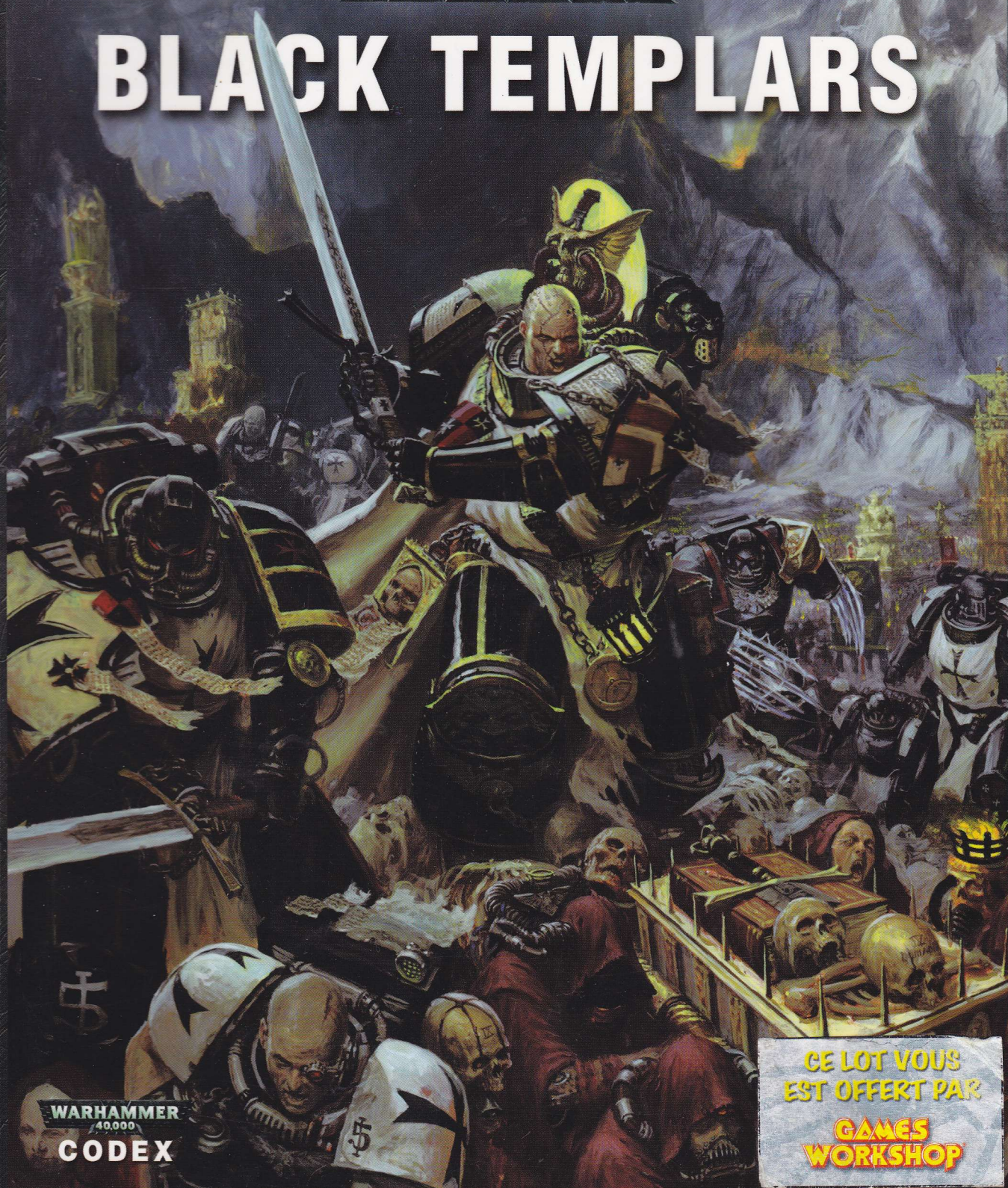


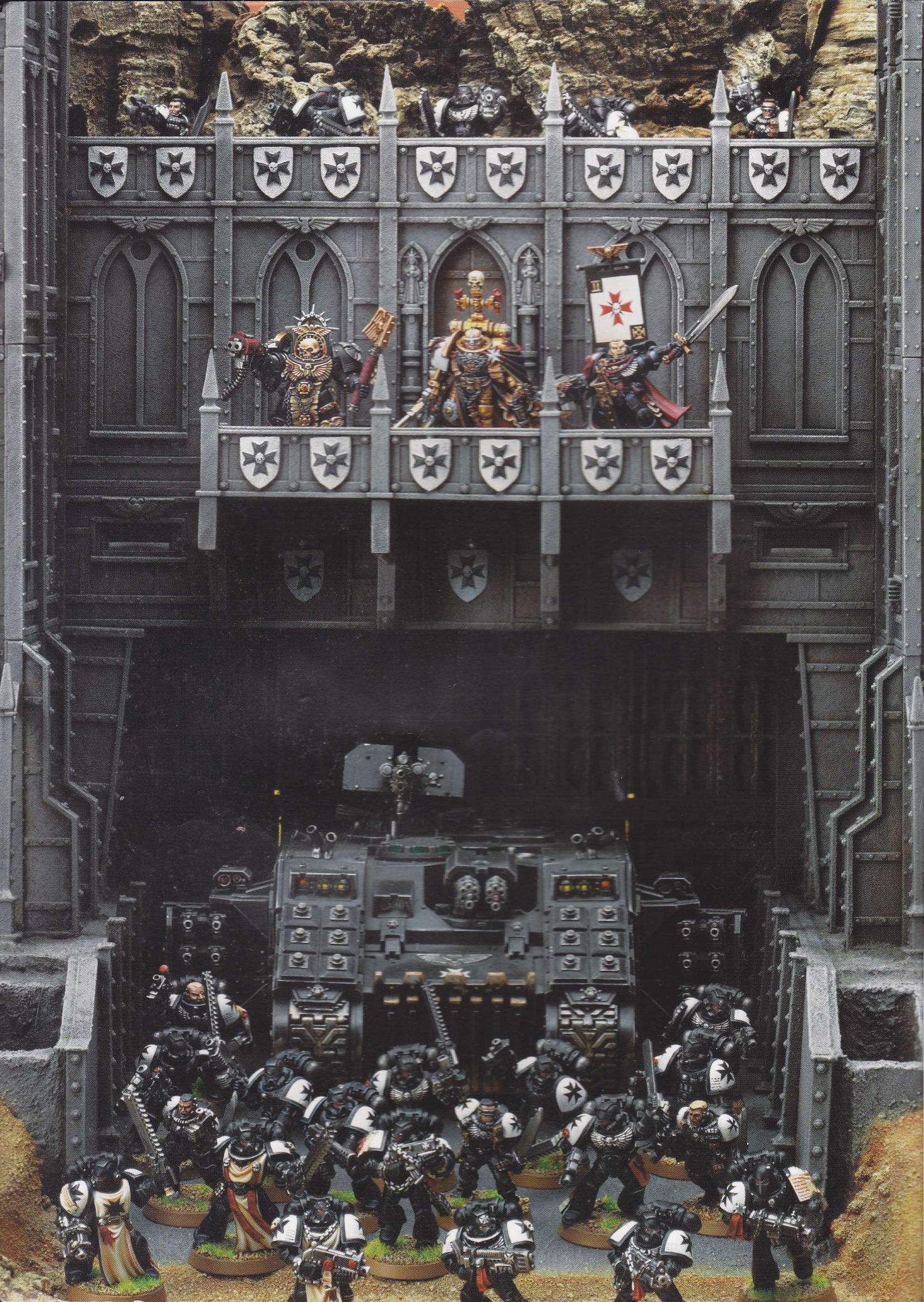
WARHAMMER[®] 40,000

BLACK TEMPLARS



WARHAMMER
40,000
CODEX

CE LOT VOUS
EST OFFERT PAR
**GAMES
WORKSHOP**



BLACK TEMPLARS

Écrit par

Graham McNeill

Matériel Additionnel

Gavin Thorpe & Pete Haines

Couverture

Paul Dainton

Concept

Dave Andrews,

Alessio Cavatore,

Mark Gibbons, Alan Merrett,

Rick Priestley & Gavin Thorpe

Illustrations

John Blanche, Alex Boyd,

Paul Dainton, Mark Gibbons

& Karl Kopinski

Édition

Michelle Barson, Marc Elliott,

John Michelbach, Dylan Owen,

Ian Strickland & Nathan Winter

Conception Graphique

Alun Davies & Neil Hodgson

Sculpture des Figurines

Jes Goodwin, Mark Harrison,

Dave Thomas & Martin Footitt

Maquettes & Décors

Dominic Murray & Mark Jones

'Eavy Metal

Fil Dunn, Pete Foley,

Neil Green, Neil Langdown,

Darren Latham,

Keith Robertson,

Anja Wettergren

& Kirsten Williams

Merci à

Ted Williams

et à l'Antique et Vénérable

Ordre des Technopêtres



Introduction 2

Guerriers Légendaires 4

Les Black Templars 8

Rites d'Initiation 10

Guerriers du Chapitre 12

Novices 12

Initiés 12

Frères d'Épée 13

Héros du Chapitre 14

Grands Sénéchaux 14

Sénéchaux 15

Le Champion

de l'Empereur 15

Techmarines 16

Dreadnought 17

Apothicares 18

Chapelains 18

Les Croisades

des Black Templars 19

Règles Spéciales

des Space Marines 22

Règles Spéciales

des Black Templars 23

Vœux

des Black Templars 24

Arsenal Black Templars ... 26

Liste d'Armée 30

QG 31

Élite 34

Troupes 37

Véhicules de Transport . 38

Attaque Rapide 39

Soutien 41

Personnages Spéciaux 44

Les Armées

des Black Templars 49

Version Française : Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu Le Rudulier, Laurent Philibert-Caillat, Bruno Rizzo & Guillaume Vanot.
Merci à : Sylvain Clément, Say Nhotprasa & Philippe Weber.

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, le logo Games Workshop, l'Aigle Impérial, 40k, GW, Chaos, 'Eavy Metal, Space Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Ultramarines, Blood Angels, Dark Angels, Black Templar, Space Wolves, Imperial Fists, Iron Hands, White Scars, les chapitres Space Marines et leurs symboles, Codex, Terminator, Moto d'Assaut, Bolter, Module d'Atterrissage, Connétable, Chapelain Grimaldus, Serviteur de Combat, Champion de l'Empereur, Serviteur d'Arme, Grand Sénéchal Heilbrecht, Initié, Land Raider Crusader, Maître de la Foi, Reclusiarque, Frère d'Épée, Serviteur Technicien, la phrase "Dans les Ténèbres d'un Lointain Futur", Dreadnought, Techmarine, Rhino, Razorback, Vindicator, Apothicaire, Novice, Land Raider, Predator, Whirlwind, White Dwarf, Citadel, le logo Citadel, Golden Demon, Warhammer, le logo Warhammer 40,000, et tout autre nom, marque, logo, lieu, créature, race et symbole de race, véhicule, arme, unité, personnage, produit, illustration et image issu des univers de Warhammer et Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2005, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Images utilisées à but illustratif. Certains produits Citadel peuvent être dangereux s'ils ne sont pas utilisés correctement, Games Workshop les déconseille aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudents lorsque vous utilisez de la colle, des instruments tranchants et des bombes aérosols. Respectez les précautions d'emploi fournies.

Imprimé au R.U.

UK

Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

France

Games Workshop,
Europarc de Pichauray - BP419
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix-en-Provence - cedex 3

Canada

Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8

ISBN: 1-84154-686-0

Site Internet Games Workshop: <http://www.games-workshop-fr.com>

Product Code: 01030101007



INTRODUCTION

"Votre honneur est votre vie,
que nul ne puisse le contester."

Capitaine Navarre des Black Templars



Bienvenue, mes frères, dans ce Codex Black Templars. Vous trouverez en ces pages bénies tout ce que vous devez savoir sur la collection, la peinture et le commandement d'une armée de Space Marines des Black Templars pour Warhammer 40,000. Les Black Templars sont des adversaires terrifiants, car leurs armées sont composées de guerriers lancés dans la plus longue croisade de l'histoire de l'Imperium. Les Black Templars sont commandés par des Sénéchaux, des Chapelains et le légendaire Champion de l'Empereur, vétérans d'un millier de conflits, équipés des armes les plus meurtrières que l'Imperium puisse fournir. Sous leurs ordres, des Space Marines, les meilleurs guerriers jamais engendrés par l'Humanité, tous liés par le sang à l'Empereur de la Galaxie.

SPACE MARINES

Les Space Marines sont les plus puissants guerriers humains de Warhammer 40,000, ou plutôt surhumains, car ils sont supérieurs aux hommes normaux à tous les niveaux, grâce à des modifications génétiques, un psycho-conditionnement et un entraînement éprouvant. Peu nombreux en comparaison des milliards d'individus que compte l'humanité, ils sont organisés en petites armées indépendantes appelées chapitres, chacune responsable de ses propres recrutements, entraînement, équipement, organisation et stratégie. Leur loyauté va à l'Empereur de l'Humanité et à personne d'autre.

POURQUOI COLLECTIONNER DES BLACK TEMPLARS ?

Les Space Marines constituent sans doute l'une des meilleures armées de Warhammer 40,000, surtout pour les joueurs inexpérimentés. Pourquoi ? Parce que ce sont des durs à cuire ! Même le plus basique des Black Templars est un terrible guerrier. Les caractéristiques d'un Black Templar sont égales ou supérieures à celles des troupes d'élite des autres armées, combinant d'excellentes capacités au combat rapproché et au tir à la volonté inébranlable de ne jamais reculer devant les abominables ennemis de l'Humanité.

Les Black Templars disposent également de l'équipement et des armes dignes d'une force d'élite. Ils sont dotés d'une vaste sélection d'armement allant

du bolter au redoutable canon d'assaut, en passant par le char Predator. Leurs solides armures énergétiques sont inestimables et suffisent à elles seules à annuler la plupart des blessures qu'ils reçoivent au combat.

Les Black Templars offrent aussi quelques avantages en termes de collection. Une armée de ce chapitre est compacte et efficace, un nombre de figurines restreint suffit donc pour pouvoir jouer correctement. Cela les rend économiques et rapides à peindre.

Le schéma de couleurs des Black Templars est très simple, et ajouter des détails supplémentaires à vos figurines est facile grâce aux nombreuses feuilles de décalcos, idéales pour ceux d'entre nous qui ont deux mains gauches lorsqu'il s'agit de petits détails...

LES SPACE MARINES

Issus de la chair de l'Empereur en personne, les guerriers surhumains génétiquement modifiés que sont les Space Marines sont les ultimes défenseurs de l'Humanité, affrontant sans faillir les horreurs qui infestent une galaxie hostile. Ils sont supérieurs aux humains à tous les points de vue : un Space Marine peut survivre à des blessures qui tueraient un homme normal, combattre dans les pires conditions qui soient, et possède une foi inébranlable envers l'Imperium. Armés du bolter, instrument de divin courroux et protégés par une armure énergétique forgée par un maître artificier, les Space Marines sont l'incarnation vivante de la Volonté de l'Empereur.

Les Space Marines sont regroupés en chapitres. Chaque chapitre est fort d'un millier de guerriers et responsable du recrutement, de l'entraînement et de l'endocritement de ses nouveaux effectifs. Plus encore que des soldats normaux, chaque acte d'un Space Marine démontre une noblesse d'esprit et une détermination farouche à servir avec dévotion l'Empereur et leur chapitre. Ne possédant pas les vastes effectifs de la Garde Impériale, les Space Marines doivent livrer bataille selon leurs propres méthodes : les frappes chirurgicales et les attaques éclair. Ce sont les Anges de la Mort, ils portent la colère de l'Empereur au cœur de Ses ennemis. Par le fer et le feu, ils purgent les étoiles de la présence des extraterrestres, purifient la galaxie de la corruption du Chaos et détruisent sans pitié les ennemis de l'Humanité.







GUERRIERS LÉGENDAIRES

UNE ÈRE DE LUTTES

Les débuts de l'expansion humaine à travers les étoiles sont plongés dans les brumes des légendes, et seul l'Empereur se souvient encore de ce temps. La galaxie était alors en proie à l'anarchie et ravagée par de terrifiants conflits : alors que la civilisation humaine s'étiolait, des races extraterrestres et d'ignobles entités du Warp virent le moment idéal de s'en prendre aux planètes sans défense. Des mondes entiers furent pillés, leur population massacrée ou asservie, et les rares survivants régressèrent rapidement. Isolés et secoués par des luttes fratricides, les derniers mondes humains n'étaient plus que le pâle reflet de la splendeur qu'ils avaient jadis abritée. L'Humanité était au bord de l'annihilation et avait plus que jamais besoin de héros pour la libérer des ténèbres.

Puis des cendres de l'Ère des Luttes émergea un meneur, l'homme qui serait bientôt appelé Empereur. Nul ne connaît ses origines et aucune archive n'est susceptible de les révéler, mais c'est sur Terra, berceau de l'Humanité, qu'il fonda l'empire qui allait réunir les myriades de mondes humains. Dès ses premières campagnes, il s'entoura de guerriers génétiquement modifiés, les précurseurs des Space Marines. Puis, dans des cavernes secrètes loin sous la surface de Terra, il s'attela à la création de la génération suivante de guerriers améliorés : les Primarques, vingt individus extraordinaires qui seraient ses généraux, des conquérants qui libéreraient des planètes entières en son nom. Chaque Primarque disposerait de pouvoirs et de capacités bien supérieures à ceux des meilleurs guerriers, pouvant même rivaliser avec leur géniteur. Hélas, lors des premières heures de leur développement, le grand œuvre de l'Empereur faillit être ruiné car les Primarques disparurent purement et simplement, éparpillés à travers la galaxie par une force inconnue.

LA CONQUÊTE DE LA GALAXIE

Mais tout n'était pas perdu, car l'Empereur avait conservé l'empreinte génétique de ses bien-aimés Primarques, et c'est à partir de ce matériau que furent créés les Space Marines, les Anges de la Mort. Ils formèrent les légions de la Première Fondation, rassemblant des dizaines de milliers de soldats, et ces guerriers possédaient une force et une volonté immenses, ainsi qu'une loyauté sans faille envers l'Empereur. Ce furent ces Space Marines qui dans leur zèle baptisèrent leur mission Grande Croisade. Les mondes isolés furent repris les uns après les autres, les oppresseurs extraterrestres chassés ou exterminés au terme de campagnes épiques, tandis que les mondes infectés par la souillure du Warp furent purifiés par des bombardements orbitaux apocalyptiques.

C'est lors de la Grande Croisade que Space Marines et Primarques furent réunis, et les planètes sur lesquelles ces derniers avaient grandi (et qu'à présent ils dominaient) devinrent les mondes d'origine des légions. À présent

qu'elles avaient retrouvé leurs géniteurs, les légions étaient au zénith de leur puissance. Tels des dieux, les Primarques parcouraient sans crainte les champs de bataille et leurs noms donnèrent naissance à des légendes immortelles. Chacun avait été conçu pour être un général, un guerrier et un héros, un seigneur de la guerre dont les prouesses physiques n'avaient d'égales que le charisme et les aptitudes mentales. Rien ne pouvait s'opposer à l'Empereur et à Ses guerriers, et leur rêve héroïque d'unification de la galaxie était à portée de main. Mais une trahison dont les échos allaient résonner pour les dix millénaires à venir précipita la galaxie dans la damnation.

LA GRANDE TRAHISON

Horus, Primarque des Sons of Horus et fidèle Maître de Guerre de l'Empereur, cracha sur son serment de loyauté et se soumit aux dieux du Chaos, précipitant les légions dans une guerre fratricide au moment même où l'Empereur allait atteindre Son idéal. À l'heure qui aurait dû être celle de la liesse et du triomphe, le frère affronta le frère, et les guerriers qui s'étaient battus côte à côte pour bâtir un empire se massacrèrent les uns les autres dans une guerre civile qui embrasa la galaxie. Des mondes entiers brûlèrent au nom des dieux du Chaos, et une terreur innommable se répandit dans l'Imperium. La plupart des faits de cette époque ont été oubliés, le reste demeure voilé par les siècles ou déformé par la légende au point qu'il est parfois question de géants écrasant des mondes entiers sous leurs talons.

Les forces rebelles dévastèrent tout sur leur chemin, jusqu'à ce que les dernières troupes loyales au Maître de l'Humanité se retrouvent assiégées derrière les murs du Palais de l'Empereur sur Terra même. Les forces des ténèbres submergèrent les vestiges de l'Humanité. L'heure était désespérée et demandait des mesures désespérées : l'Empereur, Sanguinius des Blood Angels, Rogal Dorn des Imperial Fists, et leurs guerriers les plus loyaux portèrent le combat à l'ennemi et affrontèrent le traître dans son saint des saints, une immense barge spatiale en orbite autour de Terra. La plupart des Imperial Fists restèrent toutefois sur Terra pour protéger le Palais Impérial, et Dorn chargea Sigismund, le meilleur guerrier de la Légion, de tenir les défenses. Sigismund devint ainsi le premier Champion de l'Empereur : il prêta serment que, sous sa garde, les remparts ne tomberaient pas, et qu'il abattrait les plus puissants chefs ennemis.

L'Empereur et Ses guerriers se téléportèrent à bord de la barge de bataille d'Horus, hélas quelque noire sorcellerie les éparilla dans tout le navire. L'Empereur se fraya un chemin jusqu'à son rival, mais il arriva trop tard pour sauver Sanguinius, qu'Horus tua lorsque le Primarque angélique refusa de se soumettre aux Puissances des Ténèbres. Horus et l'Empereur s'affrontèrent lors d'un combat titanesque, aussi bien physique que mental. Horus, galvanisé par les pouvoirs du Chaos, blessa mortellement

son adversaire, mais ce dernier restait le plus puissant des deux, et il abattit Horus de ses ultimes forces. Avec la mort du traître, les armées ennemies furent décapitées. Lorsque Dorn et ses guerriers atteignirent finalement le pont où s'était déroulé le combat, ils y trouvèrent la forme brisée du Maître de l'Humanité, et l'on raconte que leurs pleurs et leurs lamentations furent entendus jusqu'à la surface de Terra.

Rogal Dorn, le plus déterminé et le plus inflexible des Primarques, porta le corps de son maître jusque sur Terra et, sous la direction de ce dernier, le plaça dans le Trône d'Or, qui pourrait assurer sa survie grâce à ses mécanismes baroques et à des sacrifices constants. Les serviteurs des Puissances de la Ruine étaient défaits, mais la victoire avait un prix terrible. La confrérie des Primarques n'était plus et leur rêve n'était désormais que poussière, son unique espoir de réalisation disparu. L'Empire galactique qui avait été forgé fut jeté à bas, et il fallut des années de guerre avant que les dernières enclaves des hérétiques fussent purgées et l'ennemi repoussé jusque dans l'Œil de la Terreur. Les pertes subies se comptaient en milliards d'âmes, maintes planètes se résumaient à de vastes charniers, et l'Humanité était une fois de plus menacée d'extinction.



LA PURGE

L'Imperium semblait n'avoir survécu à la tempête de l'Hérésie que pour mieux s'effondrer. En cette époque d'anarchie et de confusion, renégats humains et pirates xenos s'en prirent aux mondes affaiblis par la guerre. Privés du commandement du Dieu-empereur, les héros de l'Humanité se concertèrent pour préparer la défense de Ses royaumes. Les Space Marines constituèrent le bouclier de l'Humanité contre la marée d'ennemis avides de porter le coup de grâce, gagnant assez de temps pour que les autres forces armées humaines puissent se rallier et se réapprovisionner. Les Primarques survivants et leurs Space Marines se battirent comme des héros de légende et parvinrent à garder unis les défenseurs de l'empire au cours des années cauchemardesques qui suivirent. Les Space Marines et leurs Primarques repoussèrent les charognards qui n'attendaient qu'un signe de faiblesse de la part de l'Humanité, et quoique le péril fût alors près de les submerger à chaque instant, pas un ne recula. C'est grâce à leur courage inflexible que put commencer l'Âge de l'Imperium.

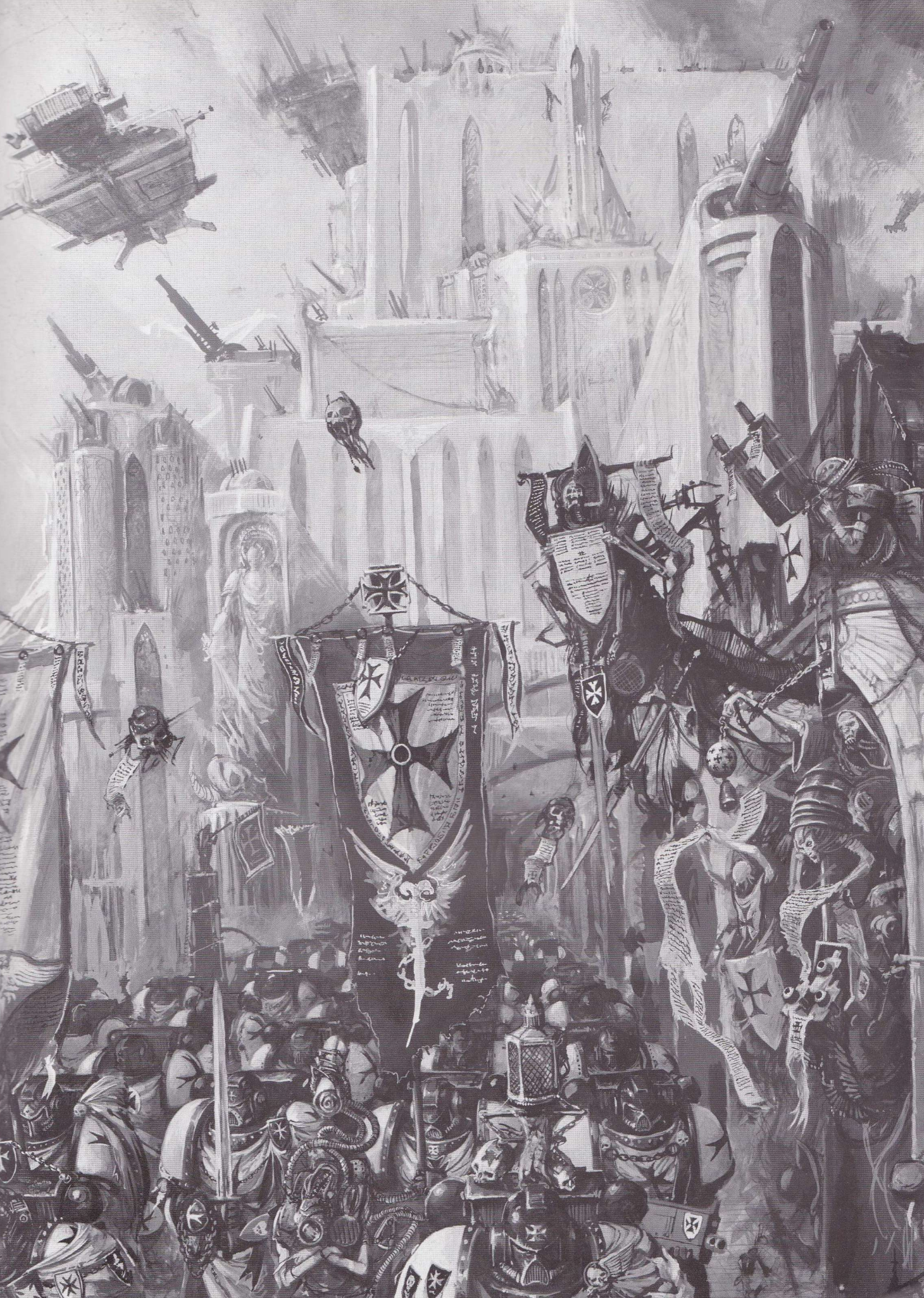
Une fois les dangers immédiats éliminés, Roboute Guilliman, Primarque des Ultramarines, mit au point une organisation militaire visant à diviser les forces des légions Astartes, de la Flotte Impériale et de l'Armée Impériale, de sorte que plus aucun homme n'ait entre les mains autant de pouvoir qu'en avait eu Horus. Pour ce qui est des Space Marines, ces règles furent consignées dans un livre appelé le Codex Astartes. Ce texte sacré couvrait l'organisation des escouades, les marquages d'unité, les doctrines tactiques, et tous les autres aspects de la vie d'un marine. Les légions existantes devaient être divisées en entités plus petites appelées chapitres. Rassemblés dans la Deuxième Fondation, chacun de ces chapitres regrouperait un millier de frères de bataille et veillerait sur leur recrutement, entraînement et équipement. Chacun s'arrogerait un monde ou une forteresse-monastère qui lui serait propre et se tiendrait prêt à défendre l'Imperium contre la moindre menace.

