aux arcadiens de souffler entre chaque invasion. Alexandrie est dévastée à la 19^e invasion. Plusieurs comtés sont tombés sous le contrôle des orks. Ayant découvert

l'existence des arsenaux sous-marins, les orks construisent une flotte de sous-marins. La situation est désespérée.



L'ère des croisades

Apprenant l'attaque d'Horus sur le palais impérial, le croiseur d'intervention ultramarine « Eternam Glory » tenta un saut dans le warp particulièrement risqué pour pouvoir fournir des renforts aux forces de l'Empereur. Le vaisseau fut projeté à travers le temps et l'espace et émergea près d'Arcadie gravement endommagé. Les arcadiens n'avaient jamais oublié leurs origines terriennes et les Ultramarines furent l'objet d'un accueil délirant. Ils représentaient la planète des origines, une force de combat au sol bienvenue mais surtout un vaisseau de combat spatial capable de repousser les orks.



Si le propulseur Warp n'avait pas été détruit, les Ultramarines auraient peut être continué leur mission, mais étant bloqués, ils décidèrent d'intervenir. La Flotte sous marine ork fut anéantie. Les orks, surpris, furent rapidement chassés des comtés autour d'Alexandrie et de Brest. Les chapelains rencontrèrent une population enthousiaste qui se converti rapidement au crédo impérial. Le recrutement de nouveaux space marines fut entamé. Si les arsenaux se mettait à la disposition des Ultramarines fournissant armes et équipements, ces derniers bénéficiaient de transferts de technologie importants de la part des techmarines, notamment sous forme de schéma de fabrication standards.

Deux ans après les premières escadrilles de chasseurs et de bombardiers spatiaux arcadiennes soutenaient l' « Eternam Glory » lors de l'interception de la flotte spatiale ork provenant du Bled. Pour la première fois les humains possédait la supériorité spatiale. La flottille ork provenant de Jurassik fut anéantie.



Arcadie déclara alors son allégeance à l'Empereur. La responsabilité religieuse de la planète fut confiée au Space Marines. Les Ultramarines se virent confier des voix à la chambre des représentants. La libération des comté de la planète fut continuée. Malgré les pertes, les Ultramarines volèrent de victoire en victoire. Il faudra plus de 37 ans pour que la dernière comté soient libérée. Les Ultramarines recrutent d'abord pour remplacer les pertes puis augmentent peu à peu leurs effectifs. Au bout de cette croisade, l'effectifs des Ultramarine est de 4 compagnies équipées (plus une pour l'instruction).

L'Ost, l'armée Arcadienne, prend alors son visage définitif. Elle est composée des fusillés d'Alexandrie (ceux ci sont surtout chargé de fournir une composante « terre » à la flotte arcadienne et de la surveillance des arsenaux) de la légion (qui devient une force de réaction rapide, c'est l'armée permanente d'Alexandrie) et de (ou des) armée(s) ducale(s) (Composée des forces des comtes regroupées, elles forment le gros des troupes). Étant donné les particularités des Space Marines, ils ne font pas partie de l'Ost, mais peuvent être mobilisés par la chambre des représentants (où ils siègent).

La première flotte spatiale arcadienne est alors mise en chantier. La « Lune », le satellite d'Arcadie, est aménagée et devient le port d'attache de cette flotte. Bien que plus difficiles, les batailles spatiales des invasions suivantes permettent aux arcadiens de garder le contrôle de leur espace orbital. Les arcadiens contrebalancent la supériorité numérique des orks par un avantage technologique qui va aller en s'accroissant.



Bénéficiant d'une planète plus sûre et de récoltes abondantes, la population se multiplie. Alexandria, Brest et les arsenaux se développent fournissant le matériel industriel nécessaire à la croissance arcadienne. Les technologies anciennes sont réacquises et développées, celle des orks sont étudiées, assimilées et parfois copiées (rayons traktor, Tela-tepula ...) ... malgré la réticence évidente des Space Marine.

Les dernières comtés étant libérée, les arcadiens lancent une autre croisade pour prendre le contrôle de Jurassik. Le but étant de chasser à long terme les orks du système arcadien. Les Ultramarines prennent d'abord le contrôle d'une des lunes « Albo ». La puissance des orks a été sous estimée. L' « Eternam Glory » et ses flottilles est détruit en protégeant le débarquement de ses troupes au sol. Le reste de la flotte spatiale arcadienne, se retrouvant pour la première fois sans commandement Ultramarine, se porte au secours des Space marines. Renonçant à secourir les Spaces marines les arcadiens utilise leurs navettes comme appâts pour attirer les chassa-bomba orks. Privés de ces derniers, la flotte ork est vulnérable aux attaques des chasseurs et bombardiers humains qui la disperse. Au sol, les Space marines, bien que privées de renfort, font plus que contenir les orks et les détruisent. Cette bataille est la date de naissance de la flotte arcadienne en tant que force indépendante.

« Albo » est aménagée en forteresse par les Ultramarine. En reconnaissance des services rendue elle est déclarée propriété des Spaces Marines. La croisade de Jurassik durera 175 ans., pendant lesquels les orks du Bled lanceront continuellement des attaques sur Jurassik et sur Arcadie dès que les planètes sont proches.



Arcadie continue sa croissance, sa population est prospère sa flotte et ses armées puissantes. Les Ultramarines continuent leurs montée en puissance (12 compagnies équipées, plus deux d'instruction) et disposent de leur propre flotte de combat. Malgré cela, tout le monde est conscient que les orks du Bled constituent une force de combat toujours redoutable. Une nouvelle croisade est décidée pour contrer cette menace. Plutôt que d'attaquer directement la planète, il est décidé que la flotte spatiale attaquera la flotte ork et détruira ses ports et arsenaux. Après une série de reconnaissances, les principales zones de construction spatiales orks sont repérées ; il s'agit de la zone d'astéroïdes autour de l'orbite de « la jaune », une géante gazeuse. A la grande surprise des arcadiens, les orks ne gardes pratiquement pas leurs ports, et ne communiquent pas entre eux. La destructions des navires ork, pris séparément, est donc relativement facile. Mieux, trois installations sont jugée suffisamment bonnes et bien équipées pour en faire des stations de ravitaillement pour la flotte arcadienne.

Toutefois quelques reconnaissances montre qu'il ne sera pas aisé de déloger les orks de Bled. Ceux ci ont suffisamment de Chassa-Bomba pour empêcher la flotte arcadienne de prendre pied dans l'espace orbital de Bled. Un blocus à longue distance est mis en place.



En parallèle, des explorations sont lancées sur les planètes du système pour trouver de nouvelles ressources. Une forteresse squat abandonnée est retrouvée sur la première planète du système. La planète est nommée « squat ». Les premières expéditions rapportent quantité de matériels et de données. Notamment des études sur les technologies Eldar, dont il existerait une base dans le système. Mais, la 13^e expédition disparaît sans laisser de trace. Les secours ne retrouveront jamais leur trace. La planète est alors abandonnée. A leur demande, la planète est laissée sous la surveillance d'un détachement Ultramarine qui s'installe sur l'une des lunes de Squat pour mieux la surveiller.

la base Eldar, abandonnée, est finalement découverte sur la dernière planète du système. Certains indices montrent qu'Eldar et Squat se battus . Mais l'état des bases n'explique pas leur abandon. Grace au matériel Eldar étudié, un vortex spatial stable partant du système est découvert. Les Space Marines montent également là une station de surveillance. Une expédition d'exploration est alors décidée.



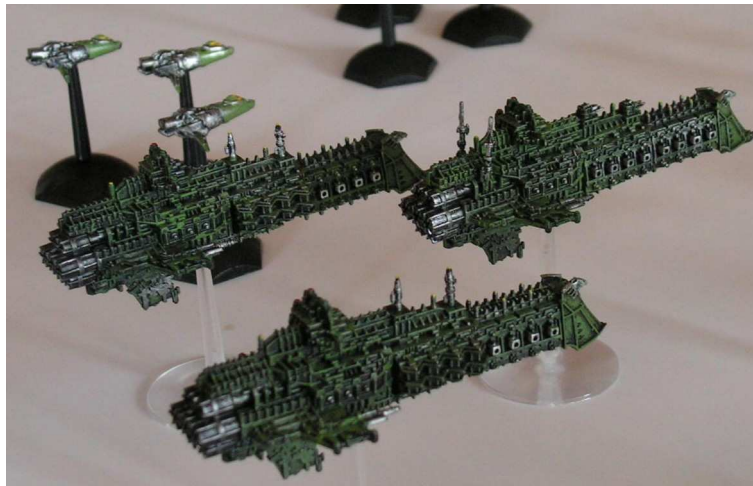
L'ère de l'Impérium

Après une période d'exploration dans le système afin de trouver d'autres vortex, le Cartier III part en reconnaissance. Il sort dans un système planétaire près d'une géante rouge. Ce système est entièrement contrôlé par des orks. Mais, le Cartier détecte une épave : l' « Indomptable », un croiseur impérial. Endommagé et séparé du reste de sa flotte par une tempête dans le Warp. Le Cartier III le prend en remorque.

Les arsenaux, vont à partir de l'épave, reconstruire entièrement l'Indomptable en 12 ans. Arcadie acquiert ainsi la maîtrise de technologies spatiales et d'armements lourds et super lourds. Doté de navigateurs, de propulseurs Warp en état, l' « Indomptable », une fois réparé, est capable de mettre en contact Arcadie et l'Impérium. Cette décision paraît d'autant plus urgente que la découverte de systèmes orks voisins dotés de fortes flottes et de puissantes armées inquiète les Arcadiens. Sa croisière de test se passe au large de la planète Bled en reconnaissance des défenses orbitales ork. Sa puissance de feu permet à la flotte arcadienne de détruire quelques escorteurs, avant de se replier devant les essaims de chassa bomba. Une fois cela fait, l'Indomptable plonge dans le Warp avec la délégation arcadienne.

