
WARHAMMER
40,000
CODEX
SPACE MARINES





SPACE MARINES



ADEPTUS ASTARTES,
CHAMPIONS DE L'HUMANITÉ,
ANGES DE LA MORT

Crédits

Écrit par :
Robin Cruddace

Couverture :
Raymond Swanland

Illustrations, Maquette, Production, Traduction et Reprographie par le Design Studio Games Workshop

Remerciements à nos testeurs :
Nick Bayton, John Bracken, Stefano Carlini, Paul Hickey, Matt Hilton, Trevor Larkin, et Jim Lister.

© Copyright Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, l'Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex : Space Marines, 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 2000-2013, 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.

Photos non contractuelles.

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.

Sommaire

Introduction 3

Les Origines des Space Marines 6
Genèse d'un Space Marine 10
Organisation Chapitrale 12
Héraldique Codex 14
Marquages de Véhicules 15
Un Millier de Chapitres 16
Une Confrérie en Guerre 18

Ultramarines 20
La 2e Compagnie des Ultramarines 24
La Bataille de Macragge 26
Chroniques d'Ultramar 28
Chapitres Successeurs des Ultramarines 30

White Scars 34
Les Victoires des Khans 38
Chapitres Successeurs des White Scars 39

Imperial Fists 40
Décorations 44
Une Histoire Glorieuse 45
Chapitres Successeurs des Imperial Fists 46
Crimson Fists **48**
Black Templars **50**
La Croisade Éternelle 53

Salamanders 54
Bolters Salamanders 57
Légendes de Nocturne 59

Raven Guard 60
Thunderhawk de la Raven Guard 63
L'Héritage des Ombres 64
Chapitres Successeurs de la Raven Guard 65

Iron Hands 66
L'Armure Énergétique à Travers les Âges 69
Les Guerres de Fer 70
Chapitres Successeurs des Iron Hands 71

Fondations Inconnues 73

L'Adeptus Astartes 76
Règles Spéciales des Space Marines & Traits de Seigneur de Guerre 76
Tactiques de Chapitre 77
Commandants (Maîtres de Chapitres, Capitaines, Capitaines Terminators) 79
Archivistes 80
Chapelains 81
Space Marines (Escouades Tactiques, d'Assaut, & Devastator) 82

L'Adeptus Astartes (suite)
Escadrons de Motos et Motos d'Assaut 84
Scouts et Motos Scouts 85
Esc. de Vétérans (d'Assaut & d'Appui) 86
Escouades de Commandement 88
Gardes d'Honneur 89
Terminators 90
Dreadnought 91
Techmarines 92
Canons Thunderfire 93
Escouades Centurion 94
Land Speeder 95
Escorteurs Stormtalon 96
Escorteurs Stormraven 97
Transports Space Marines 98
Chars d'Assaut Space Marines 100
Land Raider 102
La Légion des Damnés 104
Marneus Calgar 105
Capitaine Sicarius 106
Maître Archiviste Tigurius 107
Chapelain Cassius 108
Sergent Telion 109
Sergent Chronus 110
Kor'sarro Khan 111
Vulkan He'stan 112
Capitaine des Ombres Shrike 113
Capitaine Lysander 114
Pedro Kantor 115
Grand Sénéchal Helbrecht 116
Chapelain Grimaldus 117
Le Champion de l'Empereur 118
Escouades de Croisés 119

Arsenal des Space Marines 120
Armes de Tir 120
Armes de Mêlée 122
Équipements Spéciaux 124
Armures 126
Équipements de Véhicule Space Marine 126
Reliques Chapitrales 127

Défenseurs de l'Humanité 130

L'Épée de l'Empereur 158
Liste d'Équipements des Space Marines 159
QG 160
Troupes 167
Transports Assignés 169
Élite 170
Attaque Rapide 173
Soutien 175

Références 179

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

FRANCE
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 592 Aix en Provence - Cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

Les space marines sont les guerriers ultimes de l'Imperium. Créés par l'Empereur lui-même grâce à une science oubliée et animés par leur devoir imprescriptible, ils sont le premier rempart de l'Humanité face à un univers où il n'y a que la guerre.

Les space marines se dressent entre l'Humanité et son extinction, une confrérie de guerriers qui assure la continuité de l'Imperium par sa valeur. Un space marine est au-delà de la simple nature humaine: c'est un être surhumain, qui est à l'homme ordinaire ce que l'acier trempé est au fer. Lorsqu'un tel guerrier revêt une armure quasi impénétrable et s'arme des équipements les plus redoutables, les ennemis à même de luiw résister se font encore moins nombreux. Néanmoins, un tel pouvoir sépare définitivement les space marines de ceux qu'ils protègent. Ces guerriers ne connaissent aucun répit – seulement une guerre éternelle au nom de l'Humanité.

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà effectué vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre de règles Warhammer 40,000 *comprend toutes les règles dont vous aurez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée possède son propre Codex, un livre exhaustif qui en guide la collection avant de déchaîner sa puissance sur les champs de bataille du 41e millénaire. Ce Codex vous permet de transformer votre collection de space marines en une force de frappe prête à faire la guerre et à défendre l'Imperium.*

SPACE MARINES

Les space marines sont les héros de l'Imperium, et constituent l'une des plus terribles forces de combat du 41e millénaire. Leurs prouesses martiales sont secondées par le meilleur matériel que l'Imperium puisse fournir, du légendaire bolter à l'armure énergétique, en passant par un large éventail de chars d'assaut. Nulle part ailleurs vous ne trouverez une armée aussi mobile, aussi résistante et par-dessus tout, aussi dévastatrice.

COMMENT UTILISER CE CODEX

Le *Codex: Space Marines* contient tout ce dont vous avez besoin pour collectionner les space marines et écraser les ennemis de l'Imperium lors de vos parties de Warhammer 40,000. Dans ces pages vous découvrirez l'histoire sanglante des space marines, de leur création lors des premiers jours de l'Imperium, au credo des chapitres les plus emblématiques qui combattent au 41e millénaire. Ce livre contient également les règles de tous les héros, les unités et les véhicules dont vous disposez, et une liste d'armée permettant d'organiser votre collection de figurines Citadel en une armée des meilleurs guerriers de l'Empereur. Enfin, vous trouverez une galerie de figurines de la gamme Space Marines peintes avec adresse, arborant l'héraldique des plus célèbres chapitres.





"Ils seront mes meilleurs
guerriers, ces hommes
qui se donnent à moi.
Je les modèlerai
dans l'argile et les forgerai
dans les feux de la guerre.
Ils auront une volonté de fer
et des muscles d'acier.
Je leur donnerai les meilleures
armures et les plus puissantes
armes de l'Humanité.
Ils seront insensibles aux
maladies et aux poisons, afin que
nulle affliction ne les ralentisse.
Ils maîtriseront des tactiques,
des stratégies et des machines
qu'aucun adversaire ne sera
en mesure de vaincre.
Ils seront mon bouclier contre
la Terreur, les plus inébranlables
défenseurs de l'Humanité.
Ils seront mes space marines...
Et ils ne connaîtront pas la peur."

- L'Empereur de l'Humanité



Les Origines des Space Marines

Les premières heures de l'expansion de l'Humanité vers les étoiles relèvent du mythe, et ont été oubliées de tous, sauf de l'Empereur en personne. Des guerres terribles et l'anarchie engloutirent la galaxie. La civilisation humaine se fragmenta, et les xenos comme les viles créatures du Warp saisirent leur chance de réduire en esclavage les populations de planètes entières. Des mondes furent pillés, leurs habitants furent massacrés, et ceux qui survécurent sombrèrent dans la barbarie. L'Humanité isolée et en proie aux luttes intestines était au bord du précipice.

Des décombres de l'Ère des Luttes émergea un homme hors du commun qui allait devenir l'Empereur. Nul ne connaît ses origines exactes, mais ce fut sur Terra, le berceau de l'Humanité, qu'il fonda un empire qui allait unir les mondes de la galaxie. Afin de mener à bien ses campagnes, l'Empereur employa des guerriers génétiquement améliorés, les ancêtres des space marines. Dans des laboratoires secrets enfouis sous la surface de Terra, l'Empereur s'attela à la création de la génération suivante de super-guerriers. C'étaient les primarques, vingt individus extraordinaires destinés à devenir ses généraux, des chefs qui se chargeraient de conquérir les planètes en son nom. Malheureusement, lors des premières étapes de leur développement, les embryons des primarques furent dérobés par une force inconnue et éparpillés à travers la galaxie.

LA CONQUÊTE DE LA GALAXIE

Tout n'était pas perdu, car l'Empereur avait conservé les banques génétiques de ses primarques et s'en servit pour créer les space marines. La Première Fondation vit leur rassemblement en légions comptant plusieurs dizaines de milliers de combattants. Les space marines étaient des guerriers d'une force immense et d'une volonté inébranlable. Avec eux, l'Empereur entreprit de conquérir la galaxie, une mission connue sous le nom de Grande Croisade. Les mondes furent reconquis les uns après les autres, les oppresseurs xenos furent exterminés, l'ordre succéda à l'anarchie et la civilisation humaine refleurit.

C'est au cours de la Grande Croisade que les space marines retrouvèrent leurs primarques. Leurs planètes d'adoption, et dont ils étaient devenus les seigneurs, devinrent les nouvelles patries des légions. Avec les primarques à leur tête, les space marines parvinrent au zénith de leur puissance et rien ne résistait à l'Empereur et à ses armées. L'utopie d'une galaxie unie et en paix était à portée de main, mais elle allait être balayée par la plus vile des félonies.

LA GRANDE TRAHISON

Horus, premier parmi les primarques et brillant Maître de Guerre des armées de l'Empereur, trahit son serment de loyauté et jura allégeance aux dieux du Chaos. La moitié des primarques, suivis par leurs légions, se rangèrent aux côtés d'Horus, plongeant l'Imperium dans une guerre civile qui mit les étoiles à feu et à sang. Le frère massacra le frère, les guerriers qui luttaient naguère épaule contre épaule pour tailler le domaine de l'Empereur dans le roc de la galaxie s'entre-tuèrent. Des mondes brûlèrent et la terreur se répandit. La vérité sur cette époque a été perdue, embrumée par le temps ou "embellie" en mythe fondateur.



Les forces renégates écrasèrent les armées restées loyales à l'Humanité et vinrent assiéger le Palais de l'Empereur sur Terra. Leur haine et leur colère aveugles se heurtèrent à la bravoure des défenseurs. Les remparts de l'ultime bastion de l'Empereur se couvrirent de sang lorsque les primarques corrompus révélèrent les abominations qu'ils étaient devenus. Les forces des ténèbres étouffaient la flamme de l'Humanité, jusqu'au moment où l'Empereur et ses plus fidèles guerriers lancèrent un assaut désespéré contre la barge de bataille d'Horus afin d'éliminer le Maître de Guerre dans son propre repaire. Sanguinius des Blood Angels, le plus noble des primarques, trouva la mort et la vie de l'Empereur ne tenait plus qu'à un fil. Mais le Maître de l'Humanité possédait un pouvoir inimaginable et il frappa Horus avec ses dernières forces, annihilant le corps et l'esprit du primarque déchu et brisant la volonté des légions traîtresses.



