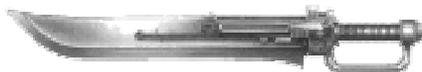




# Sommaire

<b>AVANT-PROPOS</b>	<b>3</b>
<b>PREMIERE GUERRE DE TAROS</b>	<b>4</b>
<b>GENESE DU CONFLIT</b>	<b>4</b>
<b>L'INVASION DE TAROS</b>	<b>5</b>
PREMIERE INTERVENTION SUR TAROS	5
LA MOBILISATION DE L'IMPERIUM	5
L'INVASION	6
<b>LA GUERRE DU DESERT</b>	<b>6</b>
LA MARCHÉ DU SABLE	6
DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES	7
SUPREMATIE AERIENNE	8
PHYyra HEIGHTS	8
LA MINE DE GIADAMAK	8
OPERATION COMETE	9
LA GRANDE PURGE	10
OPERATION DEATHBLOW	10
L'EVACUATION	10
<b>LE RETOUR DE L'IMPERIUM</b>	<b>12</b>
<b>LA 13<sup>EME</sup> CROISADE NOIRE</b>	<b>12</b>
<b>UNE MOBILISATION DIFFICILE</b>	<b>12</b>
<b>LA SECONDE INVASION DE TAROS</b>	<b>14</b>
LE PLAN IMPERIAL	14
LA FLOTTE CASTILLE	15
DEBARQUEMENT ALPHA ET BETA	17
LA GRAND-MERE ARASHIS	18
L'ASSAUT DE L' AESTUS	19
EN ROUTE POUR TAROKEEN	20



# Avant-propos

Ce document a pour but de présenter la campagne qui se déroulera lors du French Waaagh Day XII : la seconde guerre de Taros. Après la campagne de l'œil de la terreur, l'Imperium entreprend une nouvelle invasion pour s'appropriier les ressources minérales de la planète aride.

L'historique de Taros ainsi que les images et noms d'armées utilisés dans ce fascicule sont la propriété de GW. Ils sont utilisés sans intention de préjudice, afin d'illustrer un rassemblement de passionnés du hobby.

La participation à la story line durant le FWD XII est totalement facultative et n'empêchera dans aucune mesure les participants de jouer à leur rythme, avec les adversaires de leur choix, sur les tables de leur choix.

A titre indicatif, voici les armées de l'Imperium dont la participation à la campagne sera récompensée par l'attribution de bonus pour respect du fluff :

## **Forces Impériales :**

Tallarn  
Para Elyséens  
Adeptus Mechanicus  
Dragons de Brimlock

## **Space Marines :**

Avenging Sons  
Raptors  
Ultramarines  
Deathwatch

Cette liste n'est pas exhaustive et l'aspect de l'armée interviendra dans l'importance donnée à l'armée. Un thème marqué désertique sera aussi récompensé.

Pour les Tau, la diversité des troupes étant moindre, l'aspect de l'armée pourra déterminer des variations de bonus. La présence d'unités typiques de Taros telles qu'auxiliaires humains ou gangs de mineurs influera également.

Les armées n'appartenant à aucun des deux principaux camps en présence n'auront pas de bonus de respect du fluff, mais elles pourront tout de même participer à la campagne, représentant les inévitables pillards profitant du conflit pour s'enrichir.



**Portal**



# Première guerre de Taros

## Genèse du conflit

Lorsque les signes annonciateurs de la 13<sup>ème</sup> croisade noire d'Abaddon se firent explicites, l'Imperium monopolisa ses gigantesques ressources pour se préparer à défendre la porte cadienne contre le fléau. De nombreux régiments furent levés et transportés à travers la galaxie. Les mondes forges devaient fournir armes et véhicules pour les corps d'armées qui se préparaient à la guerre.

Stygies VIII est l'un des mondes forge les plus importants, supplanté uniquement par la prestigieuse planète Mars. Lorsque le Departemento Munitorium releva les objectifs de production du monde-usine, sa direction fit un point d'honneur de répondre à la demande, pour confirmer son statut de référence. Des armées d'analystes étudièrent des moyens d'augmenter la capacité de production et d'extraire encore et toujours plus de matériel pour l'Imperium.

L'une des innombrables actions à mener pour augmenter les cadences était d'obtenir davantage de minerais et de matières, pour faire face au ramp-up de volume.

C'est lors de cette recherche de matière complémentaire que le nom de Taros apparut aux clercs du Departemento Munitorium. Cette planète, terraformée plusieurs millénaires auparavant en raison de ses grandes ressources minières, est l'un des fournisseurs de Stygies VIII qui devait pouvoir supporter une grande part du nouveau besoin.

Afin de démontrer leur volonté de mener à bien la mission stratégique pour l'Imperium, les dirigeants du monde forge organisèrent un audit de Taros et de ses moyens de production. L'Auditor Prime



Nymus Dree fut chargé de cette analyse et de garantir l'augmentation de productivité nécessaire.

L'accueil du gouverneur Lord Aulis fut cordial, et il ouvrit les portes de son administration aux représentants impériaux. L'analyse documentaire démontra un envoi régulier des quantités de minerais contractuelles, et brossa l'image d'une planète impériale studieuse. Mais Nymus Dree était un homme de terrain, et il voulut compléter son observation par la visite de l'outil de production et de la surface de Taros. L'environnement désertique et les tempêtes de sables n'empêchèrent pas l'audit de se poursuivre et plusieurs éléments attirèrent l'attention du comité de surveillance. De nombreuses mines abandonnées parsemaient la surface de Taros. Les propriétaires interrogés annonçaient que les gisements avaient été totalement exploités et que l'extraction avait été déplacée. Des prélèvements géologiques permirent de déterminer la taille des différents gisements. Lorsque le calcul fut fait, Nymus Dree se rendit compte que l'extraction de minerai sur



Taros excédait largement la dîme impériale et les livraisons à Stygies VIII. Il prolongea son enquête, et découvrit finalement que d'énormes quantités de minerais disparaissaient ponctuellement des entrepôts de l'astroport, sans laisser de traces dans l'administration gouvernementale. Ce n'est que lorsque Dree reçut le rapport de la bataille de Denab qu'il comprit les implications. Une flotte impériale avait surpris dans la ceinture de Denab un convoi de

transporteurs humains approvisionnant un vaisseau Tau.

La situation était maintenant claire : les Tau de la caste de l'eau avaient corrompu le gouvernement de Taros et obtenu des livraisons discrètes mais conséquentes de minerais. L'appât du gain avait été plus fort pour Lord Aulis et les traîtres que leur devoir envers l'Imperium. Le rapport de Nymus Dree déclencha la première intervention sur Taros.

## L'invasion de Taros

---

### Première intervention sur Taros

L'Imperium décida de dépêcher le chapitre des Avenging Sons de l'Adeptus Astartes. L'objectif était de mener un raid d'une rare violence afin de décapiter la rébellion en assassinant Lord Aulis. La démonstration de force donnerait à réfléchir aux nobles déchus et effraierait les Tau. Taros serait ainsi ramenée dans le droit chemin avec un investissement minimal, chose nécessaire en ces temps de mobilisation dans l'œil de la terre.

Le capitaine Amaros de la 2<sup>ème</sup> compagnie des Avenging Sons organisa l'assaut du palais du gouverneur de Taros. Les drop pods zébrèrent le ciel de la planète désertique et la force d'attaque se rendit maître du palais. La résistance fut rapidement éradiquée, mais Lord Aulis demeura introuvable. Les Space Marines devaient alors entamer une phase de recherche et destruction. Quelques heures à peine après leur atterrissage, ils furent cependant attaqués par des éléments Tau. Retranchés dans le palais du gouverneur, les forces impériales résistèrent pendant deux jours, avant de décrocher sans avoir rempli leur mission. Les forces de la 2<sup>ème</sup> compagnie avaient été fortement étriées, et Lord Aulis était toujours libre.