Le découverte d'un nouveau monde humain n'est pas une chose exceptionnelle pour l'Impérium, Mais c'est une opportunité si ce monde est peuplé, doté d'une base industrielle conséquente, de forces de défenses et d'une flotte spatiale. Lorsqu'en plus on trouve sur ce monde un nouveau chapitre space marine c'est exceptionnel. Mais plusieurs choses douchent immédiatement l'enthousiasme de l'Impérium : Arcadie se trouve un secteur spatial entièrement contrôlé par les orks. L'impérium va très vite considérer ce monde comme condamné, et ne souhaite pas investir des ressources dans ce système. De plus, l'«Eternam Glory» a été projeté très loin dans le temps, les Space marine arcadiens sont déphasés par rapport à la nouvelle situation de l'Impérium. Le codex Astartes limite les Space marine à 10 compagnies. Effectifs largement dépassés par les spaces marines arcadiens. Qui ne peuvent plus retourner vers leur chapitre d'origine. Toutefois, intéressé par les bases de données arcadiennes (Schémas de composant d'armure Terminator et de Dreadnought, permettant la reconstruction de nombreux matériels de ce type) les Chapitres Spaces marine entérinent la création des Templiers arcadiens (Qui ne sera jamais considéré comme un chapitre de seconde fondation, mais comme un chapitre indépendant). Les Space marines arcadiens, chargés de l'éducation religieuse arcadienne (qui se passe dans des temples), sont nommés les « Templiers arcadiens ». Dotés d'effectifs trop importants pour le codex Astartes, Les templiers vont adopter le principe de plusieurs temples indépendants

choisissant de respecter à la lettre le codex Astartes, même si l'esprit en est très loin...L'Adeptus Mechanicus lui est fortement intéressé par les technologies découvertes et développées par les arcadiens, et par les données pré-SCS des arcadiens. Des transferts de technologies sont effectués à la plus grande satisfaction des deux parties. La flotte impériale, elle, est fortement intéressée par un point d'appui protégé au coeur l'espace ork. Un accord est rapidement scellé. La flotte impériale a droit de se ravitailler dans les ports Arcadiens. Tout navire impérial endommagé si il subsiste son commandant, doit être reconstruit puis renvoyé vers son port d'origine. Mais toute épave devient la propriété arcadienne. Pour la flotte, c'est surtout un moyen de priver les ork d'une source d'approvisionnement en navire pour leurs flottes pirates. Pour les arcadiens, c'est le moyen d'obtenir relativement rapidement des navires de combat lourds et super lourds.



Avant de rentrer, les Arcadiens, recrutent de nombreux émigrants dans les ruches. Chaque groupe, si il reconnaît l'autorité arcadienne, se verra donné un fief si il s'intègre dans une croisade. Ou pourra intégrer une comté en tant sujet. Plusieurs contrebandiers, qui croupissent dans les prisons de la flotte sont libérés et récupéreront un vaisseau si ils acceptent de convoier les émigrants et un contrat dans la flotte. Plusieurs autres contrebandiers, ou commerçants se joindront au convoi contre la promesse de remise en état de leur navire. La flotte acceptent de donner aux arcadiens les vaisseaux des contrebandiers et pirates capturés et quelques anciens vaisseaux qui traînent dans les réserves des arsenaux, L'Indomptable avec son équipage est mis à la disposition des arcadiens. De même l'Administratum munitiorum accepte de donner des lots de matériels et de munitions souvent hors d'état qui traînent dans plusieurs entrepôts. Mais, les Ultramarines donnent à la disposition des Templiers, quelques escorteurs avec des équipages de serviteurs. C'est finalement un convoi important transportant une armée conséquente qui part pour Arcadie. Pendant le voyage, le matériel est remis en état, les unités sont organisées et formées.





Le retour de la flotte a lieu 17 ans après son départ du système. Arcadie dispute le contrôle de l'espace orbital de Bled aux orks. Mais ne disposant pas de flotte logistique conséquente, elle ne peut pas préparer de débarquement sur Bled pour prendre pied. Les Spaces marine organisent des raids dévastateurs, mais ne peuvent pas tenir le terrain. L'arrivée de la Flotte en provenance de l'Impérium change du tout au tout la situation.



Un débarquement sur Bled est décidé. Malgré des pertes sanglantes dans plusieurs zones, c'est un succès. Exploitant la supériorité orbitale, les arcadiens repoussent plusieurs féroces contre-attaques et prennent peu à peu l'avantage.

Les forces spatiales orks détruites, la flotte arcadienne se réorganise et modifie ses ports et arsenaux pour produire une nouvelle génération de navires, mais manquant d'industries lourdes et surtout hyper lourdes. Prenant exemple sur les orks, elle s'oriente vers une politique de reconstruction d'épaves spatiales, conformément aux accords passés avec la Flotte impériale. Les contrebandiers et marchands sont libérés avec leurs vaisseaux. Certains préfèrent s'installer sur Arcadie. Ils fourniront de nombreuses coordonnées de batailles spatiales où les arsenaux arcadiens vont récupérer de nombreuses épaves. Au fur et à mesure, les arsenaux vont développer une véritable expertise dans le remorquage, la reconstruction et la modification de navires spatiaux et se doter d'une flotte conséquente. Des missions d'explorations n'utilisant pas le warp, mais des sauts hyper spatiaux et les vortex sont misent sur pieds. Le but est d'explorer les systèmes voisins et de découvrir de nouvelles ressources. Des contacts sont peu à peu pris avec les Squats de la ligue « Tolkein » et les exodites Eldars « du soleil des anciens ».

C'est l'époque actuelle. Arcadie est puissante, mais se trouve aux cœurs des royaumes orks. Et l'Impérium se trouve trop loin pour fournir une aide ...



Système politique

Le système politique arcadien a été mis en place pour lutter contre les orks. C'est un système à la fois féodal et fédéral, où chaque zone géographique est relativement indépendante du pouvoir central.

Le gouvernement est désigné par la chambre des représentants sous son autorité. Les membres de la chambre des représentants sont désignés par les Temples (5, un par temple), les Arsenaux (5, 3 pour Alexandrie, 2 pour Brest) et par le conseil des comtes (5). Il représente l'exécutif. Les Temples ne participent généralement pas au gouvernement. Le siège de la chambre des représentants est à Alexandrie.

Le système législatif est constitué du conseil des comtes. Les décisions sont prises à la majorité. Le conseil des comtes peut demander à dissoudre la chambre des représentants. Chaque fief possède une voie. Il est à noter que chaque Temple et chaque Arsenal sont alors considérés comme des fiefs et possèdent une voie. C'est le conseil des comtes qui déclare une croisade. (Levée d'une Ost, pour conquérir ou reprendre un territoire). C'est également lui qui crée les nouveaux comtés lorsque le territoire est gagné. Lors d'une succession c'est le conseil des comtes qui désigne le nouveau comte (en général, son fils). Le conseil peut également destituer un comte en cas de problème grave (folie, jacquerie, guerre privée échappant à tout contrôle).

Les arsenaux sont des villes indépendantes, dotées d'industries ou d'artisans. Elles sont sous la tutelle d'Alexandrie, mais bénéficient d'une relative indépendance. Un comte peut donner à une ville son indépendance, souvent moyennant finance, mais ce marché doit être entériné par le conseil des comtes et par les Arsenaux. La ville devient alors un arsenal.

Les fiefs représentent des territoires indépendants, qui ont leur propre armée Les Compagnies. Les villes et les gens du fief sont libres mais sous la responsabilité du comte. Ils lui doivent un impôt, qui sert à entretenir la Compagnie, l'armée ducale. Chaque ville, ou village a sa propre force de défense locale ; la milice.



Les troubadours sont chargés de l'éducation des jeunes dans les fiefs. Ce sont les arsenaux qui forment et envoient les troubadours, et sont placés sous leur tutelle. Ils ont souvent de nombreuses compétences en médecine, agriculture ou en technologie. Ce sont souvent d'anciens de la légion revenant au pays. Et ils sont parfois chargés de l'organisation des milices locales. Chaque village tient à avoir son Troubadour, c'est une source de fierté et ses compétences sont souvent importantes pour ces communautés. C'est parfois un problème pour les comtes, ils sont en dehors de leur pouvoir, et peuvent aller devant le conseil des comtes pour protester sans qu'ils puissent les en empêcher. Mais, par leurs compétences ils sont également une source de richesse.

Les Comtés.

Fiefs indépendants, les comtés arcadiens sont très différents les uns des autres. Certains sont des zones désertiques tirant leurs ressources de leur sous-sol tandis que d'autres sont des zones agricoles. Toutefois malgré leur diversité et leur volonté affichée d'indépendance, les comtés se comportent comme les éléments d'un état fédéral. Si ils assurent la sécurité sur leur zone et participent aux opérations décidées par la chambre des représentants, ils comptent sur le soutien des arsenaux pour leurs besoins en technologies, et sur le soutien du conseil des comtes en cas de problèmes graves.

Deux comtés sont particulièrement atypiques. Ils assurent la plupart de leurs besoins technologiques de manière relativement autonome (mechs, technologies de l'information, navires spatiaux ...), disposent de leurs propres systèmes éducatifs (même si les troubadours y sont intégrés). Les comtés de « Nouvelle France » et d'« Hohenzollern » sont intrinsèquement liés à l'histoire arcadienne.



Avant l'ère des Luttés, une forte concentration ethnique, se cristallisa autour d'un des premiers comtés : la « Nouvelle France ». L'apparition de cette nouvelle entité politique, entraîna d'autres en réaction. La Nouvelle France se construisit autour d'une fédération féodale qui se reconnaissait principalement à cause d'une langue et d'un patrimoine culturel commun. La Nouvelle France fut l'une des plus importantes comtés et s'organisa grâce à une administration qui bien que lourde, lui permit de garder sa cohésion. Au contraire le comté d'Hohenzollern remonte à la prise de contrôle de la ville de Brandebourg par la libre compagnie Teutonique sous le commandement de Frédéric Hohenzollern. Petit à petit, la compagnie

Teutonique pris le contrôle des comtés voisins. Les deux comtés vont devenir voisins et finir par se combattre au cours de 2 guerres qui entraîneront les comtés voisins dans les conflits.

Les orks vont massacrer les armées des deux comtés et ravager leurs principales villes. L'organisation du conseil des comtes est fondée sur l'initiative des dirigeants des deux comtés qui choisissent de s'allier contre l'ennemi commun : les orks. Les autres comtés se rassemblent autour de cette nouvelle organisation grâce au soutien d'Alexandrie. Ce sera l'alliance entre ces deux comtés qui symbolise l'union arcadienne.

La Nouvelle France est dirigée par un « président de droit divin » dont le pouvoir se partage entre plusieurs riches familles : les politiques. L'alternance au pouvoir étant établie lors de scrutin. Les familles Politiques sont nombreuses : les Carolingiens, les Socialistes et les Hauts X sont les plus influentes. Chaque Élu doit recevoir la très sainte onction par « l'Enarque » de Reims pour la durée de son mandat (5 ans). Bien qu'étant compliqué ; ce système semble convenir aux « Nouveaux Français ». La nouvelle France est principalement un pays agricole fortement peuplé. Doté d'une forte identité culturelle, c'est l'une des rares comtés qui tente continuellement de diriger Arcadie par le biais du conseil des comtes au grand agacement des autres comtés et des Arsenaux.



