

VORTHAM PRIME

Vortham Prime, **monde forteresse** froid et rude, est situé dans le **Sous-secteur de Veldros**, une région administrative souvent négligée mais cruciale pour la défense des confins du **Secteur de Solthar**. Bien que ce dernier abrite des dizaines de mondes plus riches ou plus peuplés, Vortham Prime y joue un rôle clé : ses régiments aguerris et ses citadelles robustes en font un rempart contre les incursions des Orks venues des systèmes extérieurs.

Situation spatiale

Vortham Prime est un monde du système Vortham, dans le sous-secteur Veldros dans le secteur Solthar dans **l'Ultima Segmentum** dans **l'Imperium Sanctus**.

L'étoile du système Vortham est une naine jaune, dont l'éclat pâle diffuse une lumière froide. Sa masse ne représente que 0,8 fois celle du Soleil et son activité n'est que 60% de celle de l'astre de Terra.

Vortham Prime est la planète la plus proche de son soleil, située à 0,7UA. Elle orbite autour de ce dernier en 220 jour terrestre et une journée dure 26 heures standards. La température moyenne à la surface est située entre -5 et 10°C. **Morvhan** est le satellite naturel de Vortham Prime, sa surface rocheuse dépourvue d'atmosphère abrite un avant-poste impérial.

Une **ceinture d'astéroïdes** est située 1,2UA et semble être les restes d'une planète détruite bien avant l'arrivée des humains. Exploitée pour ses minerais et ses cristaux psychiques, elle est toutefois infestée par les Orks et les pirates.

Vortham Secundus, située à 1,8UA, est un désert glacé dépourvu de vie. Il existait une civilisation humaine qui prospérait sur cette planète, durant l'Âge de la Technologie, mais elle a disparu durant l'Ere des Luites. Ses dômes détruits et ses cités saccagées par un ennemi aujourd'hui oublié. Une mission de l'Adeptus Mechanicus explore les ruines de cette planète.

Vortham Tertius, située à 3,5UA, est une géante gazeuse pourvue d'un anneau de glace. Une base de la Marine Impériale est située sur son orbite et abrite la flottille du système.

Géographie :

Vortham Prime est situé à la limite extérieure de la zone habitable de son étoile. Cette situation fait que le climat de la planète est froid.

De plus, constituée principalement d'océans, la pluviométrie est importante, que ce soit sous forme de pluie ou de neige, et les tempêtes fréquentes.

La végétation de ce monde est assez pauvre, il n'existe que très peu de forêts et le paysage typique est constitué de collines rocheuses et d'herbages. Il existe également quelques chaînes montagneuses, relativement basses et peu escarpées mais couvertes de neige et de glaciers.

Il existe trois petits continents (**Valikar**, **Grimholt** et **Solomir**) et de nombreuses petites îles. Ces continents, où se concentre la majorité de la population, ont la particularité d'être situés relativement près des pôles, ce qui renforce le climat déjà froid.

Sur ces continents, les jours sont pâles, les hivers durent la moitié de l'année et les étés sont courts, les températures ne dépassant que rarement les 15°C. C'est, malgré tout, là que la vie s'est développée car les tempêtes y sont un peu moins fréquentes que sur les îles et, surtout, de moindre ampleur.

Histoire :

Avant même d'être redécouverte par l'**Imperium**, ce monde était déjà parsemé de forteresses. A cette époque, chaque forteresse était à la tête d'un royaume et les guerres entre ces derniers étaient fréquentes. Plus encore, ce monde était à proximité d'un royaume ork stable et les xenos lançaient des attaques fréquentes contre Vortham Prime. D'une manière étonnante, il ne semble pas que les **Orks** aient cherché à conquérir la planète. Il semble plutôt que ces derniers aient reconnu, dans les habitants de Vortham Prime, des adversaires dignes d'être affrontés dans une sorte de guerre perpétuelle.

La **redécouverte** de Vortham Prime par l'Imperium est très ancienne, même si les archives manquent à ce sujet. Elle date de la Grande Croisade ou de la période de reconquête qui suit l'Hérésie d'Horus. Il semble, en tout cas, que les habitants de Vortham Prime accueillirent l'Imperium de manière pacifique et que son intégration ne posa pas de problème. Il semble, en effet, que les principaux rois d'alors comprirent l'intérêt d'intégrer l'Imperium dans leur lutte ancestrale contre les xenos.

