

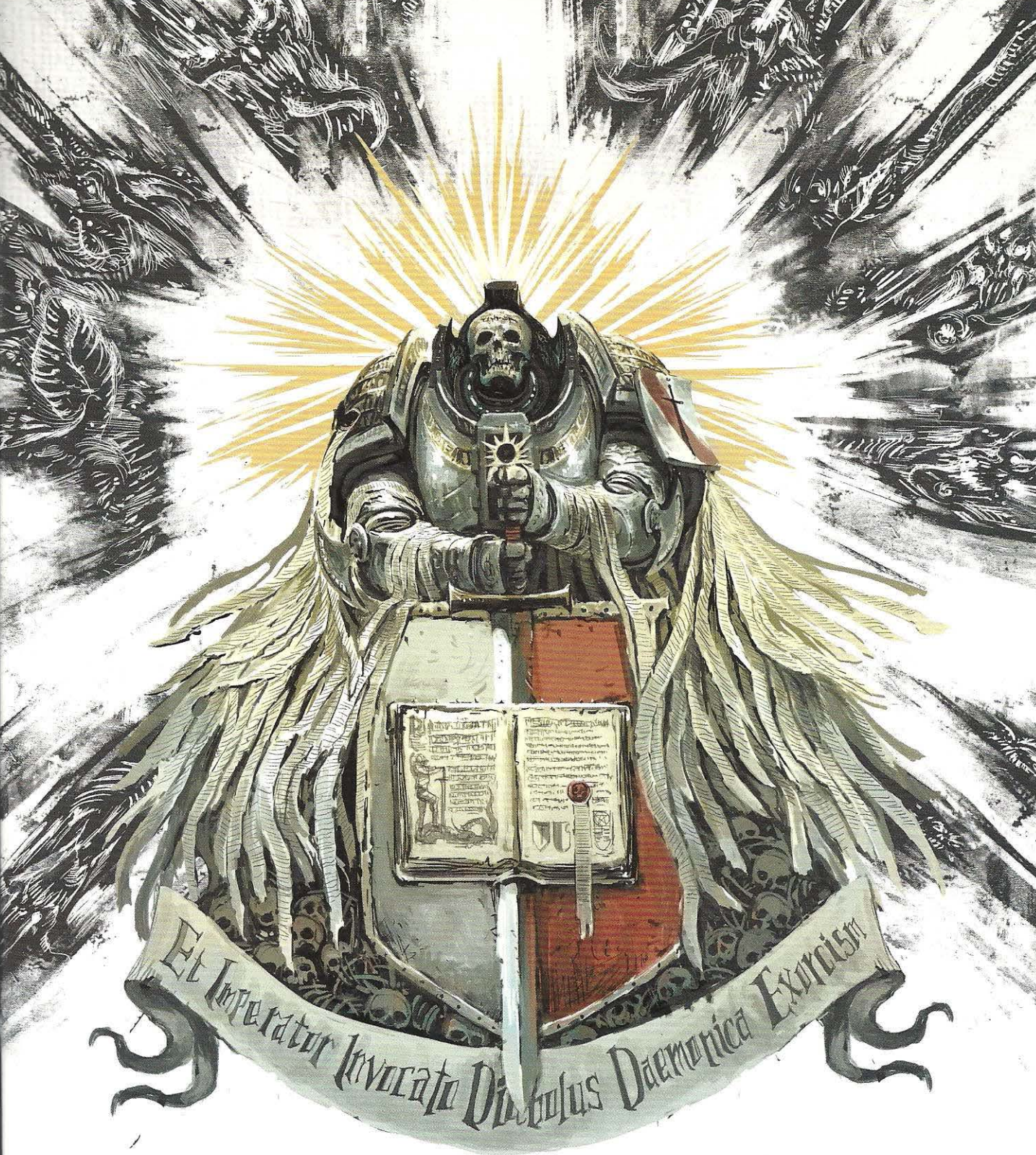
WARHAMMER

40,000

CODEx



GREY KNIGHTS™



GREY KNIGHTS



LES GUERRIERS DE TITAN

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	FORCES DES GREY KNIGHTS (SUITE)	
L'ARMÉE DE TITAN	6	Paladin Squad	69
La Fondation	8	Dreadnought	70
La Citadelle de Titan	10	Rhino	71
Organisation du Chapitre	14	Razorback	72
Chasseurs de Démons.....	18	Interceptor Squad.....	73
Héros de Titan	22	Stormraven Gunship.....	74
Héraldique des Grey Knights.....	28	Purgation Squad	76
Force de Frappe Falchion	30	Dreadknight Nemesis	77
Force de Frappe Lucerne.....	32	Land Raider.....	78
Épidémie de Démence	34	Land Raider Crusader	79
La Geste de Titan.....	38	Land Raider Redeemer	80
La Fin des Temps.....	41	Kaldor Draigo.....	81
		Grey Knights Brotherhood.....	82
CONFRÉRIES GREY KNIGHTS	46	APPENDICES	86
FORCES DES GREY KNIGHTS	58	Traits de Seigneur de Guerre	86
Listes d'Équipement Grey Knights	59	L'Arsenal de Titan	87
Brother-Captain	60	Armes de Mêlée	87
Brother-Captain Stern	61	Armes de Tir	89
Brotherhood Champion.....	62	Équipements de Véhicule Grey Knight.....	90
Castellan Crowe	63	Équipements Spéciaux	90
Librarian.....	64	Armures	91
Techmarine	65	Reliques de Titan	92
Strike Squad	66	Démonologie (Séraphique)	93
Terminator Squad.....	67	Force de Frappe Nemesis.....	94
Purifier Squad	68	Objectifs Tactiques Grey Knights	95
		Références	96



PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2013, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex: Grey Knights, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

www.games-workshop.com

ROYAUME-UNI

Games Workshop Ltd.,

Willow Rd, Lenton,

Nottingham. NG7 2WS

INTRODUCTION

Les Grey Knights constituent l'arme la plus puissante de l'Humanité contre les hordes démoniaques des Dieux Sombres. Créés dans le plus grand secret par l'Empereur, ils ont pour devoir sacré de défendre l'Imperium contre le Démon.

L'Imperium est un domaine tourmenté par la guerre et par les ténèbres, assailli par d'innombrables armées. Face à ces menaces se dressent les forces de l'Humanité : les space marines surhumains de l'Adeptus Astartes, les armées tentaculaires de l'Astra Militarum et les dieux-machines des Légions Titaniques – un étalage de puissance qu'aucune race mortelle ne peut égaler. Pourtant, il y a un ennemi contre qui ces redoutables forces ne peuvent rien, un péril enraciné dans la corruption et le carnage. Affronter les démons du Warp requiert une armée parfaitement incorruptible. Il n'existe qu'une seule force possédant cette qualité dans tout l'Imperium, un ordre de guerriers fondé à l'heure la plus sombre de l'Humanité.

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà fait vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre Warhammer 40,000 : Les Règles comprend toutes les règles nécessaires pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée a son Codex, un guide de collection visant à déchaîner sa puissance sur tous les champs de bataille du 41^e Millénaire. Ce Codex vous permet de faire de votre collection de Grey Knights une force redoutable, prête à mener une guerre impitoyable pour défendre l'Imperium.

GREY KNIGHTS

Les Grey Knights sont le dernier cadeau que fit l'Empereur à l'Humanité, un chapitre complet de space marines psykers, dédié à la défense de l'Imperium contre les Démons du Chaos. Afin d'assumer efficacement cette tâche, ils développent les compétences les plus pointues et ils ont accès aux équipements les plus rares, qu'ils allient à une détermination inégalable.

COMMENT FONCTIONNE CE CODEX

Le *Codex: Grey Knights* contient toutes les informations nécessaires pour collectionner une force de space marines Grey Knights et vaincre les vieux ennemis de l'Imperium lors de vos parties de Warhammer 40,000. Dans ces pages, vous découvrirez l'histoire guerrière du chapitre des Grey Knights, de sa création à la fin de l'Hérésie d'Horus, jusqu'aux batailles de la Fin des Temps qui mettent leurs capacités à l'épreuve comme jamais auparavant. Ce livre contient aussi les règles de leurs plus grands héros, de leurs unités et de leurs véhicules, ainsi qu'une liste d'armée qui vous permet d'organiser vos figurines Citadel en une armée de chasseurs de démons. Enfin, vous trouverez une galerie de figurines de la gamme Grey Knights magnifiquement peintes, arborant les couleurs et l'iconographie du chapitre space marine le plus élitiste de l'Imperium.







L'ARMÉE DE TITAN

Les Grey Knights sont une lueur contre les ténèbres, et se dressent face au pire danger qui ait jamais menacé l'Humanité. Ils sont les champions de la raison et de l'ordre, et repoussent sans cesse les démons et les serviteurs des dieux sombres. Ce sont des psykers surhumains; la plus grande arme de l'Humanité contre le Warp et son unique espoir de victoire.

Aucun danger n'est plus grand pour la galaxie que les habitants du Warp et les puissances de la ruine qui les dirigent. Les démons et les dieux du Chaos sont des horreurs surnaturelles qui cherchent sans arrêt à déchirer le voile qui sépare la réalité du Royaume du Chaos, car ils désirent se repaître des âmes humaines et mettre leurs cités à bas. Si nul ne s'opposait à eux, les démons finiraient par conquérir l'univers. Ils abattraient les piliers de la création pour les remplacer par un cauchemar sans fin.

Les démons sont des adversaires à part pour l'Imperium, car les simples humains sont généralement impuissants face à eux. Les armées de l'Empereur sont immenses, et vont des armadas de la Marine Impériale aux rangs innombrables de l'Astra Militarum, en passant par les space marines surhumains et les redoutables Légions Titaniques. Aucune race vivante ne peut s'opposer à l'Imperium lorsqu'il a rassemblé ses forces, malheureusement les démons ne sont pas des mortels. L'Histoire a prouvé à de nombreuses reprises que tous les hommes peuvent être corrompus, et que même les puissants chapitres de space marines ne sont pas sourds aux tentations du Chaos.

Dans sa sagesse infinie, l'Empereur avait prévu que même s'il gagnait contre Horus, il ne mettrait pas fin à la menace du Chaos. Il savait que parmi tous les ennemis de l'Imperium, les démons étaient les plus terrifiants, c'est pourquoi il créa une confrérie de guerriers incorruptibles afin de les combattre. C'est ainsi que naquirent les Grey Knights, l'arme ultime contre les dieux du Chaos.

LE BOUCLIER DE L'HUMANITÉ

Les Grey Knights furent créés en même temps que l'Inquisition, et leurs objectifs sont similaires. Les Grey Knights allaient devenir de précieux alliés pour l'Ordo Malleus. Ils bénéficièrent des mêmes technologies que les chapitres space marines, et physiquement, leurs guerriers étaient identiques aux autres frères de bataille. Bénéficiant d'une physiologie posthumaine et d'un armement de pointe, les Grey Knights allaient devenir l'élite de l'Adeptus Astartes. Cependant, la simple puissance physique ne leur suffirait pas, même si en ce domaine ils égalaient voire surpassaient les autres space marines. En effet, afin de combattre les démons, ils devaient être purs de cœur, afin que l'Immaterium n'ait aucune emprise sur leur esprit.

Les Grey Knights sont entraînés à plier les énergies du Warp, car ce sont tous de puissants psykers. Les lames et les armes à feu ne suffisent pas contre les créatures démoniaques, c'est pourquoi l'Empereur s'assura que les Grey Knights auraient les compétences requises pour retourner les pouvoirs de l'Immaterium contre ses habitants. Peu de mortels peuvent maîtriser les puissances du Warp sans être infectés par la corruption de ce royaume

blasphématoire, si bien que beaucoup de psykers humains finissent leur vie dans la folie, voire s'automutilent jusqu'à la mort. Pour leur part, les Grey Knights ont une âme si pure qu'elle forme une muraille impénétrable face aux démons. Même les Librarians des autres chapitres ne peuvent égaler le talent des Grey Knights, et doivent vivre sous la menace constante de la démence ou d'une possession démoniaque. Un Grey Knight peut observer le Warp sans être effrayé par ce qu'il va y découvrir, car ils sont les seuls mortels que craignent les démons.

À l'instar des space marines de l'Adeptus Astartes, les Grey Knights sont peu nombreux, surtout quand on les compare à l'immensité de la galaxie et aux multitudes démoniaques. Malgré tout, une poignée d'entre eux peut facilement renverser le cours d'une bataille. Bien peu d'ennemis de l'Imperium sont en mesure de vaincre les Grey Knights, même avec un avantage numérique écrasant.

**"POURQUOI AURAI-JE PEUR DES DÉMONS?
ILS N'ONT AUCUN POUVOIR SUR MOI."**

- Brother-Captain Castavor Drak

UNE LAME CONTRE LE CHAOS

Puisqu'ils sont peu nombreux, les Grey Knights ne peuvent intervenir que lorsque l'Imperium est gravement menacé par le Warp, ce qui se produit souvent en des lieux où les dieux sombres ont lâché leurs démons dans le monde matériel. Une guerre secrète fait rage entre les Grey Knights et l'Immaterium, car la vérité sur les puissances de la ruine ne doit pas être dévoilée aux citoyens de l'Imperium, et par conséquent, les Grey Knights eux-mêmes doivent rester inconnus de tous. Il leur revient de repousser les assauts du Warp, de sceller les failles dans la réalité, et de bannir les démons qui ont réussi à se matérialiser dans la galaxie.

Lorsqu'ils se manifestent, les Grey Knights déchaînent la juste colère de l'Empereur avec une force insurpassable. Les croiseurs d'attaque les amènent au cœur des infestations démoniaques. Faisant preuve d'une précision chirurgicale, leurs frappes exterminent les démons enracinés sur une planète. Ils massacrent les hérauts des dieux sombres, et mettent à mort les hérétiques et les cultes qui se sont rassemblés autour d'eux. Il arrive que le besoin d'étouffer une incursion démoniaque oblige les Grey Knights à intervenir au beau milieu d'une zone de guerre, et à affronter d'autres races. C'est ainsi que les monstruosité extraterrestres, les sorciers xenos et les space marines renégats sont régulièrement passés au fil de l'épée. Cependant, ces affrontements sont toujours menés dans un seul but: permettre aux Grey Knights de se frayer un chemin jusqu'aux démons à l'œuvre dans la zone de guerre.



Bien peu d'hommes ont pu contempler un Grey Knight et ont vécu suffisamment longtemps pour raconter son histoire, car la plupart périssent sous les griffes des démons pourchassés par les Grey Knights, voire sous les coups de ces derniers, qui n'hésitent pas à exterminer des populations entières suite à un conflit pour éviter toute propagation de la corruption. En effet, seuls les Grey Knights peuvent résister au Chaos sans jamais faillir. Les armées de l'Astra Militarum, de l'Adeptus Astartes et les autres soldats de l'Imperium les aident parfois à détruire des entités démoniaques, mais ils sortiront probablement corrompus de cette expérience. Les humains ordinaires sont alors exécutés sommairement, tandis que les space marines subiront un lavage de cerveau, ou devront prêter serment de ne jamais divulguer ce qu'ils ont vu. Ainsi, les rares légendes à propos des Grey Knights sont systématiquement nimbées de mystère.

À L'IMAGE DE L'EMPEREUR

La force spirituelle des Grey Knights et leur pureté physique sont les deux plus grands cadeaux que leur a faits l'Empereur. Leur entraînement rigoureux, leur armement de pointe et leurs armures impénétrables sont simplement des outils destinés à les aider à accomplir leur devoir. Sans ses talents psychiques qui lui servent à utiliser son arme de force, ou sans sa capacité à résister aux tentations des démons, un Grey Knight ne serait qu'un space marine parmi les autres. Depuis l'Hérésie d'Horus, peu de guerriers ont égalé la perfection des Grey Knights, car ils ont été créés à l'image de l'Empereur. Ils ont hérité du

don du maître de l'Humanité qui lui permet de manipuler le Warp sans risquer d'être corrompu. Les autres space marines sont trop éloignés de l'Empereur pour bénéficier de ce talent, car leur intégrité génétique s'est estompée au fil des millénaires et des générations qui se sont succédé. Les Grey Knights sont les seuls à avoir conservé la pureté de leur patrimoine génétique.

Seul un esprit immaculé est imperméable aux assauts spirituels, mais fort heureusement, tous les Grey Knights font partie de ces rares mortels immunisés à la vile influence du Warp. Un Grey Knight sait modeler instinctivement ses pouvoirs mentaux, ce qui est une particularité génétique qui n'affecte qu'une personne sur des milliards. Combiné au patrimoine génétique qu'on implante au Grey Knight, ce trait devient l'arme ultime pour combattre les démons. Sans lui, un humain ne serait que le jouet des puissances de la ruine.

Le Warp peut corrompre même un space marine, car les mensonges des dieux sombres jouent sur l'orgueil, l'honneur et la fierté de ces guerriers d'élite. Une armure énergétique et un bolter ne suffisent pas à protéger leur porteur de l'Immaterium. On dit que seul l'Empereur était totalement incorruptible, et c'est ce don qu'il a transmis aux Grey Knights. Ce qui est certain, c'est qu'en dépit de dizaines de milliers de batailles livrées contre les démons au cours des siècles qui ont suivi la création des Grey Knight, jamais aucune d'entre eux n'a succombé à l'influence du Chaos, ce qui prouve bien le talent dont l'Empereur a fait preuve lors de la création de ce chapitre.

LA FONDATION

Les Grey Knights sont les guerriers les plus mystérieux de l'Imperium. Leur création fut le point culminant d'un plan conçu aux derniers jours de l'Hérésie d'Horus, à l'insu des armées de l'Empereur, de crainte qu'elle fût découverte par l'ennemi. Aujourd'hui encore, rares sont ceux qui connaissent leur existence, et qui possèdent quelque fragment de la vérité.

Les Grey Knights sont auréolés de mythes, et les fables qu'on raconte à leur sujet sont remplies d'idées fausses et de mensonges élaborés. La masse de l'Humanité ignore tout des Grey Knights, et la poignée de citoyens qui ont entendu prononcer leur nom suppose qu'ils sont une ramification de la très redoutée Inquisition ou un chapitre des légendaires space marines surhumains. Certaines histoires enseignées par le Ministorum contiennent de menus indices de l'existence des Grey Knights, les décrivant comme des anges en armure d'argent, des fantômes de saints ou des manifestations spectrales de l'Empereur-dieu.

Les soldats qui ont combattu aux côtés des Grey Knights et qui ont survécu en conservant leurs facultés mentales se les rappellent comme d'un chapitre space marine inconnu, doté d'armes uniques et de pouvoirs psychiques attribués à une technologie et une doctrine tactique oubliées. Les autres space marines savent reconnaître un Grey Knight quand ils en croisent un sur le champ de bataille, mais ils sont assez malins pour ne pas poser de questions à propos de ces guerriers énigmatiques.

PRÉVISIONS D'APOCALYPSE

Les Grey Knights naquirent dans les derniers jours sanglants de l'Hérésie d'Horus. L'Empereur savait que l'heure était venue pour lui d'affronter son fils félon, et qu'il n'y survivrait peut-être pas. Cependant, il prédit que même si Horus et ses armées étaient vaincues, le Chaos demeurerait une menace constante pour l'Humanité. Ses meilleurs guerriers, les space marines, avaient prouvé qu'ils pouvaient céder aux tentations des Dieux Sombres, et l'Empereur entreprit de créer un nouveau soldat afin de protéger l'Humanité. Cette nouvelle race de space marine serait dotée d'un esprit plus fort et d'une loyauté infaillible envers l'Humanité, et pourrait se tenir nue devant les puissances du Warp et en sortir indemne.

En cette heure sombre, l'Empereur se tourna vers Malcador le Sigillite, son plus fidèle serviteur et premier Haut Seigneur de Terra. Malcador était un puissant psyker, le gardien du savoir de l'Imperium naissant, et se tenait au côté de l'Empereur depuis les Guerres d'Unification. L'Empereur le chargea de fouiller l'Imperium en quête de guerriers dotés de cette volonté invincible. Alors que l'Empereur se préparait à la bataille finale avec Horus, Malcador parcourait l'Imperium divisé, sondant les champs de bataille couverts de cadavres et les mondes noyés dans le sang à la recherche des candidats appropriés pour le plan du Maître de l'Humanité.

Or, Malcador revint au Palais de l'Empereur alors que les forces d'Horus assiégeaient Terra. La maîtrise psychique du Sigillite et sa connaissance des passages secrets menant dans le palais lui permirent de se glisser au travers des lignes de batailles des traîtres pour rejoindre l'Empereur.

Lorsqu'il posa les yeux sur les hommes que Malcador lui avaient amenés, il sut qu'il y avait encore de l'espoir pour l'Humanité. Douze individus étaient réunis, quatre seigneurs et gouverneurs du plus haut rang, ainsi que huit space marines. Le fait que certains de ces frères de bataille fussent issus de légions traîtresses prouvait la profondeur de leur loyauté à l'Empereur, car il n'y avait pas de pire épreuve pour un space marine que de remettre en question la parole de son primarque. Satisfait, l'Empereur demanda à Malcador et à ses suivants de partir pour Titan.

UN ABRI DANS LA TEMPÊTE

Pendant l'absence de Malcador, l'Empereur avait fait édifier une forteresse-monastère sur la lune Titan. Cachée sous des strates de roche et camouflée par de puissantes technologies, la structure n'avait pas été découverte par les traîtres, dont les armées étaient braquées sur Terra, là où le destin de l'Imperium allait se décider. Après avoir quitté le Palais de l'Empereur, les disciples de Malcador se séparèrent. Les quatre seigneurs humains formèrent le cadre de l'Inquisition, chargée de déraciner l'hérésie à l'intérieur de l'Imperium. Malcador emmena les huit space marines dans la forteresse de Titan pour fonder un nouvel ordre. Tout avait été préparé pour la venue du Sigillite et des frères de bataille : une armée de serviteurs entretenait la forteresse et les cryo-cryptes secrètes logées dans son cœur contenaient de vastes réserves de progénoides.



On avait également rassemblé des centaines de milliers de recrues issues des mondes de l'Imperium. Elles constituaient la glaise dans laquelle Malcador allait modeler le chapitre des Grey Knights. Les agents du Sigillite avaient sélectionné ces recrues avec soin ; leurs esprits avaient été sondés pour s'assurer qu'ils ne portaient pas la moindre trace de corruption, et qu'ils possédaient des capacités psychiques latentes, de sorte qu'une fois les organes space marines implantés, les recrues deviendraient des psykers habiles et fiables. Pour trouver autant de spécimens adéquats, les agents de Malcador avaient ratissé les millions de planètes qui composaient l'Imperium, dont les mondes de recrutement des légions loyalistes et de l'Armée Impériale, et même des mondes primitifs récemment revenus dans le giron de l'Imperium, dont les natifs ignoraient tout de la guerre céleste qui les avait amenés sur Titan, mais souhaitaient accomplir la volonté des dieux.

Les premiers jours, Malcador guida la formation des huit en Grey Knights, supervisant l'éveil de la grande citadelle et de son chapitre. Toutefois, les événements se précipitaient

sur Terra, les armées des traîtres se rassemblant pour porter un coup final contre le Palais de l'Empereur, et Malcador fut convoqué à nouveau au côté de l'Empereur. Avant de quitter Titan, le Sigillite désigna Janus parmi les huit pour continuer son œuvre. Ainsi Janus devint-il le premier Supreme Grand Master des Grey Knights.

Malcador ne partit pas sans mettre la touche finale à la protection complexe qu'il avait érigée autour de Titan. Si l'artifice du Sigillite se bornait auparavant à soustraire la forteresse aux détectations, il dissimulait dorénavant toute la lune. Après avoir enrobé Titan dans une bulle de réalité, Malcador l'envoya dans le Warp, où l'astre survivrait à la bataille finale pour l'Imperium. Son rituel accompli, le Sigillite retourna sur Terra.

À LA LISIÈRE DES TÉNÉBRES

Titan disparut de la galaxie des années durant. Alors que l'Empereur était inhumé dans le Trône d'Or et que les traîtres fuyaient dans l'Œil de la Terreur, le chapitre des Grey Knights grandissait dans le Warp. Tandis que les légions loyalistes traquaient les survivants de l'armée d'Horus au cours de la Purge, les Grey Knights affûtaient leurs capacités physiques et psychiques.

Enfin, des années après la fin de l'Hérésie d'Horus, au moment où les légions loyalistes de space marines se scindaient en chapitres pour respecter le Codex Astartes nouvellement promulgué, Titan revint, comme Malcador l'avait prévu. Toutefois, le temps est relatif dans le Warp, et s'il s'était écoulé quelques années dans l'univers réel, des décennies avaient passé dans la forteresse-monastère des Grey Knights. Huit space marines et des centaines de milliers de recrues étaient entrés dans le Warp; mille Grey Knights en émergèrent. Janus avait créé l'arme redoutable imaginée par l'Empereur et Malcador, et elle était prête à mener sa mission vertueuse.

Entre-temps, les seigneurs humains réunis par le Sigillite étaient devenus les maîtres de l'Inquisition et attendaient le retour de Titan. Avec force prudence et dans le plus grand secret, les Seigneurs Inquisiteurs ajoutèrent les Grey Knights aux archives de l'Adeptus Terra, en tant que 666^e Chapitre. Au milieu de l'anarchie de la Deuxième Fondation, tant il y avait de noms et de fondations divers et variés à cette époque, peu remarquèrent l'apparition d'un autre chapitre space marine. La seule organisation à connaître le véritable but des Grey Knights était l'Inquisition elle-même, et peu après la résurgence de Titan, les Seigneurs Inquisiteurs s'y rendirent pour rencontrer le Supreme Grand Master Janus. Les échanges conduits entre ces grands chefs sont enregistrés dans les annales du chapitre, ainsi que les mots sacrés scellant le premier pacte secret entre l'Inquisition et les Grey Knights.

Au cours des siècles qui suivirent la création des Grey Knights, le chapitre fut sollicité à maintes reprises par l'Inquisition. Bien que l'Hérésie d'Horus fût terminée, l'Imperium était toujours consumé par les feux de la guerre et affligé par les incursions démoniaques.

Sur les lunes jumelles d'Yrm, des anges en armure d'argent furent crédités de la destruction du démon

Cruciforme d'Ithican. Aucun des habitants ne survécut, mais certains laissèrent des dessins rupestres figurant des hommes vêtus d'acier empalant des silhouettes difformes d'un pourpre ardent, toutes en griffes et en crocs.

Le grand Miroir Stellaire de Vause annonça la venue des chasseurs de démons, toutefois, pas un des astronomes ne put parler de ce qu'il vit. Le destin du système Vause pouvait être discerné dans les reflets d'encre du Miroir, chaque événement des millénaires précédents et à venir affectant les planètes s'y réfléchissant. Quand le Ver du Warp vint sur Vause III pour se nourrir, un vaisseau scintillant surgit du vide. Les guerriers qui en débarquèrent s'attaquèrent au Ver et à ses serviteurs, et purifièrent Vause III au cours d'une bataille visible depuis l'espace.

Pendant la Pluie d'Enfer de Korpolis, des moines du Ministorum furent témoins du bannissement du Seigneur-Styrm de Khorne par les Grey Knights. Recroquevillés dans les cellules de leur sanctuaire des montagnes, sourds et aveugles, ils étaient tourmentés par un déluge de sang. Malgré leur handicap, les moines percurent la gloire des chasseurs de démons dans leurs esprits.

Les Grey Knights livrèrent leur guerre secrète partout où se manifestait la menace des dieux sombres, cherchant les lieux où la trame de la réalité s'amenuisait et où des démons affamés s'invitaient dans les domaines humains. Tel était le devoir sacré des Grey Knights, et leur combat sans fin contre un ennemi innombrable et impitoyable.



LA CITADELLE DE TITAN

Depuis presque dix mille ans, Titan est la forteresse secrète des Grey Knights. Scintillant dans l'ombre de Saturne, le satellite naturel est entouré de plateformes de défense orbitale et de formations de vaisseaux à la livrée grise. Sous la surface gelée de cette lune, des générations de Grey Knights sont créées et d'autres reposent, dans un cycle perpétuel de naissance et de mort.

Au pied du mont Anarch, le plus haut pic de Titan, s'élève la spire de basalte de la Citadelle de Titan, la forteresse-monastère des Grey Knights. Bâtie par l'Empereur il y a plus de dix millénaires, elle a résisté à d'interminables périodes de guerre. Le sombre édifice couvert de poussière et tapi dans l'ombre de la montagne est constellé de macro-cans et de tourelles laser dont les fûts massifs sont pointés vers la nuit. C'est un panorama austère n'autorisant nul visiteur, ne souffrant aucun intrus. L'existence même de la citadelle est un secret bien gardé, et sur les nombreuses routes traversant le système solaire, les navires évitent la lune de Saturne, leurs capitaines sachant fort bien qu'il ne faut pas croiser trop près du sinistre satellite.

Derrière les murs glacés de la citadelle, les serviteurs et les serfs du chapitre arpentent des corridors vides et accomplissent les tâches ingrates qui maintiennent la forteresse opérationnelle. Parfois, un immense Grey Knight traverse prestement, nimbé de l'aura d'un pouvoir à peine contenu. La citadelle est le cœur du chapitre, un lieu où les frères de bataille se reposent, méditent et s'entraînent en vue de leurs inévitables combats.

L'AUGURIUM

La mission des Grey Knights relève du secret absolu, et leur ennemi est fourbe à l'extrême, aussi ne peuvent-ils pas compter sur les autres serviteurs de l'Empereur pour les guider jusqu'à leur proie. Dans la plupart des cas, le temps qu'un gouverneur envoie un message astropathique de détresse et que la présence d'une force démoniaque soit confirmée, il est trop tard. Les Grey Knights recourent donc à leurs Prognosticars pour les alerter des incursions démoniaques, des mois voire des années avant qu'elles n'aient lieu, ce qui leur permet d'apparaître avant d'être appelés à l'aide et de refermer les brèches dans la réalité avant que s'en déverse l'énergie Warp, l'essence du démon.

Les Prognosticars sont des Grey Knights capables de déchiffrer les fluctuations du Warp. Perchés en haut du Pinnacle d'Argent, la tour centrale de la Citadelle de Titan, ces quelques frères de bataille passent leur vie à démêler les écheveaux du destin et à prédire le futur du chapitre. Leur foyer, une chambre aux murs couverts de miroirs appelée l'Augurium, reflète les pensées des Grey Knights et les leur renvoie. Chaque frère doit ensuite trier parmi



les images du passé, du présent et du futur en quête de signification, et des méandres entropiques révélant les lieux où le voile entre les mondes sera déchiré, et où les démons rassemblent leurs forces.

LES CHAMBRES DE PURETÉ

Les Purifiers sont des Grey Knights qui constituent l'anathème des démons. Leur simple présence psychique est capable de blesser les créatures du Warp. Ils ne sont pas plus de quelques dizaines et gardent les Chambres de Pureté, veillant à ce que les artefacts démoniaques et les esprits inapaisés qu'elles contiennent restent inertes. C'est là que sont enfermés les trophées les plus abominables du chapitre, des objets trop dangereux pour être étudiés ou exposés dans la Salle des Champions. Livres, lames et os sont conservés dans des cassettes de stase dorées nichées dans tout le domaine des Purifiers, leur volonté inviolable maintenant les artefacts dans un état léthargique.

Le Grimoire de Fer, un tome sacré écrit par Malcador et gardé par le Supreme Grand Master, explique l'autre raison qui justifie l'existence des Chambres de Pureté. Il évoque un grand mal emprisonné sous la Citadelle, quelque chose ensevelie ici bas par l'Empereur durant l'unification du système solaire, et qui ne peut être tuée. Ainsi les Chambres de Pureté doivent être toujours gardées par au moins un Purifier, de crainte que ce mal ne s'éveille après des millénaires de sommeil.

LES CHAMPS MORTUAIRES

Lorsqu'un Grey Knight tombe au combat, et que son corps est retrouvé, ses frères le ramènent sur Titan. Sa dépouille est ensuite préparée à être inhumée, ses glandes progénoïdes retirées et sa peau lavée de la souillure des combats. Des serviteurs bénis écrivent ensuite les 666 mots de pureté sur la dépouille du space marine, jusqu'à la couvrir d'inscriptions de la tête aux pieds. Le défunt est ensuite engoncé dans son armure funéraire, faite de plates d'argent, et ses mains sont serrées autour d'une épée d'acier où sont gravés tous ses hauts faits. Son arme Nemesis, son bolter d'assaut et sa tenue Aegis, un équipement inestimable, sont ramenés à l'armurerie du chapitre pour les générations futures de Grey Knights, bien qu'ils porteront à jamais son nom; des gravures quasi invisibles à l'œil nu, longues de centaines de noms, s'enroulent ainsi autour des poignées et des canons.

Ainsi préparé, le défunt est porté jusqu'aux Champs Mortuaires, accompagné par une poignée de ses frères et des dizaines de serfs du chapitre entonnant des prières. Les Champs Mortuaires sont une immense nécropole au pied du mont Anarch, dont les voûtes sont creusées dans la roche gelée de Titan. Le mort est enfin scellé dans sa tombe aux côtés de milliers de frères tombés, et y reposera aussi longtemps que résistera la citadelle.

Hélas, il arrive bien trop souvent que le corps d'un frère de bataille soit perdu, déchiqueté par les démons ou consumé par le feu du Warp. Dans ce cas, son armure funéraire est inhumée à sa place, enserrant dans ses gantelets vides une épée portant le nom du Grey Knight perdu.

LA CHAMBRE DES ÉPREUVES

Seule une recrue sur un million a la force d'âme nécessaire pour devenir un Grey Knight, compte tenu des dangers que comporte leur processus de création. La Chambre des Épreuves est un donjon austère érigé le long de la citadelle. C'est là que les aspirants sont entraînés, sous la supervision de Grey Knight blessés au combat et désormais incapables de servir le chapitre en première ligne. La tâche de ces frères est de sillonner l'Imperium en quête de candidats et de sonder leur esprit pour déceler le moindre signe de faiblesse. En tant qu'agents favoris de l'Empereur, les Grey Knights ont accès à toutes les sources de recrues, qu'il s'agisse des planètes capitales des space marines, des mondes carcéraux, voire des redoutés Vaisseaux Noirs. Les rares élus sont ramenés sur Titan et mis à l'épreuve.

Les recrues sont malmenées mentalement et physiquement avant même d'être confrontées aux horreurs du Warp. Elles sont emmenées à la surface de Titan dans les froides soutes d'antiques navettes; certains candidats sont amenés jusqu'à la citadelle, mais la plupart sont déposés sur la plaine désolée et doivent marcher jusqu'à la grande porte de la forteresse. Titan a été terraformée il y a longtemps, mais sa faible atmosphère demeure glacée et inhospitalière. C'est un test d'endurance, mais aussi de conviction. Ceux qui se détournent des tours noires lointaines pour tenter seuls leur chance sur les étendues sauvages de Titan démontrent leur égoïsme et leur indiscipline. En récompense de cette lâcheté, ils reçoivent la mort.

Ceux qui atteignent les portes n'ont qu'un instant pour apprécier leur réussite. Ils sont immédiatement renvoyés dans le froid, cette fois pour un périple d'un millier de miles jusqu'à la toundra miroitante de cristaux caustiques, constamment noyée dans une brume chimique, appelée

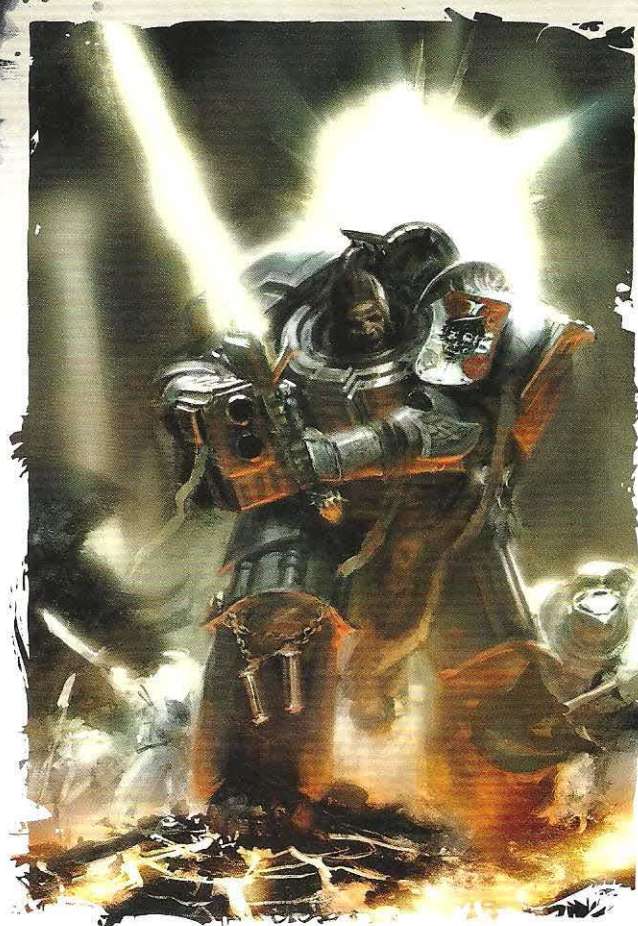
LE DÉCRET TERMINUS

Au plus profond des Chambres de Pureté, mis sous clé dans la crypte censée abriter la tombe de Malcador lui-même, repose un simple coffret de bois orné d'un sceau en or.

À l'intérieur de cette boîte se trouve, inscrite sur un antique parchemin, l'instruction connue uniquement sous le nom de Décret Terminus. Cet artefact n'est recensé dans aucune archive de l'Imperium, car le secret de son existence a été préservé de tous, hormis des Supreme Great Masters.

Seul un Supreme Great Master des Grey Knights sait comment ouvrir le coffret, et il ne le fera que lorsque tout espoir sera perdu pour l'Humanité. Le Décret Terminus est la sanction ultime des Grey Knights, un secret si extraordinaire qu'il pourrait signifier la fin de l'Imperium, ou bien le sauver à l'heure la plus dramatique.

La nature exacte de ce document est inconnue, et le seul indice à propos de son contenu est le sceau incrusté sur son couvercle. On raconte qu'il correspond parfaitement à un autre sceau, apposé en un lieu unique de l'immense Imperium de l'Humanité: le Trône d'Or de l'Empereur.



Xanadu Regio. Respirer ces vapeurs étranges revient à se faire ravir son âme par des pensées étrangères et des visions de cauchemar. Et pour atteindre Xanadu, une recrue doit braver des zones mortelles, comme le haut col du mont Anarch, où un murmure peut déclencher une avalanche de poussière étouffante, puis le Désert de Rouille, constellé des coques brisées de vaisseaux et de meutes de serviteurs rendus fous par le temps et la décrépitude, jusqu'au Dédale Saturnin, une ancienne arme laissée là après la conquête de Titan par l'Empereur, hantée par des horreurs cachées et par les esprits des guerriers vaincus.

Pendant son voyage, chaque recrue doit aussi maîtriser ses pouvoirs psychiques latents, et porte un collier inhibiteur réglé pour exploser si l'aspirant perd le contrôle. Cela peut devenir quasi impossible lorsque la recrue atteint Xanadu et respire profondément son air toxique, qui altère sa perception de la réalité. Tous ceux qui parviennent jusqu'à la Regio peuvent voir ceux qui ont échoué, des milliers de squelettes sans tête dispersés parmi le paysage.

Moins d'un millier d'aspirants dépassera Xanadu. Le sort qui attend ceux-là, ce sont de longues semaines de douleurs et de privations. Des cavernes de glyphite sous le Ganesa Macula à l'océan souterrain d'Ios Antor, les épreuves se succèdent jusqu'à ce que les Grey Knights soient convaincus que la recrue possède la volonté et l'endurance physique indispensable pour survivre. Enfin, les rares rescapés qui atteignent cette étape sont officiellement admis au sein du chapitre, et leur véritable entraînement peut alors commencer.

LA SALLE DES CHAMPIONS

L'immense pièce centrale de la citadelle est la Salle des Champions, où les Grey Knights se réunissent pour célébrer leurs victoires et accrocher leurs trophées là où le chapitre entier peut les voir. Des statues d'anciens héros et de Grand Masters regardent en silence tous ceux qui entrent dans la salle, leurs yeux de pierre attestant de leur héroïsme et de leurs victoires impressionnantes. Dix mille ans de victoires et d'épreuves contre les démons sont entreposés entre les murs de la salle, écrits sur des bannières déchirées et ensanglantées, des crânes incrustés de runes et des fragments de lames brisées. Chaque statue, artéfact et icône représentent une campagne ou une croisade terrible, et ces objets vénérables sont souvent tachés de l'ichor de démons et du sang des frères morts en les bannissant.