Hohenzollern, est le comté voisin de la Nouvelle France, bien que plus étendue, elle est moins peuplée que sa voisine. Ce comté n'est pas centralisé, mais fédérale. Chaque comté qui fut « fédérée » par les Teutoniques étant un « Lander » indépendant d'un point de vue économique, mais sous le contrôle fédéral du gouvernement central : le « Reich » qui est choisi par les représentants des Lander. Le dirigeant d'un Reich est le « Bismarck ». Cette organisation politique sert de modèle au conseil des comtes. Au contraire de la Nouvelle France, Hohenzollern n'a pas la volonté de servir de modèle aux autres comtés et préfère développer son commerce.

Fruit de leur histoire commune, les deux comtés sont dotés de « compagnies » importantes et bien entraînées. Les soldats de Nouvelle France sont appelés « Biffins », en hommage à Napoléon Biffin qui organisa et commanda la 7^e compagnie lors de la première attaque ork. Les Biffins si ils pâtissent d'un équipement et d'une logistique relativement médiocres, sont bien entraînés. Célèbres pour leur capacité à prendre soin d'eux même. Ils forment des troupes aguerries et tenaces. Les compagnies de Hohenzollern sont formées de « Prussiens » (surnommés les « bleus de Prusse » par les Biffins pour des raisons totalement inconnues). Bien équipés, dotés d'une logistique importante, et superbement entraînés et soutenus par des sections de « Panzer » (Les mechs Hohenzollern). Les Prussiens forment des troupes impressionnantes. Bien qu'apparemment dépourvues, les deux compagnies sont complémentaires, les Lances Françaises cultivant une adaptabilité et une rusticité qui leur permettent de compenser leur manque d'équipement.



Technologie

Si les mondes arcadiens restent des mondes agricoles, les arsenaux et les troubadours assurent la diffusion d'un niveau technologique relativement élevé. Les bases de données sauvegardées d'une époque pré-moyen-âge technologique, ainsi que celle des space marines antérieures à l'hérésie d'Horus ont été négociées avec l'empire, et complétées par celui-ci, assurant une base scientifique et technique importante. De plus, l'étude systématique des technologies xénos, principalement ork, a permis aux arsenaux de développer des technologies suffisamment efficaces pour provoquer l'intérêt du clergé de Mars et celui de l'Ordo Xenos. L'étude des technologies ork est une spécialité arcadienne. Les artefacts orks ne fonctionnent correctement que lorsque des orks les utilisent grâce à leurs capacités télékinésiques latentes. Toutefois, les connaissances, implantées dans leur matériel génétiques, sont réelles. D'où une étude systématique, sérieuse et ... souvent frustrante, de tout équipement ork. Enfin, les arsenaux ont entrepris d'essayer de décoder l'ADN ork pour tenter de décoder ces connaissances sous la surveillance de l'Adeptus Mechanicus.



La production est organisée autour de produits modulaires pouvant être facilement remplacés par un équivalent. Ce qui permet une forte adaptabilité de la production, une formation rapide du personnel de maintenance, et une logistique efficace. Enfin, cela permet la cannibalisation rapide d'un équipement au profit d'un autre. Les forces sur le terrain doivent disposer d'un minimum d'équipement même en cas d'isolement prolongé.

Les sauts hyper spatiaux

La première particularité technologique est la rareté, voulue, des moteurs Warps et le développement des systèmes de propulsion hyper spatiaux (générateurs de vortex ...). Les raisons sont d'abord historiques : l'accord passé avec l'empire interdit à la flotte arcadienne de posséder cet équipement. Ensuite démographiques ; la population arcadienne ne compte que très peu de psyker, qui sont souvent directement intégrés dans les temples, privant la flotte de navigateurs. Et enfin politique, l'empire craint qu'un monde puissamment armé et relativement autonome puisse devenir renégat. Il se contente de requérir des interventions des space marines des Temples ponctuellement. Cet état de fait est implicitement accepté par les Arcadiens. Ces derniers n'ont aucune envie que leurs forces soient réquisitionnées par l'empire et limitent volontairement leurs capacités de transport.



Les techniques de voyage par saut hyper spatiaux (comparables à celle des TAU), nécessitent une connaissance approfondie des zones de saut et de l'espace entre les sauts. Elles sont systématiquement utilisées pour les voyages de système à système lorsqu'ils sont inférieurs à 50 années lumières. Mais ces

techniques sont également utilisables pour les voyages par des Vortex. Ces derniers permettant d'augmenter de manière spectaculaire le rayon d'action de la flotte. Le générateur de saut permet de se positionner au centre du vortex. il suffit ensuite de se laisser guider dans ce dernier, protégés par des champs de forces standard, jusqu'à l'émersion dans l'espace physique. Ce mode de voyage est en fait particulièrement sûr. Le problème est de trouver et de cartographier des vortex stables qui sont rares. D'où l'importance des missions d'exploration et de cartographie de la flotte.

Les Mechs

La deuxième est l'utilisation de robots blindés, les Mechs. Ces robots, sont plus chers que les blindés traditionnels, mais ils sont plus polyvalent, capable de délivrer une importante puissance de feu tout en ayant de forte capacités de combat au corps à corps, ce qui en fait un engin de combat idéal pour lutter contre les orks. La technologie arcadienne s'est développée pour et autour des Mechs. Même les technologies spatiales ont souvent une technologie d'origine « Mech » sur Arcadie.



Parmi les technologies dérivées de celle des mechs, on trouve les vérins magnétiques. Composant permettant la création des « jambes », les mini-générateurs à fusion, un dérivé de générateurs pour tank lourd et hyper lourd de l'impérium, et les accumulateurs de foudre en boule, qui sont utilisés pour alimenter les mechs les plus légers et de petites installations. Les Champs de forces et de gravités artificiels sont dérivés de modèles ork capturés et étudiés. Plus rudimentaires et moins efficaces que les modèles impériaux, ils sont plus faciles à produire et à entretenir. Il faut remarquer que les modèles fabriqués par les arcadiens sont parfaitement fiables contrairement aux modèles ork.

Technologie cognitive

enfin, la dernière particularité de la technologie arcadienne est l'utilisation systématique de composant électronique, optroniques et quelques composants photoniques et de calculateur informatiques digitaux. Si, ils font pâle figure à côté des cogitateurs, des systèmes hybrides cristallo-organique et surtout face aux cortex de calcul de l'Adeptus méchanicus, ils sont simple à fabriquer, et il est facile de concevoir des systèmes informatiques ou électroniques pour de nouvelles fonctions. Ces compétences font que Mars a décidé de créer un laboratoire d'étude des technologies Tau conjoint avec les arsenaux arcadiens. Les Tau conçoivent des matériels comparables, Ces technologies dépassées ne sont plus maîtrisés par l'Adeptus méchanicus. Le matériel Tau capturé est maintenant systématiquement transféré vers Arcadie pour étude. Il est donc fort probable que l'implantation de l'Adeptus Méchanicus va aller en s'accroissant.

Les recherches historiques

Le Cartier est un des premier vaisseau colon parti du système solaire. L'Adeptus méchanicus a donc cherché à retrouver un maximum de document sur ces périodes historiques antérieures particulièrement inconnues. Parmi les premiers documents arcadiens historiques restaurés par l'Adeptus Méchanicus, on trouve une série documentaire sur la rébellion des Intelligences artificielles contre l'homme. Les document prouve qu'une intelligence artificielle créée par l'homme pris le contrôle du royaume de Californie grâce à un robot à l'apparence humaine nommé « Scharwzie ». Cela déclencha par la suite une guerre qui dévasta la planète. Ce fut L'empereur, sous le nom de « Connors » qui pris la tête de la rébellion et sauva l'humanité. Pour l'Adeptus Méchanicus, ces documents prouvent la justesse de la voie choisie : L'union avec la Machine, Pour l'Ordo Xenos, il s'agirait d'une tentative d'invasion nécron très ancienne... A cause de ces documents, les arsenaux ont décidé de stopper leurs travaux sur les Intelligences artificielles. Elles devaient remplacer les hommes dans les engins de combats pour avoir des armées suffisamment nombreuses pour repousser toute invasion ork. Les systèmes de combats à base de Drones, où la décision est toujours assumé par l'homme, même si c'est à distance. Les archives

des comtés, mais aussi des épaves de vaisseaux explorées, sont systématiquement copiées et recensées. Le but est de créer une base de donnée gigantesque pour l'éducation des jeunes générations. La base de donnée est nommée la « Bibliothèque » et se trouve à Alexandrie. Des copies sont régulièrement mises à jour dans chaque Arsenal et chaque Temple arcadien. Une copie se trouve à disposition de l'Adeptus mechanicus, qui a fourni les cogitateurs capables de stocker toutes ces informations.

Le Projet Walhalla

Arcadie est située au cœur des royaumes orks. Si la moindre waaagh victorieuse prend pied dans le système, les forces orks convergeront et noieront sous le nombre les forces arcadiennes. Cela implique de stopper dans l'espace toute incursion de vaisseaux orks ou de détruire immédiatement au sol toute force terrestre qui parviendrait à passer. La participation des Templiers arcadiens à la 3^e guerre d'Armageddon, a démontré aux arcadiens que les orks avaient une capacité à créer et gérer des conflits d'une ampleur jamais connue sur Arcadie.



Les forces spatiales arcadiennes, malgré toute leur puissance seraient parfaitement incapable de stopper à temps une flotte de space hulk avec leur escorte de croiseurs et de roks. Si les forces arcadiennes sont très automatisées, les arcadiens ne souhaitent pas déléguer le contrôle de leur armement à une intelligence artificielle et à des systèmes entièrement automatisés. La première solution est de trouver de nouvelles planètes à coloniser pour avoir des zones de repli, mais la population arcadienne n'est pas suffisamment nombreuse pour peupler, préparer et armer des planètes supplémentaires tout en gardant un effectif suffisant pour tenter d'écraser une invasion. Enfin, la part de la population que l'on peut utiliser et entraîner, sans mettre en danger l'économie arcadienne est limitée. Produire des armes est relativement peu coûteux, tandis que former, entraîner et entretenir une force suffisamment importante en termes d'homme est hors de portée de la population arcadienne.