Depuis cette époque, Vortham Prime a été classé comme « **monde forteresse** » et garde encore cette région de l'espace contre les incursions des Orks. Chaque forteresse est encore à la tête d'un domaine mais les guerres intestines ont cessé. Chaque forteresse fournit également un régiment de l'Astra Militarum.

Vortham a peu souffert de l'ouverture de la **Cicatrix Maledictum**. Du fait de sa distance avec le phénomène et du fait de sa position dans l'Imperium Sanctus, les séquelles furent vite effacées. Même la présence de nombreux psychers assermentés sur ce monde ne causa aucun incident majeur. Le seul défi que dû relever Vortham fut la recrudescence des agressions des Orks lorsque le secteur Solthar fut coupé du reste de l'Imperium. Cette période fut toutefois assez brève.

De nos jours, le principal bastion est la forteresse de **Stormhold**. Elle est bâtie sur un promontoire rocheux bordé de trois côtés par des falaises qui se jettent dans l'océan. Son seigneur, le Castellan **Borin Veines-de-Fer** est le gouverneur de Vortham Prime.

Population & société :

La population de Vortham Prime est robuste et résiliente. Ce sont des gens pragmatiques et courageux, des gens ardues à la tâche et austères, voire taiseux. Il est relativement difficile de nouer un contact amical avec eux, les habitants de cette planète vivant au sein de familles et de communautés soudées et autonomes.

Deux aspects caractérisent les habitants de cette planète par rapport aux autres mondes humains : La proportion relativement élevée de **psychers**, et cela avant même l'ouverture de la Cicatrix Maledictum, et la présence **d'Ogryns**, les deux parfaitement intégrés à la société de Vortham depuis aussi loin que la mémoire humaine (écrite ou orale) permet de s'en souvenir. Ces deux éléments sont vus comme une source de corruption potentiellement mortelle par l'**Inquisition**. Ainsi, des enquêtes régulières sont diligentées sur Vortham Prime. Jusqu'à présent, des cellules hérétiques ont parfois été découvertes et éradiquées sans, toutefois, que cela ne remette en cause la situation de ces derniers.

Contrairement à d'autres mondes, sur Vortham Prime, les Ogryns sont libres et on les retrouve dans toutes les strates de la société. Bien entendu, c'est dans l'armée qu'ils sont les plus nombreux mais on les retrouve partout. Dans les hameaux, ils sont fermiers ou pêcheurs, dans les forteresses, ils sont dockers, commerçants, artisans. On retrouve même des Ogryns sous-

officiers, voire officiers, cas rare mais pas inconnu. Il existe enfin une forteresse mineure, Berskhold, où les castellans sont des Ogryns. Bien entendu, cet état ne plaît pas forcément aux membres de l'Écclésiarchie venus d'outre-monde, ainsi qu'à nombre d'inquisiteurs. Mais rien n'y fait, l'intégration des Ogryns dans la société est si ancrée, que ceux qui prêchent la ségrégation et la soumission des abhumains n'ont trouvé aucun écho dans la population.

L'habitat est clairsemé et constitué de hameaux de bergers ou de pêcheurs. L'agriculture est quasiment absente de la planète. Elle n'existe que sous la forme de cultures vivrières adaptées au climat. La pêche et l'élevage des Harimfars permettent toutefois, non seulement, de fournir aux forteresses une part, non-négligeable, de leur ravitaillement en nourriture, mais encore, d'être exportés vers d'autres mondes en échange de biens alimentaires, d'armes, et de biens manufacturés divers dont chaque forteresse a besoin.

Les éléments les plus saillants de la culture de Vortham sont ses **forteresses** et autres bastions. Les plus anciens existaient avant l'intégration de la planète dans l'Imperium. Beaucoup ont été perdues, d'autres ont depuis été érigées. Chaque forteresse est dirigée par un seigneur castellan qui gouverne un domaine composé de son bastion et de ses hameaux. Chaque **seigneur castellan** est à la tête d'un régiment composé de trois à cinq compagnies, pour les plus modestes, à plusieurs dizaines de compagnies pour les plus puissants. Borin Veine-de-Fer est, ainsi, à la tête d'une soixantaine de compagnies, soit environ dix mille hommes et femmes aguerris.

