

C O D E X

ORDO HOSPITALIS

Codex non-officiel



WARHAMMER
40,000

Ce codex n'est pas officiel.
Ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop.

GAMES WORKSHOP



HOSPITALIS BIBLA

ECRIT REALISE ET MIS EN PAGE PAR PAAMU100

SOMMAIRE

I. PREAMBULE	
Présentation des idées et volontés.....	3
II. L'hérésie d'Horus et l'Eternelle Croisade	
Naissance et structure.....	4
III. L'Elan Hospitalier	
Sénéchal Payns.....	5
Haëworn de Craon.....	5
Dans la balance inquisitoriale.....	5
IV. Croisade 'Humanitia'	
Idéologie.....	6
Structure armée.....	6
A VENIR.....	7



I. PREAMBULE

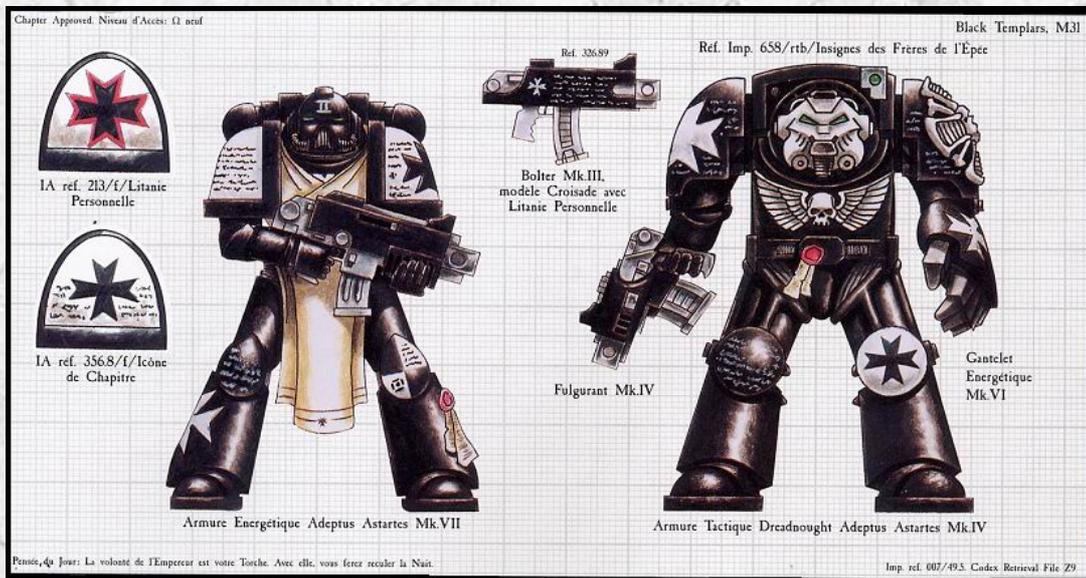
Il s'agit d'une **Croisade BLACK TEMPLARS** librement inspiré de *l'Ordre des Hospitalier de Saint-Jean de Jérusalem* historique (époque des Croisades et des Templiers). Les membres de cet Ordre sont des **SPACE MARINES BLACK TEMPLARS** formant la « *Croisade Hospitalis* », et représentent une infime partie de la très grande armée Templière Impériale. Ces freres-moines infirmiers sont loyaux envers les idéaux premiers de l'Empereur mais par leurs pratiques ils se sont adjugés la surveillance inquisitoriale ; en effet leur but est d'éliminer profondément toute menace sur les planètes et d'apporter un peu plus humainement les Voeux de l'Empereur aux habitants nouvellement libérés.

Ce mini codex ne constitue pas en soit une armée remaniée complètement ni ne propose le codex à une armée qui n'en n'a pas. Celle-ci est la manière et le style que je souhaite jouer et donner à mes Spacs Marines Black Templars dont l'imagerie et l'historique m'attirent beaucoup, et la poignée de Chevaliers Gris sont là car ils rejoignent bien les Black Templars pour l'imagerie chevalière que je souhaite garder en m'inspirant des Hospitaliers et cela permettra d'amener un peu plus de profondeur à l'Historique de cet Ordre, et un peu de piquant fluffique.