Pour obtenir une armée qui ne ponctionne pas la population active, et qui soit mise en réserve jusqu'à ce que l'on en ait besoin, les arsenaux ont ressorti les technologies de clonage et cryogéniques qui ont servi à la préparation du voyage initial du J. Cartier. Chaque homme (ou femme) qui tombe au combat est cloné. Un clone mâle et femelle est réalisé, éduqué et formé in-vitro. Lors de cette formation, ils sont regroupés en escouade et sections de combat. Puis une fois les formations prêtes au combat, ils sont cryogénisés. Ce sont les « Dormeurs ». Leurs corps ne subissent pas d'amélioration génétique, mais sont stimulés in-vitro afin d'être au maximum de leur possibilité. Les défaillances éventuelles (myopie par exemple) sont corrigées chirurgicalement. La formation se fait par connexion neuronale à une matrice informatique. Les clones grandissent dans une Arcadie virtuelle sous le contrôle de Troubadours également connecté à ces matrices. Les dreadnoughts Space Marine, lorsqu'ils ne sont pas au combat, sont connectés à ces matrices. Ils assurent l'enseignement religieux et corrigent toute déviance. Chaque section de combat est équipée de telle manière à être directement opérationnelle. Les flottes arcadiennes utilisent un processus comparable afin de fournir des équipages, des équipes de maintenance, mais surtout des pilotes de combat et de navette. Les engins légers, avec les réserves logistiques, sont stockés à côté afin d'être rapidement opérationnels, et de pouvoir maintenir la maîtrise de l'espace aérien et orbital et garantir la bonne répartition de ces renforts. Alexandrie et l'arsenal sous-marin d'Ys ont chacun une armée de dormeur. L'arsenal de Brest accueille et équipe les équipages d'une flotte spatiale.

Pour éviter tout problème politique, aucune famille noble ne participe à ce programme. Ce qui évite tout conflit de succession dans un comté. Les Space marine, (qui fournissent également une assistance technologique lors des opérations de clonage) ne sont pas clonés. Le choix d'un clone mâle et femelle est fait pour éviter tout déséquilibre de population si les « Dormeurs » sont réveillés. De la même façon, les arcadiens limitent le nombre de clone à un mâle et une femelle pour limiter tout risque postérieur de consanguinité. Chaque clone, est considéré comme l'enfant légitime du mort dont il est issu. A ce titre il bénéficie d'une part d'héritage, qui est géré par l'Arsenal dont il dépend. De plus une allocation annuelle est versée sur un compte individuel afin de permettre à ces individus d'entrer directement dans la vie active s'ils sont réveillés. Pour éviter le problème de la répartition des dormeurs (si Arcadie survit au conflit), les planètes des systèmes voisins seront colonisées avec des bases cachées. De nombreuses bases souterraines (dont les plans et l'équipement sont copiés sur celui de la Forteresse souterraine de « Squat ». Le but est de développer un noyau de peuplement extérieur capable d'accueillir d'abord une base de secours pour la flotte spatiale, puis des renforts spatiaux avec une capacité de construction, et enfin une nouvelle colonie autosuffisante et éventuellement de planète de secours pour la population arcadienne. Les planètes sélectionnées sont des planètes dotées d'une atmosphère (dans le but de favoriser une éventuelle terra-formation), mais sans biosphère pour éviter tout conflit avec une race alien. Le mode de vie est volontairement troglodyte pour des raisons militaires de discrétion et de protection. La population initiale serait assurée par les dormeurs si les effectifs en attente devenaient trop importants. A l'heure actuelle, des bases souterraines sont en train d'être installées sur la planète d'un système proche. Une autre sur une planète du système SG1 joignable après le passage de deux vortex. Le système SG1 bien que très lointain, est étudié avec attention par les autorités arcadiennes, car le système contient trois planètes pouvant être transformées pour accueillir la vie humaine et se trouve sur l'axe de communication vers l'Impérial par vortex.

La présence, et la surveillance effective de l'Adeptus Mechanicus, limite la curiosité de l'Inquisition. De plus, l'Impérial a déjà des systèmes qui placent des troupes en réserve sous cryogénie ou sous stase. Même si l'Impérial considère ce système comme condamné par une future waagh, la très sainte Inquisition garde un œil vigilant devant une telle concentration de force et surveille très attentivement ce projet.

Organisation militaire

Les forces armées arcadiennes se sont organisées lors des luttes contre les orks. Elles ont à lutter contre les orks sauvages et les hordes de gretchins qui finissent toujours par réapparaître. Et, en même temps, doit se préparer à stopper des waagh qui pourraient submerger les défenses spatiales. Face au nombre et à la rusticité des orks, la défense est organisée autour de deux postulats ; puissance de feu et supériorité technologique. Plutôt que de risquer des vies dans des corps à corps hasardeux où excellent les orks, le tir à longue distance est vivement encouragé.



Les Temples, autant les forces spatiales, que terrestres sont le fer de lance de toute opération militaire. Disposant du meilleur équipement, du meilleur entraînement, ils sont les meilleurs éléments arcadiens et se trouvent au cœur de toutes les opérations.



Les forces spatiales sont là pour bloquer toute waagh avant qu'elle puisse déposer leurs troupes au sol. Objet de l'attention des arsenaux, c'est une flotte nombreuse, entraînée et conséquente. Elle a déjà prouvé que l'on pouvait compter sur elle même dans les situations les plus difficiles.

Les forces au sol ont des composantes d'autodéfense chargée de stopper les ork sauvages et les gretchins. Même les arsenaux sous marins, qui sont à l'abri de ces dangers, ont des milices qui patrouillent régulièrement le long des côtes.

Les forces terrestres de réaction rapide sont là pour renforcer très rapidement les milices (Temples et Légion). Les compagnies sont là pour tenir le terrain et faire nombre en cas de croisade.

L'ordo Xenos est le seul contingent militaire qui provient de l'Impérium. Il est renforcé de contingent de l'Adeptus Mechanicus. Officiellement il apporte en soutien son expertise militaire et technique contre les Xenos ... officieusement, c'est pour l'Impérium le moyen de surveiller et contrôler les arcadiens. Malgré quelques tensions, la coopération c'est jusque là bien passée.



Forces armées terrestres

Les armées sont organisées autour de deux axes ; Les forces arcadiennes de combat (les Temples, la Légion ...) et les Forces Comtales (Milices, Lances ...)

Les Temples

Les Space marine des temples sont organisés en temples respectant le codex. Chaque est sensé être indépendant, mais en fait, obéissent au grand maître de l'ordre. Il est désigné par un conseil des maîtres de chapitre tout les 50 ans. On trouve un Temple sur Arcadie (qui est principalement utilisé pour la formation des space marines) ; un sur « Albo-Duno », le satellite de Jurassik, qui est la principale forteresse Space Marine et son principal port spatial ; un sur le satellite de Squat, Un sur Bled, qui lutte contre les derniers orks et un sur « la porte », la dernière planète du système. Seules les temples d'Albo Duno et de Jurassik approchent du format préconisé par le codex Astartes. Le temple de Bled, continuellement au combat, aligne rarement plus de 4 compagnies équipées. Et les temples de Squat et de la porte ne représentent guère plus que quelques sections.



Les Dreadnoughts sont particulièrement nombreux aux seins des temples. Bénéficiant d'un savoir faire et d'une industrie bien adaptée, les temples ont systématisé le recours aux dreadnought. Ce terme regroupe deux approches techniques différentes. Les systèmes « impérium » sont directement dérivés des dreadnoughts SM classiques. Ce sont des sarcophages blindés qui permettent au SM de combattre malgré des dommages corporels trop important pour leur permettre de survivre sans systèmes auxiliaires. Les systèmes de fabrication locales, bien que fiables, sont moins performants que les systèmes d'origines impériales. Les rares dreadnoughts « impérium » en possession des Temples sont donc constamment entretenus et constamment utilisés, au grand dam des ingénieurs arcadiens qui souhaiteraient les étudier plus attentivement.



Dans l'organisation des compagnies de combat on différencie surtout les dreadnought en fonction de leur utilisation. Les dreadnoughts dits de combat, sont très proche des modèles impériaux classiques et sont dotés d'un membre doté d'une arme de tir (canon d'assaut ...) et d'un autre doté d'une arme de corps à corps. Les Dreadnoughts dits de soutien sont directement dérivés des mechs classiques, ils ne sont pas dotés d'arme de corps à corps. Leur rôle est de délivrer un tir de soutien mobile à des sections d'infanterie. Ceux d'assaut sont dédiés aux corps à corps. Souvent comparés aux « Ironclad » impériaux, ils sont particulièrement blindés et dotés d'armes de close combat.

Les temples bénéficient des « servants ». Chaque arcadien peut décider d'entrer en religion pour servir l'Empereur. Ils renoncent dans ce cas au « monde » (biens matériels et liens familiaux) pour se consacrer au service de l'empereur au sein des Temples. Les Space-marines sont les « servant » les plus puissants, mais tout le monde ne devient pas Space-marine, bien au contraire !. Ils peuvent être trop vieux, avoir une incompatibilité médicale... Les Servants partagent leur vie entre la prière et le travail. Selon leur capacité ils peuvent être médecin, navigateurs dans la flotte des Temples, comptable ... Certains vont porter la parole de l'Empereur, d'autres fournissent des soins. Tous sont prêt à se battre pour défendre les Temples et l'humanité en cas de besoin. Si quelques un ont une formation militaire (anciens comtes, soldats ...) Ils arrivent même qu'ils soient regroupés pour fournir des forces d'appoint pour les Space Marine. Dans ce cas ils sont chargé du soutien des compagnies des Temples (Logistique, Maintenance, surveillance de zone, soutien technique) et leur permettent de se concentrer sur les combats.



L'ordo Xenos est sous la responsabilité théorique des Temples, L'Ordo fournit une assistance technique et opérationnelle qui a été profitable dans l'organisation initiale des Temples. Sur leur conseil, une Death watch à été formée à partir des éléments des temples. Les inquisiteurs de l'ordo Xénos sont libres de recruter qui ils veulent. Leur suite est simplement considérée comme une milice sous leur responsabilité. Avec plusieurs combats contre les ork, les ork sauvages et les hordes grots, l'Ordo Xénos est plutôt bien

considérée dans les comtés. Même si les conflits de pouvoir avec la noblesse sont fréquents, les combats au côté de la population l'ont même rendu extrêmement populaire,.

Les assassins

Placé sous le contrôle des arsenaux, les arcadiens ont développés des troupes spéciales pour éliminer les boss orks ou leurs meilleurs mékanos ; les « assassins ». Les Temples participent à leur entraînement et à leur équipements.