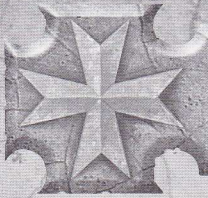
LA DEUXIÈME FONDATION

Rogal Dorn avait coordonné la défense de Terra elle-même, et refusa que son chapitre fût divisé, prétextant que son devoir sacré était de protéger l'Empereur et qu'il ne pouvait se permettre de disperser ses troupes au sein de l'Imperium. Dorn traita Guilliman de couard parce qu'il n'avait pas participé à la défense de Terra, et de son côté le Primarque des Ultramarines accusa Dorn d'hérésie parce qu'il refusait de se plier aux préceptes énoncés dans le Codex Astartes.

Ni Dorn ni Guilliman ne voulaient céder, l'un appuyé par Leman Russ des Space Wolves et Vulkan des Salamanders qui refusaient également que leurs forces soient éparpillées aux quatre coins de la galaxie, l'autre par Jagathai Khan des White Scars et Corax de la Raven Guard. Dans le vide laissé par l'Empereur quasi mort, les Space Marines semblaient devoir s'entre-déchirer dans de sanglants affrontements, surtout lorsque les Imperial Fists commencèrent à être persécutés pour leur soi-disant hérésie et que le croiseur Terrible Angel fut pris sous le feu de la flotte impériale. Les luttes intestines semblèrent plus que jamais devoir engloutir l'Imperium et les Space Marines dans une sombre période. Pourtant, alors que les légions s'apprêtaient à s'affronter dans un combat fratricide, Rogal Dorn accepta que ses forces fussent scindées en deux nouveaux Chapitres, les Black Templars et les Crimson Fists. Il désigna Sigismund pour diriger les premiers qui adoptèrent dès lors la livrée noire et blanche de son armure.

Sigismund avait été choisi pour être le Champion de l'Empereur pour sa foi ardente et son extrême dévotion envers l'humanité. Devant les dissensions qui déchiraient les légions Astartes et la suspicion dont son Chapitre souffrait, Sigismund décida qu'un acte de foi sans précédent était nécessaire. En tant que Haut Sénéchal, il déclara qu'une fois qu'ils auraient quitté Terra, il mettrait en œuvre une croisade implacable contre les ennemis de l'Empereur afin que sa loyauté ne fût plus jamais mise en doute. Ce vœu a été renouvelé par tous ses successeurs et a engendré la plus importante et la plus longue croisade Space Marine que l'Imperium ait connue. Cette croisade perdure sans interruption depuis dix mille ans.





LES BLACK TEMPLARS

Les chapitres créés après l'éclatement des légions sont appelés chapitres de la Deuxième Fondation, il est toutefois difficile de savoir combien ont été créés, car maintes archives de ces temps troublés ont été perdues. On peut toutefois établir avec certitude qu'il existe environ un millier de chapitres en activité, et que la majorité d'entre eux suivent à la lettre les préceptes tactiques et organisationnels du Codex Astartes. Les Black Templars choisirent toutefois de ne pas le faire et, respectant le serment de Sigismund, le chapitre se lança dans une croisade, refusant de se baser sur un monde précis et vivant au lieu de cela à bord de leur flotte, composée de dizaines de barges de batailles, de croiseurs d'attaque et autres appareils tels que des navires d'entraînement et de gigantesques vaisseaux-forges. Le Grand Sénéchal dispose de sa propre barge de bataille, l'*Eternal Crusader*, énorme bâtiment faisant office de cœur spirituel du chapitre et abritant ses plus précieuses reliques et chapelles. Le vaisseau a été agrandi et réarmé maintes fois au cours des dix derniers millénaires, et accueille à présent des ponts de lancement supplémentaires, des rampes d'arrimage pour les escorteurs, un grand nombre de navettes et de Thunderhawk, ainsi que la capacité à accueillir deux fois plus de marines qu'une barge de bataille ordinaire.

LES CROISÉS DE L'EMPEREUR

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. Il en existe rarement plus de trois à la fois, mais ce chiffre peut parfois être bien plus important. Durant la Traîtrise de Dalmark, les archives des Black Templars ont enregistré la présence de jusqu'à quatorze croisades se battant dans tout le Segmentum Solar. 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. Si certaines données doivent être prises à la lettre, ils pourraient compter jusqu'à cinq ou six mille frères de bataille, une force sans pareille si elle se trouvait rassemblée en un même lieu. Certains membres de l'Inquisition ont exprimé leur inquiétude à ce sujet, mais vu que l'histoire des Black Templars ne contient aucune trace d'hérésie et qu'aucun n'a pu fournir des preuves précises des effectifs du chapitre, la véritable taille de ce dernier demeure un mystère.

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 poursuivre vers la

menace suivante, pour elle aussi l'effacer de Sa vue. Tous les Space Marines sont réputés pour leur dévouement, mais l'extrémisme pieux des Black Templars leur a souvent valu le qualificatif de "fanatiques". 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. C'est pourquoi les Black Templars n'ont pas d'Archivistes : leur aversion des pouvoirs du Warp est si grande qu'aucun Black Templar ne se battrait aux côtés d'un sorcier.

Pendant dix mille ans, les Black Templars se sont battus pour prouver leur loyauté, et cet état d'esprit est à présent tellement ancré dans leurs doctrines qu'ils sont devenus impitoyables envers quiconque risque d'être une menace pour l'Empereur. Ils sont capables d'exterminer sans remord la population d'un monde pour extirper le fléau de l'hérésie, tandis que la simple présence d'un psyker sur le champ de bataille les plonge dans une rage incontrôlable et sanguinaire. Sur chacun des mondes conquis ou repris, les Black Templars érigent des forts, d'austères chapelles rappelant aux populations soumises que l'Empereur les surveille. La principale utilité de ces forts est toutefois de recruter de nouveaux Space Marines parmi les autochtones, mais aussi de servir de relais lorsqu'il s'agit de rassembler plusieurs croisades. Nul ne sait comment les croisades communiquent les unes avec les autres, certains pensent que les Black Templars n'ont recours qu'à des Navigateurs et à des Astropathes sanctifiés par d'autres organisations et se repentant d'être affligés de la malédiction que représentent des pouvoirs psychiques. Les forts des Black Templars sont de vastes édifices, souvent assez grands pour loger jusqu'à deux ou trois compagnies, sans toutefois rivaliser avec les forteresses-monastères des chapitres ordinaires. Au fil des millénaires, le chapitre a construit des milliers de forts de ce type. Certains sont encore debout, tandis que d'autres sont depuis longtemps abandonnés. Cependant, ces ruines ne sont jamais totalement oubliées, et il n'est pas rare que des siècles après, des Black Templars reviennent occuper les lieux, pour le malheur de quiconque en a fait autant en leur absence.

COMPAGNIES DE COMBAT

Les plus importantes croisades sont souvent divisées par leur Sénéchal en compagnies de combat de taille plus réduite, menées par un guerrier recevant le titre honorifique de Connétable. Que de telles compagnies soient formées ou pas, les spécialistes tels que les Techmarines et les Apothicaires, sont répartis de façon appropriée, et les guerriers se battent ensemble selon leurs liens de camaraderie plutôt que selon une organisation imposée. À la différence des autres

chapitres, la plupart des escouades n'ont pas de sergent vétéran, les guerriers faisant montre d'une valeur particulière ayant été promus membres des Frères d'Épée du Sénéchal. Les Black Templars ont perpétué la manière de combattre de leur fondateur, Sigismund, et préfèrent les corps à corps aux fusillades. Selon eux, ce n'est que dans de tels combats que le Space Marine peut s'enorgueillir de fait d'armes et s'assurer que son ennemi est définitivement anéanti.

Cet état d'esprit est renforcé par le fanatisme des frères de bataille Black Templars que leur juste colère rend impétueux et téméraires. Ils avancent sans faillir vers l'ennemi, plus décidés encore lorsque leurs frères tombent, poussés en avant par leur soif de vengeance.

Par dévotion envers l'Empereur, les Black Templars prononcent des vœux de foi et de protection. La coutume veut que l'un de ces vœux soit renouvelé avant chaque combat afin de concentrer les pensées des Initiés sur un aspect particulier de leur sacerdoce, comme l'extrême bravoure, l'inflexibilité ou la révolusion sacrée de l'ennemi.

LES ANGES DE LA MORT

Lorsqu'une flotte de croisade affronte les ennemis de l'Empereur, elle dispose de deux tactiques principales pour les exterminer. La première et la plus brutale est l'assaut orbital, que ses survivants appellent "la mort venue du ciel". Les Black Templars atterrissent sur la planète dans le sillage d'un bombardement orbital massif, à l'aide de modules d'atterrissage et de Thunderhawk. Ils se livrent alors à des frappes chirurgicales sur les centres névralgiques du dispositif adverse, laissant l'ennemi privé de meneurs et désorganisé, sans autre choix que la reddition ou la fuite.

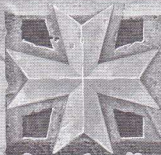
S'il est possible de faire atterrir du matériel lourd, une alternative est l'assaut blindé. Opérant avec diligence derrière un écran de motos et de Land Speeder, les Space Marines envoient leurs blindés contre les points faibles des lignes ennemies, leurs colonnes de chars se frayant un chemin vers le cœur de l'armée adverse.

UNE ÉTERNITÉ DE GUERRE

Bien qu'ils soient extrêmement loyaux envers l'empereur, les Black Templars font preuve d'une indépendance sans pareille par rapport aux autorités impériales, à un point tel qu'ils sont parfois considérés comme incontrôlables. Leur nature nomade et les objectifs de leur croisade millénaire les emmènent aux quatre coins de la galaxie, et c'est principalement la volonté de leurs Sénéchaux qui décide d'où et de quand ils combattront. Comme les autres Space Marines, ils se considèrent au-dessus des lois impériales, aussi chaque croisade est-elle une force autonome, bien qu'elle puisse bien entendu répondre aux appels d'aide de mondes à proximité (comme ce fut le cas pendant la Croisade d'Armageddon).

Un commandant impérial peut demander l'aide des Black Templars par le biais de leurs forts s'il le désire, mais ces derniers étant souvent très durs à localiser, les démarches sont bien plus difficiles qu'avec des chapitres plus conventionnels. Les Black Templars peuvent aussi choisir d'accorder leur aide pour honorer d'antiques pactes ou des dettes de sang, mais ils sont le plus souvent les seuls à décider de leurs agissements, un fait qui n'a de cesse d'inquiéter certains membres des autorités impériales.





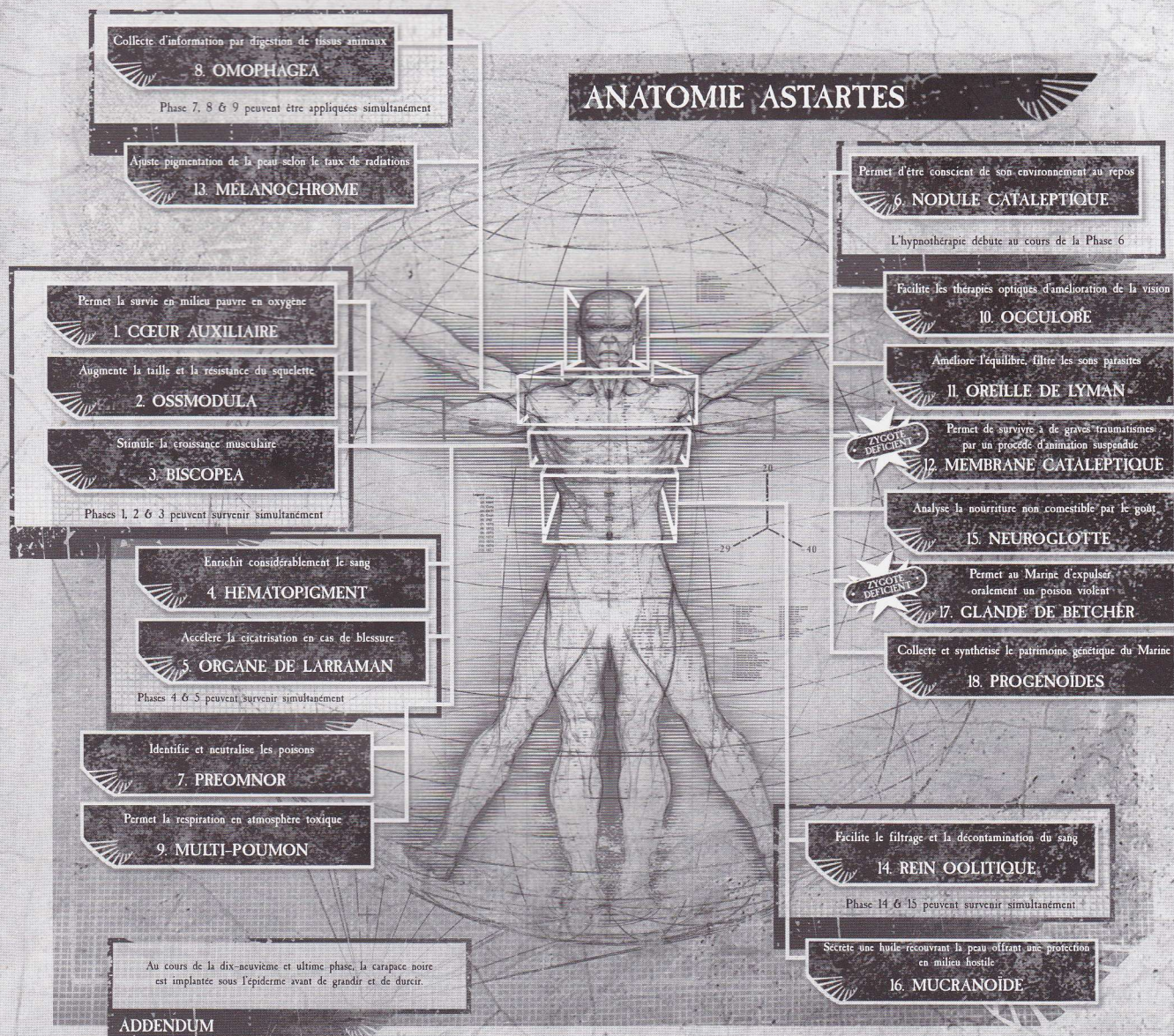
rites d'initiation

Chaque membre du chapitre des Black Templars est un champion, héros d'une centaine de campagnes. Même avant d'être modifiés et entraînés, ce sont les meilleurs représentants de leurs mondes et sont bien souvent issus de féroces cultures guerrières originaires de planètes hostiles. Lorsque les Black Templars recrutent un nouveau membre, ils accueillent un nouveau fils et doivent donc les sélectionner avec le plus grand soin. Les recrues sont d'abord conduites aux forts Black-Templars où ils sont soumis à d'effroyables épreuves de sélection pour déterminer ceux qui sont aptes à rejoindre le chapitre.

Les Apothicaires du chapitre font ensuite subir aux recrues potentielles des examens médicaux extrêmement poussés pour s'assurer qu'ils sont exempts de toute souillure et assez forts pour survivre à leur entraînement. Plus

important que tout, leur ardeur guerrière et leur foi sont évaluées par les Chapelains pour déterminer s'ils sont dignes d'être initiés. Seuls les représentants les plus puissants de la race humaine peuvent devenir des Space Marines, et le plus grand honneur auquel puisse aspirer un guerrier est de rejoindre cette confrérie sacrée.

Une fois qu'un Novice commence son entraînement, il coupe tous les liens avec son monde natal et sa famille et entame une nouvelle vie dédiée au service de l'Empereur et des Black Templars, pour devenir l'un des plus grands défenseurs de l'Humanité. Toutefois, son entraînement achevé, il ne pourra plus vraiment être qualifié d'humain et sera à jamais différent de ceux qu'il protège. Tout espoir de mener une vie normale lui est désormais impossible, mais ce terrible sacrifice est accepté de plein gré.



Un Novice commence son apprentissage en les murs du fort qui l'a accueilli puis, lorsqu'il en est jugé digne, il est affecté à une croisade Black Templar où sa valeur est éprouvée par les Frères de Bataille du chapitre, que l'on nomme Initiés, et qui vont prendre en charge son entraînement. En effet, chaque Initié doit enseigner à un Novice l'art de la guerre et les rites des Black Templars. Les Novices entrent ainsi au service des Initiés, accomplissant toutes sortes de corvées et les servant lors des banquets du chapitre, tandis que leurs maîtres leur donnent l'exemple à suivre à la bataille. De fait, les Black Templars ne possèdent pas de Compagnie de Scouts puisque les Novices sont répartis à travers tout le chapitre, accumulant les expériences lors de situations variées et recevant toute l'attention de leurs aînés.

Un Initié prépare le Novice dont il est responsable à rejoindre la confrérie du chapitre, son histoire, ses secrets et les devoirs qui sont désormais les siens envers l'Empereur. Plus important, le Novice entreprend le long et laborieux processus d'implantation des gènes du chapitre. Le patrimoine génétique des Black Templars provient de celui des Imperial Fists, dont la pureté n'est peut-être surpassée que par celui des Ultramarines. Toutefois, à l'instar des Imperial Fists, les Black Templars ne sont pas en mesure de sécréter de membrane cataleptique ni ne possèdent les Glandes de Betcher. S'il est vrai que certains érudits ont avancé l'hypothèse que leur caractère impulsif et emporté pourrait résulter de légères imperfections ou détériorations de leur organisme génétiquement modifié, il semble plus juste d'y déceler l'expression de leur credo fanatique.

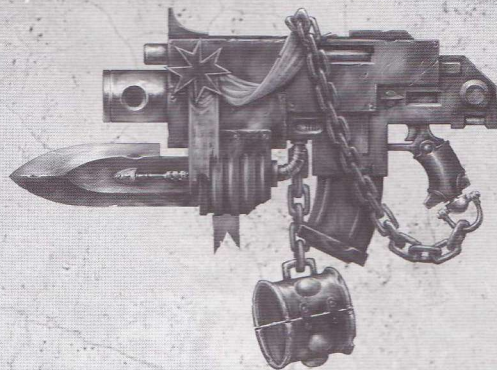
En quelques années, le Novice reçoit chacun des implants qui le transformeront en être surhumain. Certains requièrent des stimuli hypnotiques ou une chimiothérapie pour se développer et tous réclament des examens minutieux et des astreintes rigides pour arriver à maturité. Ce processus est bien entendu particulièrement dangereux et beaucoup n'y survivent pas. Les opérations chirurgicales sont ritualisées à l'extrême et chaque étape est accompagnée de périodes de jeûne, de prières et dévotions.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE SPACE MARINE

L'armure des Space Marines est la synthèse de divers types de technologies, certains précédant peut-être l'Ère des Luites. Au début de la Grande Croisade, selon la volonté de l'Empereur et grâce à la dévotion du Mechanicum de Mars, maintes connaissances techniques furent rassemblées pour donner naissance à l'armure énergétique. Malgré tout, il fallut attendre la fin de l'Hérésie pour voir cette tâche enfin accomplie. L'armure appelée MkVII ou Imperator en est le résultat et demeure le modèle le plus utilisé.

Les types d'armures les plus anciens sont vénéralés par les Techmarines, religieusement conservés et souvent richement décorés. L'armure d'un Space Marine est si précieuse que son possesseur prête le serment de l'entretenir et d'en prendre soin, et d'ainsi honorer son esprit.

LE SAINT BOLTER



Le bolter est l'instrument des Anges de la Mort, l'arme que tous redoutent à travers la galaxie. Arme favorite de l'Adeptus Astartes, chaque bolter est façonné à la main dans les armureries du chapitre ou sur l'un des mondes-forges de l'Adeptus Mechanicus. Un bolter est une arme rare et précieuse, mais entre les mains d'un Space Marine, il se transforme en instrument divin de la colère de l'Empereur.

Lorsque le Novice reçoit les gènes du chapitre, son squelette se renforce et sa musculature se développe. On lui plante un cœur secondaire et des poumons améliorés pour qu'il survive à des blessures fatales pour un humain ordinaire. Son sang est enrichi par des organes qui lui permettent d'ingérer du poison sans en souffrir en filtrant les toxines absorbées, et de cicatriser instantanément. D'autres augmentent son acuité sensorielle ou le rendent plus résistant aux radiations. Pris séparément, aucun de ces organes n'en fait vraiment un être surhumain, mais leur combinaison donne naissance à un guerrier inégalable. À la fin de la période d'implantation, le Space Marine reçoit les glandes progénoïdes, qui servent de réceptacles à son patrimoine génétique. Ces organes singuliers représentent le futur du chapitre, l'incarnation de la chair sacrée de l'Empereur. Il ne saurait y avoir de Space Marines sans glandes progénoïdes.

Alors que le Novice approche de la fin de sa période initiale d'entraînement, il revient à l'Initié qui le supervise de déterminer s'il a suffisamment fait la preuve de sa valeur. Si c'est le cas, le Novice reçoit la carapace noire, une membrane sous-cutanée qui relie ses organes internes à l'armure énergétique qu'il est destiné à porter, afin de faire de celle-ci une extension naturelle de son corps. Lors d'une cérémonie empreinte de solennité, l'Initié nouvellement promu se voit remettre une antique armure forgée par un artificier, qui sera désormais la sienne jusqu'à sa mort. Il devient alors un Black Templar à part entière, aux pouvoirs immenses, qu'il jure d'utiliser pour servir les intérêts de l'Empereur.



GUERRIERS DU CHAPITRE

L'organisation des Black Templars est différente de celle des chapitres Codex et, de fait, le chapitre ne suit pas du tout les préceptes du Codex Astartes dans de nombreux domaines, notamment le recrutement et l'entraînement de ses guerriers. Les Black Templars n'ont pas de compagnie de Scouts, ils doivent donc évaluer différemment les prouesses de leurs novices. Les forts implantés sur les diverses planètes de recrutement sélectionnent chaque année

les candidats les plus aptes à devenir des Black Templars, et ceux qui sont jugés suffisamment purs reçoivent leurs premiers implants afin de devenir à terme des Space Marines à part entière.

Lorsqu'environ deux douzaines de ces aspirants sont jugés par les Apothicaires et les Chapelains dignes de poursuivre leur apprentissage, ils sont envoyés au sein d'une des flottes de croisade pour poursuivre leur noviciat.

NOVICES

Lorsqu'ils rejoignent les flottes de croisade, les Novices endurent de nombreuses et terribles épreuves sous le regard sévère des frères de bataille des Black Templars, afin de tester les limites de leur force, de leur résistance, de leurs compétences martiales et de leur foi. Si un Novice survit tout en faisant la preuve de sa valeur, son entraînement se poursuit sous l'égide d'un Initié, qui jure de lui apprendre les méthodes de combat et le credo des Black Templars. Le Novice et l'Initié combattent alors

ensemble aussi longtemps que nécessaire, l'aspirant apprenant rapidement ou mourant s'il en est incapable. Si le Novice parvient à faire la preuve de ses compétences guerrières aux yeux de l'Initié et du Chapelain qui supervise tout le processus, il est élevé au rang d'Initié et prend la place qui lui revient au sein de la compagnie de combat. Si le maître d'un Novice est tué avant la fin de sa formation, un autre se chargera de son instruction s'il juge la recrue digne de bénéficier de sa sagesse.

INITIÉS



Une fois accepté dans les rangs d'une compagnie de combat, l'Initié développe l'art de donner la mort et forge sa propre légende avant qu'à son tour un Novice lui soit confié car c'est ainsi que l'expérience et la sagesse des Initiés sont transmises aux nouvelles recrues. Les Initiés sont regroupés en escouades de Croisés, types d'unités les plus nombreuses du chapitre et véritable épines dorsales des compagnies de combat. Les Initiés sont normalement armés du saint bolter mais, au vu de la prédilection des Black Templars pour le combat rapproché, nombre d'entre eux préfèrent porter des armes de corps à corps. Certains Space Marines sont équipés d'armes plus spécialisées, comme le lance-plasma, le lance-flammes ou le puissant gantelet énergétique. Les escouades Black Templars sont polyvalentes, à même de combattre n'importe quel adversaire et de montrer l'exemple aux Novices.

Ceux qui excellent au combat rapproché sont regroupés en escouades d'Assaut Black Templars et équipés de réacteurs dorsaux pour parvenir rapidement au contact. Armés d'épées tronçonneuses, de pistolets et d'autres armes de combat rapproché, ils tombent du ciel sur l'ennemi tels des anges vengeurs auréolés de flammes, incarnant ainsi le zèle des Black Templars à exterminer ceux que l'Empereur a jugé impurs.

LES FRÈRES D'ÉPÉE

Les plus braves et les plus indomptables guerriers d'une compagnie de combat sont affectés à la Maison du Sénéchal, équivalent de la Première Compagnie d'un chapitre Codex. Connus sous le nom de Frères d'Épée, ces Space Marines sont de grands héros dont les actions légendaires s'inscrivent dans l'histoire du chapitre, et chaque Black Templar espère pouvoir un jour rejoindre leurs rangs. Leurs armures ouvragées, ornées de sceaux de croisé font des Frères de Bataille l'image vivante des chevaliers de légende. Lorsqu'un Sénéchal meurt, c'est dans les rangs des Frères d'Épée qu'est choisi son successeur, et seuls les plus braves sont dignes de cet honneur. Les candidats se livrent à des combats rituels pour prouver leur maîtrise des armes ainsi que leurs talents de stratège et de tacticien, et le vainqueur gagne le droit de commander la croisade, après approbation par le Grand Sénéchal du chapitre. Les Frères d'Épée jurent alors fidélité à leur nouveau chef. Il n'y a eu à ce jour qu'un seul cas de désapprobation (le Rejet de Gervahrt en M36).

Les Frères d'Épée ne prennent pas en charge la formation des Novices mais suivent un entraînement supplémentaire pour apprendre à utiliser les armures Terminator. Tous les chapitres possèdent un nombre limité de ces exosquelettes qui font partie de ses reliques les plus précieuses.

Imposante et recouverte d'épaisses plaques de céramite et de plastacier, une armure Terminator est parcourue par un endosquelette de fibres réactives qui permettent au porteur de se mouvoir avec une aisance relative et en font un adversaire terrifiant en mêlée où la protection prime sur l'agilité. Ces armures sont très anciennes et le secret de leur fabrication a depuis longtemps été perdu : elles sont révérees comme des reliques d'un temps révolu et soigneusement entretenues par les Techmarines du chapitre. Chacune d'entre elles possède une place d'honneur dans la chapelle des Frères d'Épée et seuls ceux-ci, ainsi que des officiers triés sur le volet, ont le droit de pénétrer en ce lieu saint pour revêtir l'un de ces artefacts révéres.

Combattre en armure Terminator demande beaucoup d'entraînement et une fois celui-ci terminé, le Space Marine se doit de surpasser les faits d'armes de tous ses frères et ainsi montrer l'exemple au reste du chapitre. Les Frères d'Épée en armure Terminator mènent en général des actions d'abordage, où les combats rapprochés sont particulièrement sanglants.

Les armures Terminator peuvent aussi être équipées d'une variété d'armes qui leur permettent de se battre à plus longue portée, mais c'est lors des assauts brutaux qu'elles sont avant tout utilisées et c'est pour cela qu'elles sont appréciées par les Black Templars.





HÉROS DU CHAPITRE

GRAND SÉNÉCHAL

"Abattez les extraterrestres et les abominables rejetons du Warp partout où vous les trouvez, et quelles que soient les circonstances. Il ne peut y avoir de tolérance pour eux aux yeux de l'Empereur."