### Lord Aulis Le Grand Vendu

**Le Gouverneur planétaire de Taros, Lord Aulis fut le premier convaincu de trahir l'Imperium pour servir le Bien Suprême. Les richesses accumulées dans le commerce avec les Tau lui permettent d'étouffer sans remord d'éventuels scrupules. Tant qu'il y aura des travailleurs à tuer à la tâche dans les mines du désert, il préservera sa place et continuera d'entretenir sa cours.**

### La mobilisation de l'Imperium

L'Imperium avait réellement besoin des ressources minières de Taros et il fut décidé de dépêcher une armée pour en reprendre le contrôle.

Le Haut Commandeur Lord Otto Ivan Gustavus fut nommé à la tête de la 4621<sup>ème</sup> armée impériale. L'armée était constituée de deux corps : le X<sup>ème</sup> et le XI<sup>ème</sup>.

La phase de collecte des ressources prit plus d'une année, tant il était difficile d'obtenir des troupes ou du matériel, tous monopolisés dans la porte cadienne. Lord Gustavus parvint tout de même à obtenir cinq régiments de Tallarn, qui étaient très



adaptés au climat désertique de Taros. Ils formeraient le X<sup>ème</sup> corps d'armée et l'épine dorsale de la conquête impériale. Le XI<sup>ème</sup> corps fut constitué d'éléments épars : Elyséens, Ingénieurs d'Assaut Sarennian, Cadians, Dragons de Brimlock et force de Krieg.

La stratégie impériale était d'établir une tête de pont avec trois régiments à bonne distance de Tarokeen, la capitale, afin de minimiser la riposte Tau dans les premières heures du conflit. La machine impériale pourrait alors se déployer pour écraser toute résistance. Le point d'atterrissage fut choisi au sud de Tarokeen, car la température y est moins extrême et les vents moins violents. L'alimentation en eau de l'armée, élément stratégique, serait assurée par un approvisionnement externe à la planète, puis par la capture d'hydroplant rendant l'eau de mer consommable.



## L'invasion

La flotte impériale parvint jusqu'à Taros sans rencontrer la moindre résistance. En orbite autour de la planète, les Space Marines du chapitre des Raptors furent chargés de détruire le seul site de défense aérienne qui menaçait le débarquement. Après une reconnaissance du site et un bombardement préliminaire, des troupes d'assaut lancèrent un raid contre l'Hydra qui assurait la défense aérienne du périmètre. Lorsqu'il fut réduit au silence, les troupes des 3<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> compagnie des Raptors débarquèrent sur le site, et annihilèrent les silos à missiles, ainsi que les défenseurs.

Le X<sup>ème</sup> corps d'armée put ainsi débarquer sans encombre à la surface de Taros. Les Tau n'opposèrent pas la moindre résistance au déploiement de l'Imperium, qui pu consacrer deux semaines complètes à débarquer ses troupes, établir sa position défensive dont une base aérienne provisoire et préparer son dispositif.

La formidable machine de guerre de la Garde Impériale se mit alors en branle et commença son avance vers Tarokeen.

## La guerre du désert

---

### La marche du sable

L'objectif primaire de la 4621<sup>ème</sup> armée était de capturer Tarokeen et son spatioport. Les objectifs secondaires étaient de tuer le gouverneur Lord Aulis et de détruire les forces Tau.

L'attaque était prévue par l'ouest de Tarokeen, sur la partie la plus large de l'isthme Iracunda. Une diversion fut cependant organisée avec le 331<sup>ème</sup> Tallarn sur l'est de l'isthme, afin d'étirer les défenses Tau. Les Raptors avaient refusé de se charger de cette opération, estimant qu'ils seraient plus utiles au cœur de la

bataille principale. Le rôle qui leur échet serait de percer avec l'appui des titans de la Legio Ignatum le goulot de l'isthme Iracunda, afin de porter le combat dans Tarokeen même.



La marche vers Tarokeen devait durer 60 jours, et serait menée par le X<sup>ème</sup> corps. Le XI<sup>ème</sup> corps serait gardé en réserve.

Le premier jour de marche fut atypique, aucun ennemi ne se rendit visible et l'armée avança sans encombres.

Dès le second jour cependant, les Tau commencèrent à harceler les troupes. Attendant qu'elles se soient éloignées du support de leur artillerie, des parties de chasse étaient rapidement déployées à distance, pour profiter de la portée des canons rails. Avant que les soldats aient pu s'approcher de l'ennemi, les chars étaient détruits et les escouades ébréchées. Les Tau s'esquivaient ensuite en refusant le combat. Ce fut par exemple le cas lors de la bataille de Tungusta Station où la puissance de feu Tau mis à mal l'Imperium, avant qu'ils ne s'extraitent grâce à des transports de troupes Orca.

Le terrain était donc laissé aux impériaux, mais ils payaient cher en hommes et matériel leur avance.

Lord Marshal De Stael, le commandant des forces armées de l'Imperium sur Taros décida donc d'adapter sa stratégie. Les patrouilles visant à débusquer les équipes de cibleurs qui terrorisaient les troupes avec des tirs de missiles inattendus furent renforcées. La Navy fut également sollicitée pour améliorer la réactivité du X<sup>ème</sup> corps face aux attaques éclairs. Les Thunderbolts remportèrent quelques précieux succès et permirent à l'avance impériale de progresser davantage. Les Tau engagèrent cependant de nombreux Barracudas afin d'occuper la Navy et de permettre aux raids de harcèlement de se poursuivre.

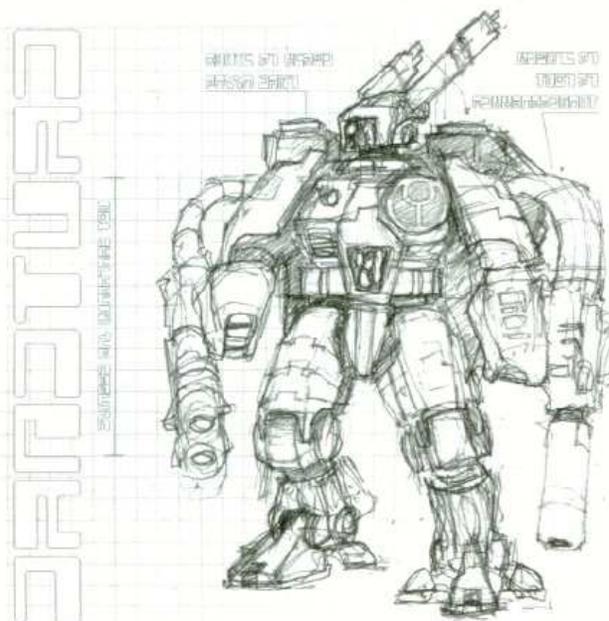
## Derrière les lignes ennemies

Alors que l'armée impériale s'était fortement éloignée de sa base initiale, les convois de ravitaillement en eau et fuel devaient parcourir plus de chemin pour approvisionner les troupes. Les Tau lancèrent alors la deuxième phase de leur

plan de défense en infiltrant des équipes de Stealth et de Cibleurs loin dans les lignes ennemies. Ces éléments effectuaient des repérages et déclenchaient des attaques éclairs contre les convois d'approvisionnement. Rapidement, la logistique impériale en souffrit, et des troupes durent être détournées des combats pour protéger les lignes d'approvisionnement.

Dans le même temps, une flotte spatiale Tau apparut dans le système et commença à harceler les croiseurs de l'Imperium. Le principal vaisseau Tau, le A'Rho, attira une partie des forces ennemies dans une course poursuite de quatorze jours, avant d'être détruit tout en causant la perte du Hammer of Thrace, navire de Lunar Class, et de trois frégates. Pendant ce temps, deux groupes de vaisseaux attaquaient les convois entre la planète et les navires impériaux. A l'instar de la destruction du convoi Alpha-4, de nombreuses attaques surprises causèrent des dégâts importants.

Le Haut Commandeur Lord Otto Ivan Gustavus décida même d'interrompre le débarquement des troupes pour ne pas risquer davantage de pertes. Les Dragons de Brimlock et la force de Krieg ne furent ainsi pas déployées sur le sol de Taros.



## Suprématie aérienne

Afin de contrer la menace de la Navy, les Tau décidèrent ensuite de mener un raid contre la base aérienne provisoire du camp de base. Leur objectif était double : faire cesser les contre-attaques aériennes de l'imperium lors des raids tau, et permettre aux Barracudas de harceler directement les convois humains en toute impunité.