Les régiments de l'**Astra Militarum** de Vortham Prime ne sont jamais déployés dans leur intégralité, au sein de l'Astra Militarum. Une partie du régiment restera sur la planète pour défendre la forteresse et le domaine, dont il est issu, s'entraîner, se rééquiper et se renforcer ou tout simplement se reposer après une campagne outre-monde.

En plus des régiments de l'Astra Militarum, chaque forteresse entretient une **milice**. Tous les hommes et les femmes de Vortham Prime, en âge de se battre, et aptes à le faire, doivent, en effet, s'entraîner quelques semaines par an afin de pouvoir défendre leur monde en cas d'invasion. Vortham Prime a ainsi toujours pu disposer d'une force auxiliaire de trois à quatre millions de miliciens, selon les époques et les circonstances.

Comme partout dans l'Imperium, les habitants de Vortham considèrent l'**Empereur** comme un dieu, il le nomme le **Gardien des Confins**, celui qui protège les marges de l'Empire et les âmes humaines. La nuit venue, ils allument des feux sur les remparts en son honneur. Des feux qui réchauffent les corps, les cœurs et qui guident les âmes des morts vers Sa lumière dans l'au-delà.

Trois grandes fêtes émaillent l'année sur Vortham Prime. Ces dernières sont généralement privées, au sens où les réjouissances ont lieu en famille. L'arrivée du printemps est nommée l'**Ascendance**, elle est l'occasion de processions religieuses suivies de repas familiaux copieux. Le début de l'hivers est pour sa part nommé la **Veille**, c'est une fête populaire et collective avec des défilés militaires et beaucoup d'alcool. Le milieu de l'hiver est nommé l'**Espoir** et correspond au début du rallongement des journées. Là encore, il s'agit d'une fête familiale avec un repas copieux et des cadeaux distribués aux enfants, tradition qui remonterait aux premiers colons de la planète selon les légendes. Il existe d'autres fêtes locales, la Saint-Ulstar donne lieu à des commémorations religieuses et militaires à Stormhold par exemple, mais ces trois-là sont communes à l'ensemble de la planète.

Stormhold :

Stormhold est la **capitale planétaire** de Vortham Prime. Sise sur un promontoire, entourée pour la mer sur trois côtés, elle est protégée, du côté de la terre, par une série de trois murs de granit et de plastacier, armés de tourelles de macrocanons et de batteries de missiles antiaériens. Le tout est couvert d'un champ de force pour la protéger des bombardements orbitaux.

Deux **ports** sont situés de part et d'autre du promontoire. Le premier est un port civil, surnommé le **Havre**, pour la pêche et le transport maritime. Le second est un port de guerre, surnommé les **Docks**, il abrite la flotte des castellans de Stormhold.

La cathédrale de la ville, et siège de la planète pour l'**Ecclésiarchie**, est nommée en l'honneur de **Saint Ulstar**, un saint local. C'est un édifice bas et austère, facile à défendre en cas d'invasion. Ses murs sont épais avec peu d'ouvertures, sous forme de meurtrières, et sans décoration. L'intérieur est tout aussi dénué de décoration en dehors d'une statue de l'Empereur dans le cœur de l'église. Des milliers de bougies sont allumées le long des murs et un feu brûle au pied de la statue de l'Empereur, seuls éclairages de l'édifice.

La **Citadelle** est la résidence du castellan de Stormhold, et gouverneur de la planète. Située sur la pointe du promontoire, c'est un bâtiment massif aux murs épais, là encore sans fioriture. Lourdemment défendue, elle abrite, outre la résidence du castellan, des greniers, des dépôts, des casernements, des réfectoires, un centre médical et des geôles. La résidence du castellan est sobre et fonctionnelle. En-dehors de quelques bannières, il n'existe aucune forme de décoration.

L'**Astroport** est situé à proximité de la Citadelle, il s'agit du principal astroport de la planète. Il peut abriter une dizaine de convoyeurs. Il abrite surtout plusieurs escadrilles de chasseurs. C'est là encore un lieu ceint d'un mur épais, un lieu lourdement défendu par des batteries de missiles ainsi qu'une garnison conséquente.

L'édifice qui abrite l'**Administratum** est situé au cœur de la ville, près de la cathédrale. Ce bâtiment de taille modeste est de style impérial gothique, ce qui dénote par rapport au style austère des autres bâtiments. Il abrite les fonctionnaires impériaux chargés de calculer la dîme et de gérer les affaires de l'Imperium sur la planète.