L'EMPEREUR

L'Empereur règne sur l'Imperium depuis plus de dix mille ans. Pour les milliards d'hommes éparpillés dans la galaxie, l'Empereur est un dieu, le sauveur de l'Humanité et son gardien éternel. Les space marines, quant à eux, n'idolâtrent pas l'Empereur tel un être divin. Ils le voient comme leur fondateur et l'illustre souverain de l'Imperium. Ils le considèrent comme l'idéal de l'Humanité, une figure digne et imposante à qui ils vouent une vénération et un dévouement inébranlables – mais un homme néanmoins.



Les serviteurs des puissances de la ruine avaient été défaits, mais à un prix exorbitant. La confrérie des primarques n'était plus qu'un lointain souvenir. Le rêve de l'Empereur avait été brisé. Le duel contre Horus avait détruit son corps, et désormais son esprit survivait uniquement grâce à des sacrifices constants qui alimentaient les machineries baroques du Trône d'Or. Son empire galactique avait été mis à bas et il fallut de nombreuses années pour que les dernières poches de résistance des renégats s'enfuient dans l'Œil de la Terreur. Des milliards d'êtres avaient péri, et d'innombrables mondes n'étaient plus que des déserts jonchés de cadavres lorsque le brasier de l'hérésie s'éteignit enfin. Des humains renégats et des extraterrestres profitèrent de ces heures sombres où régnait l'anarchie pour piller les mondes endeuillés et affaiblis de l'Imperium.

LA PURGE

L'Humanité était une fois de plus au bord de l'extinction. Il semblait que le royaume de l'Empereur n'avait survécu à la tempête de l'Hérésie d'Horus que pour périr dans les flammes de l'après-guerre. Bien que privés de la sagesse de l'Empereur, les héros de l'Imperium s'unirent pour défendre ce qu'il restait de ses domaines.

Roboute Guilliman, primarque des Ultramarines, rallia les loyalistes survivants autour de sa légion de space marines pour faire rempart contre ceux qui tentaient de profiter de la faiblesse de l'Imperium. Avec ses frères primarques encore en vie et ce qu'il restait de leurs légions, il parvint à maintenir la cohésion de l'Humanité et la guida pour surmonter cette épreuve.

Connaissant les talents guerriers de Guilliman et son sens de la stratégie, le Maître de Guerre Horus avait attendu que les Ultramarines soient occupés à se battre loin dans le sud de la galaxie avant de déclencher sa rébellion. C'est ainsi que les Ultramarines ne subirent que peu de pertes au cours de l'Hérésie d'Horus. Pour autant, leurs effectifs suffirent à peine à résister aux ennemis qui les assaillaient, le temps que le reste des forces loyalistes se regroupe et se réarme. Si on en croit la légende, Guilliman était omniprésent. Il ralliait les défenseurs d'un monde assiégé et les menait à la victoire, avant de voyager vers une autre planète afin de redonner espoir à ses habitants grâce à ses discours inspirés et ses actes héroïques. Les envahisseurs guettaient le moindre signe de faiblesse pour se jeter sur leur proie, mais les space marines et leur primarque tinrent bon. Ainsi débuta l'Âge de l'Imperium.

LES PRIMARQUES

Les primarques étaient des surhommes créés par l'Empereur, de puissants seigneurs de guerre dont les prouesses martiales n'avaient d'égales que leur force d'âme. Leurs pouvoirs rivalisaient avec ceux de l'Empereur et tels des dieux, ils avançaient à la tête de la Grande Croisade.

Chacun des vingt primarques commandait une légion de space marines créés à partir de leur propre chair. Son patrimoine génétique, ses croyances et ses enseignements étaient transmis à ses guerriers, nouant ainsi un lien aussi fort que celui qui unit un père à ses fils. Sa personnalité se reflétait dans les traditions et les doctrines de sa légion. À ce jour, les descendants de ces space marines possèdent encore des qualités héritées en droite ligne de leur seigneur et géniteur.

Légion	Primarque	Monde	Chapitres Successeurs
I Dark Angels	Lion El'Jonson	{Caliban}	Angels of Absolution, Angels of Redemption, Angels of Vengeance
II	*Effacé des archives*		*Sur ordre de: INCONNU*
III Emperor's Children	Fulgrim	{Chemos}	Excommunicate Traitoris
IV Iron Warriors	Perturabo	{Olympia}	Excommunicate Traitoris
V White Scars	Jaghatai Khan	Mundus Planus	Marauders, Rampagers, Destroyers, Storm Lords
VI Space Wolves	Leman Russ	Fenris	Wolf Brothers
VII Imperial Fists	Rogal Dorn	Terra	Black Templars, Crimson Fists
VIII Night Lords	Konrad Curze	{Nostramo}	Excommunicate Traitoris
IX Blood Angels	Sanguinius	Baal	Angels Encarmine, Angels Sanguine, Angels Vermillion, Blood Drinkers, Flesh Tearers
X Iron Hands	Ferrus Manus	Medusa	Red Talons, Brazen Claws
XI	*Effacé des archives*		*Sur ordre de: INCONNU*
XII World Eaters	Angron	Inconnu	Excommunicate Traitoris
XIII Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Patriarchs of Ulixis, White Consuls, Black Consuls, Libators, Inceptors, Praetors of Orpheus, Chapitre Genesis
XIV Death Guard	Mortarion	{Barbarus}	Excommunicate Traitoris
XV Thousand Sons	Magnus the Red	{Prospero}	Excommunicate Traitoris
XVI Luna Wolves	Horus	{Cthonia}	Excommunicate Traitoris
XVII Word Bearers	Lorgar	{Colchis}	Excommunicate Traitoris
XVIII Salamanders	Vulkan	Nocturne	Aucun connu
XIX Raven Guard	Corax	Délivrance	Black Guard, Revilers, Raptors
XX Alpha Legion	Alpharius	Inconnu	Excommunicate Traitoris

LÉGION: Nom de la légion lors de sa fondation.
PRIMARQUE: Nom du primarque qui a légué son patrimoine génétique à la légion.
MONDE: Base de la légion. Les mondes dont le nom est inscrit entre accolades ont été détruits.
CHAPITRES SUCCESSEURS: Chapitres mentionnés dans L'Apocryphe de Davio [M33].
EXCOMMUNICATE TRAITORIS: Légions qui ont trahi pendant l'Hérésie – cf. Grimoire Hereticus [M35].

DARK ANGELS: Pour une raison inconnue, les Dark Angels et leurs successeurs se nomment eux-mêmes les Impardonnés.

Source: Mythos Angelica Mortis [M36]

SPACE WOLVES: "Les Space Wolves encouragent les déviances génétiques [réf: canines hypertrophiées] et emploient des tactiques et une organisation peu orthodoxes."

Source: commentaire de l'inquisiteur Horst [M37]

BLOOD ANGELS: Le processus atypique de réplication des gènes employé par les Blood Angels et leurs successeurs a entraîné leur dégradation.

Des rumeurs de "Soif Rouge" et de "Rage Noire" abondent à leur sujet, mais les nombreuses investigations n'ont jamais permis de les confirmer, ni de les infirmer.

Source: rapport de l'inquisiteur Damne [M34]

ULTRAMARINES: Voici les successeurs des Ultramarines (Apocryphe de Davio). L'Apocryphe de Skaros mentionne l'existence de 23 chapitres successeurs de la 2e Fondation, sans les nommer.

Source: anthologiste Atreax [M41]

La Légion des Ultramarines est à l'origine du patrimoine génétique de 3/5 des chapitres actuels. Le chapitre des Ultramarines gouverne un vaste empire nommé Ultramar au sud-est de la galaxie. C'est l'une des plus puissantes institutions de la Bordure Orientale.

Source: Liber Astartes [M37]

LUNA WOLVES: Les Luna Wolves furent renommés les Sons of Horus (125.M30 env.). Suite à la mort du Maître de Guerre, ils prirent le nom de Black Legion.

Source: Grimoire Hereticus [M35]

S'ÉCARTER DU CODEX

La plupart des chapitres respectent strictement l'organisation établie par le Codex Astartes en matière de rôles tactiques et autres procédures. D'autres, comme les Blood Angels et les Dark Angels, s'organisent selon les préceptes généraux du Codex, mais certaines de leurs troupes, de leurs tactiques ou de leurs traditions les placent à part. Quelques chapitres ont complètement dévié du Codex. Les plus célèbres d'entre eux sont les Space Wolves. Les fils de Russ n'ont jamais appliqué le Codex Astartes – leur primarque entêté a modelé son chapitre à sa propre image, marquée par le rejet des dictats et de la moindre influence extérieure.

LE CODEX ASTARTES

Une fois la menace immédiate repoussée, Guilliman s'assura que pareille catastrophe ne pourrait jamais se reproduire et s'attela à la rédaction d'un long ouvrage imbu de sagesse: le Codex Astartes. Ce texte sacré devint la pierre angulaire du système qui allait régir l'Imperium pour les millénaires à venir.

Le volume du Codex dédié à l'Adeptus Astartes lui-même était certainement le plus intéressant. Il décrivait en détail les rôles tactiques, les spécifications d'utilisation des équipements, les marquages d'uniformes, les protocoles de commandement ainsi que d'innombrables aspects supplémentaires de la doctrine des space marines. Toutefois, parmi les promulgations du Codex Astartes, la plus significative était sans doute le fait que les légions space marines existantes devaient être divisées en organisations plus petites nommées chapitres. Certains des frères primarques de Guilliman s'insurgèrent d'abord contre ce décret, mais ils finirent par reconnaître sa nécessité, pour le bien de l'Imperium. Ainsi naquirent les chapitres space marines de l'Adeptus Astartes.

Donc, lors de la mise en application des édits du Codex, chacune des anciennes légions donna naissance à un chapitre portant son nom, ainsi qu'à des chapitres successeurs. Cet événement fut appelé la Seconde Fondation. En plus d'une appellation et d'une héraldique propres, chaque chapitre eut le droit de choisir un monde chapitral ou une forteresse-monastère, afin d'être prêt à défendre l'Imperium contre toute menace. Le Codex précisait que chaque chapitre devait se composer de mille frères de bataille, et qu'il serait responsable de son recrutement, de son entraînement et de son équipement. Personne n'aurait plus la faculté de commander à la terrible puissance d'une légion space marine au complet.

L'Hérésie d'Horus avait également révélé certains défauts du patrimoine génétique de plusieurs légions. Ces faiblesses furent exacerbées par les techniques de culture accélérée des glandes progénoïdes employées pour maintenir les effectifs des immenses légions. Guilliman pensait que les puissances du Chaos avaient pu exploiter la corruption physique et mentale consécutive pour tourner les troupes d'Horus contre l'Empereur.

L'un des principaux objectifs du Codex Astartes était de mettre à jour et d'expurger ces faiblesses. Le Codex prescrivait que la création et l'entraînement de nouveaux space marines devaient être un processus lent. Les banques génétiques qui produisaient les implants devaient être soigneusement surveillées. Les organes de culture devaient subir les tests de pureté les plus drastiques, et les aspirants space marines de multiples épreuves d'aptitude avant d'être acceptés, de façon à ce que seuls les plus robustes et les plus droits soient sélectionnés.

En tant qu'ultime précaution, Guilliman chargea l'Adeptus Terra de créer des banques génétiques sur la Terre afin de produire et de stocker le matériel génétique des space marines. Afin d'éviter d'éventuelles mutations, le patrimoine génétique de chaque légion était isolé, afin que chaque chapitre ne reçoive que les gènes issus de son propre stock. Les gènes des légions renégates furent placés dans des champs de stases scellés, même si à l'époque plusieurs voix s'élevèrent pour demander leur destruction. En prenant ainsi le contrôle direct du matériel génétique des chapitres, l'Adeptus Terra s'assurait le contrôle des space marines. Lui seul avait le pouvoir de créer de nouveaux chapitres.