Extrait de la Prière de Répugnance du Grand Sénéchal Gerwald

Du fait de leur nature errante, les Black Templars sont rarement rassemblés et sont disséminés dans diverses croisades à travers toute la galaxie, chacune dirigée par un Sénéchal. Le Grand Sénéchal coordonne les actions des différentes croisades. Ce combattant bénéficie d'une expérience forgée au cours de siècles de batailles sanglantes. Peu nombreux sont ceux à pouvoir prétendre le surpasser dans le maniement des armes à feu, des armes blanches ou même du combat à mains nues. La simple mention de son rang évoque le massacre de centaines d'ennemis de l'Empereur. Mais être le plus grand guerrier de son chapitre ne suffit pas, car un Grand Sénéchal se doit aussi d'être un général accompli, rompu à tous les arts de la guerre, fort de l'expérience acquise par ses prédécesseurs au long d'une croisade dix fois millénaire.

Le Grand Sénéchal supervise la progression de chaque croisade et doit veiller à ce que toutes fassent honneur à l'Empereur et au chapitre. Il connaît en outre parfaitement toutes les traditions et tous les secrets des Black Templars. Lui et lui seul sait précisément combien de guerriers sont sous ses ordres, et il est en son pouvoir de décider où leur courroux se manifestera. Lorsque le Grand Sénéchal a lancé une croisade et décidé qui allait la mener au nom de l'Empereur, il en surveille le déroulement et, occasionnellement, y participera en personne. Fidèles à l'esprit de la Grande Croisade de l'Empereur, les croisades Black Templars pourchassent les ennemis de l'Humanité pour les exterminer.

Le Grand Sénéchal est l'un des chefs militaires les plus indépendants de l'Imperium, car il ne consulte jamais les Hauts Seigneurs de Terra ou leurs représentants avant de décider d'impliquer ses forces dans un conflit. À ses yeux, la poursuite de la croisade éternelle de son chapitre ne saurait être retardée par qui ou quoi que ce soit. Bien entendu, ceux qui parviennent à contacter les Black Templars peuvent quérir leur assistance, mais leur cause devra paraître juste pour que le Grand Sénéchal daigne se battre sous les ordres d'un autre.



SÉNÉCHAUX ET CONNÉTABLES

Sous les ordres du Grand Sénéchal se trouvent les Sénéchaux et les Connétables commandant respectivement les croisades et les compagnies de combat des Black Templars. Ces Space Marines sont à la fois de féroces combattants et des stratèges avisés dont les prouesses martiales sont inégalées. La pureté et la réussite d'une croisade sont confiées aux bons soins du Sénéchal, responsabilité sacrée s'il en est. Un Sénéchal est certes un guerrier puissant, mais son expertise doit également dépasser le champ de bataille,

car diriger une croisade est une tâche herculéenne en vérité. Ainsi, seuls les frères de bataille les plus déterminés atteignent ce rang, et seulement après avoir fait maintes fois la preuve de leurs talents auprès des Frères d'Épée ou en tant que Connétable d'une compagnie de combat. Un Sénéchal est à même de coordonner les actions des Marines sous ses ordres pour s'assurer du succès de la croisade qu'il dirige. Il est bien peu de héros dans la galaxie à même de rivaliser avec un Sénéchal ou un Connétable des Black Templars.

LE CHAMPION DE L'EMPEREUR

Depuis que Sigismund a été proclamé Haut Sénéchal bien des individus se sont succédés au titre de Champion de l'Empereur et bien que la coutume de choisir un Champion de l'Empereur ait été adoptée par d'autres Chapitres, elle reste avant tout enracinée dans la doctrine des Black Templars. En théorie, chaque croisade a son Champion, mais en pratique chaque Compagnie de Combat possède son propre Champion de l'Empereur. Avant la bataille, un des Space Marines de l'armée reçoit une vision directement inspirée par l'Empereur. Il entrevoit alors l'avenir ainsi que le passé glorieux de son chapitre et les actes de bravoure qu'il va être appelé à accomplir. Le guerrier se présente alors aux Chapelains et leur fait part de ce qu'il a vu. Ceux-ci le bénissent par les Litanies de la Haine et l'adoubent Champion de l'Empereur. Ils le dotent des armes et de l'armure les plus sacrées qui, si elles varient d'une compagnie à l'autre, sont toujours appelées l'Épée Noire et l'Armure de la Foi.

Au cours de la bataille, le Champion de l'Empereur se fait un devoir et un honneur de rechercher les défis auprès de ses adversaires, tel Sigismund lors de la bataille pour le Palais de l'Empereur. C'est pour cela qu'il poursuit tous les chefs qui ont l'audace de se manifester à la tête de leurs hommes, ou tout simplement la malchance de croiser son chemin. Peu nombreux sont ceux à pouvoir se dresser contre lui, car il est dit que l'Empereur de l'Humanité en personne guide son bras. La mort du Champion de l'Empereur est un mauvais présage, et si par malheur il devait tomber au champ d'honneur, ses compagnons auraient le devoir suprême de transporter son corps hors des combats afin de sauver son équipement, l'Épée Noire et l'Armure de la Foi.

"Il n'est de dieu que l'Empereur, il est notre bouclier et notre protecteur."

Chants et prières, Livre Second



TECHMARINES

La maîtrise de la technologie et de ses connaissances a depuis longtemps été oubliée par l'Imperium. Ce qu'il en reste est auréolé de mysticisme ou empreint de tant de répétitions rituelles que leur véritable signification a été perdue. Ce savoir erratique est jalousement rassemblé et gardé sur Mars par l'Adeptus Mechanicus, les serviteurs du Dieu-machine. Seuls les rares à partager leurs connaissances maîtrisent réellement la technologie.

D'anciens pactes entre l'Adeptus Mechanicus et l'Adeptus Astartes autorisent les Space Marines à envoyer des recrues manifestant des affinités avec la technologie sur Mars pour s'entraîner et s'engager sur le long chemin qui leur permettra de devenir un adepte du Dieu-machine. Privés de l'apprentissage d'un tel savoir, les Space Marines

seraient incapables de faire la guerre. Les aspirants Techmarines s'entraînent de nombreuses années sur Mars afin d'apprendre les rites d'activation, de maintenance et la façon d'invoquer l'Esprit de la Machine pour le lier aux véhicules. Lorsqu'ils reviennent auprès de leur croisade, ce sont des individus différents, sombres et mystérieux, à la fois techno-prêtres du Dieu-machine et Initiés des Black Templars. Les Techmarines se tiennent souvent à l'écart des autres membres du chapitre et deviennent des personnages auréolés de superstition et de respect, mais leur connaissance est tenue en haute estime par leurs frères. La maîtrise des arcanes de la science leur permet en effet de faire appel aux secrets les plus mystérieux de la technologie. Même s'ils possèdent une immense expertise dans ce domaine, les Techmarines sont avant tout des guerriers et se retrouvent souvent en première ligne lors des combats les plus féroces. Si un véhicule ou un artefact technologique est perdu, les Techmarines se battront jusqu'au bout pour le récupérer, peut-être même avec plus d'ardeur que des Space Marines essayant de récupérer le corps d'un de leurs camarades.

Avant la bataille, ils récitent les prières de l'Omnimesse et préparent les véhicules et les armes au combat en alimentant le feu de leur colère. Sur le champ de bataille, les Techmarines sont accompagnés de Serviteurs biomécaniques et bénissent les chars et l'armement des troupes afin de libérer et guider la rage de l'esprit de la machine. Les Serviteurs cybernétiquement modifiés qui les accompagnent les aident à effectuer des réparations de fortune au beau milieu des combats, réconfortant l'Esprit de la Machine des véhicules et intervenant sur les dommages occasionnés. À la fin de la bataille, chaque avarie infligée est soigneusement réparée, et il n'est pas rare que certains véhicules restent en service pendant des siècles, voire plusieurs millénaires.

Les Techmarines emploient une grande variété d'outils ésotériques et d'équipements spécifiques. Beaucoup possèdent un servo-bras, un servo-harnais ou des membres cybernétiques greffés à leur armure et reliés à leur système nerveux. Ces bras peuvent être dotés de lampes à souder, de vibro-scies et de perceuses ou n'importe quel autre outil susceptible d'aider le Techmarine dans la réparation et l'entretien des machines. Leurs gantelets sont également modifiés pour porter des outils de précision, quand ce ne sont pas leurs mains entières qui sont amputées pour recevoir à la place des prothèses augmétiques. Certains vont jusqu'à se faire implanter des interfaces mécaniques afin de pouvoir se relier directement à l'Esprit de la Machine et communier avec lui.

Par respect envers les liens qu'ils gardent avec l'Adeptus Mechanicus et la formation qu'ils ont reçue sur Mars, les Techmarines ajoutent du rouge sur leur armure et leur blason, en prenant toujours garde à ne pas cacher les couleurs de leur chapitre: ils connaissent mieux que quiconque les risques encourus si l'on s'attire le courroux de l'esprit guerrier de l'équipement, et s'assurent que le symbole de leur chapitre reste bien visible.



DREADNOUGHT

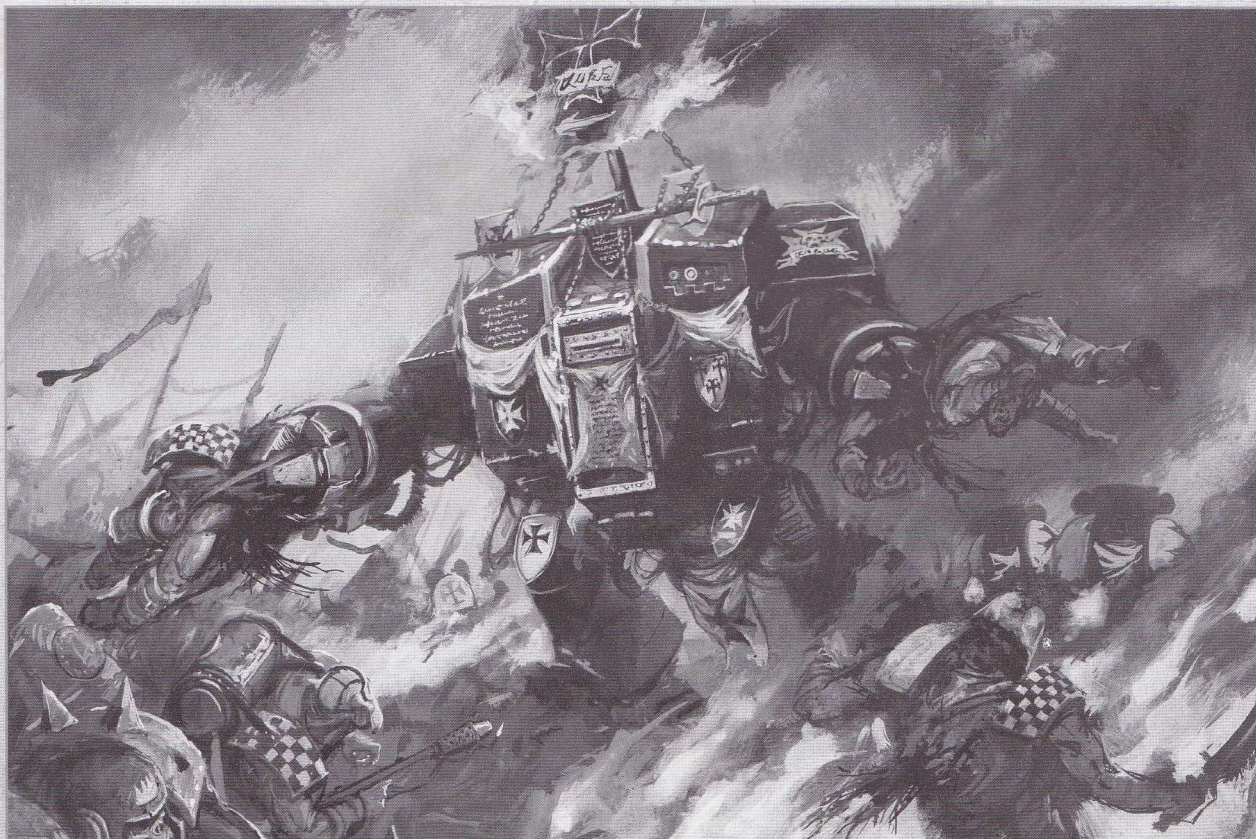
Les Dreadnought sont la mort incarnée, des machines de guerre massives possédant un arsenal terrifiant et des armes de corps à corps mortelles crépitant d'énergie, capables de réduire en miettes leurs ennemis. Les Dreadnought se dressent à près de trois fois la taille d'un homme et font partie des machines de guerre les plus anciennes présentes sur les champs de batailles du 41^e Millénaire. Certains existaient déjà lorsque l'Empereur marchait encore parmi les hommes. Les Dreadnought sont des reliques inestimables et un lien tangible avec l'histoire du chapitre. Ils ne sont éveillés qu'en cas d'extrême nécessité et chacun d'entre eux renferme le corps meurtri d'un héros du passé, dont la mémoire remonte souvent des milliers d'années en arrière.

Un Dreadnought est l'un des Aîeux, un Black Templar trop grièvement blessé pour continuer le combat et dont le corps a été enfermé dans le sarcophage blindé de la machine. C'est un honneur immense que de pouvoir continuer à servir l'Empereur de cette façon, et la renaissance d'un guerrier dans le corps d'un Dreadnought donne lieu à des cérémonies d'une grande valeur spirituelle. Le corps du Space Marine est placé dans un liquide amniotique puis implanté chirurgicalement dans le sarcophage blindé. Les senseurs du Dreadnought lui permettent de voir et entendre le monde qui l'entoure, il peut ainsi continuer à combattre pour l'Empereur pendant encore des siècles et

ne quittera son corps d'adamantium qu'à la destruction de ce dernier.

Au combat, les Dreadnought sont des adversaires terrifiants, combinant la férocité et les talents d'un Space Marine à des armes dévastatrices. Ils avancent implacablement tandis que les tirs ricochent sur leur blindage. Leur sagesse, accumulée au cours de siècles de guerre, représente un atout inestimable pour leur chapitre car leur expérience couvre tous les ennemis possibles sur tous les terrains imaginables. Ils sont incroyablement résistants et seule la destruction complète du sarcophage peut tuer le Space Marine qui s'y trouve. Les Dreadnought mis hors de combat ne sont abandonnés que lors des circonstances les plus extrêmes, et les Black Templars feront tout ce qui est en leur pouvoir pour récupérer le héros tombé afin qu'il puisse reposer à jamais dans les cryptes de l'*Eternal Crusader*. Le sarcophage sera alors minutieusement réparé afin d'accueillir un nouvel occupant.

Le sépulcre sombre dans lequel reposent les Dreadnought est un lieu saint. Les Techmarines les entretiennent avec grand soin et leur appliquent les onguents et les huiles sacrés en chantant des litanies de préservation. Les Dreadnought sont des guerriers honorés, et ils ne sont tirés de leur sommeil séculaire que lorsque leur présence est une absolue nécessité sur le champ de bataille.



APOTHICAIRES

Pour assurer leur futur, les Black Templars doivent préserver les implants organiques qui transforment un Novice en Initié. Le patrimoine génétique du chapitre est attentivement surveillé et enregistré, toute trace de corruption ou de mutation étant traquée afin de s'assurer que seul un matériel génétique entièrement pur est utilisé pour la création de nouveaux Space Marines. Chacun d'entre eux porte deux organes appelés glandes progénoïdes. Celles-ci stockent le matériel génétique provenant des autres implants en vue d'une utilisation ultérieure. Si le Space Marine meurt, les glandes progénoïdes peuvent être ôtées et utilisées pour la création de nouveaux implants. De cette façon, sa mort permet au chapitre de survivre. Les Apothicaires sont chargés de surveiller la pureté génétique de ce dernier et de récupérer les glandes progénoïdes des frères tombés au combat.



Lorsque les Black Templars vont au combat, les Apothicaires les accompagnent. Ce sont des guerriers redoutables car récupérer des glandes progénoïdes au milieu d'un combat implique de nombreux risques.

Si un Space Marine est tué, un Apothicaire viendra s'occuper de lui. Ce sont des médecins talentueux transportant tout un panel d'outils tels que le narthecium et le reductor. Le narthecium est une unité de soins autonome comprenant des senseurs et des injecteurs de drogues. Avec son aide, l'Apothicaire peut tenter des opérations d'urgence avec de bonnes chances de succès, surtout sur l'organisme robuste d'un Marine. Si toutefois ses efforts pour sauver son camarade s'avèrent vains, l'Apothicaire lui

donnera la Paix de l'Empereur afin d'abrégier ses souffrances et de récupérer ses glandes progénoïdes avec son reductor. Ainsi, les gènes du Space Marine se perpétueront dans la création de futurs guerriers.

CHAPELAINS

Chefs spirituels des Black Templars, les Chapelains sont les symboles terrifiants et sinistres de la sainte pureté, revêtus de noires armures énergétiques comme il sied à ces porteurs de mort. Leur heaume est à l'image du masque mortuaire de l'Empereur et sur leur armure pendent des symboles de bataille et de mort. Ces effrayants prêtres-guerriers s'engagent toujours en première ligne, là où les combats sont les plus intenses. Ils se réjouissent du massacre de leurs ennemis tout en chantant les louanges de l'Empereur et de leur Primarque. Ces vétérans de siècles de guerre, forgés dans la fournaise des combats, sont parmi les plus grands héros de leur chapitre et représentent l'honneur de ce dernier sur le champ de bataille.

Les Chapelains sont craints et respectés en raison de leur conduite sévère et de leur intransigeance. Ils font preuve d'une dévotion sans faille et l'exigent de leurs frères de bataille. Leur ministère concerne le bien-être spirituel des guerriers du chapitre, ils leur inculquent valeurs et croyances et dirigent l'enseignement du catéchisme et des liturgies. Les Chapelains sont renommés pour leur sens du devoir et la responsabilité dont ils font preuve envers leurs compagnons d'armes. Ils savent que seule la foi peut permettre aux Black Templars de tenir face aux ténèbres. Ils combattent avec le crozius arcanum, qui est à la fois une arme mortelle et le symbole de leur

office. Souvent coiffé d'un aigle impérial ou d'un crâne ailé, cet objet sacré reflète l'importance rituelle qu'a le combat pour les Space Marines.

Le lieu de culte principal de l'*Eternal Crusader* est appelé le Temple de Dorn, une salle de pierre sombre et de vitraux inquiétants. Cet endroit sacré est d'une grande importance spirituelle, il contient les plus saintes reliques du chapitre : des fragments de l'armure de Rogal Dorn, l'Épée Noire de Sigismund, le premier Champion de l'Empereur, et la bannière portée par le Capitaine Navarre lors du Siège du Palais Impérial, au cours de l'Âge de l'Apostasie. Les étendards de bataille pendent aux murs et même les pierres murmurent des histoires d'époques lointaines. Cependant les Chapelains enseignent aussi qu'une chapelle n'est pas toujours indispensable, et que dans le feu des combats, le hurlement des bolters est une prière et le massacre de leurs ennemis, une offrande à l'Empereur.

"Dans les Ténèbres j'amène la flamme. À l'ignorant j'amène la Foi. Ceux qui accueillent ces dons vivront, mais mort et damnation seront mes seuls présents à qui les refuse."

Chapelain Grimaldus, Héros de Helsreach.



LES CROISADES DES BLACK TEMPLARS

Les dix mille ans de croisades des Black Templars les ont vus impliqués dans la plupart des conflits majeurs ayant agité l'Imperium. Leurs Grands Sénéchaux successifs ont suivi l'exemple de Sigismund en portant le combat à l'extraterrestre, à l'hérétique et au sorcier. Les Black Templars sont des croisés, des moines-soldats se battant pour apporter la vérité et la lumière de l'Empereur aux mondes insoumis de la galaxie. Ils convertissent les masses par l'épée du Maître de l'Humanité, et détruisent ceux qui refusent Son règne. Chaque croisade obéit à la volonté de son Sénéchal, et chacune suit en cela le décret du Grand Sénéchal, à savoir honorer leur principale mission en purifiant les étoiles.

378.M36 – Les Guerres de l'Apostasie

Lorsque le Haut Seigneur de l'Administratum, Goge Vandire, se déclara Grand Ecclésiarque, il inaugura ce qui serait plus tard appelé le Règne du Sang, une ère de terreur où des millions d'innocents périrent dans les flammes de la mégalomanie du seigneur fou. Massacres aveugles et répression sanguinaire étaient les bases de son règne jusqu'à ce qu'un saint homme du nom de Sebastian Thor rallie les justes pour les dresser contre Vandire. À cette époque, les Black Templars ne s'intéressaient que peu aux affaires internes de l'Imperium, mais lorsque des flottes de croisade revinrent dans le Segmentum Solar et découvrirent leurs forts rasés par des bombardements orbitaux, la trahison de Vandire éclata aux yeux de tout le chapitre. Le Grand Sénéchal Sigenandus lança une croisade contre Vandire et, aidés par leur chapitre Primogenitor, les Imperial Fists, ainsi que par les Fire Hawks, les Soul Drinkers et les Technogardes de Mars, les Black Templars portèrent le combat jusque sur Terra.

Pendant des mois, ces armées alliées assiégèrent le Palais de l'Ecclésiarchie sans succès, jusqu'à ce qu'un commando désespéré, mené par le Champion de l'Empereur Navarre, prit d'assaut une brèche dans l'enceinte extérieure. Les combats y furent impitoyables, et lorsque la bannière du chapitre tomba, Navarre la releva et porta cette sainte icône au travers de la brèche et jusqu'à la victoire. Après la bataille, le Maître de Chapitre Lazerian des Imperial Fists honora Navarre du titre de Capitaine de la Bannière en remerciement de son héroïsme. Une fois l'enceinte prise, les forces loyales à l'Empereur se battirent à l'intérieur du Palais, chose qui n'avait pas eu lieu depuis les tristes jours de l'Hérésie. Le siège prit fin avec la mort de Vandire des mains d'Alicia Dominica, chef des Promises de l'Empereur, la garde personnelle du Haut Seigneur, qui avait fini par apprendre la vérité sur son maître. Une fois Vandire mort, Thor fut nommé Ecclésiarque et Sigenandus mena ses guerriers hors du Segmentum Solar pour continuer à traquer les ennemis de l'Empereur. Si la mort du seigneur fou avait mis fin au Règne du Sang, l'Âge de l'Apostasie dura encore plusieurs siècles, et Sigenandus passa le reste de sa vie à pourchasser ceux qui avaient renié l'Empereur.

543.M36 – La Seconde Purge de Lastrati

Lastrati était un monde-ruche sans histoire de l'Ultima Segmentum, et ce jusqu'à ce qu'une secte appelée l'Armée de Dieu en prenne le contrôle. La doctrine de l'Armée de Dieu condamnait quiconque déviait de ce qu'elle tenait pour être la norme du parfait être humain. Elle libéra des virus génétiquement créés pour s'en prendre à certains traits particuliers de la population, éradiquant des milliards de vies, et lorsque l'Imperium reprit contact avec la planète, elle n'abritait plus que deux millions et demi d'habitants, alors qu'elle comptait auparavant quatorze milliards d'âmes.

Lastrati devint un lieu de pèlerinage, et pendant des siècles, les fidèles se rendirent sur la Colline des Hérétiques et la Plaine de la Pureté. C'est alors que la Croisade Athalor, sous le commandement du Sénéchal Gervhart, atteignit Lastrati. Le Sénéchal et ses officiers se rendirent sur la planète pour s'inspirer de tant de foi, mais il devint vite apparent que les habitants s'étaient tournés vers des rituels sanglants et anthropophages dans leur quête de perfection. Gervhart ordonna la purge des citoyens dégénérés de la planète avant la poursuite de la croisade, épargnant toutefois ceux qu'il estimait vierges de toute souillure – un acte de miséricorde qui aurait des répercussions importantes sur la vie de Gervhart dans les années qui suivirent.

833.M41 – La Croisade Vinculus

Lors de cette croisade lancée contre le culte des assassins de l'amas de Peleregon, les Black Templars du Grand Sénéchal Ludoldus consentirent à se battre aux côtés des forces de l'Inquisiteur Vinculus. Cet Inquisiteur de l'Ordo Hereticus, assisté d'un détachement de Sœurs de Bataille de l'Ordre de la Rose de Sang, avait remonté la trace des assassins jusqu'à Peleregon IV, un monde montagneux sillonné de rivières de lave en raison d'une activité sismique intense. Les premiers atterrissages se passèrent sans heurts, et bientôt les Black Templars - parmi lesquels figurait un jeune novice du nom d'Helbrecht - et l'Adepta Sororitas repoussèrent les cultistes jusqu'au siège de leur secte, un temple creusé au cœur d'un volcan s'étendant sur un continent entier. Ludoldus déclara immédiatement l'assaut, et ses Frères d'Épée tinrent la porte principale, après l'avoir capturée, assez longtemps pour que les forces impériales puissent enfoncer les autres défenses. Alors que les Black Templars et les Sœurs de Bataille se déversaient au cœur des fortifications, Vinculus affronta le chef du culte et le vainquit, bien qu'il subît en retour une grave blessure.

Cette blessure fut sa perte, car la présence démoniaque qu'il avait sentie autour de son ennemi fut forcée de se manifester et, dans un éclair noir, prit possession de l'Inquisiteur affaibli. Un immense démon de Khorne envahit sa chair, et il se retourna contre ses alliés, les fauchant par dizaines. Le Grand Sénéchal Ludoldus, le

Champion de l'Empereur Ulricus et la Chanoinesse Jasmine firent face au démon lors de ce qui serait appelé plus tard la Bataille du Sang et du Feu. Ces héros se battirent avec adresse et détermination, mais le démon avait le dessus. De désespoir, Ludoldus lança l'un des Saints Orbes d'Antioch, un projectile sacré contenant des huiles bénites et des explosifs, dans le cratère principal. L'explosion déchira le gouffre et suscita un tremblement de terre qui secoua la montagne sur sa base, faisant s'effondrer des cavernes entières. L'Inquisiteur possédé tomba dans la lave, et les impériaux tentèrent d'échapper à ce sinistre destin. Des Thunderhawk bravèrent la fournaise pour venir recueillir les Black Templars et les Sœurs, et si plusieurs appareils se perdirent dans les fumerolles et les bouffées d'air brûlant, la plupart parvinrent à quitter la planète à temps. Ludoldus, soucieux que ni le démon ni ses séides n'en réchappent, ordonna le bombardement orbital de la planète, et son écorce terrestre tourmentée finit par céder sous l'impact des missiles, recouvrant le monde entier d'un flot de magma.

998.M41 – La Croisade de l'*Ophidium Gulf*

Les croisades des Black Templars ne sont pas toujours de vastes opérations, certaines n'impliquent que l'équipage d'un unique vaisseau. L'une de celles-là fut conduite par le Connétable Raimer, commandant du croiseur d'attaque *Ophidium Gulf*, et survivant de la malheureuse Croisade Garon. Raimer mena ses quatre-vingt-dix hommes dans une croisade qui les conduisit au cœur d'une vaste zone d'espace inexploré, dans les dangereuses régions du Voile, au sud de la galaxie. Les mondes frontaliers d'un des systèmes habités qu'ils découvrirent étaient peuplés d'extraterrestres primitifs qui vivaient dans de vastes villes d'or et rendaient hommage à un être appelé la Voix de l'Empereur. Curieux de découvrir l'identité de cette Voix, Raimer et ses guerriers poursuivirent après avoir abattu les temples hérétiques.

Au fur et à mesure de leur progression, les Black Templars se rendirent compte que les mondes qu'ils visitaient avaient subi des ravages bien pire que la destruction qu'eux-mêmes avaient libérée. L'*Ophidium Gulf* était un navire rapide, et il arriva bientôt au cœur du système. C'est alors que ses senseurs détectèrent une petite flotte de vaisseaux qui quittaient l'orbite d'une autre planète dévastée. Les augures signalèrent qu'il s'agissait de vaisseaux Space Marine, appartenant aux Dark Angels. Raimer et la flotte du Maître des Dark Angels échangèrent des politesses alambiquées en Haut Gothique, et les Black Templars finirent par proposer de se battre aux côtés de cet illustre chapitre de la Première Fondation pour capturer le chef du culte.