Un seul Orca furtif fut envoyé pour cette mission. La surprise fut totale, et les Tau parvinrent à détruire de nombreux Thunderbolts au sol et à rendre la base inutilisable pendant plusieurs jours. L'Orca fut cependant détruit lors de la tentative d'extraction, et tous les Tau assaillants furent tués ou capturés. La suprématie aérienne avait été obtenue, mais à un prix élevé. Le nombre des Barracudas Tau et l'absence de renforts de la Navy permirent ainsi aux xenos de dominer le ciel de Taros. L'éloignement de l'armée impériale était également un problème puisque les Thunderbolt ne pouvaient pas rester très longtemps au combat avant de devoir revenir ravitailler.



## Phyyra Heights

Après vingt jours de marche, le 17<sup>ème</sup> Tallarn reçut l'ordre de prendre la zone de Phyyra Heights, sur l'ouest du front. Ces contreforts rocheux permettraient de contourner le flanc Tau et de contrôler une zone surélevée pour l'artillerie. Les Gardes Impériaux y furent pris en embuscade par les alliés Kroots des Tau qui infestaient les montagnes. En dix jours, trois attaques impériales échouèrent, et il fallu qu'une

nouvelle offensive soit menée par le général de brigade pour parvenir à prendre réellement pied dans le premiers contreforts. Le 17<sup>ème</sup> Tallarn ne reçut aucun soutien dans cette zone, qui était finalement considérée comme peu stratégique.

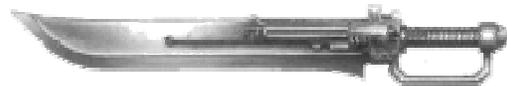
Le 3<sup>ème</sup> Tallarn vint alors renforcer la ligne de front laissée vacante par le 17<sup>ème</sup>.

## La mine de Giadamak

Sur le flanc est du front, le 12<sup>ème</sup> Tallarn s'approchait de Tarokeen. La mine de Giadamak était située sur sa route. Bien que le haut commandement ait suggéré d'ignorer totalement cette position, le général du régiment décida qu'il ne pouvait pas se permettre de laisser dans le dos de son armée cette position abritant de nombreux Tau et des mineurs enrôlés pour la défense contre l'Imperium.

Un barrage d'artillerie s'écrasa donc sur cette position, avant que des colonnes de blindés n'encerclent la mine. Un assaut frontal d'infanterie fut alors décidé, mais le tir nourri des défenseurs Tau repoussa l'offensive. Un second assaut épaulé par les tirs de chimères et de mortiers parvint à percer le cordon défensif. Plusieurs heures de guérilla urbaine firent alors de nombreux morts dans les rangs Tallarns, peu habitués à ce type de combat.

Lorsque la pression impériale se fit trop forte, quatre Orcas réussirent à extraire la plupart des Tau, qui s'enfuirent en toute impunité sous le regard vengeur des humains.



Suite à ce succès relatif, les troupes impériales parvinrent à l'entrée de l'isthme Iracunda. Mais les lignes d'approvisionnement durement éprouvées par les raids Tau ne fonctionnaient presque plus, et le fuel et l'eau venaient à manquer.



## Opération Comète

Après quarante-deux jours de combats dans le désert, le moral des hommes était au plus bas. La guérilla Tau prélevait quotidiennement son quota de victimes. L'approvisionnement en fuel et eau ne parvenait plus jusqu'au front, et les régiments durent cesser d'avancer. Ils prirent position, établissant des tranchées, champs de mines et barbelés pour attendre les ordres.

Craignant que les soldats n'aient bientôt plus d'autres options que de se rendre aux Tau pour survivre, le haut commandement décida de s'assurer un approvisionnement en eau sur le terrain. Les hydroplants qui traitaient l'eau de mer parsemaient la côte, mais une seule était suffisamment importante pour répondre aux besoins de l'armée : la station 23-30, située dans l'isthme, à faible distance de Tarokeen.

Une mission de raid fut confiée aux paras Elyséens qui n'avaient pas encore fait feu durant ce conflit. Leur mission serait de capturer l'hydroplant sans causer de dégâts, afin de conserver les capacités de traitement de l'eau. Ils devraient ensuite tenir pour laisser le temps à une force de frappe constituée des Raptors, des Titans Warhound fraîchement débarqués et du 114<sup>ème</sup> Cadian de percer les lignes ennemies. L'Imperium lançait ses réserves dans la bataille pour cette action qui devait être le tournant de la guerre.



Après trois jours de préparatifs, les paras Elyséens furent contraints d'attaquer en deux vagues d'assaut, à cause du manque de transport. Une formidable vague aérienne comportant plus de 160 Valkyries et 30 Vultures vint déposer les soldats dans le périmètre de l'hydroplant, défendu essentiellement par des auxiliaires humains à la solde des Tau. Des balises furent placées par les premières troupes de choc à toucher le sol, afin de guider les grav-chutes des paras.

Au soir de l'attaque, les éléments stratégiques étaient tous entre les mains de l'Imperium. Quelques structures avaient été endommagées par une résistance acharnée, mais la première phase était réussie.

Le lendemain, la seconde vague de paras eu des difficultés à parvenir jusqu'à l'objectif, la chasse Tau étant en alerte. Ils parvinrent cependant à renforcer leurs frères d'armes alors que de nombreuses parties de chasse Tau tentaient de reprendre le centre de traitement d'eau. Des combats meurtriers eurent lieu toute la journée, mais les Elyséens tenaient toujours lorsque la nuit tomba.

Pendant ce temps, les forces de percée avaient également déclenché leur action. L'attaque des Raptors et des Titans fut couronnée de succès. Malgré l'utilisation d'un nouveau vaisseau anti-Titan, le Tiger Shark, les Tau furent contraints de reculer. Le 114<sup>ème</sup> Cadian s'engouffra dans la brèche et parcouru la distance prévue le premier jour. A partir du second jour cependant, les Tau envoyèrent des troupes harceler l'avance des secours. L'avancée des impériaux se trouva ralentie.

Au soir du troisième jour, ils étaient encore à 30km de la station 23-30. Le général du régiment mena alors ses véhicules Salamanders dans un rush vers la station. Lorsqu'ils y parvinrent, ils ne trouvèrent que des ruines et les corps des vaillants combattants Elyséens. Les Tau s'étaient esquivés pour ne pas subir le plein assaut de l'Imperium, mais ils n'avaient pas

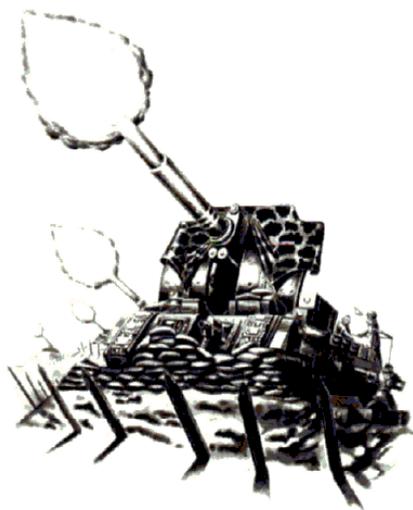
hésité à détruire le centre de traitement plutôt que de le laisser à leurs ennemis.

La rage au cœur, le général cadien ordonna alors une retraite vers les lignes Tallarn : la mission avait échoué, aucun approvisionnement en eau ne serait possible.

### **La grande purge**

Suite au désastre de l'Opération Comète, le commissaire général Van Horcic, attaché au haut commandement, mena une purge visant à écarter les traîtres et les incompetents. Soixante-cinq officiers furent exécutés ou envoyés en légion pénale afin d'absoudre leur faute envers l'Empereur. De Stael se suicida sur Taros afin d'éviter l'infamie qui l'attendait lorsqu'il rejoindrait le QG en orbite. Le Grand Amiral de la flotte fut laissé en vie, à la condition de forcer à tout prix le blocus Tau pour ravitailler les troupes au sol. Van Horcic ordonna également un repli afin de réduire les lignes d'approvisionnement.