La tour de l'**Adeptus Astra Telepathica** est le seul bâtiment en hauteur. Il possède une forme d'obélisque aux murs nus mais ornés de motifs ésotériques. Les psykers ont toujours été intégrés à la société de Vortham Prime et leur nombre a toujours été plus élevé que sur une planète ordinaire. En vertu d'un décret impérial datant, semble-t-il, de l'intégration de Vortham Prime à l'Imperium, les psykers de ce monde sont formés, à l'**école** de la **Scholastica Psychana** qui jouxte la tour, puis assermentés. Seuls ceux trop instables sont emmenés par les **Vaisseaux Noirs** des **Sœurs du Silence**.

Le **bastion** de l'**Adeptus Arbites** est situé près de la cathédrale. Il s'agit d'un robuste blockhaus abritant tout ce qui est nécessaire au fonctionnement de cette unité d'élite. Une grande partie du bâtiment est souterraine, en particulier les cellules.

L'**Enclave de l'Adeptus Mechanicus**, enfin, est le dernier bâtiment notable de la forteresse. Il présente un style architectural local, du point de vue extérieur, mais à l'intérieur, tout est conforme à ce que l'on attend d'une enclave de cette faction de l'Impérium. Il existait, à l'époque pré-impériale, une production locale d'armement mais cette dernière a quasiment disparu au profit d'importations depuis les mondes riches et les mondes forges du secteur. S'il existe encore des artisans dans chaque forteresse, il s'agit d'une production locale anecdotique à

l'échelle des besoins d'un monde forteresse. L'Enclave est ainsi surtout en charge de l'entretien et de la réparation du matériel militaire ainsi que des autres installations, civiles ou militaires, de la forteresse.

Le reste de la ville est composé **d'habitations**, de **commerces** et d'**ateliers**. Les bâtiments de Vortham Prime sont construits de pleins pieds, voire possèdent parfois un étage, mais jamais plus. L'intérieur est partiellement enterré, à la fois pour des raisons défensives mais aussi pour une raison de confort thermique. Il n'y a pas de fenêtre, mais de fines meurtrières vitrées laissent passer la faible luminosité du jour. Les rues sont relativement étroites et ne peuvent laisser passer qu'un transport chimère et son escorte de soldats. Elles sont, de plus, sinueuses, pour des raisons défensives.

Faune & flore

Le **Givrelin** est une espèce de félin de la taille d'un loup. Son pelage est bleu pâle, tacheté de blanc, et ses yeux jaunes luminescents lui permettent de chasser la nuit. Ses griffes rétractables sont particulièrement acérées. Il s'agit du plus redoutable prédateur de la planète, capable de tuer un Ork, qui possède un comportement solitaire et territorial. Très respecté par la culture de Vortham Prime, il est considéré comme un esprit protecteur et les habitants de la planète pensent que les guerriers, morts honorablement au combat, se réincarnent en Givrelin.

Les **Harimfars** sont des ovins, probablement apportés par les premiers colons, parfaitement adaptés au climat de Vortham Prime. Robustes et couverts d'une épaisse couche de laine, ils sont probablement la principale richesse des habitants de la planète qui exploitent la laine, la viande et le lait de ces animaux. Ces derniers pourvus de cornes recourbées sont capables de trouver le lichen sous la neige. Grégaires, ils forment de larges troupeaux compacts pour se protéger du froid et des prédateurs.

Le **Himnurug** est un oiseau rapace commun sur la plupart des terres de la planète. Ce chasseur redoutable de petits gibiers est apprécié des habitants de Vortham Prime puisque non seulement d'être un bel oiseau, avec son plumage gris-blanc, il chasse les nuisibles qui pourraient s'en prendre aux cultures vivrières. Les tentatives de le domestiquer ont toutes échoué, ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé.

Le **Lichen Bleu** pousse sur les rochers et est utilisé par les guérisseurs de ce monde, notamment contre les engelures. Ce lichen luit faiblement la nuit ce qui lui a valu le surnom de « lueur de l'Empereur ».

Le **Farat** est une espèce de conifère, là aussi probablement importé, particulièrement robuste. Il existe peu de forêts sur cette planète mais cet arbre représente l'essence principale de ces dernières. Les habitants exploitent intelligemment cet arbre et font bien attention de préserver les rares forêts existantes. Ce dernier est utilisé pour le bois de construction mais surtout, pour sa sève qui donne un alcool fort typique de Vortham Prime, le *Sang de Vortham*. Les forêts sont protégées par des décrets des différents castellans. Abattre un arbre sans autorisation est très sévèrement puni.