Les Dark Angels acceptèrent à contrecœur l'offre des Black Templars, et lors de l'assaut sur le repaire de l'hérétique, ce furent les hommes de Raimer qui ouvrirent une brèche dans les défenses et capturèrent la Voix, un guerrier revêtu d'une armure énergétique noire, sans blason ni ornement. Raimer commençait à avoir des soupçons concernant l'hésitation des Dark Angels à faire cause commune, et se replia rapidement vers l'*Ophidium Gulf*, où il fit enchaîner le prisonnier dans la salle la plus

sûre. À peine Raimer avait-il regagné son vaisseau que le commandant des Dark Angels le contacta pour demander que le captif lui fût remis. Raimer commença par refuser, mais lorsque les senseurs de son vaisseau l'avertirent que la flotte Dark Angels était en train d'activer ses armes, il comprit qu'il n'avait pas le choix. Raimer leur livra le prisonnier et, sans prononcer la moindre parole, les Dark Angels quittèrent le système.

Le destin de l'*Ophidium Gulf* reste un mystère car, après une dernière communication lors du trajet vers le point de saut du système, le Connétable Raimer n'a pas encore repris contact avec les Black Templars.

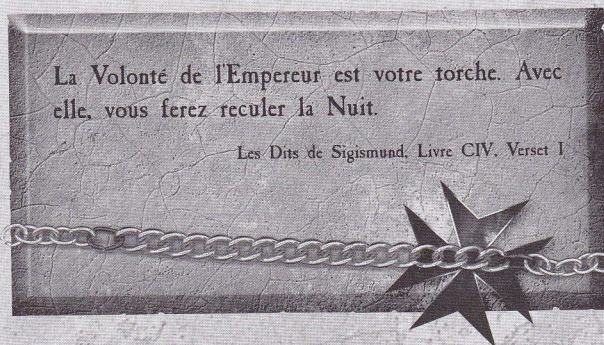
999.M41 – La Troisième Guerre pour Armageddon

Le Grand Sénéchal Helbrecht et trois croisades de Black Templars répondirent à l'appel au secours émis par le monde d'Armageddon lorsque le seigneur de guerre ork Ghazghkull Mag Uruk Thrakka revint à la tête de la plus grande *Waaagh!* jamais vue. Les systèmes et les mondes environnants tombèrent rapidement devant la fureur des orks, et malgré les vaillantes tentatives de la flotte de guerre Armageddon, l'invasion était trop vaste pour être empêchée. Les Black Templars menèrent une campagne sanglante dans les désolations du monde-ruche, notamment à Helsreach où le Chapelain Grimaldus fut le seul survivant de la Bataille pour le Temple de l'Empereur Ascendant, mais c'est toutefois dans l'espace qu'ils furent le plus efficace.

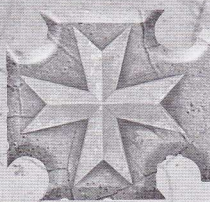
Le Grand Sénéchal Helbrecht prit le commandement des vaisseaux de l'Adeptus Astartes et coordonna leur déploiement et leurs attaques. Sous son commandement avisé, de nombreuses forteresses spatiales orks furent abordées et détruites, et plusieurs des plus gros Space Hulks jamais vus furent désintégrés par les tirs des barges de bataille. La balance finit par pencher en faveur de l'Imperium, et la stratégie d'Helbrecht s'avéra payante lorsque l'incapacité des orks à ravitailler leurs troupes par voie aérienne permit aux impériaux de consolider leurs positions. Quand la Saison des Feux imposa une trêve sur Armageddon, une bonne portion des forces orks se retira, et le Strategos Impérial prédit que le pire était terminé. Le Grand Sénéchal Helbrecht et le héros d'Armageddon, le Commissaire Yarrick, se lancèrent à la poursuite du Space Hulk qu'ils pensaient être celui de Ghazghkull, laissant les autres forces impériales protéger ce monde précieux. À ce jour, Helbrecht pourchasse encore Ghazghkull, poussé par sa soif de vengeance et sa loyauté envers l'Imperium, et il ne prendra aucun repos tant que la Bête d'Armageddon ne sera pas mise hors d'état de nuire.

La Volonté de l'Empereur est votre torche. Avec elle, vous ferez reculer la Nuit.

Les Dits de Sigismund, Livre CIV, Verset I





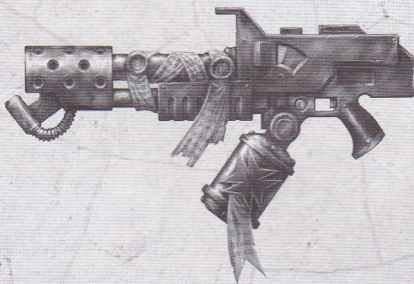


RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE MARINES

“ET ILS NE CONNAÎTRONT PAS LA PEUR...”

Les Space Marines se *regroupent* automatiquement s'ils battent en *retraite*, même s'ils ont subi plus de 50% de pertes. Les autres critères continuent de s'appliquer, notez que ce *regroupement* automatique ne se fera qu'au début du tour suivant du joueur Space Marines. Si entre-temps l'ennemi les rattrape lors d'une *percée*, ils ne sont pas détruits. Ils suivent alors la règle *pas de repli* lors de cette phase d'assaut et peuvent donc subir des pertes s'ils sont en infériorité numérique. Normalement, les troupes qui se *regroupent* ne suivent pas les règles habituelles de déplacement et comptent comme étant en mouvement même si elles sont restées immobiles, mais les figurines bénéficiant de cette règle spéciale ignorent ces restrictions.

Cette règle s'applique à une unité comprenant des Serviteurs (de tous types), tant qu'elle contient au moins un Space Marine. Les tests *Seul Contre Tous* s'appliquent aux Space Marines. Ils se regroupent toujours après une *retraite* pour “réévaluer” la situation.



MODULES D'ATERRISSAGE

Les armées Space Marines sont souvent déployées depuis des barges de bataille et des croiseurs d'attaque, ce qui leur permet de garder des réserves à bord et de les déployer par téléportation ou à l'aide de Thunderhawk ou de Modules d'Atterrissage. Ce sont des capsules projetées sur le théâtre d'opération avec une telle vélocité que la D.C.A. ennemie ne peut les abattre.

Toute escouade de Commandement, Frères d'Épée et Croisés (pas les Escouades d'Assaut Black Templars) de 10 figurines ou moins, toute escouade de tout type de Terminator, ainsi que les Dreadnought, peuvent être équipés d'un Module d'Atterrissage (voir la section Véhicules de Transport pour plus de détails). Si tel est le cas, l'escouade ne peut recevoir aucun autre transport. Ces unités restent en *réserve* et rejoignent le champ de bataille avec leur Module même si la mission n'autorise pas les *réserves* ou les *frappes en profondeur*.

Lorsque l'unité entre en jeu, vous pouvez placer le Module d'Atterrissage n'importe où sur la table (à l'exception des terrains infranchissables) tant qu'il se trouve à plus d'1 ps

de toute figurine ennemie. Lancez un dé de dispersion, si un “hit” est obtenu, le Module se pose à l'endroit désiré. Dans le cas contraire, il atterrit à 2D6 ps dans la direction indiquée par la flèche. Si cette dispersion l'amène dans un terrain infranchissable ou à moins d'1 ps d'une figurine ennemie, réduisez la distance de dispersion du minimum requis pour éviter que cela se produise.

Une fois le module au sol, tous ses passagers doivent débarquer. Ils ne peuvent pas effectuer d'autre mouvement, ni lancer d'assaut ce tour-ci. Ils peuvent tirer mais sont considérés comme s'étant déplacés.

Les Modules d'Atterrissage peuvent être utilisés dans une mission standard sans l'accord de l'adversaire, il vous le faudra par contre pour toute mission spéciale.

PERSONNAGES BLACK TEMPLARS

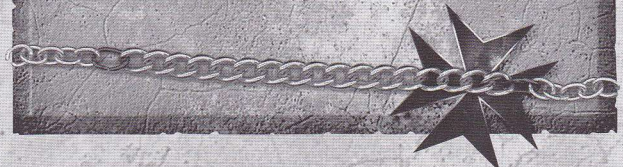
Les Officiers Black Templars, le Champion de l'Empereur et les Chapelains peuvent être employés de trois façons :

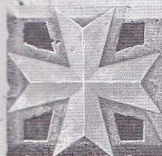
1. Ils peuvent agir indépendamment, rejoindre et quitter des unités selon les règles des *personnages indépendants*.
2. Officiers et Chapelains (pas le Champion de l'Empereur) peuvent diriger une escouade de Commandement. L'unité et le personnage forment un seul choix QG. Le personnage fait partie de l'unité et ne peut pas la quitter. Si elle est détruite, il peut à nouveau agir indépendamment.
3. Un Chapelain peut être rattaché à l'escouade de Commandement d'un personnage. Un seul Chapelain par escouade peut être rattaché de cette façon. L'ensemble compte comme un seul choix QG. Le personnage rattaché est un membre de l'unité et ne peut pas la quitter. Si cette dernière est détruite, il peut agir indépendamment, tout comme le personnage qui la commandait.

Un personnage dirigeant une escouade ou y étant rattaché, ne cesse pas d'être un *personnage indépendant* en ce qui concerne les corps à corps.

“La où règne l'ignorance, j'apporterai la lumière.
La où règne le doute, j'amènerai la foi.
La où règne la honte, je dispenserai l'expiation.
La où règne la colère, je lui montrerai le chemin.
La voix de mon âme sera comme mon bolter sur
le champ de bataille.”

Litanie de Dévotion.





RÈGLES SPÉCIALES DES BLACK TEMPLARS

ARDEUR DU JUSTE

Face à de grosses difficultés ou un tir nourri, alors que la majorité des Space Marines se replie pour mieux contre-attaquer, les Black Templars se jettent sur l'ennemi, redoublant d'ardeur et de détermination.

Lors de la phase de tir, toute unité d'infanterie (pas l'infanterie autoportée) n'étant ni *bloquée* ni en train de *battre en retraite* doit effectuer un test de moral si elle subit au moins une perte à cause des tirs ennemis, pas seulement lorsqu'elle perd 25% de ses effectifs. Les autres unités de l'armée Black Templars font normalement leurs tests de moral et leurs mouvements de *retraite*. Notez que toutes les unités Black Templars effectuent normalement leurs tests de *blocage*.

Si une unité d'infanterie (et les personnages indépendants qui l'accompagnent, mais pas l'infanterie autoportée) doit effectuer un test de moral et le réussit, elle **doit** se déplacer vers l'ennemi le plus proche dans sa ligne de vue. Ce mouvement est identique à celui d'un mouvement de *consolidation* suite à un *massacre* et suit les règles normales. Si l'unité rate son test de moral, elle bat en retraite normalement.

Les Black Templars qui réussissent un test *Seul Contre Tous* ou qui subissent une *attaque de char* ne bénéficient pas de la règle *Ardeur du Juste*.

HONNIS SOIENT LES SORCIERS

La haine que les Black Templars vouent aux sorciers et aux psykers est telle qu'ils ne combattront jamais aux côtés de ces derniers. Aucune figurine dotée de pouvoirs psychiques ne peut être alliée à des Black Templars. Ils ne se battent jamais en tant qu'alliés à une armée qui inclut des figurines dotées de pouvoirs psychiques, à l'exception des Chevaliers Gris.

VŒUX

Avant la bataille, le Champion de l'Empereur prie avec ses frères et leur rappelle dans la contemplation leurs devoirs sacrés envers l'Empereur. Ils atteignent alors un état de ferveur tel qu'ils prêtent serment d'apporter la mort à Ses ennemis. Un Champion de l'Empereur mène ainsi ses frères et doit choisir un Vœu parmi ceux des Black Templars au coût indiqué dans la liste d'armée. Ce coût est ajouté à celui du Champion de l'Empereur lorsque vous sélectionnez votre armée. Des précisions sur les Vœux des Black Templars et leurs effets sont données pages 24-25 de ce livre. Les Black Templars ne perdent pas le bénéfice du Vœu si le Champion de l'Empereur est tué.

SAUVEGARDES D'ARMURES

Étant donnée l'organisation des escouades, qui mélangent Initiés et Novices, il arrive souvent qu'une unité comprenne des figurines avec des Sauvegardes d'Armures différentes. Utilisez simplement les règles de *sauvegardes différentes* du livre de règles de Warhammer 40.000.



TUEZ-LES TOUS !

Les Black Templars sont si fanatiques dans leur persécution des ennemis de l'Empereur qu'ils tenteront généralement de massacrer l'adversaire le plus proche, même si tirer sur un autre plus éloigné s'avérerait tactiquement plus judicieux. Si une unité d'infanterie, d'infanterie autoportée ou un escadron de Motos Black Templars tire pendant la phase de tir, elle subit un malus de -1 à son Commandement lors du test pour vérifier si elle doit viser l'unité la plus proche. Les véhicules ne sont pas affectés par cette règle et suivent celles habituelles données dans le livre de règles.

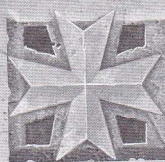
PAS DE PITIÉ ! PAS DE REMORDS ! PAS DE CRAINTE !

Les Black Templars sont consumés par une haine implacable et ne reculent jamais devant l'ennemi. Lorsqu'elles se battent au cours d'un assaut, les unités Black Templars sont *sans peur*.

"De même que nos corps sont protégés par l'adamantium, nos âmes sont défendues par notre loyauté. De même que nos bolters sont chargés de mort pour les ennemis de l'Empereur, nos pensées sont emplies de Sa sagesse. Lorsque nos rangs avancent, notre dévotion en fait autant, car ne sommes-nous pas des Space Marines ? Ne sommes-nous pas les élus de l'Empereur, ses loyaux serviteurs jusqu'à la mort ?"

Chaplain Fergus Nils





VŒUX DES BLACK TEMPLARS

ABATTEZ LES IMPURS

Menez-nous de la mort à la victoire,
du mensonge à la vérité.

Menez-nous du désespoir à l'espoir,
de la foi au massacre.

Menez-nous à Sa force
et à une éternité de guerre.

Laissez Sa colère envahir nos cœurs.

Mort, guerre et sang;
servez l'Empereur dans la vengeance,
pour Dorn!

POUR L'HONNEUR DE L'EMPEREUR

Ayez confiance en l'Empereur
à l'heure de la bataille.

Croyez en Lui pour intercéder,
et protéger Ses guerriers
lorsqu'ils exterminent les xenos.

Que leurs mers rougissent
du sang de leurs morts.

Écrasez leurs espoirs, leurs rêves
Et faites de leurs chants
des pleurs de douleur.

ABATTEZ LES IMPURS

Lorsqu'ils effectuent un jet pour blesser au corps à corps, les Black Templars ajoutent +1 à leur Force. Cependant, il leur faut du temps pour rassembler toute leur colère, ils frappent donc avec un malus de -1 en Initiative (jusqu'à un minimum de 1). Les Dreadnought de l'armée sont affectés par ce Vœu, mais pas les Novices. Lorsque vous effectuez un jet de dé suite à une *percée*, les Black Templars utilisent leur valeur d'Initiative normale. Le bonus de Force conféré par ce Vœu n'est pas cumulable avec celui de la compétence *charge féroce*.

POUR L'HONNEUR DE L'EMPEREUR

Aucune unité ne peut bénéficier d'une sauvegarde de couvert. Toutefois, leur foi en l'Empereur et en leur invulnérabilité est telle qu'elles sont capables d'ignorer les pires blessures. Les unités gagnent une Sauvegarde Invulnérable de 6+ qu'elles peuvent utiliser à la place de leur Sauvegarde d'Armure ordinaire.

De plus, toutes les unités sont immunisées aux tests de *blocage* et à leurs effets. Notez qu'elles peuvent cependant être *choquées* (voir le livre de règles). Les véhicules ne sont pas affectés par ce Vœu.



"J'ai vu une scène de massacre. Les cadavres des hommes, des femmes et des enfants jonchaient le sol comme les feuilles en automne. Ces colons n'étaient pas morts dignement comme des soldats au cœur de la bataille, emplis d'ardeur et de courage, l'arme à la main et prêts à faire face à l'ennemi. Ils avaient été tués comme le sont les faibles. Tous affichaient un rictus d'horreur que la mort elle-même n'avait pu effacer."

Extrait de l'investigation de l'Inquisiteur Barzano suite à la Croisade de la Nébuluse de Garon

HAÏSSEZ LE SORCIER, TUEZ LE SORCIER

Détruisez les séides du Sorcier!

Donnez-nous la force d'abattre
leur chair corrompue!

Afin de couvrir le champ de bataille
d'un suaire de ses lambeaux!

Afin d'assourdir le tonnerre des armes
avec les hurlements de leur mort!

Afin d'engloutir dans les flammes
leurs citadelles impies!

Afin d'arracher leurs cœurs
en criant notre rage!

Afin de les bannir dans le désert,
vêtus de haillons et affamés,
condamnés à être Ses forçats et à
supplier la délivrance de la tombe.

Nous Te le demandons, au nom
de la haine qui nous habite,
Ô Maître de l'Humanité!

HAÏSSEZ LE SORCIER, TUEZ LE SORCIER

Ce Vœu affecte toutes les unités Black Templars (y compris les véhicules) et prend effet après le déploiement, mais avant les mouvements de *scouts* et avant de déterminer qui a le premier tour. Les figurines pouvant s'*infiltrer* doivent être déployées avec le reste de l'armée. Si l'armée ennemie comprend un psyker (même si celui-ci n'est pas déployé sur la table), chaque unité doit effectuer un mouvement de *consolidation* d'1D6ps vers l'unité ennemie visible la plus proche. Les sceaux de croisé affectent normalement ce mouvement, même si l'unité ou la figurine se trouve à l'intérieur d'un véhicule. Si la mission utilise les règles de *dissimulation*, les Black Templars n'en bénéficient pas.

De plus, tout pouvoir psychique visant une unité ou un personnage Black Templar (ou qui l'inclut dans son aire d'effet) est annulé sur un résultat de 5+ (ne lancez qu'une fois par pouvoir, même s'il affecte plusieurs unités). Les pouvoirs psychiques mineurs n'ont aucun effet sur les unités ou les personnages Black Templars.

RELEVEZ LES DÉFIS QUEL QU'EN SOIT LE PRIX

Ô Empereur, notre colère loue
Tes guerres sanglantes, sauvages
et sans pitié,

et dont les échos
font trembler les fondations
des plus hautes murailles.

Ô Toi, conquérant de l'Humanité,
Délecte-Toi du rugissement
des combats.

Réjouis-Toi à la vue des épées et
des poings rougis par le sang de
Tes ennemis, et au son macabre de
la bataille.

Exalte-Toi dans l'affrontement sans
merci et dans la joie de la vengeance,
qu'elles glorifient la douleur pour
endurcir le cœur des hommes!

RELEVEZ LES DÉFIS QUEL QU'EN SOIT LE PRIX

Toute unité pouvant déclarer une charge (c'est-à-dire qui n'a pas utilisé d'arme lourde ou à tir rapide) doit le faire si elle est à portée de charge de l'ennemi au début de sa phase d'assaut. Au corps à corps, les Black Templars comptent comme bénéficiant de la règle spéciale *ennemi juré* quelle que soit l'armée adverse. Les Novices ne bénéficient pas de ce Vœu et touchent normalement. S'il ne reste que des Novices dans l'unité, ils ne sont plus affectés par ce Vœu. Les Dreadnought sont affectés par ce Vœu.

"Laissez-vous submerger par une vague de haine envers l'ennemi, qu'elle emplisse tout votre être. La haine est votre alliée, car notre but ultime est la pureté de la race humaine, et sa suprématie sur la galaxie. L'Empereur nous a confié le devoir sacré de la conquérir en Son nom."

Chapelain Grimaldus lors du Sermon d'Harnoth



ARSENAL BLACK TEMPLARS

Les figurines ayant accès à l'Arsenal peuvent choisir jusqu'à deux armes, dont une seule peut être une arme à deux mains. En plus des armes, vous pouvez choisir jusqu'à 100 points d'équipement par figurine, bien qu'aucune ne puisse sélectionner le même objet deux fois. Les figurines en armure Terminator n'ont droit qu'à l'équipement marqué d'un "T". Toutes les armes et l'équipement doivent être représentés sur la figurine. Si deux valeurs sont données, la première s'applique aux figurines avec deux Points de Vie ou plus, la seconde aux figurines avec un seul Point de Vie. Notez que vous ne pouvez pas combiner les effets des bannières, un porte-étendard ne peut donc avoir qu'une seule bannière.

ARMES À UNE MAIN

Pistolet bolter	1 point
Poing tronçonneur ^T (Terminator uniquement)	30 points
Arme de corps à corps	1 point
Griffe éclair ^T	25/15 points
Paire de griffes éclair ^T (compte comme deux armes)	30 points
Pistolet à plasma	15/10 points
Gantelet énergétique ^T	25/15 points
Arme énergétique ^T	15/10 points
Bouclier tempête ^T	10 points
Marteau tonnerre ^T	30 points



ARMES À DEUX MAINS

Bolter	1 point
Arme combinée bolter/fuseur ^T	15/10 points
Arme combinée bolter/lance-plasma ^T	15/10 points
Arme combinée bolter/lance-flammes ^T	10/5 points
Fulgurant ^T	5 points

ÉQUIPEMENT

Armure d'artificier	20 points
Auspex ^T	2 points
Bioniques ^T	5 points
Serviteur cénobite (Chapelains uniquement)	10 points
Bouclier de combat	10/5 points
Grenades à fragmentation	1 point
Saint Orbe d'Antioch	10/- points
Réacteurs dorsaux	20/- points
Grenades antichar	2 points
Arme de maître ^T	15 points
Bombes à fusion	5 points
Moto Space Marine	30/- points
Balise de téléportation ^T	5 points
Armure Terminator (sans les armes)	25/- points
CruX Terminatus	15 points

ÉQUIPEMENT – RELIQUES & ARTEFACTS

(Un seul objet de la liste ci-dessous par armée)

Bannière de Chapitre ^T (Porte-étendard uniquement)	25 points
Sainte Relique ^T (Porte-étendard Reclusiam uniquement)	30 points
Halo de Fer	25 points
Étendard Sacré ^T (Porte-étendard uniquement)	20 points
Cape Adamantine ^T	35 points

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Coque Sanctifiée (Land Raider Crusader uniquement)	25 points
Lame de Bulldozer	5 points
Blindage renforcé	5 points
Missile traqueur	15 points
Fulgurant sur pivot	10 points
Esprit de la Machine	30 points
Projecteur	1 point
Fumigènes	3 points

EQUIPEMENT

Les règles suivantes décrivent le fonctionnement au combat de tout l'équipement spécial utilisé par les Black Templars. Ces règles sont plus détaillées que celles du livre de Warhammer 40,000, qu'elles remplacent si elles sont différentes. Tout objet non mentionné ici fonctionne exactement tel qu'il est décrit dans le livre de Warhammer 40,000.

ARMES COMBINÉES

Il s'agit simplement d'un bolter associé à une autre arme, donnant au Space Marine deux possibilités de tir. Il peut ainsi choisir laquelle utiliser lors de sa phase de tir. Le bolter peut tirer autant que nécessaire, mais l'autre arme ne peut servir qu'une seule fois par bataille. Les deux armes ne peuvent pas tirer en même temps.

ARMES DE MAÎTRE

Une arme de maître est un artefact forgé par un artisan de renom, supérieur en tout point aux autres armes de sa catégorie. Une arme de maître est soumise aux règles habituelles de l'arme, si ce n'est que vous pouvez relancer un jet pour toucher par tour de joueur. Il s'agit d'une amélioration pour une arme que porte déjà la figurine et qui doit être représentée grâce à des ornements adéquats sur le matériel concerné. Si l'arme choisie est une arme de tir, la relance n'est autorisée que pour les attaques à distance, même si l'arme peut être utilisée au corps à corps. Vous ne pouvez pas avoir de grenades de maître !

Le coût indiqué dans la section Arsenal s'ajoute à celui de l'arme elle-même (par exemple, une arme énergétique de maître coûte 15 + 15 = 30pts). Cependant, seul le coût de l'amélioration est compté dans le quota de 100pts d'équipement pour une figurine (donc, l'arme énergétique précitée ne compterait que pour 15pts pour la limite de 100pts, et non 30pts).

ARMURE D'ARTIFICIER

Construite par un maître artisan, l'armure d'artificier protège encore mieux qu'une armure standard Space Marine. Un personnage en armure énergétique peut porter une armure d'artificier et obtenir une Sauvegarde d'Armure de 2+. La protection est identique à celle des Terminator, mais les objets qui leur sont réservés demeurent inaccessibles.

ARMURE TERMINATOR

Connue également sous le nom d'armure tactique Dreadnought, l'armure Terminator offre la meilleure protection qu'un guerrier puisse espérer. Le puissant endosquelette et les générateurs incorporés dans leur armure, permettent aux Terminator de se déplacer et de tirer avec des armes lourdes. Par contre, son encombrement et sa masse les empêchent de poursuivre un ennemi plus

légèrement équipé lorsqu'il fuit. Les Terminator gagnant un combat ne peuvent pas effectuer de percée.

Une figurine en armure Terminator bénéficie d'une Sauvegarde d'Armure de 2+ et d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+. Son porteur bénéficie gratuitement d'une crux terminatus. De plus, toute figurine en armure Terminator peut être conservée en réserve et peut se téléporter sur le champ de bataille selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission n'autorise normalement pas ces règles.

AUSPEX

C'est un scanner à courte portée utilisé par les Space Marines pour détecter les troupes cachées. Si des *infiltrateurs* ennemis se déploient à moins de 4D6ps d'une figurine portant un auspex, celle-ci peut effectuer un tir "gratuit" sur eux (ou donner l'alerte si vous utilisez des *sentinelles*). Si la figurine fait partie d'une unité, alors toute l'unité peut tirer. Ces tirs sont effectués avant le début de la bataille, et peuvent provoquer une retraite des *infiltrateurs*. Notez que les règles de tir normales s'appliquent.

BALISE DE TÉLÉPORTATION

Les signaux de ces balises peuvent être captés par les troupes qui se téléportent. Si des Terminator souhaitent se téléporter sur le champ de bataille en effectuant une *frappe en profondeur* et choisissent de le faire dans un rayon de 6ps autour de la figurine portant la balise, il n'y a pas de dispersion. La balise ne fonctionne qu'avec les troupes qui se téléportent, pas celles qui entrent en jeu grâce à des réacteurs dorsaux, des modules d'atterrissage ou autres. La balise doit se trouver sur la table au début du tour où elle est utilisée.

BANNIÈRE DE CHAPITRE

La *Bannière de Chapitre* symbolise l'honneur de celui-ci et jamais un Space Marine ne permettra qu'un tel objet tombe aux mains de l'ennemi. Toute unité Space Marine dont au moins un membre se trouve dans un rayon de 12ps autour de la bannière peut relancer ses tests de *moral* ou de *blocage* ratés. De plus, si une figurine adverse charge et arrive au contact de l'unité comprenant la *Bannière de Chapitre*, ses membres gagnent la capacité *contre-attaque* (voir la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000) et bénéficient de +1

Attaque pour ce tour uniquement. Quand un porte-étendard est doté d'une *Bannière de Chapitre*, ses effets remplacent ceux de la bannière de compagnie de combat.

BANNIÈRE DE COMPAGNIE DE COMBAT

Symbole de la gloire dont s'est couverte une compagnie, la *Bannière de Compagnie de Combat* permet à toute unité Space Marines dont au moins un membre se situe dans un rayon de 12ps autour d'elle de relancer tout test de *moral* ou de *blocage* raté.

BIONIQUES

Les bioniques permettent à un Space Marine mutilé de reprendre du service, mais rarement d'améliorer ses capacités. Il est pourtant possible qu'une attaque ou un tir touche un organe bionique et inflige moins de dégâts. Par exemple, un tir qui aurait arraché une jambe causera des dégâts moins graves à une jambe bionique. Pour représenter ceci, si une figurine portant des bioniques est blessée et rate son jet de sauvegarde, lancez 1D6. Sur un 6, la blessure est ignorée. Une figurine subissant une blessure suite à une attaque de corps à corps ignorant les Sauvegardes d'Armures, ou d'une attaque causant une *mort instantanée* ne peut pas être sauvée par les bioniques, ceux-ci étant détruits aussi aisément que les tissus organiques.