C'est à ce moment critique que le général des paras Elyséens, capturé lors de l'assaut de la station 23-30, fut retrouvé agonisant dans le désert. Il venait de s'évader des lignes Tau et détenait des informations capitales sur la localisation du centre de commandement ennemi.



### **Opération Deathblow**

Une opération visant à décapiter d'un seul coup toute l'armée Tau fut aussitôt mise sur pieds par les dirigeants impériaux. Un assassin du temple Eversor fut requis auprès de l'Officio Assassinorum afin de « traiter » les leaders adverses.

Une équipe de Troupes de Chocs lança une attaque suicide sur le centre de commandement, afin de permettre à l'agent impérial d'infiltrer le complexe. Tous les rebelles présents dans la base furent supprimés, bien que l'Assassin ait finalement été vaincu. La perte de l'éthéré Aun'Vre porta un fort coup au moral des xenos. Le Shash'o R'Myr qui dirigeait les forces Tau sur Taros était miraculeusement absent lors de l'assaut, et pu ainsi planifier l'assaut vengeur de son peuple.

### **L'évacuation**

Quatre-vingt dix jours après l'entrée de la 4621<sup>ème</sup> armée dans le système de Taros, le Haut Commandeur Lord Otto Ivan Gustavus ordonna la retraite.

Harcelés par l'ennemi, les soldats abandonnaient derrière eux leur matériel inutile et de nombreux tanks privés de carburant. De nombreux soldats furent capturés lors des raids éclairs menés par les parties de chasses.

Les premiers régiments à regagner la zone d'atterrissage purent être évacués, ainsi que les titans de la Legio Ignatium, mais il fallu tout le courage et l'abnégation des Raptors pour contenir les deux derniers assauts contre le point d'embarquement. Enfin, le dernier transport de troupes s'éleva dans les airs, laissant Taros à la solde des Tau. L'Imperium devra trouver ailleurs le précieux minerai nécessaire pour alimenter le monde forge Stygies VIII. Le retour des armées humaines sur Taros ne pouvait pas être planifié à court terme, le formidable conflit couvant dans l'œil de la terreur monopolisant toutes les ressources.

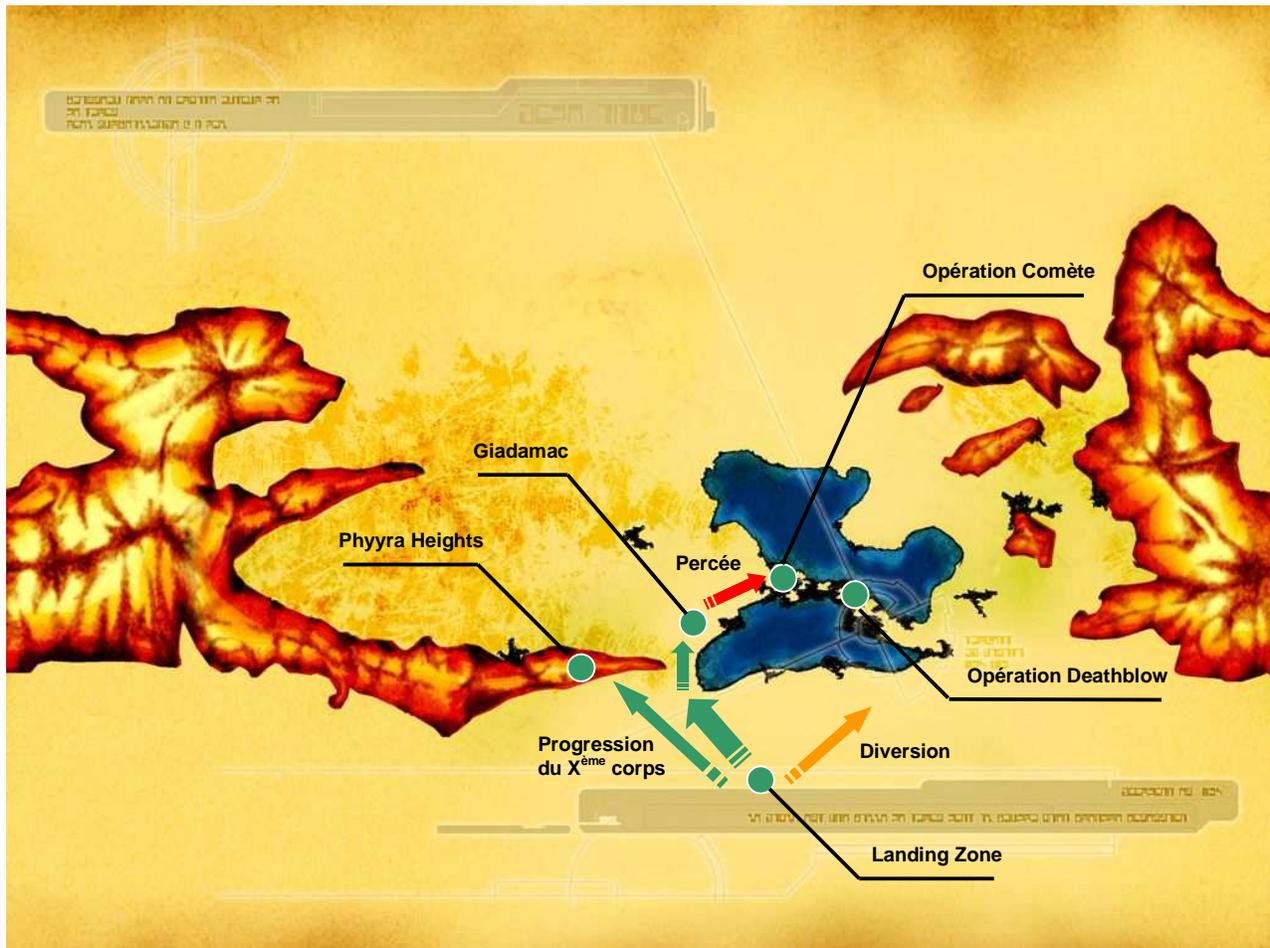


## Epilogue

Les pertes impériales furent monumentales. L'équivalent de cinq régiments sur les huit déployés fut tué, blessé ou capturé, représentant quarante cinq mille soldats. Plus de cinq cents chars et sept cents VAB Chimère furent abandonnés dans le désert, ainsi que soixante huit des soixante-dix huit chasseurs. La flotte avait perdu deux croiseurs et de nombreux escorteurs.

Les pertes Tau sont inconnues, mais leurs forces s'élevaient à plus de cent parties de chasses, représentant plus de vingt mille guerriers.

L'Imperium allait devoir faire face au conflit couvant dans l'œil de la terreur sans pouvoir s'appuyer sur les ressources minérales de Taros. Stygies VIII ne pourrait pas atteindre ses quotas de production et cette défaite pourrait peser plus lourd que ce que les experts avaient estimé dans le futur de l'Imperium.



# Le retour de l'Imperium

## La 13<sup>ème</sup> croisade noire

---

Après l'échec du Haut Commandeur Lord Otto Ivan Gustavus et du Lord Marshal De Stael, l'Imperium ne put se permettre d'allouer de nouvelles ressources à la libération de Taros. Les sombres présages s'amoncelaient dans l'œil de la terreur, et toutes les forces de l'humanité seraient nécessaires pour contrecarrer les plans d'Abaddon le Fléau. Des années de guerre sans merci ébranlèrent la galaxie alors que tous les regards convergeaient vers la porte cadienne. Toutes les autres menaces étaient contrées avec le minimum de ressources, jugulant à peine les avancées orks ou tyranides. L'Imperium renouait avec son ennemi ancestral, le Chaos et ses fourbes tentations. Combien de héros se sont illustrés dans cette guerre sans merci ? Combien d'anonymes sont morts pour la puissance de leur faction ? La 13<sup>ème</sup> croisade noire a été sans conteste la plus meurtrière de toutes et la face de l'Imperium en fut changée à tout jamais. Les forces du Chaos n'avaient pas pu être repoussées dans le warp et la porte cadienne demeurait fragile. Lorsque le conflit cessa, faute de combattant, chaque

camp entreprit de se renforcer rapidement pour pouvoir asseoir de nouvelles positions durables.