Je souhaite également qu'il reste jouable et réglementaire, ce faisant je ne modifierai que ce qui sera nécessaire en terme de règle ou de fluff « réglementaire », les modifications se concentreront surtout sur les personnages clef tels le *Sénéchal de l'Ordre* (non pas *Hellbrecht* qui est le Grand Sénéchal) et le *Champion*, largement personnalisés, et dans une autre mesure *l'Inquisiteur* Chevalier en charge de la « bonne gestion » de l'Ordre, les éléments essentiels autour de qui s'axeront les histoires etc...

En vous souhaitant une agréable lecture !

Paamu100.



{ ...Pour un Royaume de la Conscience. }

{ ...ni hérétique, ni mutant, ni sorcier, ni extraterrestre, ni aucune abomination ! }

II. L'HERESIE D'HORUS ET L'ÉTERNELLE CROISADE

1. Naissance des Black Templars

« Les origines des Black Templars reposent parmi les cendres de l'Hérésie, lorsque le capitaine favori de l'Empereur, le Primarque Horus, se retourna contre le Maître de l'Humanité et lança une rébellion galactique. Horus fut finalement défait, mais l'Empereur était pratiquement mort et son rêve d'une galaxie unie, dirigée depuis Terra, réduit à néant. Dans le sillage de la guerre, Roboute Guilliman, Primarque des Ultramarines, décréta par le biais du Codex Astartes que les légions de Space Marines devaient être divisées en chapitres d'un millier de guerriers, afin qu'à l'avenir aucun homme ne détienne le pouvoir militaire que représentait une légion complète.



Mais certains Primarques s'opposèrent à cette décision, dont Rogal Dorn des Imperial Fists qui refusa de voir sa légion démantelée au moment où l'Imperium avait plus que jamais besoin de guerriers. Le Primarque des Ultramarines accusa Dorn d'hérésie parce qu'il refusait de se plier aux préceptes énoncés dans le Codex Astartes, et Dorn traita Guilliman de couard parce qu'il n'avait pas participé à la défense de Terra. Les choses s'envenimèrent jusqu'au point où la Flotte ouvrit le feu sur un navire Imperial Fists, et l'Imperium sembla prêt à plonger dans une nouvelle guerre fratricide. Dorn finit néanmoins par céder, et accepta que sa légion donna naissance à deux autres chapitres: les Crimson Fists et les Black Templars.



Dorn choisit Sigismund, son plus zélé champion, pour diriger les Black Templars et ce puissant guerrier jura sur le glaive brisé de son Primarque de se montrer digne de sa confiance. Voyant la suspicion que lui et ses frères d'armes avaient fait naître, Sigismund comprit qu'ils devraient faire la preuve de leur foi, aussi fit-il le vœu de lancer son chapitre dans une croisade. Les Black Templars refusaient ainsi l'attribution d'un monde à eux, mais vivaient, s'entraînaient et voyageraient au sein de flottes de croisade qui parcouraient les étoiles pour traquer les ennemis de l'Humanité et leur apporter la justice impériale. Cette croisade se poursuit encore de nos jours. »

Preview du Chapitre provenant du site GW

2. Structure des Black Templars et des Croisades

« Vu leur mode de vie unique, les Black Templars sont rarement rassemblés en un même lieu, et restent au contraire répartis en un certain nombre de croisades. La taille d'une croisade est très variable, allant d'une centaine de guerriers à l'équivalent de plusieurs compagnies d'un chapitre ordinaire. Seul le Grand Sénéchal du chapitre sait précisément combien de Black Templars sont en activité, mais il est évident qu'ils sont plus nombreux que la plupart des chapitres conventionnels, même s'ils sont dispersés sur une surface plus vaste. Chaque croisade des Black Templars poursuit la mission initiale des Space Marines, à savoir chercher les ennemis de l'Empereur et les détruire avant de continuer vers la menace suivante, pour elle aussi l'effacer de sa vue. Leur seul désir est d'écraser les adversaires de l'Humanité, et ils ne tolèrent ni hérétique, ni mutant, ni sorcier, ni extraterrestre, ni aucune abomination. »