On trouve surtout deux sortes d'assassins ; les « infiltrateurs » ; se sont des snipers sur-entraînés et modifiés génétiquement. Ils sont chargés d'éliminer les psykers adverses ou les big-boss afin de saper les waagh avant le combat. Sur Arcadie ils travaillent souvent avec d'autres snipers. Leurs modifications génétiques (mineures par rapport à un space marine) , leurs équipements, ainsi que leurs entraînements les rendent redoutables. L'ordo Xénos n'hésite pas à les comparer à ceux du temple Vindicare. Les « Sacrifiés » ; Les aspirants spaces marines ne supportent souvent pas les modifications physiques et génétiques qui font d'eux des guerriers d'élites. Pour éviter qu'ils meurent inutilement, les modifications sont accentuées leur donnant puissance et réflexes extrêmes ... avant un trépas rapide. Ils deviennent des guerriers implacables au corps à corps qui seront largués au cœur du dispositif ennemi afin de le désorganiser. Les « Sacrifiés » ne survivent pas au combat et sont dotés de dispositifs pyrotechniques assurant qu'ils puissent emporter le maximum d'ennemi avec eux si ils meurent avant la fin des combats.

La Légion

Création d'Alexandrie, elle est sous le contrôle direct de la chambre des représentants. C'est une armée qui sert de force de réaction rapide aux Arcadiens. C'est une force où chaque arcadien peut s'engager (et à l'issue de son service demander de quitter son fief pour devenir membre d'Alexandrie ou des arsenaux). Du fait des combats constants, les légionnaires deviennent vite des vétérans, dotés de capacité de combat hors normes. Ils sont respectés et admirés. Leurs officiers sont des légionnaires qui ont rempli et qui ont suivi des formations supplémentaires. Ce qui explique l'exceptionnelle cohésion de la légion autour de sa chaîne de commandement. Le principal inconvénient de ce système est un déficit permanent d'officier.

La légion a une composante d'infanterie légère permanente. Elle sert de force d'infiltration, de reconnaissance et de déploiement rapide. Cette composante est souvent mise à disposition des comtés pour renforcer leurs sections d'infanteries. Et une composante d'infanterie blindée. Composée d'infanterie en armure de combat légère, c'est la section de choc de la Légion, dédiée aux assauts frontaux.

Les Sentinelles, et les autres marcheurs, qui équipent en grand nombre la légion, sont considérés comme des mechs légers. Pour se voir attribuer les commandes d'un de ces engins il faut être officier ou avoir accompli de nombreux faits d'armes. Cette récompense est d'autant plus recherchée (et motive d'autant plus les troupes) que tout Pilote ayant accompli deux tours d'opération se voit attribuer en récompense l'engin qu'il pilote et devient un chevalier arcadien à part entière.



Les Fusiliers

Ils forment les armées des Arsenaux. Chargés de la défense de ces derniers et de fournir des troupes au sol à la Flotte. Elle est sous la responsabilité d'Alexandrie et de Brest. Contrairement à la légion, ils ne sont pas mis à la disposition des Comté. Son personnel est exclusivement composé d'habitants d'arsenaux. Son organisation et son équipement ont été calqués sur celle de la garde impériale. Ce ne sont rarement des vétérans comme la légion, mais leur entraînement et leur équipement leur permettent d'assurer leurs missions avec efficacité. Il est à noter que les arsenaux les plus petits n'ont pas de fusiliers, mais des milices qui ne servent alors qu'à leur défense. De nombreux officiers et sergents Fusiliers sont d'anciens légionnaires ayant fini leur temps de service et aspirant à une vie plus calme. Cela permet aux fusiliers de bénéficier d'un encadrement compétent et entraîné.

Les Forces spatiales

Les vaisseaux des flottes arcadiennes sont dotés de sections de fusiliers. Mais pour parer à toute éventualité, les équipages s'entraînent régulièrement au combat au sol afin de lutter contre un abordage, ou de renforcer un détachement au sol en cas de raid. Si leur entraînement et leur équipement n'est pas le meilleur, ils sont disciplinés, et possèdent de nombreuses compétences annexes qui ont fait de ces troupes de soutien appréciées. Il n'est pas rare que la flotte délègue en soutien d'une compagnie ou d'une Ost un détachement chargé de la logistique, du matériel et du soutien médical.



Les milices

On ne peut pas éradiquer totalement les orks d'une planète, il faut constamment pouvoir lutter contre des bandes d'orks sauvages ou de gretchins. Les milices permettent la défense de chaque ville et de chaque village. Ce sont des citoyens qui s'organisent pour se défendre. Leur équipement, leur organisation et leur entraînement ne sont pas uniformes. On trouve des armes artisanales de différentes sortes. L'armement le plus commun sont des Flings ork transformés en mitrailleuses lourdes. Ils fournissent ainsi une puissance de feu anti-personnelle rustique, mais efficace. Il arrive que des chevaliers sans maître (chevaliers-mercenaires, libres-chevaliers) s'engagent aux côtés d'une milice, souvent en échange de pièces détachées et de munition ou (et) contre monnaies trébuchantes...

Le commandement des milices est souvent assuré par d'anciens hommes d'arme, ou même des légionnaires qui reviennent au village. Parfois, les milices sont commandées par des Troubadours ou des Servants, mais elles agissent toujours sous l'autorité des comtes.

Les Lances

C'est l'unité de base des armées des fiefs. Elles sont organisés autour de Chevaliers montés sur mech et d'hommes d'armes (fantassins). Les hommes d'armes sont des guerriers au service des chevaliers. Ce sont souvent des miliciens recrutés qui bénéficient alors d'armes et d'entrainements supplémentaires. Les comtés les plus riches peuvent doter les lances de véhicules blindés (VAB, chars, artillerie automotrice ...). Mais même dans ce cas, ils n'ont pas le même statut que les chevaliers. Les Lances sont sous la responsabilité finale d'un comte qui en désigne le chevalier commandant. Chaque Lance à la surveillance d'une zone d'un fief. Lorsqu'une Lance stationne à un endroit, la milice locale est intégrée à la Lance, ce qui ne vas pas sans inconvénient (pillages des réserves, recrutement abusif ...). Les milices doivent obligatoirement se placer sous le commandement d'une Lance en cas de combat. Leur valeur militaire varie énormément.



Les Compagnies

Une compagnie est l'armée d'un comte. Elles regroupent les Lances du comté, et, en cas d'urgence, les milices. Elle est directement placée sous le commandement du comte. Les compagnies bénéficient des meilleurs mechs du fief.

L'Ost

L'Ost est l'armée du conseil des comte. Une Ost est le regroupement de plusieurs compagnies. Les Ost sont levées pour la défense planétaire ou pour les croisades. Elle est sous le commandement d'un Duc désigné par le conseil des comtes. La Légion et les Fusiliers sont souvent intégrés à des Ost.



Les « dormeurs »

Les « dormeurs » sont des armées sous cryogénie mis en réserve avec leur équipement en prévision d'une waagh que seraient incapable de stopper les forces arcadiennes disponibles. Elles dépendent directement du « projet Walhalla ».

Les Gardiennes

Lorsque le projet Walhalla a été décidé, l'Inquisition s'est très vite demandé comment garder sous contrôle de tels effectifs. Les détachements Xénos déjà présent ne pouvaient remplir cette tâche. En même temps, l'un des très rare convoi vers l'Impérium, avait ramené une section de sœurs de bataille de l'Eclésiarchie. L'éducation religieuse étant assurée par les Templiers Arcadiens, la présence de l'Eclésiarchie irritait autant les autorités locales, que les Templiers et même l'Adeptus Mechanicus. Cette section ne pouvant retourner vers l'Impérium fut donc placée sous le contrôle de l'Inquisition. Depuis de nombreuses années, des femmes étaient lassé de servir en seconde ligne ou dans emplois de soutien et demandaient à servir au combat Arcadie et l'Empereur. L'accès aux Temples leur étant interdit, la sœur de bataille supérieure profita de cette demande pour demander à créer un nouvel ordre militant. Si les recrues des sœurs ont montré une réelle capacité de combat quelques limitations apparurent. Tout d'abord, chaque moyen de transport utilisé montrait, d'après les rapports officiels, « un blindage notoirement insuffisant devant la subtilité de conduite des sœurs... ». L'une des recrues réussie même à mettre hors de service 3 Rhino alors qu'elle cherchait à se garer. Ensuite, il convenait de trouver de nouveaux systèmes d'aide à la navigation intuitif ... les cartes et systèmes de navigation habituellement utilisés se montrant notoirement incapable de fonctionner normalement sous leur supervision. Enfin, le « timing » nécessaire à un déploiement réussi est une notion plus masculine que féminine. Les problèmes n'étaient pas du seul coté des armées arcadiennes ; les sœurs issues de l'Impérium on découvert que les recrues arcadiennes ne comptaient pas suivre à la lettre les vœux de célibat ... ce qui posa de nombreux problèmes.

L'Ordre militant se développa malgré tout, et grâce à quelques combats assurés aux cotés L'ordo Xénos montra son efficacité. Il manquait à cette nouvelle organisation une réelle mission. L'Inquisition proposa rapidement l'Ordre Militant pour veiller sur les « Dormeur » pendant leur cryogénie. Si l'éducation relevait des troubadours et la formation religieuse des Space marine, le travail de surveillance et de protection était une réelle et importante mission, et l'inquisition pouvait directement surveiller le projet Walhalla. L'ordre militant se réorganisa autour de cette mission et fut rebaptisé: les « Gardiennes ».

Forces et flottes spatiales

Les forces spatiales sont placées sous la responsabilité de la chambre des représentants. Brest est le centre opérationnel de toutes les forces spatiales Arcadiennes. Seules les forces spatiales des Temples sont indépendantes et sont dotées de propulseurs warp. Les autres flottes arcadiennes sont dotées de propulseurs hyper spatiaux.

Les Temples

La flotte space marine est principalement une flotte de transport et d'assaut. Toutefois leur capacité de combat spatiale reste redoutable. Les Temples disposent d'escorteurs space marines impériaux, la majorité sont des épaves entièrement reconstruites. Les navires les plus lourds sont de conception locale et n'ont pas les performances de leur équivalent impériaux. Toutefois, les space marines et les servants bénéficient d'amélioration génétiques et bioniques qui en font des équipages particulièrement efficaces. Les navires des Temples sont les seuls qui sont systématiquement équipés de propulseurs warp.

Les Flottes

Les flottes sont le principal rempart contre toute invasion. Si les moyens des arsenaux sont limités, les arkadiens ont développés de nombreux navires légers remarquables.