LES CHAPITRES CODEX

Les millénaires suivants virent plusieurs autres fondations de chapitres space marines. Ceux qui adhèrent de façon stricte aux enseignements de Guilliman sont appelés "chapitres Codex". Ils suivent scrupuleusement son exemple pour leur organisation et leurs marquages d'identification, et tirent fierté de leur respect des principes tactiques et de dévotion à l'Empereur tels qu'ils sont inscrits dans le Codex Astartes.

Avec le passage des siècles, certains chapitres se sont éloignés de la lettre du Codex, introduisant des variations uniques dans ses enseignements, mais en restant globalement fidèles aux principes basiques arrêtés par Guilliman. En outre, le Codex a été réanalysé, réinterprété et modifié à d'incalculables reprises. En effet, le Codex Astartes du 41e millénaire est un traité enrichi par les expériences de centaines de penseurs militaires reconnus et encensés par l'histoire. Quoi qu'il en soit, le Codex Astartes reste, comme il l'a toujours été, le guide stratégique qui fait autorité chez les space marines. C'est pourquoi chaque frère de bataille le vénère tel un texte sacré ; il est à la fois le réceptacle de la sagesse des anciens et le modèle inaltérable auquel ils doivent se mesurer.

LA FONDATION MAUDITE

La 21e Fondation fut la plus importante depuis la 2e. Elle eut lieu au cours du 36e millénaire, peu avant l'Âge de l'Apostasie, une guerre civile qui faillit démembrer l'Imperium. Ces nouveaux chapitres furent tous frappés d'une malchance inhabituelle. Plusieurs disparurent lors de leurs premiers combats, ou furent perdus alors qu'ils voyageaient dans le Warp.

Ceux qui survécurent furent frappés par des mutations génétiques spontanées. Leurs effectifs ont donc diminué peu à peu, ces chapitres étant incapables de remplacer les pertes subies au combat. Pire encore, certains développèrent des idiosyncrasies génétiques et des mutations qui suscitèrent les soupçons de l'Inquisition et menacèrent la survie de leur organisation.



GENÈSE D'UN SPACE MARINE

PROGÉNOÏDES

Un space marine est génétiquement modifié pour être plus fort, plus rapide et plus robuste que tout humain ordinaire. Une étape du processus consiste à implanter pas moins de dix-neuf nouveaux organes. Ces implants sont cultivés à partir de cellules-souches appelées progénoïdes, l'héritage biologique commun à tous les space marines – morts et vivants – de chaque chapitre.

Le patrimoine génétique d'un chapitre est une ressource limitée, car il descend en droite ligne des manipulations génétiques à l'origine des primarques. Il est juste de dire que leur sang coule dans les veines des space marines. C'est le bien le plus précieux d'un chapitre, car lui seul permet de créer de nouveaux frères de bataille.

Chaque chapitre space marine doit intégrer de nouveaux guerriers dans ses rangs pour survivre. La plupart recrutent sur leur monde chapitral et ceux des systèmes avoisinants. Un aspirant doit être choisi alors qu'il est encore jeune, un excès de maturité pouvant entraîner le rejet des organes progénoïdes qui feront de lui un space marine.

Le patrimoine génétique de l'Adeptus Astartes est une série d'organes modifiés qui sont implantés dans le corps de la recrue. En conjonction avec des méthodes d'hypnose, une initiation progressive aux rites du chapitre et bien entendu, un entraînement physique très poussé, ces implants agissent sur le développement chimique de l'aspirant (sur les hormones contrôlant la croissance des muscles, par exemple). Tous ces procédés servent à doter le space marine d'un physique hors norme, à endurcir son mental et à aiguiser son instinct et ses sens.



Membrane catatonique (l'hibernateur) : *Implant cérébral permettant au space marine d'entrer volontairement en état léthargique.*

Occulobe (l'œil de la vengeance) : *Grâce à cet organe, l'acuité visuelle du space marine est beaucoup plus importante que celle d'un humain.*

Glande de Betcher (la morsure empoisonnée) : *Glande salivaire modifiée produisant un poison acide.*

Neuroglotte (le dévoreur) : *En mâchant, en goûtant ou en sentant un aliment, un space marine peut juger de sa toxicité et de ses qualités nutritives.*

Progénoïdes (le patrimoine génétique) : *Chaque space marine possède deux de ces glandes, une dans le cou, l'autre dans la poitrine. Une fois matures, elles sont retirées et servent à cultiver de nouveaux implants.*

Oreille de Lyman (la sentinelle) : *Organe implanté dans l'oreille interne qui affine l'acuité auditive, filtre et amplifie certains sons, et améliore l'équilibre.*

Multi-poumon (le respirateur) : *Un space marine peut fermer ses poumons ordinaires pour utiliser cet organe à la place, qui lui permet de respirer dans des atmosphères empoisonnées et même sous l'eau.*

Cœur auxiliaire (le sauveur) : *Accroît l'afflux sanguin et maintient les fonctions vitales en cas de destruction du cœur principal.*

Nodule cataleptique (le guetteur) : *Implant régulant les cycles circadiens permettant de maintenir le space marine en éveil et efficace à 100%, malgré le manque de sommeil.*

Preomnor (le stérilisateur) : *Pré-estomac permettant la digestion de matériaux toxiques ou non digestibles.*

Omophagea (l'attrape-rêves) : *Absorbe le matériel génétique de la nourriture et transmet une partie de la mémoire de l'individu dont le space marine mange la chair.*

Mucranoïde (le tisseur) : *Implant dermique secrétant une substance cireuse scellant la peau et protégeant le space marine des températures extrêmes et même du vide.*

Interface (la carapace noire) : *Épaisse membrane sous-cutanée reliant le système nerveux du space marine aux contrôles neuraux de son armure énergétique.*

Organe de Larraman (le guérisseur) : *Implant produisant des cellules sanguines spéciales formant une couche instantanée de tissu cicatriciel sur les blessures, épanchant l'hémorragie.*

Ossmodula (la cage de fer) : *Implant affectant la croissance osseuse, en rendant le squelette plus dense et en provoquant la fusion des côtes afin de mieux protéger les organes internes.*

Hématocrible (l'enrichisseur de sang) : *Altère les constituants sanguins de l'hôte afin de les rendre plus efficaces que ceux d'un humain ordinaire.*

Mélanochrome (la cuirasse) : *Organe produisant des pigments chromatophores protégeant des radiations.*

Rein Oolitique (le purificateur) : *Organe de dépuration permettant au space marine de survivre aux gaz et aux poisons les plus mortels.*

Auto-senseurs : *Le casque d'un space marine accueille la plupart des systèmes de combat de l'armure, désignés sous l'appellation générique d'auto-senseurs. Ils comprennent des comm-augures et des filtres audio à activation mentale, des réticules de visée et des indicateurs de portée, des affichages tactiques et des connections-auspex, entre autres dispositifs améliorant les sens du porteur.*

Optiques photochromiques : *Protègent le space marine des lumières aveuglantes. Permettent également de voir dans les infrarouges et les ultraviolets, ainsi que dans des conditions de faible luminosité.*

Grille vox-respirateur : *Peut amplifier les cris de guerre du space marine jusqu'à les rendre assourdissants. Contient aussi un respirateur filtrant les toxines ambiantes et pouvant être fermé d'une pensée, une réserve d'oxygène prenant alors le relais.*

Épaulières autoréactives : *Conçues à la fois pour dévier et pour absorber les coups, les épaulières space marines sont généralement ornées de symboles d'identification de l'Adeptus Astartes – icône de chapitre, marquages de c^ie^ et d'escouade, insignes, etc.*

Plaque pectorale : *Protège les câbles d'alimentation. Ornée le plus souvent par le symbole de l'Aquila impérial.*

Paquetage dorsal : *Abrite le noyau énergétique primaire de l'armure, ainsi que des cellules de secours et un collecteur d'énergie solaire d'urgence.*

Moniteur de signes vitaux : *L'armure énergétique intègre des appareils biométriques, dont un auto-medicae injectant divers antidouleurs, des antivenins et des stimulants de combat.*

Régulateur thermique : *La température du space marine est maintenue automatiquement par son armure énergétique. Le noyau énergétique produit la chaleur et les tuyères caractéristiques du paquetage assurent le refroidissement par ventilation. Un space marine peut donc combattre n'importe où, dans le froid du vide spatial ou dans une fournaise, sans même remarquer le changement de température.*

Réservoir de nutriments : *L'armure contient une réserve de liquide nourricier auto-renouvelable à haute valeur énergétique, qui alimente le métabolisme du space marine pendant la bataille, si bien qu'il n'a pas besoin de s'arrêter de combattre pour manger et boire.*

Jambières renforcées : *Incorporent des stabilisateurs gyroscopiques et des unités énergétiques qui peuvent aimanter les semelles des bottes.*



ARMURE ÉNERGÉTIQUE

L'armure des space marines est composée d'épaisses plaques de céramite et serait très encombrante sans les fibres motrices tressées qui reproduisent les mouvements du porteur et ajoutent leur force à la sienne. Le dernier organe progénoïde implanté dans le corps d'un space marine – la carapace noire – est logé sous la peau et est jalonné de senseurs neuraux et de ports de transfusion. Ces branchements se connectent à l'armure énergétique, reliant le système nerveux du porteur aux contrôles d'impulsions mentales de l'armure, qui devient une seconde peau, aussi réactive et aussi précise que le propre corps du frère de bataille. Sans la carapace noire, l'armure serait inutile ; cette connexion est l'élément le plus distinctif d'un space marine, la véritable marque de l'Adeptus Astartes.

Il y a plusieurs types d'armure énergétique (appelés "marks" et notés "Mk"), dont l'aspect varie beaucoup. Quelques anciens modèles sont intimement associés à certains chapitres et désignent les unités d'élite ou les gardes d'honneur.

Les armures énergétiques sont entretenues par des artificiers talentueux. Ce ne sont pas des space marines, mais des serviteurs qui travaillent pour le chapitre pendant toute leur vie. Les plus doués deviennent célèbres et leurs œuvres sont très recherchées. Les artificiers recherchent activement les anciennes pièces d'armure afin de les restaurer, voire de les plaquer d'or ou d'argent. Il n'est pas rare de rencontrer des armures qui combinent les pièces de différents modèles. C'est ainsi qu'une armure énergétique évolue au cours des siècles, et qu'un gorgerin ou un gantelet est le témoin de hauts faits et de terribles batailles.



Organisation Chapitrale

Ainsi que le prescrit le sacro-saint Codex Astartes, un chapitre space marine se compose de mille frères de batailles en armes – un petit nombre, à première vue, mais une puissance potentielle suffisante pour conquérir des systèmes stellaires et changer le destin de la galaxie elle-même.

LA FONDATION OBSCURE

Toutes les fondations de chapitres n'ont pas été archivées en détail. L'Adeptus Terra a une banque des progénoïdes originels de tous les chapitres créés depuis l'Hérésie d'Horus – à une exception près : la Treizième Fondation, également appelée Fondation Obscure.