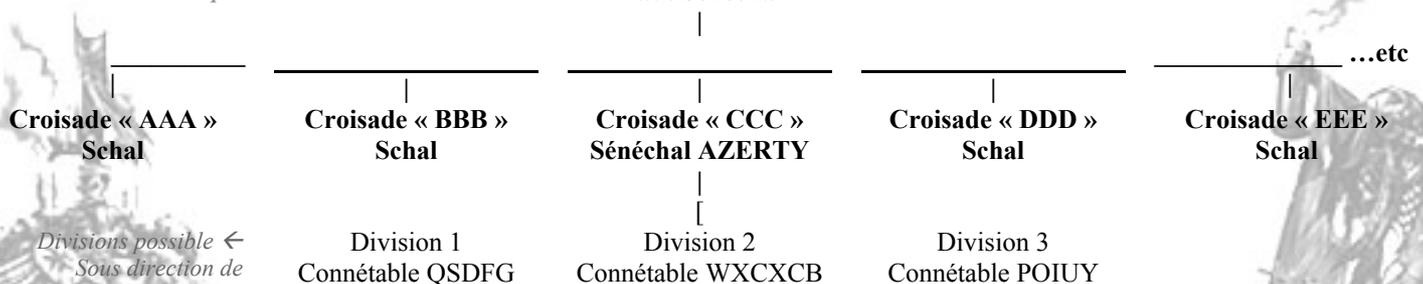
Preview du Chapitre provenant du site GW



Preview du Chapitre provenant du site GW

Le Haut Sénéchal a pouvoir sur toutes les croisades

Haut Sénéchal



*Divisions possible ←
Sous direction de
connétables*

III. L'ÉLAN HOSPITALIER

1. Histoire du Sénéchal Payns et du Champion De Craon

Ces deux personnalités emblématiques de l'Ordre ont sut par leur charisme et leur Foi profonde envers les Préceptes de l'Empereur fortement souder les liens de leurs frères Templiers. La fratrie, bien que comptant parmi les moins nombreuses des Croisades existantes, a su faire montre d'une camaraderie ancrée et à l'épreuve du feu.

Soldat dès ses premières heures de jeune adulte, Payns réussit avec succès, si l'on peut dire, mais non sans marques, les diverses étapes de sa vie de Marines Templier.

Né sur l'une des nombreuses planètes servant de centre de recrutement, parmi une tribu relativement pacifiste, Payns, de son seul nom, alla se tracer une vie de dévotion envers les Préceptes Impériaux et prêcha les bonnes paroles armes aux poings et sang aux gants, aux côtés de ses frères templiers. Il développa rapidement une aura fraternelle inspirant une certaine puissance et d'indéniables qualités tactiques.

Il seconda très souvent son supérieur hiérarchique direct, chef de section, sergent-chef, conseiller, et fut prédisposé à commander bataillons, régiments puis une division entière, nommé Sénéchal Divisionnaire, en charge d'une Croisade particulière...

Il choisit avec soin son état-major parmi ses frères les plus respectés et respectables des meilleurs de l'Empereur dont il avait à disposition.

Cela incluait un certain Haëworn de Craon, qui, bien que d'origine différente à la sienne, le rejoignait en certains points. Il avait autant de respect envers ce Marines que pour chacun de ses frères templiers mais il sentait un développement supplémentaire dans son psychisme. Il le connaissait depuis suffisamment longtemps pour ne pas le dénoncer à l'Ordo Hereticus, comme chacun d'eux sa loyauté était on ne peut plus prouvée.