BOUCLIER DE COMBAT

Le bouclier de combat est une version plus légère et moins encombrante du bouclier tempête. Une figurine utilisant un bouclier de combat le porte attaché à l'avant-bras, ce qui laisse la main libre d'utiliser une arme. Le bouclier de combat ne compte pas pour le nombre maximum d'armes transportées et confère une Sauvegarde Invulnérable de 5+ au corps à corps.

BOUCLIER TEMPÊTE

Un bouclier tempête est un petit bouclier métallique incorporant un générateur de champ de force. Celui-ci est trop réduit pour être utile contre les tirs, mais il est précieux au corps à corps. Une figurine qui en porte un bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 4+ au corps à corps. Cette sauvegarde ne peut pas être combinée avec celle d'un *rosarius* ou d'un *Halo de Fer* et une figurine portant un bouclier tempête ne bénéficie jamais de l'Attaque supplémentaire due au port de deux armes de corps à corps.

CAPE ADAMANTINE

Le personnage porte un manteau ou une cape faite à partir des matériaux les plus résistants qui soient. Il est immunisé aux effets d'une *mort instantanée* due à une attaque dont la Force est supérieure ou égale au double de son Endurance : il ne perd en fait qu'un seul Point de Vie.

CROZIUS ARCANUM

Le crozius arcanum est à la fois l'insigne des Chapelains et une arme. En termes de jeu, il compte en tous points comme une arme énergétique.

CRUX TERMINATUS

Un guerrier portant la crux terminatus a maintes fois fait la preuve de ses talents martiaux et a gagné le droit de porter une armure Terminator au combat. En général, un chapitre comprend davantage de Space Marines portant une crux terminatus qu'il n'a d'armures Terminator. Une figurine portant la crux terminatus ajoute +1 à sa caractéristique Attaques et son Cd passe à 9 s'il était inférieur. Notez qu'une figurine possédant un Point de Vie et portant déjà une crux terminatus ne peut pas la sélectionner à nouveau dans l'Arsenal.

ÉTENDARD SACRÉ

Un *Étendard Sacré* représente la foi et la détermination qui habite chaque Space Marine lorsqu'il est confronté à l'ennemi. L'*Étendard Sacré* ajoute +1 au résultat de tout corps à corps se déroulant dans un rayon de 6ps autour de lui, en faveur des Space Marines. Ces effets s'ajoutent à ceux de la *Bannière de Compagnie de Combat*.

HALO DE FER

Le *Halo de Fer* est une récompense accordée aux Space Marines pour leur bravoure ou leur esprit d'initiative. En termes de jeu, il confère au porteur une Sauvegarde Invulnérable de 4+ qui peut être utilisée en lieu et place de la Sauvegarde d'Armure normale. Pas plus d'une figurine par armée ne peut posséder un *Halo de Fer* et toute figurine portant une armure Terminator ou un rosarius ne peut pas recevoir cette pièce d'équipement.

LANCE-MISSILES CYCLONE

Le lance-missiles Cyclone a été tout spécialement conçu pour les Terminator. Cette arme est équipée d'un système de visée qui permet au Terminator de tirer avec son fulgurant et avec le lance-missiles Cyclone pendant la même phase de tir. En dehors de cela, le Cyclone fonctionne comme un lance-missiles normal équipé de munitions à fragmentation et antichar.

MARTEAU TONNERRE

Le marteau tonnerre est une arme antique et redoutable qui libère une terrifiante décharge d'énergie lorsqu'il frappe un adversaire. Un marteau tonnerre compte comme un gantelet énergétique, mais toute figurine qu'il blesse ne pourra attaquer qu'après que les Attaques d'une Initiative de 1 auront été résolues lors de la phase d'assaut suivante. Les véhicules touchés par un marteau tonnerre subissent les effets d'un résultat *équipage secoué* en plus de tout autre effet.

MOTO SPACE MARINE

Les motos Space Marines sont équipées de bolters jumelés et augmentent l'Endurance du pilote de +1, voir le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails sur le mouvement des motos. Les personnages Space Marines ayant une escouade de Commandement ne peuvent pas avoir de moto.

NARTHECIUM

Cet instrument est employé en même temps qu'un reductor par les Apothicaires Space Marines pour soigner les blessés ou, si c'est impossible, leur retirer les précieuses glandes progénoïdes qui garantissent la survie du chapitre.

Seul un Apothicaire ne battant pas en retraite, n'étant pas bloqué ou verrouillé au corps à corps peut utiliser cet équipement. Il peut alors soigner toute unité non-véhicule alliée située dans un rayon de 6ps autour de lui. Une fois par tour, il peut se servir de son narthecium pour permettre à une figurine d'ignorer un jet de Sauvegarde raté (de n'importe quel type). Cet équipement est inutile contre un tir causant une *mort instantanée* ou une attaque de corps à corps annulant les Sauvegardes d'Armures.

POING TRONÇONNEUR

Il s'agit d'un gantelet énergétique modifié pour découper les cloisons et les véhicules blindés. Les règles sont les mêmes, si ce n'est que le poing tronçonneur lance 2D6 pour la pénétration de blindage.

RÉACTEURS DORSAUX

Les réacteurs dorsaux permettent à leur porteur de traverser le champ de bataille par la voie des airs. Les figurines dotées de réacteurs dorsaux se déplacent comme de l'*infanterie autoportée*. Les Space Marines équipés de réacteurs dorsaux peuvent être largués d'un Thunderhawk volant à basse altitude et utiliser leurs réacteurs pour freiner leur chute. Pour représenter cette tactique, ils peuvent être gardés en réserve et se déployer en suivant les règles de *frappe en profondeur* si la mission l'autorise. Les personnages Space Marines ayant une escouade de Commandement ne peuvent pas avoir de réacteurs dorsaux.

ROSARIUS

Tous les Chapelains portent un rosarius, une petite amulette fournie par le clergé de Terra. Le rosarius génère un champ de force qui confère au Chapelain une Sauvegarde Invulnérable de 4+, utilisable au lieu de la Sauvegarde d'Armure.

SAINTE RELIQUE

Les Space Marines emportent parfois au combat un des objets les plus révéérés du chapitre. Cela peut être un fragment de l'armure de leur Primarque, une bannière légendaire ou encore les restes d'un héros du passé. Une figurine portant une *Sainte Relique* peut la révéler une fois par bataille. Elle peut le faire n'importe quand. Une fois la relique révélée, tous les Space Marines dans un rayon de 2D6ps autour de son porteur gagnent +1 Attaque pour le reste du tour. Notez que vous pouvez révéler la relique pendant le tour de l'adversaire si vous le voulez.

SAINT ORBE D'ANTIOCH

Créées à l'origine par le Maître Artificier Antioch, ces grenades fabriquées artisanalement sont imbuées de la colère de l'Empereur. Elles sont chargées d'onguents sacrés et d'explosifs qui dévorent les impies dans une conflagration purificatrice. Une figurine équipée d'un *Saint Orbe d'Antioch* peut l'utiliser une fois par partie, et le lancer à une distance de 12ps lors de la phase de tir au lieu d'utiliser une arme, après avoir compté jusqu'à trois, ni plus, ni moins. Effectuez un jet pour toucher normal. Si le *Saint Orbe* atteint sa cible, placez le petit gabarit d'explosion sur une figurine de l'unité. Un *Saint Orbe d'Antioch* blesse toujours sa cible sur 2+ quelle que soit son Endurance et possède une PA de 3. Contre les véhicules ayant une valeur de Blindage, l'orbe cause un *dommage superficiel* automatiquement si le véhicule est sous le gabarit, même partiellement. Une figurine utilisant le *Saint Orbe d'Antioch* peut charger lors de la phase d'assaut.

SCEAUX DE CROISÉ

Les sceaux de croisé sont faits de cire ou de métal, et portent des parchemins inscrits de vœux de piété et de bénédictions. Ils sont accordés aux Space Marines qui ont fait la preuve de leur dévotion et de leur courage. Si une figurine portant des sceaux de croisé effectue un mouvement de *consolidation* à cause de la règle *Ardeur du Juste*, vous pouvez relancer le D6 déterminant la distance parcourue. Vous devez garder le second résultat, même s'il est moins bon que le précédent. Si la figurine fait partie d'une unité, cette capacité s'applique alors à toute l'unité, pas seulement à la figurine qui porte les sceaux de croisé.

SERVITEUR CÉNOBITE

Ces serviteurs assistent le Chapelain dans ses tâches quotidiennes au sein des chapelles de la flotte de croisade. Ce sont des Novices qui n'ont pas réussi les tests pour devenir des Initiés, mais qui continuent de servir le chapitre. Au combat, ils accompagnent les Chapelains, portent les reliques du chapitre, des livres saints et d'autres artefacts religieux. Ces icônes poussent les guerriers à des actes de bravoure extraordinaires. Pour chaque Serviteur Cénobite accompagnant le Chapelain, vous pouvez ajouter +1 (jusqu'à un maximum de +3 par unité) au résultat obtenu pour le mouvement relatif à la règle *Ardeur du Juste*. Notez que cela affecte n'importe quelle unité que le

Chapelain et ses Serviteurs ont rejointe, commandent ou à laquelle ils ont été rattachés. Chaque Serviteur occupe une place dans un véhicule de transport et compte comme étant équipé d'une arme de corps à corps. Un Chapelain avec des Serviteurs Cénobites et l'escouade à laquelle il sont rattachés ne peuvent pas avoir de compétences de vétérans. Si le Chapelain est retiré comme perte, ses Serviteurs le sont également. Ils ont le profil suivant :

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	3	3	4	1	3	1	8	4+

SERVO-BRAS

Les Techmarines sont souvent équipés d'un puissant servo-bras pour effectuer des réparations de fortune (pour plus de détails, voir la section Techmarines de la liste d'armée page 36 de ce livre). Le servo-bras confère une Attaque supplémentaire au corps à corps, comptant comme celle d'un gantelet énergétique.

SIGNUM

Le signum est un appareil de mesure qui permet à un Techmarine d'obtenir de précieuses informations de visée, et de les transmettre à ses compagnons. En termes de jeu, cela vous permet, à chaque tour, de relancer un jet pour toucher raté lors d'un tir du Techmarine, de ses Serviteurs ou de l'escouade qu'il a rejointe.

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Tout comme l'équipement que vous choisissez pour vos troupes et vos personnages Black Templars, les améliorations que vous apportez à vos véhicules doivent être visibles sur la figurine. Par exemple, si vous choisissez de doter un véhicule d'un projecteur, la figurine du véhicule doit en posséder un. Notez qu'aucun véhicule ne peut recevoir la même option plusieurs fois.

BLINDAGE RENFORCÉ

Certains équipages de véhicules Space Marines ajoutent à leurs engins des plaques de blindage supplémentaires pour leur accorder une meilleure protection au combat. Ils comptent tout résultat *équipe sonné* sur les tableaux des dommages comme un résultat *équipe secoué*.

COQUE SANCTIFIÉE

Bénie par les cantiques des Techmarines et un chœur de Serviteurs puis décorée d'icônes de pureté avant d'être ointe d'huiles et d'onguents sacrés, la coque du Land Raider est protégée des pires armes des ennemis de l'Humanité. Les armes à rayon ne comptent pas le blindage d'un Land Raider comme étant égal à 12; ce dernier reste égal à 14.

ESPRIT DE LA MACHINE

L'esprit de la machine est une combinaison d'éléments organiques et mécaniques qui aide à contrôler les mouvements et les systèmes d'armes d'un tank. Si l'équipage du véhicule souffre d'un résultat *équipe sonné* sur l'un des tableaux de dommages des véhicules, l'esprit de la machine prend le relais et permet au véhicule de se déplacer en ligne droite uniquement, jusqu'à sa distance de mouvement maximum.

En outre, l'esprit de la machine peut utiliser une arme par tour tant que le véhicule ne s'est pas déplacé de plus de

6ps, même s'il a subi un résultat *équipe secoué* ou *équipe sonné*, en plus de toute arme pouvant tirer normalement. L'esprit de la machine a une CT de 2.

FULGURANT SUR PIVOT

Des fulgurants montés sur pivot sont fixés à l'extérieur du véhicule et peuvent être utilisés par un membre d'équipage depuis une trappe ou actionnés par télécommande de l'intérieur. Les fulgurants sur pivot sont traités comme une arme défensive supplémentaire du point de vue des règles.

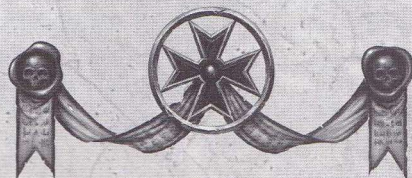
FUMIGÈNES

Certains véhicules sont équipés de petites charges de fumigènes, utilisées pour le cacher momentanément dans un nuage de fumée, surtout à découvert. Une fois par partie, après son mouvement, un véhicule peut déclencher ses fumigènes, quelle que soit sa vitesse. Placez du coton, par exemple, autour du véhicule pour indiquer qu'il est dissimulé. Le véhicule ne peut pas tirer lors du tour où il utilise ses fumigènes, mais toute touche pénétrant son blindage lors de la phase de tir suivante n'inflige que des dégâts superficiels. À la fin du tour ennemi, la fumée se dissipe sans autre effet.

Notez qu'un véhicule dont l'équipage est *secoué* ou *sonné* peut tout de même utiliser ses fumigènes.

LAME DE BULLDOZER

Ces lames permettent au véhicule de traverser aisément les terrains. Un véhicule équipé d'une lame de bulldozer peut relancer un test de *terrain difficile* raté tant qu'il ne se déplace pas de plus de 6ps durant le même tour.

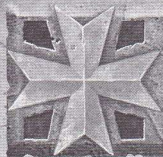


MISSILE TRAQUEUR

Courants sur les véhicules impériaux, ils comptent comme des missiles antichar ayant une portée illimitée, mais chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois par bataille. Ils ont une CT de 4 et comptent comme une arme principale.

PROJECTEUR

Les projecteurs ne servent que lors des missions utilisant les règles de *combat nocturne*. Un véhicule avec un projecteur doit choisir une cible selon les règles de *combat nocturne*, mais après lui avoir tiré dessus, l'unité sera éclairée. Pour le reste de la phase de tir, toute unité amie tirant sur l'unité repérée ignore les règles de *combat nocturne*. Un véhicule utilisant un projecteur peut se faire tirer dessus au tour suivant par n'importe quelle unité ennemie ayant une ligne de vue normale sur lui, car il sera localisé.



LISTE D'ARMÉE

Cette section du livre est consacrée à la liste d'armée des Black Templars, décrivant les différentes troupes et véhicules qu'un Sénéchal peut aligner sur un champ de bataille ou, puisqu'il s'agit de cela, sur une table de jeu de Warhammer 40,000. Cette liste vous permet de sélectionner des Black Templars pour livrer des batailles en utilisant les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000, mais vous fournit aussi toutes les informations nécessaires pour les jouer dans vos propres scénarios, mettre sur pied une campagne, etc.

La liste d'armée est divisée en cinq sections principales. Chaque unité, véhicule et personnage de la liste d'armée appartient à l'une des cinq sections selon le rôle joué sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine est dotée d'une valeur en points variant selon son efficacité au combat.

Avant de choisir une armée pour une partie, vous devez décider avec votre adversaire du scénario joué et du nombre total de points que vous pourrez investir. Vous n'avez ensuite plus qu'à sélectionner vos troupes comme expliqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée du scénario choisi. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grise vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée tandis qu'une case noire signifie que vous **devez** obligatoirement faire un choix dans la section correspondante.

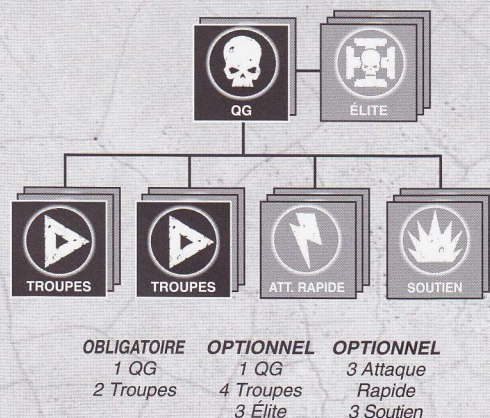
UTILISER LES LISTES D'ARMÉES

Pour choisir une unité, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez quelle unité vous voulez intégrer à votre force, quels seront ses effectifs, en comptant ses options éventuelles. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser de figurines possédant un équipement qui n'est pas clairement représenté.

Ceci fait, soustrayez la valeur en points de l'unité de votre total puis effectuez un autre choix, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Vous pouvez ensuite passer aux choses sérieuses et partir purger l'Imperium des hérétiques, des extraterrestres et des vils sorciers qui le menacent.



MISSIONS STANDARDS



ÉLÉMENTS DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque description d'unité comporte ce qui suit :

Nom de l'Unité : Le type de l'unité et les éventuelles limitations quant au nombre maximum ou minimum d'unités de ce type pouvant être intégrées à votre armée (par exemple, 0-1 signifie que vous ne pouvez inclure qu'un maximum d'une unité de ce type dans votre armée).

Profil : Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points.

Nombre/escouade : Le nombre de figurines autorisé dans l'unité, ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre en un seul choix dans le schéma de structure d'armée. Lorsque cette quantité est variable, les effectifs minimums et maximums sont précisés.

Armes : L'armement standard de l'unité.

Options : La liste des différentes options d'armement et d'équipement accessibles à l'unité, ainsi que les coûts qui y correspondent. Les améliorations accessibles à une escouade sont réservées à ses membres ordinaires et ne peuvent pas être données aux personnages. Une figurine qui choisit une option d'arme perd l'arme qu'elle portait à l'origine, à moins que le contraire ne soit précisé.

Règles Spéciales : C'est ici que vous trouverez toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité.



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Sénéchal	80	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Connétable	65	5	5	4	4	2	5	3	9	3+



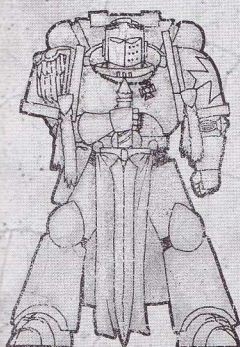
OFFICIER

Options : Un Officier est équipé de sceaux de croisé et peut choisir ses armes et son équipement dans l'Arsenal Black Templars.

Personnage Indépendant : Un Officier Black Templar est un *personnage indépendant*. Voir les règles spéciales des personnages Black Templars pour plus de détails.

Rites de Bataille : Les Officiers Black Templars conduisent leurs guerriers au combat depuis des siècles, avec une foi impitoyable. Ils savent éveiller le zèle de leurs troupes et coordonner les unités sous leurs ordres avec une efficacité sans pareille, analyser rapidement les relevés des auto-senseurs d'une escouade, et transmettre leur sagesse en un seul mot. Si un Officier Black Templar se trouve sur la table de jeu, toutes les escouades Black Templars peuvent utiliser son Commandement pour leurs tests de moral, de blocage et autres tests de Commandement.

Escouade de Commandement : Un Officier peut mener une escouade de Commandement ou une escouade de Commandement de Frères d'Épée Terminator. Voir la description de ces unités pour plus de détails.



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Champion de l'Empereur	90	6	4	4	4	2	5	2	10	2+



LE CHAMPION DE L'EMPEREUR

Élu de l'Empereur : Toute armée Black Templars d'au moins 750 points doit inclure le Champion de l'Empereur. Les armées plus petites peuvent aussi le choisir, mais elles n'y sont pas obligées (cela signifiera cependant qu'elles ne bénéficieront pas de son vœu). Le Champion de l'Empereur n'occupe pas de choix QG, vous pouvez donc recruter deux choix QG et le Champion de l'Empereur.

Équipement : Le Champion de l'Empereur porte l'*Épée Noire* et l'*Armure de la Foi* (voir ci-dessous). Il est également équipé d'une crux terminatus (bonus inclus dans son profil), de sceaux de croisé, de grenades à fragmentation et antichar et d'un pistolet bolter. Il ne peut recevoir aucune arme ou équipement supplémentaire.

Vœux : Le Champion de l'Empereur **doit** choisir l'un des vœux suivants au coût indiqué. Les détails de ces vœux et leurs effets en termes de jeu sont indiqués pages 24-25 de ce livre.

Relever les Défis, quel qu'en soit le Prix	+50 points
Pour l'Honneur de l'Empereur	+10 points
Abattez les Impurs	+35 points
Haïssez le Sorcier, Tuez le Sorcier	+20 points

Toujours un Personnage Indépendant : Le Champion de l'Empereur se bat toujours en tant que *personnage indépendant* et ne peut jamais commander, rejoindre, ou être rattaché à une escouade de Commandement.

L'Épée Noire : L'*Épée Noire* est l'une des armes les plus terrifiantes des Black Templars, car elle est chargée du pouvoir de leur juste fureur. Dans les mains du Champion de l'Empereur, sa puissance est telle qu'elle tranche chair et armure avec une égale facilité. L'*Épée Noire* est une arme énergétique qui confère un bonus de +2 en Force au Champion de l'Empereur.

L'Armure de la Foi : Façonnée par des maîtres artificiers, l'*Armure de la Foi* fut forgée au son de psaumes de protection, puis trempée dans les plus saintes huiles consacrées. Sa surface est gravée de symboles de défense et de litanies de haine, et elle protège le Champion de l'Empereur pour qu'il puisse remplir son saint office. L'*Armure de la Foi* est une armure d'Artificier conférant également une Sauvegarde Invulnérable de 4+, au corps à corps uniquement, que le porteur peut utiliser à la place de sa Sauvegarde d'Armure ordinaire.

Tueur de Champions : Le devoir sacré du Champion de l'Empereur est de traquer et tuer les chefs et les champions ennemis. Si lors d'une phase d'assaut le Champion de l'Empereur est au combat contre une unité ennemie contenant un ou plusieurs personnages indépendants, vous devez immédiatement le déplacer, avant la résolution du corps à corps, de sorte qu'il se retrouve en contact avec au moins un personnage indépendant ennemi, tout en maintenant sa cohérence d'unité avec l'escouade qu'il a éventuellement rejointe. Si vous n'avez pas la place de le faire, déplacez une figurine amie pour le laisser passer (elle s'écarte pour laisser le Champion affronter ses ennemis !)

CHAPELAIN BLACK TEMPLAR



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Maître de la Foi	110	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Réclusiarque	95	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Équipement: Un Chapelain est armé d'un crozius arcanum et porte un rosarius et des sceaux de croisé.

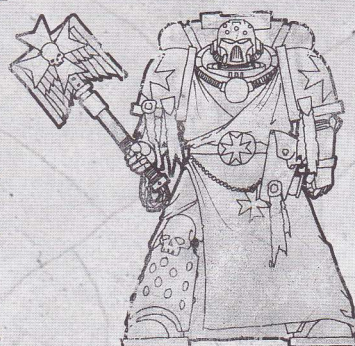
Options: Un Chapelain peut choisir ses armes et son équipement dans l'Arsenal Black Templars.

Personnage Indépendant: Un Chapelain est un *personnage indépendant*. Voir les règles spéciales des personnages Black Templars pour plus de détails.

Zèle Impitoyable: Les Chapelains Black Templars sont des fanatiques, même au sein d'un chapitre de zélotes, et ils entraînent les guerriers autour d'eux vers des sommets de fureur et de piété. Les Chapelains Black Templars sont *sans peur*, de même que toute escouade qu'ils rejoignent, commandent, ou à laquelle ils sont rattachés. On considère donc qu'ils réussissent automatiquement tout test de *moral* ou de *blocage* qu'ils sont amenés à effectuer. De plus, leurs mouvements dus à la règle *Ardeur du Juste* peuvent être effectués vers n'importe quelle unité ennemie, pas seulement la plus proche comme c'est normalement le cas.

Escouade de Commandement Reclusiam: Un Chapelain peut mener une escouade de Commandement ou une escouade de Commandement de Frères d'Épée Terminator. Voir la description de ces unités pour plus de détails. Le Porte-étendard d'une seule escouade de Commandement Reclusiam peut porter une *Sainte Relique* pour +30points. Le Chapelain peut également être accompagné par jusqu'à 3 Serviteurs Cénobites de la Chapelle de Compagnie pour +10points chacun, qu'il soit accompagné d'une escouade de Commandement ou pas.

Litanies de la Haine: Lors du tour de joueur où ils chargent au corps à corps, un Chapelain ainsi que tous les membres de l'escouade qu'il a rejointe, qu'il commande ou à laquelle il est rattaché peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés.



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Terminator	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Vous pouvez prendre une escouade de Commandement Terminator pour escorter un Officier ou un Chapelain. Voir la description de ces figurines pour plus de détails. Une escouade de Commandement Terminator ne peut être commandée que par un personnage en armure Terminator, et seuls des personnages ainsi équipés peuvent lui être rattachés.

Nombre/escouade: Un Sergent et de 3 à 9 Frères d'Épée Terminator.

Armes: Le Sergent est équipé d'une arme énergétique et d'un fulgurant. Les autres Terminator sont équipés d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique.

Options: Jusqu'à deux Terminator peuvent échanger leur fulgurant contre un canon d'assaut pour +20points par figurine, un lance-flammes lourd pour +10points par figurine, ou peuvent ajouter un lance-missiles Cyclone à leur équipement pour +25points par figurine. Toute figurine dotée d'un gantelet énergétique peut l'échanger contre un poing tronçonneur pour +5points par figurine.

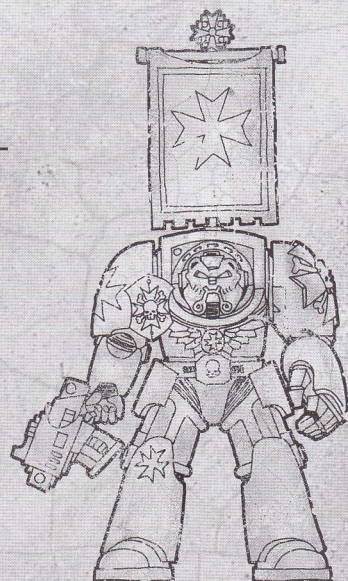
Personnage: Le Sergent peut choisir ses armes et son équipement dans l'Arsenal.

Sceaux de Croisé: L'escouade peut être équipée de sceaux de croisé pour +2pts par figurine.

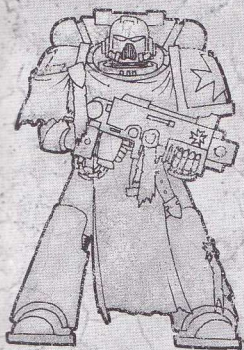
Transport: Une escouade de Commandement Terminator composée de 8 figurines ou moins (en comptant les personnages qui y sont rattachés) peut embarquer dans un Land Raider Crusader. Voir la section Soutien pour plus de détails sur ce véhicule.

Compétences Spéciales: Vétérans de milliers de campagnes, les Space Marines maîtrisent nombre de techniques de combat redoutablement efficaces. Pour un coût de +3points par figurine, toutes les figurines de l'escouade (y compris le personnage qui la commande et les personnages rattachés) peuvent recevoir l'une des compétences suivantes: *charge féroce*, *tueurs de chars*. Voir la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles pour plus de détails.

Téléportation: Une escouade de Commandement Terminator peut se téléporter sur le champ de bataille pour porter le combat au cœur des lignes ennemies. Elle peut toujours commencer la partie en *réserve* et se déployer selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission jouée ne le permet normalement pas.



ESCOUADE DE COMMANDEMENT DE FRÈRES D'ÉPÉE TERMINATOR



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Initié	16	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Vous pouvez prendre une escouade de Commandement pour escorter un Officier ou un Chapelain. Voir la description de ces figurines pour plus de détails. Les personnages en armure Terminator ne peuvent pas commander ou être rattachés à une escouade de Commandement en armure énergétique, mais ils peuvent la rejoindre en cours de partie.

Nombre/escouade : Un Sergent et de 4 à 9 Space Marines Black Templars.

Armes : Bolter. Toute figurine de l'escouade peut échanger gratuitement son bolter contre un pistolet bolter et une arme de corps à corps.

Options : L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine et antichars pour +2 points par figurine. Jusqu'à deux figurines peuvent recevoir l'une des armes suivantes pour le coût indiqué : bolter lourd pour +15 points, lance-missiles ou multi-fuseur pour +20 points, lance-plasma lourd ou canon laser pour +35 points, lance-flammes pour +6 points, fuseur ou lance-plasma pour +10 points.