Les Paladins fréquentent la Salle des Champions plus souvent que les autres Grey Knights. Ces valeureux guerriers se réunissent ici pour honorer leurs ancêtres et leurs pairs, relatant les exploits du passé et du présent à travers des rituels solennels dédiés à l'Empereur. C'est un privilège et un devoir pour la nouvelle génération de héros de se tenir fièrement sous le regard de pierre des anciens. Pendant ces cérémonies, les frères de bataille parlent aux statues des champions de jadis, leur prêtant serment de se montrer digne d'eux. En de rares cas, ces actes de dévotion semblent engendrer une réponse; la salle s'assombrit, les torches frémissent comme si un vent soudain s'était levé, et les ombres jouent sur les visages des statues pour animer leurs traits. Ce qu'un frère distingue sur ces visages de pierre n'est destiné qu'à lui seul.

La Salle des Champions ne sert pas qu'à honorer les héros du passé. Les Grey Knights s'y réunissent lorsqu'ils triomphent d'un puissant ennemi, ou qu'ils commémorent un fait marquant de leur histoire. Au fil des siècles, la salle a résonné du son des frères fêtant leurs victoires. Après la purge de Cebrum II, un monde-forge démoniaque, et la mort des magi-démons, les Grey Knights se sont rassemblés dans la salle et ont accroché les treize masques de fer des magi sur les murs en guise de trophées. Lorsque les Grey Knights scellèrent le puits Warp sur Capulos, mettant un terme à mille et une nuits continues, ils rapportèrent un fragment de la pierre de jade utilisée pour fermer la brèche comme symbole de leur victoire.

L'un des trophées les plus prestigieux de la Salle des Champions est le crâne d'Iremn'ath. Démon Rajah de Nalu, Iremn'ath fut l'une des rares créatures à avoir pénétré les cercles périphériques du dédale planétaire d'Ibb. Craignant que le démon atteigne le cœur sacré d'Ibb, les Grey Knights livrèrent une bataille coûteuse pour vaincre le démon. Pendant un an, une confrérie entière chassa les serviteurs d'Iremn'ath à travers les rues labyrinthiques d'Ibb, fauchant ses lieutenants et oblitérant les cultes en son nom. Lorsqu'ils triomphèrent enfin du prince démon, les Grey Knights lièrent son esprit à son crâne. Depuis ce jour, Iremn'ath est accroché dans la Salle des Champions, prisonnier de son crâne par des hexagrammes dont le pouvoir est maintenu par le chant permanent d'une vingtaine d'acolytes. Depuis son perchoir sur le mur, Iremn'ath est forcé d'assister aux triomphes et aux rituels de ses ennemis en hurlant de haine dans le confinement de sa prison d'os et de sorcellerie.

LE SANCTUM SANCTORUM

Au cœur de la citadelle se trouve le Sanctum Sanctorum. Derrière ses portes trois fois scellées, grâce à une science oubliée et aux arcanes du Warp, le Sanctum abrite de nombreux secrets des Grey Knights. Les immenses étagères de tomes boursofflés, de parchemins effrités et de cristaux de données fractionnés sont surveillées par les Librarians du chapitre; chacun de ces révérends frères est assigné à une section du Sanctum et se spécialise dans un domaine particulier du savoir ou de l'histoire des Grey Knights. Ils sont assistés par une procession de serviteurs voués dont les cerveaux lobotomisés sont reprogrammés au début et à la fin de chaque jour.

Le Sanctum contient tous les secrets du Warp connus par les Grey Knights, une galaxie de savoir interdit collecté méticuleusement pendant des milliers d'années. Même les caveaux de données de la Scholastica Psykana sur Sainte Terra ne peuvent rivaliser avec les archives du Sanctum. Elles recensent les connaissances permettant de forger les précieuses armes de force Nemesis, une technologie antique que l'Empereur aurait lui-même créée à l'intention des Grey Knights, et un secret que le chapitre a conservé depuis l'Hérésie. On raconte même que les Grey Knights possèdent d'autres écrits de l'Empereur, des tomes rédigés de sa main, détaillant ce que l'Humanité a appris du Warp et ce qui a été perdu durant l'Âge de la Technologie.

La crypte la plus importante du Sanctum est le Librarium Daemonica, où sont recensés les noms de tous les démons rencontrés par les Grey Knights et toutes les connaissances que possède le chapitre sur les dieux sombres et leurs agents. Ce savoir ne doit jamais pas quitter Titan sous peine de conséquences désastreuses à une échelle inimaginable. Si les ennemis des Grey Knights apprenaient l'existence de la crypte, tout le chapitre serait condamné. Afin de protéger ce lieu précieux entre tous, la crypte se trouve au centre du Sanctum, derrière plusieurs mètres d'adamantium renforcé par des enchantements et des boucliers Void. Un seul passage mène à l'intérieur, barré par trois portails successifs. Le premier est une porte anti-explosion capable de résister à un pilonnage continu d'armes à fusion et fermé par un verrou aux combinaisons presque infinies. Le deuxième est un champ de translation spatiale, un artefact produit par une science ancienne, capable de replier l'espace sur lui-même. Un ennemi qui tenterait de forcer le passage verrait ses armes se retourner contre lui, et quelle que soit sa vitesse, il se retrouvera toujours à son point de départ. La dernière porte est un vortex ésotérique, à l'épreuve des psykers comme des démons. Un être possédant la plus infime connexion avec le Warp qui tenterait de traverser le vortex sans les mots de pouvoir corrects verrait son âme arrachée.

Chaque porte est gardée par un Librarian Grey Knight agenouillé en silence, les mains posées sur le pommeau de son épée. Dès que quelqu'un s'approche, le gardien se lève, prêt à frapper. L'intrus n'a qu'un instant pour donner le mot de passe qui renverra le Librarian à sa veille, ou il devra renoncer à la vie. Ces gardes sont choisis pour leur dévouement absolu et leur capacité à ne pas se fier à l'apparence de quiconque se présente devant eux, qu'il soit revêtu de la panoplie d'un Grey Knight ou qu'il affiche le visage d'un frère connu et apprécié.

DEIMOS – LA FORGE D'ACIER

Les Grey Knights ont besoin d'un approvisionnement constant de munitions et de matériel. Il y a longtemps, le chapitre a conclu une alliance avec l'Adeptus Mechanicus et en échange, il a été récompensé par le monde-forge de Deimos. Jadis l'une des lunes de Mars, le planétoïde a été tracté à travers le système jusqu'à l'orbite de Titan, sa masse creusée et aménagée jusqu'à convertir ce corps céleste en un fort stellaire. Les technoprêtres et les serviteurs de Deimos sont exclusivement au service des Grey Knights, et confectionnent leurs bolters et leurs munitions aussi bien que leurs Stormraven et leurs Land Raider. Seules les armes de force Nemesis sont forgées dans la citadelle par les Grey Knights eux-mêmes; tout le reste provient de Deimos au moyen d'un flux constant de transports sous bonne garde.

Les serviteurs assurent le conditionnement et le transport de tout le matériel à destination de Titan, procédant au chargement dans le plus grand secret afin que personne, pas même le technomagos de Deimos, ne connaisse l'étendue de l'arsenal des Grey Knights. La mémoire de ces serviteurs est effacée avant leur retour sur Deimos, de crainte qu'un ennemi dissèque leurs cerveaux tronqués.



LA STATION BROADSWORD

Dans le ciel noir de Titan scintillent des dizaines de plates-formes de défense, de vaisseaux de guerre, et de forteresses spatiales. Parmi ces vastes structures en orbite se trouve la station Broadsword, le port de mouillage de la flotte des Grey Knights, et la base de lancement des incursions du chapitre à travers la galaxie. En orbite géostationnaire au-dessus de la forteresse monastère, les macrobatteries et les tubes à torpilles de la station sont la première ligne de défense des Grey Knights. Les armes de la station peuvent même s'orienter vers Titan si l'impensable se produisait et que la citadelle était prise, ou pire, si les démons captifs s'échappaient de leur confinement ensorcelé.

Des dizaines de croiseurs d'attaque transitent en permanence par la station Broadsword, qu'ils soient en réparation ou apprêtés pour partir en mission. L'alliance des Grey Knights avec l'Adeptus Mechanicus, et leur place privilégiée au côté de l'Inquisition, assurent que leurs navires font partie de la fine fleur des chantiers navals impériaux, et qu'ils sont parmi les plus rapides. La station tient également le rôle de camp d'entraînement pour les serfs du chapitre et les serviteurs spécialisés qui servent d'équipage sur les navires des Grey Knights. Contrairement aux bâtiments pesants de la Marine Impériale, les vaisseaux à la livrée grise embarquent des équipages triés sur le volet. Les Grey Knights possèdent également une maison attitrée au sein de la Navis Nobilitate. Suite à des accords millénaires, ses navigateurs guident les navires du chapitre à travers le Warp, et sont souvent affectés sur le même vaisseau de leur naissance à leur mort, afin de préserver le secret de leurs destinations et de ce dont ils ont été les témoins.

ORGANISATION DE CHAPITRE

Les Grey Knights ne sont pas comme les autres chapitres, car ils sont organisés selon les préceptes édictés par Malcador le Sigillite et par les premiers Grand Masters. Ils ne se plient pas au Codex Astartes : leur organisation, leurs rangs et leur déploiement ne sont pas dictés par les écrits de Roboute Guilliman, mais par les besoins de la guerre contre les dieux sombres.

Le chapitre des Grey Knights est organisé en confréries, chacune comparable en taille à une compagnie de combat space marine. Ces formations sont commandées par des Brother-Captains, eux-mêmes sous les ordres des Grand Masters, qui n'en répondent qu'au Supreme Grand Master en personne. Ces échelons supérieurs du commandement sont nommés le Conseil du Chapitre. Celui-ci ne se rassemble qu'en temps de grand péril, car les huit Grand Masters sont rarement sur Titan, car ils voyagent souvent aux confins de la galaxie. C'est lors de ces périodes de crise que les huit tiennent conseil dans les halls enfouis au fond de la citadelle, afin de prendre en main le destin du chapitre. Chaque Grand Master représente une voix au Conseil, mais seul le Supreme Grand Master a le pouvoir de prendre la décision finale. Néanmoins, puisque ce dernier est élu par ses pairs, il s'agit invariablement d'un individu sage et expérimenté.

LES CONFRÉRIES

Chaque confrérie comporte une centaine de frères de bataille répartis dans les escouades et les formations du chapitre. Ils peuvent être regroupés en plusieurs catégories se focalisant sur ses méthodes de combat et des équipements spécifiques. Au cours de sa carrière, un frère de bataille adoptera tour à tour divers rôles, en servant aussi bien au sein d'une Terminator Squad, et combattant avec une lame et un bolter d'assaut, qu'au sein d'une Strike Squad plus légèrement armée, ou encore parmi les membres lourdement équipés d'une Purgation Squad. Le devoir du Grey Knight est de devenir un guerrier accompli avec toutes les armes du chapitre, et d'aiguiser ses talents psychiques afin d'être en mesure de bannir les démons.

Tous les frères de bataille des formations présentes au sein d'une confrérie appartiennent à une des quatre catégories décrites ci-dessous.

TERMINATOR SQUADS

Les Terminator Squads Grey Knight forment l'ossature du chapitre. Ces guerriers lourdement équipés sont armés de bolters d'assaut et de divers types d'armes de force Nemesis. Ces guerriers d'exception sont toujours à la pointe de l'assaut. Ce sont là les premières armes qu'un frère de bataille doit apprendre à maîtriser après avoir accompli ses rites initiaux d'entraînement, afin de se déplacer aussi rapidement que possible malgré l'encombrement de son armure Terminator, tout en maniant son arme de force comme s'il s'agissait du prolongement de son bras. Le fait que les troupes standards des Grey Knights utilisent les armes et les armures les plus sophistiquées de l'Imperium témoigne de leur statut d'élite et de la dangerosité des ennemis qu'elles affrontent. Les Terminators excellent lors des assauts, leurs armures les protégeant contre toutes les armes légères tandis qu'ils sèment la mort.

INTERCEPTOR ET STRIKE SQUADS

Les Interceptor Squads utilisent la technologie de téléportation sophistiquée du chapitre, car seul l'esprit d'un Grey Knight est assez fort pour résister aux sauts dans la Warp que de telles Squads doivent effectuer sans cesse. En effet, quand un frère de bataille pénètre dans la Warp, son esprit est sa seule protection contre la mer de démente.

Les Strike Squads sont des formations prévues pour les assauts rapides. Leurs membres sont équipés d'armures énergétiques et d'épées de force Nemesis, et sont telle une rapière là où les terminator frappent comme un énorme marteau. Ces Squads sont déployés par le biais de téléportations précises et établissent une tête de pont en prévision de l'arrivée de renforts, souvent en disposant des balises de téléportation ou en sécurisant des objectifs difficiles à atteindre.

PURGATION SQUADS

Les Purgation Squads sont similaires aux Devastator Squads des autres chapitres space marines, car elles utilisent leurs incinerators, expurgateurs et psycanons pour abattre l'ennemi et faciliter la tâche des Terminators.

JUSTICARS ET DREADNOUGHT

Les Justicars sont les sergents et les chefs des Grey Knights squads, et servent de fanal à leurs camarades lorsqu'ils ont recours à leurs pouvoirs psychiques. Il faut un esprit d'acier pour être capable de diriger les actions physiques tout autant que mentales d'une unité de Grey Knights, c'est pourquoi seuls les plus doués peuvent atteindre ce rang.

Les Dreadnought du chapitre sont des reliques rares et précieuses qui renferment la dépouille d'un Grey Knight mortellement blessé. Un tel destin n'est pas enviable, pourtant les élus l'acceptent stoïquement.

PURIFIERS ET PALADINS

Les Purifiers sont à part au sein des Grey Knights, car leur puissance mentale leur permet de déchaîner des conflagrations psychiques. Ces frères sont rarement plus de cinquante au sein du chapitre à un instant donné, et résident dans les Chambres de Pureté. Ils sont sous les ordres directs du Supreme Grand Master.

Les Paladins forment l'élite du chapitre. Ce sont les champions des Grey Knights, et ils sont appelés par le Supreme Grand Master lorsqu'il a besoin de ses meilleurs guerriers. Ils sont généralement une centaine, et sont appuyés par les plus vénérables Dreadnought du chapitre. Ils ne combattent jamais tous en un même endroit, et sont plutôt répartis au sein des confréries afin de leur apporter leurs compétences.



Supreme Grand Master

Kaldor Draigo est devenu le Supreme Grand Master des Grey Knights en 901.M41 suite à la mort du Supreme Grand Master Geronitan. Il dirige le 666^e Chapitre depuis près d'un siècle et défend l'Imperium de l'Humanité avec courage et acharnement.

SALLE DES CHAMPIONS

Haut Paladin Giovannon Bors

98 Paladins

12 Venerable Dreadnought

CHAMBRES DE PURETÉ

Castellan Garran Crowe

44 Purifiers

1^{re} Confrérie



Intendant de l'Arsenal - Grand Master Vardan Kai

23 Techmarines,
75 Tech Servitors,
20 Land Raiders, 24 Rhinos,
21 Stormraven,
18 Dreadknights Nemesis

Brother-Captain Cadrig Pelenas

1 Brotherhood Champion,
5 Terminator Squads,
5 Interceptor Squads,
5 Purgation Squads,
5 Strike Squads,
1 Dreadnought

2^e Confrérie



Miral de la Flotte - Grand Master Vorth Mordrak

4 Barges de Bataille (*Fire of Dawn, Bright Sword, Emperor's Will, Redeemer of Souls*),
12 Croiseurs d'Attaque,
8 Corvettes,
8 Thunderhawk

Brother-Captain Arno Trevan

1 Brotherhood Champion,
6 Terminator Squads,
7 Interceptor Squads,
6 Purgation Squads,
7 Strike Squads,
2 Dreadnought

3^e Confrérie



Cardien du Librarian - Grand Master Valdar Aurikon

1 Chef Librarian, 3 Epistolaries,
12 Codiciers, 9 Lexicanum,
12 Acolytum

Brother-Captain Arvann Stern

1 Brotherhood Champion,
6 Terminator Squads,
3 Interceptor Squads,
4 Purgation Squads,
5 Strike Squads,
3 Dreadnought

4^e Confrérie



Conservateur de l'Augurium - Grand Master Drystann Cromm

12 Prognosticators,
50 Servitors Monotâches

Brother-Captain Ionan Grud

1 Brotherhood Champion,
3 Terminator Squads,
6 Interceptor Squads,
5 Purgation Squads,
6 Strike Squads,
3 Dreadnought

5^e Confrérie



Protecteur du Sanctum Sanctorum Grand Master Rothwyr Morvans

20 Gardiens du Sanctuaire,
12 Apothecaries

Brother-Captain Tauros Hendron

1 Brotherhood Champion,
4 Terminator Squads,
4 Interceptor Squads,
4 Purgation Squads,
8 Strike Squads,
5 Dreadnought

6^e Confrérie



Aut Sénéchal de la Forteresse - Grand Master Anval Laraon

271 Écuyers,
500 Servitors

Brother-Captain Caddon Varn

1 Brotherhood Champion,
5 Terminator Squads,
6 Interceptor Squads,
3 Purgation Squads,
6 Strike Squads,
2 Dreadnought

7^e Confrérie



Missaire de l'Inquisition - Grand Master Covan Leorac

24 Scribes, 3 Astropaths

Brother-Captain Darig Tegvar

1 Brotherhood Champion,
3 Terminator Squads,
5 Interceptor Squads,
3 Purgation Squads,
3 Strike Squads,
2 Dreadnought

8^e Confrérie



Chevalier Commandeur des Recrues - Grand Master Aidan Perdron

32 Néophytes, 1005 Recrues,
38 Servitors Monotâches

Brother-Captain Mithrac Tor

1 Brotherhood Champion,
7 Terminator Squads,
3 Interceptor Squads,
7 Purgation Squads,
3 Strike Squads,
1 Dreadnought



Le Grand Master Vardan Kai, l'Intendant de l'Armurerie, commande la 1^{re} Confrérie, avec Cadrig Pelenas en tant que Brother-Captain. Puisque Kai est l'Intendant de l'Armurerie, sa confrérie est souvent utilisée lorsque les Grey Knights ont besoin d'un grand nombre de Stormraven ou de Land Raider, et elle compte parmi les meilleurs pilotes du chapitre. Kai supervise les machines de guerre des Grey Knights et les Techmarines qui les entretiennent, et s'assure qu'elles sont dans un état irréprochable. Si les sceaux d'un Rhino sont imparfaits ou que les moteurs d'un Stormraven ne sont pas impeccables, c'est à Kai que le frère de bataille responsable devra en répondre. Au cours de la bataille de Sturmhex, la 1^{re} Confrérie se déploya à partir de Stormraven, car les radiations ioniques du soleil de Sturmhex rendaient toute téléportation impossible. L'habileté des pilotes permit à la confrérie de pénétrer profondément dans les tunnels et de fondre sur leurs objectifs. La bataille qui s'ensuivit libéra Sturmhex de l'ignoble emprise de Nurgle.



Le Grand Master Vorth Mordrak, est l'Amiral de la Flotte. Il commande la 2^e Confrérie dont Arno Trevan est le Brother-Captain. La confrérie de Mordrak a la réputation de se déployer avec une rapidité foudroyante, même selon les standards des Grey Knights. La confrérie utilise un grand nombre d'Interceptor et de Strike Squads, en utilisant la téléportation de masse pour surclasser l'ennemi. La 2^e Confrérie est souvent à l'avant-garde des assauts combinés des confréries, afin d'ouvrir la voie aux troupes lourdes.

En tant qu'Amiral de la Flotte, le Grand Master doit avoir des talents de stratège et savoir manœuvrer rapidement pour amener les Grey Knights sur une zone de guerre. Au fil du temps, ces traits sont devenus synonymes des guerriers de la 2^e Confrérie.



Le Grand Master Valdar Aurikon, Gardien du Librarius, commande la 3^e Confrérie. Arvann Stern est son Brother-Captain. La 3^e Confrérie a toujours eu une place honorifique au sein du chapitre. Selon la légende, c'était la confrérie de Janus, et au cours de la longue histoire des Grey Knights, elle a fourni un grand nombre de héros au chapitre. Kaldor Draigo en était le Brother-Captain avant d'en devenir le Grand Master, et Arvann Stern semble suivre son exemple.

À cause de cette telle réputation, la 3^e Confrérie a également attiré l'attention des pires ennemis des Grey Knights. Elle faillit être exterminée à plusieurs reprises au cours de l'histoire, ses adversaires démoniaques cherchant systématiquement à se venger des actions héroïques et des victoires remportées contre eux par le Brother-Captain ou le Grand Master.



Le Grand Master Drystann Cromm, Conservateur de l'Augurium, commande la 4^e Confrérie. Ionan Grud est son Brother-Captain. Le 4^e Confrérie contient certains des plus puissants psykers du chapitre, des guerriers qui comprennent instinctivement le Warp, avec bien plus de clarté que leurs camarades. C'est souvent au sein de la 4^e Confrérie que sont choisis les nouveaux Prognosticators, après qu'ils aient été trop gravement blessés pour poursuivre le combat. La confrérie fait preuve d'un talent surnaturel pour anticiper les menaces. Sur Kylon IX, où elle était déployée en force, tous ses frères de bataille eurent la vision d'un portail de feu sous la montagne de la Gueule du Dragon. Se détournant des cités infestées de démons et des armées d'humains possédés, les Grey Knights descendirent sous terre et découvrirent une porte dimensionnelle ouverte sur le Warp grâce aux cadavres ranimés d'un millier de psykers corrompus, tandis qu'un millier d'autres leur servaient de bouclier psychique. La destruction du portail priva Kylon de ses alliés démoniaques et permit à la 4^e Confrérie de poursuivre le génocide sans grave danger pour les frères de bataille.



Le Grand Master Rothwyr Morvans est le Protecteur du Sanctum Sanctorum, et commande la 5^e Confrérie aux côtés du Brother-Captain Tauros Hendron. Certains des plus grands héros des Grey Knights continuent d'accomplir leur devoir même après des blessures inguérissables, en étant incarcérés dans le sarcophage d'un Dreadnought du chapitre. La 5^e Confrérie est depuis longtemps la gardienne de l'essentiel des Dreadnought, et son Grand Master est tout autant le commandant de la confrérie que le chroniqueur des sagas de ces machines. Même si les autres confréries ont aussi des Dreadnought, la plupart reposent dans le Sanctum Sanctorum, leurs histoires et leurs gloires étant analysées en détail avant d'accepter leur inhumation en ce lieu. Le Grand Master Morvans fait partie des rares Grey Knights qui parlent avec ces anciens guerriers et qui peuvent les appeler au combat. La 5^e Confrérie est souvent déployée aux côtés de plusieurs Dreadnought, car Morvans sait qu'il ne faut jamais laisser une de ces machines sommeiller trop longtemps. Elles sont donc condamnées à un cycle de guerre sans fin.



Le Grand Master Anval Laraon, Haut Sénéchal de la Forteresse, commande la 6^e Confrérie. Caddon Varn est son Brother-Captain. Laraon est un meneur prudent, et ce trait qui lui a permis d'accéder au rang de haut sénéchal se retrouve chez ses guerriers. Le Grand Master plaide toujours au Conseil en faveur d'une intervention limitée avec une partie seulement de sa confrérie, sauf lors des circonstances les plus extrêmes. Laraon sait qu'il y a bien trop peu de Grey Knights pour accomplir la tâche de protéger l'Imperium, et il essaie à tout prix d'épargner les vies de ses guerriers. Le haut sénéchal est persuadé qu'en frappant au bon endroit au bon moment, une poignée de Grey Knights est capable d'obtenir des résultats équivalents à ceux de toute une confrérie jetée au combat sans réfléchir.



Le Grand Master Covan Leorac, l'Émissaire de l'Inquisition, commande la 7^e Confrérie aux côtés du Brother-Captain Darig Tegvar. L'Inquisition et les Grey Knights sont deux organisations liées inextricablement, car elles poursuivent souvent des buts communs. La 7^e Confrérie a lancé de nombreuses opérations aux côtés de l'Ordo Malleus, et beaucoup de ses Brother-Captains ont entretenu des relations d'amitié avec des inquisiteurs. Ces derniers sont ceux qui ont le plus de chances d'obtenir le soutien de la confrérie s'ils le demandent, comme beaucoup de membres de cette institution l'ont appris à leurs dépens. Leorac entretient une partie du savoir secret partagé avec l'Inquisition, sous la forme d'épais grimoires vieux de milliers d'années. Il est toutefois rare qu'un frère de bataille opère plus d'une fois aux côtés du même inquisiteur.



Le Grand Master Aidan Perdron, Chevalier Commandeur des Recrues, commande la 8^e Confrérie dont Mithrac Tor est le Brother-Captain. Lorsqu'un nouveau frère de bataille rejoint les rangs des Grey Knights, il intègre généralement la 8^e Confrérie. S'il fait ses preuves, il pourra rejoindre ultérieurement une autre confrérie, selon ses talents et l'humeur des Grand Masters. Mais en attendant, la plupart de ces frères de bataille restent au sein de la 8^e Confrérie, car il est vital que les jeunes recrues survivent afin d'assurer le futur du chapitre. La Bataille du Vaisseau Noir incarne à elle seule la valeur de la 8^e Confrérie : le démon de Tzeentch Ix'nae avait semé son essence dans les centaines de psykers latents. Des années plus tard, quand un Vaisseau Noir de l'Inquisition vint emmener ces psykers à Terra, on comptait parmi eux les enfants de Ix'nae. Douze frères de la 8^e Confrérie répondirent à l'appel à l'aide de l'Inquisition. Ils lancèrent l'abordage, massacrèrent les psykers, de sorte que le sinistre plan d'Ix'nae ne porta jamais ses fruits.



CHASSEURS DE DÉMONS

Les Grey Knights sont les ennemis jurés des démons, et leur simple présence est douloureuse pour les habitants du Warp. Aucun autre guerrier de l'Empereur n'est plus doué pour combattre les démons, car chaque frère de bataille est formé aux méthodes permettant de bannir ou de détruire les rejetons des dieux sombres.

Il existe de nombreuses façons de bannir un démon, presque autant qu'il existe de ces créatures, en fait. Les Grey Knights connaissent d'innombrables méthodes pour vaincre les habitants du Warp, même si chacun ne fonctionne pas systématiquement contre n'importe quel démon. Il arrive même qu'une méthode donnée puisse ne fonctionner qu'une seule fois contre un même démon. Pour cette raison, le chapitre doit sans arrêt s'adapter à ses adversaires. Cette guerre fait rage depuis la fondation du chapitre, et remonte même à avant cela, lorsque l'Empereur commença à découvrir les secrets du Warp. Pour chaque arme et stratégie que développent les Grey Knights, les démons s'emploient à les contrer par la ruse et la sorcellerie.

LES NOMS VÉRITABLES

Une des stratégies prééminentes des Grey Knights pour vaincre les démons consiste à découvrir leurs noms véritables. Ce dernier confère un grand pouvoir sur ces créatures, c'est pourquoi la plupart des démons adoptent

des pseudonymes trompeurs ou des titres, et n'utilisent jamais leur nom véritable, sauf lors des pactes les plus occultes. Quand il est connu d'un psyker ou d'un sorcier, un nom véritable peut servir à asservir voire à bannir un démon quelle que soit sa puissance. Généralement, cela demande des invocations complexes pouvant durer des heures, voire des jours. Chaque mot de l'incantation doit être prononcé sans faute, et chaque geste doit être précis au risque d'être corrompu par la magie du Warp. Invoquer un nom véritable revient en quelque sorte à faire un pacte au désavantage du démon.

Cependant, pour un Grey Knight, un nom véritable est une arme aussi efficace et décisive que son bolter d'assaut. Même un Grey Knight débutant est capable de l'utiliser pour désorienter ou affaiblir un adversaire, ce qui lui permettra de porter un coup fatal avec son arme de force Nemesis. Pour un vétéran du chapitre, un nom véritable est encore plus redoutable et peut détruire la forme physique du démon pour le renvoyer dans la Warp. Un tel bannissement est la victoire la plus durable que puisse remporter un Grey Knight, car un démon tué par une arme reviendra plus rapidement dans le monde matériel qu'un autre détruit en ayant recours à son nom véritable.

Hélas, si un nom véritable est la meilleure arme d'un Grey Knight contre un démon, c'est également la plus difficile à acquérir. En effet, un nom véritable provient du Warp ; il est le reflet des pensées des hommes et de milliers de prononciations différentes, il est donc tout aussi instable et changeant que le monstre auquel il fait référence. C'est pour cette raison que dans les salles éclairées à la bougie de l'Augurium, une armée de scribes encapuchonnés de noir analyse les visions des Prognosticars afin de déterminer les changements qui affectent sans cesse les noms véritables. C'est un procédé long et dangereux, et aucun scribe n'a le droit de connaître plus d'un fragment d'un même nom, de crainte qu'il finisse corrompu par un tel savoir. Chaque parcelle d'un tel savoir est inscrite sur un parchemin béni, avec le sang du scribe, car l'encre n'est pas capable d'écrire des choses aussi blasphématoires. Ces fragments sont ensuite rassemblés par un des Librarians, et compilés dans les grimoires du Sanctum Sanctorum.

C'est également à partir de ce savoir que les Grey Knights baptisent leurs recrues. Chaque nom a ainsi la puissance d'une arme à part entière, car tout comme un nom véritable permet de plier le démon auquel il appartient, le nom d'un Grey Knight a une résonance dans le Warp. L'ancien nom d'un Grey Knight est la première chose qu'on efface de son esprit, ainsi qu'une bonne partie de ses souvenirs. Quand les énormes transports atterrissent à la surface gelée de Titan, les recrues ont tout oublié de leur passé. Ils pénètrent dans la citadelle non pas en tant qu'individus, mais en tant que matériau brut à partir duquel le chapitre modèlera de futurs frères de bataille.



Au cours de leurs premiers mois d'entraînement, ces hommes n'ont pas de nom, seulement le matricule que leur a alloué le chapitre. Ceux qui échouent sont enterrés dans des tombes anonymes, lorsqu'ils ont la chance de recevoir une sépulture. La minuscule fraction de recrues qui réussissent aux épreuves sur Titan et au processus d'implantation génétique est alors baptisée. Leurs noms sont dérivés de ceux des démons, et servent à les contrer, car l'énonciation du nom d'un Grey Knight fait souffrir les créatures du Warp, sans parler de se trouver en présence de son porteur.

MOTS DE BANNISSEMENT

Les démons sont des êtres de l'Immaterium, des créations du Chaos. Ce sont des créatures de cauchemar, de rage et de haine, qui naissent à partir des émotions et des pensées de l'Humanité. Lorsqu'on combat de tels adversaires, la résolution et la foi sont aussi essentielles que les lames et les balles, car un seul mot de pouvoir peut blesser plus gravement un démon que n'importe quelle arme. Un Grey Knight apprend ces mots par cœur et les utilise au combat pour affaiblir ou détruire les démons. Il les entonne tout en tirant avec son bolter d'assaut sur l'adversaire ou en l'attaquant avec son arme de force. Les mots sont tels des clés permettant d'accéder aux rituels les plus complexes.

Il existe six cent soixante-six mots de bannissement, chacun d'eux étant un secret chèrement acquis et jalousement gardé par le chapitre. La plupart des hommes qui lisent un mot de bannissement sombreront dans la folie, car sa configuration géométrique et ce qu'il sous-tend peuvent briser même les âmes les plus déterminées. Même un Grey Knight doit raffermir son esprit avant d'apprendre ne serait-ce que le moins redoutable de ces mots. À ce jour, seul le Supreme Grand Master Janus a réussi à apprendre les 666 mots de bannissement, car le poids d'un tel savoir est trop lourd à porter pour tout autre Grey Knight.

Tout comme le Warp, les mots de bannissement changent sans arrêt. Les Librarians et les Prognosticars doivent veiller aux variations subtiles dans les mots de bannissement quand ils recherchent le nom véritable d'un démon. Les créatures du Warp et les dieux sombres eux-mêmes sont en constante mutation, car c'est là la nature première de l'Immaterium, par conséquent un mot perd de son pouvoir au fil du temps, et peut rendre une invocation totalement inopérante. Cependant, le Chaos est imprévisible, et pour chaque mot de bannissement vidé de son pouvoir par un démon, un de ses congénères en créera un autre à même d'asservir ses rivaux. C'est ainsi que la guerre éternelle se poursuit.

LABYRINTHES TESSERACTS

Les armes des Grey Knights ne sont pas toutes d'origine humaine. Au cours des millénaires, le chapitre a parcouru la galaxie à la recherche de secrets et de technologies xenos à utiliser contre les dieux sombres. L'Humanité n'est pas la seule race à avoir souffert des déprédations des démons, d'autres civilisations furent anéanties par le Warp bien avant l'avènement de l'Humanité. L'Ordo Malleus a déjà retrouvé de nombreux artefacts dans les ruines de cités xenos, ou sur les plaines désolées de planètes éloignées. Ces

objets sont alors ramenés sur Titan pour y être conservés. Pareillement, des éléments de l'Inquisition ont passé des alliances avec des races xenos contemporaines, échangeant des technologies contre leurs connaissances du Warp et de ses immondes habitants.

C'est une de ces alliances temporaires qui a permis aux Grey Knights d'acquérir des Labyrinthes Tesseract, d'étranges objets fabriqués grâce à une science hérétique par des mains extraterrestres habiles. Un tel objet ressemble à un cube faisant la taille d'un poing, et recouvert d'un circuit aux formes géométriques. Il a la faculté d'emprisonner une créature du Warp, puis de l'empêcher de s'échapper à l'aide du champ ésotérique de son réacteur nullificateur. Le pouvoir du démon est ainsi contenu par sa propre essence, car plus il lutte pour se libérer, plus les liens de sa prison se renforcent.

Néanmoins, attirer un démon dans un Labyrinthe Tesseract n'est pas chose aisée, car la plupart des créatures du Warp préféreront abandonner leur enveloppe mortelle pour retourner dans l'Immaterium avant de se retrouver emprisonnées. À ce jour, une poignée seulement de ces objets a servi avec succès et est gardée dans les cryptes de Titan. Chacun est lié à une grande bataille remportée par les Grey Knights.

"LES FORMES DU DÉMON SONT INNOMBRABLES, ET VOUS DEVEZ TOUTES LES CONNAÎTRE. VOUS DEVEZ LE CONFONDRE EN DÉPÎT DE SES DÉGUISEMENTS, ET LE DÉBUSQUER DANS SES REPAIRS. NE FAITES CONFIANCE À PERSONNE, PAS MÊME À VOUS-MÊME. MIEUX VAUT MOURIR EN VAIN QUE VIVRE DANS L'ABOMINATION. LE MARTYR EST GLORIFIÉ; L'IMPIE EST ABHORRÉ."

- Extrait du Premier Livre de l'Endoctrinement

L'ÆGIS

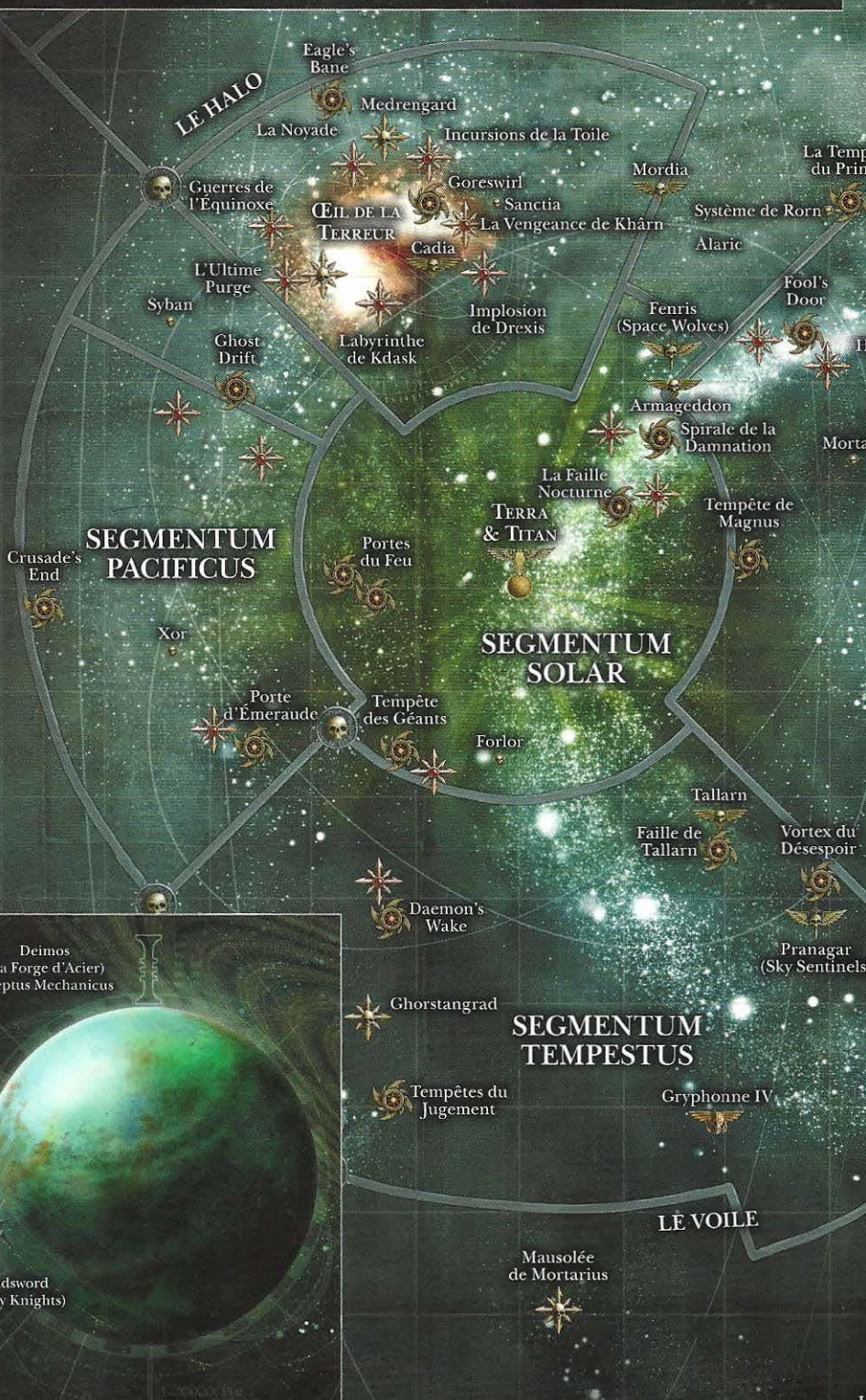
Le savoir, les épées et les bolts ne sont pas les seules armes des Grey Knights. Chacun d'eux est un puissant psyker, bien plus pur que n'importe quel autre sorcier de l'Imperium. Tel est le résultat d'une sélection rigoureuse, d'un entraînement sans concessions, et du patrimoine génétique qu'ils partagent avec l'Empereur. Ils sont ainsi capables de modeler la Warp sans succomber à la corruption. L'Ægis améliore encore ces capacités naturelles. Il s'agit de sceaux et de glyphes gravés dans leurs armures, et qui permettent aux Grey Knights d'être protégés des créatures du Warp et des sortilèges des sorciers maléfiques. Un Grey Knight peut manifester ses pouvoirs en courant un risque beaucoup moins élevé que les autres psykers.

Comparé aux autres psykers space marines, un Grey Knight aidé de son Ægis peut plonger plus profondément dans le Warp ou vaincre des manifestations démoniaques beaucoup plus redoutables. Bien qu'un Librarian space marine puisse plier l'Immaterium à sa volonté, il doit toujours veiller à ne pas succomber aux énergies qu'il tente de contrôler. L'Ægis permet de limiter les effets néfastes. De plus, les pouvoirs ennemis dirigés contre un Grey Knight s'étioleront souvent sans provoquer le moindre dommage. Des runes scintillantes et une aura surnaturelle à la surface de l'armure du Grey Knight sont les seuls indices qui permettent de deviner l'efficacité de l'Ægis.

LE CANEVAS DU CHAOS

La galaxie est ravagée par des tempêtes Warp, des failles dans la réalité où la matière brute de l'Immaterium s'écoule dans l'univers réel. Lorsque le tissu de la réalité menace de se déchirer, il revient aux Grey Knights de repousser les nuées démoniaques qui s'en déverseront inévitablement. Toutefois, au cours de la centaine de siècles écoulés depuis la création du chapitre, le voile entre la réalité et le Royaume du Chaos s'est affaibli et, telle une vieille tapisserie élimée, ses trous deviennent de plus en plus nombreux.

À la fin du 41^e Millénaire, on enregistre au sein de l'Imperium des milliers de tempêtes Warp, de puits démoniaques et de déchirures dans le Materium, sans parler de ceux dont personne ne fait état. Certaines de ces plus grandes failles, comme l'Œil de la Terreur ou le Maelstrom, inondent des régions entières de leurs galaxies avec leurs énergies néfastes. D'autres sont cachées dans les ténèbres, et menacent à tout instant de béer pour libérer un torrent de démence et de corruption sur des planètes et des systèmes pris au dépourvu.