Mais le sentimentalisme est proscrit, si ce n'est le plaisir de tuer les ennemis de l'Empereur pour Lui.

Il en fit néanmoins le Champion, avec l'aval de chacun des Templiers de sa Croisade.

Champion, de cœur et d'esprit également.

Il est né sur la planète Maarmott, une planète froide et rude, recouverte pour une bonne partie de glace et d'océans gelés, et peu d'espaces verts sur la ceinture équatoriale, au temps légèrement plus doux.

C'est dans un peuple de ces espaces qu'est né Haëworn, fils de Craon, clan sage et minoritaire parmi les tribus de la région.

Entre les guerres de clans et de tribus, entre celles du nord et du sud, de l'est et l'ouest, les enseignements militaires et la vie martiale continuelle prédisposaient ce jeune homme à une longue carrière en tant que Serviteur d'Elite de l'Empereur. Mais il ne le savait pas encore.

Sa tribu donnait une très grande importance aux valeurs nobles, mais avaient le malheur d'être minoritaires parmi les tribus plus importantes et plus barbares, préférant louer un culte à la Guerre et à la force brute plus qu'à l'Humain.

Le ciel se mit à s'assombrir un jour doux alors que la tribu se préparait à récupérer certains des leurs faits prisonniers. Le ciel tonna mais sans éclairs.

Les boules de feu s'écrasèrent sur l'une des nombreuses crêtes montagneuses des alentours. Se dirigeant vers le site du crash le clan rejoignit sur la route d'autres Maarms tout aussi surpris qu'eux. S'arrêtant nets, tous les spectateurs ouvrit grand leurs yeux quand une ligne d'hommes en armures noires, aussi grands sinon bien plus que les plus grands des leurs, apparut sur le chemin, armes aux poings, marchant au pas.

Il s'avérait qu'il s'agissait là seulement d'une escouade de reconnaissance d'une flotte templière patrouillant le secteur recherchant le meilleur site pour établir leur Forteresse. Nombreux furent ses frères et d'autres membres d'autres tribus à s'être enrôlés mais bien peu parvinrent à devenir ce qu'il est aujourd'hui. Un élu de l'Humanité au service de l'Empereur de l'Homme et de l'Etoile, et le Champion parmi ses frères d'arme.

2. Méfiances et suspensions inquisitoriales

Saisi par plusieurs rapports de Sénéchaux Templiers, Mejai fut interpellé sur le cas du Sénéchal Payns, alors désigné par les siens et accepté par Helbrecht, le Haut Sénéchal des Black Templiers.

Il a en charge les Croisades et leur bon déroulement d'un point de vue inquisitoire, et est officiellement le lien en cas de demande d'appuis de forces spéciales en soutien.

Il a été néanmoins assermenté par l'Inquisitorium Prime d'encadrer et de « détruire dans l'œuf » toute forme précoce d'hérésie parmi les Templiers aux postes influents. Les récents contacts templiers avec des forces du Chaos dans ces secteurs peu surveillés pourraient être un début de corruption au sein de l'élite impériale.

Certains Sénéchaux saisirent donc l'Inquisiteur ne comprenant pas cet état permissif envers la Croisade Humanitia.

Son œil surveillant aguerri se centra principalement sur cette insignifiante Croisade à la suite de rapports officiels ordonnés par ses soins, mettant au jour certaines pratiques allant assurément outre les Doctrines Impériales. Il leur adjoignit un détachement spécial constant de Chevaliers Gris ne s'ordonnant qu'à ses termes.

Leurs ordres sont clairs : nettoyer toutes traces impies avant même leurs apparitions.

3. Campagne « Les Terres d'Ibelin », Bataille de Kilmshor

(Une bataille relatant concrètement les faits de l'Ordre et les relations difficiles et tendues avec les Chevaliers Gris, pas très souvent les meilleurs alliés au combat, par retenue volontaire).