Des régiments furent à nouveau levés sur bien des mondes, enrôlant les hommes de plus en plus jeunes et compromettant peut être le futur de l'Imperium. Le besoin en matériel de guerre était toujours aussi important, et les mondes forges furent tancés de continuer leur effort. Stygies VIII avait considérablement augmenté sa production durant le conflit, et le manque de ressources minières constituait 40% des déperditions de production qu'elle subissait alors. Les archives des clercs du Departamento Munitorium crachèrent alors à nouveau le nom de la même planète : Taros.



## Une mobilisation difficile

---

L'Imperium décida de frapper Taros à nouveau, mais voulait éviter que le désastre ne se reproduise. La tâche de mener l'invasion fut confiée au Haut Commandeur Blar'in Sila de Tallarn. Afin de motiver son comportement, le

commissaire spécial Lord Archos fut nommé à son QG, avec consigne de l'abattre s'il faillissait à sa mission. Bien que tombés en disgrâce, plusieurs officiers survivants du conflit précédent furent appelés pour faire part de leur expérience



de la planète aride. A peine mieux traités que des prisonniers, ils transmirent néanmoins de précieuses informations au haut commandement.

Mais si la mise en place d'un état major compétent était une tâche relativement aisée, le recrutement de nouvelles forces vives combattantes allait se révéler dramatiquement difficile. Toutes les demandes de Blar'in Sila auprès du Departamento Munitorium se soldaient par des échecs, annotés d'un laconique : « Ressources disponibles insuffisantes ». Après plusieurs mois passés dans les méandres de l'administration impériale, aucun régiment n'avait rejoint le contingent Tallarn habituellement commandé par Blar'in Sila. Angoissé par la présence du commissaire Archos, qui pouvait à tout moment mettre fin à son incompetence, le Haut Commandeur comprit qu'il ne pourrait pas compter sur les procédures habituelles. Il fit alors appel à son réseau pour trouver des troupes disponibles. Il réussit petit à petit à débusquer des fragments épars de régiments qui revenaient de la porte cadienne. Grâce à ses relations, il obtint de dérouter certains d'entre eux et de les mener dans un nouveau conflit plutôt que vers un repos bien mérité. Les régiments se renforcèrent les uns avec les autres, donnant des assemblages incertains de soldats à la culture totalement différente. Les commissaires eurent bien du mal à entretenir la discipline et durent procéder à plusieurs exécutions pour marquer l'autorité du commandement. Les hommes, spoliés de leurs permissions, grondaient dans l'ombre, maudissant cette nouvelle guerre qui les exposerait encore une fois au feu.

Conscient que ses troupes risquaient d'être indisciplinées, Blar'in Sila fit également appel à l'Adeptus Astartes. Les chapitres des Avenging Sons et des Raptors répondirent présent à l'appel, afin de laver l'affront qui leur avait été fait lors de la campagne précédente. Lord Maccrage, seigneur des Ultramarine, dépêcha

également des combattants, malgré les pertes récentes subies dans l'œil de la terreur. Des escouades tirées des compagnies de réserves du chapitre furent rassemblées et renforcées par des troupes spécialisées. Lord Maccrage s'inquiétait en effet de la menace Tau dans le secteur de la galaxie régenté par son monde, et il espérait mettre un coup d'arrêt à son expansion en la forçant à revenir défendre Taros. Sous la pression du puissant Maître de Chapitre Space Marine, un contingent de la Deathwatch fut également mis à disposition.



Le Haut Commandeur Blar'in Sila se montra très satisfait du recrutement de ces troupes d'élites. Les rapports mettaient en évidence le rôle primordial des Raptors lors de la première invasion de Taros, et il disposait désormais de nombreuses forces de l'Adeptus Astartes. Il voulait cependant s'assurer d'avoir une quantité de soldats suffisante pour éponger les pertes élevées qu'ils ne manqueraient pas de subir. Harcelant les bureaucrates, il parvint à se faire octroyer un régiment de paras Elyséens, dont le comportement lors de l'Opération Comète avait été exemplaire. Mais sa plus belle réussite, qui clôtura la phase de recrutement, fut la découverte du régiment des Dragons de Brimlock qui n'avait pas pu participer à la première invasion. Ce régiment avait ensuite été transporté de lieu de garnison en lieu de garnison, évitant la guerre de Cadia et il était toujours à plein effectif.

La 5031<sup>ème</sup> armée était donc une force aussi nombreuse que l'était la 4621<sup>ème</sup> en son temps. Blar'in Sila pouvait également compter sur un appui plus conséquent de l'Adeptus Astartes. Il commença à planifier son attaque.

## La seconde invasion de Taros

---

### Le plan impérial

Blar'in Sila se plongea avec ardeur dans les rapports de la première campagne. Il était déterminé à assumer le rôle de Haut Commandeur et celui de Commandant Suprême de l'armée. Il analysa le plan offensif de De Stael, et les réponses tactiques des Tau. Plusieurs éléments lui apparurent : De Stael n'avait pas prévu le harcèlement des lignes d'approvisionnement et l'avancée de son armée avait été considérablement ralentie. Le manque de fuel et d'eau avait été la cause majeure de la défaite. Les Tau semblaient s'entendre à harceler une armée peu mobile et étirée. D'autre part, ils avaient su voir clair dans la diversion tentée par De Stael en direction de l'est.

Blar'in Sila imagina alors un plan inhabituel pour les troupes de la Garde Impériale. La neutralisation des défenses aérienne de Taros constituerait la première phase de l'attaque. Tout comme son prédécesseur déchu, le Commandant Suprême devait à tout prix sécuriser le débarquement de ses troupes. Tirant leçon de la fragilité des lignes d'approvisionnement face aux raids Tau, le plan impérial prévoyait de les raccourcir au maximum. Des débarquements éclairs

mèneraient les régiments combattants en différents points de Taros, les plus proches possibles de Tarokeen.

Les Dragons de Brimlock, dirigeant le patchwork des contingents reconstitués, seraient déposés au sud-est de l'Aestus au point  $\alpha$ . Ces troupes, formant le VI<sup>ème</sup> corps de la 5031<sup>ème</sup> armée contourneraient la mer par l'est et attaqueraient Tarokeen qui serait probablement moins défendue de ce côté.

Les hommes de Tallarn, également appuyés par des régiments divers, prendraient place au nord-ouest de l'Aestus, au point  $\beta$ , formant le VII<sup>ème</sup> corps de la 5031<sup>ème</sup> armée. Ils étaient les plus adaptés à la chaleur qui régnait dans cette région. Ils devraient contourner la mer par l'ouest et d'attaquer l'isthme Iracunda où se masseraient les défenses Tau.

Les Space Marines et les paras Elyséens formeraient une force d'attaque mobile, pouvant répondre rapidement aux mouvements Tau.

Bien que tous les transports aient été conçus pour transporter des réserves d'eau supplémentaires, les armées auraient la consigne de se ravitailler sur le terrain. Là où un simple centre de collecte ne pouvait suffire pour une armée, il pourrait approvisionner un contingent plus petit.



Chaque régiment avait pour objectif de subvenir en partie à ses besoins par pillage. L'ambition de Blar'in Sila était de ne pas s'enliser dans une guerre de position ou d'avance laborieuse. Il adopterait le dynamisme des Tau, et envisageait de capturer Tarokeen en dix jours.

Ce plan ambitieux nécessitait cependant une préparation accrue, et le Haut Commandeur fit valoir ses arguments pour repousser de six mois l'assaut tarosien. Une meilleure préparation augmentait ses chances de réussite. Il mit également à profit cette période pour organiser un réseau d'espionnage. Plusieurs de ses agents se rendirent sur Taros en tant que commerçants et s'implantèrent sur place. Certains rejoignirent les forces auxiliaires Tau, d'autres infiltrèrent les cercles de nobles qui régissaient les relations entre les Tau et les humains. Blar'in Sila pourrait ainsi compter sur des informations fiables lors de son assaut, données qui avaient cruellement manqué à De Stael.