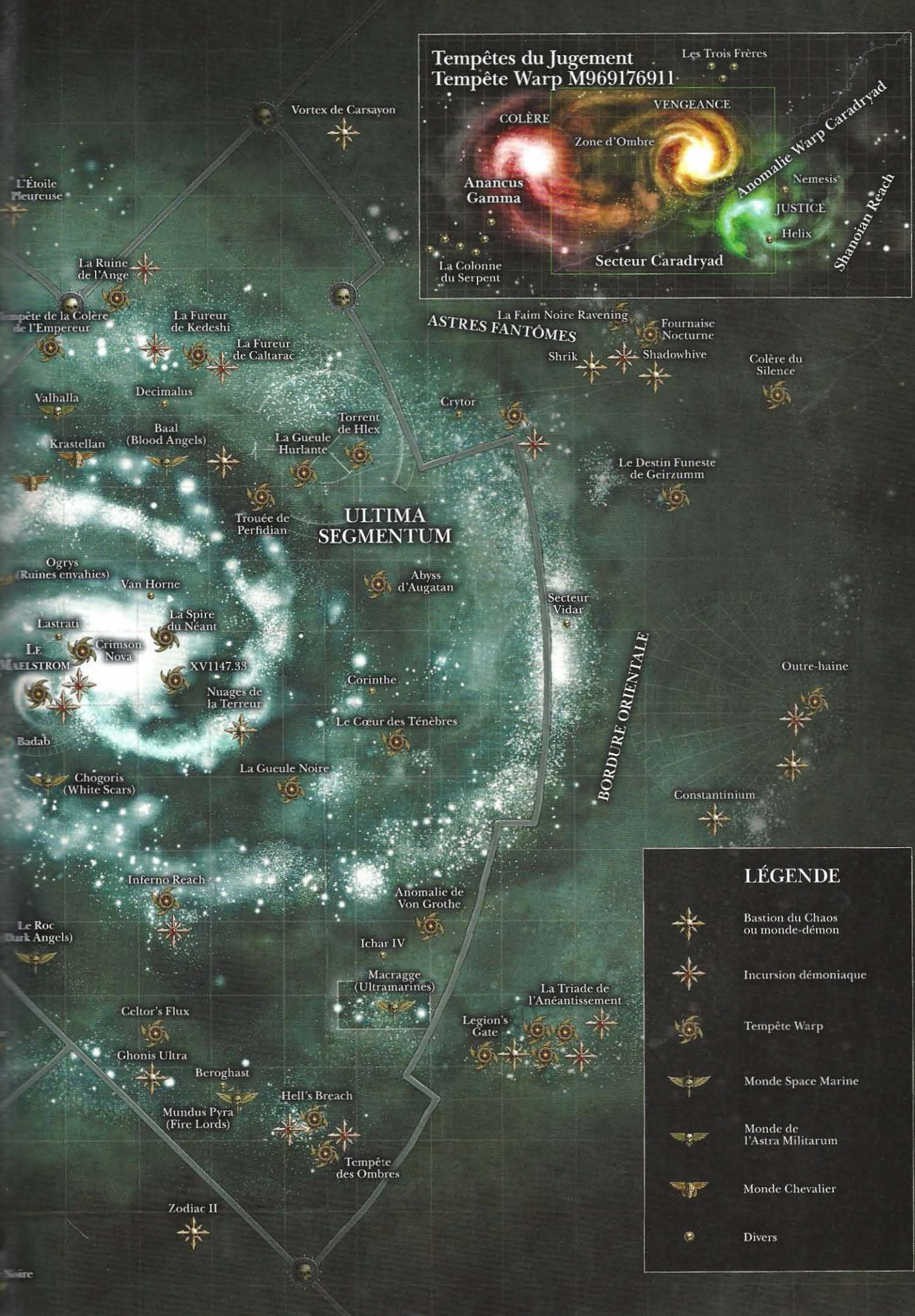
TITAN

Titan est un monde-forteresse glacial qui abrite le chapitre des Grey Knights depuis leur fondation. Titan fut partiellement terraformé et accueille une vie éparse, mais cela suffit amplement pour les besoins des Grey Knights. C'est de là que le chapitre lance ses attaques à travers la galaxie à bord de ses croiseurs d'attaque argentés, partout où se manifeste le Chaos.

Deimos
(La Forge d'Acier)
Adeptus Mechanicus

Station Broadsword
(Flotte des Grey Knights)

Tempêtes du Jugement
Tempête Warp M969176911



LÉGENDE

- | | |
|---|------------------------------------|
|  | Bastion du Chaos
ou monde-démon |
|  | IncurSION démoniaque |
|  | Tempête Warp |
|  | Monde Space Marine |
|  | Monde de
l'Astra Militarum |
|  | Monde Chevalier |
| | Divers |

HÉROS DE TITAN

Bien peu de gens sont au courant des sacrifices consentis par les Grey Knights ou de l'ampleur de la menace contre laquelle ils protègent l'Imperium. Dans le Hall des Champions de Titan, des statues des plus grands guerriers du chapitre commémorent les faits héroïques des Grey Knights les plus illustres.

KALDOR DRAIGO

L'histoire de Kaldor Draigo est inextricablement liée à celle du prince démon M'kar le Réincarné. Comme pour beaucoup de héros légendaires du chapitre, ce sont les machinations haineuses des dieux sombres qui ont décidé de son destin. Les premières années de Draigo passées au sein des Grey Knights ne sont presque pas documentées, son service dans la 3^e Confrérie ne faisant état que de ses principaux engagements. Les origines de Kaldor Draigo sont encore plus mystérieuses, car aucun rapport n'indique quelle est sa planète natale; cependant ce n'est guère étonnant car tous les aspirants subissent un lavage de cerveau lors de leur voyage vers Titan. D'une certaine façon, on peut dire que la véritable naissance de Draigo eut lieu lors de la guerre d'Acralem, et qu'il jaillit du sang versé sur cette planète maudite.

ACRALEM LA MAUDITE

En 799.M41, le prince démon M'kar le Réincarné mena un ost démoniaque hors du Warp pour se tailler un domaine dans le monde matériel. Les démons se déversèrent dans le secteur depuis Acralem, laissant un sillage de mort et de destruction derrière eux, et affaiblissant toujours davantage la voile entre les univers. Les citoyens d'Acralem étaient impuissants face à une telle débauche d'énergie du Warp. Ceux qui ne furent pas tués mutèrent horriblement.

Alors que les vrilles du pouvoir démoniaque se répandaient dans le secteur, l'Imperium rassembla ses armées pour faire face à la menace. On comptait au sein de cette force la 3^e Confrérie des Grey Knights, dont Kaldor Draigo. Les space marines suivirent l'empreinte psychique du prince démon et localisèrent sa forteresse Warp. Ils outrepassèrent les défenses mentales et la sorcellerie qui masquait M'kar aux yeux des mortels. Les Grey Knights se téléportèrent directement dans le sanctuaire de M'kar avec une force de space marines des Astral Knights. Draigo fut le premier à se matérialiser, la hallebarde entourée d'un halo de feu psionique. M'kar avait prévu une telle attaque et s'était entouré des nobles d'Acralem, qui étaient enchaînés et suppliaient qu'on les délivre. Draigo savait que les vies de ces humains ne valaient rien et que seule prévalait la destruction du démon, mais les Astral Knights firent preuve de compassion et tentèrent de libérer les prisonniers.



L'ÉPÉE DE TITAN

Cette relique datant des premiers jours de l'Imperium a été confiée au Supreme Grand Master des Grey Knights depuis le début de leurs chroniques. L'histoire a donné divers noms à cette arme: Le Fil de l'Esprit, Le Fléau des Ennemis, La Buveuse de Vie... Les légendes racontent que l'Empereur forgea la lame pour un général de renom au cours des guerres d'Unification de Terra, et lui apprit à utiliser son esprit afin de déclencher les pouvoirs de l'arme. Au cours de la Grande Croisade, l'épée passa dans les mains de ses champions, et fit couler le sang des xenos tandis que l'Humanité reconquerrait les étoiles.

Lorsque Malcador le Sigillite emmena les premiers Grey Knights sur Titan, on prétend que cette épée se trouvait parmi les reliques qu'il avait avec lui, qu'elle faisait partie du legs de l'Empereur au chapitre, en plus de son patrimoine génétique et psychique. Elle fut renommée l'Épée de Titan par Janus, le premier Supreme Grand Master. Cette lame doit être calibrée psychiquement à chaque fois qu'elle est transmise à un nouveau porteur pour déployer toute son efficacité.

C'est à cet instant que les captifs révélèrent leur véritable nature, celle de possédés qui se jetèrent en hurlant sur leurs sauveteurs. Lors de la mêlée confuse qui s'ensuivit, M'kar se servit des corps de dizaines d'Astral Knights comme vaisseaux afin de faire apparaître toujours plus de démons. Sans hésiter, les Grey Knights massacrèrent tous les possédés, aussi bien humains que space marines. Draigo chargea alors droit vers le trône du prince démon. Pendant que ses frères luttèrent pour contenir la horde d'horreurs issues du Warp, Draigo arriva seul devant M'kar. Le prince démon avait livré des milliers de batailles et avait toujours survécu, toutefois il ploya sous les assauts du Grey Knight, qu'il percevait comme une silhouette étincelante et brûlante. Quand la lame de Draigo transperça la chair du démon, ce dernier sentit que l'arme tentait de lui aspirer sa force vitale et lutta avec l'énergie du désespoir. Néanmoins, la volonté de Draigo était implacable, et il bannit M'kar grâce à sa hallebarde de force Nemesis. Alors que l'essence de M'kar était renvoyée dans le Warp, il prononça une terrible malédiction contre Draigo, lui promettant dix mille ans de souffrances et de tourments.

UNE ASCENSION PROMETTEUSE

Suite à la bataille d'Acralem, Kaldor Draigo fut promu Justicar, et ses exploits se multiplièrent. Son adresse au combat et ses talents de psyker étaient prodigieux. Seuls les plus âgés de ses camarades étaient capables de le vaincre à l'escrime ou lors de duels de volonté. Au cours de ces premières années de carrière, il remporta de nombreuses victoires au nom de son chapitre et vainquit des ennemis de plus en plus redoutables.

En 819.M41, sur les lunes à l'atmosphère empoisonnée d'Angor, un vent Warp souffla depuis les profondeurs galactiques et amena des créatures de démente et de mort. La 3^e Confrérie s'opposa à elles. Sous un ciel sans étoiles parcouru de flammes violettes et de visages grimaçants, les Grey Knights combattirent aux côtés des dix mille hommes du 2^e Régiment de la Garde Impériale d'Angor contre le gardien des secrets K'lesydon et sa horde décadente. Lorsque le démon jaillit des flammes Warp, tous les humains furent submergés par sa puissance, et arrachèrent leurs respirateurs pour inspirer à pleins poumons les fragrances envoûtantes, mais aussi les émanations toxiques. Leurs poumons se liquéfierent et ils vomirent un liquide violacé et grumeleux. Seuls les Grey Knights résistèrent à l'influence du démon. Draigo mena la charge à travers le champ de bataille jonché d'hommes agonisants afin d'atteindre K'lesydon. Comme lors de son affrontement contre M'kar, le futur Grand Master prouva une fois de plus son habileté : le gardien des secrets ne parvint pas à percer son armure, et fut vaincu par les assauts psychiques de Draigo.

Draigo devint rapidement Brother-Captain, et gagna ainsi le privilège de mener toute la 3^e Confrérie. En 858.M41, il devint un des Grand Masters du chapitre après avoir mené ses guerriers contre les Rois Psyneks de Vœr. Ces derniers étaient des marionnettes manipulées par le démon de Tzeentch T'eklar, et ils festoyaient du sang des possédés afin de décupler leurs pouvoirs. Ils étaient reliés entre eux par des chaînes de cristaux psychoréactifs, et envoyèrent des armées de sorciers fous à lier contre les Grey Knights. Les énergies libérées par les deux camps remodelèrent les champs de bataille, jusqu'à ce que Draigo enfonce un pieu consacré dans le crâne de chacun des terribles Rois Psyneks de Vœr.

En 901.M41, le destin de Draigo l'amena sur le monde déchiré par la guerre de Kornovin. L'endroit était sous la coupe de Mortarion, le primarque démon de la Death Guard. Lors des affrontements, le Supreme Grand Master Geronitan fut tué en menant une charge contre le primarque. Alors au milieu de la mêlée, Draigo vit tomber son commandant et poussa un cri de désarroi et de fureur. Il se fraya un chemin jusqu'au corps de Geronitan, et abattit même la garde personnelle de Mortarion grâce à la force de sa lame et de son esprit. Avant que le primarque puisse abattre sa faux sur Draigo, ce dernier le jeta au sol, le regard étincelant de la juste colère de l'Empereur. Même s'il n'était pas en mesure de détruire l'essence du démon, Draigo n'en grava pas moins le nom de Geronitan sur le cœur pourri de Mortarion avant que celui-ci disparaisse. Suite à cette victoire éclatante, Draigo fut élu Supreme Grand Master des Grey Knights.

Pendant presque un siècle, Kaldor Draigo mena les Grey Knights contre des hordes de démons toujours plus nombreuses, car l'ombre de la Fin des Temps ne cesse de s'étendre et d'apporter la mort et la destruction.

LA VENGEANCE DE M'KAR

À la fin du 41^e millénaire, les Grey Knights étaient sollicités comme jamais auparavant, et étaient éparpillés à travers toute la galaxie. Quand Draigo apprit que M'kar était revenu sur Acralem, il sut qu'il devait de nouveau l'affronter, recommençant ainsi un cycle entamé deux cents ans plus tôt.

Le prince démon et le maître de chapitre s'affrontèrent au sommet des pics de la planète. L'Épée de Titan crépitait tandis qu'elle parait les coups de l'épée Warp de M'kar. Le démon hurla triomphalement lorsqu'il brisa la lame de Draigo, et s'approcha pour porter le coup de grâce, mais le Grey Knight ne s'avoua pas vaincu et profita des quelques instants d'exultation du démon pour enfoncer le tronçon de l'épée dans son cœur. Alors qu'il disparaissait, M'kar agrippa la jambe de Draigo et l'entraîna dans le Warp.

Pourtant, Kaldor ne mourut pas dans l'Immaterium, car il était protégé par la pureté de son âme. Il entra alors dans la légende en tant que vagabond consacrant son temps à traquer les démons, et attendant le moment où il aura l'occasion de revenir dans l'Imperium.





ARVANN STERN



Aucun Grand Master ou Brother-Captain ne contesterait que Stern est le parangon du Grey Knight. Lorsque Kaldor Draigo le désigna comme son successeur à la tête de la 3^e Confrérie, on pensait que Stern, en tant que protégé de Draigo, deviendrait un jour le Grand Master de la Confrérie. Malheureusement pour les Grey Knights, ce ne fut pas le destin de Stern, car il prit une autre tournure lorsque le Brother-Captain mena une attaque contre le Culte de la Serre Rouge sur Antraxes.

LE CULTE DE LA SERRE ROUGE

Antraxes était un monde minier célèbre dans le sous-secteur Sudar pour ses filons de pierre de sang. En 855. M41, les Prognosticars annoncèrent qu'un grand mal allait se manifester sur la planète. Les Grey Knights y envoyèrent donc une demi-compagnie commandée par Arvann Stern. Lorsque leur croiseur d'attaque sortit du Warp à proximité d'Antraxes, le monde était déjà la proie des dieux sombres : le démon de Tzeentch M'kachen avait soumis d'abord des clans miniers, puis le reste de la population avant d'infiltrer la citadelle de la Serre Rouge, une cité-ruche suspendue entre cinq immenses pics de pierre de sang. Depuis ce nid d'aigle, le culte de la Serre Rouge, s'était répandu, et avait semé la discorde et la confusion dans

les autres cités d'Antraxes. Pire encore, M'kachen avait corrompu les mines en liant des horreurs du Warp au minerai, afin que l'influence du Chaos se répande par le sol de la planète jusque vers d'autres mondes du sous-secteur. C'est ainsi que toutes les personnes portant des bijoux en pierre de sang furent possédées par des démons, jusque sur des planètes éloignées.

Évaluant la situation depuis l'orbite, Stern comprit que l'épicentre de l'activité du culte se trouvait au niveau de la ruche de la Serre Rouge, cependant il ne minimisa pas le danger inhérent au commerce de pierre de sang corrompue. Stern ordonna à la moitié des cinquante Grey Knights de capturer les docks d'Antraxes pendant qu'il mènerait les autres dans une attaque contre le culte et le démon qui le dirigeait.

Stern et ses frères se matérialisèrent dans la spire de la Serre Rouge. Ils étaient au milieu de milliers de cultistes qui se prosternaient devant M'kachen. L'ombre d'un instant, tous restèrent stupéfaits, puis les Grey Knights se mirent dos à dos et ouvrirent le feu à coups de bolters d'assaut et de psycanons. Des dizaines de cultistes furent taillées en pièces en quelques instants, et leurs corps déchiquetés tombèrent au sol. Les survivants chargèrent les Grey Knights sans hésiter, pendant que M'kachen s'envolait au-dessus de la mêlée sur des ailes de feu afin de déclencher ses sorts contre les intrus. Pendant ce temps, dans toute la ruche, des millions de soldats renégats entendaient l'appel du démon, et s'emparaient de leurs armes avant de se diriger vers le lieu du combat.



LA MALÉDICTION DE TZEENTCH

La malédiction de M'kachen suit Stern comme son ombre. Depuis ce jour fatidique dans la spire de la Serre Rouge, Stern n'a jamais pu échapper aux machinations du duc du changement, au point que désormais, le Brother-Captain doute de tout. Il ne croit plus à la simple malchance, et interprète la moindre coïncidence comme étant le fruit des plans retors de son ennemi juré, et ses camarades ont appris à accepter que des choses étranges arrivent en sa présence.

Au sein des halls de la Citadelle de Titan, ces phénomènes toujours bénins, comme un chronomètre qui se désynchronise, un miroir qui reflète un visage moqueur, ou des larmes de sang qui coulent sur les joues d'une statue. Cependant, au-delà des sceaux de Titans, ils deviennent plus inquiétants. Les armes s'enrayent sans raison, ou une arme récemment forgée se brise au premier impact. Il s'agit là de l'œuvre des démons invisibles aux ordres de M'kachen, des créatures minuscules incapables de se manifester totalement dans le monde réel, et qui doivent se contenter d'accomplir des actes de malveillance. Ils aident également les ennemis de Stern, par exemple en modifiant les trajectoires des balles et des lames.

Les sens psychiques de Stern lui permettent de voir des lieux que l'influence des démons ne peut atteindre, comme des points de la réalité insensibles à la présence des habitants du Warp. Stern les utilise pour ancrer ses actions les plus essentielles, afin de conserver les meilleures opportunités possibles. Ainsi, il reste toujours prêt à esquiver un coup dont la précision est pourtant surnaturelle.

Stern savait qu'il ne disposait que de quelques minutes pour vaincre M'kachen avant que ses frères soient submergés par le nombre. Il leur ordonna de former un cercle autour de lui et commença à réciter les Liturgies du Bannissement. Il se lança dans un duel de volonté avec M'kachen, son esprit tentant de couper les fils spirituels qui reliaient le duc du changement au monde matériel. Grâce à des estocades et à des coups de taille avec leurs hallebardes, les Grey Knights tenaient les cultistes en respect. Leurs armures étaient maculées de sang et les viscères ennemis s'étaient sur le sol jusqu'à la hauteur de leurs genoux. M'kachen tissait peu à peu des sorts de plus en plus complexes et débilitants pour tenter de vaincre Stern, mais les assauts psychiques incessants du Grey Knight sapèrent ses forces inexorablement. Enfin, poussant un cri de rage et de frustration, M'kachen explosa dans une gerbe de feu bleu avant de disparaître dans le Warp.

Au même moment, le dernier cultiste tombait sous les coups des Grey Knights. Stern prévint le croiseur d'attaque, qui plongea vers l'orbite basse. Quand les premiers soldats arrivèrent dans la spire, ils virent les Grey Knights disparaître dans une explosion de lumière en laissant derrière eux des milliers de cadavres. Une minute plus tard, les épaves en feu des docks orbitaux d'Antraxes s'abattaient sur la spire et la démolirent. Le croiseur d'attaque débuta alors son bombardement et débarrassa la planète de la souillure du Chaos.

LES FILS DE LA REVANCHE

Lorsque l'esprit de Stern se battait en duel contre celui de M'kachen, ils devinrent inexorablement liés, si bien que le duc du changement devint obsédé par la destruction de ce mortel qui avait mis à bas en quelques minutes l'œuvre de plusieurs siècles. Au début, les signes de la manifestation de la vengeance de M'kachen furent invisibles pour Stern et ses frères. Même les Prognosticators n'étaient pas capables de voir à travers la toile de machinations tissée par le démon de Tzeentch. En effet, du plus profond du Royaume du Chaos, M'kachen envoyait des démons mineurs contre Stern, donnant lieu à des événements tels que l'Immixtion des Ombres sur Tanris III et le Banquet des Cauchemars dans les profondeurs des Cent Ruches. La malchance semblait poursuivre Stern comme un prédateur : une tempête de cendres s'abattit sur les Grey Knights quand ils se rendirent sur Tanris III. Elle brouilla les auspex et provoqua la panne des réacteurs des Stormraven. Dans les Cent Ruches, un tremblement de terre provoqua la mort de dizaines d'arbitrators. Pourtant, de telles catastrophes n'avaient jamais eu lieu auparavant sur ces planètes...

Cent un ans après son bannissement sur Antraxes, M'kachen revint dans le monde matériel dans l'intention de tuer Stern. Le démon avait comploté pendant son long exil, et il avait mûrement réfléchi à l'endroit où tendre un piège à son adversaire. Le duc du changement choisit le monde de Sargotha, au cœur des Astres Fantômes, un lieu maudit évité même par les orks qui infestaient la région. La cause de la pénombre qui régnait sur Sargotha se trouvait dans les tréfonds d'une de ses pyramides d'obsidienne, des structures mégalithiques érigées par des architectes xenos d'origine inconnue. Plus que de simples édifices, ces constructions semblaient calmer les émanations du Warp en absorbant les énergies psychiques. M'kachen savait que s'il parvenait à attirer Stern sur Sargotha, le Grey Knight serait privé de l'essentiel de ses pouvoirs.

Cependant, le duc du changement devait être prudent, car ces mêmes pyramides qu'il comptait utiliser à son profit étaient redoutables pour les démons, ce qui annulait l'avantage qu'il avait sur Stern. M'kachen prit alors possession du corps d'un de ses cultistes, puis laissa une piste de sang et de mort afin d'attirer Stern jusqu'à lui.

Mais les fils tissés par M'kachen étaient grossiers aux yeux de Stern, qui devina aisément que Sargotha était un piège. Néanmoins, il se rendit malgré tout sur la planète, car la destruction du démon était son fardeau. Il comptait se mesurer seul au démon, toutefois Draigo insista pour qu'il emmène quatre de ses frères avec lui. Lorsque les Grey Knights posèrent le pied sur Sargotha, ils comprirent tout de suite pourquoi M'kachen avait choisi cet endroit. Les pyramides d'obsidienne érodaient les pouvoirs psychiques des frères de bataille, qui avaient l'impression que des millions de minuscules insectes métalliques rampaient dans leurs crânes. Les auspex avaient indiqué que personne, ni mortel ni démon, ne se trouvait à la surface de la planète. Ainsi, quand Stern marcha entre les structures noires et vit les piles de cadavres frémir à son passage, il comprit quelle était la nature du piège. M'kachen avait rameuté une armée sur Sargotha avant de la faire sombrer dans un coma psychique. Désormais, M'kachen transférait son essence de l'un à l'autre pour les réveiller.



Les Grey Knights étaient forcés de se fier à leurs bolters d'assaut et à leurs lames, et se mirent en devoir d'exterminer la horde. Mais à chaque fois que Stern tranchait une gorge ou empalait un adversaire, le démon prenait possession d'un autre corps. Après des heures de combats, Stern était le dernier Grey Knight survivant. Juché sur une pile de cadavres, il broya le crâne du dernier cultiste, et vit l'essence du démon s'échapper de son hôte pour retourner dans le Warp. Après cela, jamais plus le démon ne fut aussi près de parvenir à tuer Stern.

"LES DÉMONS SONT DES CRÉATURES FORGÉES PAR L'EFFROI ET LA DÉMENCE. SI NOUS LES PRIVONS DE LA FOLIE ET LA PEUR, ILS NE SONT RIEN DE PLUS QUE DE LA POUSSIÈRE PORTÉE PAR LE VENT, OU DES MENSONGES PROFÉRÉS PAR UN FOU."

- Brother-Captain Arvann Stern

Le Conseil de Titan a prié plusieurs fois Arvann Stern d'accepter de devenir Grand Master. Même Kaldor Draigo a tenté de convaincre le Brother-Captain. Cependant, Stern a juré qu'il n'accepterait pas tant qu'il n'aura pas vaincu M'kachen une fois pour toutes, car il ne souhaite pas que le Conseil hérite de son fardeau. Tant que l'affrontement entre le démon majeur de Tzeentch et le Brother-Captain Stern continuera, le chapitre sera privé d'un de ses meilleurs commandants, ce qui pousse certains à croire que c'est bel et bien là le véritable objectif poursuivi par les dieux sombres.

GARRAN CROWE

Crowe est à la fois le commandant et le champion de l'ordre des Purifiers des Grey Knights, une position qui lui a été confiée à cause de sa pureté inégalable et de sa volonté inébranlable. Crowe est unique même parmi ses frères pourtant favorisés, car sa présence dans le Warp est telle une flamme blanche brûlante qui dévaste tout ce qu'elle touche, dont les démons. En tant que recrue, Crowe faisait preuve d'une résistance au Warp qu'un autre Grey Knight mettait d'ordinaire des décennies à développer.

Certains Grand Masters pensent que Crowe exprime un gène du chapitre normalement récessif, une suite de séquences que l'Empereur avait fabriquées et qui sont particulièrement bien implantées dans le corps de Crowe. Cette qualité permet à Garran de voir le monde différemment, car il ne perçoit pas le Chaos comme tout le monde. À ses yeux, l'Immaterium est comme de l'eau s'écoulant sur les contours de la réalité, et les démons lui paraissent des ombres qui dansent à sa surface miroitante.

LA LAME NOIRE D'ANTWYR

L'incorruptibilité de Crowe l'a placé à la tête des Purifiers, de plus il a pour mission de porter la relique la plus dangereuse du chapitre: la Lame Noire d'Antwyr. Il s'agit

d'une épée-démon incroyablement ancienne. Les Grey Knight la découvrirent lors de l'Occlusiade, en M37, alors qu'elle était aux mains du Roi Aveugle. Elle fut nommée ainsi car elle avait été trouvée par les apôtres du Roi Aveugle dans les ruines du temple d'Antwyr, un lieu maudit dédié à un dieu sauvage et impie. Elle donnait à son porteur le pouvoir de contrôler tous ceux qui posaient les yeux sur lui, si bien qu'elle mena des légions d'hérétiques et de déments à travers les secteurs Vidar, Tremayne et Darkspire. Seule l'intervention de l'intégralité du chapitre des Grey Knights permit d'éradiquer cette menace lors d'une bataille cataclysmique. Quant à l'épée, elle se matérialisa sitôt le dernier cultiste mort.

"JE SUIS LA MORT INCARNÉE. JE SUIS LE FIL DE L'ÉPÉE, JE TRANCHE LES CHAIRS POUR M'ABREUVER À LA SOURCE DE LA VIE. OFFRE-MOI TON CORPS, ET JE T'APPORTERAI LA GLOIRE, LA VENGEANCE ET L'IMMORTALITÉ. TU N'AS QU'UN MOT À DIRE..."

- Antwyr, l'Épée-dieu

Plus de trois mille ans plus tard, les Prognosticars annoncèrent le retour de l'épée, et cette fois les Grey Knights étaient prêts à s'en emparer. Cela se passa sur la lune de Tethys. Ils récupérèrent l'épée en tuant son porteur avant qu'elle ne puisse le posséder entièrement. L'arme fut ensuite rapportée sur Titan. Pendant des jours, les Grand Masters débattirent sur ce qu'il convenait de faire de l'épée. Ils n'avaient aucun moyen de la détruire, et craignaient que s'ils la cachaient ou l'enfermaient quelque part, le démon qu'elle abritait trouve tôt ou tard une nouvelle victime. L'arme fut donc confiée aux Purifiers, car ils étaient les seuls dotés d'une force d'âme suffisante pour résister à sa corruption et pour ignorer les murmures du démon. Elle a été transmise d'un Purifier à l'autre au fil des siècles, l'ordre choisissant toujours le plus puissant de ses membres pour la porter. C'est ainsi que Garran Crowe en est devenu le détenteur.

UN FARDEAU ÉTERNEL

La Lame d'Antwyr est sans doute le plus puissant artefact détenu par les Grey Knights. Certains au sein du chapitre affirment qu'Antwyr est plus qu'un prince démon ou un démon majeur, et qu'il s'agirait peut-être du dernier fragment d'un dieu antique. Les hommes qui s'approchent trop de son porteur sont rendus fous par les chuchotements et les mensonges que l'épée prononce sans cesse, et qui sont capables de s'emparer d'un esprit. Seuls les Grey Knights peuvent résister à ces paroles, et encore, seulement pour un temps réduit, car ils finissent par sentir leur volonté ployer sous les assauts mentaux de la lame. Pour sa part, Crowe semble immunisé aux effets de la Lame d'Antwyr, même si on sait qu'elle lui parle régulièrement. D'ailleurs, une partie de la tâche de Crowe consiste à se souvenir de ce qu'elle dit, au cas où elle fournirait involontairement des indices sur ses faiblesses, voire dévoilerait des secrets mystiques.



Crowe ne se sépare jamais de la Lame d'Antwyr, et garde toujours une main posée sur son pommeau au cas où elle tenterait de s'échapper. Au début, Crowe portait son fourreau attaché dans le dos, et l'accrochait au mur de sa cellule. Mais il s'aperçut rapidement que l'épée se déplaçait quand il ne la regardait pas, voire était sortie de son étui. Cela aurait pu s'avérer désastreux en combat si quiconque s'était emparé de l'épée pour la retourner contre Garran. Même les autres Purificateurs n'ont pas le droit de toucher cette arme. Crowe est donc forcé de combattre uniquement avec cette arme, de crainte qu'elle se libère de sa poigne de fer.

LA PLANÈTE NOIRE

Les démons sont des créatures vindicatives et leurs plans s'échelonnent sur des siècles, car ils ont toute l'éternité devant eux pour tenter de corrompre les mortels. Antwyr est un être très ancien qui connaît bien les dieux sombres, car il a eu affaire à eux plusieurs fois au cours de sa longue existence. C'est ainsi que lorsque Crowe affronte un champion des puissances de la ruine, il arrive que la Lame d'Antwyr le reconnaisse. Il n'est donc pas rare que l'arme tente d'aider le démon à tuer Crowe, en redoublant ses assauts mentaux contre lui, ou en murmurant au démon les feintes que Garran a l'habitude d'utiliser. Parfois cependant, la lame rencontre un de ses ennemis jurés et espère bien qu'il sera renvoyé dans le Warp. Dans ce cas, elle prête main-forte au Grey Knight pour l'aider à remporter son duel. Cependant, Crowe n'écoute jamais les conseils de l'épée, car il sait les risques encourus quand on prête l'oreille aux dires d'une telle créature. Malgré tout, il prend soin de répéter les moindres paroles d'Antwyr aux Prognosticars pour qu'ils en tirent des informations.

"NOUS APPORTONS L'ESPOIR AU VERTUEUX.
ET LA FLAMME À L'IMPUR."

- Castellán Garran Crowe

Une des ruses d'Antwyr mena à la Bataille de la Planète Noire, où la lame désirait contrecarrer les plans du Preneur de Crânes, un de ses plus vieux rivaux. Le démon de Khorne avait choisi cette planète car il avait été attiré par les miasmes de violence qui en émanaient. En effet, ce monde avait été dépeuplé suite à un raid eldar noir de près d'un an. Les milliards d'habitants avaient été réduits à quelques tribus éparses et affamées qui se terraient dans les ruines de leurs cités. Le Preneur de Crânes savait que la planète était une proie facile et entama un rituel afin de l'attirer dans le Warp, afin que les démons puissent dévorer les âmes des vivants aussi bien que des morts.

Les Prognosticars informèrent le Supreme Grand Master Geronitan de l'imminence de l'incursion démoniaque, par conséquent celui-ci forma la force de frappe Iron Helm afin d'intervenir. Les Grey Knights se téléportèrent depuis l'orbite basse et arrivèrent au milieu du spatioport, où ils découvrirent un véritable carnage. Des cadavres décapités s'empilaient partout sur le tarmac et dans les gares. Ils aperçurent alors une arène érigée avec les ossements des morts. Les Grey Knights y pénétrèrent sous les vivats de spectateurs démoniaques et virent le Preneur de Crânes, debout sur un tapis de têtes coupées, tandis

LE GARDIEN DE LA LAME

Pour la plupart des Purificateurs, le fait de repousser sans cesse les vrilles du Warp est un talent naturel et instinctif. Leurs esprits les protègent des ténèbres et repoussent ses assauts. Malgré tout, il existe des horreurs capables de mettre à l'épreuve même l'esprit aguerri du plus incorruptible des Grey Knights. La Lame d'Antwyr en fait partie, car elle est telle une balafre sur le visage de la réalité. Son pouvoir est tel que partout où se rend Crowe, il apporte involontairement la souillure du Warp. C'est ainsi que sur Titan, le champion doit passer l'essentiel de son temps seul dans les Chambres de Pureté. Il arrive que d'autres Purificateurs lui rendent visite, mais même eux ne peuvent pas rester longtemps en présence de l'arme. Lorsque Crowe voyage à travers l'Imperium, dans le cadre des missions secrètes du chapitre, il reste à l'écart de la troupe et ne la rejoint que pour aller au combat.

Le Castellán utilise ce temps libre pour s'entraîner et pour repousser sans cesse les imprécations du démon. Pendant des années, il a subi en silence les insultes d'Antwyr, en se réfugiant derrière son mépris pour résister à la sinistre influence de l'Épée-dieu. Au début, Antwyr tenta de dominer Crowe par la force de sa volonté, et lutta contre l'esprit du Grey Knight pendant des mois dans l'espoir de briser ses défenses et de prendre possession de son corps. Lorsqu'il comprit qu'il ne réussirait pas, il tenta autre chose, et promit à Crowe un pouvoir sans limites, que le Castellán refusa. Toutefois, les promesses de la lame répondent de plus en plus aux attentes secrètes de Crowe, si bien qu'Antwyr ne désespère pas de réussir un jour à trouver une faille dans sa volonté.

que ses serviteurs traînaient hors de l'arène le cadavre de sa dernière victime. Antwyr hurla et poussa des jurons en sentant la présence du démon de Khorne alors même qu'une horde de sanguinaires attaquait les Grey Knights. Crowe savait qu'il était le seul en mesure de vaincre le Preneur de Crânes, et il décida de gagner du temps afin que ses frères aient le temps de s'échapper. Le Castellán lança donc un défi en pointant son épée vociférante vers le champion de Khorne. Crowe répugnait à accomplir la volonté d'Antwyr, mais il n'avait pas le choix.

Avant que le Preneur de Crânes puisse s'élancer, Crowe utilisa l'atout que lui avait confié Geronitan : un flacon de larmes cristallisées de l'Empereur. Elles permirent à Crowe de bénir la terre autour de lui, ce qui priva le Preneur de Crânes d'une partie de ses pouvoirs. Cependant, malgré cet avantage, Crowe ne pouvait que résister le plus longtemps possible face à son adversaire, car il ne parvenait pas à le surclasser. De plus, Antwyr criait dans l'esprit de Crowe de le libérer, promettant qu'il viendrait aisément à bout du Preneur de Crânes si le Grey Knight acceptait le pacte qu'il lui proposait. Néanmoins, le Castellán ignore les supplices de l'épée. Le Preneur de Crânes et lui combattirent des heures durant, jusqu'à ce que le héraut de Khorne remarque que son enveloppe physique s'étiolait, car l'emprise du Warp sur la planète faiblissait. En effet, il avait été obnubilé par le désir de vaincre Crowe, et ne s'était pas rendu compte que le reste de la force de frappe Iron Helm avait purgé la planète. Le démon s'évanouit en maudissant Crowe tandis qu'Antwyr éclatait d'un rire moqueur.

HÉRALDIQUE DES GREY KNIGHTS

Les Grey Knights existent depuis des millénaires, leur chapitre étant fondé sur un ensemble de traditions et de serments. Ces doctrines sacrées se reflètent dans leur armement, dans leurs armures et dans leur héraldique, tous ces éléments faisant référence à un passé lointain et glorieux.

HEAUME DE CROISÉ

Les Grey Knights utilisent un vieux modèle de casque appelé heaume de croisé, et ce aussi bien pour leurs armures énergétiques de Terminator, ce qui donne à leurs escouades une apparence unique au sein de l'Adeptus Astartes.

BOLTER D'ASSAUT

Une armure Terminator incorpore un bolter d'assaut fixé sur le canon de l'avant-bras, ce qui permet de manier la hallebarde à deux mains.

ÉCU DE SERMENT

Les frères de bataille arborent leur héraldique sur ce bouclier. Les motifs simples dépeignent pourtant des faits glorieux. Au fil du temps, ils se complexifient pour indiquer le statut de vétéran du Grey Knight.

HALLEBARDE DE FORCE NEMESIS

Chaque Terminator Grey Knight porte une hallebarde accordée à sa volonté psychique. Le rituel de réglage de ces armes est long et complexe, il est donc du devoir du Grey Knight d'honorer son arme au combat. Au bout de quelques années, une portion de la psyché du Grey Knight imprègne l'arme, si bien qu'elle perdurera même après la mort de son porteur.

GRAVURES

Une armure de Grey Knight est souvent une relique issue de l'armurerie du chapitre, et ayant appartenu à toute une lignée de guerriers. Il arrive que leurs noms ou leurs faits d'armes soient gravés sur les plaques de l'armure, afin de préserver à jamais la mémoire leur héroïsme.

SCEAUX DE PURETÉ

Quand un Grey Knights revêt son armure, les sceaux de cette dernière sont bénits lors de rituels tortueux afin de préserver l'intégrité du harnois et de protéger le porteur contre les attaques physiques. Quand un frère de bataille retourne sur Titan, le fait que ces sceaux soient intacts témoigne de son habileté, aussi bien physique que psychique.

Le rouge, le blanc et le noir sont des couleurs répandues dans l'héraldique des Grey Knights, car ce furent celles qu'utilisèrent les premiers Grand Masters lorsqu'ils quittèrent leurs Légions et acceptèrent la mission sacrée que leur confiait l'Empereur.

Chaque icône et chaque couleur ont leur propre signification. Les crânes indiquent une victoire sur un adversaire démoniaque particulièrement terrible, et les épées des faits d'armes héroïques. Les créneaux, les partis et les couleurs dominantes représentent la position d'un frère de bataille au sein de sa confrérie. La couleur, la direction et l'angle d'une ligne ont chacun une signification.



Les Grey Knights incorporent parfois des symboles de leurs alliés dans leur héraldique s'ils sont méritants.

Dans ce cas, le crâne dominant portera l'icône de l'Inquisition, ce qui indiquera une grande victoire contre un démon terrifiant, mais avec l'appui d'un des Saints Ordos. Il est rare que ces symboles soient adoptés, car peu d'alliés s'attirent le respect des Grey Knights. Parfois, un frère de bataille adopte l'icône d'un allié mort au cours de la bataille, ou ayant subi ultérieurement un lavage de cerveau. Ainsi, le seul souvenir de leur existence perdue sur le bouclier de leur allié Grey Knight, du moins tant que celui-ci survit.



L'épée est un symbole important. Elle peut représenter un acte ayant sauvé la vie des camarades du Grey Knight, ayant renversé le cours d'une bataille, ou ayant entraîné la destruction d'un ennemi honni. Une épée blanche sur champ rouge est un symbole de la miséricorde de l'Empereur, car on considère qu'un tel acte est inspiré par la bienveillance du Maître de l'Humanité. Une épée noire sur champ rouge symbolise la colère de l'Empereur et

correspond à une vengeance. Les épées rouges sur champ noir sont encore plus rares, et indiquent la juste rage de l'Empereur, et la folie de la piété. Un frère de bataille portant ce symbole aura été poussé au bout de ses limites, et sera sorti transfiguré par cette expérience.