Sceaux de Croisé : L'escouade peut recevoir des sceaux de croisé pour +2 pts par figurine.

Sergent : Le Sergent peut recevoir une crux terminatus pour +15 points. Dans ce cas, il peut choisir ses armes et son équipement dans l'Arsenal. De plus, si le Sergent porte une crux terminatus, tous les autres membres de l'escouade peuvent en être dotés pour +10 points par figurine.

Personnages : Les figurines n'étant pas équipées d'un bolter lourd, lance-missiles, multi-fuseur, lance-plasma lourd, canon laser, lance-flammes, fuseur ou lance-plasma peuvent être promues spécialistes comme expliqué ci-dessous.

SPECIALISTES

Apothicaire : Une seule figurine peut être promue Apothicaire, elle reçoit alors un narthecium pour +15 points.

Porte-étendard de Compagnie de Combat : Une seule figurine peut être promue Porte-étendard de Compagnie de Combat, elle reçoit alors une *Bannière de Compagnie de Combat* pour +25 points.

Champion de Compagnie de Combat : Une seule figurine peut être promue Champion de Compagnie de Combat, elle reçoit alors une arme énergétique, un bouclier de combat et un pistolet bolter pour +20 points.

Tous les spécialistes dotés d'une crux terminatus peuvent choisir leurs armes et leur équipement dans l'Arsenal. Reportez-vous à cette section pour les règles du narthecium, de la *Bannière de Compagnie de Combat* et du bouclier de combat.

Transport : Une escouade de Commandement composée de 6 figurines ou moins (en comptant les personnages qui y sont rattachés) peut embarquer dans un Razorback. Une escouade de Commandement de 10 figurines ou moins (en comptant les personnages qui y sont rattachés) peut embarquer dans un Rhino. Une escouade de Commandement de 15 figurines ou moins (en comptant les personnages qui y sont rattachés) peut embarquer dans un Land Raider Crusader. Voir la section Véhicules de Transport pour plus de détails sur les Rhino et les Razorback, et la section Soutien pour le Land Raider Crusader.

Compétences Spéciales : Vétérans de milliers de campagnes, les Space Marines maîtrisent nombre de techniques de combat redoutablement efficaces. Pour un coût de +3 points par figurine, toutes les figurines de l'escouade (y compris le personnage qui la commande et les personnages rattachés) peuvent recevoir l'une des compétences suivantes : *charge féroce*, *contre-attaque*, *infiltrateurs* (uniquement si l'escouade n'a pas de véhicule de transport). Voir la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles pour plus de détails.

"Ce jour sera notre jour.
Ne vous tournez pas vers
la honte du passé,
mais vers la gloire de
l'avenir. Nous laverons
notre honneur souillé
dans le sang brûlant
de nos ennemis."

Le Frère d'Épée Lorenzo
aux guerriers de la Croisade de Varl



ÉLITE

ESCOUADE DE FRÈRES D'ÉPÉE TERMINATOR



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Terminator	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Nombre/escouade : De 5 à 10 Frères d'Épée Terminator.

Armes : Tous les Terminator sont équipés d'un fulgurant et d'un gantelet énergétique.

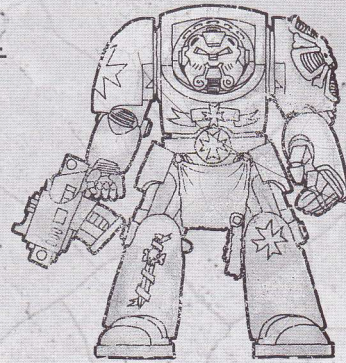
Options : Jusqu'à deux Terminator peuvent échanger leur fulgurant contre un canon d'assaut pour +20 points par figurine ou un lance-flammes lourd pour +10 points par figurine, ou peuvent ajouter un lance-missiles Cyclone à leur équipement pour +25 points par figurine. Toute figurine dotée d'un gantelet énergétique peut l'échanger contre un poing tronçonneur pour +5 points par figurine.

Sceaux de Croisé : L'escouade peut recevoir des sceaux de croisé pour +2pts par figurine.

Transport : Une escouade Terminator composée de 8 figurines ou moins peut embarquer dans un Land Raider Crusader. Voir la section Soutien pour plus de détails sur ce véhicule.

Compétences Spéciales : Vétérans de milliers de campagnes, les Space Marines maîtrisent nombre de techniques de combat redoutablement efficaces. Pour un coût de +3 points par figurine, toutes les figurines de l'escouade peuvent recevoir l'une des compétences suivantes : *charge féroce*, *tueurs de chars*. Voir la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles pour plus de détails.

Téléportation : Une escouade Terminator peut se téléporter sur le champ de bataille pour porter le combat au cœur des lignes ennemies. Elle peut toujours commencer la partie en *réserve* et se déployer selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission jouée ne le permet normalement pas.



ESCOUADE D'ASSAUT DE FRÈRES D'ÉPÉE TERMINATOR



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Terminator	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Nombre/escouade : De 5 à 10 Frères d'Épée Terminator.

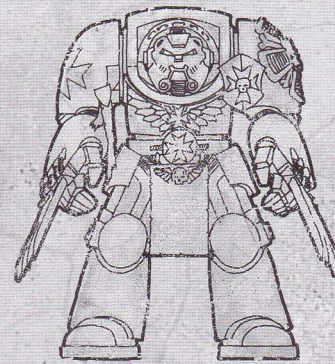
Armes : Tous les Terminator sont équipés soit d'une paire de griffes éclair soit d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête. Les deux types d'armement peuvent être mélangés au sein de la même unité.

Sceaux de Croisé : L'escouade peut recevoir des sceaux de croisé pour +2pts par figurine.

Transport : Une escouade d'Assaut Terminator composée de 8 figurines ou moins peut embarquer dans un Land Raider Crusader. Voir la section Soutien pour plus de détails sur ce véhicule.

Compétences Spéciales : Vétérans de milliers de campagnes, les Frères d'Épée maîtrisent nombre de techniques de combat redoutablement efficaces. Pour un coût de +3 points par figurine, toutes les figurines de l'escouade peuvent recevoir l'une des compétences suivantes : *charge féroce*, *tueurs de chars*. Voir la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles pour plus de détails.

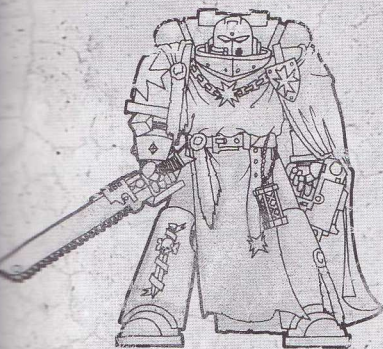
Téléportation : Une escouade d'Assaut Terminator peut se téléporter sur le champ de bataille pour porter le combat au cœur des lignes ennemies. Elle peut toujours commencer la partie en *réserve* et se déployer selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission jouée ne le permet normalement pas.



"L'Empereur étend Sa volonté sur nous lorsque nous détruisons les impurs et reconquérons la galaxie en Son nom. L'Empereur conduira la galaxie vers la vertu, et nous devons donc en appeler à Son jugement pour châtier les impurs... Car Il ne connaît pas la miséricorde."

Grand Sénéchal Helbrecht, s'adressant à ses troupes avant la Purge de Gemenon Majoris.

ÉLITE



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Frère d'Épée	19	4	4	4	4	1	4	1	8	3+



ESCOUADE DE FRÈRES D'ÉPÉE

Nombre/escouade : De 5 à 10 Frères d'Épée.

Armes : Bolter. Toutes les figurines de l'escouade peuvent échanger gratuitement leur bolter contre un pistolet bolter et une arme de corps à corps.

Vétérans : Toute figurine de l'unité peut être dotée de la crux terminatus pour +10 points par figurine. Les figurines portant la crux terminatus peuvent recevoir pour +10 points un bouclier tempête et soit une arme de corps, soit un pistolet bolter. Les figurines portant la crux terminatus peuvent ajouter un bouclier de combat à leur pistolet bolter pour +5 points.

Options : L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine et antichars pour +2 points par figurine. Une seule figurine peut recevoir l'une des armes suivantes pour le coût indiqué : bolter lourd pour +5 points, lance-missiles ou multi-fuseur pour +10 points, canon laser pour +15 points, lance-plasma lourd pour +20 points, paire de griffes éclair pour +25 points, gantelet énergétique pour +15 points.

Une seule figurine peut recevoir l'une des armes suivantes pour le coût indiqué : lance-flammes pour +6 points, fuseur ou lance-plasma pour +10 points, arme énergétique pour +15 points.

Sceaux de Croisé : L'escouade peut recevoir des sceaux de croisé pour +2 pts par figurine.

Transport : Une escouade de Frères d'Épée composée de 6 figurines ou moins peut embarquer dans un Razorback. Une escouade de Frères d'Épée de 10 figurines ou moins peut embarquer dans un Rhino. Voir la section Véhicules de Transport pour plus de détails sur les Rhino et les Razorback.

Compétences Spéciales : Vétérans de milliers de campagnes, les Frères d'Épée maîtrisent nombre de techniques de combat redoutablement efficaces. Toutes les figurines de l'escouade doivent recevoir l'une des compétences suivantes : *charge féroce*, *contre-attaque*, *infiltrateurs* (uniquement si l'escouade n'a pas de véhicule de transport). Voir la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles pour plus de détails.

BLINDAGE

Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
105	12	12	10	4	4	6(10)	4	2



DREADNOUGHT

Type : Marcheur. **Équipage :** Un Space Marine.

Armes : Le bras gauche du Dreadnought est équipé d'une arme de corps à corps de Dreadnought incluant un fulgurant. Son bras droit est équipé d'un canon d'assaut.

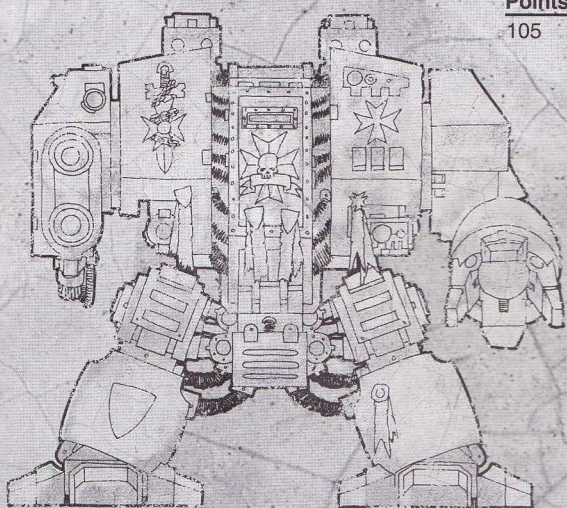
Options : Le Dreadnought peut échanger son fulgurant contre un lance-flammes lourd pour +10 points. Le canon d'assaut peut être remplacé par des canons laser jumelés pour +20 points ou un multi-fuseur pour +10 points. De plus, le Dreadnought peut remplacer son bras de corps à corps (et l'arme qu'il inclut) par un lance-missiles pour +10 points. Si cette dernière option est choisie, le Dreadnought se bat au corps à corps avec sa Force de 6 et il n'annule plus les Sauvegardes d'Armures.

Vénérable : En plus d'être de féroces guerriers, la sagesse des Dreadnought, accumulée depuis des millénaires de batailles et dans tous les types d'engagement imaginables,

est une ressource précieuse pour leur chapitre. Un seul Dreadnought par détachement peut être promu Vénérable pour +20 points. Les Dreadnought Vénérables sont très durs à abattre : chaque fois qu'ils subissent un dommage superficiel ou important, vous pouvez obliger l'adversaire à relancer le jet de dé sur le tableau des dommages approprié. Vous devez toutefois accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier !

Un Dreadnought Vénérable peut de plus recevoir la compétence *charge féroce* ou *tueur de chars* pour +10 points. Voir la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles pour plus de détails.

Améliorations de Véhicule : Les Dreadnought peuvent recevoir les améliorations de véhicule suivantes au coût indiqué dans l'Arsenal : *blindage renforcé*, *projecteur*, *fumigènes*.





	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Techmarine	70	4	4	4	4	2	4	2	9	3+
Serviteur Technicien	10	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Serviteur de Combat	25	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Serviteur d'Arme	10 + arme	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

Nombre/escouade: Un Techmarine et de 0 à 4 Serviteurs.

Armes: Le Techmarine porte un bolter, une arme énergétique, un signum, un auspex, des sceaux de croisés et un servo-bras.

Options: Le Techmarine peut recevoir un servo-harnais complet pour +35 points. Le servo-harnais inclut les équipements suivants: armure d'artificier (fait passer la Sauvegarde d'Armure du Techmarine à 2+, qui ne pourra alors plus recevoir d'armure Terminator), un deuxième servo-bras (pour un total de deux Attaques de servo-bras), un découpeur à plasma (compte comme des pistolets à plasma jumelés) et un lance-flammes. Lors de la phase de tir, le Techmarine peut tirer soit avec les deux armes de son servo-harnais soit avec l'une d'elle et son arme ordinaire. Un Techmarine avec servo-harnais peut relancer le dé lorsqu'il tente de réparer un véhicule endommagé (voir *Bénédiction de l'Omnimesse*).

Personnage: Un Techmarine est un *personnage indépendant*. Il peut choisir ses armes et son équipement dans l'Arsenal. Il peut aussi diriger une suite de 0-4 Serviteurs, choisis dans les options ci-dessous. Si c'est le cas, il ne peut pas la quitter ou rejoindre une autre unité.

Bénédiction de l'Omnimesse: En tant qu'adepte du Culte Mechanicus, le Techmarine a pour devoir de réparer les véhicules endommagés pour qu'ils retrouvent leur place légitime sur le champ de bataille. Si un véhicule Space Marine a subi un dommage *immobilisé* ou *arme détruite*, le Techmarine pourra peut-être raviver son esprit. Pour ce faire, il doit commencer sa phase de mouvement au contact du véhicule à réparer et ne pas se trouver à son bord (si c'est le cas, il peut cependant en descendre au début du tour et commencer les réparations). Il ne doit pas non plus battre en retraite, être *bloqué* ou *verrouillé*. Jetez 1D6: sur un résultat de 6, un résultat *arme détruite* ou *immobilisé* (au choix du joueur) est réparé. Le Techmarine, sa suite ou l'unité qu'il a rejointe, ainsi que le véhicule réparé ne pourront pas se déplacer lors du reste de la phase de mouvement. La réparation prend toutefois effet avant le début de la phase de tir.

SERVITEURS

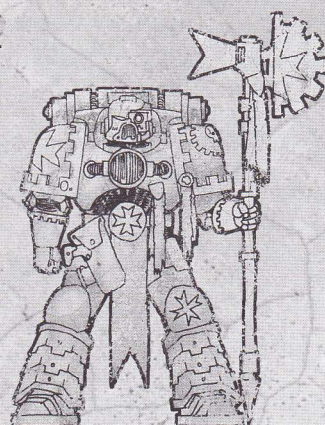
Les Techmarines vont souvent au combat accompagnés de Serviteurs bioniquement modifiés dans les forges du chapitre. Il en existe différents types, les plus communs étant les Serviteurs d'Arme, de Combat et Techniciens. Les Techmarines ne bénéficient pas de la règle *Ardeur du Juste* quand l'un des Serviteurs est tué. Une suite de Techmarine peut en contenir jusqu'à 4, de n'importe quels types.

Serviteur d'Arme: Équipés de diverses armes lourdes, ces serviteurs fournissent au Techmarine des tirs de couverture lorsqu'il effectue ses réparations. Ils doivent porter l'une des armes suivantes: multi-fuseur pour +25 points, bolter lourd pour +15 points, lance-plasma lourd pour +35 points. Notez qu'une suite de Techmarine ne peut inclure qu'un seul Serviteur armé d'un lance-plasma lourd.

Serviteur de Combat: Ces serviteurs sont programmés pour protéger le Techmarine lors des combats rapprochés. Ils sont armés d'un gantelet énergétique et d'une arme de corps à corps.

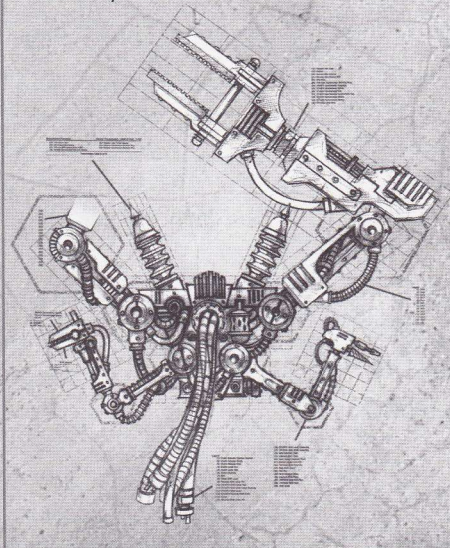
Serviteur Technicien: Très répandu dans l'Imperium, ce type de serviteur n'est pas étudié pour le combat, mais reste très utile pour effectuer des réparations. Ajoutez +1 au résultat du jet de réparation d'un véhicule pour chaque Serviteur Technicien présent dans la suite du Techmarine. Les Serviteurs Techniciens sont équipés d'une arme de corps à corps.

Transport: Un Techmarine (et ses Serviteurs éventuels) peut embarquer dans un Razorback, un Rhino ou un Land Raider Crusader. Voir la section Véhicules de Transport ou Soutien pour plus de détails sur ces véhicules.

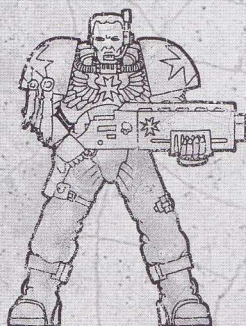
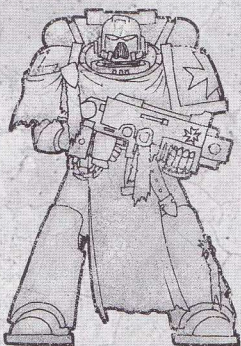


SERVO-HARNAIS

Le servo-harnais d'un Techmarine est doté de multiples appendices portant des perceuses, des lampes à souder et des découpeurs à plasma. Cet appareil se porte par-dessus l'armure énergétique d'un Space Marine et est relié à ses ports extérieurs. L'armure énergétique des Space Marines est équipée de gyro-stabilisateurs et de fibres électriques réagissant aux mouvements de son porteur. Lorsqu'un servo-harnais est porté, il remplace les fonctions de l'armure pour tout ce qui est de son équilibre et de sa stabilité en cas de travaux lourds. Plusieurs servo-bras reliés à un servo-harnais permettent à un Techmarine de soulever des plaques de blindage et des chenilles avec facilité, en plus de transporter assez d'armes pour assurer sa sécurité pendant son travail.



TROUPES



	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Initié	16	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Novice	10	3	3	4	4	1	4	1	7	4+

Nombre/escouade : De 5 à 10 Initiés. Vous pouvez ajouter autant de Novices que vous le désirez à l'escouade, du moment qu'ils ne sont pas plus nombreux que les Initiés.

Armes : Les Initiés portent soit un bolter, soit un pistolet bolter et une arme de corps à corps. Les deux types d'armement peuvent être mélangés au sein de la même unité. Les Novices portent soit un fusil, soit un pistolet bolter et une arme de corps à corps. Là encore, les deux types d'armement peuvent être mélangés au sein de la même unité.

Options : Un seul Initié peut recevoir l'une des armes ou combinaisons d'armes suivantes pour le coût indiqué : arme énergétique et pistolet bolter pour +10 points, gantelet énergétique et pistolet bolter pour +15 points, bolter lourd pour +5 points, lance-missiles ou multi-fuseur pour +10 points, canon laser pour +15 points, lance-plasma lourd pour +20 points.

Un seul autre Initié peut recevoir l'une des armes suivantes pour le coût indiqué : lance-flammes pour +6 points, fuseur pour +10 points, lance-plasma pour +6 points.

L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1 point par figurine et antichars pour +2 points par figurine.

Sceaux de Croisés : Tous les Initiés peuvent recevoir des sceaux de croisés pour +2 pts par figurine. Notez que les Novices ne peuvent pas en avoir.

Transport : Une escouade de Croisés de 6 figurines ou moins peut embarquer dans un Razorback. Une escouade de 10 figurines ou moins peut embarquer dans un Rhino. Voir la section Véhicules de Transport. Une escouade de 15 figurines ou moins peut embarquer dans un Land Raider Crusader. Voir la section Soutien pour plus de détails.

ESCOUADE DE CROISÉS

Quelle est ta vie?
Ma vie est mon honneur.

Quel est ton destin?
Mon destin est mon devoir.

Quelle est ta peur?
Ma peur est l'échec.

Quelle est ta récompense?
Ma récompense est mon salut.

Quel est ton art?
Mon art est la mort.

Quel est ton souhait?
Mon souhait est l'éternel service.



VÉHICULES DE TRANSPORT

Certaines unités Black Templars ont la possibilité de prendre un véhicule de transport. Ces véhicules n'occupent aucun choix dans le schéma de structure d'armée, mais hormis cela ils fonctionnent comme des unités indépendantes. Les véhicules décrits ici ne peuvent transporter que l'unité avec laquelle ils ont été choisis et ne peuvent pas embarquer d'autres escouades en cours de partie. Voir les règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails sur les transports assignés à des unités. Certaines unités peuvent aussi être dotées d'un Land Raider Crusader comme véhicule de transport assigné. Reportez-vous à la section Soutien pour leur profil. En raison de leur puissance, les Crusader ainsi choisis ne comptent pas comme des transports assignés pour ce qui est de l'occupation d'objectifs et des points de victoire, mais comme des véhicules ordinaires.

RHINO

Type: Char. **Équipage:** Un Space Marine.

Armes: Le Rhino est équipé d'un fulgurant.

Transport: Un Rhino peut transporter jusqu'à 10 Space Marines mais aucune figurine en armure Terminator.

Postes de Tir: Deux figurines maximum peuvent tirer par la trappe supérieure du Rhino.

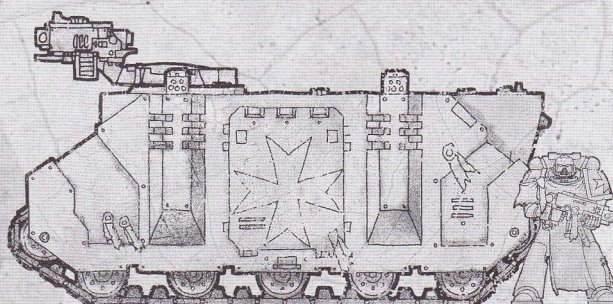
Points d'Accès: Les Rhino disposent d'une écoutille sur chaque flanc et d'une rampe arrière.

Améliorations de Véhicule: Un Rhino peut être doté des améliorations suivantes au prix indiqué dans l'Arsenal: *lame de bulldozer*, *blindage renforcé*, *missile traqueur*, *fulgurant sur pivot*, *esprit de la machine*, *projecteur*, *fumigènes*.

Réparation: Les Rhino sont des véhicules robustes et ils peuvent parfois être réparés en cours de bataille par leur équipage. Si un Rhino est *immobilisé* pour quelque raison que ce soit, son conducteur, lors des tours suivants, pourra tenter de le réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 lors de la phase de tir: sur un résultat de 6, le véhicule pourra recommencer à se déplacer dès son tour suivant.

BLINDAGE

Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
50	11	11	10	-	4	-	-	-



RAZORBACK

Type: Char. **Équipage:** Un Space Marine.

Armes: La tourelle du Razorback est équipée de bolters lourds jumelés.

Options: Les bolters lourds jumelés peuvent être remplacés par des canons laser jumelés pour +20 points.

Transport: Un Razorback peut transporter jusqu'à 6 Space Marines, mais aucune figurine en armure Terminator.

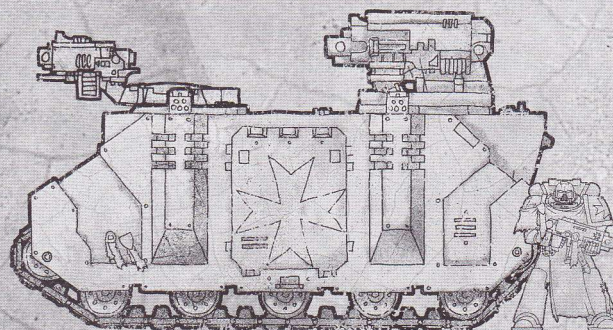
Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès: Le Razorback dispose d'une écoutille sur chaque flanc et d'une rampe arrière.

Améliorations de Véhicule: Un Razorback peut être doté des améliorations suivantes au prix indiqué dans l'Arsenal: *lame de bulldozer*, *blindage renforcé*, *missile traqueur*, *fulgurant sur pivot*, *esprit de la machine*, *projecteur*, *fumigènes*.

BLINDAGE

Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
70	11	11	10	-	4	-	-	-



MODULE D'ATTERRISSAGE

Type: Véhicule, immobile, découvert.

Équipage: Aucun.

Armes: Fulgurant.

Options: Un Module d'Atterrissage peut être doté d'un lance-missiles Deathwind pour +20 points.

Lance-missiles Deathwind: Portée 12ps; Force 5; PA6; Lourde 1, Grand gabarit d'explosion

Transport: Un Module d'Atterrissage peut transporter jusqu'à 10 Space Marines, ou 5 Terminator ou 1 Dreadnought. Une fois que les passagers ont débarqué, ils ne peuvent plus réembarquer.

Postes de Tir: Aucun. **Points d'Accès:** Découvert.

Un Module d'Atterrissage dispose toujours de l'amélioration *esprit de la machine*, dont le coût est inclus dans son prix. Les Modules d'Atterrissage peuvent tirer lors du tour où ils arrivent.

BLINDAGE

Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
30	12	12	12	-	2	-	-	-

ATTAQUE RAPIDE

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Initié	22	4	4	4	4	1	4	1	8	3+



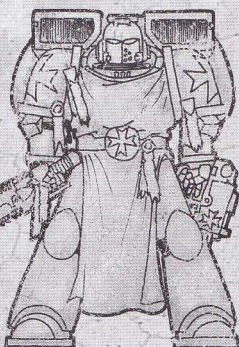
ESCOUADE D'ASSAUT
BLACK TEMPLARS

Nombre/escouade : De 5 à 10 Initiés.

Armes : Tous les Initiés sont équipés d'un pistolet bolter, d'une arme de corps à corps, de grenades à fragmentation et de réacteurs dorsaux.

Options : L'escouade entière peut être équipée de grenades antichar pour +1 point par figurine et/ou de bombes à fusion pour +2 points par figurine. Jusqu'à deux Initiés peuvent échanger leur pistolet bolter contre un lance-flammes pour +6 points par figurine ou un pistolet à plasma pour +5 points par figurine. Un seul Initié peut échanger son arme de corps à corps contre une arme énergétique pour +10 points ou un gantelet énergétique pour +15 points. Toute figurine peut échanger son pistolet bolter contre un bouclier tempête pour +3 points par figurine.

Frappe en Profondeur : Une escouade d'Assaut équipée de réacteurs dorsaux peut être larguée depuis un Thunderhawk pour attaquer le cœur des lignes ennemies. Les escouades d'Assaut avec réacteurs dorsaux peuvent utiliser la règle spéciale *frappe en profondeur* si la mission jouée le permet.



BLINDAGE									
Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A	
50	10	10	10	-	4	-	-	-	-



ESCADRON DE LAND SPEEDER

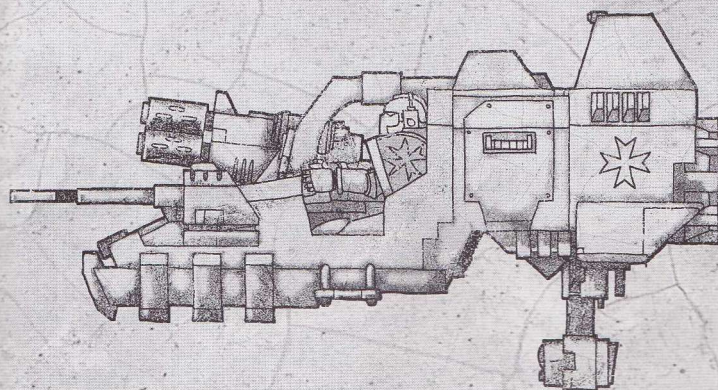
Type : Rapide, Antigrav.