### La flotte Castille

Sept ans après leur fuite du système Tarosien, les armées de l'Imperium firent enfin route vers Taros. De nombreux vaisseaux de détection scannaient l'espace pour s'assurer de ne pas donner dans une embuscade. Mais comme des années plus tôt, l'approche du système se déroula sans encombres. Les rapports impériaux de l'activité xénos Tau mettaient en évidence qu'une grande partie de leurs forces étaient monopolisées par une nouvelle phase de conquête sur le vecteur 112 de leur sphère de contrôle actuelle, dans une zone contrôlée par des orks.

Le commandant de la flotte impériale espérait connaître la même facilité à se mettre en orbite autour de Taros lorsque les senseurs réagirent. En approchant de la planète, les radars mirent en évidence une importante armada ennemie, qui manoeuvrait pour leur couper la route. Cette flotte, qui fut dénommée par les

### Taros aux mains des Tau

Durant les sept années qui séparèrent la défaite impériale du second assaut sur la planète désertique, les Tau purent consolider leur emprise sur le système. Des routes commerciales clairement définies reliaient désormais la planète-mine à la sphère de contrôle Tau. De nombreux humains participaient à ce commerce, conscients qu'ils étaient devenus des parias pour l'Imperium. Ils avaient été assimilés.

Sur Taros même, la noblesse s'enrichissait toujours davantage, n'étant plus contrainte de donner le change aux scribes d'une administration pointilleuse. Les forces de défenses planétaires avaient été restaurées et éduquées dans le mépris d'un Imperium impitoyable. L'emblème Tau des forces de la planète Taros est un croisement subtil entre l'emblématique des Septs et une symbolique déchiffrable par les Mongh'kei. Il devint bientôt source de fierté pour ces rebelles, tout comme les insignes impériaux dégradés.



Les installations détruites furent reconstruites succinctement afin de reprendre rapidement l'exploitation. Des constructions Tau apparurent à la surface de Taros.

Cependant, la défense planétaire ne fut pas considérablement augmentée, les ressources Tau étant accaparées dans une nouvelle sphère d'expansion.

Un lourd système de défense spatial fut mis en place afin de contrer un éventuel retour de l'Imperium qui n'était pas prévu avant... trente ans.



systèmes d'identification comme la Flotte Castille, était constituée de cinq gros bâtiments, escortés par une douzaine de navires aussi gros que des Croiseurs impériaux et par une multitude de vaisseaux légers. Loin sur l'orbite de Taros, les signaux de deux stations de défense spatiale Tau étaient perceptibles. Les xénos semblaient déterminés à ne pas laisser leurs ennemis poser le pied à la surface de la planète.

Les navires de l'Imperium eurent juste le temps d'établir leur formation de combat avant que la flotte Tau ne fonde sur eux. Les premiers éclats des boucliers bloquant les tirs éblouirent l'espace et les armes formidables des vaisseaux entrèrent en action.

Des essaims de chasseurs xénos fondaient sur les lourds bâtiments humains, et saturaient la zone de torpilles et de missiles. De multiples impacts causèrent des avaries légères aux vaisseaux de lignes, mais aucunes ne réduisant significativement la mobilité ou la puissance de feu de engins de guerre.

La riposte de l'Imperium était rigoureuse et organisée : les Lunar Class concentraient leur feu sur les plus redoutables adversaires, tandis que les croiseurs dépêchaient leur chasse intercepter les moustiques ennemis qui les menaçaient. Les navires qui transportaient le plus de troupes conventionnelles s'étaient écartés de la zone dangereuse, afin de ne pas perdre inutilement des hommes qui seraient nécessaires pour la suite du conflit. Plusieurs heures durant, les flottes s'affrontèrent, s'infligeant de lourdes pertes. L'un des monstres Tau s'enfonça loin au cœur des lignes impériales, détruisant plusieurs pièces du corps principal. Il fallut qu'une corvette Omega Class éperonne cet adversaire pour l'immobiliser. Faisant fi du sacrifice de cet équipage, le commandeur de la flotte ordonna un pilonnage intensif de l'agglomérat des deux vaisseaux afin de détruire l'ennemi. Les deux coques se disloquèrent, éparpillant dans l'espace les

corps de leurs équipages. A l'autre bout de la zone de combat, l'un des navires de la flotte Castille fut anéanti par la manœuvre audacieuse d'un croiseur impérial qui changea son assiette lorsqu'il passait sous l'ennemi et déchargea à bout portant l'ensemble de ses lasers contre le ventre vulnérable de son adversaire. Plus loin, un navire Delta Class flottait, rendu à l'état d'épave par un tissu dense de missiles et de torpilles largués par les chasseurs xénos.

L'issue de l'affrontement semblait incertaine, lorsqu'une rupture des communications Tau entraîna plusieurs fausses manœuvres dans leur flotte. Les combattants de l'Imperium firent payer cher cette hésitation à leurs ennemis, et en un instant, la décision bascula en faveur des humains. Ils isolèrent plusieurs vaisseaux adverses, qu'ils anéantirent. Dès lors en supériorité numérique, ils redoublèrent d'ardeur pour anéantir leurs adversaires. Ceux-ci, désorganisés, ne purent que livrer un baroud d'honneur avant d'être détruits.

Alors que la flotte reprenait sa formation, les détails de la victoire parvinrent au haut-commandement : trois escouades terminators issues des chapitres Avenging Sons et Ultramarines s'étaient téléportées à bord du navire amiral et avaient causé des dégâts suffisants pour réduire son efficacité. L'une de ces escouades avait atteint la passerelle de commandement et supprimé la plupart des hauts stratèges Tau. Grâce aux meilleurs guerriers de l'Adeptus Astartes, la flotte d'invasion pouvait reprendre sa route, après avoir anéanti l'un des éléments de défense adverse.



## Débarquement $\alpha$ et $\beta$

Alors que les navires de la Garde Impériale préparaient l'assaut des stations de défense Tau, qui finirait par céder en l'absence de soutien, les forces de l'Adeptus Astartes prirent les devants, pour remplir au plus vite leur première mission : réduire au silence les défenses aériennes adverses. Les Tau avaient reconstruit le système de défense existant de la planète et l'avaient renforcé grâce à leur technologie d'impulsion.

Forçant le blocus des stations orbitales, les flottes Space Marines foncèrent sur leurs objectifs. Un bombardement préliminaire durant l'attaque permit de déstabiliser les tirs de défense, alors que des troupes étaient larguées sur leurs cibles.

La première attaque opposa des forces Avenging Sons aux troupes de défenses planétaires renégates. Grâce aux sabotages des agents infiltrés sur Taros par Blar'in Sila, la destruction des armes de défenses fut menée à bien. De nombreux raids simultanés s'abattirent sur Taros et lorsque les troupes Tau voulurent contre-attaquer, l'assaillant s'était déjà replié, emportant ses blessés et laissant derrière lui des bases de défense dévastées. Le message de l'Imperium était clair : la guerre serait totale, violente et aucunes négociations ne seraient envisagées.

La flotte impériale parvint à circonvenir les stations orbitales, non sans essuyer leur feu et perdre plusieurs bâtiments. Les Tau étaient cependant isolés et peu mobiles : ils ne purent freiner efficacement les forces assaillantes. La flotte put alors prendre position en orbite et déclencha le formidable débarquement des troupes dans les zones nord-ouest et sud-est. Les régions visées semblaient très peu défendues, conformément au plan du haut commandement. La logistique fournit un effort démesuré pour amener le maximum de matériel à la surface en une seule journée, temps de réaction moyen des Tau constaté lors de la première campagne. Une part du matériel fut larguée dans le périmètre depuis une orbite basse, afin de

### La 5031<sup>ème</sup> armée

**Comme la plupart des armées constituées immédiatement après la campagne de l'œil de la terreur, la 5031<sup>ème</sup> est constituée des restes épars de régiments ayant pris part au conflit. Les formations exsangues sont regroupées afin de lever de nouvelles réserves, souvent au mépris de la culture et des inimités ancestrales. On peut ainsi voir combattre côte à côte des soldats que tout oppose : la technologie, les stratégies guerrières ou l'interprétation du dogme impérial. Dans de tels rassemblements, la symbiose entre les forces n'est jamais acquise. C'est la mission du haut commandement que de rassembler les hommes autour du même insigne de campagne.**



permettre aux soldats de trouver du ravitaillement lors de leur progression. A peine au sol, les unités se dispersèrent pour ne pas être la cible d'attaque Tau. En une seule journée, suffisamment d'hommes et d'armement avaient pu être emmenés au sol pour garantir une landing-zone défendue par des troupes disséminées. La faible quantité d'artillerie prévue permettait en effet plus de rapidité pour le largage des renforts.