Personnages importants

Aldric Vorius est le responsable de l'Administratum sur Vortham Prime. Personnage frêle mais à l'esprit acéré, c'est un obsessionnel des quotas, un fonctionnaire intègre mais rigide. Ses conflits avec Borin Veine-de-Fer sont nombreux, bien que tous les deux soient totalement dévoués à l'Imperium. Pour l'instant, ces conflits n'ont pas eu de conséquences fâcheuses, leurs entourages respectifs espèrent qu'il en restera ainsi.

Borin Veine-de-Fer est l'actuel gouverneur de Vortham Prime et le Castellan de Stormhold. Personnage redoutable, stoïque et taciturne, il n'aime pas les bavardages et ses relations avec l'Administratum sont souvent tendues. Ce guerrier à la silhouette massive est d'une loyauté sans faille envers l'Empereur-dieu et voue une haine des Orks qu'il s'est juré de combattre jusqu'à la mort.

Drava Etoile-de-Glace est la maîtresse de la flottille du système Vortham. Née et élevée hors monde, sur la base de la Marine Impériale de Vortham Tertius, au sein d'une famille d'officiers de la marine, elle a gravi les échelons à force de patience et de persévérance. Froide, elle est aussi respectée que crainte au sein de la flotte, qu'elle commande à partir du *Pâle Matin* le croiseur de classe Luna qui lui sert de vaisseau-amiral. Douée pour anticiper les actions de ses ennemis, elle combat impitoyablement les Orks et des pirates.

Eldrin est le maître de la scholastica psykana de Stormhold. Mince et pâle, les yeux violets, c'est un individu calme et sage mais absolument intransigeant sur la discipline. Puit de savoir, sur une planète peu portée sur l'érudition, il est une source de connaissances non-négligeable, non seulement sur les questions ésotériques mais aussi sur l'histoire, la géographie et les us et coutumes de Vortham Prime.

Fera est une artisane de Stormhold. Cette jeune femme souriante et affable a hérité récemment de l'atelier de son père. Elle fabrique des armes de poing de très grande qualité, compensant le nombre par la fiabilité, l'élégance et la robustesse de sa production. Bien entendu, les armes fabriquées dans son atelier sont chères mais elles ont peu de risques de vous trahir au moment crucial. Fera est ainsi la digne héritière d'une très longue lignée d'artisans au service de Stormhold.

Hefud est un capitaine de l'Astra Militarum à la tête du Culte du Trône Sanglant. Héritier d'une branche cadette d'une dynastie tombée en disgrâce, et dont la forteresse a été rasée il y a plusieurs siècles de cela. Hefud a juré de venger ses ancêtres et de recouvrer son héritage. Sous les dehors d'un officier loyal, il a fondé un culte clandestin autour d'une puissance qui parle aux cœurs des guerriers, loin de la faiblesse de cet Imperium malade et faible.

Kalvok est le Magos Technicus de l'enclave du Mechanicus. Lourdemment augmenté, il dirige l'enclave et accomplit les rites de l'Omnimessie sur Vortham Prime. Son obsession, toutefois, va à l'exploration, par ses équipes, de Vortham Secundus. Percer les mystères de cette civilisation antique et de sa disparition, trouver de nouveaux artefacts, voire un Schéma de Construction Standard miraculeusement conservé, sont ses objectifs. Ce qui le détourne de cette tâche à tendance à l'irriter.

Klaff est à la tête du groupe le plus important de hors-la-loi de Vortham Prime. Surtout actif dans la contrebande, ce groupe possède également des activités dans d'autres domaines illégaux. Klaff est un natif de Stormhold, rusé, débrouillard et sans scrupule. Sans véritable conviction politique ou religieuse, ce qui l'intéresse c'est l'appât du gain et le pouvoir que confère l'argent.

Marcus Daren est le Justicar de l'Adeptus Arbites sur Vortham Prime. Récemment affecté et originaire d'un autre monde, il méprise la tolérance vis-à-vis des psykers et des Ogryns qui règne sur la planète et qu'il considère avec suspicion. Vêtu de son uniforme noir et armé d'un marteau tonnerre, avec son visage anguleux barré d'une cicatrice en forme de lune, hérité d'une émeute sur un monde minier, Marcus incarne la justice de l'Imperium, impitoyable et sans compromis.