Ce symbole stylisé de l'Aquila Impériale est sacré, et seuls les

plus grands héros des Grey Knights peuvent le porter. Il représente un acte valeureux au service de l'Empereur, et si essentiel qu'il éclipse toutes les autres gloires du guerrier qui le porte. Généralement, seuls les Grand Masters, les Brother-Captains et les Paladins portent ce genre d'icône, mais en de très rares cas, un Justicar voire un frère de bataille aura un tel honneur. Les faits d'armes en question sont toujours très variés, cependant leur dénominateur commun est qu'ils ont été inspirés par une extrême dévotion envers l'Empereur, et qu'ils attirent invariablement les faveurs des Grand Masters et des Brother-Captains.



Les symboles peuvent être superposés sur l'héraldique d'un Grey Knight pour indiquer des choses diverses, ainsi que des actes de valeur. L'épée blanche enfoncée dans un crâne cornu dépeint un acte de miséricorde de l'Empereur ayant entraîné la destruction d'une créature démoniaque très puissante. Même si c'est le Grey Knight qui aura abattu personnellement la bête, il aura sans doute été obligé pour cela de sacrifier un innocent, d'où l'acte de miséricorde sus-cité. Un tel événement marque durablement le Grey Knight, et le plus souvent, il ne changera plus son héraldique pour montrer à quel point il est dévoué à son service envers l'Empereur.



Parfois, un Grey Knight devra outrepasser les limites du monde matériel afin de repousser les serviteurs des dieux sombres. Cela peut vouloir dire pénétrer dans le Warp, arpenter un monde-démon ou combattre sur un champ de bataille envahi par l'énergie brute du Chaos.

Un frère de bataille qui vit un tel événement l'indiquera sur son écu par une flamme stylisée. Un crâne, une épée ou tout autre symbole y sera dessiné, afin de montrer que le combat s'est déroulé sur les terres des démons. En effet, une victoire remportée en un tel lieu est plus glorieuse qu'un combat gagné dans le monde matériel. Un frère de bataille capable de vaincre l'ennemi alors qu'il baigne dans les flux du Warp est incontestablement un grand guerrier.

FORCE DE FRAPPE FALCHION

Lorsque le Soleil Sanglant se leva sur le monde océanique de Vortux et provoqua la venue des hordes du Prince Vigoureux, les Grey Knights envoyèrent la force de frappe Falchion pour les éradiquer. Elle était commandée par le Brother-Librarian Umbrane, et rassemblait certains des meilleurs guerriers de la 4^e Confrérie et des éléments de l'armurerie de Titan.

Les confréries déploient rarement l'intégralité de leur force en un même lieu, car la taille de l'Imperium et l'abondance des ennemis démoniaques forcent les Grey Knights à répartir leurs forces pour contrer un maximum de menaces. La force de frappe Falchion fut formée à partir de guerriers de la 4^e Confrérie pour contrer l'incursion du Soleil Sanglant sur Vortux. Elle était commandée par le Brother-Librarian Umbrane. Il avait déjà affronté les hordes du Soleil Sanglant et leur chef, le Prince Vigoureux. Le nom du Librarian était l'anathème du prince démon, si bien que leurs destins étaient étroitement liés, et qu'aux yeux des Grand Masters, Umbrane était le plus apte à contrer le Soleil Sanglant. Il rassembla ses troupes et emmena la fureur de Titan sur Vortux.

Vortux était un agrimonde océanique. Ses citoyens pêchaient les calamars récifaux depuis leurs vaisseaux-villes flottants, mais l'arrivée d'une bande de World Eaters teinta de rouge les eaux de la planète. Les renégats traquèrent les habitants dans les rues des vaisseaux-villes et tuèrent tout ce qui bougeait. Chaque victime était dédiée au Dieu

du Sang. Les têtes coupées s'empilaient sur le sol écarlate et visqueux, si haut qu'on pouvait les voir à plusieurs kilomètres de distance. À l'aube du quatre-vingt-huitième jour depuis le début du carnage, le soleil bleu de Vortux devint rouge. Il annonçait la venue du Prince Vigoureux.

Tel un éclair argenté, la force de frappe Falchion apparut à bord de son croiseur d'attaque dans l'orbite de Vortux. Umbrane s'aperçut que les hordes de démons avaient déjà envahi la planète, puis il repéra le navire des space marines du Chaos à proximité de la planète. Un des objectifs de Vortux brûlait féroce dans le champ de vision psychique du Librarian : le plus grand des vaisseaux-villes, baptisé la Pyramide Oceanus. Même depuis l'orbite, Umbrane sentait la faille Warp ouverte au cœur de la pyramide, et le maelström des âmes des victimes des World Eaters qui tourbillonnait autour de ses spires.

Concluant qu'un assaut par téléportation au milieu des dangers inconnus du vaisseau-ville était trop risqué, Umbrane ordonna à ses frères de se préparer à intervenir à bord de Stormraven. Pendant ce temps, un détachement de Paladins mené par le frère de bataille Perdac avait pour mission de mettre hors d'état de nuire le croiseur du Chaos afin qu'il ne pose plus la moindre menace. Il ne fallut que quelques minutes aux Grey Knights pour s'organiser, et avant que le croiseur d'attaque eût atteint l'orbite basse, des escadrons de Stormraven décollèrent de ses soutes pour filer vers le sol de la planète.

LA PYRAMIDE DES ÂMES

Le culte de sang du Conclave de la Douleur n'était pas préparé à l'arrivée des Paladins. Perdac et ses frères apparurent sur le pont du navire dans un halo de lumière écarlate. Le capitaine au visage couturé de cicatrices eut à peine le temps de hurler un ordre avant que sa tête explose dans une gerbe de sang. Des dizaines de cultistes chargèrent les Paladins, en utilisant leurs fusils automatiques, leurs pistolets et leurs fusils à pompe. Sans le moindre effort, les Grey Knights les exterminèrent. Les lames de force décrivirent des arabesques sanglantes dans les rangs des renégats et les projetaient en tous sens tels des pantins désarticulés. En moins d'une minute, le pont fut débarrassé de toute présence de l'ennemi : cinquante cadavres et mourants gisaient aux pieds des Paladins. Sans hésiter, Perdac se dirigea vers la console de commandement et entra les codes qui allaient provoquer la fusion du réacteur à plasma du navire.

Fonçant à travers des nuages pourpres, le Stormraven d'Umbrane plongeait vers la Pyramide Oceanus. Alors qu'il se rapprochait, les tourelles de défense lâchèrent des salves de plasma et des grêles de projectiles, emplissant le ciel de traînées de feu. Les pilotes Grey Knight esquivèrent habilement les tirs, car leurs sens psychiques



leur permettaient d'anticiper les trajectoires des artilleurs humains. Ils furent finalement assez proches pour les engager avec leurs propres armes. Les Stormraven libérèrent des salves de missiles Stormstrike. Une douzaine de lignes flamboyantes sillonnèrent le ciel en direction du vaisseau-ville, et une seconde plus tard, d'énormes explosions ravagèrent les tourelles.

Les appareils se dirigèrent alors vers les plates-formes d'atterrissage situées sur les hauteurs du vaisseau-ville. Ils virèrent brusquement de bord après un premier passage. Les canons d'assaut et les bolters Hurricane massacrèrent les défenseurs qui se ruaient vainement à couverte. Les survivants ripostèrent inutilement avec leurs armes légères avant d'être abattus par les rafales suivantes des aéronautes. Le premier Stormraven à atterrir fut celui d'Umbrane et de ses terminators. Le Librarian nettoya la plate-forme en invoquant des flammes psychiques pendant que ses frères abattaient à coups de hallebarde les rares humains suffisamment fous pour les charger. De l'autre côté de la plate-forme, Umbrane pouvait voir une dizaine de berserks de Khorne qui apprêtaient leurs armes. Ils avaient été attirés des profondeurs du vaisseau-ville par le bruit des combats. Les space marines du Chaos étaient des adversaires redoutables, et Umbrane ne les sous-estima pas. Il rassembla ses frères. Ces derniers abaissèrent leurs hallebardes afin de recevoir la charge désormais inévitable pendant que le Librarian envoyait un signal psychique au reste de sa force de frappe.

Les berserks avaient commencé à se frayer un chemin à travers les derniers cultistes en fuite, et les abattaient sans discrimination, lorsque le deuxième Stormraven atterrit. Une Purgation Squad en débarqua, les psykanons et les expurgateurs prêts à tirer. La puissance de feu de ces armes déchiqueta les World Eaters, si bien qu'un seul d'entre eux atteignit Umbrane. Il hurlait de rage malgré ses terribles blessures. Le Librarian fit signe à ses frères de reculer, puis il passa sous la garde de son ennemi et le transperça avec son épée de force.

UNE MER DE SANG

L'intérieur du vaisseau-ville avait été transmuté suite à l'apparition du Soleil Rouge. Le Prince Vigoureux avait décoré les salles avec les cadavres dépecés des habitants. Partout, des corps décapités pendaient des murs ou étaient empilés au pied d'effigies à l'image de démons de Khorne. Le plafond dégoulinait de sang. Ça et là, des symboles impies flamboyaient sur les cloisons, et le sang qui s'écoulait s'évaporait à leur contact ou formait des motifs blasphématoires. Les Grey Knights traversèrent cet enfer tel de dignes fils de l'Empereur. Les vrilles du Warp se rétractaient face à eux, mais elles se refermaient sur leur passage sitôt qu'ils s'étaient éloignés.

La présence des Grey Knights provoquait des ondulations dans la Warp et attirait les démons et les renégats. Au début, les frères de bataille ne firent face qu'à des bandes de cultistes déments mais inoffensifs. Ils furent abattus à coups de hallebardes afin d'économiser les munitions pour des adversaires plus dangereux. Vinrent alors les World Eaters, dont les bandes éparses écumaient encore le vaisseau-ville malgré l'extermination de tous les

habitants. Umbrane déchaîna son feu psychique, et ses troupes achevèrent les survivants avec leurs armes lourdes. Finalement, les Grey Knights firent face aux démons. Quand Umbrane atteignit enfin le Factorum Pascis au cœur du vaisseau-ville, certains de ses frères avaient été blessés, et tous étaient recouverts d'ichor démoniaque.

Le Factorum Pascis était une salle immense d'où le peuple de la Pyramide Oceanus pêchait dans les profondeurs des océans de Vortux. Des centaines de mètres de filets-rasoirs étaient suspendus au-dessus d'une ouverture qui donnait sur la surface de la mer. Le Prince Vigoureux était suspendu au-dessus de ce trou. Des cadavres étaient entremêlés dans les filets, et dégouttaient dans l'eau qui rougissait sous l'afflux de sang, et qui était envahie par des démons de Khorne. Le prince démon était une horreur écorchée vive. Il s'avança vers les Grey Knights, suivi par des nuées de sanguinaires qui s'extirpèrent de l'eau en grimpants aux filets qui y étaient plongés.



Umbrane et ses frères se dispersèrent, afin de pouvoir manier leurs armes de force Nemesis sans se gêner mutuellement. La Purgation Squad libéra des tirs d'appui avec une efficacité digne d'éloges. Les armes mystiques ravagèrent les rangs des sanguinaires, car les munitions gorgées d'énergie psychique blessaient aisément les corps des démons. Les terminators tissèrent des sorts de bannissement, ce qui ajouta à la confusion qui régnait parmi les créatures du Warp. Malgré tout, les sanguinaires étaient si nombreux qu'ils pouvaient aisément éponger leurs pertes. Umbrane percevait la présence psychique menaçant du Prince Vigoureux tandis qu'il se rapprochait. Sa rage paraissait sur le point de tous les contaminer.

Les démons percutèrent les Grey Knights comme une lame de fond écarlate. Les hallebardes de force Nemesis et les lames infernales se croisaient dans des nuées d'étincelles. Une dizaine de Grey Knights tombèrent dès les premières minutes du combat, car les lames infernales parvenaient aisément à trancher à travers les armures énergétiques et les protections Aegis. Chaque frère de bataille devait affronter plusieurs adversaires, si bien que chacune de ses parades offrait une occasion de frapper à un autre adversaire. Le Prince Vigoureux se jeta sur Umbrane, attiré par son essence psychique qui brûlait comme un fanal.

C'est ce moment que le Librarian attendait. Il activa sa balise de téléportation, et trois Nemesis Dreadknight se matérialisèrent. Ils se ruèrent sur le prince démon, l'attaquant de trois côtés à la fois. Hurlant de rage, le Prince Vigoureux jeta à terre un des monstres d'acier, qui disparut immédiatement sous une marée de sanguinaires. Au même moment, un des deux autres Dreadknight lui portait un coup terrible avec son marteau tueur de démons. Umbrane en profita pour enfoncer son épée de force dans le cœur du démon. Une tempête de sang éclata, emportant le Prince Vigoureux et ses hordes dans le Warp. Lorsqu'elle se calma, le soleil de Vortux était de nouveau bleu.

FORCE DE FRAPPE LUCERNE

La force de frappe Lucerne fut le marteau que les Grey Knights utilisèrent pour briser l'échine de l'Ost Doré du prince-démon Laesydra sur Stynarous IV. Ce groupe était mené par le Brother-Captain Caddon Varn de la 6^e Confrérie, et était adapté aux opérations terrestres et souterraines typiques sur Stynarous.

L'alliance de Stynarous IV était bloquée dans une guerre d'usure contre les orks de la Waaagh! Slugruk depuis plus d'un siècle. Les xenos grignotaient lentement du terrain, en conquérant peu à peu les cités troglodytes et les colonies souterraines. Lorsqu'enfin le chef ork arriva devant les portes de la Cité Sans Soleil, les maîtres de guildes de l'Alliance de Stynarous cherchèrent de l'aide non pas auprès de l'Imperium, mais des dieux sombres.

Ce fut Laesydra la Dorée qui répondit à leurs prières. C'était un prince-démon de Slaanesh attiré par les fragrances de peur qui planaient autour des Stynari. En une année, les hordes de la Waaagh! Slugruk succombèrent face à l'Ost Doré, dont les troupes fauchèrent les peaux-vertes plus la plus grande gloire de leur dieu. Le nombre de démons augmentant, ce fut au tour des Grey Knights d'intervenir après avoir été prévenus par les Prognosticators.



L'AIGUILLE DE L'ÂME

Le Brother-Captain Caddon Varn commandait la force de frappe. Son croiseur apparut à proximité de la planète sans être détecté, car les défenses orbitales de Stynari avaient été réduites au silence depuis longtemps. Des tempêtes ioniques et les radiations rendaient toute téléportation ou insertion par voie aérienne hasardeuse, c'est pourquoi Varn débuta par un assaut contre l'Aiguille de l'Âme, un immense convoyeur qui acheminait du minerai vers les docks orbitaux depuis le sol de la planète.

Les docks avaient été transformés en un temple à la gloire de Slaanesh. Ils avaient été décorés avec les dépouilles des Stynari, pendant que des démons et des cultistes hystériques se fouettaient mutuellement avec des martinetes fabriqués avec des ongles et des cheveux humains. Lorsque le sas donnant sur l'extérieur s'ouvrit, les humains n'y prêtèrent nulle attention, et poursuivirent leurs rituels sado-masochistes. Seuls les démons ressentirent le danger.

Le Dreadnought Jacon fut le premier à pénétrer à l'intérieur des docks. Sa carapace luisait à la lueur des chandelles en suif humain. La démonette la plus proche eut à peine le temps de feuler avant que son autocanon la déchiquette. Il satura la salle d'obus qui forèrent des trous aussi bien dans les démons que dans les parois. Les Grey Knights se disposèrent de part et d'autre de la machine et se mirent à avancer, en tirant avec leurs bolters d'assaut.

En dépit de la fureur de l'assaut, les cultistes se lancèrent à l'attaque, tandis que les démonettes bondissaient pour intercepter les intrus. Des lames cruelles et des tirs de fusils laser ricochèrent sur les lourdes armures des frères de bataille. Ces derniers tinrent les cultistes en respect à grands coups d'armes de force. Là où une de ces lames s'abattait, un cultiste ou une démonette tombait à terre et ne se relevait pas. Pourtant, les serveurs de Slaanesh continuaient sur leur élan sans se soucier des cris des mourants. Les griffes des démonettes cherchaient des failles dans les armures énergétiques des Grey Knights, et quand elles les trouvaient, elles labouraient ensuite leurs chairs. Seul Jacon était immunisé à leurs attaques. Il fonça à travers la mêlée en utilisant son gantelet pour pulvériser tous les ennemis sur lesquels il mettait la main.

Profitant de la présence du Dreadnought pour ancrer leur ligne de bataille, les Grey Knights battirent en retraite vers le sas, talonnés par les démons. Sentant que la victoire était à portée de griffe, les démonettes écarquillaient les yeux d'un air extatique et piaillaient de joie. Toutefois, cette ruse faisait partie du plan de Varn, car une fois les cultistes et les démonettes serrés les uns contre les autres dans la course qui menait jusqu'au sas, le Brother-Captain et ses terminators apparurent derrière eux en se téléportant. Pris en étau entre deux groupes de Grey Knights, les serveurs de Slaanesh furent taillés en pièces, même s'ils se battirent avec fureur. Varn ordonna à ses frères de porter le coup de grâce. Les Grey Knights avancèrent implacablement, et abattirent toutes les démonettes qui se jetaient sur eux. Le sol était jonché de corps démantibulés et calcinés par le feu psychique des frères de bataille.

LA CITÉ SANS SOLEIL

Une fois les docks orbitaux sécurisés, Varn passa à l'étape suivante de son plan. Les Grey Knights débarquèrent de leurs appareils et se rassemblèrent sur l'énorme monte-charge. Loin en dessous, au cœur de la cité-ruche souterraine Stynari, Laesydra sentit la venue des Grey Knights et rassembla son Ost Doré. Elle sortit de la Cité Sans Soleil à la tête d'une vaste horde de démons et de serveurs humains, vers l'endroit où arrivait le convoyeur, à plusieurs kilomètres sous terre. Elle comptait piéger les space marines dès leur arrivée, et envoya donc ses troupes les plus rapides pour prendre position. Des veneuses et des chars de Slaanesh foncèrent vers leur objectif, et se postèrent autour de l'arrivée du convoyeur juste au moment où l'immense plate-forme descendait depuis le firmament.

Cependant, le Brother-Captain Varn avait prévu cette éventualité, car il se doutait que ses ennemis tenteraient de lui tendre une embuscade dès son arrivée. Alors que les démons observaient la descente du monte-charge, ils ne remarquèrent pas les ombres qui descendaient en aval de celui-ci. Tels des oiseaux de proie, les Stormraven

plongèrent dans l'immense salle. Leurs autocanons et leurs missiles Stormstrike tracèrent des sillons sanglants dans les rangs des démons, puis débarquèrent leurs passagers.

Lorsque le monte-charge arriva et que les Grey Knights se joignirent aux combats, l'endroit était devenu un champ de dévastation. Les frères de bataille affrontaient les démons de Slaanesh tandis que les Stormraven, les Rhino et les Razorback fournissaient des tirs d'appui. Varn mena la charge qui repoussa l'adversaire, aidé par le Dreadnought Jacon. Soudain, le marcheur vacilla, et le Brother-Captain eut à peine le temps de tourner la tête pour voir le blindage de la machine éventrée par Laesydra. Elle riait tout en arrachant le corps du frère de bataille à son sarcophage.

Varn déchaîna un trait de feu psychique contre Laesydra mais elle le dissipa, puis attrapa le Grey Knight par la taille et le porta à hauteur de son visage. Le Brother-Captain lutta contre les ondes envoûtantes qui émanaient de Laesydra et qui tentaient de prendre le contrôle de son esprit. Du coin de l'œil, il vit les autres Grey Knights qui faiblissaient, et combattit le désespoir que Laesydra tentait de lui instiller. Le Brother-Captain était sur le point de flancher, mais il enfonça son épée de force dans le cœur de son ennemie et canalisait toute sa volonté dans la lame. Néanmoins, avant que l'arme de force Nemesis puisse délivrer une décharge fatale, Laesydra le projeta loin d'elle. D'un coup de pince, elle brisa l'épée de force et poussa un cri de rage avant de battre en retraite derrière ses séides.

Le Brother-Captain se releva et appela précipitamment des renforts dans son vox : le Dreadknight et les Strike Squads qu'il avait gardés en réserves. Toutefois, le cours de la bataille avait tourné en défaveur des Grey Knights, car Laesydra avait prévu cette éventualité de la part de ses adversaires. Alors que les rayons téléporteurs illuminaient l'endroit, des runes profanes gravées plusieurs mois auparavant scintillèrent, et donnèrent vie à une tempête Warp qui dispersa les guerriers de Varn alors qu'ils étaient sur le point de se matérialiser au beau milieu du champ de bataille pour prêter main-forte à leurs camarades.

Serrant rageusement le tronçon de son épée, Varn réalisa que la bataille avait définitivement basculé en sa défaveur. Il ne restait plus qu'une poignée de Grey Knights en état de se battre, et ils allaient bientôt être eux aussi submergés par les démons de Slaanesh et par les cultistes déments et drogués. Jurant de se venger, le Brother-Captain appela son Stormraven et y embarqua, puis envoya un message à son croiseur d'attaque afin qu'il mette en branle le plan d'extraction. Dans une explosion spectaculaire, l'Aiguille de l'Abîme fut détruite. Ses fondations arrachées à la planète laissèrent un cratère de dix kilomètres de diamètre. Alors que la terre et les poutrelles métalliques pleuvaient sur l'Ost Doré, Varn et les survivants s'échappèrent. Alors que le croiseur d'attaque remontait en orbite haute de la planète, le Brother-Captain donna l'ordre d'appliquer l'Exterminatus, et annonça solennellement que Stynarous était définitivement perdue pour l'Imperium.



ÉPIDÉMIE DE DÉMENCE

En l'an 941.M41, les actions inconsidérées d'une inquisitrice solitaire libérèrent un ancien mal, après avoir essayé de jouer à la plus maline avec le duc du changement Ix'thar'ganix. Pour mettre fin à la folie essayée par le démon, les Grey Knights réunirent trois confréries, sous le commandement du Supreme Grand Master Kaldor Draigo en personne.

L'inquisitrice Saffor Sengir de l'Ordo Malleus avait passé sa vie à déchiffrer les secrets du duc du changement Ix'thar'ganix. Elle étudia le pouvoir de prescience du démon, la chose tournant à l'obsession, convaincue qu'elle était de pouvoir s'en emparer pour le compte de l'Imperium. Pendant des décennies, elle ratissa la galaxie en quête d'objets maudits liés au duc du changement. Finalement, à l'intérieur d'un vaisseau alien à la dérive, elle trouva les os du Chuchoteur : une créature xenos qu'Ix'thar'ganix avait jadis possédée. Grâce à ces restes, Sengir espérait invoquer le démon et le soumettre à sa volonté.

Par-delà le voile, Ix'thar'ganix observait Sengir avec un mélange de mépris et d'amusement. Le duc du changement avait prédit tout cela depuis longtemps, des siècles avant la naissance de l'inquisitrice et même avant la possession du Chuchoteur, et avait donc tendu un piège à cette mortelle qui croyait pouvoir usurper son pouvoir.

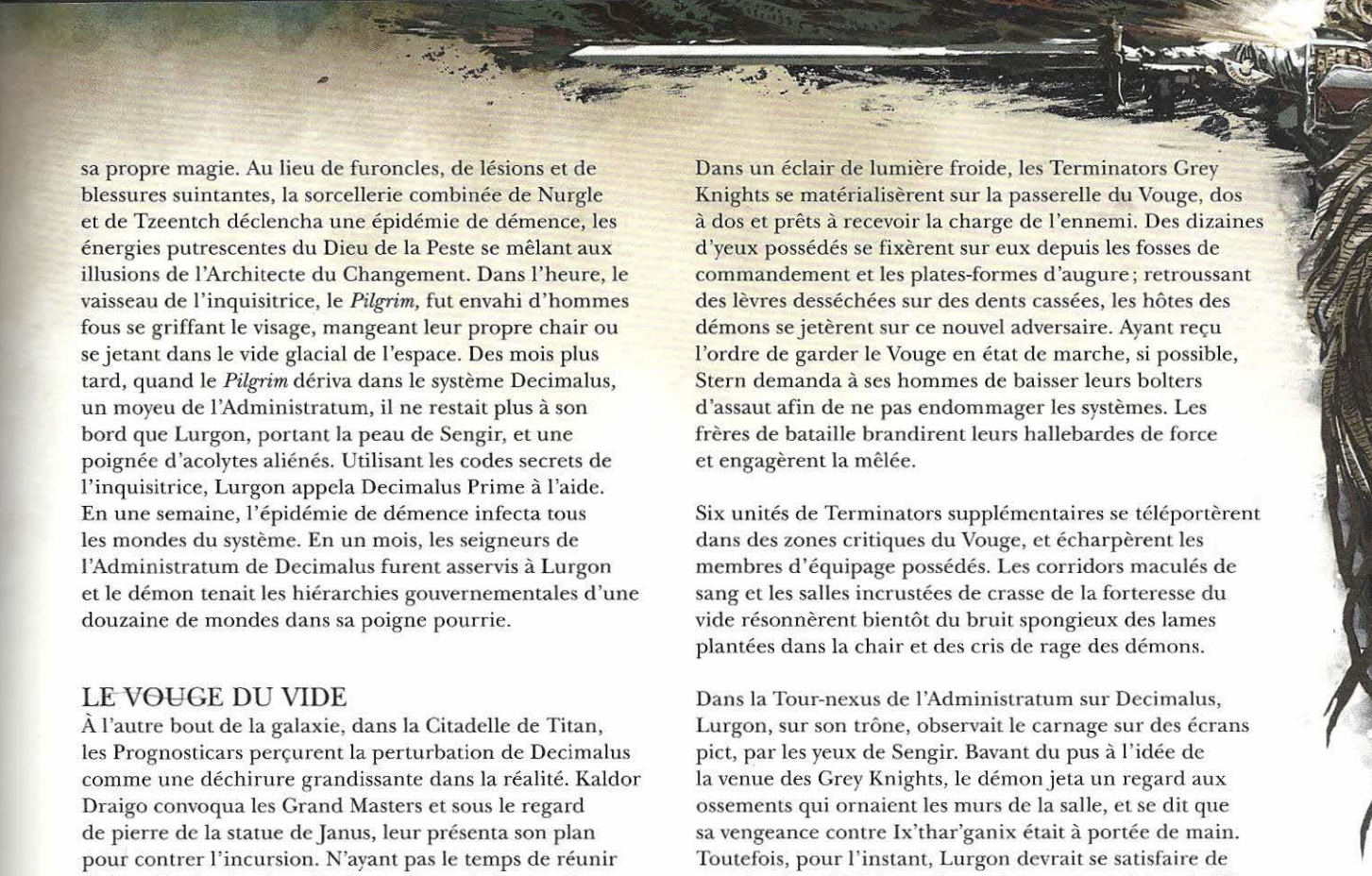
Déguisé en Père des Épidémies, Ix'thar'ganix avait poussé le démon majeur Lurgon vers l'inquisitrice, en lui

promettant un passage dans l'univers réel pour qu'il puisse distribuer les présents de son dieu de pestilence. Grâce à des sortilèges complexes, le duc du changement dénoua les fils du destin qui le reliaient aux os du Chuchoteur et les rattacha à Lurgon.

Quand Sengir prononça le dernier mot du rite d'invocation d'Ix'thar'ganix, ce fut Lurgon qui fut attiré dans la réalité à sa place, les sceaux façonnés pour piéger Ix'thar'ganix se consumant et se brisant sous l'effet de la présence discordante du démon. La volonté de Sengir, aussi forte fût-elle, plia sous la puissance psychique du grand immonde, qui alla se nicher dans son âme, la possédant entièrement. Les bougies moururent, et Sengir tomba à genoux avec un rire hystérique, tandis que ses acolytes s'écroulaient, du pus coulant de leurs yeux et de leurs oreilles.

Pourtant, Lurgon resta captif de la chair de l'inquisitrice, la volonté de Sengir suffisant à contenir le démon. Dans sa rage, Lurgon conjura une maladie virulente, mais Ix'thar'ganix l'avait également prévue et imprégnée de





sa propre magie. Au lieu de furoncles, de lésions et de blessures suintantes, la sorcellerie combinée de Nurgle et de Tzeentch déclencha une épidémie de démence, les énergies putrescentes du Dieu de la Peste se mêlant aux illusions de l'Architecte du Changement. Dans l'heure, le vaisseau de l'inquisitrice, le *Pilgrim*, fut envahi d'hommes fous se griffant le visage, mangeant leur propre chair ou se jetant dans le vide glacial de l'espace. Des mois plus tard, quand le *Pilgrim* dériva dans le système Decimalus, un moyeu de l'Administratum, il ne restait plus à son bord que Lurgon, portant la peau de Sengir, et une poignée d'acolytes aliénés. Utilisant les codes secrets de l'inquisitrice, Lurgon appela Decimalus Prime à l'aide. En une semaine, l'épidémie de démence infecta tous les mondes du système. En un mois, les seigneurs de l'Administratum de Decimalus furent asservis à Lurgon et le démon tenait les hiérarchies gouvernementales d'une douzaine de mondes dans sa poigne pourrie.

LE VOUGE DU VIDE

À l'autre bout de la galaxie, dans la Citadelle de Titan, les Prognosticars perçurent la perturbation de Decimalus comme une déchirure grandissante dans la réalité. Kaldor Draigo convoqua les Grand Masters et sous le regard de pierre de la statue de Janus, leur présenta son plan pour contrer l'incursion. N'ayant pas le temps de réunir l'ensemble du chapitre, Draigo ordonna à chaque Grey Knight présent sur Titan de prendre les armes. Quelques Grand Masters s'étonnèrent de cette stratégie, Titan n'ayant jamais été laissé sans défense. Le Grand Master Valdar Aurikon, chef du Librarius, parvint à convaincre le conseil. Aurikon avait étudié les prophéties des Prognosticars et les augures du Tarot e l'Empereur, qui suggéraient que derrière la source évidente de cette épidémie se cachait un vieil ennemi. Le Grand Master y voyait la main d'Ix'thar'ganix, un démon qui échappait au chapitre depuis trop longtemps. Aurikon avait également discerné le lien entre l'inquisitrice Sengir et la peste, ainsi que le secret des os du Chuchoteur. Les Grand Masters s'accordèrent sur le fait qu'une opportunité de détruire le démon ne pouvait pas être ignorée. Les 3^e, 5^e et 8^e Confréries quittèrent Titan, ne laissant qu'une poignée de Purifièrs pour veiller sur les Chambres de Pureté et un nombre dangereusement restreint de Grey Knights pour tenir les défenses.

Les croiseurs d'attaque Grey Knights se fraient un chemin dans l'Immaterium, parcourant cinquante mille années-lumière en quelques jours en poussant leurs générateurs Warp au-delà des tolérances admises. Lorsque les vaisseaux se translataient au-dessus de Decimalus, ils furent immédiatement pris d'assaut. La nuit entourant la planète s'illumina d'éclairs chatoyants comme les plates-formes orbitales déchaînaient une tempête de tirs de macro-canon et de torpilles. Les satellites de défense infestés de démons de Tzeentch et de Nurgle belliqueux, nombre d'entre eux possédant les dépouilles d'hommes fous, se livraient une guerre prolongée avant l'arrivée des Grey Knights. Draigo réagit sur-le-champ en demandant au Brother-Captain Stern et à la 3^e Confrérie de faire taire les batteries orbitales. Tandis que les croiseurs de Draigo et des autres confréries s'attaquaient aux défenses périphériques, Stern conduisit ses frères de bataille à l'assaut du Vouge du Vide, la principale forteresse orbitale de Decimalus.

Dans un éclair de lumière froide, les Terminators Grey Knights se matérialisèrent sur la passerelle du Vouge, dos à dos et prêts à recevoir la charge de l'ennemi. Des dizaines d'yeux possédés se fixèrent sur eux depuis les fosses de commandement et les plates-formes d'augure; retroussant des lèvres desséchées sur des dents cassées, les hôtes des démons se jetèrent sur ce nouvel adversaire. Ayant reçu l'ordre de garder le Vouge en état de marche, si possible, Stern demanda à ses hommes de baisser leurs bolters d'assaut afin de ne pas endommager les systèmes. Les frères de bataille brandirent leurs hallebardes de force et engagèrent la mêlée.

Six unités de Terminators supplémentaires se téléportèrent dans des zones critiques du Vouge, et écharpèrent les membres d'équipage possédés. Les corridors maculés de sang et les salles incrustées de crasse de la forteresse du vide résonnèrent bientôt du bruit spongieux des lames plantées dans la chair et des cris de rage des démons.

Dans la Tour-nexus de l'Administratum sur Decimalus, Lurgon, sur son trône, observait le carnage sur des écrans pict, par les yeux de Sengir. Bavant du pus à l'idée de la venue des Grey Knights, le démon jeta un regard aux ossements qui ornaient les murs de la salle, et se dit que sa vengeance contre Ix'thar'ganix était à portée de main. Toutefois, pour l'instant, Lurgon devrait se satisfaire de tuer des Grey Knights, et lança donc un appel dans le Warp pour inviter ses légions dans la mêlée.

Stern jaugeait le carnage perpétré sur la passerelle: des morceaux de cadavres couvraient presque chaque parcelle du pont. Il considéra les conclaves de données et les servitors en sommeil, et rappela à ses frères que Draigo souhaitait que la forteresse serve à aider les Grey Knights.

Soudain, le pont se gauchit sous les pieds de Stern, le jetant à terre. Momentanément abasourdi, il vit avec horreur une énorme pince métallique déchirer le plancher et découper un de ses frères en deux dans une gerbe de sang. S'extirpant de la brèche dans le plastacier, un broyeur d'âmes mi-machine mi-démon surgit dans la salle de commandement. Ses jambes mécaniques remplissaient la pièce tandis qu'un sang noir suintait de sa chair verdâtre.

Stern se fendit en brandissant sa lame alors que ses frères taillaient ses membres avec leurs hallebardes. Le monstre semblait ignorer les attaques comme il se penchait au-dessus de Stern, détournant la lame du Grey Knight avec une énorme griffe tout en le plaquant au sol avec la seconde. Stern était piégé par la force impie du démon, incapable d'utiliser son arme. Par désespoir, Stern pointa son bolter d'assaut sur les panneaux panoramiques de la passerelle, avertissant ses frères par vox. Quand l'armaverre explosa dans le vide, le broyeur d'âmes fut aspiré dans l'espace. Stern fut entraîné le long du pont, la griffe de la bête étant toujours accroché à lui, et il ne dut son salut qu'aux réflexes de ses frères qui le tirèrent pour le libérer. Se redressant dans la pièce dépressurisée, les pieds aimantés au pont par leurs armures, les Grey Knights braquèrent leurs armes sur le démon à la dérive et le pulvérisèrent de leurs tirs de psycanons, de bolters et de décharges psychiques. Quand son essence se dissipa dans le vide, Stern envoya le message: le Vouge était sous contrôle.

AU NOM DE L'EMPEREUR

Une fois les défenses orbitales réduites au silence, Draigo emmena la 5^e et la 8^e Confrérie à la surface de Decimalus Prime. Les Librarians avaient localisé la source du trouble psychique dans la Tour-nexus de l'Administratum, dans le continent polaire septentrional. Decimalus était au carrefour de cinq secteurs, et jouait le rôle de moyeu du contrôle impérial sur la Confluence du Secteur Quintor : un million d'âmes y régnait sur des milliards. Les picts orbitaux avaient révélé que la surface de Decimalus – une vaste cité ininterrompue – avait sombré dans l'épidémie de démente. Des incendies se déchaînaient dans les tours d'habitation tandis que les citoyens possédés se battaient dans les rues où érigeaient des idoles blasphématoires avec des cadavres démembrés. Des démons traquaient les rares survivants encore sains d'esprit, des hommes et des femmes qui avaient échappé à la folie uniquement pour subir les horreurs imaginées par leurs compatriotes.



Les flux changeants d'énergie Warp générés par Lurgon et par la peste empêchaient Draigo de se téléporter directement dans la Tour-nexus, le risque que ses Terminators se perdent dans l'Immaterium ou se rematérialisent dans les murs de la forteresse étant trop grand. Le Supreme Grand Master considéra un site proche de la tour, où une poche de résistance impériale tenait encore. Au milieu des émissions vox confuses des aliénés, les Grey Knights avaient détecté un faible signal réchant des hymnes à l'Empereur-dieu. Dans les ruines d'une cathédrale, une communauté de l'Adepta Sororitas combattait toujours. L'Ordre de la Main Vermillon repoussait les fous et les démons, au son des laudaphones bégayant la parole de l'Empereur sur l'ennemi.

La chanoinesse Lunaria et son ordre résistaient à la vague de folie depuis des jours. Seule la foi des sœurs de bataille avait empêché la démente d'infecter le cloître, les vecteurs de l'épidémie démoniaque étant le mensonge et le doute. Mais même ainsi, sur le millier de sœurs qui composait l'ordre, moins de deux cents avaient survécu, et nombre d'entre elles en étaient réduites à utiliser leur bolter comme une massue afin de préserver les munitions. Quand Kaldor Draigo apparut dans un éclat de lumière dorée, avec une centaine de Grey Knights à sa suite, Lunaria remercia l'Empereur de lui avoir envoyé cette délivrance. En quelques instants, les géants d'argent nettoquèrent le pourtour de la cathédrale, rejetant les choses démoniaques dans la pénombre des ruines. Lorsque le dernier crépitements de bolter mourut, Draigo rejoignit la chanoinesse et loua la valeur de la sœur d'un salut de l'Épée de Titan. Lunaria retira son casque ébréché, chassa des cheveux mouillés de sueur de son visage et leva les yeux vers le Supreme Grand Master. Les deux chefs impériaux échangèrent quelques mots, puis Lunaria remit silencieusement son heaume avant d'ordonner à l'Adepta Sororitas de se préparer à avancer dans les ruines. Acceptant que leur dernière heure était arrivée, les sœurs de bataille dirent une prière et se regroupèrent.

Draigo appela alors ses unités de soutien ; des barges et des Stormraven apparurent au-dessus de l'horizon de la cité brisée. Les Dreadnought et les Land Raider écrasèrent les vieilles rues en débarquant, pendant que deux confréries se fractionnaient pour accomplir leurs objectifs. Le Supreme Grand Master avait élaboré un plan qui devait causer la chute de Lurgon et la fin de l'épidémie, mais également faire sortir Ix'thar'ganix de l'ombre. Draigo monta à bord du Land Raider Crusader de tête, tandis que les sœurs de bataille embarquaient dans leurs propres Rhino, qui leur avaient servi jusque-là d'emplacements d'arme statiques. La 8^e Confrérie et l'Adepta Sororitas déboulèrent dans les ruines, tandis que les autres Grey Knights portaient frapper d'autres cibles autour de la tour.

SANG ET FOI

Lurgon, pleinement au fait de l'invasion, envoya ses hordes pour la détruire. Des quatre coins de la cité maudite surgirent des serviteurs de Nurgle. Bêtes et portepestes, nurglings et citoyens infectés – tous titubèrent, rampèrent et zigaguèrent pour venir défendre la tour. Depuis son Land Raider, Draigo pouvait voir l'atmosphère se charger de mouches et les ruelles s'encombrer de silhouettes purulentes et pustuleuses. Il ordonna que le char leur fonce dessus tout en dispensant la mort avec ses armes. L'esprit de la machine du Land Raider rugit d'impatience, et le véhicule continua sa route sans s'arrêter, laminant la chair démoniaque sous ses chenilles et repoussant les bêtes. Draigo vit dans les venelles qu'ils traversaient que les Rhino de l'Adepta Sororitas fendaient la masse des démons en suivant une route parallèle. Les sœurs de bataille accrochées aux flancs et au toit de leur transport faisaient cracher leurs bolters avec une précision mortelle.

La horde s'ouvrit pour laisser passer un héraut maculé de pus et flanqué de sept énormes bêtes de Nurgle. Le Land Raider s'arrêta subitement en heurtant les bêtes, l'acier bénit affrontant la chair impie. Alors que le char luttait pour se libérer, le héraut chargea, et planta une lame rouillée dans la coque. Le blindage, censé résister à des tirs de canon laser, se corrodait et s'effrita sous l'effet de l'épée, et au moment où la rampe d'assaut s'ouvrit, le moteur du char explosa dans un nuage de feu.

Se tenant près de la rampe, Draigo fut projeté par le souffle de l'explosion, et atterrit à quelques mètres de là. Les Grey Knights se taillèrent un chemin hors de l'épave, mais chaque fois que l'un d'entre eux se hissait sur la carcasse, il était repoussé par les démons. Draigo dégaina l'Épée de Titan et entreprit de dégager la voie pour ses frères. Plus loin sur la route, Draigo entendit l'abolement des bolters, mais il n'eut pas le temps d'en chercher l'origine, les démons l'attaquant de toutes parts. Tel un cadavre couvert de mouches, les ruines grouillaient des rejetons de Nurgle, des milliers de démons se pressant contre une douzaine de Grey Knights et leur Supreme Grand Master.