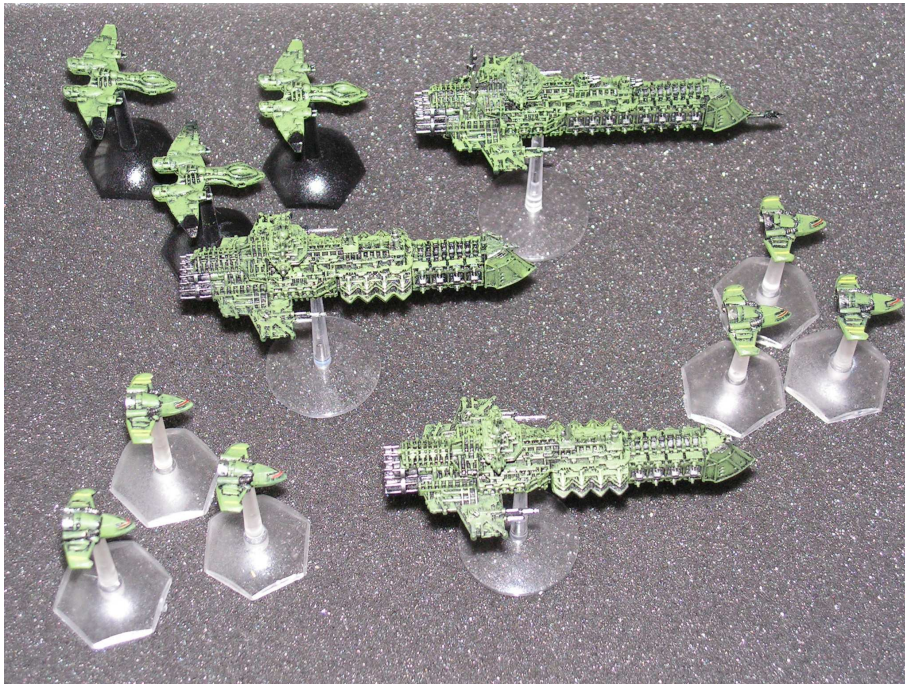


Pour les moyens lourds et super lourds, les arkadiens sont à l'affût de la moindre épave pour la remettre en état ou la transformer. Suite à des accords passés avec les Exodites, les Eldars, les Squats, voire les pirates, ceux-ci leur fournissent de nombreuses coordonnées d'épaves ou de navires impériaux désemparés. Remis en état, ils fournissent alors les croiseurs et cuirassés dont a besoin une flotte de combat. L'inquisition a de nombreuses fois noté l'influence des orks, mais si la façon de faire est comparable, les moyens mis en œuvre et la logistique employée sont sans équivalent. Chaque remise en état est faite grâce à des composants standards. (générateurs, armements, boucliers, senseurs ...) qui sont articulés en systèmes modulaires automatisés indépendants. L'automatisation est poussée au maximum lors de la remise en état. Le but recherché étant de disposer de navires dotés d'équipages peu nombreux, mais fonctionnel. Arcadie n'a pas la population suffisante pour armer des équipages par vaisseau aussi imposant que l'Impérial. Enfin, chaque équipage peut facilement passer d'un navire à un autre. Ce qui limite les effectifs en formation ou à l'entraînement. Contrairement aux flottes impériales, chaque matelot est encouragé à s'instruire davantage et tenter de s'élever dans la hiérarchie. Comme dans la Légion, il n'y a pas d'école d'officier proprement dit. Chaque officier a d'abord été un matelot puis un sous-officier.

Les principales forces des flottes arcadiennes sont donc la logistique, l'adaptabilité et surtout ses équipages peu importants mais très entraînés, expérimentés et motivés.



La flotte d'intervention



Il s'agit de la flotte de combat spatiale au long cours, c'est elle qui est dotée des navires de haut bord (cuirassés, croiseurs). Souvent dispersée pour des patrouilles. Elle peut se regrouper en une seule flotte pour submerger sous le nombre un space hulk et sa flotte. Du fait du manque de chantier capable de fabriquer des navires de cette taille, l'utilisation de chasseurs et de bombardier est privilégiée, mais les commandants de la flotte d'intervention ont déjà prouvé leurs capacités lors de batailles épiques. Leurs équipages sont sélectionnés parmi les meilleurs éléments des flottes de défense, ce qui assure un niveau de base élevé, mais aussi une excellente coordination avec les éléments locaux.

Les flottes de défense



Chaque monde arcadien à sa propre flotte de défense, elle est chargée des patrouilles, de la police, et peut renforcer la flotte d'intervention en cas de besoin. Elles utilisent principalement des escorteurs ou des vaisseaux de systèmes. Mais, surtout, elle a un rôle de formation des équipages et des officiers. C'est de ces flottes que sont issus les équipages de la flotte d'intervention et des flottes spéciales.

Les flottes spéciales

Les arkadiens ont souvent remis en état des navires orks ou xénos. Ce qui leur permet de connaître les capacités relatives de chaque navires, d'acquérir de nouvelles technologies, et ... de monter des opérations spéciales. Les navires sont systématiquement contrôlé par l'Adeptus Méchanicus et l'Ordo Xenos qui décide si le navire peut être employé où doit être détruit. Si les navires sont trop endommagés, mais non dangereux , ils sont transformés en brulôt et regroupé pour des attaques surprises. Une dizaine d'escorteurs et deux croiseurs orks fut détruis lors du raid surprise sur le système voisin de « Tarente ». Bien que hautement risqué, ce genre d'opération est souvent exécuté contre les flottes orks des systèmes voisins, pour contrôler l'extension de leur flotte. Les équipages des flottes spéciales sont toujours des volontaires. Leur taux de perte est le plus élevé de toute les forces arkadiennes. Toutefois, le prestige de cette flotte et le fait que chaque survivant à un tour d'opération peut directement intégrer les formations d'officiers ou de sous officier, voire d'accéder directement à un commandement.



Une des missions des flottes spéciale est de retrouver et d'explorer les épaves. L'utilisation de vaisseaux xénos est un plus pour des missions de reconnaissances en zones souvent hostile. Et permet de récupérer souvent discrètement des navires au nez et à la barbes des flottes orks.

Les flottes de commerce

Les flottes de commerces, regroupent, les cargos, les navires d'explorations ... Bref tout ce qui n'est pas militaire. Toutefois, souvent utilisé pour former des convois de ravitaillement, des flottes d'assaut, ou d'exfiltration, les équipages civils ont souvent montré leur courage. De plus, comme tout les navires arcadiens, les navires civils sont souvent modifiés et améliorés. Ce qui, malgré une moindre capacité de transport, leur donne une puissance de feu souvent plus élevé que leurs équivalents impériaux. Par accord, les Comtés ne peuvent pas posséder de flotte de combat. Toutefois, certaines ont leur propre flotte de commerce, doté de cargos armés pour l'escorte. En cas de conflit de tels navires seraient directement réquisitionnés par les flottes de défense Arcadienne.

« Les dormeurs »

Tout comme les armées terrestre, Il existe une flotte de dormeurs. Les navires les plus lourds sont des escorteurs mis en réserve. Elle est doté de nombreux vaisseaux de combat léger ; chasseurs, torpilleurs et navettes de combats. Pour les flottes, contrairement aux forces terrestres, les dormeurs ne sont pas une force de combat opérationnel supplémentaire, mais plutôt une réserve d'équipages opérationnels disponibles. Au vu des délai de construction pour les navires les plus puissants et des besoins opérationnels les plus urgents, il est peu probable qu'une flotte de réserve puisse être dotée de navires de 1^e ligne.

Les Orks et les arcadiens.

Si l'ensemble des forces arcadiennes paraît disproportionnées par rapport à la population et l'économie du système, il faut se rappeler ce même système se trouve au cœur des royaumes orks. Ce sont des centaines de milliards d'orks qui se trouvent à moins de 3 mois de navigation par le warp...

Trois éléments ont jusqu'à présent distrait l'attention des orks de ce petit système. Une vrille tyranide est en train de traverser la galaxie, en passant au cœur des royaumes orks ... Cette « méga baston !!! » suffit à occuper la majorité d'entre eux. Ensuite malgré tous leurs efforts, les arcadiens ne sont encore pas suffisamment costaud pour faire un bon « bourre-pif ». Seules les bandes les plus négligeables peuvent être intéressées ; Enfin ; malgré son extrême raffinement, la navigation spatiale ork ne brille pas par sa précision. Même si la flotte arcadienne lance régulièrement des raids pour maîtriser les activités spatiales vers le système spatial, les orks n'ont jamais pris conscience d'un système humain organisé à cet endroit. Les orks sont tout simplement incapable de noter une direction et une direction, s'ils ne sont pas guider par un signal psychique suffisamment puissant

La stratégie arcadienne visant à rester discret et à se développer furtivement, de telle manière à ne pas intéresser les bandes les plus puissantes. S'il y a conflit avec une bande, elle doit être isolée, puis à écrasée le plus rapidement possible. Cette stratégie souvent couteuse à court terme s'explique par cette seule observation : les Arcadiens n'ayant pas les moyens de stopper une waaagh orks. Ils sont donc condamnés à détruire toute activité avant qu'elle ne prenne de l'ampleur et agisse comme un phare psychique capable d'attirer une waagh dans leur système.

Les orks de part leur nature végétale, se reproduisent même sur des zones contrôlées depuis longtemps par les Arcadiens. La majorité des bouturages produisent des Grots.. Si les Grots ne sont pas des génies, ils sont suffisamment intelligents, et méchant, pour devenir nuisibles. Bien que d'une force ridicule, les bandes de Grots suffisamment nombreuses peuvent être redoutables. Les orks qui naissent sont redoutables individuellement, toutefois, s'ils prennent le contrôle d'une bande de grots, voire d'autre orks, ils peuvent provoquer des ravages. Tout cela explique la structure de la société arcadienne qui s'est organisée pour faire face à ce danger. C'est la principale menace pour les arcadiens.

Les Bandes orks dans l'espace sont souvent des pirates, les forces spatiales arcadiennes effectuent souvent reconnaissances avec des vaisseaux orks pour vérifier leur présence. Des raids sont ensuite organiser pour détruire toute activité trop importante dans une zone. La encore, la stratégie est la même : Isoler, puis écraser. C'est la seconde menace en terme de probabilité.

Les rencontres avec des orks possédant un territoire sont l'objet de croisades. Elles visent avant tout à réduire une présence dans une zone spatiale. Très rare, elles sont étudiées avec soin par l'Etat major arcadien de telle manière à ne pas attirer l'attention des orks. Les arcadiens préfèrent développer des colonies internes au système ou cachées.



« Boumboummek »

Parmi les bandes orks qui entourent Arcadie, une sort du lot. Cette bande se distingue par l'un de ses mekano : 'Boumboummek'. Les bandes orks sont dirigées par l'Ork le plus fort ; le Big Boss. Ce dernier peut aussi être intelligent, mais pas forcément. Un Big Boss peut s'entourer de conseillers, souvent un ou plusieurs Nob (régulièrement éliminés pour éviter tout problème de discussions oiseuses), parfois des mekanos (qui ont l'avantage de ne pas convoiter le poste et de fournir rapidement des pièces d'équipement kustom pour des Fling') et quelquefois mêmes des humains. 'Boumboummek' est un de ces conseillers. Toutefois, à la différence de ces collègues, il a toujours su conserver ce poste au fur et à mesure des alternances politiques régulières à la tête de la bande.