On ignore combien de chapitres furent fondés à cette occasion, et ce qu'il advint d'eux. Ce secret est peut-être enterré dans les vastes cryptes de l'Adeptus Terra, mais des rumeurs persistantes veulent que des space marines de la Fondation Obscure errent encore, attendant leur retour, pour le meilleur ou pour le pire.

"Nous marchons dans les pas de Guilliman, car nous suivons les prescriptions du Codex."

- Marneus Calgar

Chacune des dix compagnies d'un chapitre se compose de cent space marines commandés par un capitaine, vétéran d'innombrables guerres. Une compagnie se décompose en dix escouades de dix space marines, chacune dirigée par un sergent. Chaque compagnie est une organisation de combat autonome, avec sa propre structure de commandement, ses véhicules et ses vaisseaux.

La 1re des dix compagnies comprend les vétérans les plus expérimentés du chapitre, ce qui en fait la plus puissante. Ces vétérans excellent dans tous les domaines et sont entraînés au port de l'armure Terminator. La plupart des commandants de chapitre ont servi en tant que vétérans de la 1re Cie. Il est extrêmement rare qu'elle soit déployée au complet au même endroit. Ses escouades sont généralement réparties dans les autres compagnies pour les faire profiter de leur appui.

Le Codex prévoit que les 2e, 3e, 4e et 5e Cies soient des compagnies de combat. Ces formations assument l'essentiel des combats, et sont composées de six escouades tactiques, deux escouades d'assaut et deux escouades Devastator. Les escouades d'assaut peuvent être déployées en escadrons de motos ou de Land Speeder, voire, comme leurs frères devastators, revêtir des exo-harnais Centurion. La plupart des déploiements de space marines consistent en une seule compagnie de combat renforcée par des éléments issus des compagnies de vétérans, de scouts et de réserve.

Les compagnies de réserve sont entièrement composées d'escouades du même type. Elles soutiennent les compagnies de combat et remplacent les pertes. Les 6e et 7e Compagnies sont des compagnies tactiques, chacune composée de dix escouades tactiques. La 6e Compagnie est formée au pilotage de motos et peut donc être entièrement déployée en tant qu'escadrons de motos. La 7e Compagnie est quant à elle formée au pilotage des Land Speeder et des Stormtalon, et il lui arrive donc parfois de jouer le rôle de formation de réserve de véhicules légers.

La 8e Compagnie est une compagnie d'assaut, elle est donc composée de dix escouades de ce type. Elle est généralement utilisée lorsque la situation requiert une formation puissante en combat rapproché.

La 9e Compagnie est la compagnie Devastator. C'est la formation la plus puissamment armée du chapitre ; elle fournit donc une puissance de feu inégalée aux autres compagnies.

La 10e Compagnie du chapitre est celle des scouts – de jeunes recrues dont la transformation physique et l'entraînement ne sont pas terminés. Le Codex Astartes ne précise pas les effectifs de la 10e Compagnie, car le rythme de recrutement est très variable.

Toutes les compagnies à l'exception de la 10e possèdent un parc de Rhino pour transporter leurs escouades et leurs officiers. La 1re Cie dispose également de Land Raider et de Stormraven pour emmener ses terminators au combat. Les autres véhicules forment un groupe rattaché à l'armurerie, auquel chaque capitaine peut faire appel. Beaucoup de compagnies de combat et de réserve incluent aussi des Dreadnought, qui restent dans la même compagnie après avoir été incarcérés dans leur sarcophage de métal. Leur présence augmente considérablement la puissance de frappe de la compagnie.

Certains officiers et spécialistes n'appartiennent à aucune compagnie. Ils forment l'état-major et peuvent être assignés à une compagnie lors des combats. Ils comprennent notamment les archivistes, les chapelains, les techmarines et les apothicaires.

Au-dessus de tous ces puissants guerriers on trouve le maître de chapitre, élu parmi les plus éminents capitaines de la confrérie. Lui seul est responsable des actes du chapitre, et en répond directement devant l'Administratum. Détenir un tel pouvoir impose une détermination d'acier, une grande sagesse et un sens inégalé du sacrifice – des qualités qui ne manquent pas au sein de l'Adeptus Astartes.



ARMURERIE
Maître de la forge
Fennias Maxim

27 techmarines
95 serviteurs
52 chars d'assaut
12 Land Raider
14 escorteurs
24 exo-harnais Centurion
19 Land Speeder
motos et motos d'assaut



APOTHECARION
Apothicaire en chef,
Corpus Helix

12 Apothicaires



ÉTAT-MAJOR CHAPITRAL
Marneus Calgar,
Seigneur Macragge

Maître des Ultramarines
27 gardes d'honneur
Écuyers, serfs et
serviteurs du chapitre



RECLUSIAM
Maître de la sainteté
Ortan Cassius

10 chapelains



LIBRARIUS
Maître archiviste
Varro Tigurius

5 épistoliers
9 copistes
10 bibliothécaires
3 acolytes



1RE COMPAGNIE
Compagnie de vétérans

Couleur héraldique :
blanc/argent
Capitaine Agemman,
régent d'Ultramar
97 vétérans
space marines
3 Dreadnought



2E COMPAGNIE
Compagnie de combat

Couleur héraldique :
jaune/or
Capitaine Sicarius,
maître du guet
6 escouades tactiques
2 escouades d'assaut
2 escouades Devastator
2 Dreadnought



3E COMPAGNIE
Compagnie de combat

Couleur héraldique :
rouge/sanguine
Capitaine Fabian,
maître de l'arsenal
6 escouades tactiques
2 escouades d'assaut
2 escouades Devastator
2 Dreadnought



4E COMPAGNIE
Compagnie de combat

Couleur héraldique :
vert/sinople
Capitaine Idaeus,
maître de la flotte
6 escouades tactiques
2 escouades d'assaut
2 escouades Devastator
4 Dreadnought



5E COMPAGNIE
Compagnie de combat

Couleur héraldique :
noir/sable
Capitaine Galenus,
maître des marches
6 escouades tactiques
2 escouades d'assaut
2 escouades Devastator
1 Dreadnought



6E COMPAGNIE
Cie de réserve tactique

Couleur héraldique :
orangé/vermillon
Capitaine Epathus,
maître des rites
10 escouades tactiques
4 Dreadnought



7E COMPAGNIE
Cie de réserve tactique

Couleur héraldique :
héliotrope/pourpre
Capitaine Ixion,
chef du ravitaillement
10 escouades tactiques
3 Dreadnought



8E COMPAGNIE
Cie de réserve d'assaut

Couleur héraldique :
gris/acier
Capitaine Numitor,
seigneur exécuteur
10 escouades d'assaut



9E COMPAGNIE
Cie de réserve Devastator

Couleur héraldique :
bleu/azur
Capitaine Sinon,
maître des reliques
10 escouades Devastator
7 Dreadnought



10E COMPAGNIE
Compagnie de scouts

Couleur héraldique :
aucune
Capitaine Antilochus,
maître des recrues
Escouades de scouts

Héraldique Codex

Le Codex Astartes contient des sections détaillant l'héraldique des chapitres space marines. Celles-ci prévoient que l'épaulière gauche de l'armure doit être ornée de l'icône du chapitre, et la droite du marquage d'escouade. Le Codex précise également chaque armure doit intégrer la couleur héraldique de la compagnie du space marine sur la bordure de ses épaulières. Le Codex autorise de nombreuses variations à ce système de base, ce qui suggère que les chapitres révisent périodiquement leurs marquages pour confondre l'ennemi. Cette pratique est à l'origine des myriades de différences entre les chapitres Codex et ceux qui ont choisi de modifier leur code héraldique au fil des millénaires.

La couleur de compagnie est généralement appliquée sur les bords d'épaulières, mais elle peut très bien être peinte sur les casques, les aigles pectoraux, les genouillères ou mêlée au marquage d'escouade.

Storm Lords



Brazen Claws



Silver Skulls





1re Cie (blanc/argent), 9e escouade de vétérans



3e Cie (rouge), 10e escouade Devastator



5e Cie (noir), 6e escouade tactique



6e Cie (orangé), 8e escouade tactique



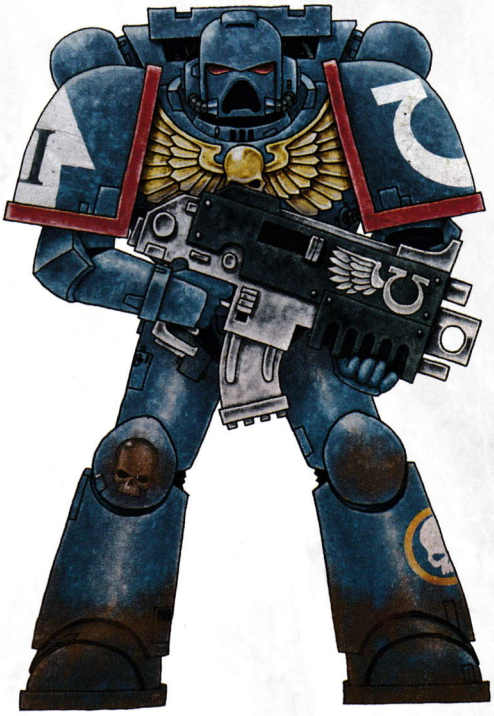
7e Cie (violet), 9e escouade tactique



8e Cie (gris), 4e escouade d'assaut



9e Cie (bleu), 3e escouade Devastator



Les marquages d'escouade sont apposés sur l'épaulière droite des frères de bataille, sauf dans le cas des anciens modèles d'armures énergétiques, pour lesquels ils sont appliqués sur la genouillère ou intégrés à l'icône de chapitre. Ces marquages consistent en un symbole désignant le type d'escouade (tactique, assaut, Devastator, vétérans ou commandement) et un simple chiffre indiquant le numéro de l'escouade au sein de la compagnie.



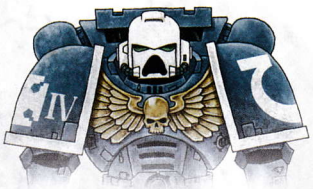
2e Cie (jaune/or), icône de chapitre

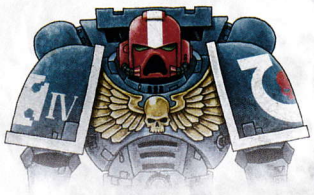


4e Cie (vert), icône de chapitre intégrant l'insigne de sergent



Le crâne rouge, l'insigne des sergents, figure souvent sur l'épaulière gauche. Le Codex laisse le choix de la bannière dorsale à la discrétion de chaque sergent.





Les casques space marines servent souvent de support aux honneurs de bataille et aux marques de grade, par le biais d'un insigne ou d'une couleur. Par exemple, le casque rouge est réservé aux sergents, et des lauriers ou un casque blanc signalent un statut de vétéran. Les sergents vétérans portent généralement les deux couleurs, une bande blanche barrant le centre de leur casque.

Marquages de Véhicules

De nombreuses pages du Codex Astartes sont dédiées aux règles de marquages et d'héraldique des machines de guerre et des véhicules blindés en service dans les chapitres. Cependant, à l'instar des marquages d'armure, le Codex met en garde contre la vanité et le risque posé par les renseignements ennemis. C'est pourquoi il encourage les maîtres de chapitre à réviser leurs marquages à l'occasion, et fournit beaucoup de symboles alternatifs pouvant être affichés sur les chars d'assaut space marines.