Toujours vaillant, Draigo continuait d'abattre les démons de sa lame, de son poing et de sa fureur psychique. Une lame rouillée frappait le dos de sa cuirasse, des doigts pourris griffaient son bras armé, la gueule décatie d'un portepeste crachait un phlegme toxique près de son heaume et des nuées de nurglings rongeaient les sceaux de son armure.

Peu à peu, le Supreme Grand Master se sentait happé par une vague de souillure démoniaque, ses frères n'étant plus que des étincelles argentées dans une houle de créatures du Warp. Ce fut alors que les accords ténus d'un hymne parvinrent à ses oreilles. Il crut d'abord à un écho sur le réseau vox, mais le volume grandit jusqu'à ce que Draigo reconnaisse un chœur de voix priant l'Empereur. Une tempête de bolts bénits lacéra la horde de démons, et les créatures maudites reculèrent devant la fureur et la foi de l'Adepta Sororitas. Sous la houlette de Lunaria, dans son armure déchirée et ensanglantée, les sœurs survivantes chargèrent dans les ruines dans un halo doré, usant de leurs lance-flammes et de leurs fuseurs à courte portée pour repousser les suppôts de Nurgle. Draigo en profita pour rejoindre ses frères. Cependant, les sœurs de bataille n'avaient forgé qu'un bref répit, et déjà les rejets du Warp se massaient pour revenir à l'attaque. Sachant que le véritable ennemi se terrait dans la Tour-nexus, Draigo se tourna vers Lunaria. La chanoinesse donna son assentiment d'un hochement de tête, comprenant que ses sœurs allaient donner leurs vies pour ouvrir la voie aux Grey Knights. Laissant l'Adepta Sororitas livrer son dernier combat, Draigo se précipita vers la tour.

LA TOUR DE LA FOLIE

Les redoutables défenses du Nexus rendaient tout assaut frontal impossible; Draigo avait donc chargé la 5^e Confrérie de paralyser le réseau énergétique de la cité polaire. Les frères de bataille s'étaient frayé un chemin parmi les réacteurs et les conduites infestées de démons, en les sabotant l'un après l'autre et coupant les tourelles à rayons qui gardaient l'entrée du Nexus. Une fois les canons éteints, les Grey Knights purent se concentrer sur la destruction des sceaux démoniaques qui verrouillaient la forteresse. Cinq unités de Terminators en formation serrée, flanquées de deux Dreadknights Nemesis et menées par Kaldor Draigo, grimpèrent la rampe menant à la porte du Nexus. Les frères de bataille combinèrent leurs pouvoirs psychiques en une unique impulsion silencieuse adressée à leur commandant. Draigo canalisa cette puissance psychique et la modela en une lance de feu qui incinéra tout ce qu'elle toucha. Les démons qui ne furent pas fauchés par les canons et les poings des Dreadknights furent anéantis par les flammes psychiques. Telle la cavité pectorale d'un cadavre pourrissant, la porte du Nexus explosa en dégageant des flots de nurglings et d'immondices indescritibles. Les Dreadknights, pataugeant dans les fluides toxiques jusqu'au genou, s'élancèrent dans la tour, leurs armes chauffées à blanc comme ils nettoyaient le passage.

Les Grey Knights bataillèrent à chaque pas qu'ils faisaient dans les boyaux de la tour, Lurgon leur envoyant un nombre incalculable de serviteurs pour les empêtrer. Draigo finit par atteindre les portes de la salle du trône. Le Supreme Grand Master ordonna à ses frères de rester là en dépit de leurs protestations vigoureuses. Draigo savait que le seul moyen d'attirer Ix'thar'ganix était de lui offrir une proie trop tentante pour être ignorée. Kaldor Draigo entra seul dans la chambre de Lurgon, et son regard impassible rencontra les yeux injectés de sang de l'hôte Sengir, dont la chair était horriblement distendue par la terrible chose qui vivait à l'intérieur de son corps. Draigo remarqua aussi les os du Chuchoteur éparpillés dans la pièce.

Avant que le démon ou le Grey Knight ait pu lever son arme, les os s'agitèrent dans un scintillement d'énergies Warp tandis que le rire strident d'Ix'thar'ganix résonnait dans la salle. L'hôte Sengir se traîna vers les ossements en vomissant des asticots gris, Lurgon rageant dans son carcan de chair. Draigo n'intervint pas, en attendant le où le démon de Tzeentch se manifesterait, et se contenta d'observer le démon de Nurgle qui tentait d'accomplir sa vengeance. Portés par des vents éthériques, les os se rassemblèrent et reprirent l'imposante forme aviaire du Chuchoteur. Lurgon essaya de frapper la silhouette osseuse, mais la force de l'hôte Sengir était bien trop limitée pour causer le moindre dégât. Ix'thar'ganix canalisa sa magie dans les os du Chuchoteur et attaqua Lurgon; d'antiques serres démoniaques lacérèrent la chair putride de la défunte inquisitrice. Tel un poisson vidé de ses entrailles, l'hôte s'effondra dans un bruit flasque en déversant un flot surnaturel d'intestins sur le sol.



Lurgon étant hors de combat, les os animés firent face à Draigo, la silhouette spectrale d'Ix'thar'ganix se matérialisant autour d'eux. D'un simple geste, le démon lança une malédiction sur les portes, coupant Draigo de ses frères, avant de se manifester pleinement et de piailler un défi au Supreme Grand Master. Draigo répondit en activant sa balise de téléportation, et Stern et trente Terminators Grey Knights apparurent dans un flash actinique. Le hululement strident du démon exprimait désormais la frustration – il n'avait pas prévu cela. Le mortel qui menait les guerriers se voila à sa vision, quelqu'un d'autre revendiquait son destin et le rendait invisible à ses propres perceptions démoniaques. Ix'thar'ganix n'avait pas le temps de songer à la manière dont il avait été dupé, car les Grey Knights chargeaient. Quittant les os, le duc du changement s'enfuit dans le Warp, non sans avoir tranché les liens psychiques qui retenaient Lurgon dans l'hôte Sengir.

Le démon de Nurgle rampa hors du cadavre déchiqueté de Sengir dans une explosion de chair, et révéla sa forme complète et terrible. Draigo n'avait d'autre choix que de s'occuper de Lurgon et mena l'assaut en abattant l'Épée de Titan. Le démon lutta féroce, broyant céramite et os de ses énormes griffes et étouffant ses ennemis dans des avalanches de matière décomposée. Toutefois, il n'était pas assez puissant pour égaler la force combinée de Draigo et de Stern. Prononçant les mots de bannissement, le Brother-Captain renvoya le démon dans le Warp et condamna tous les chemins de retour. Lurgon et Ix'thar'ganix ayant quitté Decimalus, l'épidémie cessa. Partout sur la planète des mortels e, loques s'éveillèrent du cauchemar de démence sans aucun souvenir des événements. Les Grey Knights ramassèrent soigneusement les os du Chuchoteur et les emportèrent sur Titan; Draigo se jura que la prochaine fois qu'il croiserait la route du duc du changement, il ne lui laisserait aucune échappatoire.



LA GESTE DE TITAN

Les Grey Knights luttent pour endiguer les hordes démoniaques depuis cent siècles, en menant une guerre secrète contre un ennemi déchainé et infatigable. En dehors du chapitre, leurs exploits tiennent du mythe, des fables de guerriers en armure d'argent protégeant l'Humanité contre des bêtes de cauchemar.

V.M31 LE 666^e CHAPITRE

Titan reparait dans la galaxie lors de la Deuxième Fondation, et l'Inquisition enregistre les Grey Knights comme le 666^e Chapitre. Il entame son œuvre drapé dans le voile du secret, traquant et abattant les ennemis démoniaques qui menacent l'Imperium.

938.M32 LE DESTIN SE DÉVOILE

Le Démon Ix'thar'ganix, le Tueur de Destins, prédit le rôle que joueront les Grey Knights dans sa chute, et le danger qu'ils finiront par représenter pour les Dieux Sombres. Infatué de sa propre ruse, le duc du changement déclenche un plan qui ne germera que huit mille ans plus tard, en semant des démons mineurs sur une multitude de mondes impériaux pour qu'ils puissent influencer sur les événements futurs.

832.M33 FANTÔMES APAISÉS

Les Grey Knights acculent l'inquisiteur radical Vetrux sur la planète désolée de Forlor. Après avoir accompli le Psycantique Necrolarus dans le Segmentum Solar, Vetrux est déclaré hérétique par son Ordo. L'inquisiteur est jeté dans les oubliettes de Titan, bien qu'il soutienne devant ses geôliers impassibles que le Necrolarus est le seul espoir de survie pour l'Imperium.

093.M34 LA SANCTION FINALE

Neodan, Brother-Captain de la 5^e Confrérie, tue le Boucher de Xor, un superviseur d'abattoir possédé par un démon de Khorne. Après avoir réglé son cas et celui de ses servants, Neodan découvre que la créature a vicié les bêtes à viande des factorums de sang, et les a expédiées partout sur Xor et vers les planètes voisines. Ignorant jusqu'où la viande corrompue s'est répandue, Neodan prononce une sanction finale contre Xor, condamner des millions de citoyens à mort valant mieux qu'une incursion démoniaque.

290.M34 LE CULTE TROMPEUR

La guerre qui oppose les Grey Knights au Culte Trompeur et son dieu du plaisir aux nombreux bras provoque la perte de la quasi-totalité de la 7^e Confrérie. Le culte prépare une série d'embuscades en gauchissant la réalité afin d'isoler chaque frère de bataille et de le submerger sous une vague de corps démoniaques. La vengeance des Grey Knights est draconienne, le Suprême Grand Master Calastan rassemblant la pleine puissance du chapitre pour châtier le culte. Le seul souvenir du Culte Trompeur qui perdure est archivé à l'encre sympathique dans le Sanctum Sanctorum de la Citadelle de Titan.

708.M34 LA CONFRÉRIE PERDUE

Le Brother-Captain Edeon conduit une douzaine d'escouades de la 2^e Confrérie dans le Voile à la recherche du Daemonafex. Ils cessent toutes

communications, et le Conseil de Titan finit par les déclarer perdus.

566.M35 TITAN HANTÉ

Les Chambres de Pureté sont souillées par des spectres du Warp : les fantômes d'ennemis vaincus griffant le mur de la réalité et murmurant des prophéties apocalyptiques. Les créatures annoncent une ère où la lumière de l'Empereur faillira, où les Grey Knights seront seuls face à l'ombre et où ils tiendront le sort de l'Humanité à la pointe de leurs lames. Les Purifiers supportent les tirades des spectres et les visions d'un Imperium succombant au feu et aux ténèbres ; ils savent que ces lémures ne sont que des échos des monstres qu'ils prétendent être, à peine reliés au Warp et incapable de faire autre chose que de cracher des mensonges. Toutefois, les Purifiers savent aussi que ces fantômes démoniaques sont le symptôme de quelque chose d'ancien et de puissant qui sous la surface de Titan...

976.M35 L'ŒIL DE LA TEMPÊTE

Une tempête Warp frappe le système Rorn suite à l'incursion du Prince Pâle et de son ost de démons. Une escouade de Grey Knights se trouve piégée dans le chantier naval de Primarex, après avoir détruit le Prince Pâle et son vaisseau de fer empyréen. Ne voulant pas risquer d'être découverts par les citoyens de Rorn III, et la tempête interdisant la navigation Warp, les Grey Knights s'embarquent dans le vide à vitesse sub-luminique, et se placent en stase pour leur voyage millénaire de retour vers Titan.

108.M36 UNE CONFRÉRIE HORS DU TEMPS

Près de deux mille ans après leur disparition, Titan est informé du retour du Brother-Captain Edeon et de ses frères. À l'insu du chapitre, Edeon avait suivi le Daemonafex et ses serviteurs dans une région du Warp qui devait son existence aux échos des moments oubliés. Edeon et ses Grey Knights luttèrent au pied de la Forteresse Illusoire du démon, subissant chaque jour de cruelles blessures pour se relever uniquement grâce à leur résolution inébranlable et tenir par leur fureur psychique. Leur puissance combinée finit par avoir raison du Daemonafex, mais Edeon et ses frères ne devaient pas survivre à leur exploit. En revenant dans l'univers réel, leurs corps s'atrophient à un rythme alarmant. Avant de mourir, le Brother-Captain a juste le temps d'envoyer un signal codé rapportant la victoire de la confrérie à Titan.

222-234.M36 MILLE MORTS

Xorgar le Cruel accède au rang de démon sur les champs de bataille baignés de sang de la Guerre de Rouille. Les Grey Knights, qui combattent déjà l'Ost en Loques, se concentrent sur Xorgar et l'abattent

avant qu'il puisse manifester pleinement ses nouveaux pouvoirs. Or, les Dieux Sombres s'amuse du tourment de leur vassal et lui rendent la vie; les douze années suivantes voient les Grey Knights traquer et tuer Xorgar des centaines de fois sur des dizaines de mondes. Ce n'est que lorsque son enveloppe mortelle est détruite pour la millième fois que les dieux se lassent de ce jeu.

493.M36 ASSASSIN DÉMONIAQUE

L'assassin Slaaneshi Hex'tan tente de s'infiltrer sur Titan et de se cacher parmi les recrues. Le démon rencontre d'abord un certain succès, et se tapit dans les plaines de Xanadu au milieu des ossements, dans l'attente d'un candidat à la possession pour pénétrer dans la citadelle. Toutefois, ce plan tourne court lorsqu'un aspirant Grey Knight décide le traque et l'emprisonne dans le corps d'une autre recrue, croyant que cela fait partie de son épreuve.

713.M36 HÉRÉSIE MUETTE

Des démons de Tzeentch privent la population de Sundel de la parole. Le silence consécutif donne naissance au Culte de la Langue Coupée, dont les membres corrompus torturent et tuent hommes et femmes incapables de crier. Le culte règne sans partage pendant une année, transformant la planète en enfer insonore où les corps pourrissent dans les rues et où les habitants vivent comme des rats dans l'ombre, craignant d'émettre le moindre bruit qui trahirait leur présence. Les Grey Knights affrontent le culte alors que Sundel dépérit, ses villes se livrant à l'adoration de ces mêmes démons qui ont orchestré leur ruine. Les seuls sons audibles sont le rugissement des bolters d'assaut et le crépitement des armes de force tandis que les Grey Knights purifient la planète et annihilent tout sur leur chemin.

121.M37 LA LAME TERNIE

Le chapitre space marine des Astral Blades est attiré sur la voie du Chaos par son maître de chapitre vaniteux, possédé par le démon Etherak l'Impénitent. Les serviteurs du démon usent de sorcellerie pour posséder presque tous les frères de bataille dans la forteresse-monastère souterraine du chapitre, l'un après l'autre, massacrant ceux qui résistent. Alors que le sang de la dernière victime est encore chaud, les space marines possédés pillent les réserves de progénoides du chapitre et partent pour l'Œil de la Terreur. Toutefois, quand leur barge de bataille, le *Sword of Stars*, atteint l'orbite haute, les Grey Knights les attendent. Lors de la bataille qui s'ensuit, les Terminators Grey Knights se téléportent sur le pont de la barge et bannissent Etherak dans le Warp après une mêlée des plus féroces. Le maître de chapitre des Astral Blades, dont le corps et l'âme sont brisés, accepte la miséricorde de l'Empereur délivrée par la main de ses "sauveurs".

813.M37 DÉDALE DÉMONIAQUE

Malforea le Malade, dit l'Heretek, construit une vaste structure labyrinthique de verre spectral et de siphons éthériques afin de canaliser la puissance du Warp dans ses machines corrompues. Le dédale a pour effet secondaire involontaire d'attirer des

démons qui se perdent dans ses circonvolutions multidimensionnelles. Le prince démon Kaslidi est emprisonné, et sa rage fait trembler la structure jusque dans ses fondations; celle-ci devient le berceau de l'essence de la créature. Quand les Grey Knights arrivent, ils découvrent que l'Heretek est devenu le pantin de Kaslidi et qu'une incursion démoniaque de grande ampleur est sur le point d'engloutir la planète. Les Grey Knights entrent dans le labyrinthe pour tuer le prince démon, et abattent les démons captifs. Une bataille de reflets et d'illusions éclate; les Grey Knights sont encerclés par des visages démoniaques et des manifestations psychiques vacillantes. Le Justicar atteint le centre du dédale et abat la marionnette de chair qu'est Malforea; puis il brise le reflet de Kaslidi dans le verre spectral, provoquant l'effondrement de la structure et le bannissement des derniers démons.

397.M40 LE VOYAGE DES DAMNÉS

Le croiseur d'attaque Grey Knight *Titan's Hand* subit une défaillance catastrophique du champ de Geller, privant le vaisseau de toute protection contre le Warp. Des créatures démoniaques avides de dévorer les âmes des passagers déferlent immédiatement à bord. L'aura psychique des Grey Knights les préserve de l'emprise du Warp, chaque frère de bataille cadennassant son âme et son corps par la pureté de sa volonté combinée aux sceaux de l'Aegis. Les servitors et les serfs chapitraux sont transformés en pantins du Chaos, et les Grey Knights doivent les combattre pour reprendre leur vaisseau. Lorsque le *Titan's Hand* effectue finalement une translation d'urgence dans l'univers réel, les Grey Knights survivants se tiennent sur une passerelle couverte des restes de l'équipage.

453.M40 LA CONVOCATION DES ÂMES

L'exécution publique de 666 hérétiques sur la planète Horvar III a de terribles conséquences. Par son extravagance, l'événement décrété par le gouverneur planétaire myope parachève involontairement un rituel démoniaque. Quand le dernier hérétique meurt en prononçant une malédiction, le cercle de sorcellerie est complet et ouvre un portail sur le Warp. La bouche du Chaos s'ouvre en grand et vomit des démons babillant et crachant des flammes chatoyantes sur la masse des citoyens terrifiés. En quelques heures, Horvar III est transformé en terrain de jeu démoniaque. Le gouverneur malchanceux est possédé par le prince-démon Slaaneshi Laesydra, et l'Ost Doré est lâché sur le monde.

Les Grey Knights débarquent en force et découvrent que Laesydra organise des jeux sanglants, le démon obligeant les citoyens survivants à commettre des actes d'une violence indicible. Tournant son attention vers ce nouvel ennemi, Laesydra imagine une série d'épreuves pour les space marines, en modelant des labyrinthes de chair hurlante dans lesquels sont envoyés des Veneuses de Slaanesh. Cependant, les chasseresses deviennent bientôt les proies, et les Grey Knights se fraient un chemin jusqu'à la cour du prince démon, ornée des restes mutilés des habitants d'Horvar, et Laesydra drapée de la peau du gouverneur. Au prix de la vie de nombreux Grey



Knights, le démon est banni. Avant de partir, les frères de bataille empilent les corps des citoyens torturés et des hérétiques exécutés pour sceller le portail Warp.

365.M41 DERNIER CARRÉ SUR SYBAN

Le chapitre renégat des Graven Spectres attaque le monde relique de Syban, avec l'intention de piller son grand musée de stase. La crypte remplit le noyau de la planète creuse, avec ses millions de chambres garnies d'artéfacts et d'antiquités rassemblés par les flottes de conservateurs de Syban. Au cours de leur attaque intrépide, les Graven Spectres brisent les sceaux du tombeau de Knor, et le prince démon sort de son sommeil millénaire. Bientôt les renégats défendent leurs vies face à Knor et ses serviteurs, le démon utilisant les objets occultes de la crypte pour abattre le mur de la réalité et invoquer davantage de ses congénères. Statues aliens, constructs ésotériques et vieilles machines sont animés par des créatures du Warp, et s'arrachent de leurs niches pour s'en prendre aux space marines renégats. Les Grey Knights ne parviennent à envoyer qu'une seule escouade de Terminators dans le monde assiégé, et la poignée de chasseurs de démons se fraie un chemin parmi les cadavres de Graven Spectres. Une fois arrivés au cœur de la crypte, les Grey Knights se retrouvent submergés et n'ont presque aucune chance de vaincre Knor et son ost grandissant. Dans un ultime acte de sacrifice, les frères de bataille activent les dispositifs de sécurité de stase, figeant à jamais la planète dans le temps.

444.M41 PREMIÈRE GUERRE D'ARMAGEDDON

Le space hulk *Devourer of Stars* apparaît dans le système Armageddon. Une fois placé en orbite, il dégorge une immense horde du Chaos, menée par l'infâme primarque démon Angron, sur Armageddon Prime. La horde remporte d'abord de grands succès, s'emparant d'Armageddon Prime et menaçant de faire de même avec Armageddon Secundus. Toutefois, les défenses du continent inférieur tiennent – principalement grâce à la valeur de Logan Grimnar et ses Space Wolves –, assez longtemps pour qu'une confrérie complète de Grey Knights arrive et porte le combat directement à Angron. À l'issue d'une mêlée titanesque, Angron et sa garde d'honneur de buveurs de sang sont vaincus, au prix des vies de la quasi-totalité de la confrérie, et la victoire va à l'Imperium.

Suite à cette bataille, l'Inquisition entame un programme rigoureux de lavages de cerveau et d'exécutions des défenseurs des cités-ruches qui ont pris part à la guerre, afin de contenir la connaissance de l'existence des démons et des Grey Knights. Néanmoins, plusieurs milliers de soldats passent au travers des mailles du filet. C'est peut-être dû à l'échelle de la liquidation entreprise sur Armageddon, qui dépasse de loin toutes les précédentes, mais le fait que Logan Grimnar, qui abhorre ce genre de pratiques, fait tout son possible pour entraver l'action des agents inquisitoriaux y a probablement, et grandement, contribué. L'Inquisition saisit ce motif pour s'intéresser de plus près aux Space Wolves au cours des années qui suivent.

L'Inquisition et les Grey Knights se voient forcés d'élargir le spectre de leur action de confinement, ce qui a des conséquences terribles pour des mondes qui n'ont même jamais entendu parler d'Armageddon. Une douzaine de transports de troupes de l'Astra Militarum n'atteignent jamais leurs destinations, interceptés et détruits par des croiseurs d'attaque Grey Knights, de même que les quelques stations d'écoute de l'Adeptus Mechanicus et de la Marine Impériale témoins de leur passage. Dans le secteur Tremayne, la population entière de trois planètes est exterminée pour garantir le silence d'une compagnie du Militarum Tempestus qui avait combattu aux côtés des Grey Knights à Helsreach. Au final, la victoire d'Armageddon cause encore plusieurs milliards de pertes bien après que la campagne s'est officiellement achevée.

La 1^{re} Guerre d'Armageddon est aussi notable pour les héros qu'elle produit. Parmi les rares Grey Knights qui survivent à la confrontation finale avec Angron, plusieurs atteindront un grade élevé au sein du chapitre: Arvann Stern, Caddon Varn et Dhark Tegvar viennent d'être adoubés quand ils combattent sur les plaines de cendre d'Armageddon avec le Justicar Vorth Mordrak. La bataille a un effet marquant sur un Grey Knight en particulier; à son retour sur Titan, Garran Crowe renonce à sa confrérie et intègre les rangs des Purifiers – ordre qu'il sert encore à ce jour.



601.M41 ALLIÉS INOCCUPÉS

Le Brother-Captain Ramstorn Fane traque le mythique Bloodwulf jusqu'à la planète Crytor, en suivant la piste de mondes en flammes que le démon de Khorne laisse dans le secteur. Dans les ruines hantées de la planète morte, Fane et ses frères de bataille cernent le démon au pied d'une tombe mégalithique de verre noir. Alors que le Bloodwulf et ses Chiens leur font face, les sceaux du tombeau s'ouvrent et libèrent des guerriers xenos de métal.

Un âpre combat triparti éclate, les Grey Knights affrontant à la fois les nécrons et les démons du Dieu du Sang. Fane finit par asséner le coup fatal au Bloodwulf alors que la créature tente de démembrer le seigneur des nécrons. Le démon s'effondre sur lui-même dans un nuage de fumée teintée d'hémoglobine, et Fane se prépare à recevoir l'attaque des nécrons, mais leur seigneur abaisse son arme dans ce qui s'apparente à un geste archaïque de pourparlers. Préférant ne pas risquer la vie de ses frères de bataille, Fane leur signale prudemment de se retirer, satisfait que leur véritable proie ne soit plus.

LA FIN DES TEMPS



799.M41 LA PURGE D'ACRALEM

Le redouté prince démon M'kar le Réincarné attaque le monde d'Acralem pour en faire le siège de son futur empire galactique. Les Grey Knights répondent à l'appel de l'Inquisition et mènent la contre-offensive impériale. Lors de l'ultime bataille, le jeune Kaldor Draigo devient célèbre en bannissant M'kar.

800.M41 LA BATAILLE DES HALLS FANTÔMES

Une terrible prémonition des Prognosticators pousse les Grey Knights à envoyer une force de frappe en un point de l'espace où n'existe aucune planète connue. Une fois à destination, ils découvrent la forme immense et inerte du vaisseau-monde Malan'tai. Bien que ses habitants aient été dévorés par les tyranides, Malan'tai n'est pas vide, car le gardien des secrets N'kari et ses serviteurs le fouillent à la recherche de caches secrètes de pierres-esprits. Chaque pierre qu'il dévore accroît la puissance du démon majeur, si bien que lorsque les Grey Knights arrivent, sa taille a déjà décuplé, alors même qu'il n'a englouti qu'une infime partie des pierres-esprits cachées dans le vaisseau-monde. Affronter un tel adversaire serait d'ordinaire au-delà des capacités d'une force de Grey Knights, mais les Prognosticators ont insisté auprès du Brother-Captain Pelenas pour qu'il emmène autant de Purifiers que possible.

Les Purifiers mènent l'attaque et incinèrent les démons sous un déluge de flammes bleues. Le feu dévore leurs chairs en grognant comme un esprit courroucé, et les créatures qui y échappent se terrent dans les recoins du vaisseau-monde. Les Grey Knights finissent par acculer N'kari sous le dôme effondré des Prophètes de Cristal. Le démon majeur se bat avec rage et une dizaine de ses ennemis tombent sous sa lance. Alors qu'il est sur le point de porter une estocade fatale à Pelenas, le Justicar Anval Thawn se sacrifie pour sauver son commandant en se jetant sur la trajectoire de l'arme. Tandis que N'kari tente de déloger sa lance du corps secoué de frémissements de Thawn, les derniers Purifiers parviennent à achever le rituel des Douze Épées Sanglantes. Le pouvoir de N'kari est aspiré hors de son corps, ce qui le laisse à la merci du coup de grâce porté par Pelenas.

Suite à cette bataille, le gros de la force de frappe retourne sur Titan pour honorer ses morts. Une dizaine de Purifiers restent toutefois à bord du vaisseau-monde pour y monter la garde jusqu'à ce que le chapitre parvienne à entrer en contact avec les eldars, afin de leur demander de venir récupérer les pierres-esprits restantes.

841.M41 LA GUERRE CIVILE DE RAXOS

La guerre civile s'empare du monde-ruche de Raxos lorsque le gouverneur planétaire manipule divers intermédiaires et pousse ses armées à se soulever contre son propre régime. La confusion la plus totale règne pendant plusieurs jours après le début du

coup d'état, et les pertes humaines restent minimes. Cependant, lorsque les insurgés prennent le contrôle d'une batterie Deathstrike, le bombardement qu'ils déclenchent perturbe l'activité tectonique de la planète. Des millions d'individus meurent en quelques heures. Le gouverneur – qu'on identifiera plus tard comme étant le Changelin – utilise les hurlements psychiques qui résultent de ce carnage pour invoquer des centaines de démons de Tzeentch.

Alertées de la situation sur Raxos par l'inquisiteur Karamazov, quatre confréries de Grey Knights arrivent au beau milieu de combats acharnés, les humains ne s'étant rendus compte qu'au dernier moment qu'ils avaient été bernés par des démons. Il ne reste plus qu'une poche de résistance au niveau de l'unique spatioport qui tente d'évacuer les réfugiés.

Tandis que Stern sécurise le spatioport, Cromm jette des osselets cassés de martyrs dans chaque portail afin d'empêcher la manifestation d'autres démons, puis accomplit les rites de purification et d'exorcisme qui scellent définitivement les portails et bannit les derniers démons. Pourtant, alors que la première navette de réfugiés décolle, Stern ressent un malaise – l'empreinte psychique du Changelin est toujours perceptible.

Stern réalise alors qu'il a dû embarquer dans un des transports sur le point de quitter l'orbite. Sachant que ses troupes sont trop peu nombreuses pour le découvrir à temps, et connaissant l'anarchie que le démon est susceptible de semer sur un autre monde de l'Imperium, Stern ordonne à la barge de bataille *Bright Sword* de détruire les vaisseaux. Des centaines de milliers d'innocents sont tués afin de préserver la vie de millions d'autres sur des mondes lointains.

855.M41 LA CHUTE DE LA GRIFFE ROUGE

Le Brother-Captain Stern supervise la destruction du Culte de la Griffe Rouge.

876.M41 LE RETOUR DE LA MARÉE ÉCARLATE

Le Chaos investit la Basilique de Saint-Mariel sur le monde de Van Horne quand une statue de l'Empereur est endommagée accidentellement au cours de travaux de rénovation du chœur, ce qui crée des interférences avec le reliquaire à stase qui y était enchâssé. Au moment où cette prison archéotechnologique tombe en poussière, le buveur de sang Ka'jagga'nath, Seigneur de la Marée Écarlate, s'en échappe. Alors qu'il hurle, du sang commence à s'écouler des murs en corrompant tout ce qu'il touche. Ce n'est que lorsque la 4^e Confrérie des Grey Knights arrive sur Van Horne que la Marée Écarlate est endiguée et le démon majeur vaincu. Avant que la sombre essence de Ka'jagga'nath puisse s'échapper de son corps dévasté, les Grey Knights parviennent à la renvoyer dans le Warp, et le contrecoup psychique bannit la légion de démons portée par la Marée Écarlate.





888.M41 LA PLANÈTE NOIRE

Garran Crowe affronte le Preneur de Crânes, le Champion of Khorne, sur la Planète Noire, et bien qu'il ne parvienne pas à le surclasser au corps à corps, son combat laisse assez de temps à ses frères de bataille pour contrer les plans du démon.

901.M41 LA BATAILLE DE KORNOVIN

Le Supreme Grand Master Geronitan est tué par le primarque démon Mortarion. Le Grand Master Kaldor Draigo prend sa succession sur-le-champ et jure de le venger. À lui seul, Draigo balaie les gardes du corps de Mortarion, jette le primarque au sol et grave le nom de Geronitan sur son cœur à l'aide de son arme de force. Bien que Mortarion parvienne à s'échapper, il lui faudra de longues années avant de pouvoir revenir dans l'univers matériel.

913.M41 LA PURGE DE JOLLANA

Le chapitre space marine des Invaders et ses alliés de l'Astra Militarum tombent dans un piège tendu par le sorcier Ahriman des Thousand Sons Sorcerer dans le Librarium de Jollana, et sont assaillis de toutes parts par les démons. Le Brother-Captain Caddon Varn emmène une force de frappe pour reprendre le Librarium, et lorsque les Grey Knights débarquent, seule une poignée d'Invaders subsiste encore dans les ruines du Librarium. L'arrivée du Brother-Captain Varn fait pencher la bataille et ensemble, les Invaders et les Grey Knights purgent la planète de toute présence démoniaque.

941.M41 ÉPIDÉMIE DE DÉMENCE

Le Supreme Grand Master Kaldor Draigo conduit trois confréries Grey Knights contre Ix'thar'ganix, le Tueur de Destins, et son pion involontaire de Nurgle, Lurgon, sur le monde damné de Decimus.

959-961.M41 LA GUERRE DE PANDORAX

Une force de frappe de Dark Angels et de Grey Knights arrive sur Pythos, dans le système Pandorax, afin de sceller la Cache de la Damnation et de mettre fin à la déferlante démoniaque qu'Abaddon a déclenchée. Les Grey Knights finissent par atteindre la Cache de la Damnation et par la sceller définitivement, mais Abaddon a déjà quitté Pandorax en quête d'une nouvelle proie.

997.M41 LE PANDEMONIUM DE SONDHEIM V

Sondheim V est assaillie par une vrilte de la flotte-ruche Kraken au moment où M'kar le Réincarné en fait son monde-démon personnel. Le chapitre des Sky Sentinels est le premier à réagir face à cette menace, mais juge le monde irrécupérable et se prépare à appliquer l'Exterminatus. Il est stoppé dans son élan par une force de frappe de Grey Knights sous les ordres du Grand Master Vardan Kai. Ce dernier demande aux Sky Sentinels de retarder l'Exterminatus, le temps qu'il s'empare du Livre de Pandegaras, l'ouvrage maudit qui a permis à M'kar de transformer une planète autrefois fertile en monde-démon. Les Sky Sentinels lui accordent douze heures pour remplir sa mission. Les Grey Knights embarquent dans leurs Stormraven et se préparent à un assaut orbital...

Dès son atterrissage, Kai n'a déjà plus que six heures devant lui. L'incursion démoniaque et l'infestation tyranide ont transformé Sondheim V en un monde hostile de niveau oméga. Cependant, les affrontements entre les enfants du Kraken et les serveurs de M'kar permettent aux Grey Knights de progresser dans le paysage cauchemardesque sans être détectés. Une fois arrivés au temple où repose le Livre de Pandegaras, ils s'aperçoivent que le bâtiment est entièrement recouvert de cheminées à spores tyranides. Tandis qu'ils entreprennent de se tailler un chemin à coups d'arme de force à travers la chair extraterrestre, ils attirent l'attention de l'Esprit-ruche.

En quelques minutes, leur zone est saturée de gargouilles et de hormagaunts. Lorsque les Grey Knights atteignent enfin les cryptes du temple, des bioformes plus grosses commencent à arriver et leur infligent de lourdes pertes. Au moment où Kai s'empare du Livre de Pandegaras, une aide inattendue se manifeste : tout comme l'attaque des cheminées à spores a déclenché une réaction de la part de l'Esprit de la Ruche, le vol du grimoire éveille la colère du monde-démon. Les ruines ne tardent pas à s'emplir des échos d'une bataille opposant trois protagonistes. Les tyranides subissent de plein fouet l'attaque des démons, car ils se trouvent sur le chemin qui mène aux Grey Knights. Des sanguinaires dépècent un tyrannofex mais sont abattus par des tirs de fulgurants ; des carnifex éparpillent brutalement les Terminators avant d'être immolés par les flammes des Purifiers et le feu Warp des incendiaires de Tzeentch.

Au milieu de ce chaos, Kai est forcé d'abandonner toute tentative de retraite disciplinée. Il contacte les Sky Sentinels et leur demande de pilonner le temple à l'aide de bombes de barrage. Protégés par leurs armures, les Grey Knights résistent au souffle des explosions qui ravagent les rangs des démons et des tyranides. Lorsque le barrage d'artillerie prend fin, Kai et les Grey Knights survivants évacuent avant l'arrivée de nouveaux renforts adverses. Moins d'une heure plus tard, sa force de frappe est déjà en route vers Titan afin de mettre en sûreté le Livre de Pandegaras dans les cryptes de la forteresse du chapitre, pendant que les Sky Sentinels lancent l'Exterminatus. Les horreurs qui pullulent à la surface de Sondheim V sont annihilées. Les Sky Sentinels acceptent ensuite de se soumettre à un lavage de cerveau qui effacera de leur mémoire les horreurs dont ils ont été les témoins.

999.M41 RETOUR SUR ACRALEM

Kaldor Draigo retourne seul sur Acralem afin de libérer le monde des griffes de M'kar le Réincarné, dans l'espoir de mettre un point final à la vieille vendetta qui oppose le chapitre et le prince démon.

Pendant ce temps, les forces des ténèbres se rassemblent dans le Warp, et quelque chose s'agite sous la surface de Titan. Les Prognosticators sont hantés par des visions d'une apocalypse imminente, et il semble que la Citadelle de Titan elle-même soit sous la menace d'une attaque.







CONFRÉRIES GREY KNIGHTS



Les Grey Knights s'enorgueillissent d'une longue et illustre histoire au service de l'Empereur. Ils arborent fièrement les icônes et couleurs de leur chapitre, conscient que l'héraldique ostentatoire de leurs armures Terminator symbolise des millénaires de prestige et de tradition. Combattants favoris de l'Empereur, ils ont l'insigne privilège d'utiliser les meilleurs armements et équipements de l'Imperium; d'authentiques reliques réservées à ceux qui font face aux plus puissants et terrifiants ennemis de l'humanité. Il est ainsi peu de visions aussi exaltantes que celle d'une confrérie Grey Knight prête à en découdre.









Resplendissants dans leurs antiques armures, les Grey Knights débarquent d'un escorte Stormraven, prêts à semer la mort et la destruction dans les rangs des ennemis de l'Imperium. À l'avant-garde, les Interceptor Squads progressent, suivies par un imposant Dreadknight Nemesis.





Le Dreadknight Nemesis est une terrifiante machine de guerre, décuplant la force d'un Grey Knight tout en lui permettant de manier le psycanon et l'incinerator lourds, ainsi que le brutal marteau tueur de démons Nemesis.





Les Terminators Grey Knights comptent parmi les meilleurs guerriers de toute la galaxie, armés de hallebardes de force Nemesis et engoncés dans les formidables armures Terminator qui les protègent de toutes les formes d'agressions possibles et imaginables.

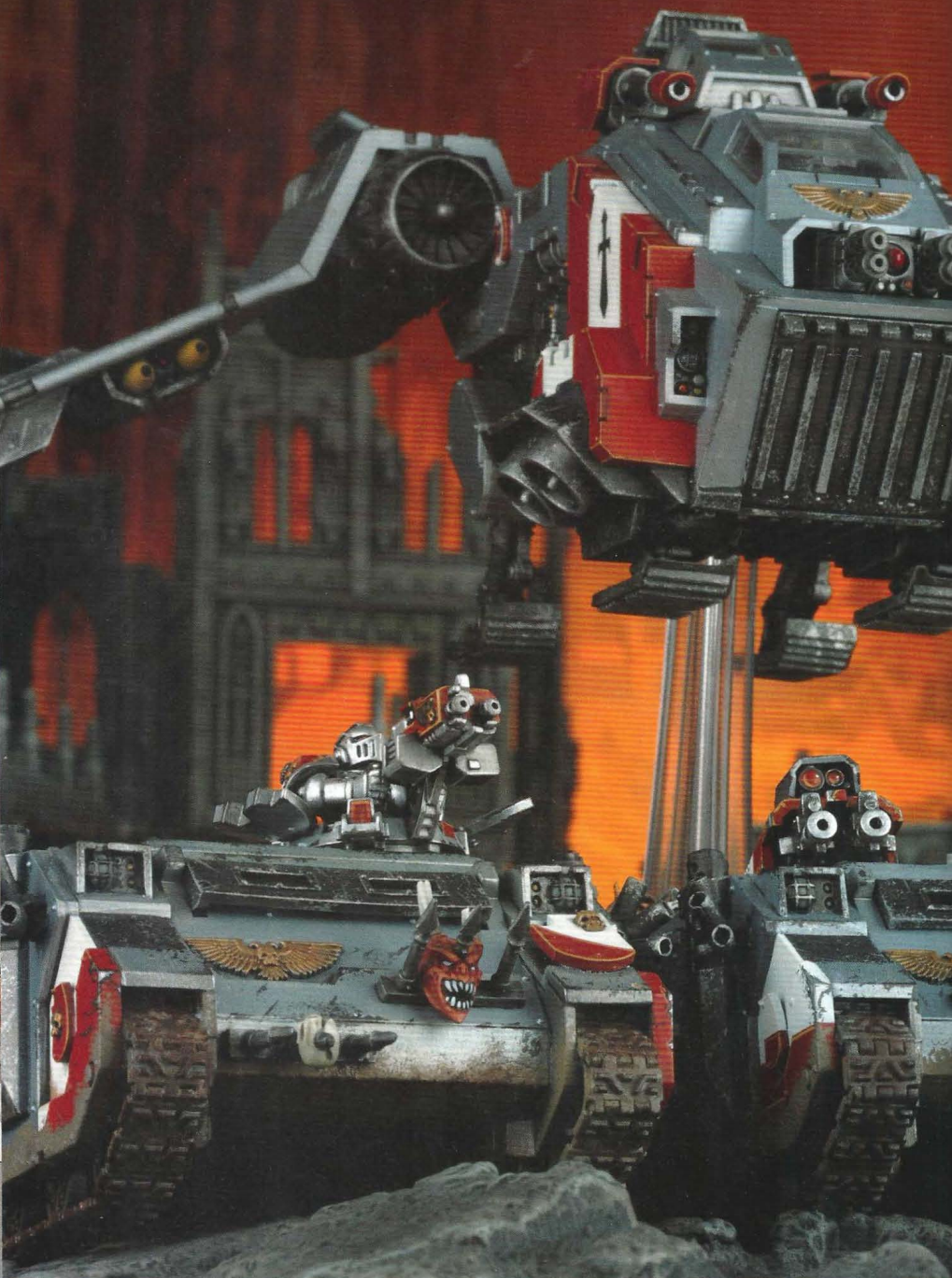




Les marcheurs Dreadnought Grey Knights fournissent une formidable puissance de feu au chapitre. Ils sont équipés de deux autocanons jumelés, fléaux de l'infanterie comme des blindés légers, un armement capable de déverser un véritable déluge d'obus contre les lignes adverses.