Orana Aile-des-Roches est la commandante de l'astroport de Stormhold. As de la chasse de Vortham Prime, elle a, notamment, abattu sept chasseurs orks lors d'un seul combat aérien, Orana est une personnalité locale attachante et aimée des autres pilotes. Personnalité pragmatique et directe, elle n'est pas aussi réservée que les autres natifs de Vortham Prime, ce qui la rend plus abordable pour les étrangers. Superstitieuse, elle porte de nombreux porte-bonheurs et autres talismans qu'elle tripote très souvent en marmonnant on ne sait quelles imprécations, cette manie fait sourire ceux qui la côtoient et participe à sa légende locale.

Otam Œil-Sombre est le fils de Borin Veine-de-Fer et son héritier. Indomptable et sévère, certains diraient sinistre, il ne sourit que très peu et quand il le fait, ce n'est pas forcément plus jovial et de bon augure pour celui qui est l'objet de ce sourire. On ne peut pas dire qu'Otam soit populaire auprès de la troupe, mais nul ne peut nier sa très grande compétence et s'il est sévère, il n'est pas injuste. Otam Œil-Sombre est un capitaine vétéran de maintes campagnes militaires hors monde, il dirige une des compagnies de vétérans de la forteresse de Stormhold avec la volonté terrible de vaincre à tout prix.

Radur est un psyker assermenté à la tête du **Culte du Changement**. Ce petit culte clandestin recrute parmi les psykers frustrés de ne pouvoir exprimer leur plein potentiel, parmi les quelques libres penseurs de ce monde et parmi les pauvres gens victimes des raids orks et à qui Radur susurre qu'il existe une puissance capable de vaincre ces derniers, hors des sentiers étriqués de l'Imperium.

Sylva Heviska est la maîtresse du Cœur Astropathique de Vortham Prime. Son domaine est la Tour de l'Adeptus Astra Telepathica de Stormhold. De taille moyenne, les yeux couverts d'un bandeau de soie et la peau laiteuse, elle est généralement vêtue de longues robes blanches brodées de motifs ésotériques. C'est une personne mystérieuse qui parle souvent par énigme. Elle sort peu de son domaine et sa tâche est éreintante. Elle est toutefois satisfaite de se trouver sur une planète plus tolérante vis-à-vis des psykers et veille au maintien de ce statut.

Torvod est le garde du corps de Borin Veine-de-Fer. Cet Ogryn n'est jamais loin du gouverneur et ils se connaissent depuis l'enfance. Torvold est, en effet, le fils de Vodur le garde du corps d'Argil Roc-Gris le père de Borin et ancien castellan et gouverneur. Torvold est donc plus qu'un simple garde du corps pour Borin, mais un ami, un confident, un frère en quelque sorte. Les deux sont totalement dévoués l'un pour l'autre. Torvod, en plus d'être une montagne de muscles, comme ses congénères, est étonnamment rusé et possède un certain sens de l'humour pince-sans-rire.

Ylvar est l'évêque de Stormhold et le principal prélat de Vortham Prime. Mystique et charismatique, c'est un missionnaire intransigeant de la foi. Comme on peut s'y attendre sur un monde continuellement en proie aux invasions xenos, la philosophie monodominante y est particulièrement présente et Ylvar en est le principal représentant. Ses prêtres, et lui-même, prêchent non seulement pour maintenir la flamme de la résistance contre le xeno mais aussi contre toutes les hérésies. Sur une planète aussi ouverte aux psykers et aux Ogryns, en effet, la vigilance doit être d'autant plus élevée pour ne pas sombrer dans l'hérésie.

Régiment de renom

Les **Grimbornes de Stormhold** sont le régiment de la forteresse homonyme. Ce régiment est le plus important régiment de Vortham Prime, avec pas moins d'une soixantaine de compagnies, dont une dizaine de compagnies blindées et six compagnies de vétérans. C'est également un des régiments les plus anciens et dont les honneurs de bataille sont les plus nombreux sur cette planète. Une partie de ce régiment est constamment engagée dans les campagnes de l'Empereur-dieu, que ce soit dans le système, le sous-secteur, le secteur ou au-delà. Le commandant de ce régiment n'est autre que Borin Veine-de-Fer, le castellan de Stormhold et le gouverneur de Vortham Prime.