Introduction à

Une image contenant capture d’écran, Police, conception

Description générée automatiquement

Table des matières

[1 – Présentation de l’univers 1](#_Toc168783067)

[2 – Présentation sommaire des différentes factions 1](#_Toc168783068)

[2.1 – La garde impériale 1](#_Toc168783069)

[2.2 – Les spaces marines 1](#_Toc168783070)

[2.3 – Les forces du Chaos 2](#_Toc168783071)

[2.4 – Les Eldar 2](#_Toc168783072)

[2.5 – Les orks 2](#_Toc168783073)

[2.6 – Les Nécrons 3](#_Toc168783074)

[2.7 – Les Tau 3](#_Toc168783075)

# 1 – Présentation de l’univers

L'univers de Warhammer 40,000 est un cadre de science-fiction sombre et dystopique, se déroulant à l’aube du 40ème millénaire, où la galaxie toute entière est en proie à des guerres inter raciales incessantes. Grâce au Warp, qui est une dimension alternative, les différentes races sont capables de voyager à une vitesse grandement supérieure à la vitesse de la lumière.

Cet univers, qui est un mélange de style gothique et baroque, possède une technologie de pointe, tel que des armures cybernétiques, des croiseurs spatiaux, des mitrailleuses à plasma, des implants cybernétiques, des modifications génétiques, des pouvoirs psychiques et bien d’autres encore.

La majorité des individus, qui peuplent des millions de planètes, sont confrontés à une violence permanente, une pression omniprésente et à une atmosphère sombre, de désespoir et d’oppression. Les deux sentiments qui dominent sont la peur et la suspicion, avec des multiples milices omniprésentes qui surveillent et purgent toute les éventuelles menaces perçues.

# 2 – Présentation sommaire des différentes factions

Dans l’immensité de cet univers, les humains sont bien évidemment présents, mais ils ne sont pas seuls. Ils vouent une haine raciale à tous les xénos (extraterrestres) qu’ils rencontrent sur leur chemins, et il est à noter que cette haine est réciproque. Les guerres sont légions, avec pour seules motivations l’argent, le pouvoir ou la haine des autres espèces.

## 2.1 – La garde impériale

La garde impériale fait partie de l’impérium, un mouvement pro humain. Également appelée astra militarum, elle est constitué de militaires, qui sont censés représenter les vraies armées terriennes actuelles. Une forte hiérarchie est appliquée, car de milliards d’humains elle est composés. Elle dispose d’un large arsenal de véhicules, allant de la jeep de transport à l’avion de bombardement, en passant par les incontournables chars d’assauts et les forces d’artilleries.

Cette faction est l’alliée de la faction des spaces marines, cependant, en raison d’ordres souvent contradictoires, il n’est pas rare que ces deux factions s’affrontent sur leurs nombreux champs de batailles. La majorité de ces soldats possède peu d’équipement, mais ils compensent cette faiblesse en envoyant des hordes de soldats pour faire face à leurs ennemis.

## 2.2 – Les spaces marines

Les spaces marines sont les forces spéciales de l’impérium. Également appelé Adeptus Astartes, cette faction est constitué de soldats humains modifié génétiquement, sont immortels et sont améliorés avec des implants bioniques. Il existe 20 légions de spaces marines, chacune de ces légions regroupant moins de 20 000 spaces marines.

Les spaces marines sont hiérarchisés, efficaces et réfléchis. Discrets, ils préfèrent effectuer des attaques éclair et se replier avant l’arrivée des renforts ennemis. Ces guerriers, qui ne connaissent pas la peur, se battent à l’aide de bolters légers, d’épées tronçonneuses et d’armures énergétiques.

## 2.3 – Les forces du Chaos

Les forces du chaos sont des entités démoniaques qui sont sorties tout droit du Warp. Des démons en forment les principales forces armées, mais le chaos à également tendance à enrôler les forces vivantes qu’ils rencontrent, les pourrissant de l’intérieur, et ce, quel que soit la race rencontrée. Humains, spaces marines, eldars, orks et bien d’autres races sont susceptibles de les rejoindre. Seuls les nécrons sont immunisés contre leur corruption.

L’unique but des forces du chaos est la dévastation de la galaxie dans une anarchie sans fin. Pour ce faire, ils sont prêts à utiliser tous les stratagèmes possibles, passant du mensonge, à des trahisons, tant sur les races à détruire qu’en lutte intestines. Appartenant au Warp, ils peuvent surgir de n’importe quel endroit de la galaxie et mener des attaques éclair.