Les Paladins constituent l'élite du chapitre, chaque membre étant un vétéran endurci avec des centaines de batailles et de missions à son actif. Reconnaissables à leur iconographie et à leurs trophées ostentatoires, ils attirent immédiatement tous les regards sur le champ de bataille.









FORCES DES GREY KNIGHTS

Les pages de cette section détaillent l'histoire et les règles qui décrivent les forces utilisées par les Grey Knights – guerriers, véhicules et personnages aptes à les commander. Elles vous permettront d'organiser votre collection de figurines en une armée prête à en découdre face aux ennemis de l'Imperium dans vos parties de Warhammer 40,000.

FICHES TECHNIQUES

Chaque unité Grey Knight de ce livre a sa fiche technique, qui détaille une entrée de liste d'armée ou une formation. Elle contient toutes les informations et règles pour utiliser vos figurines lors de vos parties de Warhammer 40,000.

ENTRÉES DE LISTE D'ARMÉE

Chaque fiche technique inclut les informations suivantes :

- 1 Faction :** La Faction de l'unité est indiquée ici, par un symbole. Toutes les unités portant ce symbole qui figurent dans ce livre d'armée sont de la Faction Grey Knights.
- 2 Rôle Tactique :** Le Rôle Tactique de l'unité est indiqué ici par un symbole. Chaque unité de ce livre a un des Rôles Tactiques suivants : QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide, Soutien, Seigneurs des Batailles. Les symboles de ces différents rôles sont définis dans le livre Warhammer 40,000 : Les Règles.
- 3 Nom de l'Unité :** L'appellation générique de l'unité.
- 4 Description de l'Unité :** Cette section fournit une description historique de l'unité, de ses forces et de ses faiblesses particulières, ainsi que les tactiques et les méthodes qu'elle emploie dans le cadre des conflits du 41^e Millénaire.
- 5 Coût en Points :** Il s'agit de la valeur en points de l'unité, sans aucune amélioration. Il est utilisé pour sélectionner une armée jusqu'à un montant maximal en points.
- 6 Profils de l'Unité :** Cette section inclut les profils de caractéristiques de toutes les figurines qui peuvent composer l'unité.
- 7 Type d'Unité :** Se réfère aux règles de types d'unités définies dans Warhammer 40,000 : Les Règles. Par exemple, une unité peut être classée en Infanterie, Cavalerie ou Véhicule, ce qui la soumet à certaines règles de mouvement, de tir, d'assaut, etc.
- 8 Composition d'Unité :** Cette section indique le nombre et le type des figurines qui composent l'unité de base, avant de sélectionner la moindre amélioration.
- 9 Équipement :** Cette section décrit les armes et les équipements portés par les figurines de l'unité, dont la plupart sont détaillés dans la section L'Arsenal de Titan. Le coût de l'équipement basique de l'unité est inclus dans son Coût en Points.
- 10 Règles Spéciales :** Toutes les règles spéciales des figurines de l'unité sont listées ici. Les règles spéciales propres aux figurines de cette unité sont décrites ici, les autres sont détaillées soit dans la section Appendices de ce livre (p. 86), soit dans la section Règles Spéciales de Warhammer 40,000 : Les Règles.
- 11 Options :** Cette section liste toutes les améliorations que vous pouvez apporter à l'unité, et le coût en points de chacune.



Si une option indique que vous pouvez remplacer une arme "et/ou" une autre, vous pouvez échanger l'une ou l'autre, ou les deux, à condition de payer le coût en points pour chacune. L'abréviation "pts" signifie "points" et "pts/figurine", "points par figurine". Cette section indiquera les éventuels Transports Assignés que l'unité peut avoir, lesquels ont leurs propres fiches. Ils n'occupent pas de cases d'Organigramme de Force, mais fonctionnent par ailleurs comme des unités séparées. La section Détachements de Warhammer 40,000 : Les Règles l'explique en détail.

12 Trait de Seigneur de Guerre : Précise que le personnage possède un Trait de Seigneur de Guerre spécifique.

13 Reliques de Titan : Certaines entrées incluent des équipements uniques, avec leur description et leurs règles.



FORMATIONS

Ce symbole identifie les fiches techniques de Formation. Les règles des Formations se trouvent dans Warhammer 40,000 : Les Règles. Une fiche technique de Formation énumère les Entrées de Liste d'Armée qui composent la Formation en question, ainsi que les éventuelles restrictions sur ce qu'elle peut contenir, et les règles spéciales que gagnent les unités de la Formation.

LISTES D'ÉQUIPEMENT

Ces listes détaillent les valeurs en points de divers objets auxquels les unités de votre armée ont accès. Les entrées d'unités des fiches techniques des pages suivantes peuvent inclure des options d'équipements d'une ou plusieurs de ces listes; la fiche technique précisera (en gras) quelles listes sont utilisables.

Armes de Mêléep. 87

Une figurine peut remplacer son arme de mêlée par 1 des armes suivantes:

- Hallebarde de force Nemesis 2 pts
- 2 glaives Nemesis 4 pts
- Sceptre Nemesis 5 pts
- Marteau Tueur de Démons Nemesis 10 pts

Armes Spécialesp. 89

Une figurine peut remplacer son bolter d'assaut et son arme de mêlée par 1 des armes suivantes:

- Incinerator 5 pts
- Expurgateur 10 pts
- Psycanon 15 pts

Armes Spéciales de Terminatorp. 89

Une figurine peut remplacer son bolter d'assaut par 1 des armes suivantes:

- Incinerator 10 pts
- Expurgateur 15 pts
- Psycanon 20 pts

Équipements Spéciauxp. 90

Une figurine peut avoir chaque équipement en 1 exemplaire:

- Bombes à Fusion 5 pts
- Armes digitales 10 pts
- Balise de téléportation 10 pts
- Améliorer 1 arme avec la règle spéciale
- Arme de Maître 10 pts

Reliques de Titanp. 92

Chaque relique peut être sélectionnée en un seul exemplaire par armée. Une figurine peut prendre 1 des reliques suivantes:

- Le Fémur de Solor 10 pts
- La Fureur de Deimos¹ 10 pts
- La Cuirasse de Sacrifice² 15 pts
- Le Vouge de l'Âme³ 20 pts
- Domina Liber Daemonica 25 pts

Armes de Dreadnought

Une figurine peut remplacer son multi-fuseur par 1 des armes suivantes:

- Autocanon jumelé 5 pts
- Bolter lourd jumelé 5 pts
- Lance-flammes lourd jumelé 5 pts
- Canon à plasma 10 pts
- Canon d'assaut 20 pts
- Canon laser jumelé 25 pts

Équipements de Véhicule Grey Knightp. 90

Une figurine peut avoir chaque équipement en 1 exemplaire:

- Bolter d'assaut 5 pts
- Lame de bulldozer⁴ 5 pts
- Blindage renforcé 10 pts
- Missile traqueur 10 pts

¹ Remplace le bolter d'assaut de la figurine.

² Remplace l'armure Terminator de la figurine.

³ Remplace l'arme de mêlée de la figurine.

⁴ Non accessible aux Land Raider de tous types.





BROTHER-CAPTAIN

150
POINTS



Les Brother-Captains comptent parmi les meilleurs guerriers du chapitre, leurs compétences martiales n'étant surclassées que par celles des Grand Masters eux-mêmes. Chacun d'eux a prouvé sa valeur à maintes reprises, tant comme commandant que comme guerrier. La plupart des Brother-Captains proviennent des rangs des Paladins du chapitre. Ces guerriers particulièrement expérimentés sont les seuls à posséder les capacités martiales et stratégiques nécessaires à l'accession au grade de Brother-Captain. Ceci dit, le chapitre a déjà fait des exceptions pour des individus particulièrement talentueux, les Grey Knights étant réputés pour leur pragmatisme.

Les Grand Maîtres sont sélectionnés par le Conseil de Titan parmi les Brother-Captains, cette promotion leur conférant la responsabilité de l'une des confréries du chapitre. Ce sont eux qui les conduisent à la guerre pour affronter les pires épreuves du chapitre. Un Grand Maître a pleine autorité sur sa confrérie, et a plus de cent Grey Knights sous son commandement, prêts à abattre les ennemis de l'Empereur.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Brother-Captain	6	5	4	4	3	5	3	10	2+
Grand Master	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 Brother-Captain

ÉQUIPEMENT:

- Armure Terminator (p.91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p.87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p.91)
- Grenades frag
- Halo de fer (p.90)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p.86)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Ennemi Juré (Démons)
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1) (Brother-Captain)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2) (Grand Master)
- Pureté d'Esprit (p.86)

PSYKER:

Les Brother-Captains et les Grand Masters génèrent leurs pouvoirs parmi les disciplines **Démonologie (Séraphique), Divination, Pyromancie, Télékinésie** et **Télépathie**.

OPTIONS:

- Promouvoir en Grand Master..... 35 pts
- Peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée, Armes Spéciales de Terminator, Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques de Titan**.

"CERTAINS VOIENT UNE CONTRADICTION ENTRE NOTRE HAINE DES DÉMONS ET NOS APTITUDES PSYCHIQUES. EN VÉRITÉ JE VOUS LE DIS, CETTE CONTRADICTION EST L'APANAGE DES FAIBLES, ET NE NOUS CONCERNE DONC PAS."

- Grand Master Valdar Aurikon



BROTHER-CAPTAIN STERN

HÉROS DE LA 3^E CONFRÉRIE

185
POINTS



Arvann Stern compte parmi les Brother-Captains les plus âgés et les plus décorés. Lorsque le Culte de la Griffe Rouge prit son essor sur Antraxes grâce aux machinations du Duc du Changement M'kachen, ce fut Stern qui intervint à la tête des Grey Knights. Ils attaquèrent le temple du culte et massacrèrent ses membres jusqu'au dernier. Finalement, même le redoutable M'kachen fut vaincu et banni dans le Warp par Stern, alors qu'un tel fait d'arme est d'ordinaire au-delà des capacités psychiques d'un Brother-Captain. Depuis ce jour, le destin de Stern est lié à celui du démon, car M'kachen a juré de dévorer l'âme de Stern. Ils se sont affrontés de nombreuses fois depuis ce jour, et à chaque fois, le démon s'est enfui après avoir massacré les compagnons du Brother-Captain, le laissant comme seul survivant, et bien souvent indemne. Le Duc du Changement joue-t-il avec Stern, ou ce dernier est-il une proie trop coriace ? Nul ne saurait le dire. M'kachen semble influencer sur le destin de Stern, car chaque acte de bravoure dont fait preuve le Brother-Captain trouve toujours son sinistre écho.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Brother-Captain Stern	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 (Unique)

ÉQUIPEMENT :

- Armure Terminator (p.91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p.87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p.91)
- Grenades frag
- Halo de fer (p.90)

RÈGLES SPÉCIALES :

- Aegis (p.86)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Ennemi Juré (Démon)
- Personnage Indépendant
- Psyker
(Niveau de Maîtrise 2)
- Pureté d'Esprit (p.86)

L'Écheveau du Destin : Stern peut relancer soit un jet Pour Toucher, soit un jet Pour Blessier, soit un jet de sauvegarde une fois par phase. Cependant, pour chaque dé relancé de la sorte, l'adversaire gagne une relance sur un jet Pour Toucher, Pour Blessier ou sur un jet de sauvegarde à utiliser à n'importe quel point ultérieur de la partie.

Zone de Bannissement : Si le Brother-Captain Stern réussit à manifester le pouvoir psy *Bannissement* de la discipline **Démonologie**, celui-ci cible toutes les unités ennemies avec la règle spéciale Démon situées dans un rayon de 12", au lieu d'une seule unité dans un rayon de 24".

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :
Enclume du Dogme (p.86).

PSYKER :

Stern connaît les pouvoirs *Bannissement*, *Poing d'Acier* et *Sanctuaire* de la discipline **Démonologie** (Séraphique).





BROTHERHOOD CHAMPION

150
POINTS



À la pointe de chaque assaut des Grey Knights combat un unique champion, un guerrier en quête de perfection à l'épée qui a abandonné toutes les autres disciplines martiales. Bien que ses compétences soient inégalables quelle que soit l'arme de l'arsenal Grey Knight qu'on pourrait lui mettre entre les mains, un Champion se battra toujours avec une épée de force Nemesis. Il est en effet un épéiste accompli, au point que sa lame est devenue une extension de son propre bras.

Sur le champ de bataille, il agit en tant que garde du corps de son Brother-Captain. Remplacer un officier ayant acquis de telles compétences et un tel savoir est extrêmement difficile, il est donc normal qu'il reçoive les meilleures protections que son chapitre puisse offrir. Chaque Champion est prêt à donner sa vie pour sauver celle de son Capitaine. Néanmoins, un tel sacrifice est rarement nécessaire, car seuls les adversaires les plus dangereux ont la moindre chance de briser la garde d'un Brotherhood Champion et de survivre à sa riposte vengeresse.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Brotherhood Champion	6	4	4	4	2	5	2	10	2+	Infanterie (Personnage)	1 Brotherhood Champion

ÉQUIPEMENT:

- Armure d'artificier (p.91)
- Bolter d'assaut
- Épée de Force Nemesis de Maître (p.87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p.91)
- Grenades frag
- Halo de fer (pg 90)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p.86)
- Ennemi Juré (Démon)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)
- Pureté d'Esprit (p.86)

Guerrier Ultime: Une figurine avec cette règle spéciale doit lancer ou accepter un défi chaque fois qu'elle en a la possibilité. Si plusieurs de vos figurines ont une règle spéciale avec cet effet, désignez 1 figurine qui lancera ou acceptera le défi. En outre, en défi, cette figurine doit choisir une posture – soit Châtiment, soit Garde – au début de la sous-phase de Combat. La posture choisie dure jusqu'à la fin du défi.

Si la figurine choisit **Châtiment**, elle gagne la règle spéciale Concassage.

Si la figurine choisit **Garde**, elle relance tous ses jets de sauvegarde ratés.

Sacrifice Héroïque: Si cette figurine est tuée au corps à corps, elle peut effectuer immédiatement 1 attaque de corps à corps contre une figurine en contact socle à socle avant d'être retirée comme perte. Effectuez normalement les jets Pour Toucher et Pour Blesser.

PSYKER:

Les Brotherhood Champions connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d'Acier* de la discipline **Démonologie (Sérapique)**.



CASTELLAN CROWE

CHAMPION DE L'ORDRE DES PURIFIERS

175
POINTS



Le Castellan Garran Crowe est à la fois le commandant et le Brotherhood Champion de l'ordre Purifier. On ne saurait trouver de Grey Knight plus noble. Aux yeux de ses pairs, Crowe est un guerrier dont la pureté spirituelle l'immunise totalement aux tentations du Chaos, ce qui est une nécessité pour celui qui manie la sinistre Épée Noire d'Antwyr. Il s'agit en effet d'une relique maudite à la puissance inimaginable que seul Crowe est à même de maîtriser.

Mais il doit cependant rester sur ses gardes, car les murmures de l'épée résonnent dans son esprit, lui proposant son assistance au combat. Bien des hommes finiraient par succomber à de tels attraits, imaginant que leur volonté sera assez forte pour contrôler l'épée et l'empêcher de corrompre leur âme. Mais Crowe ne sait que trop bien où mène un pacte avec le Chaos, et même dans les pires circonstances, il n'a jamais cédé. Il sait qu'il a pour mission de veiller à ce que l'Épée d'Antwyr ne tombe pas entre de mauvaises mains, et qu'il doit demeurer inflexible jusqu'à son dernier souffle.

Castellan Crowe

CC CT F E PV I A Cd Sv
8 4 4 4 2 6 3 10 2+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Armure d'artificier (p.91)
- Bolter d'assaut
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p.91)
- Grenades frag
- Halo de fer (pg 90)

Maitre d'Armes: Chaque fois qu'il livre un défi, Castellan Crowe utilise en même temps les deux postures Châtiment et Garde (voir p.62).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

- Marteau du Juste (p.86).

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p.86)
- Ennemi Juré (Démons)
- Guerrier Ultime (p.62)
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)
- Pureté d'Esprit (p.86)
- Sacrifice Héroïque (p.62)
- Sans Peur

PSYKER:

Castellan Crowe connaît les pouvoirs *Bannissement*, *Poing d'Acier* et *Flamme Purificatrice* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).



RELIQUE DE TITAN

L'Épée Antwyr: Bien que Crowe manie l'Épée d'Antwyr, il ne fait pas appel à son pouvoir. Par conséquent, l'Épée d'Antwyr compte comme une simple arme de corps à corps.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée



LIBRARIAN

110
POINTS



Tous les Grey Knights ont des capacités psychiques latentes, mais rares sont ceux qui les utilisent à leur plein potentiel. La plupart parviennent à les exercer de concert avec leurs frères, après un entraînement intensif sous la plus stricte supervision, et dans un cadre défini : l'utilisation des armes de force Nemesis et des pouvoirs psychiques employés par l'escouade dans laquelle ils servent. Néanmoins, les Grey Knights dotés d'une force d'âme bien supérieure à celle de leurs frères d'armes peuvent rejoindre les rangs des Librarians.

Les Librarians Grey Knights possèdent une volonté de fer. C'est indispensable, car les pouvoirs qu'ils utilisent sont bien plus puissants que ceux que leurs frères emploient, et résonnent plus intensément dans le Warp. Ainsi, la plus petite hésitation revient à s'offrir aux prédateurs d'outre-monde et à la damnation éternelle. Sur le champ de bataille, leurs pouvoirs se manifestent souvent en une démonstration de puissance pure, ouvrant une faille Warp cataclysmique ou lançant des éclairs d'énergie mystique.

Librarian

CC CT F E PV I A Cd Sv
5 4 4 4 2 4 2 10 2+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 Librarian

ÉQUIPEMENT :

- Armure Terminator (p. 91)
- Sceptre Nemesis (p. 87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p. 91)
- Grenades frag
- Coiffe psychique

RÈGLES SPÉCIALES :

- Aegis (p. 86)
- Ennemi Juré (Démon)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)
- Pureté d'Esprit (p. 86)

PSYKER :

Les Librarians Grey Knights génèrent leurs pouvoirs parmi les disciplines **Démonologie (Séraphique)**, **Divination**, **Pyromancie**, **Télékinésie** et **Télépathie**.

OPTIONS :

- Promouvoir en Psyker (Niveau de Maîtrise 3) 25 pts
- Prendre 1 des armes suivantes :
 - Bolter d'assaut 5 pts
 - Combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 pts
- Remplacer le sceptre Nemesis par 1 des armes suivantes :
 - Épée de force Nemesis, hallebarde de force Nemesis ou 2 glaives Nemesis gratuit
 - Marteau tueur de démons Nemesis 5 pts
- Prendre des objets des listes **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques de Titan**.





TECHMARINE

90
POINTS



Les Techmarines sont des armuriers hors pair, chargés de la fabrication et de la réparation de tous les équipements employés par les Grey Knights. Ce sont eux qui tirent les Dreadnought de leur sommeil, qui façonnent les armures, ainsi que les armes de force Nemesis minutieusement forgées à partir d'un alliage d'argent et de fer.

Tout aspirant Techmarine entame sa formation par un voyage sur Mars. Arborant les sceaux d'argent d'intronisation, il traverse le Cercle de Fer et est emmené dans les cités-forges qui se cachent sous la surface de la planète rouge. Il se plonge alors dans l'étude des savoirs anciens que l'Adeptus Mechanicus conserve jalousement. Il y acquiert la maîtrise de tous les outils du Techmarine, grâce auxquels il pourra accomplir des miracles de technologie. Enfin, il devra faire la preuve de son excellence lors des tests psycho-techniques extrêmement complexes dispensés par le 666^e Chapitre.

Techmarine

CC CT F E PV I A Cd Sv
4 4 4 4 1 4 1 8 2+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 Techmarine

ÉQUIPEMENT :

- Armure d'artificier (p.91)
- Bolter
- Hache énergétique
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p.91)
- Grenades frag
- Servo-harnais (p.91)

RÈGLES SPÉCIALES :

- Aegis (p.86)
- Ennemi Juré (Démon)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)
- Pureté d'Esprit (p.86)

Adeptes de l'Armurerie : Pour chaque choix QG d'un Détachement (sans compter les autres Techmarines), vous pouvez inclure 1 Techmarine, qui n'occupe pas de case d'Organigramme de Force.

Bénédiction de l'Omnimesse : Lors de chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un personnage avec cette règle spéciale peut tenter de réparer un seul véhicule ami en contact socle à socle ou à bord duquel il est embarqué. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6. Sur un jet de 5+ (ou 4+ si la figurine a un servo-harnais), vous pouvez restituer 1 Point de Coque perdu plus tôt au cours de la bataille, ou réparer un dégât Arme Détruite ou Immobilisé subi par le véhicule, avec effet immédiat.

Sapeur : Après le déploiement, mais avant les redéploiements Scouts et les déploiements d'Infiltrateurs, désignez 1 élément de décor dans votre zone de déploiement (autre que l'éventuelle fortification que vous avez sélectionnée dans votre armée). La sauvegarde de couvert qu'il confère est améliorée d'1 point pour la durée de la partie (jusqu'à un maximum de 3+). Un élément de décor ne peut être amélioré qu'une seule fois de la sorte.

PSYKER :

Les Techmarines connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d'Acier* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).

OPTIONS :

- Remplacer le servo-harnais et le bolter par un faisceau de conversion 20 pts
- Remplacer le bolter par un bolter d'assaut 3 pts
- Prendre des objets des listes **Armes de Mêlée**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques de Titan**.



STRIKE SQUAD

110
POINTS



Les Strike Squads forment l'avant-garde des forces d'assaut Grey Knights. Les commandants envoient généralement une ou deux Strike Squads capturer les objectifs vitaux dès le début de la bataille, grâce à des téléporteurs fixes, permettant ainsi de prendre rapidement position aux emplacements isolés ou inaccessibles. Une fois en place, une Strike Squad peut libérer un véritable torrent de bolts de psycanons ou de bolters d'assaut pour soutenir l'assaut principal. Du fait de leur rôle tactique, les Strike Squads sont habituées à devoir attendre les renforts ou l'établissement d'une tête de pont. Ils ont souvent pour tâche de dégager la voie aux troupes plus lourdes, ou de se glisser derrière les défenses adverses lorsque le Grand Master préfère la mobilité et une approche plus subtile qu'un assaut Terminator.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Grey Knight	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 Grey Knights
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	1 Justicar

ÉQUIPEMENT :

- Armure énergétique (p. 91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p. 87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p. 91)
- Grenades frag

RÈGLES SPÉCIALES :

- Aegis (p. 86)
- Confrérie de Psykers (Niveau de Maîtrise 1)
- Ennemi Juré (Démon)
- Escouades de Combat (p. 86)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Frappe en Profondeur
- Pureté d'Esprit (p. 86)

PSYKER :

Les Strike Squads connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d'Acier* de la discipline **Démonologie (Séraphique)**.

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 5 Grey Knights..... 20 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de 5 figurines, 1 Grey Knight peut prendre 1 objet de la liste **Armes Spéciales**.
- Tout Grey Knight peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- Le Justicar peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Équipements Spéciaux**.
- L'unité peut avoir 1 Rhino (p. 71) ou 1 Razorback (p. 72) en tant que Transport Assigné.





TERMINATOR SQUAD

165
POINTS



Rien n'est plus représentatif du statut des Grey Knights que les célèbres Terminator Squads qui forment le cœur de leurs armées. La plupart des chapitres space marines, qu'il s'agisse d'une fondation récente ou d'héritiers des légions d'antan, se considèrent chanceux s'ils détiennent une vingtaine d'armures Terminator pour les membres de leur Première Compagnie. Les Grey Knights, quant à eux, peuvent rassembler assez d'armures tactiques Dreadnought pour équiper l'ensemble du chapitre. Si l'armure elle-même est remarquable, le guerrier à l'intérieur est encore plus redoutable. Leur guerre incessante contre les démons du Chaos réclame en effet plus qu'un simple space marine. Elle exige un Grey Knight : un guerrier encore plus intraitable, qui surclasse les autres space marines, comme les space marines surclassent le reste de l'humanité.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Terminator Grey Knight	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	4 Terminators Grey Knights
Justicar Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (Personnage)	1 Justicar Terminator

ÉQUIPEMENT :

- Armure Terminator (p. 91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p. 87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p. 91)
- Grenades frag

RÈGLES SPÉCIALES :

- Aegis (p. 86)
- Confrérie de Psykers (Niveau de Maîtrise 1)
- Ennemi Juré (Démons)
- Escouades de Combat (p. 86)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Pureté d'Esprit (p. 86)

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 5 Terminators Grey Knights..... 33 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de 5 figurines, 1 Terminator Grey Knight peut prendre 1 objet de la liste **Armes Spéciales de Terminator**.
- Tout Terminator Grey Knight peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- Le Justicar Terminator peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Équipements Spéciaux**.
- L'unité peut avoir 1 Land Raider (p. 78), 1 Land Raider Crusader (p. 79) ou 1 Land Raider Redeemer (p. 80) en tant que Transport Assigné.

PSYKER :

Les Terminator Squads Grey Knights connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d'Acier* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).



PURIFIER SQUAD

125
POINTS



Les Purifiers forment une organisation à part au sein du chapitre, dont les membres diffèrent des autres frères de bataille en raison de leur nature et de leurs traditions. Les Chambres de Pureté ont été creusées profondément sous la forteresse-monastère, à l'entrée des galeries qui serpentent sous le Mont Anarch, là où les Purifiers gardent le mal qui se tapit sous les voûtes antiques. Seuls les Grand Masters peuvent pénétrer dans ces cryptes interdites. Les néophytes ont parfois pris cet édit pour un défi. Certains ont pu retourner aux niveaux supérieurs après avoir reçu une sévère correction de la part des Purifiers, une punition devant rappeler à l'impudent qu'ils ne font confiance à personne dès lors qu'il s'agit des secrets du chapitre. D'autres intrus n'en sont jamais revenus, et leur sort demeure un mystère.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Purifier	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	4 Purifiers
Knight of the Flame	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	1 Knight of the Flame

ÉQUIPEMENT :

- Armure énergétique (p. 91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p. 87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p. 91)
- Grenades frag

RÈGLES SPÉCIALES :

- Aegis (p. 86)
- Confrérie de Psykers (Niveau de Maîtrise 2)
- Ennemi Juré (Démon)
- Escouades de Combat (p. 86)
- Pureté d'Esprit (p. 86)
- Sans Peur

Feu Purificateur : Toutes les attaques de corps à corps des Purifiers ont la règle spéciale Feu de l'Âme.

PSYKER :

Les Purifiers connaissent les pouvoirs *Bannissement*, *Poing d'Acier* et *Flamme Purificatrice* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 5 Purifiers 25 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de 5 figurines, 2 Purifiers peut prendre 1 objet de la liste **Armes Spéciales**.
- Tout Purifier peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- Le Knight of the Flame peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Équipements Spéciaux**.
- L'unité peut avoir 1 Rhino (p. 71) ou 1 Razorback (p. 72) en tant que Transport Assigné.



PALADIN SQUAD

165
POINTS



Les Grey Knights estiment que la guerre contribue à forger l'esprit d'un guerrier, mais qu'elle ne suffira jamais à en faire un grand homme. C'est pourquoi un Grey Knight souhaitant se montrer digne d'intégrer les rangs des Paladins ne saurait se satisfaire de sa seule bravoure ou de ses talents; il doit accomplir huit quêtes faisant la preuve de sa valeur et sa détermination. Ce n'est que lorsqu'il aura démontré que son esprit était pur, sa résolution inflexible et son corps absolument hermétique au Warp qu'il sera accepté parmi les Paladins. Ce sont les plus grands guerriers de Titan, et chacun d'eux est un paragon d'adresse et de vertu, mesuré à l'aune des exigences de l'ordre auquel il appartient.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	Infanterie	3 Paladins
Apothecary	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT:

- Armure Terminator (p.91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p.87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p.91)
- Grenades frag

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p.86)
- Confrérie de Psykers (Niveau de Maîtrise 1)
- Ennemi Juré (Démon)
- Escouades de Combat (p.86)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Pureté d'Esprit (p.86)

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 7 Paladins..... 55 pts/figurine
- Promouvoir 1 Paladin en Apothecary, en remplaçant son bolter d'assaut par un narthecium..... 20 pts
- 1 Paladin peut remplacer son arme de mêlée par:
 - Bannière de Confrérie 25 pts
 - La Bannière Nemesis (1 par armée) 35 pts
- Pour chaque tranche complète de 5 figurines, 2 Paladins peuvent prendre des objets de la liste **Armes Spéciales Terminator**.
- Toute figurine peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Équipements Spéciaux**.
- L'unité peut avoir 1 Land Raider (p.78), 1 Land Raider Crusader (p.79) ou 1 Land Raider Redeemer (p.80) en tant que Transport Assigné.

PSYKER:

Les Paladins connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d'Acier* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).



DREADNOUGHT

125
POINTS



C'est lors des plus âpres conflits que les maîtres artificiers Grey Knights pénètrent dans la Chambre des Héros pour réveiller les Dreadnought du chapitre. Peu de visions sont aussi terrifiantes que celle d'un Dreadnought qui déchaîne sa colère. Ces machines font deux fois la taille d'un homme et sont dotées des meilleures armes. Leurs moteurs rugissent dans le fracas des batailles, le sol tremble à chacun de leurs pas, les tirs ricochent sur leur blindage d'adamantium, et l'ennemi préfère fuir que faire face à leur fureur. Il peut sembler étrange qu'ils ne soient éveillés que dans les pires circonstances, mais les maîtres du chapitre estiment que faire trop souvent appel à leurs services revient à les déconsidérer.

	[Blindage]									Type d'Unité	Composition d'Unité
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC		
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (Marcheur)	1 Dreadnought
Venerable Dreadnought	5	5	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (Marcheur)	

ÉQUIPEMENT:

- Multi-fuseur
- Gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré
- Fumigènes
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p. 86)
- Ennemi Juré (Démon)
- Pilote psyker (Niveau de Maîtrise 1)
- Pureté d'Esprit (p. 86)

Vénérable

(Venerable Dreadnought): Si un Venerable Dreadnought subit une touche pénétrante, vous pouvez faire relancer le résultat obtenu sur le tableau de Dégâts des Véhicules. Vous devez accepter le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

PSYKER:

Les Dreadnought et Venerable Dreadnought connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Sanctuaire* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).

OPTIONS:

- Remplacer le bolter d'assaut par un lance-flammes lourd..... 10 pts
- Remplacer le gantelet énergétique avec bolter d'assaut par:
 - Lance-missiles 10 pts
 - Autocanon jumelé..... 15 pts
- Blindage renforcé 10 pts
- Promouvoir en Venerable Dreadnought..... 25 pts
- Peut prendre des objets de la liste **Armes de Dreadnought**.



RHINO

35
POINTS



Le transport de troupes Rhino figure parmi les véhicules les plus révéérés de l'Imperium. Ses origines se perdent dans la nuit des temps, lorsque l'homme commença à explorer les étoiles et à coloniser leurs planètes. Le Rhino a peu évolué depuis cet âge d'or, car il offrait déjà un équilibre idéal entre capacité de transport, blindage et manœuvrabilité que l'Adeptus Mechanicus a toujours jugé proche de la perfection. Il n'est donc pas surprenant que les Grey Knights fassent un usage intensif de ce véhicule extrêmement polyvalent, tout particulièrement les Strike Squads, Purifier Squads et Purgation Squads qui les sollicitent pour se déployer sous le feu nourri de l'ennemi, leur permettant de frapper où et quand bon leur semble.

	[Blindage]	Type d'Unité	Composition d'Unité
Rhino	CT Av FI Arr PC 4 11 11 10 3	Véhicule (Char, Transport)	1 Rhino
ÉQUIPEMENT: • Bolter d'Assaut • Fumigènes • Projecteur	RÈGLES SPÉCIALES: Réparation: Si un Rhino est Immobilisé, il peut tenter de se réparer lors des tours suivants, au lieu de tirer. Jetez 1D6 pendant la phase de Tir. Sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus Immobilisé. Notez qu'une Réparation réussie ne restaure aucun Point de Coque.	TRANSPORT: Capacité de Transport: 10 figurines. Ne peut pas transporter de figurines ayant la règle spéciale Massif, Très Massif ou Extrêmement Massif. Postes de Tir: 2 figurines peuvent tirer par la trappe du toit du Rhino. Points d'Accès: 1 sur chaque côté de la coque et 1 à l'arrière.	OPTIONS: • Peut prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Grey Knight.



RAZORBACK

55
POINTS



Le Razorback est une variante lourdement armée du Rhino. Il échange une partie de sa capacité de transport contre un armement en tourelle, généralement des systèmes de bolters lourds ou de canons laser jumelés. Les Razorback servent à la fois de transports de troupes et de pièces d'appui mobiles. Ils ont pour mission d'escorter les Rhino et leurs escouades d'infanterie jusqu'au cœur des combats, et puisque les Grey Knights combattent très souvent en infériorité numérique (même selon les standards space marines), la puissance de feu supplémentaire qu'ils fournissent est un atout appréciable. Elle aidera à clairsemer les rangs ennemis ou saura faire face à des cibles fortement blindées, ce qui ne fait qu'augmenter la menace considérable que représentent les passagers à eux seuls.

[Blindage]

CT Av Fl Arr PC
4 11 11 10 3

Razorback

Type d'Unité

Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité

1 Razorback

ÉQUIPEMENT:

- Bolter lourd jumelé
- Fumigènes
- Projecteur

TRANSPORT:

Capacité de Transport:
6 figurines. Ne peut pas transporter de figurines ayant la règle spéciale Massif, Très Massif ou Extrêmement Massif.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès:

1 sur chaque côté de la coque et 1 à l'arrière.

OPTIONS:

- Remplacer le bolter lourd jumelé par:
 - Lance-flammes lourd jumelé *gratuit*
 - Canon d'assaut jumelé *20 pts*
 - Canon laser jumelé *20 pts*
 - Canon laser et fusil à plasma jumelé *20 pts*
- Peut prendre des objets de la liste
Équipements de Véhicule Grey Knight.



INTERCEPTOR SQUAD

130
POINTS



Les Interceptor Squads transportent leurs propres téléporteurs, des appareils de la taille d'un paquetage dorsal leur permettant de se téléporter sans avoir recours aux encombrantes machines traditionnelles. Les Grey Knights ainsi équipés peuvent réagir promptement aux évolutions de la bataille et couvrir de longues distances via le Warp. De tous les soldats au service de l'Imperium, eux seuls peuvent utiliser une telle technologie. Les porteurs doivent avoir une grande force d'âme pour traverser le Warp sans la protection d'un champ de confinement Geller ou d'une armure Terminator, ils doivent donc consacrer leurs aptitudes psychiques à la défense de leur âme contre les dangers du Warp.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Interceptor	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Justicar Interceptor	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Type d'Unité

Infanterie de Saut

Composition d'Unité

4 Interceptors

Infanterie de Saut (Personnage) 1 Justicar Interceptor

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p. 91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p. 87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p. 91)
- Grenades frag
- Téléporteur (p. 90)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p. 86)
- Confrérie de Psykers (Niveau de Maîtrise 1)
- Ennemi Juré (Démons)
- Escouades de Combat (p. 86)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Pureté d'Esprit (p. 86)

PSYKER:

Les Interceptor Squads connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d'Acier* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 5 Interceptors 24 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de 5 figurines, 1 Interceptor peut prendre 1 objet de la liste **Armes Spéciales**.
- Tout Interceptor peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- Le Justicar Interceptor peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Équipements Spéciaux**.





STORMRAVEN

200
POINTS



L'escorteur Stormraven est un appareil d'appui rapproché et un transport de troupes sollicité par les Grey Knights lorsqu'ils n'ont pas la possibilité de se téléporter au combat. Son compartiment passager peut accueillir une Terminator Squad, et le Stormraven peut même transporter un Dreadnought accroché à ses grappins arrière. Il est plus agile qu'un Thunderhawk et capable de déposer ses passagers avec précision, même si les cieux sont perturbés par des turbulences démoniaques, ce qui est souvent le cas lorsque les Grey Knights interviennent.

Le Stormraven est utilisé par les Grey Knights depuis des millénaires. Il s'agit sans doute de l'appareil le plus polyvalent de leur arsenal, tout aussi apte à remplir des missions d'appui au sol, que d'interdiction ou d'assaut frontal. On le compare souvent à un Land Raider volant, car ces deux véhicules ont de nombreux points communs, notamment un esprit de la machine sophistiqué capable d'utiliser les systèmes d'armes de l'appareil. D'ailleurs, un Stormraven est encore mieux armé qu'un Land Raider, ce qui fait de lui une véritable forteresse volante.

	[Blindage]	Type d'Unité	Composition d'Unité
Stormraven	CT Av Fl Arr PC 4 12 12 12 3	Véhicule (Volant, Antigra, Transport)	1 Stormraven

ÉQUIPEMENT :

- Canon d'assaut jumelé
- Bolter lourd jumelé
- 4 missiles Stormstrike (p. 89)
- Blindage de céramite (p. 90)

RÈGLES SPÉCIALES :

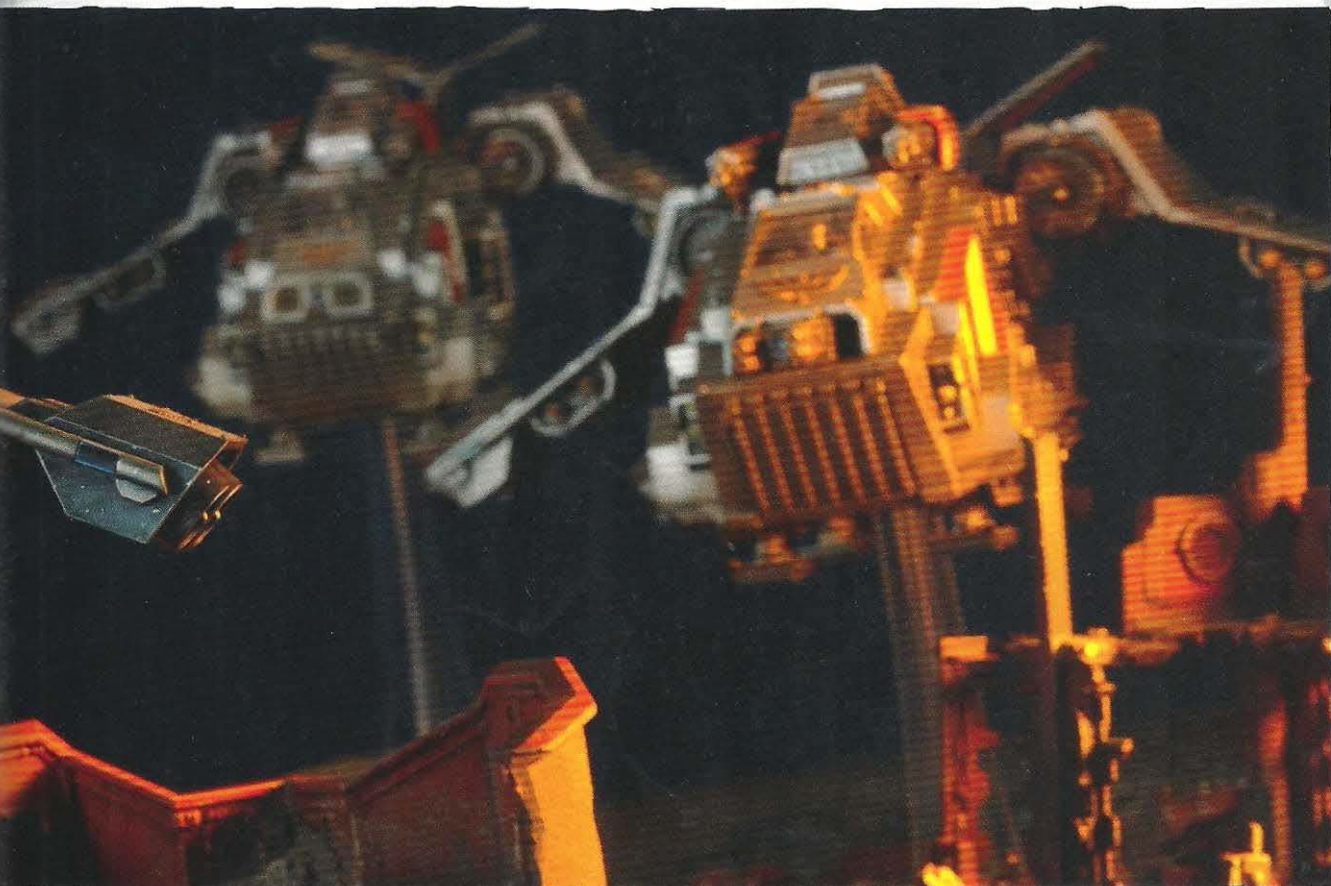
- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

Cieux de Fureur : Si le Stormraven s'est déplacé de plus de 6", ses passagers peuvent tout de même débarquer, mais en suivant la procédure suivante :

Désignez n'importe quel point survolé par le Stormraven Grey Knight durant son déplacement et déployez l'escouade comme si elle effectuait une Frappe en Profondeur sur ce point. Si l'unité dévie, chaque figurine qui débarque doit effectuer immédiatement un test de Terrain Dangereux. Si n'importe laquelle des figurines ne peut pas être déployée, l'unité est entièrement détruite. Notez que les figurines qui débarquent en utilisant la règle spéciale Cieux de Fureur ne peuvent pas charger au cours du même tour.