Équipage : Deux Initiés.

Escadron : Les Land Speeder sont déployés en escadrons d'1 à 3 véhicules.

Armes : Chaque Land Speeder est armé d'un bolter lourd.

Options : Chaque Land Speeder peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur pour +15 points par véhicule. Il peut aussi être transformé en Land Speeder Typhoon ou Tornado (bien qu'un même Land Speeder ne puisse pas être à la fois un Tornado et un Typhoon!) L'escadron peut combiner différents types de Land Speeder.



• **Land Speeder Tornado :** Le Tornado est encore plus lourdement armé que le modèle classique. Capable d'emporter un système d'armes antichars et antipersonnel, le Tornado agit souvent comme réserve mobile, fonçant pour exploiter une faiblesse ennemie. Tout Land Speeder armé d'un bolter lourd peut être transformé en Tornado en lui ajoutant un canon d'assaut pour +30 points par véhicule. Tout Land Speeder avec multi-fuseur peut être transformé en Tornado en lui ajoutant un lance-flammes lourd pour +10 points par véhicule.

• **Land Speeder Typhoon :** Les Land Speeder Typhoon sont dotés du lance-missiles Typhoon et sont utilisés pour briser les concentrations d'infanterie ennemie ou attaquer les véhicules légers. Tout Land Speeder peut se voir ajouter un lance-missiles Typhoon pour +20 points par véhicule.

Lance-missiles Typhoon : Portée 48ps ; Force 5 ; PA5 ; Lourde 1, Petit gabarit d'explosion, Jumelé.

Frappe en Profondeur : Les Land Speeder peuvent tomber sur les lignes ennemies depuis une haute altitude, activant leurs réacteurs au dernier moment, ils peuvent donc utiliser la règle spéciale *frappe en profondeur* si la mission jouée les y autorise. Le joueur Space Marine choisit alors leur vitesse d'entrée en jeu.



"Il ne peut y avoir ni palabres ni traités avec des êtres tels que ceux qui hantent les recoins obscurs de la galaxie. Le choix est simple: les vaincre, ou être vaincu par eux. Et nous les vaincrons."

Oraison du Chapelain Emmerich aux Prosélytes de Gallenmira, avant la Croisade de Horeth (Verset CCXXI)

ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON MOTOCYCLISTE BLACK TEMPLARS



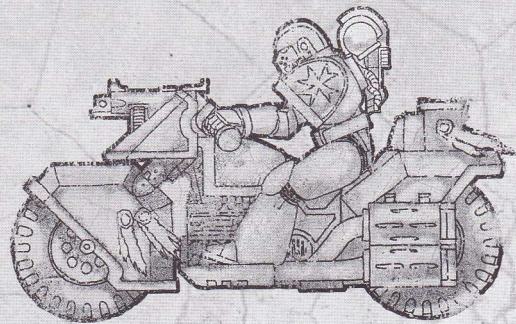
	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Motard Initié	32	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto d'Assaut	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Nombre/escadron : De 3 à 5 Initiés à moto.

Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés. Les pilotes portent des grenades à fragmentation.

Options : L'escadron peut être équipé de grenades antichars pour +1 point par figurine. Jusqu'à trois figurines peuvent recevoir l'une des armes suivantes : lance-flammes pour +3 points par figurine, fuseur pour +10 points par figurine, lance-plasma pour +6 points par figurine, arme énergétique pour +10 points par figurine.

Moto d'Assaut : L'escadron peut se voir ajouter une seule Moto d'Assaut pour +50 points. Celle-ci est équipée d'un bolter lourd et de bolters jumelés. Le bolter lourd peut être remplacé par un multi-fuseur pour +15 points. Si l'escadron est muni de grenades antichars, la moto d'assaut doit elle aussi en être dotée pour le coût indiqué ci-dessus.



ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT

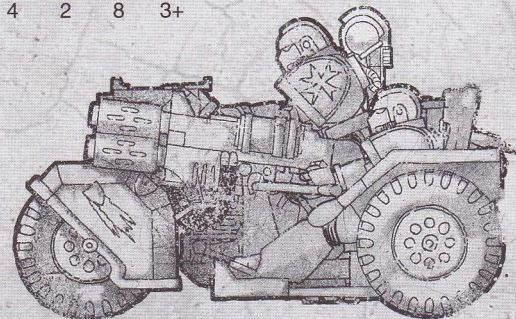


	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Moto d'Assaut	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Nombre/escadron : De 2 à 3 Motos d'Assaut Black Templars, chacune pilotée par 2 Initiés.

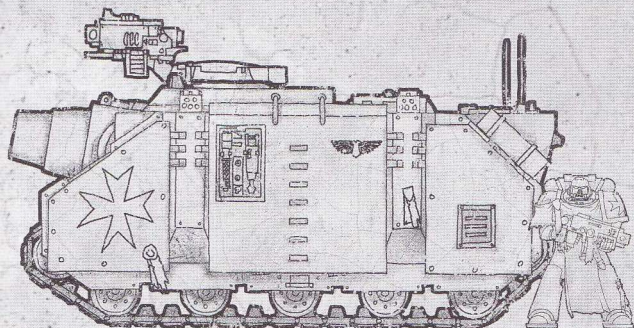
Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés et d'un bolter lourd. L'équipage porte des grenades à fragmentation.

Options : N'importe quelle Moto d'Assaut peut échanger son bolter lourd contre un multi-fuseur pour +15 points par figurine.



SOUTIEN

BLINDAGE								
Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
125	13	11	10	-	4	-	-	-



Type : Char.

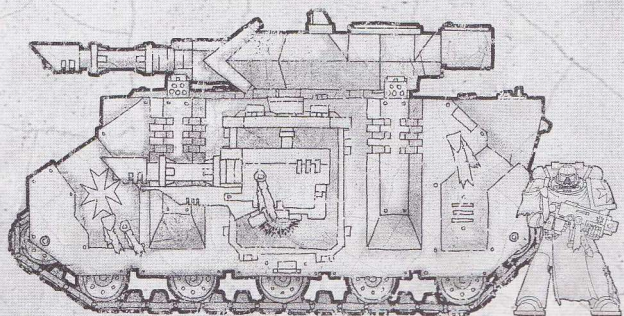
Équipage : Deux Initiés.

Armes : Le Vindicator est équipé d'un canon Démolisseur monté sur sa coque et d'un fulgurant.

Améliorations de Véhicule : Le Vindicator peut être doté des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal : *lame de bulldozer*, *blindage renforcé*, *missile traqueur*, *fulgurant sur pivot*, *esprit de la machine*, *projecteur*, *fumigènes*.

VINDICATOR

BLINDAGE								
Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
120	13	11	10	-	4	-	-	-



Type : Char.

Équipage : Deux Initiés.

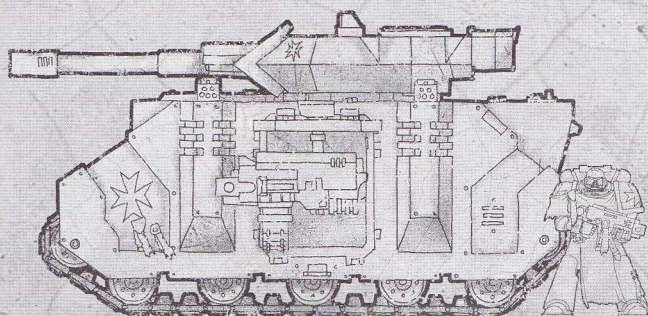
Armes : L'Annihilator est équipé de canons laser jumelés en tourelle.

Options : L'Annihilator peut recevoir deux tourelles de flanc équipées soit de bolters lourds pour +10 points la paire, soit de canons laser pour +25 points la paire.

Amélioration de Véhicules : L'Annihilator peut être doté des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal : *lame de bulldozer*, *blindage renforcé*, *missile traqueur*, *fulgurant sur pivot*, *esprit de la machine*, *projecteur*, *fumigènes*.

PREDATOR
ANNIHILATOR

BLINDAGE								
Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
100	13	11	10	-	4	-	-	-



Type : Char.

Équipage : Deux Initiés.

Armes : Le Destructor est équipé d'un autocanon en tourelle.

Options : Le Destructor peut recevoir deux tourelles de flanc équipées soit de bolters lourds pour +10 points la paire, soit de canons laser pour +25 points la paire.

Améliorations de Véhicule : Le Destructor peut être doté des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal : *lame de bulldozer*, *blindage renforcé*, *missile traqueur*, *fulgurant sur pivot*, *esprit de la machine*, *projecteur*, *fumigènes*.

PREDATOR
DESTRUCTOR

SOUTIEN

LAND RAIDER



BLINDAGE

Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
250	14	14	14	-	4	-	-	-

Type : Char.

Équipage : Trois Initiés.

Armes : Le Land Raider est équipé de canons laser jumelés sur chaque flanc et de bolters lourds jumelés montés sur l'avant de la coque.

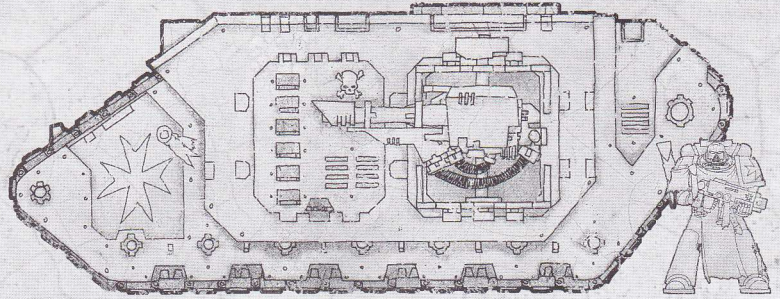
Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Rampe d'assaut frontale et deux écoutilles latérales.

Transport : Le Land Raider peut embarquer jusqu'à 10 Space Marines en armure énergétique ou 5 Terminator.

Esprit de la Machine : Les Land Raider sont toujours dotés de l'amélioration *esprit de la machine*, dont le coût est inclus dans celui du véhicule. Voir la section Améliorations de Véhicule pour plus de détails.

Améliorations de Véhicule : Le Land Raider peut être équipé des améliorations de véhicule suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal : *lame de bulldozer*, *blindage renforcé*, *missile traqueur*, *fulgurant sur pivot*, *projecteur*, *fumigènes*.



LAND RAIDER CRUSADER

BLINDAGE

Points	Avant	Flancs	Arrière	CC	CT	F	I	A
265	14	14	14	-	4	-	-	-

Type : Char.

Équipage : Trois Initiés.

Armes : Le Land Raider est équipé de canons d'assaut jumelés de coque, d'un multi-fuseur de coque et de deux systèmes Ouragan en tourelles latérales. Chaque système Ouragan consiste en trois paires de bolters jumelés.

Auto-lanceurs de Grenades à Fragmentation : L'avant du Crusader est hérissé de charges explosives conçues pour projeter du shrapnel sur l'ennemi tandis que les passagers chargent par la rampe d'assaut. Toute unité qui charge lors du tour où elle débarque du Crusader compte comme étant équipée de grenades à fragmentation.

Postes de Tir : Aucun.

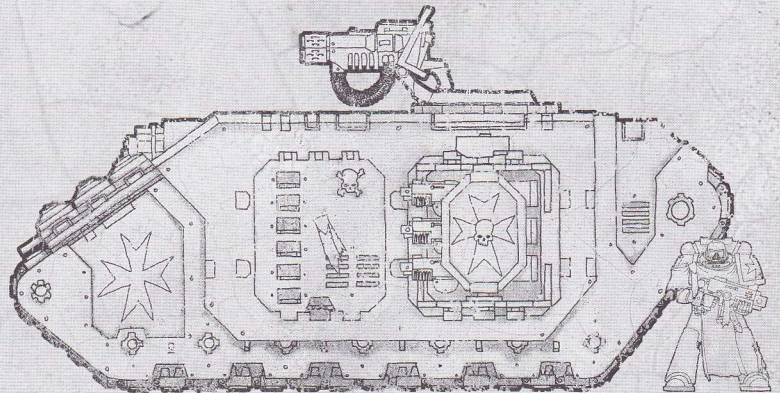
Points d'Accès : Rampe d'assaut frontale et deux écoutilles latérales.

Transport : Le Crusader n'a pas besoin des énormes générateurs des canons laser d'un Land Raider ordinaire, ce qui augmente sa capacité de transport. Il peut embarquer jusqu'à 15 Space Marines en armure énergétique ou 8 Terminator.

Esprit de la Machine : Les Land Raider Crusader sont toujours dotés de l'amélioration *esprit de la machine*, dont le coût est inclus dans celui du véhicule. Voir la section Améliorations de Véhicule pour plus de détails.

Blindage Renforcé : Tous les Crusader disposent de l'amélioration *blindage renforcé*, dont le coût est inclus dans celui du véhicule.

Améliorations de Véhicule : Le Land Raider peut être équipé des améliorations de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal : *coque sanctifiée*, *lame de bulldozer*, *missile traqueur*, *fulgurant sur pivot*, *projecteur*, *fumigènes*.



LAND RAIDER CRUSADER

645.M39 – La Croisade Jerulas

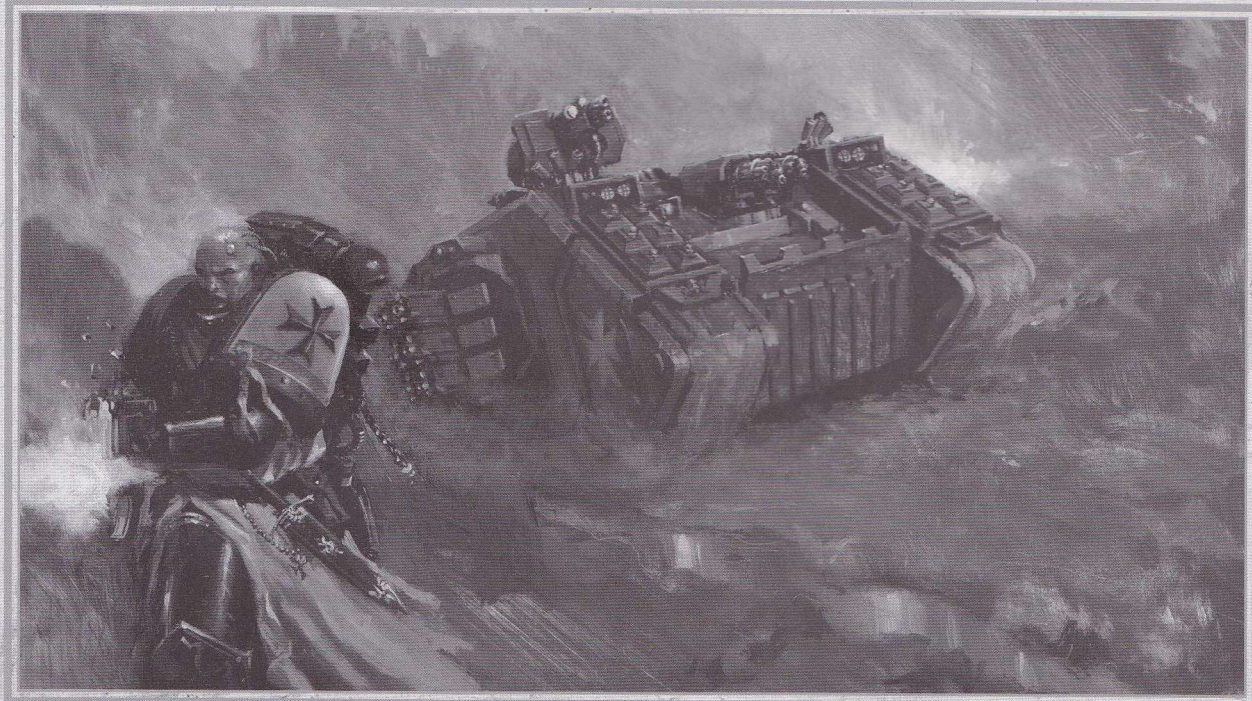
Le Land Raider Crusader, à présent employé par un grand nombre de chapitres Space Marines, fut engagé au combat pour la première fois par les Black Templars, lors de la croisade Jerulas en 645.M39. Les prêcheurs du Missionarius Galaxia avaient établi le contact avec ce système isolé depuis des lustres, cherchant à y ramener la divine lumière de l'Empereur. Cependant, ces mondes étaient prospères et avaient survécu durant des siècles sans la moindre ingérence de la part du pouvoir impérial, distant de milliers d'années lumières. Les premiers missionnaires furent éliminés, et leurs nefs détruites. Pourtant d'autres vinrent à leur suite, et ils ne vinrent pas seuls. Ils étaient accompagnés des Black Templars de la croisade Jerulas, commandée par le Sénéchal Ludoldus, tacticien de renom, vétéran de la sanglante croisade Vinculus et instigateur de l'éternelle croisade Morator. Les Black Templars écrasèrent toute résistance tandis qu'ils s'enfonçaient vers le centre du système.

Les mondes aux alentours capitulèrent rapidement, mais Jerulas était un monde-ruche très bien fortifié et ses multiples spires étaient hérissées de batteries de défense. Les Black Templars lancèrent de nombreux assauts pour tenter de les neutraliser, les pertes furent nombreuses et tout portait à croire que cette croisade serait longue. La famine et le manque d'eau finiraient bien par avoir raison de la résistance, mais Ludoldus refusait d'avoir recours à de telles tactiques. Lors du Rassemblement des Connétables, il déclara que la croisade ne serait menée à terme qu'aux sons des épées tronçonneuses et des rafales de bolters. Face à de telles défenses, il fallut la découverte d'anciens

arcanes technologiques, enfouis au plus profond d'une ruche capturée, pour que l'affrontement connaisse enfin un revirement favorable aux Black Templars. Parmi les parchemins décrépis et les holo-schémas indistincts, le frère Artificier Simagus découvrit le moyen de développer le plus puissant des blindés de l'Imperium : le Land Raider Crusader.

Ce véhicule fut mis au point avec l'idée d'en faire une sorte de bélier susceptible de s'enfoncer au sein de lignes ennemies retranchées. Sa capacité de transport de troupes est plus importante et son avant est doté de grenades à fragmentation qui projettent des shrapnels mortels un instant avant que son équipage de Space Marines, en armure énergétique ou Terminator, ne se déverse au cœur du dispositif adverse. Tandis que les récits des succès du Crusader s'étendaient à travers la galaxie, les Black Templars reçurent des requêtes émanant d'autres chapitres désirant obtenir les informations permettant la construction de Crusader. Si bien qu'en 763.M39, ce modèle de Land Raider fut officiellement reconnu par les Technoprêtres de Mars, une simple formalité puisque des centaines de chapitres l'avaient déjà adopté.

Sur Jerulas, le Land Raider Crusader permit aux Black Templars de se porter au milieu des ruches rebelles qui ne pouvaient s'opposer à une telle arme. Lors des premiers assauts employant ce nouveau véhicule, les fortifications ennemies tombèrent et les traîtres périrent. En moins d'un mois, les autres ruches dissidentes se rendirent, mais la victoire des Black Templars fut sans pitié aucune...



LE GRAND SÉNÉCHAL HELBRECHT

Helbrecht incarne la ténacité et la loyauté sans faille envers l'Empereur qui sont les qualités les plus emblématiques du chapitre des Black Templars. Il fut élu Grand Sénéchal en 989.M41, après l'assujettissement final des Xénarques de Sigilare Nebula. Son ascension hiérarchique fut rapide, son puissant désir d'occire les ennemis de l'Empereur ayant favorablement impressionné ses pairs. Il fut admis parmi les Frères d'Épée après avoir pourfendu le vampire vomé par le Warp qui avait pris le contrôle du monde-ruche Cephian IV. Il prit ensuite part à la croisade du Sénéchal Daidin, où durant des décennies il combattit avec zèle et courage, pour finalement prendre sa place à sa mort.

Lorsque le Grand Sénéchal Kordhel fut abattu par un champion frénétique des Puissances de la Ruine, les Sénéchaux des Black Templars se réunirent pour désigner son successeur. Helbrecht fit l'unanimité et l'Épée du Grand Sénéchal, la plus sacrée des reliques du chapitre, lui fut rituellement présentée. La légende veut qu'elle incorpore des fragments de l'arme que maniait Rogal Dorn lorsqu'il accompagna l'Empereur sur la barge de bataille d'Horus. Elle dit aussi que Dorn, rongé par le regret de n'avoir pu défendre l'Empereur, jura de ne plus la manier et la brisa sur son genou. C'est suite à un décret de Sigismund que l'Épée du Grand Sénéchal fut forgée en incluant des fragments de l'arme de Dorn, afin que tous ses porteurs successifs expient cette faute passée.

À peine élu, Helbrecht déclara une croisade contre les Cythors, démons des Astres Fantômes, et apporta la guerre dans cette région désolée de l'espace dont nulle expédition impériale n'était jamais revenue. En moins de huit années, la xéno-population des mondes extérieurs fut exterminée. Cependant, lorsque la croisade s'enfonça au cœur du système, elle ne trouva aucune trace des extraterrestres. Avant que ce mystère ait pu être tiré au clair, la flotte reçut un message désespéré en provenance du monde assiégé d'Armageddon : le Big Boss Ork Ghazghkull Mag Uruk Thraka était de retour. Helbrecht se retira dans la chambre la plus secrète de l'*Eternal Crusader* et contacta les Sénéchaux Ricard de la croisade Dimaris et Amalrich de la croisade Tiberior afin d'en déclarer une nouvelle.

Les trois croisades Black Templars se rassemblèrent dans la forteresse de Fergax avant de partir en direction du Segmentum Solar, non sans avoir observé les rites et les prières de circonstance. Lors de leur arrivée dans le secteur Armageddon, l'expérience d'Amiral du Grand Sénéchal en fit le chef naturel de l'armada de vaisseaux de l'Adeptus Astartes rassemblés sur place. Quant à Ricard et Amalrich, ils se portèrent au contact de l'ennemi, sur la surface d'Armageddon. La guerre spatiale fut intense et Helbrecht mena lui-même de nombreux abordages sur des Hulks orks. Ensemble, avec l'aide de l'Amiral Parol, ils parvinrent à endiguer l'invasion des peaux-vertes.

Alors que le Hulk supposé abriter le centre de commandement de Ghazghkull quittait le secteur, Helbrecht fit le serment de pourchasser le Big Boss. Le Commissaire Yarrick, héros d'Armageddon, insista auprès du Grand Sénéchal pour accompagner les Black Templars dans leur quête. Cet insigne honneur lui fut accordé et témoigne du respect qu'Helbrecht éprouve pour le vieux commissaire.

	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Helbrecht	175	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

Personnage Spécial: Le Grand Sénéchal Helbrecht est un personnage spécial pouvant être utilisé dans toute armée de Black Templars d'au moins 1500 points, et compte comme un choix QG. Il ne peut recevoir aucune arme ou équipement supplémentaire de l'Arsenal.

Équipement: Armure d'artificier, *Épée du Grand Sénéchal*, arme combinée bolter/fuseur, bioniques, sceaux de croisé, crux terminatus (bonus inclus dans le profil), *Halo de Fer*, grenades à fragmentation et antichars.

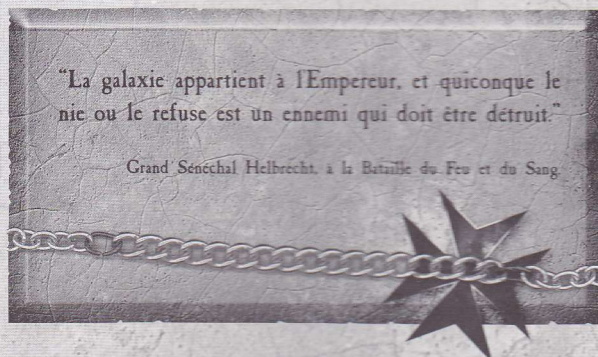
RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant: Le Grand Sénéchal Helbrecht est un *personnage indépendant*.

Rites de Bataille: Comme un Officier Black Templar (voir page 31 de ce livre).

Escorte: Le Grand Sénéchal Helbrecht peut mener une escouade de Commandement Black Templars choisie selon la liste d'armée. Si c'est le cas, vous pouvez y inclure jusqu'à 5 Novices armés d'un pistolet bolter et d'une arme de corps à corps pour +10 points chacun, et ce en plus du nombre maximum d'Initiés. En lieu et place d'un Initié, l'un de ces Novices peut être promu Porte-étendard de Compagnie de Combat pour +15 points. Aucun de ces Novices ne peut recevoir de crux terminatus ou de sceaux de croisé. Si Helbrecht choisit de diriger une escouade de Commandement, tous ses membres, lui y compris, **doivent** acquérir la compétence de vétéran *charge féroce* pour +3 points par figurine.

Épée du Grand Sénéchal: L'*Épée du Grand Sénéchal* est une arme énergétique de maître. Lors du premier tour de n'importe quel assaut, Helbrecht obtient +1D3 Attaques supplémentaires en plus de tout autre bonus.





CHAPELAIN GRIMALDUS, HÉROS DE HELSREACH

Vétéran de moult croisades couronnées de succès, le Chapelain Grimaldus fut ordonné et initié aux mystères du Reclusiam après la Bataille du Feu et du Sang. Sa foi et sa dévotion envers l'Empereur étaient telles, que les Chapelains virent en lui un grand prêtre-guerrier en devenir. Il prononça ses vœux à bord de l'*Eternal Crusader*, devant les éclats de l'Épée de Dorn. Il fit rapidement la preuve de ses capacités et honora la confiance que les Chapelains avaient placée en lui en menant les Black Templars au combat avec zèle, refusant de mourir malgré de graves blessures. Après un siècle de loyaux services, Grimaldus fut

promu Reclusiarque et accompagna le Grand Sénéchal Helbrecht sur le monde dévasté d'Armageddon.

Trois croisades Black Templars furent envoyées sur place et, sous le commandement d'Helbrecht, elles se déployèrent là où les combats s'annonçaient les plus féroces. Grimaldus fut placé à la tête de l'une de ces croisades, dont la mission était de secourir la cité-ruche Helsreach, assiégée par les Orks. Les xenos lançaient leurs assauts depuis une vaste flotte d'engins submersibles venus des Terres Mortes glacées, plus au sud. L'un des bastions de résistance était centré sur le Temple de l'Empereur Ascendant, une vaste basilique remontant aux premiers jours de la colonisation d'Armageddon. Les défenseurs tenaient en échec la horde de peaux-vertes depuis près de deux mois. Pourtant, ces derniers finirent par les submerger, pillèrent le sanctuaire et détruisirent des reliques inestimables. Les milices de la ruche et les gardes impériaux prirent la fuite, mais pas les Black Templars. Grimaldus lança alors sa célèbre phrase : "J'ai creusé ma tombe en ce lieu, et c'est ici que je triompherai ou que je mourrai !"

Un tel héroïsme rallia les fuyards qui, galvanisés, se ruèrent sur les Orks. La bataille se transforma en une mêlée confuse et sanglante au sein même du bâtiment. Elle ne cessa que lorsque l'édifice tout entier s'effondra, dans un déluge de feu et de débris. On crut les combattants perdus. Pourtant, le lendemain, le Chapelain Grimaldus émergea des ruines, portant les dernières reliques du temple. Il fit le serment que tous se souviendraient des vies perdues pour la sauvegarde de ce monde. Les Apothicaires qui soignèrent les blessures de Grimaldus furent unanimes pour déclarer que sa survie et son extraction des décombres sans aide tenaient du miracle. Au début de la Saison du Feu, Grimaldus fut élevé au rang de "Héros de Helsreach" par ses survivants, c'était là le plus grand honneur qu'ils pouvaient lui faire.



	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Grimaldus	195	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

Personnage Spécial: Le Chapelain Grimaldus est un personnage spécial pouvant être utilisé dans toute armée Black Templars d'au moins 1500 points, et compte comme un choix QG. Il ne peut recevoir aucune arme ou équipement supplémentaire de l'Arsenal.

Équipement: Crozius arcanum, rosarius, pistolet à plasma de maître, crux terminatus (bonus inclus dans le profil), sceaux de croisé.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant: Le Chapelain Grimaldus est un *personnage indépendant*.