## 2.4 – Les Eldar

Les eldars, qui sont plus connus sous le nom d’Aeldari, font parties des factions les plus anciennes de la galaxie. Ces êtres possèdent des capacités psychiques surpuissantes, les rendant extrêmement sensible à la puissance du Warp. Ils utilisent leur facultés psychiques dans leur vie quotidienne, mais également pour combattre le Warp, qu’ils exècrent.

A une époque, les eldars étaient la race dominante de la galaxie, mais leur décadence à permis au Warp de se développer, ce dernier les ayant quasiment anéantis. Les eldars possèdent une technologie hors du commun, tels que des véhicules gravitiques, des armes bioniques à impulsions énergétiques et des armures en wraithbone, un matériel psychoréactif. Quand ils se sentent menacés, ils utilisent leurs pouvoirs psychiques pour se rendre invisibles, tant eux-mêmes que leur flotte de vaisseaux.

## 2.5 – Les orks

Les orks font parties des créatures les plus brutales de la galaxie. Agiles, virulentes et extrêmement violents, ils prennent un plaisir indescriptible dans la guerre, leur société étant dirigé exclusivement par la force. Tant qu’un ork possède quelqu’un sur qui taper, et un chef de guerre pour lui dire sur qui taper, un ork sera content.

Pendant leur préparation au combat, plusieurs clans orks peuvent être à même de se réunir sous une seule et même bannière de la Waaaagh!, qui est un mot pour désigner une croisade. Pendant la préparation de la guerre, les mécanos orks démontrent leur génies, étant capables, a partir d’une barre de métal, d’un vieux clou et d’un ressort, de fabriquer des tourelles automatisées blindées et des mitrailleuses lourdes. Quand un clan ork n’a plus aucune race à massacrer, ils vont tout simplement déclarer la guerre à leurs voisins orks.

## 2.6 – Les Nécrons

Les nécrons sont la faction la plus vielle de la galaxie. Autrefois, lorsqu’ils étaient humains, les nécrons s’appelaient alors Nécrontyrs, et ils vivaient sur un monde baigné de radiation stellaire, leur infligeant une vie d’extrême souffrance et à la mortalité élevée. Pour se sortir de cette condition, ils passèrent un pacte avec une ancienne faction, les C’tan, qui, en échange de leur partie humaine, leur donna l’immortalité dans des corps robotiques.

Pour se venger, les nécrons, désormais à la tête d’un empire robotique de toute dernière technologies, rentrèrent dans une rage folle et détruisirent toutes les formes de vies de la galaxie. Une fois cela fait, ils rentrèrent dans leurs nécropoles pour se reposer dans une stase profonde de 68 millions d’années, avec comme objectif, dès leur réveil, d’exterminer à nouveau toutes les formes de vies dominantes. Au 40ème millénaires, plusieurs mondes nécropoles se réveillèrent, et les nécrons exterminèrent systématiquement toute forme de vie sur leur passage.

## 2.7 – Les Tau

Les tau sont la race la plus jeune de la galaxie. Dotés d’une expansion ultra rapide, ils sont passés, en quelques milliers d’années, d’une société primitive à une civilisation interstellaire, tout cela en unissant leurs objectifs pour le bien commun. Ils possèdent la meilleure technologie, possédant des véhicules à plasma, des drones de soutiens, des armes bioniques, des exo-armures énergétiques, et des membre bioniques leur conférant une puissance de feu hors du commun. Il est à noter que, malgré leur fantastique puissance militaire, c’est la seule faction qui n’est pas foncièrement néfaste envers ses voisins, essayant de négocier pacifiquement avant de déclencher une guerre, économisant ainsi leurs ressources.

La société tau est extrêmement hiérarchisée, et est divisée en plusieurs castes. La caste de l’air englobe les pilotes et les navigateurs. La caste de la terre comprend les ingénieurs, les scientifiques et les constructeurs. La caste de l’eau comprend les diplomates et les marchands. La caste du feu comprend l’ensemble des guerriers, et la caste des Ethérés englobe les dirigeants spirituels et politiques. Etant pacifistes, ils parcourent la galaxie dans le but d’apporter le bien suprême à toutes les races qu’ils rencontrent.