"NOUS SOMMES LES GREY KNIGHTS; NOTRE FOI EST NOTRE ARMURE, NOTRE DÉVOTION EST NOTRE BOULIER ET NOTRE ARME EST LA PURETÉ DE NOTRE CAUSE. MAIS SURTOUT, NOUS PORTONS LA LUMIÈRE DU DIVIN EMPEREUR DE L'HUMANITÉ DANS LES TÉNÈBRES POUR PURGER LE DÉMON OÙ QU'IL SE CACHE."

- Brother-Captain Arvann Stern



TRANSPORT:

Capacité de Transport: Le Stormraven peut transporter deux unités séparées: une unité comptant jusqu'à 12 figurines dans son compartiment, plus un Dreadnought (ou Venerable Dreadnought) avec ses grappins arrière. Si un Stormraven en Approche devient une Épave ou subit un résultat Explosion, le Dreadnought embarqué subit 1 touche de F10 sur son Blindage Arrière; si le Stormraven était en mode Stationnaire, il subit à la place 1 touche de F4. Le Stormraven Gunship peut transporter des figurines d'Infanterie de Saut.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès: 1 à l'avant, 1 sur chaque côté de la coque et 1 à l'arrière.

OPTIONS:

- Remplacer le canon d'assaut jumelé par:
 - Canon à plasma jumelé *gratuit*
 - Canon laser jumelé *gratuit*
- Remplacer le bolter lourd jumelé par:
 - Multi-fuseur jumelé *gratuit*
 - Lance-missiles Typhoon *25 pts*
- Remplacer les 2 Points d'Accès latéraux par des tourelles latérales avec bolters Hurricane..... *30 pts*
- Prendre chacun des équipements suivants:
 - Projecteur *1 pt*
 - Blindage renforcé *5 pts*
 - Balise de localisation *10 pts*





PURGATION SQUAD

110
POINTS



L'aspect d'une Purgation Squad est proche de celui des escouades Devastator formées par les autres chapitres space marines plus orthodoxes. Cependant, leurs doctrines sont radicalement différentes. L'armement porté par une Purgation Squad est deux fois plus mortel, cent fois plus rare et dix-mille fois plus précieux que les armes plus communes en usage dans les escouades Devastator. Les membres d'une Purgation Squad doivent donc faire preuve d'une résolution bien supérieure à celle de leurs pairs. Les Grey Knights se retrouvent souvent en infériorité numérique, c'est pourquoi les membres des Purgation Squads ont développé leurs capacités mentales au point de percevoir leur ennemi au travers des énergies dansantes du Warp, et d'être capables de guider leurs tirs sur la cible, peu importent les obstacles sur leur trajectoire.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Purgator	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 Purgators
Justicar Purgator	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	1 Justicar Purgator

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.91)
- Bolter d'assaut
- Épée de force Nemesis (p.87)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p.91)
- Grenades frag

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p.86)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Confrérie de Psykers (Niveau de Maîtrise 1)
- Escouades de Combat (p.86)
- Vision Nocturne
- Ennemi Juré (Démon)
- Pureté d'Esprit (p.86)

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 5 Purgators 20 pts/figurine
- Jusqu'à 4 Purgators peuvent prendre des objets de la liste **Armes Spéciales**.
- Tout Purgator peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- Le Justicar Purgator peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Équipements Spéciaux**.
- L'unité peut avoir 1 Rhino (p.71) ou 1 Razorback (p.72) en tant que Transport Assigné.

PSYKER:

Les Purgation Squads connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Poing d'Acier* de la discipline *Démonologie* (Séraphique).



DREADKNIGHT NEMESIS

130
POINTS



Un Dreadknight Nemesis est une merveille de technologie. Il est constitué d'un exosquelette d'adamantium alimenté par un réacteur à plasma compact, sur lequel sont apposées une interface de contrôle et des plaques de blindage en céramite. Une fois qu'un Grey Knight s'est harnaché à un Dreadknight Nemesis, des implants synaptiques lui permettent de contrôler les membres et les systèmes de ce dernier comme s'il s'agissait d'une extension de sa chair – bien qu'il s'agisse d'un corps infiniment plus puissant et plus résistant. Le pilote est protégé par un puissant champ de force et peut faire usage d'un armement dévastateur spécialement adapté à son exosquelette, ce qui améliore ses compétences martiales et son endurance au point de lui permettre d'essuyer les coups des démons les plus imposants, et de contre-attaquer pour les vaincre.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Dreadknight Nemesis	5	4	6	6	4	4	3	10	2+	Créature Monstrueuse (Personnage)	1 Dreadknight Nemesis

ÉQUIPEMENT :

- 2 gantelets énergétiques

RÈGLES SPÉCIALES :

- Aegis (p. 86)
- Ennemi Juré (Démons)
- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Frappe en Profondeur
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)
- Pureté d'Esprit (p. 86)

Écran de Force : Les Dreadknights Nemesis ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

PSYKER :

Les Dreadknights Nemesis connaissent les pouvoirs *Bannissement* et *Sanctuaire* de la discipline **Démonologie (Séraphique)**.

OPTIONS :

- Téléporteur 30 pts
- Peut prendre jusqu'à 2 armes de la liste suivante (chaque arme ne peut être prise qu'une seule fois) :
 - Incinérateur lourd 20 pts
 - Expurgateur gatling 30 pts
 - Psycanon lourd 35 pts
- Remplacer 1 gantelet énergétique par 1 des armes suivantes :
 - Marteau tueur de démons Nemesis 5 pts
 - Espadon Nemesis 10 pts



LAND RAIDER

250
POINTS



Le Land Raider est souvent à la pointe des assauts des Grey Knights, et apporte aux confréries sa terrible puissance de feu. Doté d'une coque de céramite et d'adamantium, d'une cabine hermétique et d'affûts de canons laser, il s'agit de l'une des plus redoutables armes de l'arsenal de l'Imperium. Le Land Raider est rare et précieux pour l'Adeptus Astartes, et est réservé aux formations de commandement et aux escouades d'assaut Terminator; le fait que les Grey Knights puissent mobiliser ces chars imposants en grand nombre, et faire remplacer leurs pertes par les forges de Deimos, permet de mesurer la confiance et les ressources qui leur sont accordées par l'Empereur. Le Land Raider sert fidèlement le chapitre depuis dix mille ans, et si l'Empereur le veut, il continuera de le faire lors des dix prochains millénaires.

Blindage

CT Av Fl Arr PC
4 14 14 14 4

Land Raider

Type d'Unité

Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité

1 Land Raider

ÉQUIPEMENT:

- Bolter lourd jumelé
- 2 canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

TRANSPORT:

Capacité de Transport:
10 figurines.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès:

1 sur chaque côté de la coque et 1 à l'avant.

OPTIONS:

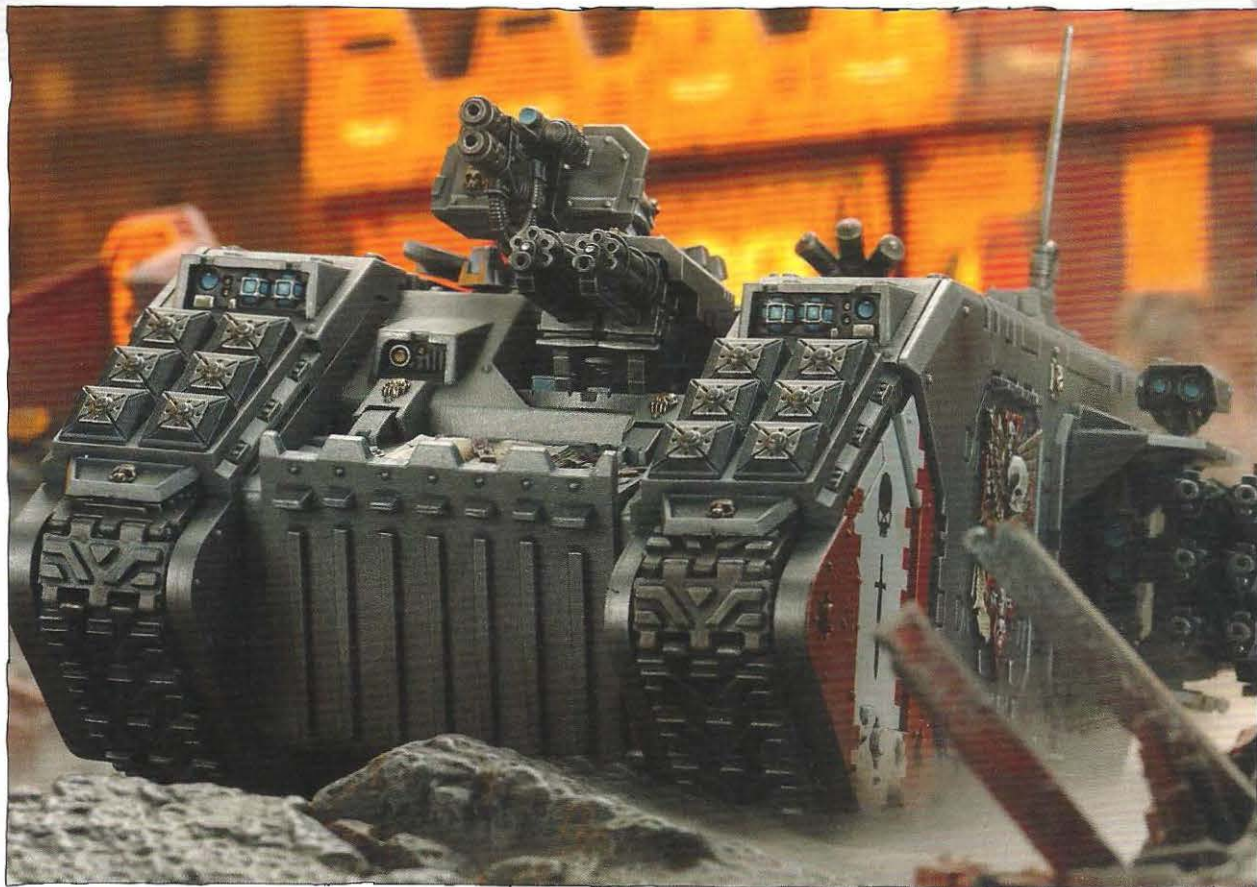
- Multi-fuseur..... 10 pts
- Peut prendre des objets de la liste
Équipements de Véhicule Grey Knight.





LAND RAIDER CRUSADER

250
POINTS



Le Crusader est une variante du Land Raider standard que les Grey Knights emploient souvent. Des systèmes de bolters Hurricane remplacent les canons laser, ce qui en fait l'instrument idéal pour faucher les formations de troupes légèrement protégées. Les Grey Knights ont recours à ce véhicule d'assaut quand les autres vecteurs d'attaque sont impossibles, ou si la situation tactique favorise une progression au sol. Bien que les Grey Knights recourent intensivement à la téléportation et aux transports Stormraven, les perturbations de l'atmosphère ou du Warp, ou l'environnement d'un monde hostile peuvent les affecter. C'est là que le Land Raider intervient, sa coque blindée étant immunisée contre les vents les plus caustiques et ses chenilles d'adamantium pouvant négocier tous types de terrain.

[Blindage]

CT Av FI Arr PC
4 14 14 14 4

Type d'Unité
Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité
1 Land Raider Crusader

ÉQUIPEMENT :

- Canon d'assaut jumelé
- 2 bolters Hurricane
- Auto-lanceurs frag (p. 90)
- Fumigènes
- Projecteur

TRANSPORT :

Capacité de Transport :
16 figurines.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès :

1 sur chaque côté de la coque et 1 à l'avant.

OPTIONS :

- Multi-fuseur 10 pts
- Peut prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Grey Knight.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut





LAND RAIDER REDEEMER

240
POINTS



Le Redeemer est une autre variante du Land Raider prisée par les Grey Knights, ses canons Flamestorm pouvant déclencher un terrible carnage à courte portée. Le Redeemer est idéal pour les zones de guerre urbaines ou envahies par la végétation, dans lesquelles les combats sont toujours rapprochés et particulièrement mortels. L'épaisse coque du char protège ses passagers des attaques surprises, tandis que les canons Flamestorm nettoient les nids d'ennemis. Il n'y a nulle part où se cacher de leurs projections de carburants inondant les bunkers et les ruines, les broussailles et les barricades. Alors que les survivants titubent en toussant hors de leur couvert, la rampe du Land Raider s'abat avec fracas pour cracher sa cargaison de frères de bataille en armure Terminator.

[Blindage]

CT Av Fl Arr PC
4 14 14 14 4

Land Raider Redeemer

Type d'Unité

Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité

1 Land Raider Redeemer

ÉQUIPEMENT:

- Canon d'assaut jumelé
- 2 canons Flamestorm
- Auto-lanceurs frag (p. 90)
- Fumigènes
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

TRANSPORT:

Capacité de Transport:
12 figurines.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès:

1 sur chaque côté de
la coque et 1 à l'avant.

OPTIONS:

- Multi-fuseur 10 pts
- Peut prendre des objets de la liste
Équipements de Véhicule Grey Knight.





KALDOR DRAIGO

SUPREME GRAND MASTER DES GREY KNIGHTS

245
POINTS



Kaldor Draigo est le Supreme Grand Master des Grey Knights en cette fin de 41^e Millénaire. Ses exploits sont entrés dans les légendes du chapitre, et il a su remporter de grandes victoires contre les Dieux Sombres. Toutefois, sa gloire l'a placé au centre des attentions des Puissances de la Ruine; et les seigneurs démons, tels des requins, flottent en cercle autour de Kaldor Draigo afin de dévorer son âme.

Cette rancune porta ses fruits au cours de la dernière année du 41^e Millénaire, quand le prince démon M'kar l'attira dans le Warp. Bien que Draigo vainquit M'kar, il se retrouva prisonnier du Warp, incapable de retourner vers son chapitre. Depuis ce jour, le Supreme Grand Master erre dans l'Immatérium, aucun démon ni aucun dieu ne se montrant assez fort pour l'abattre. Parfois, les remous du Warp le portent en un point du temps où le voile entre les deux dimensions s'entrouvre. Dans ces moments, il combat à nouveau aux côtés de ses frères, avant que le Warp vienne le reprendre.

Kaldor Draigo

CC CT F E PV I A Cd Sv
6 5 4 4 4 5 4 10 2+

Type d'Unité

Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité

1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Armure Terminator (p. 91)
- Bolter d'assaut
- Bouclier Storm (p. 91)
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy (p. 91)
- Grenades frag
- Halo de fer (p. 90)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis (p. 86)
- Guerrier Éternel
- Ennemi Juré (Démons)
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)
- Pureté d'Esprit (p. 86)
- Sans Peur

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

Tueur de Démons (p. 86)

PSYKER:

Kaldor Draigo connaît les pouvoirs *Bannissement*, *Portail d'Infinité*, *Poing d'Acier* et *Purification Spirituelle* de la discipline **Démonologie (Séraphique)**.

RELIQUE DE TITAN

L'Épée de Titan: Sans doute la lame la plus puissante jamais portée par un Grey Knight, cette épée est la terreur des démons.

Portée	F	PA	Type
-	+3	2	Mélée, Force, Arme de Maître, Fléau des Démons (p. 87)

GREY KNIGHTS BROTHERHOOD



Cette formation est l'une des plus redoutables de toute la galaxie. Sous le commandement de son Grand Master et de son Brother-Captain sont rassemblés plus d'une centaine de guerriers d'élite au service de l'Empereur, tous dotés du meilleur équipement qui existe dans l'Imperium. Les prodigieux pouvoirs psychiques qu'ils peuvent manifester sont encore plus impressionnants que leur puissance de feu, chaque Grey Knight étant un psyker habile, capable de mêler sa volonté à celles de ses frères pour broyer tout ce qui se dresse face à eux.

La situation doit être particulièrement préoccupante pour qu'un Grand Master fasse appel à la force combinée de tous ses guerriers. La réunion de la confrérie est un spectacle glorieux et effrayant. L'air lui-même tremble sous l'énergie à peine contenue des esprits de cent Grey Knights rassemblés en un même lieu, le Warp répondant à leur présence. Tout comme une escouade de Grey Knights possède une force spirituelle supérieure à la somme de ses psykers, une confrérie éclipse une escouade par la magnitude de sa puissance mentale. Les conséquences sont catastrophiques pour l'ennemi, les énergies conjurées collectivement par les Grey Knights pouvant bannir les démons et endiguer les flots du Warp par la seule force de leurs volontés conjointes. C'est pourquoi les confréries ne sont réunies que lorsqu'une force de frappe ne suffit pas, comme quand l'Immatérium engloutit un monde ou qu'un démon majeur particulièrement imposant a pris pied dans la réalité.

Les confréries Grey Knights excellent également lors des conflits plus conventionnels, disposant des armes nécessaires pour combattre des myriades d'ennemis. Les Terminator Squads sont le poing d'acier de la confrérie, maniant des hallebardes de force Nemesis et des bolters d'assaut pouvant anéantir la plupart des adversaires. Les Strike et Interceptor Squads constituent une force de réponse rapide, en apparaissant soudainement pour exploiter une faille ou ouvrir la voie à l'assaut principal. Les incinerators, expurgateurs et psycanons des Purgators fournissent l'appui feu. Pour traiter les plus grosses menaces, une confrérie peut compter sur ses Dreadnought et Dreadknights, dont les lames et les poings servo-assistés égalent ceux de n'importe quel monstre du Warp. Enfin, la confrérie s'arc-boute sur les qualités de meneur d'un Grand Master qui la conduit à la bataille.

"AUJOURD'HUI, LA VICTOIRE EST TIENNE, MORTEL; MAIS SACHE QUE SI JAMAIS TU REMETS LES PIEDS SUR CE MONDE, TOI ET TOUS CEUX QUI TE SUIVRONT SERONT DAMNÉS POUR LES DIX PROCHAINS MILLÉNAIRES."

- M'kar le Réincarné, s'adressant à Kaldor Draigo



FORMATION:

- 1 Grand Master (p. 60)
- 1 Brother-Captain (p. 60)
- 1 Brotherhood Champion (p. 62)
- 3 Strike Squads (p. 66)
- 3 Terminator Squads (p. 67)
- 2 Interceptor Squads (p. 73)
- 2 Purgation Squads (p. 76)
- 1 Dreadnought (p. 70)
- 1 Dreadknight Nemeses (p. 77)

RESTRICTIONS:

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Commandant de Confrérie: Si cette Formation est votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet sur le tableau de Traits de Seigneur de Guerre du *Codex: Grey Knights*.

Confrérie Psychique: Tant que le Grand Master de la Formation est en vie, toutes les unités de la Formation exploitent avec succès leurs points de Charge Warp sur 3+ quand elles effectuent des tests Psychiques.

Rites de Téléportation: Au lieu d'effectuer des jets de Réserves à partir de votre deuxième tour, vous pouvez effectuer des jets de Réserves pour toute unité de cette Formation qui est placée en Réserves de Frappe en Profondeur dès le début de votre premier tour. Ces unités entrent en jeu depuis les Réserves de Frappe en Profondeur au tour 1 sur un jet de 3+. En outre, les unités de cette Formation peuvent à la fois tirer et Sprinter, dans n'importe quel ordre, lors du tour où elles arrivent des Réserves de Frappe en Profondeur.





APPENDICES

Cette section du livre détaille la plupart des règles pour jouer une armée de Grey Knights à Warhammer 40,000, y compris leurs propres règles spéciales, Traits de Seigneur de Guerre, équipements, Objectifs Tactiques, plus la Nemesis Strike Force. La section finale des références résume les règles disséminées dans ce codex, ainsi que les profils des armes et unités.

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE

Une armée Grey Knights suit certaines règles spéciales communes à plusieurs de ses unités. Par commodité, ces règles sont réunies et décrites ici. Les règles propres à une unité sont décrites dans son entrée. D'autres règles, plus courantes, sont juste mentionnées; elles sont décrites dans la section Règles Spéciales de Warhammer 40,000: Les Règles.

ESCOUADES DE COMBAT

Les escouades de Grey Knights peuvent se diviser en petites formations tactiquement flexibles appelées escouades de combat.

Une unité de 10 figurines à plein effectif avec cette règle spéciale peut se scinder en deux unités de 5 figurines, dites escouades de combat, qui comptent comme deux escouades du même type. Par exemple, une Terminator Squad de 10 figurines peut se scinder en deux Terminator Squads de 5 figurines utilisant la règle spéciale Escouades de Combat. Vous devez décider quelles unités se scindent en escouades de combat, et comment les figurines se répartissent au sein de ces escouades, juste avant de déterminer les Traits de Seigneur de Guerre. Une unité divisée ainsi compte dès lors comme deux unités séparées à tous égards, y compris pour le calcul du total d'unités que compte l'armée et le nombre d'unités que vous pouvez placer en Réserve. Ensuite, procédez normalement au déploiement. Notez que deux escouades de combat créées à partir de la même unité peuvent exceptionnellement embarquer dans le même véhicule de transport, dans la limite de sa Capacité de Transport. Une fois la décision prise de scinder une unité en escouades de combat, l'unité restera en l'état pour toute la durée de la bataille. Elle ne pourra pas se scinder ni être réunie plus tard au cours de la partie, on ne peut donc pas utiliser un redéploiement pour la scinder ni pour la réunir.

AEGIS

Les Grey Knights portent des armures gravées d'hexagrammes protecteurs, qui renforcent leur capacité à déjouer la sorcellerie.

Une unité incluant au moins une figurine avec cette règle spéciale relance les jets de 1 à ses tests d'Abjurez le Sorcier.

PURETÉ D'ESPRIT

La Démonologie est la plus ardue des disciplines psychiques, et seules les âmes pures peuvent y recourir sans se damner.

Les Psykers Grey Knights peuvent générer leurs pouvoirs psy dans la discipline **Démonologie** (voir Warhammer 40,000: Les Règles). Ils ne peuvent générer dans cette discipline que des pouvoirs Sérapiques; ils ne peuvent pas manifester les pouvoirs psy Maléfiques de cette discipline. De plus, sauf mention contraire, quand ils tentent de manifester des pouvoirs psy de la discipline **Démonologie**, les Psykers Grey Knights ne subissent les Périls du Warp que s'ils obtiennent au moins deux 6 en effectuant un test psy.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Lorsqu'il génère un Trait de Seigneur de Guerre, un seigneur de guerre Grey Knight peut choisir soit l'un des tableaux de Warhammer 40,000: Les Règles, soit le tableau ci-dessous.

D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- 1 **Tueur de Démons:** *Le seigneur de guerre est un expert en rituels de bannissement et d'exorcisme.*
Le Seigneur de Guerre a la règle spéciale Haine (Démons). De plus, s'il tente de manifester le pouvoir psy **Bannissement** (voir la discipline **Démonologie**), il exploitera avec succès ses points de Charge Warp sur des résultats de 2+.
- 2 **Marteau du Juste:** *Soutenu par la volonté inflexible de ses frères de bataille, le seigneur de guerre charge avec la force du marteau de l'Empereur.*
Le Seigneur de Guerre et son unité ont la règle spéciale **Marteau de Fureur**.
- 3 **Enclume du Dogme:** *Le seigneur de guerre charismatique exhorte les Grey Knights à combattre jusqu'au bout, quelle que soit l'adversité.*
Le Seigneur de Guerre, et toutes les figurines amies de la faction Grey Knights à 12" ou moins de lui, ont la règle spéciale **Obstiné**.
- 4 **Premier dans la Mêlée:** *Les Grey Knights recourent souvent à l'assaut téléporté, et leurs officiers sont familiers de la technologie antique dont il dépend.*
S'il est placé en Réserve de Frappe en Profondeur, le Seigneur de Guerre, et son unité, arrivent automatiquement à votre premier tour et peuvent relancer le jet de déviation quand ils Frappent en Profondeur.
- 5 **Synchronisation Parfaite:** *Le Seigneur de Guerre est un stratège capable de comprendre en un éclair les plans de l'ennemi, grâce à quoi il peut le prendre de court avant qu'il ne frappe.*
Le Seigneur de Guerre et son unité ont la règle spéciale **Contre-attaque**.
- 6 **Maître du Savoir:** *Le Seigneur est un psyker prodigieusement puissant, qui a étudié toute sa vie les arts interdits du Warp.*
Le Seigneur de Guerre connaît un pouvoir psy de plus que ce que permet normalement son Niveau de Maîtrise, pouvoir qui doit être généré dans la discipline **Démonologie** (**Sérapique**).

L'ARSENAL DE TITAN

Cette section du *Codex: Grey Knights* contient les armes et les équipements utilisés par les Grey Knights, ainsi que les règles pour les jouer lors de vos parties de Warhammer 40,000. L'équipement porté par les personnages nommés est détaillé dans les fiches techniques idoines (pages 60 à 83), alors que les équipements utilisés par les autres types d'unités sont décrits ici.

ARMES DE MÊLÉE

Les règles complètes pour les armes de mêlée suivantes se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Hache Énergétique

Gantelet Énergétique

ARMES DE FORCE NEMESIS

Les armes de force Nemesis sont l'exemple même du mélange de science et d'occultisme qu'emploient les Grey Knights. Leur lame est gravée de runes d'exorcisme alors que leur poignée recèle un générateur de champ sophistiqué, accordé au psychisme du porteur.

	Portée	F	PA	Type
Épée de Force Nemesis	-	Util.	3	Mêlée, Force, Fléau du Démon
Hallebarde de Force Nemesis	-	+1	3	Mêlée, Force, Fléau du Démon, À deux Mains
Marteau Tueur de Démon Nemesis	-	x2	2	Mêlée, Force, Commotion, Fléau du Démon, Encombrant, Arme de Spécialiste
Sceptre Nemesis	-	+2	4	Mêlée, Force, Commotion, Fléau du Démon, Protection
Glaive Nemesis	-	Util.	3	Mêlée, Force, Fléau du Démon, Arme de Spécialiste
Espadon Nemesis	-	x2	2	Mêlée, Force, Fléau du Démon, Arme de Maître, Arme de Spécialiste

Fléau du Démon: Si le pouvoir psychique *Force* est manifesté avec succès et cible une unité ayant au moins une arme avec cette règle spéciale, alors en plus de leurs effets habituels, toutes les armes avec cette règle spéciale relancent les jets pour Blesser et de pénétration de Blindage ratés contre les figurines avec la règle spéciale Démon, tant que la bénédiction est en jeu.

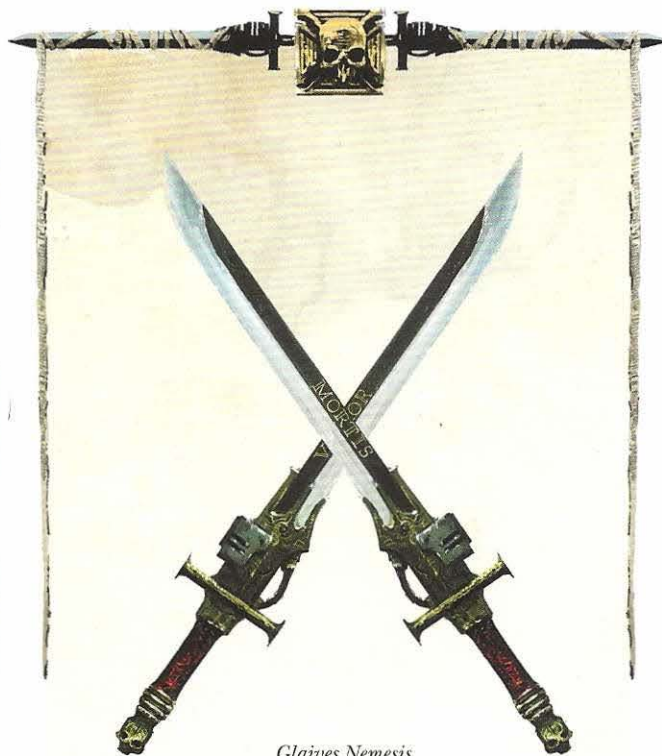
Protection: Une figurine équipée de cette arme a la règle spéciale Volonté d'Adamantium.



SERVO-BRAS

Les Techmarines sont équipés de puissants servo-bras pour procéder à des réparations sur le champ de bataille. Ils peuvent aussi servir d'armes, car ils sont capables de broyer les armures les plus solides.

Portée	F	PA	Type
-	x2	1	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant



Glaives Nemesis

Les armes de force Nemesis sont des reliques d'un âge oublié, dont la création conjugue la science sacrée de l'Adeptus Mechanicus et les arts occultes qui permettent d'exploiter l'énergie du Warp. Une fois qu'un Grey Knight s'est accordé à son arme, il peut canaliser sa volonté à travers elle, pour transmettre à la cible sa puissance psychique brute. Au prix de plusieurs années d'entraînement, un utilisateur compétent n'a besoin que d'infliger une légère entaille pour tuer net un ennemi, en éteignant son âme au moyen d'une décharge d'énergie psychique.

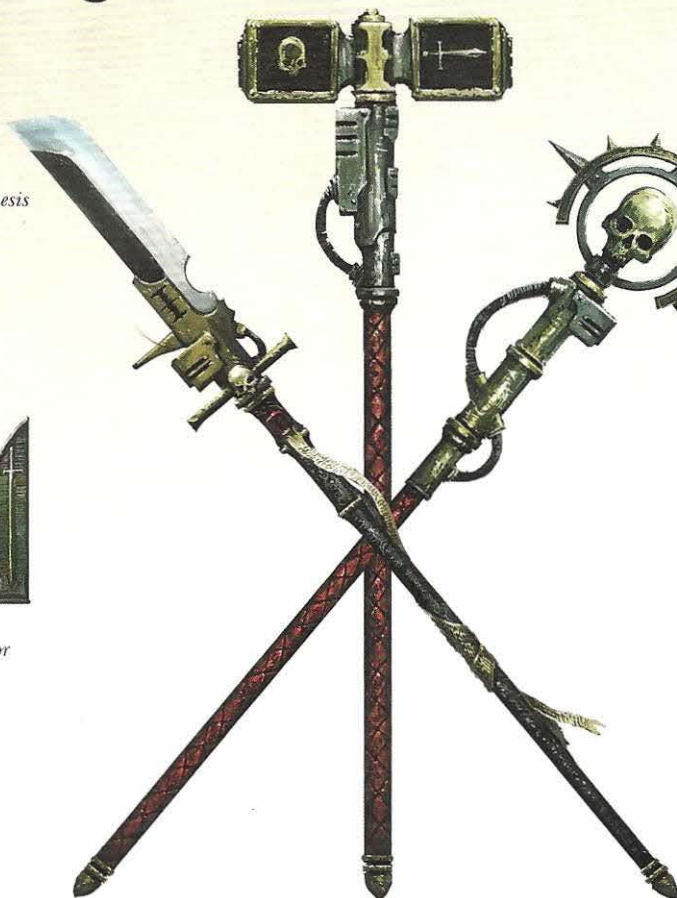


Incinerator



Psycanon

Hallebarde de Force Nemesis



Sceptre Nemesis



Fémur de Solor



*Domina
Liber Daemonica*

Marteau Tueur de Démons Nemesis



Épée de Force Nemesis

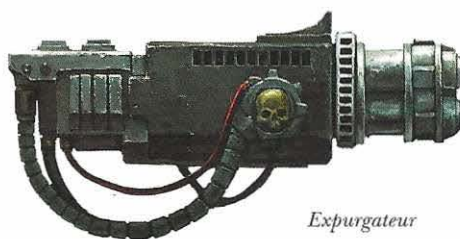
Grenade Anti-psy



Grenade Frag



Expurgateur



ARMES DE TIR

Les règles complètes pour les armes de tir suivantes se trouvent dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Arme Combinée	Canon d'Assaut
Autocanon	Canon Laser
Bolter	Fusil à Plasma
Bolter d'Assaut	Lance-missiles
Bolter Lourd	Multi-fuseur
Canon à Plasma	

FAISCEAU DE CONVERSION

Les faisceaux de conversion sont des artefacts antérieurs à l'Hérésie d'Horus et extrêmement rares. Ils projettent un rayon qui induit une réaction subatomique, convertissant la masse de la cible en énergie. Plus la cible est éloignée, plus la puissance de pénétration du faisceau augmente et plus le tir est mortel.

Le tir d'un faisceau de conversion a un profil différent selon la distance qui sépare le tireur de la cible. Lorsque vous faites tirer cette arme, placez le gabarit d'explosion sur une cible à 72" ou moins et effectuez un jet de déviation. Une fois la position finale du gabarit déterminée, mesurez la distance entre le centre de celui-ci et le tireur, puis consultez le tableau ci-dessous pour déterminer le profil à utiliser. Si la distance est supérieure à 72", le tir rate.

Portée	F	PA	Type
Jusqu'à 18"	6	-	Lourde 1, Explosion
De 18" à 42"	8	4	Lourde 1, Explosion
De 42" à 72"	10	1	Lourde 1, Explosion



BOLTER HURRICANE

Le bolter Hurricane cumule la puissance de feu d'une demi-douzaine de bolters afin de produire une grêle de tirs.

Un bolter Hurricane consiste en trois bolters jumelés qui tirent comme une seule arme.

PSYCANONS

Les psycanons sont des armes extrêmement rares que l'on ne trouve qu'entre les mains de certains Grey Knights, ceux qui ont la force d'âme nécessaire pour en activer la puissante charge psychique.

	Portée	F	PA	Type
Psycanon	24"	7	4	Salve 2/4, Perforant
Psycanon Lourd (tir concentré)	24"	7	4	Salve 3/6, Perforant
Psycanon Lourd (saturation de zone)	24"	7	4	Lourde 1, Grande Explosion, Perforant

EXPURGATEURS

L'expurgateur est une arme qui amplifie la puissance psychique de son porteur. Il ne possède aucun mécanisme d'activation, c'est le Grey Knight qui projette une impulsion de force psychique dans la chambre de confinement de l'arme. La vague d'énergie qui en résulte est alors canalisée en un puissant rayon qui consume la chair comme l'âme.

	Portée	F	PA	Type
Expurgateur	24"	4	-	Lourde 6, Force
Expurgateur Gatling	24"	4	-	Lourde 12, Force

MISSILES STORMSTRIKE

Les missiles Stormstrike provoquent une explosion très puissante qui désoriente ceux qui se trouvent pris dans son aire d'effet.

Portée	F	PA	Type
72"	8	2	Lourde 1, Commotion, Usage Unique

LANCE-MISSILES TYPHOON

Le lance-missiles Typhoon est une arme redoutable et polyvalente, capable de lancer des salves de missiles antipersonnel ou antichars.

	Portée	F	PA	Type
Missile Antichar	48"	8	3	Lourde 2
Missile Frag	48"	4	6	Lourde 2, Explosion

ARMES À FLAMMES

Toutes les armes suivantes sont des Armes à Flammes au regard des règles spéciales relatives aux Armes à Flammes décrites dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*. Les profils des armes de cette section sont également listés dans la section Références (p. 96). Les règles complètes pour les Armes à Flammes suivantes se trouvent dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Canon Flamestorm
Lance-flammes
Lance-flammes Lourd

INCINERATORS

Les incinerators sont des lance-flammes dont les composants, notamment la buse, l'allumage et le réservoir, sont spécialement conçus pour l'emploi d'un prométhium psychiquement chargé. Cette catégorie d'armes projette un torrent de flammes azurées dont la température est bien plus élevée qu'avec aucune autre forme de combustion – au point de brûler l'âme elle-même.

	Portée	F	PA	Type
Incinerator	Souffle	6	4	Assaut 1, Feu de l'Âme
Incinerator Lourd	Souffle	6	4	Lourde 1, Feu de l'Âme, Torrent

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE GREY KNIGHT

Les règles complètes pour les équipements de véhicule suivants se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Lame de Bulldozer
Blindage Renforcé
Missile Traqueur

Projecteur
Fumigènes
Bolter d'Assaut

BLINDAGE CÉRAMITE

Le blindage du Stormraven, conçu pour le protéger lors des rentrées atmosphériques, atténue également la fureur de certaines armes.

Les armes avec la règle spéciale Fusion ne lancent pas 1D6 supplémentaire pour leurs jets de pénétration de Blindage lorsqu'elles tirent à demi-portée sur un véhicule doté d'un Blindage Céramite.

AUTO-LANCEURS FRAG

La coque du Land Raider Crusader ou du Redeemer est équipée de charges explosives qui projettent des shrapnells sur l'ennemi au moment où ses passagers débarquent.

Une unité qui charge lors du tour où elle débarque d'un Land Raider Crusader ou d'un Land Raider Redeemer compte comme ayant des grenades frag.

BALISE DE LOCALISATION

Les informations que transmet une balise de localisation active actualisent la carte tactique, pour diriger les renforts avec précision.

Les unités amies ne dévient pas lorsqu'elles frappent en Profondeur, tant que la première figurine est placée à 6" ou moins du porteur. Ce dernier doit déjà être présent sur la table au début du tour pour pouvoir utiliser la balise.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Les règles complètes pour les objets suivants se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Grenades Frag*
Grenades Antichars

Bombe à Fusion
Coiffe Psychique
*Voir grenades offensives

BANNIÈRE DE CONFRÉRIE

Chacune des nombreuses bannières de confrérie des Grey Knights commémore un triomphe de l'histoire héroïque et secrète du chapitre. Se battre sous une bannière de confrérie revient à se battre sous les yeux des héros de jadis, ce qui incite à redoubler de vaillance.

Les unités amies de la Faction Grey Knights à 12" ou moins du porteur relancent les tests de Moral et de Pionnage ratés. De plus, toutes les figurines de la Faction Grey Knights de la même unité que le porteur ont +1 Attaque tant que le porteur est en vie.

ARMES DIGITALES

Les armes digitales sont dissimulées dans une bague, un implant bionique ou l'articulation d'un gantelet. Pas assez puissantes pour être utilisées à longue portée, elles peuvent être déclenchées au corps à corps pour tirer avantage d'une faille dans la garde de l'ennemi.

Une figurine équipée d'armes digitales peut relancer un seul jet Pour Blesser raté lors de chaque Phase d'Assaut.

NARTHECIUM

Le narthecium sert aux Apothecaries à prodiguer des soins aux blessés, y compris des interventions chirurgicales complexes sur le terrain. Il inclut un reductor, l'appareil qui permet de récupérer le patrimoine génétique des défunts, garantie de l'avenir du chapitre.

Tant que le porteur est en vie, toutes les figurines de son unité ont la règle spéciale Insensible à la Douleur.

HALO DE FER

Un halo de fer est un symbole de haut rang parmi les Grey Knights; mais au-delà du signe distinctif, il s'agit également d'une protection très efficace. Il dissimule en effet un puissant générateur de champ de force qui peut contrer les coups les plus terribles.

Un halo de fer confère une sauvegarde invulnérable de 4+.



TÉLÉPORTEUR

Cet artefact occulte transporte un Grey Knight via le Warp, ce qui lui permet de traverser le champ de bataille en un clin d'œil.

Les figurines avec téléporteur ajoutent le type de Saut à leur type d'unité. Par exemple, une figurine d'Infanterie avec téléporteur devient du type Infanterie de Saut, tandis qu'une Créature Monstrueuse avec téléporteur devient une Créature Monstrueuse de Saut. De plus, une fois par partie, une unité entièrement composée de figurines avec téléporteurs peut effectuer une téléportation au lieu de se déplacer à sa phase de Mouvement. Une unité qui effectue une téléportation se déplace de jusqu'à 30" à sa phase de Mouvement. Ce déplacement ne peut pas s'achever sur une autre unité ou dans un terrain infranchissable, mais il ignore les unités, décors, etc. sur son chemin. Une unité ne peut pas se téléporter et charger dans le même tour.

GRENADES ANTI-PSY

Les grenades anti-psy sont produites à partir d'une substance rare, dont on suppose qu'il s'agit d'un produit dérivé des procédés qui alimentent l'Astronomican. Lorsqu'elle explose, chaque grenade libère un nuage de particules psycho-réfractives sur la zone ciblée.

TIR

Quand une unité armée de grenades anti-psy effectue une attaque de tir, une seule figurine peut choisir de lancer une grenade anti-psy au lieu d'utiliser une autre arme de tir.