Ce Mékano se distingue par un goût de la standardisation et de la planification plutôt inhabituel chez les orks. Si on atteint pas les standards habituels chez les humains ou d'autres races intelligentes dans la galaxie, cette tendance est exceptionnelle chez les orks. Ce qui a attiré l'attention de l'Ordo Xénos en poste à Arcadie.



« La spéciale du chef »

Pour autant que l'on sache, 'Boumboummek' a été un mékano Blood Axes tout à fait classique. Après la correction d'un Boss qui se plaignait que le fling de sa méga-armure ne faisait pas suffisamment de bruit, il ajouta un peu d'explosif dans le dit « fling ». L'invention destinée à marquer sa désapprobation au Boss, allait le propulser à des sommets. Lors d'un combat, le fling' explosa, tuant sur le coup un prince tyranide. L'efficacité du fling', et le bruit produit, ravi le Boss qui remplaça son bras amputé par une superbe pince énergétique toute neuve. 'Boumboummek' y gagna son nom, sa réputation, et le poste convoité de gros mek de la bande. Sachant s'adapter à la demande de ses clients, il sut fournir des armes et des armures bruyantes et dangereuses (pour tout le monde). « La spéciale du chef » consistant en une charge d'explosif que le porteur pouvait actionner lui-même pour choper l'adversaire en cas de grosse fatigue (et, semble t'il, d'une commande à distance pour « Boumboummek » en cas de litige sur le service après vente). Bien que comportant quelques désagréments, les équipements furent populaires et permirent à « Boumboummek », d'acquérir une fortune en dents. Sachant utiliser avec pondération « la spéciale », le mek pu « conseiller » quelques campagnes afin de se procurer des matières premières et pièces détachées chez les voisins (souvent d'autres bandes orks). Les fournisseurs préférés de « Boumboummek » restant les squats.

Un comportement étrange

La bande de « Boumboummek » est constituée de nombreux mékanos attirés par son renom grandissant, de ferrailleurs qui sont ses fournisseurs attirés (quoique changeants au fur et à mesure des problèmes d'approvisionnement et d'équipement ...). « Boumboummek » a remarqué que de nombreuses pièces d'équipements comparables chez les squats, les humains, pouvait directement être interchangées sans modifications supplémentaires. Un concept qui le fascine. D'où une production apparemment uniforme ... avec toutefois régulièrement des « modifs pour ke ce soit plus mieux ». Bien que d'apparence anodine, cette modification de comportement inquiète autant l'Ordo Xénos que l'Adeptus Mechanicus. Elle permettrait à terme d'optimiser la production des mondes capturés par les

orks, leur utilisation des stocks de pièces déjà capturés ... et la production d'un matériel de combat encore plus nombreux et redoutable...

Les sales bêtes ...



Une flotte ruche tyranide a récemment réussi à chasser la bande de son monde originel... Mais, celle ci a subi des pertes suffisamment lourdes pour être stoppée. La bande de « Boumboumek » à également subi des pertes particulièrement lourdes. Toutefois, la bande, suite à une alternance au pouvoir favorisée par le mek s'est replié sur une planète voisine. Ce comportement, digne d'un Blood Axes, a permis à la bande de survivre et de continuer à harceler les tyranides qui se retrouvent bloqués dans le système. La perte de l'atelier du Mek semble l'avoir mis particulièrement en colère. Il rivalise depuis d'ingéniosité pour fournir à sa bande de nouveaux vaisseaux et de nouvelles bandes de dread pour lutter contre les « sales bêtes » ...

Si l'arrêt de la flotte ruche est apprécié par les stratèges arcadiens, la montée en puissance des usines ork l'inquiète sur un plus long terme... cette puissance de production peut être rapidement retournée contre Arcadie si les orks arrivent à détruire les tyranides du secteur.

Pièces détachées gratos ...

Comme tous les meks orks, « Boumboumek » adore expérimenter lui-même sa production. Un test de shock attack gun produit des résultats particulièrement inattendus. Au lieu des snotlings qui devait être propulsés hors du vortex fous de terreur... Ce fut des squelettes métalliques en morceaux.... Plusieurs tests ont montré, au grand soulagement des fouettards de la bande, que l'on pouvait se procurer ces pièces détachées gratos sans envoyer de snotling. Parfois un guerrier complet arrive à la grande joie des mek qui peuvent ainsi essayer de le démonter. Ce processus fut au départ particulièrement frustrant. En plus des assistants tués, les guerriers de métal finissaient toujours par disparaître lorsque l'on commençait les choses sérieuses... L'utilisation combinée de chocs et de champs électriques de forte puissance semble résoudre ce problème au grand désappointement des boys qui considère que la baston est alors « moins kool ». Ces pièces détachées servent à la production d'armes (supports mobiles d'armes lourdes, vérins pour véhicules...).



Les Snots améliorés

Si les os métalliques sont rapidement réutilisées, les têtes sont plus difficiles à recycler. Les « kranes métal » sont particulièrement décoratives, mais doivent être régulièrement électrocutés, sous peine de disparaître ou ... de mordre ... Divers tentatives pour les utiliser n'ont visiblement pas été toutes couronnées de succès. Toutefois, l'utilisation des cerveaux des « kranes métal » pour des greffes de snot semble être un vrai succès. Les snot ne servent plus à rien après avoir été utilisé une fois comme munition dans un shock attack gun. Toutefois lorsque l'on greffe un des cerveaux métalliques sur le corps d'un snot, celui ci, après une période de dressage adaptée, peut servir plusieurs fois comme munition, et avec la même efficacité. De plus, cette amélioration ne gêne pas le goût des snot si les orks ont un petit creux. La seule condition étant de recracher les noyaux sous peine de se faire mal aux dents. Les fouettards travaillent encore à éliminer un léger défaut : les snot ainsi améliorés obéissent mal au départ et semblent vouloir poser pleins de questions idiotes. Toutefois, quelques coups de pieds au cul, quelques chocs à très haut voltage, et une bonne « sousoupe » de champignon (s'ils se comportent bien), semblent régler la question. Un aspect particulièrement avantageux de cette amélioration est que les cerveaux, une fois réimplantés dans un autre corps de snot, ne semblent plus avoir besoin de dressage. Malgré tout, de nombreux médiko et fouettard impliqués dans cette expérience, se plaignent que de trop nombreux cerveaux avalés par les orks en « kassant la kroute », sont abimés (les « kranes métal » sont fragiles et peuvent être kassés !!!). Cela oblige les fouettards à refaire une partie du dressage lorsqu'il est réutilisé sur un nouveau snot, s'il fonctionne encore normalement...

A la grande joie des orks, les guerriers de métal semblent apparaître de plus souvent non seulement en entier, et sans avoir besoin de faire fonctionner le « shock à Pièces détachées gratos ». Ils enlèvent, à la grande colère des fouettards, les snot améliorés. Étrangement, des guerriers de métal apparaissent après souvent seuls et semblent adopter un comportement de snot, cette fois à la déception des boys qui voient la perspective d'un bon bourre pif s'évanouir...



Le blog familial W40k :

<http://remarc.tumblr.com>

Annexes

Bombarde 390 pts

Laid, lent, difficile à ravitailler et entretenir, repérable à longue distance à cause de sa configuration. A priori, le bombarde a beaucoup de choses contre lui. Mais, ses principaux attraits ; son très faible coût d'acquisition et d'entretien sa forte disponibilité, expliquent sa durée dans le temps. Pour beaucoup de Comté, il s'agit des rares mech de combat qu'ils ont les moyens d'acquérir et d'entretenir. Enfin si cet engin n'est pas le plus efficace de sa catégorie. Sa puissance de feu brutale en fait un engin avec lequel il faut compter. Au fil du temps les bombarde ont été spécialisés en engin de soutien à longue et moyenne distance. Doté de missiles traqueurs, d'obusier et d'autocanons. Toutefois, ils se sont révélés particulièrement vulnérable lorsque l'ennemi parvenait au contact. Pour compenser cela, les autocanons ont été débarqué au profit d'un canon démolisseur. Bien que faiblement doté en munitions, il reste suffisant pour assurer son autodéfense face à n'importe quel forme d'attaque adverse.



Unité : 1 bombarde

Type : Marcheur super lourd(Soutien)

Points de structure : 2 **CC** :3 **CT** :4 **F** :10 **I** :1 **A** ;1
Bouclier impérial : 1 **Blindage** :
Av 13
Coté 13
Ar 12

Armes et équipement :

2 x missile traqueur : Portée : - F : 9 PA :2 Lourde1 (Tir unique)

2 x Obusier : Portée : 72 ps F : 8 PA :3 Artillerie1, Grande explosion

1 x Canon démolisseur: Portée : 24 ps F : 10 PA :2 Artillerie1, Grande explosion

Fumigènes

Calculé d'après le « Second livre de l'Astronomican » (Chapter approbed)

Chat sauvage

170 pts **Type : Marcheur (Soutien)**

Le « matou » est l'un des plus anciens mechs légers encore en service. Mis en service pour opposer une puissance de feu capable de stopper une bande de grot, ou d'ork, les chats sauvages ont été considérablement modifiés au cours des années pour en faire un engin plus polyvalent.

Ses principales qualités sont une puissance de feu importante, une construction et une maintenance peu coûteuse et bien maîtrisée. Toutefois, les chats sauvages arrivent en bout de leur capacité d'évolution. La structure ne peut plus emporter davantage de blindage, les systèmes de contrôles sont à bout de potentiel limitant la mobilité de l'engin, et le bloc énergétique ne peut plus fournir d'énergie supplémentaire. Enfin, si la puissance de feu reste impressionnante, elle impose une forte logistique pour fournir les munitions nécessaires.

Pour toutes ces raisons, le chat sauvage est de plus en plus relegué en seconde ligne pour des missions de patrouille, d'entraînement ou d'instruction. Pour nombre de fief, c'est un engin économique capable de seconder les mechs de combat et d'assurer à un moindre coût la protection locale. C'est pourquoi il est encore construit en série et il est encore courant de le trouver dans la majorité des milices.