-à développer-



IV. CROISADE HUMANITIA

1. Idéologie

Suivant la grande influence du Sénéchal et du Champion de croisade division Black Templars, un Ordre officieux est mis en place dont le but reste identique aux autres Croisades Space Marines Black Templars, la propagation de la Parole et de la Justice de l'Empereur des Etoiles et la traque de tous Ses ennemis.

A cela prêt que le Sénéchal et le Champion tentent autant que faire ce peut d'œuvrer plus en profondeur sur les planètes traitées, selon le Souhait Impérial de la « Pax Humana » Universelle. Ainsi est apporté un aspect plus humain à la désinfection des planètes de toutes souillures hérétiques en y adjoignant une aide et une protection aux populations locales et en leur enseignant les bienfaits de l'Imperium et les Volontés de notre Empereur. Ceci n'est bien sûr pas bien vu de la part de l'Inquisition qui voit là les naissances d'hérésies et les suspensions vont bon train.

C'est pour cela que l'Inquisition introduisit un contingent de Chevaliers Gris pour « encadrer la Croisade et les préserver de toute perversion »... Le Sénéchal et le Champion sont naturellement soumis aux décrets inquisitoriaux et n'ont en aucun point contesté ce choix, n'ayant rien à 'cacher'. L'Inquisiteur Mejai, de l'Inquisitorium Prime, veille d'une main de fer dans un gant d'acier, et d'un bâton énergétique, sur les Croisades et a été de suite choisis pour cette affectation spéciale et n'a souvent pas été des plus prompts à décider du soutien appuyé de la Croisade lors de certaines batailles, aux côtés de son contingent de Chevaliers Gris, ou toutes autres armées inquisitrices réquisitionnées.

2. Structure armée

Hrp : je prévois deux ou trois profils d'armée

*Une armée complètement réservée au « **roleplay** » (injouable en terme de respect des règles)*

*Une autre tournant aux alentours de **750 points** (pour bénéficier du Champion comme QG uniquement)*

*Et une troisième pour les plus grosses batailles, plus complète (**1500 – 3000 pts**)*

QG	1 Helbrecht (capitaine -BT- et non perso spécial)		(Renforts) Inquisition Chevaliers Gris	
ELITE	1 Champion de l'Empereur			
TROUPES	1 Dreadnought corps à corp		1 Inquisiteur	
	1 Rhino		5 Terminators	
	10 SM + 10 scouts		10 SM Chevaliers Gris	
	10 SM + 10 scouts		dont (1) Justicar	

-à développer-

A VENIR

Une version plus proche des codex officiels pour ce qui est Armée et Spécificités

Les caractéristiques poussées des personnages influents et centraux de l'Ordre :

Le Sénéchal Payns

Le Champion De Craon

L'Inquisiteur Mejai

Les personnages secondaires

et encore d'autres choses à venir ! (avec le temps :)

Je précise que ce codex est de facture personnelle et n'est en aucun cas une copie d'un codex existant.

Cependant la plus grande partie des images et illustrations proviennent de **Games Workshop** et sont utilisées sans autorisation.

Un grand merci à la communauté Ultim40K (<http://ultim-40k.warsboard.com/index.htm/>) !!

Vous pouvez m'y retrouver et les sujets relatifs à mes créations W40K

Ce CODEX n'est pas officiel

ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop.

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope.

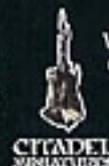
sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

<http://fr.games-workshop.com/portail/>




FRENCH/FRANÇAIS
www.games-workshop-fr.com
ISBN 1-84154-323-3
PRODUCT CODE 01 03 01 02 003

Citadel et le logo Citadel, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. pour le Royaume-Uni et des marques de Games Workshop Ltd. pour le reste du monde. Les droits exclusifs sur le contenu de ce livre sont la propriété de Games Workshop Ltd.
© 2002. Tous droits réservés.



Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.

GAMES WORKSHOP

IMPRIMÉ AU R.U.