Dès le lendemain, les régiments au sol commencèrent leur avance, à un rythme mesuré. Il allait maintenant leur falloir trouver du ravitaillement directement sur Taros, puisque les moyens avaient manqué pour transporter les fournitures. Les premières escarmouches ne tarderaient pas à éclater, mais pendant ce temps, le débarquement continuerait et les nouvelles troupes n'auraient pas de difficultés à rattraper l'avant-garde. La marche pourrait



alors s'accélérer afin de mettre la pression rapidement sur les défenses xénos.

Les mines et les zones habitées étaient harcelées par des troupes mécanisées qui pillaient ensuite le terrain conquis avant de l'abandonner au Tau qui essayaient de venir en renfort. Les commandants impériaux avaient ordre de mener leurs opérations en moins de vingt-quatre heures, temps moyen de réaction des Tau. L'Imperium n'hésitait pas à céder le terrain conquis, contournant l'ennemi pour s'infiltrer dans ses lignes, et harcelant les troupes ennemies. Les Tau arrivaient parfois trop tard sur les lieux de combat, et ne pouvaient repérer efficacement des groupes de guerriers peu nombreux. Les forces mobiles de l'Adeptus Astartes et du régiment Elyséen lançaient de nombreux raids sur des positions xénos avant de s'extraire. Elles renforçaient les positions de la Garde Impériale, lorsque l'affrontement contre les Tau était inévitable. Les troupes ennemies ainsi fixées par l'affrontement étaient aussi souvent que possible prises en tenaille par d'autres contingents alertés.

Le plan impérial subit cependant quelques revers. Lorsque les troupes étaient aculées, elles étaient généralement anéanties, largement inférieure en nombre et ne comportant que peu de pièces d'artillerie.

L'objectif du plan impérial était d'avancer autant que possible en évitant le combat, afin de se rapprocher encore de Tarokeen. Les Tau seraient obligés de défendre la ville, centre névralgique de la planète, et la Garde pourrait alors mener une bataille plus conventionnelle. Un assaut massif aurait alors raison des forces ennemies.

## La Grand-Mère Arashis

Durant cinq jours, le plan de Blar'in Sila sembla fonctionner. Mais c'est alors qu'un formidable adversaire entra dans le conflit : la Grand-Mère Arashis.

Les tempêtes de sable qui déchirent la surface de Taros sont généralement

confinées dans la Grande Mer de Sable, gigantesque étendue désertique s'étendant sur plus de 30% de la surface de la planète. Il arrive cependant que des tempêtes particulièrement puissantes, classifiées en Mère, Grand-Mère et Aïeule suivant leur force, ne meurent pas avant d'atteindre les mers de Taros.

La Grand-Mère Arashis était l'une de celles-ci. Après avoir dévasté un arrière pays rocailleux, elle se rua en direction des zones habitées, poussée par une dépression particulièrement accentuée.

Un comité de crise fut mis en place lorsque les Magos Météorologis réalisèrent qu'elle allait croiser la route du VII<sup>ème</sup> corps à l'ouest de l'Aestus. Toutes les prévisions climatiques semblaient montrer que la tornade mourrait en parvenant à la mer du nord, mais elle dévasterait la zone sur des dizaines de kilomètres, et pourrait générer des tempêtes secondaires de moindre puissance, mais restant très dangereuses pour les troupes au sol. Lorsque les simulations furent terminées, le Haut Commandeur Blar'in Silas dut se rendre à l'évidence : la route de l'ouest était coupée. Les pertes des régiments seraient effroyables, et la force vive serait gaspillée sans que les Tau n'aient à combattre.

Un nouveau plan devait être ébauché afin de prendre en compte ces paramètres. L'invasion si bien menée jusque là pourrait être réduite en poussière par un simple aléas météorologique. La situation impériale, favorable jusqu'alors, se dégrada d'un seul coup.

Le mouvement des troupes était trop avancé pour se permettre de temporiser l'assaut de Tarokeen. Le VI<sup>ème</sup> corps devrait poursuivre son avance, tandis que des éléments du VII<sup>ème</sup> seraient redéployés



pour couvrir le flanc est.

La fuite chaotique devant la tornade commença. Un nombre insuffisant de transports de troupes vint soustraire les gardes à la furie de vent brûlant. Les troupes de Tallarn, bien que plus adaptée à résister au cataclysme furent évacuées en premier. En effet, leurs compétences supérieures seraient plus efficaces pour assurer la défense de l'aile impériale. Les autres courageux combattants ayant survécu à la guerre de Cadia furent abandonnés à leur sort lorsque la tempête devint trop violente pour la sécurité des transports. Certains groupes abandonnés émirent par radio des demandes de secours, puis, petit à petit, les ondes se tarirent. Les hommes du VII<sup>ème</sup> corps laissés en arrière avaient tous péri.

### L'assaut de l'Aestus

Les Tau profitèrent du désordre régnant dans la stratégie impériale pour mener plusieurs offensives couronnées de succès. Plusieurs points stratégiques furent repris à l'ennemi. L'armée impériale bouchonnait à l'entrée de l'isthme Iracunda.

Les Space Marines de la Deathwatch sauvèrent la situation en menant de redoutables raids au cœur des lignes xenos, cherchant à atteindre la chaîne de commandement adverse. Étirée à se rompre, la ligne impériale ne devait son salut qu'au renforcement des zones stratégiques par les escouades devastators et les land raiders de l'Adeptus Astartes.

Sous la pression continue des Tau, l'armée de l'Imperium parvint à tenir les quatre jours nécessaires au bon redéploiement des survivants du VII<sup>ème</sup> corps. Placés à l'est du front, ils auraient pour mission de bloquer les renforts Tau et d'empêcher les attaques de dos contre l'autre corps d'armée.

Enfin, douze jours après avoir débarqué sur la planète, les soldats de tous horizons lancèrent l'assaut du goulot de l'isthme Iracunda qui débouche sur l'Aestus, la

zone la plus développée de Taros. Menée par les Space Marines, la percée s'engouffra entre les tirs Tau et contacta la ligne de front. Des escouades de Terminators téléportées au cœur des lignes de soutien permirent de limiter la riposte ennemie. La Garde Impériale suivant le

### Les Dragons de Brimlock

**Ce régiment est le premier à avoir affronté la race Kroot. Le colonel Konstantin Griffin est à l'origine de l'un des traités tactiques contre ces xénos.**

**Durant la première guerre de Taros, ils ne purent hélas pas être déployés. Leur expérience aurait pu être décisive dans Phyyra Heights contre les attaques surprises des alliés des Tau.**

**Les Dragons furent cependant l'une des pierres angulaires du dispositif de l'Imperium lors de la seconde guerre de Taros. Ils menèrent l'assaut de l'Aestus aux côtés de l'Adeptus Astartes et sont au cœur des combats pour la prise de Tarokeen.**



**4<sup>ème</sup> Dragon de Brimlock**  
Uniforme des guerres de Taros



mouvement tomba sur les troupes adverses. Dans un espace confiné, les pertes en hommes furent très importantes, chaque mètre de terrain gagné étant payé au prix du sang. Cependant, les guerriers de feu ne pouvaient pas esquiver le combat et de nombreux corps à corps finirent par éclater. L'avantage tourna alors en faveur des assaillants. Les héros Space Marines et la noblesse de l'Imperium firent des ravages dans les rangs Tau, leur équipement supérieur dans le domaine du combat rapproché leur assurant la domination des escarmouches.