Portée	F	PA	Type
8"	2	-	Assaut 1, Choc Psy, Explosion

Choc Psy: Si une unité comprenant au moins un Psyker (ex. une figurine avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique) est touchée par une arme avec la règle spéciale Choc Psy, une figurine de Psyker désignée aléatoirement parmi cette unité subit les Périls du Warp en plus de tout autre dégât.

ASSAUT

Les figurines avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique qui chargent une unité équipée de grenades anti-psy ne gagnent pas le bonus de +1 Attaque dû à la charge. Toutefois, si l'unité chargée était déjà verrouillée en combat depuis un tour précédent, ou si elle s'est Jetée à Terre, ces grenades sont sans effet et les attaquants reçoivent leur Attaque bonus normalement.



ARMURES

ARMURE D'ARTIFICIER

Embellies par les plus talentueux artificiers, ces armures sont moins encombrantes et moins pesantes que les armures Terminator, et offrent une meilleure protection que les armures énergétiques des space marines. Leurs matériaux de construction super-denses et leurs divers modules de contrôle des dégâts permettent au porteur d'ignorer l'impact d'un missile antichar, sans sacrifier sa mobilité pour autant.

Cette armure confère une Sauvegarde d'Armure de 2+.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE

L'armure énergétique est la protection usuelle des space marines, et sa silhouette caractéristique terrifie les adversaires de l'Humanité. Façonnée à partir d'épaisses plaques de céramite et assistée de faisceaux de fibres électro-stimulées augmentant la puissance de son porteur, elle constitue l'une des meilleures protections que l'Imperium puisse offrir.

Cette armure confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

SERVO-HARNAIS

Cet appareillage monté sur le paquetage dorsal incorpore de nombreux outils, armes et membres mécaniques.

Un servo-harnais donne au porteur deux servo-bras, un découpeur à plasma et un lance-flammes. À la phase de Tir, le porteur peut soit tirer avec les deux armes du harnais, soit avec une arme du harnais et une autre arme.

	Portée	F	PA	Type
Découpeur à Plasma	12"	7	2	Assaut 1, Jumelé, Surchauffe

BALISE DE TÉLÉPORTATION

Une balise de téléportation émet un puissant signal permettant aux croiseurs d'attaque Grey Knights de verrouiller leur équipement de téléportation et de limiter les risques inhérents à une telle opération.

Les unités amies entièrement composées de figurines en armure Terminator (y compris la Cuirasse de Sacrifice, p.92) et/ou de figurines dotées d'un téléporteur, ne dévient pas lorsqu'elles arrivent de Réserve de Frappe en Profondeur, tant que la première figurine est placée à 6" ou moins du porteur de la balise de téléportation. Le porteur de cette dernière doit déjà être présent sur la table au début du tour afin de pouvoir l'utiliser.

BOUCLIER STORM

Le bouclier Storm est un épais pavois qui incorpore un générateur de champ de force. Au-delà du bouclier lui-même, le champ énergétique est capable de dévier les attaques les plus puissantes.

Un bouclier Storm confère une sauvegarde invulnérable de 3+. Toutefois, une figurine équipée d'un bouclier Storm ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque dû au maniement de deux armes de Mêlée lors d'un assaut.

ARMURE TERMINATOR

L'armure Terminator est la protection la plus lourde et la plus solide qu'un guerrier de l'Imperium puisse espérer revêtir. Conçue avant tout pour le combat à bord des space hulks et autres environnements confinés, elle peut résister à tout type d'attaque. Ses plaques de céramite peuvent détourner les assauts conventionnels, tandis que la Crux Terminatus sur l'épaulette protège même des attaques des armes énergétiques et des fuseurs. Il est dit qu'une armure Terminator peut résister aux énergies titanesques d'un réacteur à plasma. C'est d'ailleurs pour leur entretien qu'elle fut initialement développée. L'armure Terminator est également connue sous le nom d'armure tactique Dreadnought, car seule la coque d'adamantium d'un marcheur Dreadnought est plus résistante.

Une armure Terminator confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 5+. De plus, les figurines en armure Terminator ont les règles spéciales Massif, Frappe en Profondeur et Implacable, et elles ne peuvent pas effectuer de Percées.

RELIQUES DE TITAN

Les Reliques de Titan sont des objets d'une puissance incroyable, dont on évoque le nom et l'histoire avec autant de déférence qu'à l'égard des plus grands héros du chapitre. Un seul exemplaire de chacun des artefacts suivants peut être sélectionné dans une même armée – il n'en existe pas d'autres en leur genre dans toute la galaxie !

LE FÉMUR DE SOLOR

Cette relique blanchie a été taillée dans le fémur du frère-capitaine Solor. Depuis qu'il a servi de pieu pour tuer le buveur de sang Ka'Bandha, le Fémur est le fléau des bêtes démoniaques, tout particulièrement de celles inféodées à Khorne le Dieu du Sang, et qui reculent en sa présence. Quand le voile entre le Warp et la réalité menace de se rompre, l'os se met à vibrer, l'antique essence de Solor réagissant à la souillure démoniaque pour préserver le porteur des serres et des lames impies.

Le porteur du Fémur de Solor reçoit une sauvegarde invulnérable de 3+ tant qu'il se trouve dans un rayon de 12" d'au moins une figurine avec la règle spéciale Démon. Cela devient une sauvegarde invulnérable de 2+ tant qu'il se trouve dans un rayon de 12" d'au moins une figurine avec la règle spéciale Démon de Khorne. De plus, le porteur a la règle spéciale Haine (Démons de Khorne).

LA CUIRASSE DE SACRIFICE

La Cuirasse de Sacrifice est une armure de maître à l'intérieur de laquelle sont gravés les noms des régiments, ordres et chapitres qui ont combattu au côté des Grey Knights. Seuls ces derniers peuvent affronter les entités du Warp sans risque de corruption, et la plupart des autres guerriers qui survivent à une bataille contre les démons doivent être supprimés ou formatés mentalement. La Cuirasse rappelle aux Grey Knights ce sacrifice, et le porteur jure solennellement de ne pas déshonorer le nom de ces victimes tant qu'il lui reste un souffle de vie.

La Cuirasse de Sacrifice est une armure Terminator qui confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 5+. Le porteur a les règles spéciales Massif, Frappe en Profondeur, Il Est Invincible, Insensible à la Douleur et Implacable, et il ne peut pas effectuer de Percées.

LE DOMINA LIBER DAEMONICA

Les Grey Knights portent généralement un exemplaire du Liber Daemonica, un outil aussi utile contre les démons que l'épée et le bolter. Le Domina Liber Daemonica est une relique du grand maître suprême Janus, le seul Grey Knight qui soit jamais parvenu à maîtriser les 666 mots de bannissement, tous calligraphiés avec soin dans ses pages. En vue d'une bataille cruciale, un héros du chapitre emporte ce livre, dont la reliure crépite d'énergie psychique et les mots emplissent l'air, de sorte que les coups des frères de bataille bannissent sans rémission les démons dans le Warp.

Le porteur du Domina Liber Daemonica connaît un pouvoir psy de plus que ce que permet normalement son Niveau de Maîtrise, pouvoir qui doit être généré dans la discipline **Démonologie** (Séraphique). De plus, le porteur, et toutes les unités amies de la faction Grey Knights à 6" ou moins de lui, relancent les jets de 1 quand ils effectuent des tests psychiques pour tenter de manifester des pouvoirs psy de la discipline **Démonologie**.

FUREUR DE DEIMOS

Quand l'Adeptus Mechanicus fit cadeau à Titan de la lune Deimos, il y joignit un vaisseau chargé de certaines des meilleures armes jamais créées dans l'Imperium. Parmi elles, le bolter d'assaut Fureur de Deimos, réalisé par le premier Fabricator General. Supérieur à toute arme de ce type en portée, en précision, en cadence de tir comme en fiabilité, il s'agit d'une relique dont on a perdu les secrets de fabrication.

Portée	F	PA	Type
36"	4	5	Assaut 3, Arme de Maître, Tir de Précision

LA BANNIÈRE NEMESIS

Ointe du sang de douze grands maîtres, la Bannière Nemesis est une des plus puissantes reliques du chapitre. Les êtres du Warp haïssent la bannière, dont la radiance psychique est si intense que les démons en sont aveuglés, et que leur substance même s'évapore s'ils s'approchent de sa source.

Les unités amies de la Faction Grey Knights à 12" ou moins du porteur ont la règle spéciale Sans Peur. De plus, toutes les figurines de la Faction Grey Knights dans la même unité que le porteur ont +1 Attaque tant qu'il est en vie. En outre, toutes les figurines avec la règle spéciale Démon (amies et ennemies) considèrent tous les terrains, même le terrain découvert, dans un rayon de 12" ou moins du porteur comme du terrain dangereux.

LE VOUGE DE L'ÂME

Après des siècles de guerre, il arrive qu'une fraction de l'essence d'un Grey Knight se transfère dans son arme, qui devient littéralement un prolongement de son être. Dans de rares cas, cette extension est si forte qu'elle persiste après la mort du Grey Knight, de sorte qu'un autre porteur peut combiner sa puissance à celle du héros défunt. C'est le cas du Vouge de l'Âme, une hallebarde maniée il y a bien des générations par le seigneur Sylas Kalthorn, 13^e grand maître suprême des Grey Knights, qui défait le prince démon Ka'laedzar en combat singulier.

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, Force, À Deux Mains, Empreinte de l'Âme, Fléau du Démon (p. 87)

Empreinte de l'Âme : Un personnage maniant le Vouge de l'Âme relance les tests Psychiques ratés quand il tente de manifester le pouvoir psy *Force*. En outre, si le pouvoir psy *Force* est manifesté avec succès et cible le personnage maniant cette arme, ou son unité, alors en plus des effets habituels, le Vouge de l'Âme relance tous les jets ratés Pour Toucher, Pour Blesser et de pénétration de Blindage tant que la bénédiction est en jeu.

DÉMONOLOGIE (SÉRAPHIQUE)

Chaque Grey Knight est un psyker accompli, apte à canaliser son énergie mentale sous forme de barrières protectrices et de sorcellerie guerrière. Les Grey Knights les plus puissants peuvent bannir les démons par simple contact, dresser des défenses psychiques pour leurs alliés et libérer sur leurs ennemis la force destructrice du Warp lui-même.

POUVOIR PRIMARIS

BANNISSEMENT CHARGE WARP 1

Le psyker se sert de sa volonté pour dissoudre les liens qui relient les démons au monde matériel, les renvoyant dans le Warp.

Bannissement est une **malédiction** qui cible une unité ennemie avec la règle spéciale Démon dans un rayon de 24". Tant que ce pouvoir est en jeu, les figurines ciblées ont -1 à leur sauvegarde invulnérable (ce qui la réduit généralement à 6+). Cela se cumule avec d'autres modificateurs, sans jamais rendre la sauvegarde pire que 6+.

1. PORTAIL D'INFINITÉ..... CHARGE WARP 1

Le psyker crée un tunnel à travers les courants bouillonnants de l'Immatérium, afin de couvrir de vastes distances en un clin d'œil.

Portail d'Infinité est une **bénédiction** ciblant le Psyker. À moins que la cible soit Au Passage ou En Approche, retirez-la du jeu, ainsi que son unité. Elle revient immédiatement en jeu n'importe où sur la table en Frappe en Profondeur.

2. POING D'ACIER..... CHARGE WARP 1

En focalisant la rage qui l'habite, le psyker peut ensuite la communiquer à ses alliés et décupler leur force, au point que ces derniers deviennent capables de broyer des os à mains nues.

Poing d'Acier est une **bénédiction** ciblant le Psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, le Psyker et son unité ont +2 en Force.



3. SANCTUAIRE..... CHARGE WARP 1

Le psyker entonne un hymne protecteur afin de créer une zone de lumière autour de lui. Celle-ci est capable de dévier les coups tout en repoussant les créatures démoniaques.

Sanctuaire est une **bénédiction** ciblant le Psyker. Tant que ce pouvoir est en jeu, le Psyker et son unité ont un bonus de +1 à leurs sauvegardes invulnérables (les figurines sans sauvegarde invulnérable en reçoivent une de 6+ tant que le pouvoir est en jeu). De plus, toutes les unités avec la règle spéciale Démon (amies ou ennemies) comptent tous les terrains (y compris les terrains découverts) dans un rayon de 12" du Psyker comme du terrain dangereux.

4. PURIFICATION SPIRITUELLE...CHARGE WARP 1

Le psyker canalise toute sa volonté pour chasser le mal des âmes de ses ennemis, afin d'éliminer jusqu'à la plus petite parcelle de corruption.

Purification Spirituelle est une **décharge focalisée** d'une portée de 24". Le Psyker et la cible lancent chacun 1D6 et ajoutent leur Cd au résultat. Si le total de la cible est supérieur à celui du Psyker, rien ne se produit. Si celui du Psyker est égal ou supérieur à celui de la cible, celle-ci perd automatiquement 1PV sans sauvegarde d'armure ou de couvert. Ce pouvoir n'a aucun effet contre les véhicules.



5. FLAMME PURIFICATRICE..... CHARGE WARP 2

Le psyker modèle le feu blanc de son âme afin de donner naissance à un mur ardent qui débarrasse le champ de bataille de ses ennemis, et balaie tout sur son passage.

Flamme Purificatrice est une **nova** ayant le profil suivant:

	Portée	F	PA	Type
Flamme Purificatrice	9"	5	4	Assaut 2D6, Ignore les Couverts, Feu de l'Âme

6. VORTEX FUNESTE..... CHARGE WARP 3

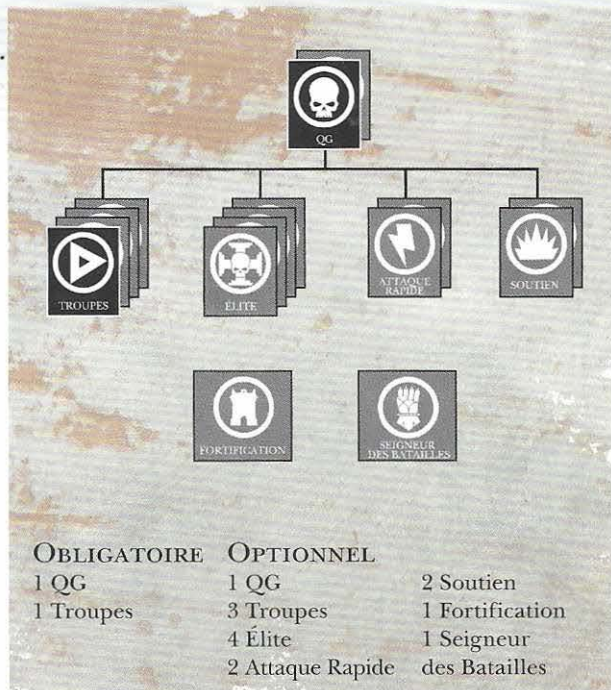
Le psyker déchire le voile de la réalité pour ouvrir une faille vers l'Immatérium et condamner ses adversaires à une fin irrémédiable et terrifiante.

Vortex Funeste est une **décharge psy** ayant le profil ci-dessous. Si le psyker rate son test Psychique lorsqu'il utilise ce pouvoir, il subit automatiquement les Périls du Warp.

	Portée	F	PA	Type
Vortex Funeste	12"	D	1	Assaut 1, Explosion, Vortex

FORCE DE FRAPPE NEMESIS

Le *Codex: Grey Knights* détaille un Détachement unique – la Force de Frappe Nemesis – qui représente une formation d'assaut d'avant-garde Grey Knight dépêchée pour réprimer une incursion démoniaque, ou pour prononcer le jugement final d'un monde. Il suit toutes les règles de Détachement présentées dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.



RESTRICTIONS

Toutes les unités de ce Détachement doivent appartenir à la Faction Grey Knights (ou ne pas avoir de Faction)



BONUS DE COMMANDEMENT

Commandeur de confrérie: S'il s'agit de votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet effectué dans le tableau des Traits de Seigneur de Guerre du *Codex: Grey Knights*.

Rites de Téléportation: Vous pouvez effectuer des jets de Réserve à partir du début de votre tour 1, au lieu du tour 2, pour n'importe quelle unité de ce Détachement placée en Réserve de Frappe en Profondeur. Ces unités arrivent de Réserve de Frappe en Profondeur au tour 1 sur un jet de 3+. De plus, toutes les unités de ce Détachement peuvent à la fois Sprinter et tirer, dans l'ordre de leur choix, au tour où elles arrivent de Réserve de Frappe en Profondeur.



OBJECTIFS TACTIQUES

Le *Codex: Grey Knights* décrit six Objectifs Tactiques à utiliser au cours de vos parties, qui sont propres aux Grey Knights et représentent leur guerre incessante contre l'engeance démoniaque et ceux que les dieux sombres ont corrompus.

Si votre Seigneur de Guerre est de la Faction Grey Knights, ces Objectifs Tactiques remplacent les Objectifs Tactiques Capturer & Contrôler (n° 11-16) décrits dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Si une mission de *Warhammer 40,000* a la règle spéciale Objectifs Tactiques, les joueurs suivent les règles normales des Objectifs Tactiques (cf. *Warhammer 40,000: Les Règles*) à une exception près: quand un joueur Grey Knight génère un objectif Capturer & Contrôler (n° 11-16), il génère à la place l'Objectif Tactique Grey Knight correspondant, comme le montre le tableau à droite. Les autres Objectifs Tactiques (n° 21-66) sont générés selon la procédure habituelle décrite dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

D66 RÉSULTAT

- | | |
|----|----------------------|
| 11 | Détruisez le Démon |
| 12 | Communion Psychique |
| 13 | Pas de Témoins! |
| 14 | Prouesses de Légende |
| 15 | Assaut Téléporté |
| 16 | Rites d'Exorcisme |

11 DÉTRUISEZ LE DÉMON

TYPE: GREY KNIGHTS

L'engeance démoniaque doit être détruite à tout prix.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si vous avez détruit au moins une unité ennemie avec la règle spéciale Démon. Si vous avez détruit de 2 à 5 unités ennemies avec la règle spéciale Démon, marquez 1D3 Points de Victoire à la place. Si vous avez détruit au moins 6 unités ennemies avec la règle spéciale Démon, marquez 1D3+3 Points de Victoire à la place.

12 COMMUNION PSYCHIQUE

TYPE: GREY KNIGHTS

Usez du potentiel psychique de vos guerriers contre l'ennemi.

Marquez 1 Point de Victoire si vos unités Grey Knights ont manifesté avec succès au moins 3 pouvoirs psy durant votre tour. Si vos unités Grey Knights ont manifesté avec succès au moins 6 pouvoirs psy durant votre tour, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.

13 PAS DE TÉMOINS!

TYPE: GREY KNIGHTS

Notre existence doit rester secrète; on ne peut courir le risque que les chefs ennemis parlent de ce qu'ils ont vu.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si toutes les figurines ennemies avec la règle spéciale Personnage Indépendant ont été retirées comme perte.

14 PROUESSES DE LÉGENDE

TYPE: GREY KNIGHTS

Même si cela ne sortira pas de Titan, vos exploits et les ennemis que vous avez tués ne seront pas oubliés.

Marquez 1 Point de Victoire si, durant votre tour, un personnage Grey Knight a tué son adversaire en défi. Si, durant votre tour, un personnage Grey Knight a tué en défi un adversaire qui est une Créature Monstrueuse ou qui a la règle spéciale Personnage Indépendant, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.

15 ASSAUT TÉLÉPORTÉ

TYPE: GREY KNIGHTS

Téléportez-vous au cœur des combats et anéantissez l'ennemi avant qu'il puisse réagir.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins une unité ennemie a été entièrement détruite par une unité de Grey Knights qui, durant le même tour, est arrivée de Réserve de Frappe en Profondeur, a effectué une téléportation, ou a été la cible du pouvoir psychique Portail d'Infinité.

16 RITES D'EXORCISME

TYPE: GREY KNIGHTS

Une faille Warp a été détectée. Identifiez-la et refermez-la.

Quand cet Objectif Tactique est généré, votre adversaire doit choisir un Pion Objectif. Si vous le contrôlez à la fin de votre tour, marquez 1 Point de Victoire. Si vous le contrôlez à la fin du tour de joueur durant lequel cet Objectif Tactique a été généré, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.



NOTE DES CONCEPTEURS: CARTES D'OBJECTIFS TACTIQUES

Si vous possédez un paquet de Cartes d'Objectifs Tactiques Grey Knights, vous pouvez générer vos Objectifs Tactiques en battant le paquet de cartes et en tirant celle du dessus, au lieu de jeter 1D66. Les cartes ainsi tirées sont révélées, afin que votre adversaire puisse voir vos Objectifs Tactiques, à moins que la mission que vous jouez ne précise le contraire.

RÉFÉRENCES

Les règles et les tableaux suivants ont été regroupés ici pour vous y référer plus facilement. La page contenant le texte intégral de la règle est indiquée entre parenthèses.

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE (p.86)

Escouades de Combat: Une unité de 10 figurines avec cette règle spéciale peut se scinder en deux escouades de combat de 5 figurines, du même type. Ainsi, une Terminator Squad de 10 figurines peut se scinder en deux Terminator Squads de 5 figurines utilisant la règle spéciale Escouades de Combat. Décidez quelles unités se scindent en escouades de combat, et comment les figurines se répartissent au sein de ces escouades, juste avant de déterminer les Traits de Seigneur de Guerre. Une unité divisée compte comme deux unités séparées à tous égards, y compris pour le calcul du total d'unités que compte l'armée et le nombre d'unités que vous pouvez placer en Réserve. Ensuite, procédez normalement au déploiement. Notez que deux escouades de combat créées à partir de la même unité peuvent exceptionnellement embarquer dans le même véhicule de transport, dans la limite de sa Capacité de Transport. Une fois scindée en escouades de combat, l'unité restera en l'état pour toute la durée de la bataille. Elle ne pourra pas se scinder ni être réunie plus tard au cours de la partie, on ne peut donc pas utiliser un redéploiement pour la scinder ni pour la réunir.

Aegis: Une unité incluant au moins une figurine avec cette règle spéciale relance les jets de 1 pour Abjurer le Sorcier.

Pureté d'Esprit: Les Psykers Grey Knights peuvent générer leurs pouvoirs psy dans la discipline **Démonologie** (voir *Warhammer 40,000: Les Règles*). Ils ne peuvent générer dans cette discipline que des pouvoirs Séraphiques; ils ne peuvent pas manifester les pouvoirs psy Maléfiques de cette discipline. De plus, sauf mention contraire, quand ils tentent de manifester des pouvoirs psy de la discipline **Démonologie**, les Psykers Grey Knights ne subissent les Périls du Warp que s'ils obtiennent au moins deux résultats de 6 en effectuant un test psy.

ARMES DE MÊLÉE (p.87)

ARMES DE FORCE NEMESIS

Fléau du démon: Si le pouvoir psychique *Force* est manifesté avec succès et cible une unité ayant au moins une arme avec cette règle spéciale, alors en plus de leurs effets habituels, toutes les armes avec cette règle spéciale relancent les jets pour Blesser et de pénétration de Blindage ratés contre les figurines avec la règle spéciale Démon, tant que la bénédiction est en jeu.

Protection: Une figurine équipée de cette arme a la règle spéciale Volonté d'Adamantium.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE (p. 86)

D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- 1 **Tueur de Démons:** Le Seigneur de Guerre a la règle spéciale Haine (Démons). De plus, s'il tente de manifester le pouvoir psy *Bannissement* (voir la discipline **Démonologie**), il exploitera avec succès ses points de Charge Warp sur des résultats de 2+.
- 2 **Marteau du Juste:** Le Seigneur de Guerre et son unité ont la règle spéciale Marteau de Fureur.
- 3 **Enclume du Dogme:** Le Seigneur, et toutes les figurines amies de la faction Grey Knights à 12" ou moins de lui, ont la règle spéciale Obstinés.
- 4 **Premier dans la Mêlée:** S'il est placé en Réserve de Frappe en Profondeur, le Seigneur et son unité arrivent à votre premier tour et peuvent relancer le jet de déviation quand ils Frappent en Profondeur.
- 5 **Synchronisation Parfaite:** Le Seigneur de Guerre et son unité ont la règle spéciale Contre-attaque.
- 6 **Maître du Savoir:** Le Seigneur connaît un pouvoir psy de plus que ce que permet son Niveau de Maîtrise. Il doit être généré dans la discipline **Démonologie** (Séraphique).



RELIQUES DE TITAN (P.92)

Domina Liber Daemonica: Le porteur connaît 1 pouvoir psychique supplémentaire, qui doit être généré dans la discipline **Démonologie (Séraphique)**. En outre, le porteur, et toutes les unités amies de la Faction Grey Knights dans un rayon de 6", relancent les jets de 1 quand ils effectuent des tests psychiques pour tenter de manifester des pouvoirs psy de la discipline de Démonologie.

Fureur de Deimos:

Portée	F	PA	Type
36"	4	5	Assaut 3, Arme de Maître, Tir de Précision

La Bannière Nemesis: Les unités amies de la Faction Grey Knights dans un rayon de 12" du porteur ont la règle spéciale Sans Peur, et tant qu'il est en vie, les figurines de la Faction Grey Knights de son unité ont +1 Attaque. En outre, les figurines avec la règle spéciale Démon (amies ou ennemies) traitent tous les terrains dans un rayon de 12" du porteur, même les terrains découverts, comme des terrains dangereux.

La Cuirasse de Sacrifice: Sauvegarde d'Armure 2+ et sauvegarde invulnérable 5+. Le porteur a les règles spéciales Frappe en Profondeur, Il Est Invincible, Implacable, Insensible à la Douleur et Massif, et ne peut pas faire de Percées.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (P.90)

Armes digitales: La figurine peut relancer un seul jet Pour Blesser raté par phase d'Assaut.

Balise de téléportation: Les unités amies composées entièrement de figurines en armure Terminator (y compris la Cuirasse de Sacrifice – p.92), et/ou de figurines avec téléporteur, ne doivent pas lorsqu'elles entrent en jeu depuis les Réserves de Frappe en Profondeur, à condition que la première figurine soit placée dans un rayon de 6" du porteur de la balise. Le porteur doit déjà être présent sur la table de jeu au début du tour pour pouvoir utiliser la balise.

Bannière de confrérie: Les unités amies de la Faction Grey Knights dans un rayon de 12" relancent les tests de Moral et de Pionnage ratés. En outre, les figurines de la Faction Grey Knights de l'unité du porteur ont +1 Attaque tant qu'il est en vie.

Bouclier Storm: Sauvegarde invulnérable 3+. En outre, le porteur ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque dû au port de deux armes de Mêlée.

Halo de fer: Sauvegarde invulnérable de 4+.

Narthecium: Tant que le porteur est en vie, toutes les figurines de son unité ont la règle spéciale Insensible à la Douleur.

Servo-harnais: Un servo-harnais confère au porteur 2 servo-bras, 1 découpeur à plasma et 1 lance-flammes. En phase de Tir, le porteur peut tirer avec les deux armes du servo-harnais, ou avec une arme du servo-harnais et une autre arme.

	Portée	F	PA	Type
Découpeur à plasma	12"	7	2	Assaut 1, Jumelé, Surchauffe

Le Fémur de Solor: Le porteur à une sauvegarde invulnérable de 3+ tant qu'il est dans un rayon de 12" d'au moins 1 figurine avec la règle spéciale Démon. La sauvegarde invulnérable passe à 2+ tant qu'il se trouve dans un rayon de 12" d'au moins 1 figurine avec la règle spéciale Démon de Khorne. En outre, le porteur a la règle spéciale Haine (Démons de Khorne).

Le Vouge de l'Âme:

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, Force, À Deux Mains, Empreinte de l'Âme, Fléau du Démon (p.87)

Empreinte de l'Âme: Le porteur relance les tests Psychiques ratés quand il tente de manifester le pouvoir psy Force. En outre, s'il réussit à le manifester en ciblant son unité ou lui-même, alors en plus des effets habituels, il relance tous les jets Pour Toucher, Pour Blesser et de pénétration de blindage ratés effectués avec le Vouge de l'Âme, tant que la bénédiction est en jeu.



GRENADES ANTI-PSY

Tir: Quand une unité équipée de grenades anti-psy effectue une attaque de tir, 1 de ses figurines peut jeter une grenade au lieu d'utiliser une autre arme de tir.

Portée	F	PA	Type
8"	2	-	Assaut 1, Choc Psy, Explosion

Choc Psy: Toute unité avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique, qui est touchée par une arme avec cette règle spéciale subit les Périls du Warp en plus des autres dégâts.

Assaut: Les figurines avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique, qui chargent une unité équipée de ces grenades, ne gagnent pas d'Attaques bonus dues à la charge. Cependant, si l'unité chargée était déjà verrouillée en combat au tour précédent, ou s'est jetée à terre, ces grenades n'ont aucun effet et les assaillants gagnent normalement des Attaques bonus.

Téléporteur: Confère le Type d'Unité de Saut. Par exemple, une figurine d'Infanterie avec téléporteur devient une figurine d'Infanterie de Saut, et une Créature Monstrueuse avec téléporteur devient une Créature Monstrueuse de Saut. En outre, 1 fois par partie, une unité composée entièrement de figurines avec téléporteur peut effectuer une téléportation au lieu de se déplacer en phase de Mouvement. Une unité qui effectue une téléportation se déplace de jusqu'à 30" en phase de Mouvement. Ce déplacement ne peut pas se terminer sur une autre unité ou en terrain infranchissable, mais ignore les unités, décors, etc. sur le trajet. Une unité qui a effectué une téléportation ne peut pas charger dans le même tour.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE GREY KNIGHT (P. 90)

Auto-lanceurs frag : Toute unité qui charge pendant le même tour où elle a débarqué d'un Land Raider Crusader ou d'un Land Raider Redeemer compte comme ayant des grenades frag.

Balise de localisation : Les unités amies ne dévient pas quand elles Frappent en Profondeur, à condition que la première figurine soit placée 6" d'une figurine avec balise de localisation. La figurine doit déjà être présente sur la table de jeu au début du tour pour pouvoir utiliser la balise.

Blindage de céramite : Les armes à Fusion à mi-portée ou moins ne jettent pas 1D6 supplémentaire pour pénétrer le blindage du véhicule.

ARMURE (P. 91)

Armure d'artificier : Sauvegarde d'Armure 2+.

Armure énergétique : Sauvegarde d'Armure 3+.

Armure Terminator : Sauvegarde d'Armure 2+ et sauvegarde invulnérable 5+. En outre, les figurines en armure Terminator ont les règles spéciales Frappe en Profondeur, Implacable et Massif, et ne peuvent pas faire de Percées.



RÈGLES SPÉCIALES

Adeptes de l'Armurerie (p. 65) : Vous pouvez sélectionner un Techmarine pour chaque choix QG de votre Détachement (à l'exception des autres Techmarines). Il n'occupe pas de case de l'Organigramme de Force.

Bénédiction de l'Omnimesse (p. 65) : À chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un personnage avec cette règle spéciale peut tenter de réparer 1 véhicule ami avec lequel il est en contact socle à socle ou à bord duquel il est embarqué. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6. Sur 4+, vous pouvez soit restituer 1 Point de Coque perdu plus tôt dans la bataille, soit réparer un résultat Arme Détruite ou Immobilisé, avec effet immédiat.

Cieux de Fureur (p. 74) : Si le Stormraven s'est déplacé de plus de 6", les passagers peuvent quand même débarquer, mais en appliquant la procédure suivante :

Désignez n'importe quel point survolé par le Stormraven Grey Knight à ce tour et déployez l'unité comme si elle Frappait en Profondeur sur ce point. Si elle dévie, chaque figurine qui débarque doit immédiatement effectuer un test de Terrain Dangereux. Si n'importe laquelle des figurines ne peut pas être déployée, toute l'unité est détruite. Les figurines qui débarquent en utilisant la règle spéciale Cieux de Fureur ne peuvent pas charger pendant le même tour.

Écran de Force (p. 77) : Sauvegarde invulnérable 5+.

Feu Purificateur (p. 68) : Toutes les attaques de corps à corps des Purifiers ont la règle spéciale Feu de l'Âme.



Guerrier Ultime (p. 62) : Une figurine avec cette règle spéciale doit lancer ou accepter un défi chaque fois qu'elle en a la possibilité. Si plusieurs de vos figurines ont une règle spéciale avec cet effet, désignez 1 figurine qui lancera ou acceptera le défi. En outre, en défi, cette figurine doit choisir une posture – soit **Châtiment**, soit **Garde** – au début de la sous-phase de Combat. La posture choisie dure jusqu'à la fin du défi.

Si la figurine choisit **Châtiment**, elle gagne la règle spéciale Concassage.

Si la figurine choisit **Garde**, elle relance tous ses jets de sauvegarde ratés.

Réparation (p. 71) : Si un Rhino est Immobilisé, il peut tenter de se réparer lors des tours suivants, au lieu de tirer. Jetez 1D6 pendant la phase de Tir. Sur 6, il n'est plus Immobilisé. Notez qu'une Réparation réussie ne restitue aucun Point de Coque.

Sacrifice Héroïque (p. 62) : Si cette figurine est tuée au corps à corps, elle peut effectuer immédiatement 1 attaque de corps à corps contre une figurine en contact socle à socle avant d'être retirée comme perte. Effectuez normalement les jets Pour Toucher et Pour Blesser.

Sapeur (p. 65) : Après le déploiement, mais avant les redéploiements de Scouts et les déploiements d'Infiltrateurs, désignez 1 élément de décor dans votre zone de déploiement (qui ne peut pas être la Fortification sélectionnée dans le cadre de votre armée). La sauvegarde de couvert conférée par cet élément de décor est améliorée de 1 (jusqu'à un maximum de 3+) pour la durée de la partie. Un même élément ne peut être amélioré qu'une seule fois de cette manière.

Vénérable (p. 70) : Si un Venerable Dreadnought subit une touche pénétrante, vous pouvez faire relancer le résultat obtenu sur le tableau de Dégâts des Véhicules. Vous devez accepter le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

PROFILS

QG

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Brother-Captain	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	In(p)	60
Brother-Captain Stern	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	In(p)	61
Brotherhood Champ	6	4	4	4	2	5	2	10	2+	In(p)	62
Castellan Crowe	8	4	4	4	2	6	3	10	2+	In(p)	63
Grand Master	6	5	4	4	3	5	4	10	2+	In(p)	60
Librarian	5	4	4	4	2	4	2	10	2+	In(p)	64
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	In(p)	65

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Grey Knight	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	66
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In(p)	66
Grey Knight Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In	67
Terminator Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In(p)	67

ÉLITE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	In	69
Apothecary	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	In(p)	69
Purifier	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In	68
Knight of the Flame	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In(p)	68

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Interceptor	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In, dS	73
Interceptor Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In, dS(p)	73

SOUTIEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Nemesis											
Dreadknight	5	4	6	6	4	4	3	10	2+	Cm(p)	77
Purgator	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	76
Purgator Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In(p)	76

VÉHICULES

Blindage

	CC	CT	F	Av	Fl	Ar	I	A	PC	Type	Page
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3	M	70
Land Raider	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	78
Crusader	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	79
Land Raider Redeemer	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	80
Razorback	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C, T	72
Rhino	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C, T	71
Stormraven	-	4	-	12	12	12	-	-	3	Aé, St, T	74
Venerable											
Dreadnought	5	5	6	12	12	10	4	2	3	M	70

SEIGNEURS DES NATAILLES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Kaldor Draigo	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	In(p)	81

UNIT TYPES

Aéronef = Aé, Char = C, Créature Monstrueuse = Cm, Infanterie = In, Marcheur = M, Personnage = (p), Stationnaire = St, Transport = T, unité de Saut = dS

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Autocanon	48"	7	4	Lourde 2
Bolter	24"	4	5	Tir Rapide
Bolter d'assaut	24"	4	5	Assaut 2
Bolter lourd	36"	5	4	Lourde 3
Canon à plasma	36"	7	2	Lourde 1, Explosion, Surchauffe
Canon d'assaut	24"	6	4	Lourde 4, Perforant
Canon Flamestorm	Souffle	6	3	Lourde 1
Canon laser	48"	9	2	Lourde 1
Expurgateur	24"	4	-	Lourde 6, Force
Expurgateur gatling	24"	4	-	Lourde 12, Force
Faisceau de conversion	0-18"	6	-	Lourde 1, Explosion
	18"-42"	8	4	Lourde 1, Explosion
	42"-72"	10	1	Lourde 1, Explosion
Fuseur	12"	8	1	Assaut 1, Fusion
Fusil à plasma	24"	7	2	Tir Rapide, Surchauffe
Grenade frag	8"	3	-	Assaut 1, Explosion
Incinerator	Souffle	6	4	Assaut 1, Feu de l'Âme
Incinerator lourd	Souffle	6	4	Lourde 1, Feu de l'Âme, Torrent
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-missiles				
- Missile antichar	48"	8	3	Lourde 1
- Missile frag	48"	4	6	Lourde 1, Explosion
Lance-missiles Typhoon				
- Missiles antichars	48"	8	3	Lourde 2
- Missiles frag	48"	4	6	Lourde 2, Explosion
Missile Stormstrike	72"	8	2	Lourde 1, Commotion, Usage Unique
Multi-fuseur	24"	8	1	Lourde 1, Fusion
Psycanon	24"	7	4	Salve 2/4, Perforant
Psycanon lourd				
- saturation de zone	24"	7	4	Lourde 1, G ^{de} Explosion, Perforant
- tir concentré	24"	7	4	Salve 3/6, Perforant

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Portée	F	PA	Type
Bombe à fusion	-	8	1	Encombrant, Fléau des Blindages
Épée Nemesis	-	Util.	3	Mêlée, Fléau du Démon, Force
Espadon Nemesis	-	x2	2	Mêlée, Arme de Maître, Arme de Spécialiste, Fléau du Démon, Force
Gantelet énergétique	-	x2	2	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant
Glaive Nemesis	-	Util.	3	Mêlée, Arme de Spécialiste, Fléau du Démon, Force
Grenade antichar	-	6	4	-
Hache énergétique	-	+1	2	Mêlée, Encombrant
Hallebarde Nemesis	-	+1	3	Mêlée, À Deux Mains, Fléau du Démon, Force
Marteau tueur de démons Nemesis	-	x2	2	Mêlée, Arme de Spécialiste, Commotion, Encombrant, Fléau du Démon, Force
Sceptre Nemesis	-	+2	4	Mêlée, Commotion, Fléau du Démon, Force, Protection
Servo-bras	-	x2	1	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant

"LES FORTS GUIDERONT TOUJOURS LES FAIBLES. LÀ OÙ LES FORTS SE REBELLENT CONTRE LE SORT, LES FAIBLES COURBENT L'ÉCHINE ET SE SOUMETTENT. LES FAIBLES SONT NOMBREUX, TOUT COMME LEURS TENTATIONS. MÉPRISEZ-LES, CAR ILS SUCCOMBENT AUX SIRÈNES DU DÉMON ET DU RENÉGAT. NE LEUR TÉMOIGNEZ AUCUNE PITIÉ - IL VAUT MIEUX QUE CENT INNOCENTS MEURENT PAR LA COLÈRE DE L'EMPEREUR, QU'UN SEUL CÈDE AU DÉMON."

WARHAMMER® 40,000



PURGEZ LE DÉMON !

Les fils de Titan sont l'arme ultime de l'Empereur contre les dieux du Chaos. Leur confrérie de guerriers psykers fut fondée aux derniers jours de l'Hérésie d'Horus. Ils risquent leurs vies et leurs âmes pour préserver l'Imperium de la souillure des Démons du Warp. Œuvrant en secret, ils se dressent entre l'Homme et sa damnation, en recourant à toutes les technologies et sorcelleries interdites qui leur donneront l'avantage dans leur guerre sans fin. Au cours de leur histoire millénaire, aucun frère de Titan n'a cédé au Chaos ; leur cause le protège de la tentation, et leur volonté brille comme l'acier. Ce sont les Grey Knights, et c'est grâce à leur sacrifice que l'Humanité survit.

Ce livre vous propose :

L'ARMÉE DE TITAN : Les origines des Grey Knights et de leur devoir sacré visant à protéger l'Imperium des manigances des Dieux Sombres.

CONFRÉRIES GREY KNIGHTS : Une impressionnante galerie des figurines Grey Knights, présentant les nombreuses formations et escouades du chapitre.

FORCES DES GREY KNIGHTS : Les règles complètes pour utiliser votre collection de Grey Knights sur les champs de bataille de Warhammer 40,000.

APPENDICES : La description et les règles des armées des Grey Knights et des armes qu'ils emportent au combat.

ISBN 978-1782533719



9 781782 533719



FRENCH
LANGUAGE
IMPRIMÉ
EN CHINE

01 03 01 07 004

Un supplément pour



Un exemplaire de Warhammer 40,000 : Les Règles est nécessaire pour utiliser ce supplément.



CITADEL



GAMES
WORKSHOP®

games-workshop.com