Les véhicules de l'Adeptus Astartes sont généralement peints aux couleurs de la livrée de leur chapitre. En plus de l'icône chapitrale, leur coque est blasonnée de marquages d'unité, d'escouade et de compagnie, dont l'emplacement exact varie selon les chapitres et les types de véhicules. Par ailleurs, sur les machines les plus anciennes, on trouve parfois des inscriptions de maximes, des noms, ou des insignes honorifiques, le registre de leurs victoires étant aussi illustre que celui de n'importe quel héros de chair et de sang du chapitre. Il y a enfin le cas des Dreadnought, qui se voient assigner un numéro d'identification, ce qui se révèle souvent superflu : chacun d'eux est un personnage célèbre dont le nom et l'histoire sont connus même des plus jeunes recrues.

Les transports de troupes, les exo-harnais, les blindés, les motos et les Land Speeder arborent la même héraldique et les mêmes marquages d'escouade que les space marines qui les pilotent ou qui constituent leur équipage.



Tactique *Assaut* *Devastator*



Vétéran *Commandement*

Les équipages de char space marine portent généralement le numéro d'identification de leur véhicule dans un cercle apposé sur leur épaulière droite.

Chaque compagnie entretient un parc permanent de transports de troupes Rhino, mais d'autres véhicules peuvent lui être rattachés en fonction des impératifs de chaque mission.



Un véhicule rattaché à une compagnie reçoit un marquage circulaire signalant son appartenance (par un chiffre ou une couleur).



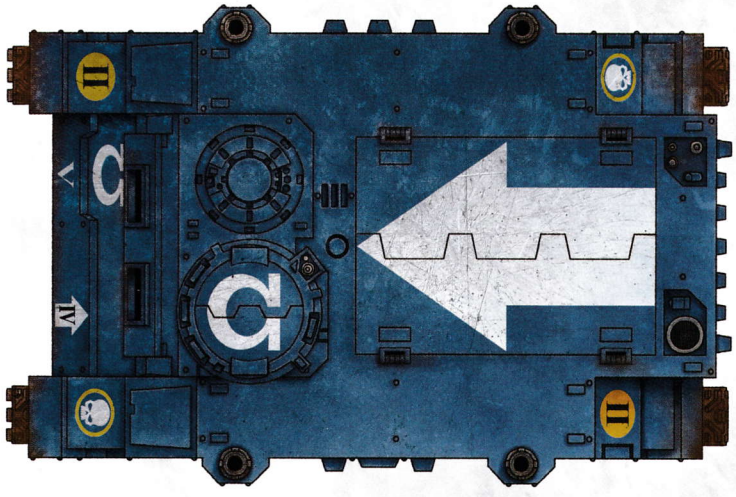
Les symboles de chapitre sont fièrement affichés sur la coque et les tourelles des véhicules space marines.



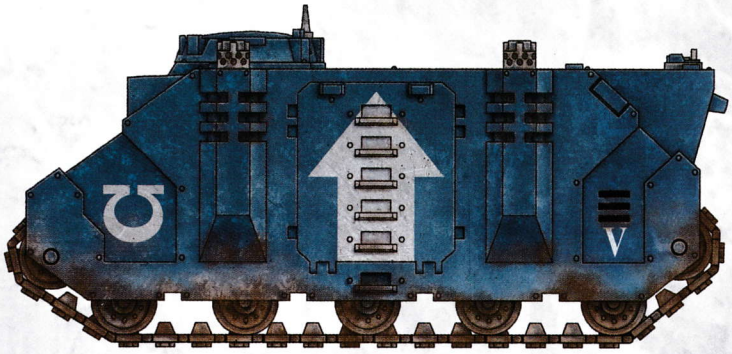
Les Dreadnought et les chars d'assaut space marines reçoivent un numéro d'identification unique au sein de la compagnie. Ce chiffre apparaît généralement sur la coque.

Lorsque les space marines combattent aux côtés d'autres forces de l'Imperium, le commandant choisit souvent un symbole simple en tant qu'insigne de campagne. Cet insigne d'armée sert à identifier chaque escouade et véhicule de la force de frappe pour la durée de la campagne. En principe, il est peint sur la coque des véhicules space marines et sur la jambière des frères de bataille, et il n'est pas rare de le voir intégré aux héraldiques personnelles à la fin de la campagne, pour commémorer des exploits, ou les frères tombés au cours des opérations.









5e VAB Rhino de la 2e Cie des Ultramarines. Ce véhicule est actuellement assigné à la 4e escouade tactique de la compagnie.

UN MILLIER DE CHAPITRES

L'histoire de l'Imperium a souvent connu de longues périodes de rébellion et d'anarchie, au cours desquelles l'équilibre des pouvoirs a subitement changé et la trace des événements a été perdue ou leur déroulement réécrit. Bien des Fondations de chapitres eurent lieu à de telles époques, rendant impossible la datation de leur création. On estime aujourd'hui le nombre de chapitres à mille environ – soit moins d'un space marine pour chaque monde de l'Imperium. Le fait que l'Adeptus Astartes assure la sécurité de l'Humanité en dépit de ce ratio défavorable atteste de son efficacité.

On peut distinguer trois catégories de chapitres. La première, la plus nombreuse, est celle des disciples de Guilliman, des descendants des Ultramarines et de leurs Primogenitors. Ces chapitres entretiennent leurs propres traditions, le Codex Astartes insistant sur la nécessité de posséder un nom, un symbole et une héraldique qui leur soient propres. Tous honorent Roboute Guilliman en tant que primarque, et le Seigneur d'Ultramar, son successeur, en tant que lointain suzerain. Si le maître des Ultramarines a besoin d'aide, ces chapitres sont les premiers à répondre à son appel.

La deuxième catégorie en termes d'importance est celle des chapitres qui ont hérité leurs gènes d'un autre primarque, mais qui suivent le Codex Astartes aussi fidèlement que leur legs divergent le leur permet. Quoique composé en majorité de chapitres successeurs, comme les Crimson Fists et les Brazen Claws, ce groupe inclut aussi quelques chapitres issus de la Première Fondation – les White Scars, les Imperial Fists, les Iron Hands et la Raven Guard, notamment. S'ils vénèrent leurs propres primarques, tous aspirent néanmoins à l'excellence distillée par Roboute Guilliman dans le Codex Astartes.

Le dernier groupe est le plus atypique. À cause d'une anomalie génétique, des enseignements de leur primarque, voire par pur entêtement, ces chapitres ont rejeté le Codex Astartes en faveur d'une structure et de doctrines de combat originales. Les Black Templars et les Space Wolves sont du nombre, et demeurent farouchement indépendants, préservant opiniâtrement leurs croyances et leurs tactiques singulières.




LÉGENDE
Monde chapitral
Flotte de croisade
Chapitre de la 1re Fondation
Chapitre de la 2e Fondation
Chapitre de la 3e Fondation et s.
Amas de Peleregon
Astres Fantômes
Ultima Segmentum
Le Maelstrom
Bordure Orientale
Iron Crusaders
Black Templars
Omega Marines
OCCLUDUS Death Spectres
ELUSIA PRIME (monde artificiel) Doom Legion
VARSAVIA Silver Skulls
HONOURUM Novamarines
VORL SECUNDUS (abandonné) Crimson Castellans
BAAL Blood Angels
PREYSPIRE Hawk Lords
JONOL Honoured Sons
BELLICAS Emperor's Swords
PRISM (archives effacées)
CORALAX Knights of the Raven
FIRESTORM Chapitre Aurora
ARMATO Sons of Orar
ERWYNN'S WORLD (contact perdu) Dragon Lords
OBSIDIA Sable Swords
CHOGORIS White Scars
ICEFANG Tigers Argent
ORPHEUS PRIME Practors of Orpheus
ERENON Celestial Guard
STERNAC Iron Lords
MANCORA Howling Griffons
OXATAN Red Legion
NEWFOUND Chapitre Genesis
LE ROC Dark Angels
TALON (abandoned) Storm Falcons
RYNN'S WORLD Crimson Fists
MACRAGGE Ultramarines
NIHILAS Death Strike
MUNDUS PYRA Fire Lords
NECRIS Marines Exemplar
REPENTANCE (monde artificiel) The Nameless



Une Confrérie en Guerre

Depuis plus de dix mille ans, les space marines forment le plus solide rempart de l'Imperium. Éparpillés dans la galaxie, mille chapitres luttent contre les ténèbres qui cherchent à engloutir l'Humanité.

env. M31 L'Hérésie d'Horus

env. M31 La Purge

env. M31 Seconde Fondation

544.M32 L'Avènement de la Bête
La plus grande invasion d'orks que l'Imperium ait jamais subie menace l'Humanité tout entière. Les forces combinées de l'Adeptus Astartes endiguent la marée, mais le coût est élevé.

646.M32 Réunion
Un siècle d'anarchie se conclut par l'intervention des space marines. Agnathio, maître des Ultramarines, réunit plus de cinquante chapitres et arrive sur Terra. Agnathio tient un conseil à huis clos avec les "dirigeants" querelleurs de Terra. On ignore ce qu'il s'y est dit, mais lorsque les flottes space marines retournent à leurs mondes chapitraux, il y a de nouveau douze hauts seigneurs de Terra et l'Imperium retrouve son unité.

env. M33 L'Apocryphe de Davio
Un ouvrage remarquable, au point d'être nimbé d'une aura sacrée, tente de lister les chapitres de la Seconde Fondation. Toutefois, l'œuvre reste inachevée.

401.M34 Le Cri
Les Black Templars mettent fin à l'Hérésie Catelexis, libérant plus de treize cents systèmes planétaires de l'esclavage psychique.

env. M35 Schisme de Moirae
L'Adeptus Mechanicus est déchiré par un conflit interne. La contagion atteint l'Adeptus Astartes lui-même, à commencer par les Iron Hands.

991.M35 Fondation Maudite

282.M36 Assaut Mécanisé
Les fers de lance mécanisés du Chapitre Aurora brisent l'invasion de Grylos par les orks.

321.M37 La Croisade Abyssale
Saint Basillius l'Ancien accuse trente chapitres space marines de corruption. La sentence laisse le choix aux coupables entre la mort et une croisade dans l'Œil de la Terreur. Tous les chapitres optent pour la mission de rédemption et une armada entre dans l'Œil, livrées couvertes de noir et honneur en berne.

798.M37 Kairos Battu
Les White Consuls déjouent les plans de conquête de Kairos Tisseur de Destins.

956.M37 Massacres d'Heavenfall

112.M38 Le Jugement de Basillius
Les Vorpal Swords reviennent à la tête des survivants de la Croisade Abyssale, pour juger un saint Basillius souillé par le Chaos.

139.M41 Guerre Gothique

143.M41 La Rétribution de Jorun
La cabale des Libations Pourpres suscite la colère des Ultramarines, des Howling Griffons et des Sons of Orar. Les eldars noirs sont vaincus, non sans avoir empoisonné Armand Titus, le chapelain des Howling Griffons, qui doit être inhumé dans un Dreadnought.

399-469.M41 L'Hérésie Macharienne
Suite au décès du Seigneur Stellaire Macharius, les secteurs soumis par le conquérant sombrent dans la guerre civile. Après soixante-dix ans de tourmente, cent chapitres space marines restaurent l'ordre par leurs efforts conjoints.