Litanies de la Haine: Comme un Chapelain Black Templars (voir page 32 de ce livre).

Zèle Impitoyable: Comme un Chapelain Black Templars (voir page 32 de ce livre). Le respect qu'inspire le Chapelain Grimaldus est tel que toute unité Black Templars située dans un rayon de 6 ps autour de ce dernier bénéficie de cette règle.

Escouade de Commandement: Le Chapelain Grimaldus peut mener une escouade de Commandement Reclusiam choisie selon les critères de la liste d'armée. Aucun autre Chapelain ne peut rejoindre ou être rattaché à celle-ci. Grimaldus ne peut pas non plus rejoindre ou être rattaché à l'escouade Reclusiam d'un autre Chapelain, bien qu'il puisse néanmoins rejoindre ou être rattaché à l'escouade de Commandement d'un Sénéchal ou d'un Connétable.

Le Devoir ne Cesse que dans la Mort: Le Chapelain Grimaldus a été blessé au combat de nombreuses fois, mais sa résistance et sa foi en l'Empereur sont telles qu'il est capable d'ignorer ses blessures tant qu'il reste des ennemis à abattre. Une fois qu'il a perdu son dernier Point de Vie, même dans le cas d'une *mort instantanée*, effectuez un test de Commandement. Si le

résultat est un échec, il est retiré du jeu. Dans le cas contraire, il continue à combattre avec 1 PV. Si ce dernier est perdu à son tour, il est alors éliminé. Continuer ainsi à combattre malgré des blessures importantes requiert une immense volonté, Grimaldus doit donc effectuer un test de Commandement au début de chaque tour, pour le restant de la partie. Si l'un d'eux est un échec, la force de son esprit cède face aux blessures de son corps et il est retiré du jeu.

Escorte de Cénobites:

Grimaldus dirige trois serviteurs Cénobites qui transportent les reliques réchappées des ruines du temple d'Helsreach: une colonne du Maître-autel, les restes de la Bannière de l'Empereur Victorieux et de l'eau bénite tirée du Bénitier de l'Élucidation. Cette escorte suit les règles des serviteurs Cénobites, et tant qu'au moins l'un d'eux est en vie, Grimaldus compte comme étant équipé d'une *Sainte Relique*. Ceci n'empêche toutefois pas le Porte-étendard de son escouade Reclusiam d'en porter une autre.



RÉFÉRENCES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Sénéchal	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Connétable	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Champion de l'Empereur	6	4	4	4	2	5	2	10	2+
Maître de la Foi	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Réclusiarque	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Serviteur Cénobite	4	3	3	4	1	3	1	8	4+
Frère d'Épée	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Initié	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Novice	3	3	4	4	1	4	1	7	4+
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Techmarine	4	4	4	4	2	4	2	9	3+
Serviteur Technicien	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Serviteur de Combat	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Serviteur d'Arme	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Motard Black Templar	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto d'Assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+



BLINDAGE

	Avant	Flancs	Arrière	CT
Rhino	11	11	10	4
Razorback	11	11	10	4
Land Speeder	10	10	10	4
Predator	13	11	10	4
Vindicator	13	11	10	4
Land Raider	14	14	14	4

BLINDAGE

	CC	CT	F	Av.	Flancs	Ar.	I	A
Dreadnought	4	4	6 (10)	12	12	10	4	2

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2
Bolter	24 ps	4	5	Tir rapide
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Canon d'assaut	24 ps	6	4	Lourde 4, perforante
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1
Fulgurant	24 ps	4	5	Assaut 2
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, fusion
Fusil	12 ps	3	—	Assaut 2
L.-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
L.-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-missiles antichars	48 ps	8	3	Lourde 1*
Lance-missiles à fragmentation	48 ps	4	6	Lourde 1, petit gab. d'expl.*
Lance-missiles Deathwind	12 ps	5	6	Lourde 1, grand gab. d'expl.
Lance-missiles Typhoon	48 ps	5	5	Lourde 1, petit gab. d'expl., jumelés
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe
Lance-plasma lourd	36 ps	7	2	Lourde 1, petit gab. d'expl., surchauffe
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Lourde 1, fusion
Pistolet bolter	12 ps	4	5	Pistolet
Pistolet à plasma	12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe

*Un lance-missiles peut tirer des missiles antichar et à fragmentation.

Voir le livre de règles pour les différents types d'arme.

ARTILLERIE

Arme	Portée	F	PA	Type
Démolisseur	24 ps	10	2	Art. 1, grand gab. d'expl.



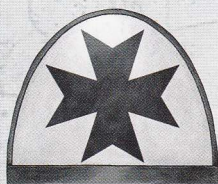
L'ARMÉE DES BLACK TEMPLARS

Les pages qui suivent passent en revue les figurines qui constituent une armée de Black Templars. Vous y trouverez des guides de peinture et des schémas de couleurs adaptés aux différents guerriers et véhicules, ainsi que des informations sur l'héraldique et les bannières de ce chapitre, dont vous pourrez vous inspirer.



INSIGNES

Les Black Templars arborent fièrement le symbole de leur chapitre sur chaque épaulière, la couleur de la bordure indique leur rôle tactique au sein des Compagnies de Combat. Chaque croisade possède sa propre bannière, et chaque guerrier peut porter l'insigne de la croisade dans laquelle il est engagé.



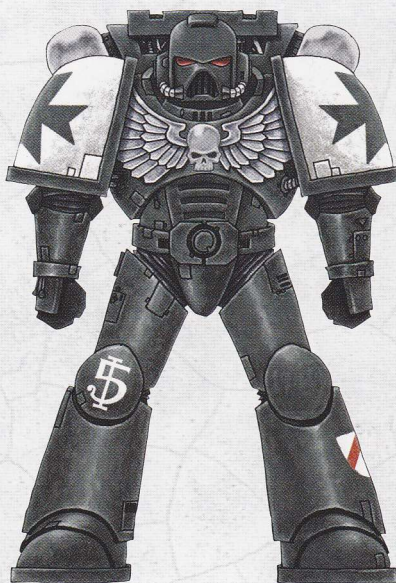
Initié



Escouade d'Assaut



Chapelain



Novice



Frère d'Épée



Apothicaire



La Croisade d'Armageddon

Cette bannière représente un crâne ork et commémore les nombreuses victoires remportées sur le sol d'Armageddon. Le sceau du Grand Sénéchal Helbrecht est apposé sur le crâne, symbolisant sa suprématie sur l'ennemi.



La Croisade de Vinculus

Un démon des Puissances de la Ruine, abattu sur le monde volcanique de Peleregon IV, figure sur cette bannière. Elle porte également l'épée surmontée d'un crâne et du blason du Grand Sénéchal Ludoldus.



La Seconde Purge de Lastrati

Représentant le châtiment des hérétiques, cette bannière fut celle du Sénéchal Gervhart lors de sa croisade destinée à débarrasser ce lieu saint de l'emprise d'une secte vénérant la perfection génétique.



La Guerre de Terra

Sans doute le plus haut fait d'arme des Black Templars. Cette bannière rend également hommage aux autres forces qui aidèrent à renverser le Haut Seigneur Vandire. Notez le symbole de l'Éclésiarchie, rappelant le rôle joué par les Filles de l'Empereur.



La Croisade de Nimbosa

Les Black Templars luttèrent au côté d'autres chapitres Space Marines pour reprendre le monde de Nimbosa des mains d'une race extraterrestre technologiquement très avancée. Cette campagne fut riche en glorieuses victoires.



La Croisade de Jerulus

Lorsque fut prise la dernière des cités-ruines séditeuses de Jerulus, un habitant sur cent fut supplicié pour hérésie, tel qu'il est dessiné sur la bannière. Notez la présence de l'épée portant le blason du Grand Sénéchal Ludoldus.



PEINDRE LES BLACK TEMPLARS

Les Black Templars présentent une héraldique et un schéma de couleurs basés sur une palette de noir, de blanc et de rouge. Grâce aux sceaux de croisé, aux éléments métalliques et aux parchemins vous ajouterez des détails qui amélioreront l'apparence de votre armée. L'exemple qui suit propose un Initié, mais aborde aussi quelques détails concernant les Novices, Marines d'Assaut et Frères d'Épée.



OPTIQUES

- Commencez par peindre les yeux en Scab Red, recouvert d'une couche de Red Gore. Éclaircissez au Blood Red et au Blazing Orange. Enfin, ajoutez un point de Skull White dans le coin de l'œil.



ÉPAULIÈRES

- Appliquez une couche de Fortress Grey, que vous éclaircirez au Skull White. Quelques traits en Chaos Black par-dessus le Skull White feront office de liturgie.



SCEAUX DE CROISÉ

- Recouvrez-les de Scab Red suivi d'un éclaircissement à l'aide d'un mélange de Red Gore et de Blood Red. Terminez par une touche de Blood Red suivie par une autre de Blazing Orange.



ARMURE ÉNERGÉTIQUE

- Une couche de base de Chaos Black, suivie d'un éclaircissement à l'aide d'un mélange de Codex Grey et de Chaos Black sur les arêtes.
- Terminez par des éclaircissements successifs de Codex Grey et de Fortress Grey.



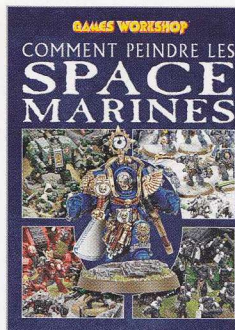
MÉTALLIQUES

- Les chaînes, aigles pectoraux et tout élément métallique sont peints sur une couche de base de Boltgun Metal, recouverte d'un lavis d'encre noire. Éclaircissez ensuite au Chainmail puis au Mithril Silver.

APPLIQUER LES DÉCALCOMANIES



Pour plus de conseils et astuces sur la peinture de vos figurines, consultez *Comment Peindre les Space Marines*.



Novice

La peau est faite en Tanned Flesh éclaircie au Dwarf Flesh. Éclaircissez ensuite avec un mélange de Dwarf Flesh et de Bleached Bone.



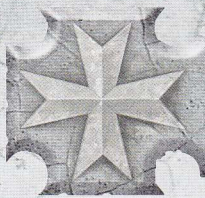
Marine d'Assaut

Le parchemin a reçu une couche de base de Bestial Brown, éclaircie ensuite au Bubonic Brown, au Bleached Bone puis au Skull White.



Frère d'Épée

Les parties dorées sont en Shining Gold recouvert d'un lavis de Flesh Wash. Terminez par un éclaircissement de Shining Gold mélangé à du Mithril Silver.



QG



Sénéchal



Connétable



Le Champion de l'Empereur



Chaplain



Chaplain en armure Terminator



Le Grand Sénéchal Helbrecht



Le Chapelain Grimaldus et sa suite de Serviteurs Cénobites.



ÉLITE



Escouade de Frères d'Épée



Escouade de Frères d'Épée Terminator d'Assaut



Dreadnought avec Canon d'Assaut et Poing de Combat



*Dreadnought avec canons laser jumelés
et lance-missiles*



Techmarine et ses Serviteurs



TROUPES



Escouade de Croisés, constituée d'un mélange de Novices et d'Initiés.



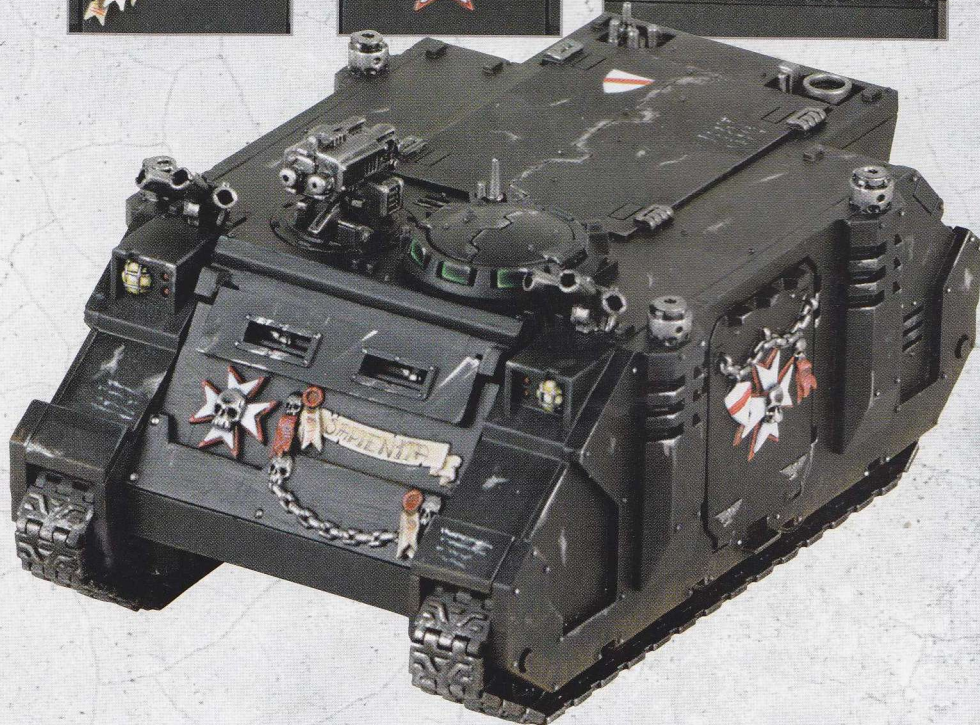
Une escouade de Croisés fait son devoir en chargeant des mercenaires kroots durant la Croisade de Nimbosa.



Initié

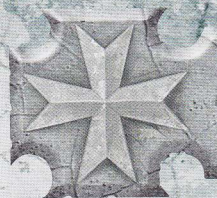


Novice



Rhino





ATTAQUE RAPIDE



Escouade d'Assaut



Escadron de Land Speeder



Escadron de motos Black Templars



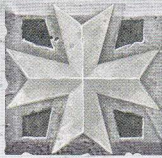
Motard.



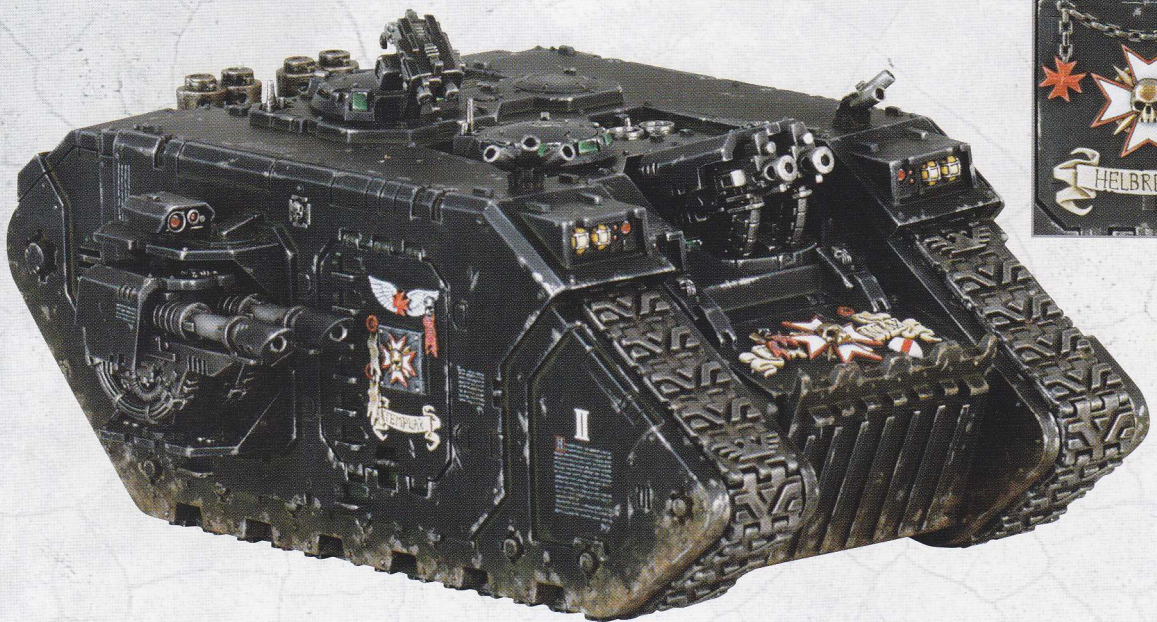
Moto d'Assaut avec multi-fuseur



Motos d'Assaut avec bolters lourds



SOUTIEN



Land Raider



Un Predator Annihilator appuyé par un Predator Destructor

LAND RAIDER CRUSADER

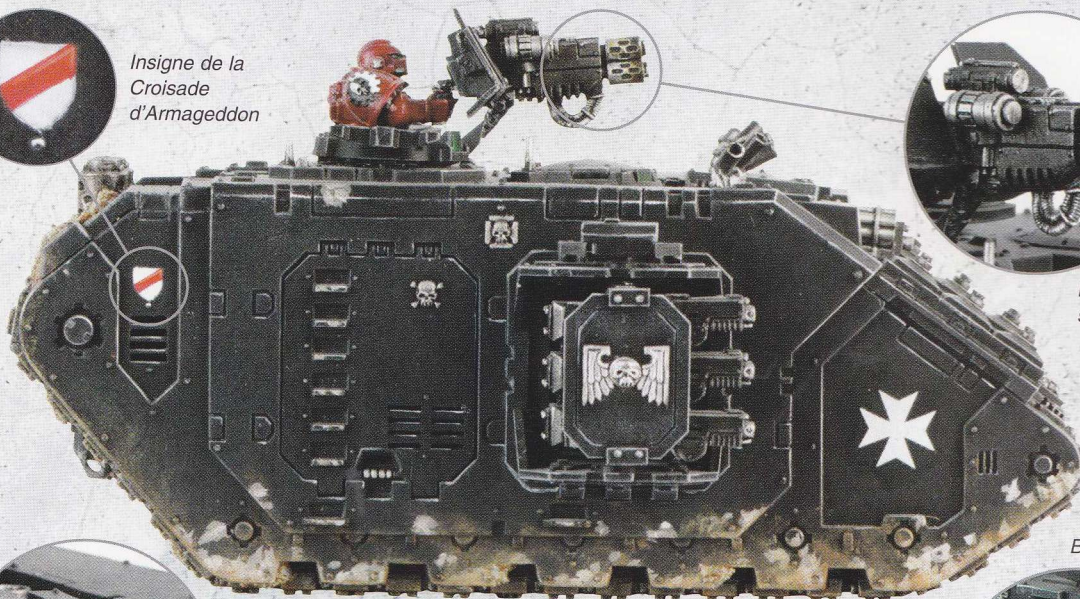
Mis au point par un Artificier du nom de Simagus, le Land Raider Crusader fut conçu pour briser les lignes ennemies et les positions fortement fortifiées. Équipé de tourelles latérales Ouragan, et disposant de canons d'assaut en lieu et place des bolters lourds frontaux, le Crusader est un blindé redoutable.



Insigne de la
Croisade
d'Armageddon



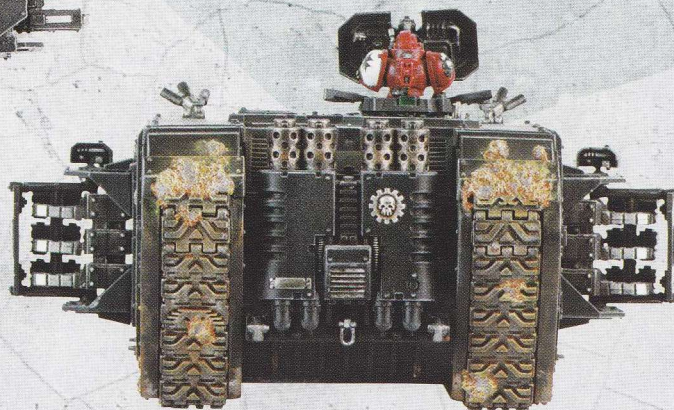
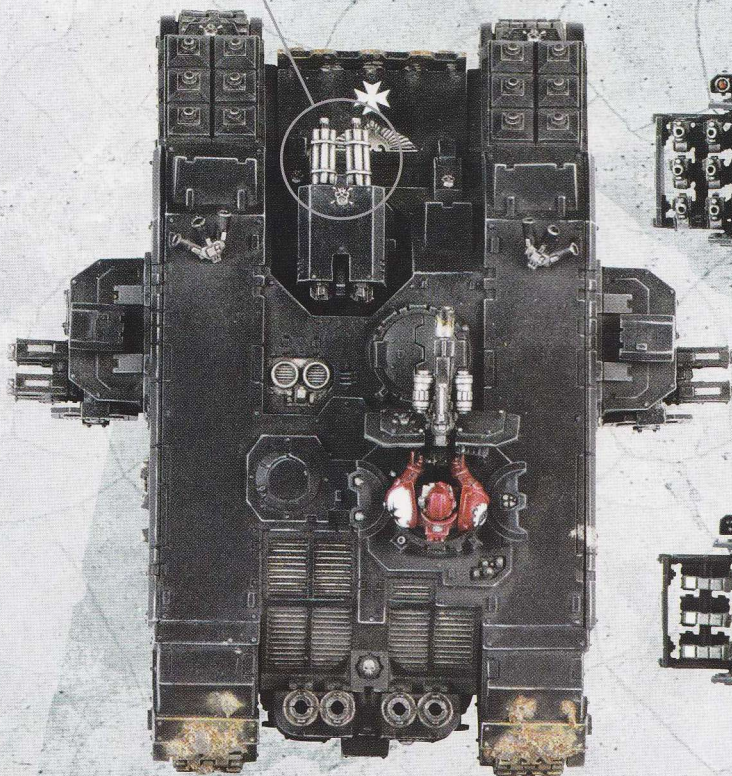
Multi-fuseur
sur pivot



Bolters Hurricane



Canons d'assaut
jumelés





JUSQU'À LA DERNIÈRE GOUTTE DE SANG

Lorsque les forces impériales atteignirent l'orbite de Nimbosa, elles y trouvèrent trois stations Tau et une flotte de vaisseaux de transport occupés à débarquer des flots de colons extraterrestres à la surface de la planète. Les salves tirées par les navires humains réduisirent les stations au silence et abattirent un grand nombre de transports, avant que les Thunderhawk ne lancent une contre-offensive d'envergure. Les Black Templars étaient à la pointe de l'attaque et combattaient au côté d'autres chapitres dont les Imperial Fists, leur primogéniteurs, sous les ordres du Capitaine Taelos. Les combats spatiaux ne furent qu'une formalité, mais la conquête au sol s'avéra bien plus délicate et les forces impériales durent payer le prix fort pour chaque pouce de terrain libéré. Six mois après le début de la campagne, les Tau furent repoussés hors de Nimbosa et les Artificiers Black Templars entreprirent d'élever un immense donjon dans les monts Hebrak. Une fois les Tau en déroute, le Sénéchal Helbrecht ordonna à ses guerriers de pourchasser impitoyablement l'ennemi. Aucun ne devait échapper à la colère de l'Empereur!





BLACK TEMPLARS

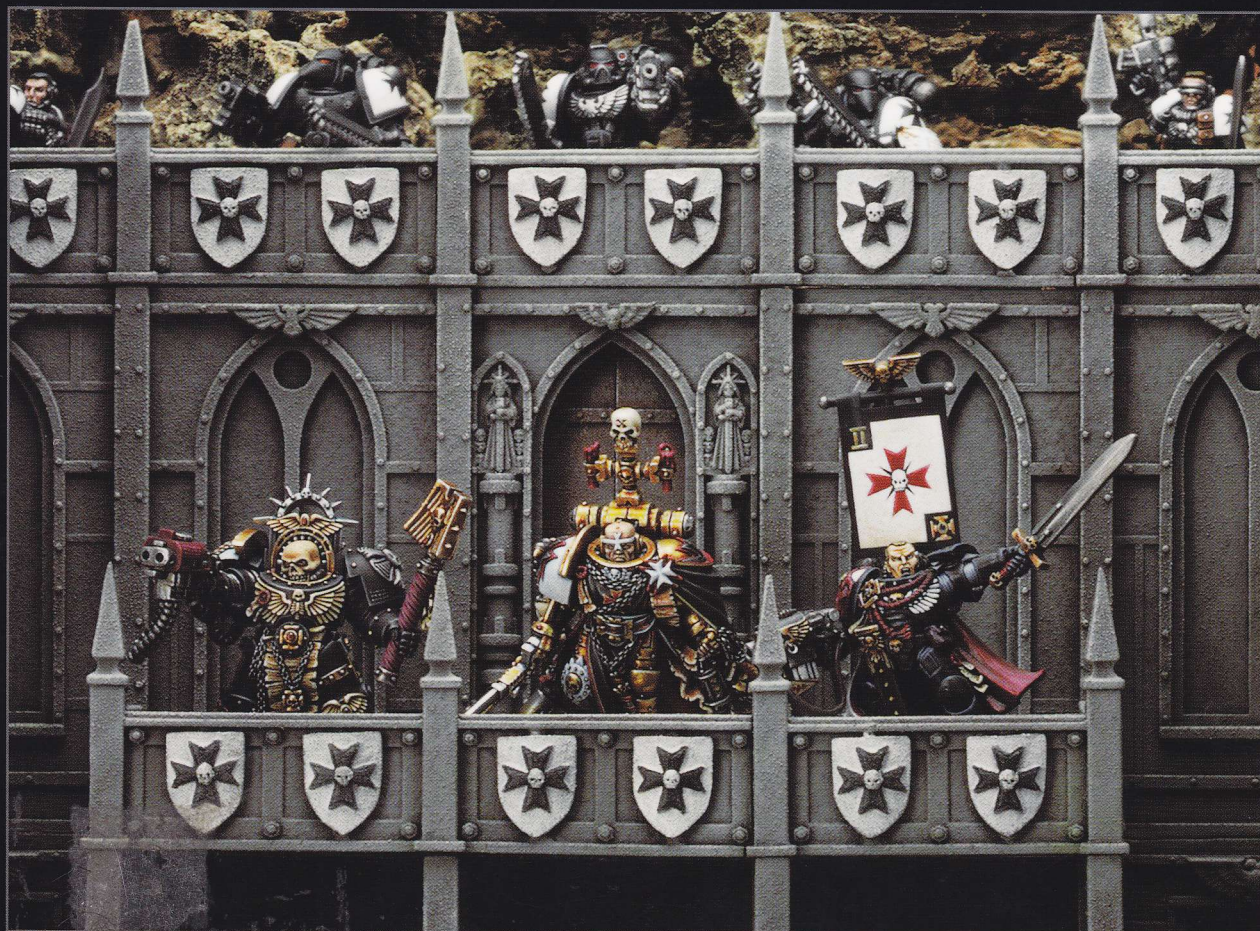
Dans les ténèbres du quarante et unième millénaire, l'Humanité est assaillie de toutes parts par de perfides extraterrestres, d'abominables traîtres et d'impitoyables renégats. Les affronter est le devoir sacré des Space Marines du chapitre des Black Templars, indomptables héros et croisés au cœur pur de l'Empereur. Issus des Imperial Fists après l'Hérésie d'Horus, les Black Templars se sont lancés dans la plus grande croisade jamais entreprise pour prouver leur dévotion sans borne.

"Les Domaines de l'Empereur doivent être purifiés de la souillure du xenos et de l'hérétique. Nous détruirons les premiers par le glaive, les seconds par la foi et le glaive."

Dreadnought Gerlach aux guerriers de la Croisade Donorienne

Contenu du Livre :

- **LISTE D'ARMÉE** : La liste d'armée complète des Black Templars, qui vous permettra de choisir vos forces pour la bataille.
- **HISTORIQUE** : Des informations sur les légendaires origines des Black Templars, leur illustre histoire et leurs méthodes actuelles de recrutement, d'entraînement et de combat.
- **SECTION HOBBY** : Un petit guide sur l'iconographie et l'héraldique des Black Templars, ainsi que des conseils d'experts pour les collectionner, les peindre et les convertir.
- **PERSONNAGES SPÉCIAUX** : Les règles et l'historique de deux personnages spéciaux : le Grand Sénéchal Helbrecht de la Croisade Armageddon et le Chapelain Grimaldus, Héros de Helsreach.




FRENCH/FRANÇAIS
www.games-workshop-fr.com
ISBN : 1-84154-686-0
PRODUCT CODE 01 03 01 01 007



**GAMES
WORKSHOP®**

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