Une dernière fois, les Tau rompirent le combat, laissant le goulot d'accès à la zone habitée de la planète aux mains de l'Imperium. L'entrée de l'Aestus était ouverte.

### En route pour Tarokeen

La route pour Tarokeen est désormais ouverte. Les troupes impériales ont subi de lourdes pertes, mais elles doivent

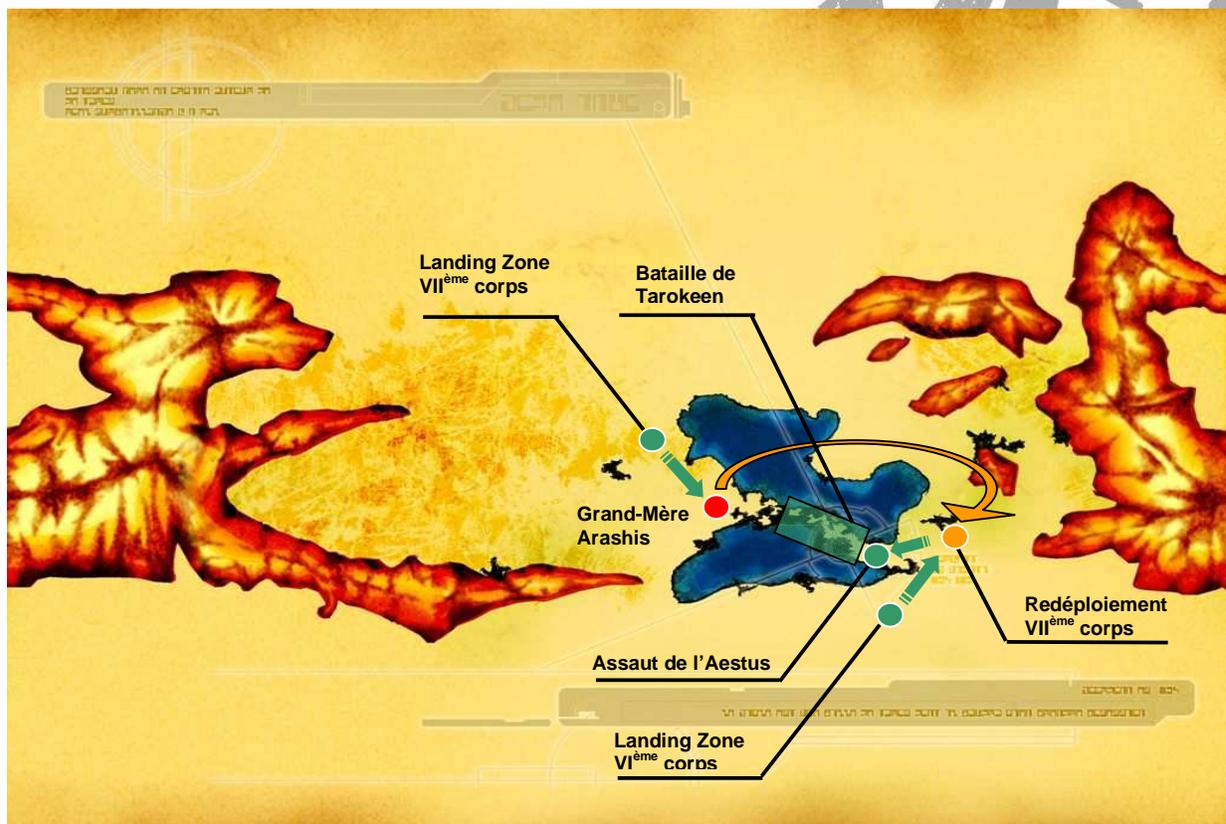
maintenant pousser jusqu'à la capitale pour avoir une chance de soumettre la planète. Les Tau sont pour la première fois aculés : ils doivent à tout prix défendre Tarokeen, centre névralgique de Taros.

La tempête Arashis coupe toujours tout mouvement vers l'ouest et une retraite risquerait de se transformer en déroute. Une flotte Tau peut cependant percer le blocus impérial à n'importe quel moment, et chaque heure gagnée donne aux renforts le temps d'arriver.

Les Xénos doivent défendre l'Aestus jusqu'au bout. Dans cet espace relativement large, la mobilité des parties de chasse sera un avantage qui contrebalancera les combats rapprochés que devront subir les défenseurs.

Les deux camps sont prêts pour le dénouement final. L'Imperium parviendra-t'il jusqu'à Tarokeen pour capturer le félon Lord Aulis ? Les Tau pourront-ils repousser leurs ennemis en dehors de l'isthme Iracunda ?

**Cette page de l'histoire de Taros sera écrite lors du French Waaagh Day XII.**



Anahilla et  
 Vasilopoulos Francis  
 15 numéros  
 hommes supplémentaires  
 Essayer à tout hasard...  
 Pertes Acceptables! 2500 morts  
 Kallan pour Stark



**TAROS**  
 Campagne SandTwist

Penser à éliminer  
 l'agent Stark à la  
 fin de l'opération  
 Overmind  
 Risque de fuite...  
 Voir avec Jozé Ortega

Commandeur,

Comme convenu, nous avons exécuté les  
 quelques agitateurs du 4<sup>ème</sup> régiment de  
 Kirafin. Les corps ont été maquillés de  
 manière à aiguiller les enquêteurs sur une  
 attaque Tau. La rumeur de cette sauvagerie  
 et des terribles sévices infligés avant leur  
 mort ne tardera pas à se répandre dans la  
 troupe. L'agressivité des soldats sera ainsi  
 concentrée contre l'ennemi plutôt qu'en  
 velléités de rébellion.

Nous poursuivrons l'Opération Overmind  
 par la destruction du camp civil Dzeta et la  
 dégradation humiliante des cadavres.

Pour le Propagandium  
 Stark.



Traitor

Seigneur,  
 Voici les analyses biologiques  
 demandées. Vous trouverez en  
 annexe les zones les plus sensibles  
 à la torture conformément à votre  
 demande.  
 Glauis Petri



## IMPERIAL ARMOUR VOLUME THREE AND HALF

Dans les ténèbres d'un lointain futur, il n'y a que la guerre.

Taros est une planète désertique aux grandes ressources minérales. La planète était l'un des fournisseurs des mondes-forges de l'Imperium. Alors que la préparation de la campagne de l'oeil de la terreur monopolisait toutes ses ressources, l'Imperium se rendit compte que le gouvernement Tarosien commerçait avec la race Tau. Une armée de la Garde Impériale fut envoyée pour reconquérir la planète rebelle. Mais tandis que les régiments commençaient à avancer vers l'Aestus, centre névralgique de Taros, les éléments mobiles Tau harcelèrent l'envahisseur. Les lignes d'approvisionnement de l'Imperium étaient attaquées et la marche de la Garde Impériale stoppa avant de parvenir à Tarokeen, capitale de la planète. L'Imperium fut forcé de se replier et Taros dut être déclarée perdue.

Sept ans plus tard, alors que la guerre de l'oeil de la terreur diminuait d'intensité, la recapture de Taros fut ramenée à l'ordre du jour, afin de contribuer à l'effort de guerre cadien.

C'est ainsi qu'une nouvelle armée se dirigea vers Taros. Le gouverneur renégat Lord Aulis sera-t-il enfin capturé ? Les précieuses ressources de la planète alimenteront-elles à nouveau les mondes-forges ? Les Tau perdront-ils cette clé de leur expansion ?

Le French Waaagh Day Touze répondra à ces questions. Il verra le combat pour le contrôle de l'Aestus et de Tarokeen entre les Tau et l'Imperium. Ce seront VOS batailles qui détermineront l'avenir de Taros. Entrez dans cette fresque où VOUS pourrez créer le fluff du 41ème millénaire.

Choisissez votre camp, ils ont tous les deux besoin de VOTRE aide.

L'Imperial Armour vol. 3.5 décrit tout ce qu'il vous est indispensable de savoir pour vous immerger dans les terribles conflits de Taros. Du récit de la première campagne aux plans impériaux en passant par l'analyse des défenses Tau, cet ouvrage constitue LA référence de la campagne du French Waaagh Day Touze.