698.M41 La Croisade Corinthienne
Marneus Calgar conduit les Ultramarines, Angels of Absolution, Lamenters, Silver Skulls, Scythes of the Emperor, Marines Errant et cinquante régiments de la Garde Impériale contre la Waaagh! Skargor. Les orks sont écrasés et mettent trente ans à s'en remettre.

742.M41 La Croisade Damocles
Les Nova Marines sont remarqués pour leur aversion de toute forme de vie xenos lors de la croisade visant à chasser les envahisseurs Tau des mondes impériaux. Appelés sur le front de la 1re Guerre Tyranique, ils ne peuvent participer à l'assaut sur le sept de Dal'yth.

744.M41 Un Abîme entre Alliés
Après s'être alliés pour vaincre l'Alpha Legion, qui avait déclenché la Rébellion de la Rédemption, les Knights of the Raven et le Chapitre Aurora se vouent une inimitié tenace, chacun reprochant ses pertes à l'autre.

745.M41 1re Guerre Tyranique

748.M41 Campagne de l'Étoile Sanglante
Une incursion démoniaque d'envergure dans le secteur Scarus est annoncée par l'étoile Ares qui vire rouge sang. Les Relictors, les Fire Lords et les Rainbow Warriors parviennent à stopper l'invasion au prix de terribles pertes, dont les trois maîtres de chapitre.

813.M41 Le Siège de Vraks
Les Red Scorpions et les Red Hunters luttent pour reprendre le monde-arsenal de Vraks. Sept décennies de guerre s'achèvent sur un succès, démons et renégats sont repoussés. Toutefois, Vraks n'est plus qu'un monde mort, tous les civils ayant péri pendant les combats.

833.M41 Purge de Lithon
Plus de cent milliards de citoyens impériaux sont tués ou capturés par les eldars noirs dans le système Lithon. Les Revilers consacrent de longs mois à sa purge et jurent de se venger de ceux qui s'échappent par la Toile.

852.M41 La Chute d'Idharae
Le chapitre des Invaders lance un assaut direct sur le vaisseau-monde Idharae. En dépit de lourdes pertes, les space marines ne laissent derrière eux qu'une épave dévastée et stérile.

857.M41 Le Blocus de Lazar
La flotte des Silver Skulls verrouille le système Lazar sans explication. En fait, les space marines poursuivent une mission secrète pour nettoyer le système de toute présence nécron. Le principal monde-nécropole est annihilé, mais des bases secondaires s'animent tout à coup. Les pertes Silver Skulls sont cruelles, au point que leurs forces se replient. Les space marines sont finalement chassés du système Lazar, mais jusqu'à présent, personne n'a jamais appris la raison de leur venue.

867.M41 Assaut sur Hellabore
Le capitaine Cortez et la 4e Cie des Crimson Fists affrontent les eldars d'Iyanden sur la planète Hellabore. Malgré de nombreuses et terribles blessures, dont la perforation d'un de ses cœurs, Cortez prend la tête de l'assaut final qui évince les eldars d'Hellabore.

901.M41 Guerre de Badab
Lugft Huron, maître de chapitre des Astral Claws, refuse de remettre sa dîme de progénoïdes à l'Administratum et annonce sa sécession de l'Imperium, se proclamant Tyran de Badab. S'ensuivent plus de dix années de guerre intrasystème, impliquant une douzaine de chapitres space marines, avant que Badab tombe et que les Astral Claws fuient dans le Maelstrom.

925.M41 Le Monde-machine
Un monde-machine nécron est identifié comme l'architecte de la dévastation subie par le secteur Vidar. Il est détruit en bordure du système Doranno, principalement grâce au noble sacrifice du chapitre des Astral Knights.

934.M41 Massacres de Toran VI
Les Crimson Fists l'emportent sur les renégats du seigneur du Chaos Sathash le Mordoré.

936.M41 La Revanche des Eldars
Le vaisseau-monde Alaitoc déclenche une terrible attaque contre le monde chapitral des Invaders. La forteresse-monastère est perdue et seules trois compagnies échappent au désastre. Les Invaders deviennent un chapitre nomade.

939.M41 Bataille de l'Étoile Noire
Baignés de l'anti-lumière de l'étoile Antilles, les Dark Hunters frappent la forteresse des Punishers et exécutent la moitié des traîtres.

940.M41 Délivrance de Timeaon
Un cadre d'exo-armures Tau tend une embuscade aux Iron Snakes pendant l'invasion de Timeaon. Ils ne doivent leur survie qu'à l'apparition de la Légion des Damnés sur le flanc exposé des xenos.

940-997.M41 La Défense d'Orask
Les Red Talons parviennent à tenir le monde-forteresse d'Orask, en bordure des Astres Fantômes, face à une invasion tyranide de la flotte-ruche Pythos. Pour récompenser leur victoire chèrement acquise, le Senatorium Ultima offre au chapitre une célèbre relique : la Couronne Sanglante d'Hycani.

941.M41
Deuxième Guerre d'Armageddon

955.M41 La Folie des Héros
Contrevenant un ordre direct, les Brazen Claws lancent une contre-attaque dans l'Œil de la Terreur. Les dernières transmissions signalent un engagement avec une flotte d'Iron Warriors, puis on n'entend plus jamais parler d'eux.

956.M41 Les Mangeurs d'Âmes
La quasi-totalité du chapitre ayant répondu à un appel de détresse, le monde chapitral des Silver Skulls manque de succomber à l'assaut de la horde démoniaque des Mangeurs d'Âmes.

970.M41 Désastre de Bellicas
Le chapitre des Emperor's Swords est anéanti suite à l'éveil d'un tombeau nécron sur Bellicas, leur propre monde chapitral.

989.M41 Le Monde de Rynn Ravagé
La Waaagh ! Snagrod ravage le secteur Loki, une dévastation qui culmine lors de l'assaut en masse sur le Monde de Rynn. Le chapitre des Crimson Fists est exsangue, mais déterminé à se régénérer.

990.M41 Vengeance Enflammée
Les Fire Lords frappent Bellicas, exterminent les nécrons et livrent la planète aux flammes pour venger la chute des Emperor's Swords.

992-993.M41 2e Guerre Tyranique
Les chapitres des Lamenters et des Scythes of the Emperor sont virtuellement anéantis suite aux combats contre la flotte-ruche Kraken.

994.M41 Brisés mais Insoumis
Alors qu'on les croyait perdus, des Brazen Claws réapparaissent près de Cadia, exténués, mais déterminés à continuer leur longue guerre contre le Chaos.

995.M41 L'Esprit de la Ruche a Faim
Les vrilles de la flotte-ruche Jormungandr s'infiltrent dans la zone nord-est de l'Imperium. Les Honoured Sons et les Death Spectres mènent la contre-attaque.

509 997.M41 Leviathan Stoppé
Des Ultramarines et des Mortifactors viennent à bout d'une incursion de la flotte-ruche Leviathan sur Tarsis Ultra.

997.M41 Lamentations Angéliques
Le chapitre des Angels Revenant est détruit alors qu'il défend sa forteresse-monastère de la planète Liberthra contre un assaut des nécrons de la dynastie Maynakh. Le Carillon des Lamentations résonne dans tout le Segmentum Tempestus suite à cette perte.

550 998.M41 Waaagh ! Irontoof
Le Chapitre Genesis, un des chapitres Primogenitor, affronte et défait la menace grandissante de la Waaagh ! Irontoof.

757 998.M41
Troisième Guerre d'Armageddon
Le big boss Ghazghkull revient à Armageddon à la tête d'une Waaagh ! encore plus vaste. Plus de vingt chapitres, dont les White Scars, les Salamanders, les Doom Eagles, les Storm Lords et les Exorcists, engagent leurs forces dans la zone de guerre assiégée.

998.M41 La Faille de Gildar
Les Silver Skulls détruisent une force de frappe des Red Corsairs. Les renégats survivants atterrissent sur plusieurs mondes du système Gildar, mais les Silver Skulls ne sont pas dupes et abattent le dernier traître au bout de quelques semaines.

672 999.M41 Le Soleil Noir
Les Exorcists se précipitent à la rencontre des envahisseurs démoniaques près de l'étoile Sirie.

970 999.M41 Résurrection
Les Scythes of the Emperor finissent par resurgir de l'ombre de la flotte-ruche Kraken et proclament la renaissance de leur chapitre.

980 999.M41 La Menace du Maelstrom
Une vaste flotte de space marines du Chaos commandée par Huron Sombrecœur émerge du Maelstrom et attaque les systèmes Chogoris, Kaelas et Sessec. La force de Huron serait aussi grande qu'une légion d'antan, et plusieurs chapitres sont envoyés la détruire.

995 999.M41 13e Croisade Noire
De nombreux chapitres convergent vers les secteurs entourant l'Œil de la Terreur, tentant désespérément de contrer l'afflux de forces maléfiques déclenché par Abaddon le Fléau. Quoique l'Adeptus Astartes tienne bon, certains croient qu'il s'agit de la Fin des Temps.

ULTRAMARINES



"La sagesse, mes frères; est le don le plus précieux. Elle nous démarque des sauvages et des barbares, et nous permet d'arpenter le monde des hommes tels des géants. La sagesse nous dit quand user de l'épée ou du bolter, quand conquérir et quand inspirer la crainte. Elle a sauvé des vies, épargné des mondes, et offrira peut-être son salut à la galaxie. Faites preuve de sagesse."

- Roboute Guilliman, au Symposium d'Iax

De tous les chapitres Codex, le plus ancien et le plus célèbre est celui des Ultramarines, le chapitre du primarque Roboute Guilliman en personne. Leur nom est synonyme de discipline et d'honneur, et les récits de leurs victoires se diffusent depuis Macragge, leur monde chapitral, jusqu'à la sainte Terra elle-même. Si un ennemi de l'Humanité menace l'Imperium, les Ultramarines se tiennent prêts à l'affronter.

ROBOUTE GUILLIMAN

La discipline martiale, le don de soi et les prouesses tactiques sans équivalent qui caractérisent les Ultramarines remontent directement à leur vénéré primarque. Élevé sur Macragge, Roboute Guilliman fut éduqué selon les traditions d'une noble culture guerrière d'un âge révolu. À son dixième anniversaire, il avait étudié et assimilé tout ce que les plus grands sages de Macragge pouvaient lui enseigner. Sa maîtrise de la philosophie, de l'histoire et des sciences éblouissait ses aînés, mais son véritable génie résidait sur le plan stratégique, logistique et militaire. La jeunesse de Roboute Guilliman, et son ascension fulgurante au pouvoir, est fort bien documentée. Inutile de dire qu'il fut l'inexorable force motrice du changement, une figure inspiratrice qui mena Macragge d'une époque amère de conflit et de trahison à un âge de prospérité. En effet, lorsque l'Empereur atteignit Macragge, il fut impressionné de trouver un monde si organisé et si prospère, et il comprit que Guilliman était un primarque visionnaire aux aptitudes inégalées.

Lorsque la légion des Ultramarines fut placée sous le contrôle de Roboute Guilliman, sa base avancée fut relocalisée sur Macragge. Le primarque assimila rapidement les merveilles de l'Imperium et s'investit dans ses nouvelles fonctions avec enthousiasme. Le primarque excellait dans l'art militaire, et conduisit ses Ultramarines de conquête en conquête dans la partie australe de la galaxie.