Unité : 1 Chat sauvage

Points de structure : 1 **CC** :3 **CT** :3 **F** :5 **I** :3 **A** ;1

Blindage :

Av	12
Coté	12
Ar	11

Armes et équipement :

2 x lances missiles	Frag	Portée : 48 ps	F : 4	PA :6	Lourde1, Explosion
	Antichar	Portée : 48 ps	F : 8	PA :3	Lourde1

2x 2 mitrailleuses jumelées	Portée : 36 ps	F : 4	PA :6	Lourde3
-----------------------------	----------------	-------	-------	---------

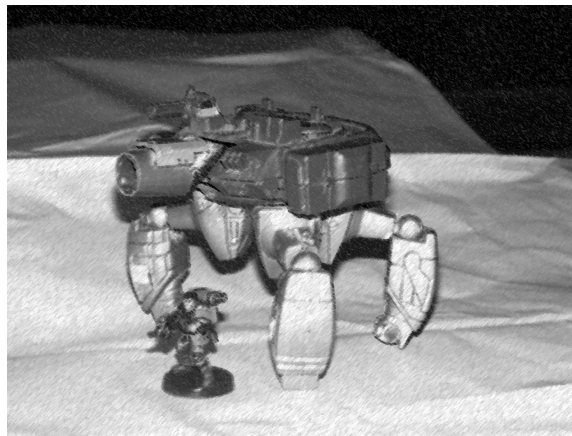
Fumigènes

Calculé d'après le « Second livre de l'Astronomican » (Chapter approbed)

Crabe 395 pts

Dans la doctrine Arcadienne, l'accent est mis sur la puissance de feu à longue portée pour mieux stopper à distance les hordes orks. Malheureusement, dans certaines situations, (combats urbains ...) cette doctrine est inadaptée. Lors du siège de «Paris second», dans la comté de « Nouvelle France », les milices assiégées ont assemblé des épaves de « bombarde », pour obtenir un groupe de 3 mechs de combat quadripode. Surbaissé et doté d'un canon démolisseur avec de nombreuses munitions, le but de ces engins était d'obtenir des mechs adaptés au combat urbain. Lancés en contre-attaque avant même le début des essais, les 3 engins vont non seulement stopper les engins orks, mais repousser les forces ork en dehors du périmètre de la ville ... après avoir rasé les quartiers où résistaient les orks.

Les Crabes ont fortement évolué en terme de design, mais le concept n'a pas changé : un engin relativement bas, particulièrement costaud et doté d'une forte puissance de feu à courte portée avec de nombreuses munitions. Il s'agit de l'un des rares mechs de combat non conçus et non produits par les arsenaux et qui, pourtant, sont nombreux. Si ces mechs sont plébiscités par les militaires lors des engagements en terrain cloisonnés, ils sont également redoutés par les habitants des villes où ils sont déployés : rares sont les quartiers qui sont encore debout après son passage.



Unité : 1 Crabe

Type : Marcheur super lourd (Soutien)

Points de structure	: 2	CC : 3	CT : 4	F : 10	I : 1	A ; 1
Bouclier impérial	: 1	Blindage :				
		Av	14			
		Coté	13			
		Ar	13			

Armes et équipement :

2 x missile traqueur : Portée : - F : 9 PA : 2 Lourde1 (Tir unique)

1 x Canon démolisseur: Portée : 24 ps F : 10 PA : 2 Artillerie1, Grande explosion

1 x Canon d'assaut : Portée : 24 ps F : 6 PA : 4 Lourde4, Perforant

Fumigènes

Calculé d'après le « Second livre de l'Astronomican » (Chapter approved)

Dino 180 pts

Le besoin d'un mech léger moins gourmand en munition, doté d'une capacité anti-blindé plus importante, et plus mobile sont de plus en plus pressant faces à des adversaires qui utilisent de plus en plus de blindés. Les essais de l'ancien mech léger standard doté de canon laser se sont révélée décevante, mais on montré les performances des canons lasers fabriqué d'après les plans de l'Adeptus mechanicus. Le Dino a été conçu pour porter deux canons laser et apporter une puissance de feu suffisante pour s'opposer à n'importe quel blindé. Les premiers engins ont fait forte impression, mais se sont révélé impuissant faces aux bandes ork et gretchin. D'où l'installation, après le retrait d'une partie du blindage, d'un canon d'assaut. Bien que limité en munition, cette dernière arme permet de stopper net une bande ork, même en armure lourde. Redoutable sur le terrain, le Dino est surtout utilisé pour des reconnaissances armées et des missions d'infiltration derrière les lignes adverses. Malgré un coût d'achat élevé, le Dino est appelé à devenir le mech léger standards des forces arcadiennes.



Unité : 1 Dino

Type : Marcheur (Soutien)

Points de structure : 1 **CC** :3 **CT** :3 **F** :5 **I** :3 **A** ;1

Blindage :

Av 12
Coté 12
Ar 11

Armes et équipement :

2 x Canons laser Portée : 48 ps F : 9 PA :2 Lourde1

1 x Canon d'assaut Portée : 24 ps F : 6 PA :4 Lourde4, Perforant

Fumigènes

Calculé d'après le « Second livre de l'Astronomican » (Chapter approbed)

Escouade cuirassée

Contrairement, à de nombreux chapitres space marine, les Templiers Arcadiens comptent de nombreux Dreadnought dans leurs rangs. L'idée de les regrouper en escouade de combat spécialisée a été introduite au retour du corps expéditionnaire de la seconde guerre d'Armageddon. La bataille de Gathana bay avait opposé des forces de dreadnought space marine et ork avait démontré le formidable potentiel de telles formations de combat. En plus de leurs capacités de combat classique (mobilité, blindage, armement lourd), les dreadnoughts humains bénéficient de connexions améliorées, et renforcées par le temps, à leurs équipements et à leurs systèmes de transmission. Ces systèmes, lorsqu'ils sont en escouade de combat, leur donnent un avantage considérable et renforcent encore le potentiel des Dread space marines. Les Templiers Arcadiens ont utilisé avec succès ce genre de formations à de nombreuses tactiques et les ont affinés. Toutefois, le risque de perdre ainsi un grand nombre de ces combattants n'est pas négligeable. Ces formations sont telles réalisées que lorsque les enjeux des combats sont particulièrement élevés.

Les dreadnoughts sont regroupés en plusieurs genres :

- Tactique (T) : Configuration classique : Arme lourde et arme de corps à corps ;
- Elite (E) : Vénérable, dread chapelain ou Archiviste ;
- Assaut (A) : Ironclad ou doté de deux armes de corps à corps (Furioso ...) ;
- Soutien (S) : Configuration d'appui : Deux armes lourdes sans armes de corps à corps.

Les Escouades cuirassées sont utilisables selon un format comparable à celui d'une armée :

```
  E E E
  T T T T T T
  A A A
  S S S
```

En noir, les dreads obligatoires, en grisé les Dreads optionnels

Liaison Tactique : Les dreads ont parfaitement conscience de leur position sur les champs de bataille et de celle du reste des membres de l'escouade. Mais les dreads doivent être regroupé en escouade de combat, espacés les un des autres de 12 PS maximum.

Épouillage : les armes défensives de Force 4 (bolter, fulgurant, lance flamme ...) peuvent être utilisés pour soutenir un dread de l'escouade engagée au corps à corps. On considère que le dread visé a perçu le signal du tireur et se positionne pour mettre ses opposants dans la ligne de tir et présenter son meilleur blindage. Il ne subit donc aucun dommage, mais ni lui, ni le tireur ne pourront pas charger au tour suivant.

Transfert de données : Les informations de senseurs endommagés d'un dread sonné peuvent être complétées par un autre dread. En conséquence tout jet de dommage sonné est ignoré tant que la liaison tactique est opérationnelle.

Données de verrouillage : Pour des objectifs importants, un tir d'arme lourde bénéficiera de données complémentaires d'un autre dread. Le jet pour toucher peut être rejoué en cas d'échec avec la CT du dread supplémentaire, mais une seule fois. Toutefois, cette option doit être signalée avant de l'utiliser. Les deux dread doivent avoir une ligne de visée sur la cible. Et le dread supplémentaire ne doit pas être engagé au C à C ou tirer avec une arme lourde ce tour.

Ciblage déporté : Un missile (frag, antichar ...) peut être utilisé en tir direct, avec des données de verrouillage assurant ainsi une meilleure visée ou avec un ciblage déporté. Contrairement aux autres armes, les missiles ont la capacité de modifier leur trajectoire en plein vol. Si on peut fournir des données de visée supplémentaires en plein vol, on peut recalculer la trajectoire pour que le missile aille plus loin, dans une zone hors de ligne de visée du tireur ou pour attaquer sous un autre angle une cible de grande taille. Ces données peuvent même être utilisées par plusieurs missiles. Ces options utilisent un Dread qui assure la visée, le « cibleur ». Ce dernier communique à un ou plusieurs dread « tireurs », les coordonnées à partir desquels les missiles doivent s'aligner sur le guidage du « cibleur ». La portée, la ligne de visée utilisées par les missiles sont celles du "cibleur", et non celle du ou des tireur(s). Ce qui permet d'assurer des salves sur des cibles a priori hors de portée, à l'abri ou importantes (machine de guerre, bande de grande taille ...) tout en exposant un minimum de dreads, cela permet aussi d'attaquer sur les points faibles les cibles les plus imposantes (les machines de guerres sont touchées sur le coté visé par le cibleur). Toutefois cette tactique impose à chacun une certaine vulnérabilité surtout pour le cibleur : Les Dreads utilisant cette technique ne peuvent pas être engagés au C à C, utiliser une autre arme lourde, ou bouger. Les armes défensives ((bolter, fulgurant, lance flamme ...) sont gérées par l'autre lobe cérébral du pilote de dreadnought et peuvent être utilisées. Cette option doit être signalée avant de l'utiliser.



Escouade cuirassée « Mastiff » qui fut utilisée lors de l'attaque sur le fort ork de « Kass Grain »

Section Tactique : Frères Roland (décédé), Olivier et Guillaume



Section Assaut : Frères Arthur et Carolus



Section Soutien: Frère Aloncoin, Théodus (Décédé), et Algeste



Les armures des Frères Guillaume, Arthur et Carolus durent être reconstruits. Celle de Théodus est détruite, celle de Roland a été immédiatement réutilisée après les Process de purification par le Frère Alonso.

Bilan Opérationnel :

3 Dread, 4 Boit-ki-tu, 2 Chariots de guerre, 5 Truks, 7 Motos de guerre, ork sont détruits. Un chef de guerre et une bande de 7 méga armures tués. En coopération avec les escouades Terminator Ultra et Sabre ; une bande de 8 Balaiz boys, 3 bandes de Goff, quatre de Bad Moon, une de Snakebites et un groupe important de gretchin. Le fort a été saisi en 27 minutes, soit 4 minutes au dessus du temps prévu. Toutefois, grâce au sacrifice du frère Roland, l'escouade Ultra a pu guider les modules d'assauts permettant de disposer des forces suffisantes pour stopper les forces du Big Boss « Donork » lors de la bataille de Ronceval.