Les mondes ralliés aux domaines de l'Imperium par Guilliman bénéficiaient de la clairvoyance du primarque en termes de gestion. À chaque fois que Roboute Guilliman libérait une planète de la tyrannie ou qu'il l'arrachait à l'ignorance, sa priorité était de mettre en place un système de défense autosuffisant. Ce n'est que lorsqu'un monde était à l'abri des menaces immédiates qu'il poursuivait sa route à travers les étoiles. Il laissait derrière lui assez de conseillers pour s'assurer de la création d'une industrie et de routes commerciales le reliant à l'Imperium ; une planète possédant un gouvernement dévoué à la prospérité de sa population et au renfort continuel de sa puissance militaire.

APRÈS LA TRAHISON

Lorsque l'Hérésie d'Horus plongea l'Imperium dans la sauvagerie d'une guerre civile, les Ultramarines étaient engagés dans des combats dans la bordure australe de la galaxie. Les succès des Ultramarines les avaient conduits loin de Terra et les avaient isolés des forces conquérantes du Maître de Guerre Horus, situées au nord-est de la galaxie. Quand la trahison d'Horus éclata au grand jour, Guilliman et ses Ultramarines ne pouvaient guère soutenir l'Empereur durant les premières étapes de l'insurrection. Pire, les tentatives des Ultramarines pour rejoindre Terra étaient entravées par la légion renégate des Word Bearers. Les Ultramarines furent incapables de rallier les forces de l'Empereur pour livrer la bataille apocalyptique finale de l'Hérésie d'Horus – le Siège de Terra – qui vit des milliers et des milliers de space marines loyalistes donnèrent leur vie pour vaincre le Maître de Guerre. C'est donc grâce à l'ironie du sort que la légion des Ultramarines émergea relativement indemne de l'Hérésie d'Horus.

Ce fut juste après l'Hérésie que l'action des Ultramarines fut déterminante, car ils maintinrent la cohésion de l'Imperium dans une période de grand péril, face à une galaxie

PRIMOGENITOR

Les chapitres Primogenitor sont ceux qui furent créés quand l'ancienne légion des Ultramarines fut divisée lors de la Seconde Fondation. On les appelle parfois les "premiers-nés". Ces chapitres ont une histoire et des traditions qui leur sont propres, mais ils honorent Roboute Guilliman comme leur primarque et adhèrent strictement aux procédures et aux traités tactiques du Codex Astartes.

Le nombre exact de primogenitors est incertain, mais le plus ancien exemplaire du Codex Astartes en liste douze. On prétend qu'il en existait encore au moins onze autres, mais si c'est le cas, leurs noms ont été perdus dans le dédale du temps et aucun chapitre space marine actif au 41e millénaire n'a revendiqué l'honneur d'en faire partie.



LE TEMPLE DU PRIMARQUE

L'Autel de Guilliman est un des lieux les plus révéré dans tout l'Imperium. Il sied dans une sépulture voûtée au sein du temple de la Droiture sur Macragge, ses proportions défiant l'imagination par la portée et la grandeur de leur conception. Au cœur de cet édifice de marbre se trouve le trône de Roboute Guilliman, sur lequel siège un cadavre régalien. Malgré le passage de dix millénaires, le corps du primarque est préservé dans un champ de stase. Tout ce qui est pris dans un tel champ est piégé pour l'éternité. Cependant, certains prétendent que la blessure fatale du primarque – un trait couleur rubis en travers de sa gorge – est en train de se refermer lentement. Malgré l'impossibilité d'un quelconque changement au sein d'un champ de stase, beaucoup croient au retour miraculeux de Guilliman.

peuplée d'ennemis prêts à festoyer sur les vestiges des domaines de l'Empereur. La moitié des légions Astartes s'était ralliée à Horus durant la guerre civile, et les légions loyalistes avaient subi des pertes effroyables. Il restait peu de space marines pour protéger l'Imperium, qui n'en avait jamais eu tant besoin.

Macragge fut capable de fournir des recrues à un tel rythme que la légion des Ultramarines comptait bientôt à elle seule plus de la moitié des space marines de la galaxie, et rares étaient les systèmes à ne pas faire appel à leur héroïsme. Lentement et au prix de nombreuses vies, un semblant d'ordre fut restauré dans l'Imperium, Guilliman acheva d'écrire le Codex Astartes, et la Seconde Fondation put débuter.

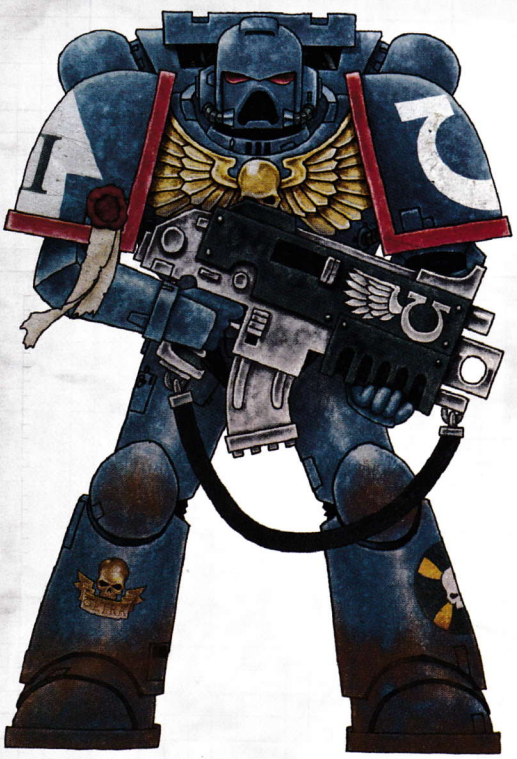
Le patrimoine génétique des Ultramarines devint prééminent durant la Seconde Fondation, car aucune autre légion ne disposait d'une banque progénoïde assez fournie pour créer autant de nouveaux chapitres space marines. Par ailleurs, la stabilité du patrimoine génétique des Ultramarines en a fait le choix préférentiel de l'Adeptus Terra pour la fondation de nouveaux chapitres. À l'aube du 41e millénaire, on pense que deux tiers de tous les chapitres space marines sont issus de la lignée des Ultramarines – les fiers détenteurs de l'héritage de leur primarque.

Le legs de Roboute Guilliman n'est pas seulement génétique, il est également spirituel. Durant les siècles qui suivirent la Seconde Fondation, les Ultramarines ont vénéré leur primarque et ont suivi les préceptes, les règles et les doctrines tactiques du Codex Astartes comme un prêtre adhère aux saintes écritures.

Tous les fils de Guilliman considèrent le souverain d'Ultramar comme le parangon de tout ce qui constitue un space marine. À ce jour, pas un maître de chapitre des Ultramarines n'a manqué à son devoir de suivre à la lettre les standards décrits dans le Codex Astartes. Tous sont devenus des personnalités inspiratrices, non seulement pour leurs propres guerriers, mais aussi en dehors de leur chapitre.

LES DÉFENSEURS D'ULTRAMAR

Depuis plus de dix millénaires, les Ultramarines ont affronté les Waaagh ! des orks, les incursions des Tau, les insurrections des renégats et le réveil des mondes-nécropoles nécrons. Mais de tous ces terribles conflits, il en est un qui les a atrocement marqués – l'approche de la flotte-ruche tyranide Behemoth et la Bataille de Macragge – durant laquelle Marneus Calgar, le plus grand commandant des Ultramarines depuis Roboute Guilliman, mena ses frères en leur heure la plus sombre.



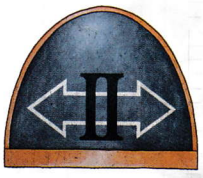
Frère de bataille Severian, 2e escouade tactique de la 3e Compagnie des Ultramarines ; notez l'insigne d'armée sur la jambière gauche.



Épaulière de la 3e Compagnie des Ultramarines, arborant l'icône du chapitre.



Épaulière de space marine d'assaut portant les marquages de la 8e escouade de la 2e Compagnie



Épaulière de space marine tactique portant les marquages de la 2e escouade de la 6e Compagnie



Les Ultramarines ont plusieurs bannières chapitrales, chacune évoquant une grande victoire ou un moment clé de leur histoire.



ULTRAMAR

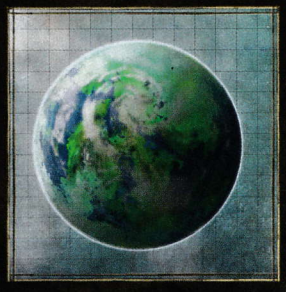
La zone autour de Macragge est appelée Ultramar, l'empire stellaire des Ultramarines. Elle est unique parmi les domaines des space marines. En effet, les autres chapitres règnent sur une seule planète, un astéroïde ou, parfois, une flotte spatiale ou une forteresse orbitale, mais les Ultramarines sont les maîtres de pas moins de huit systèmes voisins.

Tous les mondes d'Ultramar partagent l'héritage culturel de Macragge, il n'est donc pas surprenant que leur style architectural, leur gouvernement et leurs traditions soient similaires. Ultramar est un domaine qui ne cesse de prospérer – une chose très rare à l'époque désespérée qu'est le 41e millénaire.

Les mondes d'Ultramar ne payent pas la dîme impériale, mais contribuent directement à entretenir le chapitre des Ultramarines, en lui procurant les matériaux, les armes et les vaisseaux spatiaux requis pour mener les guerres au nom de l'Empereur. Comme les autres planètes de l'Imperium, chaque planète d'Ultramar possède des régiments pour le défendre. La plupart des mondes impériaux doivent fournir des contingents pour la Garde Impériale en cas de nécessité, mais les mondes chapitraux sont une exception. Toutefois, dans le cas d'Ultramar, la régence des Ultramarines est si efficace que ce sont plusieurs centaines de régiments auxiliaires entraînés qui sont prêts à rejoindre la Garde Impériale.

Chaque monde d'Ultramar fournit également des recrues pour les Ultramarines. À travers tout le domaine se dressent des statues de célèbres Ultramarines issus des familles locales, et qui font la fierté des citoyens. L'ancienne aristocratie considère que c'est un honneur que d'envoyer des recrues au chapitre. Les familles qui ont donné un héros célèbre ou un capitaine en fonction bénéficient d'une renommée considérable sur plusieurs générations.

Même sans la présence du chapitre des Ultramarines, Ultramar est l'un des secteurs les plus lourdement défendu de l'Imperium. Chaque monde est protégé par un cordon de plates-formes orbitales et de champs de mines, soutenu par des batteries laser au sol et des silos à missiles. La flotte d'Ultramar veille constamment pour contrer les raids de pirates ou les invasions ennemies, et six forteresses stellaires, dont Galatan, la plus importante, protègent les voies de transit et les carrefours stratégiques. Chacune est un bastion protégé par des boucliers Void et doté d'une puissance de feu capable de détruire une lune.



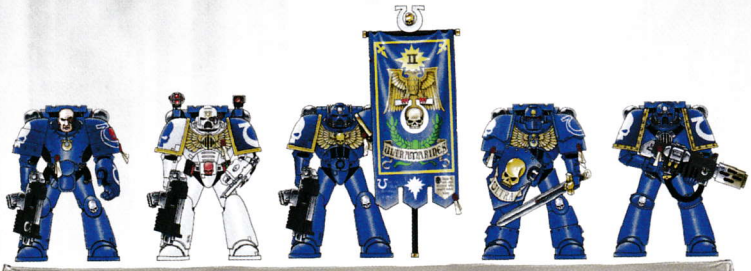
MACRAGGE

Macragge est essentiellement un monde désolé et rocailleux, avec plus des trois quarts de ses continents formés de montagnes ou de plaines gelées presque dépourvues de vie. Le peuple de Macragge ne vit pas dans ces régions inhospitalières, mais c'est là qu'a été bâtie la forteresse-monastère des Ultramarines, sur un pic escarpé entouré d'une chaîne de montagnes impénétrable. Macragge est la planète la plus lourdement fortifiée d'Ultramar, hérissée de défenses laser et de bastions, dont les plus redoutables sont ses deux forteresses polaires.

La Deuxième Compagnie



Capitaine Cato Sicarius
Maître du guet,
champion de Macragge



Escouade de commandement "Les Lions de Macragge"
Comprend le sergent vétéran Daceus, l'apothicaire Venatio, l'honorable frère Gaius Prabian, le frère Vandius (porte-étendard de la compagnie) et le frère Malcian



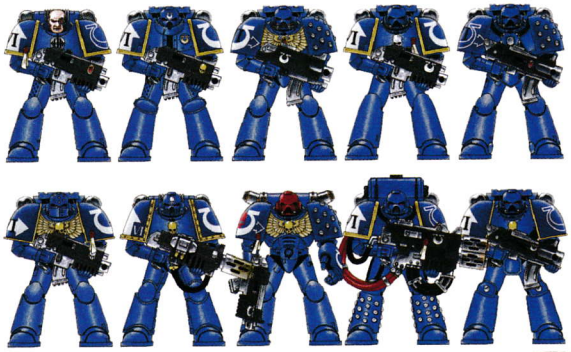
Chapelain Elianu Trajan
Rattaché à la 2e Compagnie depuis 901.M41



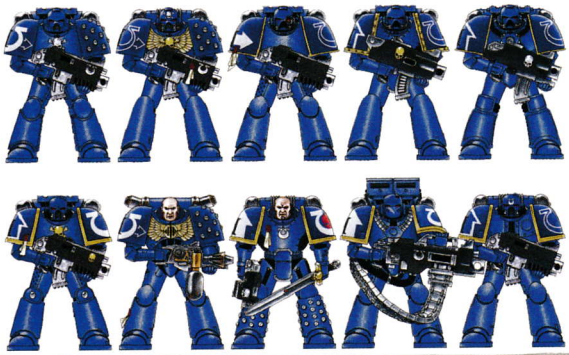
Escouade tactique Manorian "Les Porteurs de Bouclier"
L'escouade Manorian compte des guerriers expérimentés et très décorés. Elle est toujours à la pointe des assauts de la compagnie et du chapitre.



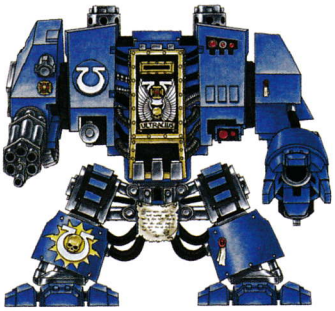
Escouade tactique Fennion "Les Immortels"
L'escouade Fennion n'a subi aucune perte depuis sa formation en 829.M41, en dépit de nombreuses missions à haut risque.



Escouade tactique Octavian "Les Épées du Jugement"
À eux seuls, les membres de cette escouade totalisent pas moins de quinze honneurs balistiques pour leur précision exemplaire.



Escouade tactique Solinus "L'indomptable"
A reçu la Victorex Maxima lors de la capture de fort Telrendar, car elle fut la première à investir la brèche après le capitaine Sicarius.

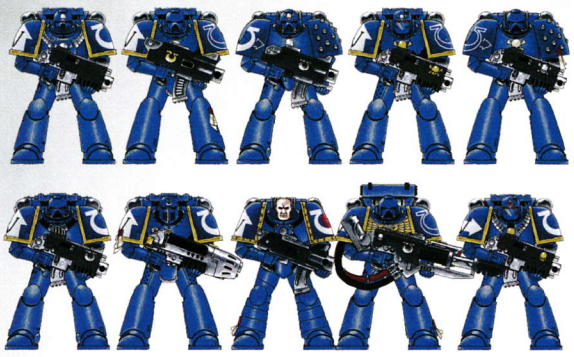


Frère Ultracius
Sanctifié dans une exo-armure Dreadnought suite aux Croisades de Pyra en 453.M39



Frère Agnathio
Sanctifié dans une exo-armure Dreadnought suite à la Chute de Chundrabad en 141.M36

DES ULTRAMARINES



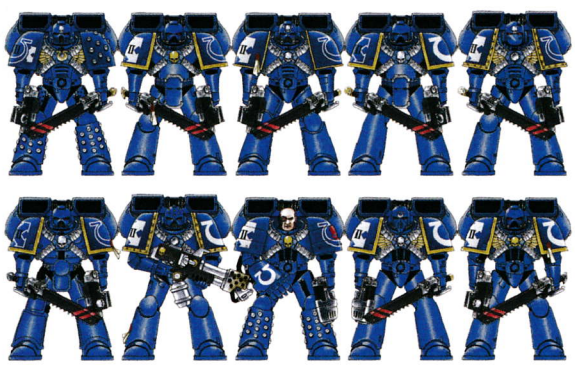
Escouade tactique Vandar "Les Victorieux"

Le sergent vétéran Vandar est le plus jeune space marine à avoir reçu le Halo de Fer suite à ses prouesses lors des rébellions Tamari en 929.M41.



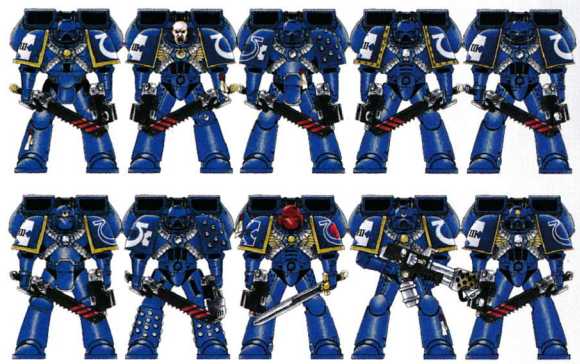
Escouade tactique Vorolanus "Les Foudres"

En l'absence de scouts, l'escouade Vorolanus est chargée de la plupart des missions de reconnaissance de la compagnie.



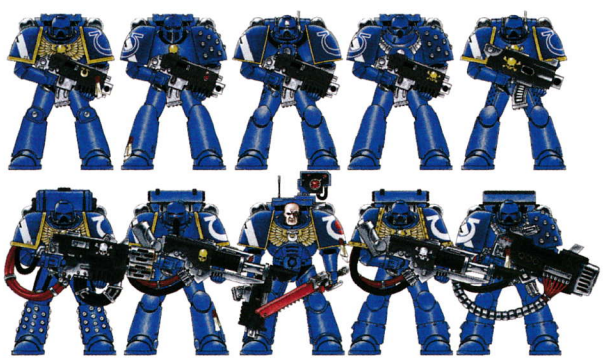
Escouade d'assaut Ixion "Les Vengeurs de Macragge"

L'escouade Ixion a juré de venger Macragge et a mené de nombreux combats contre les flottes-ruches Leviathan, Kraken et Jormungandr.



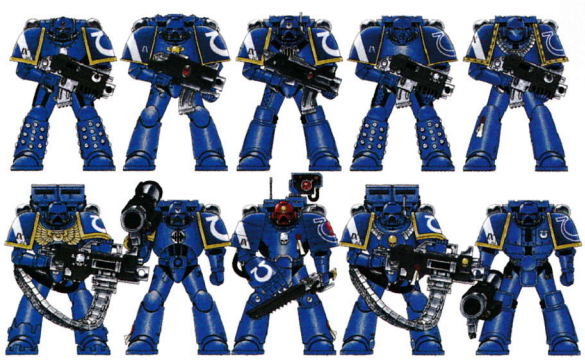
Escouade d'assaut Strabo "Les Héros de Selenopolis"

A abattu le big boss Bonehamma et mis sa horde en fuite dans les plaines de cendres du monde-ruche Selenopolis.



Escouade Devastator Atavian "Les Tueurs de Titans"

A reçu la Principex Maxima pour la destruction du titan Warlord renégat Soulmauler.



Escouade Devastator Tirian "Le Marteau de Guilliman"

Célèbres à travers le segmentum pour leur courage et leur impavidité au combat.

"Nous sommes les space marines. Les champions de l'Humanité Les guerriers élus de l'Empereur. Pour chacun d'entre nous qui tombe au combat, une centaine d'ennemis périra."

La Bataille de Macragge

**"Nous sommes
les Ultramarines,
les fils de Guilliman.
Tant que nous respirerons,
nous tiendrons.
Tant que nous tiendrons,
nous combattrons.
Tant que nous combattrons,
nous vaincrons.
Nul ne survivra
à notre courroux."**

*- Marneus Calgar,
Maître du chapitre
des Ultramarines*

L'arrivée de la flotte-ruche Behemoth dans la Bordure Orientale se révéla la plus terrible menace qui pesa sur le royaume d'Ultramar depuis l'Hérésie d'Horus. Sur Macragge, le monde chapitral des Ultramarines, allait se décider l'avenir du secteur entier.

Lorsqu'il apprit la menace imminente de la flotte-ruche Behemoth, Marneus Calgar, maître des Ultramarines, ordonna le renforcement immédiat des défenses de Macragge. En plus d'une vaste armada spatiale et des puissantes stations de combat orbitales de la planète, tous les habitants de Macragge s'apprêtèrent à affronter le Grand Carnassier. Quelques semaines plus tard, la flotte tyranide d'avant-garde attaqua. Des centaines de bio-vaisseaux traversèrent le blocus des Ultramarines, se ruèrent sur Macragge et déversèrent à sa surface des milliers de bêtes déchaînées. Considérant que la menace xenos était trop importante pour être contrée par des actions dispersées, Calgar réunit ses forces au sol en trois armées. Les deux premières se retranchèrent dans les forteresses polaires de Macragge, tandis que Calgar, à la tête de la troisième force, allait à la rencontre des tyranides, et livrait des actions d'arrière-garde pour ralentir les abjects xenos.



COLD STEEL RIDGE

Usant de tous les stratagèmes à sa disposition, Calgar mit la topographie de Macragge à son profit, en canalisant l'essaim dans les vallées et sur les ponts de glace, où le nombre n'apportait aucun avantage. La ligne de feu des Ultramarines tint la nuée à distance pendant que des barrages à longue portée et des tirs en enfilade prélevaient un tribut sanglant. Les escouades tactiques lançaient des attaques de diversion audacieuses, pendant que les marines d'assaut frappaient les organismes contrôlant la ruche et que des transports blindés remplis de frères de bataille prenaient la horde de flanc. Des unités de scouts et de motards feignaient de se replier pour attirer les plus gros xenos dans la ligne de tir des chars d'assaut.

Toutefois, la chance des space marines tourna à Cold Steel Ridge, où la progression des aliens ne put être endiguée. Durant cette bataille fatidique, les Ultramarines affrontèrent une créature qu'ils n'avaient encore jamais rencontrée, dont l'instinct rivalisait avec leurs prouesses tactiques. Ce prince tyranide, le "Maître des Essaims" contrecarrait les actions des space marines, et les bêtes sous son contrôle commencèrent à déborder les positions impériales. Sachant ses guerriers condamnés s'ils restaient au sol, Calgar ordonna une extraction par escorteurs Thunderhawk et un repli sur la barge de bataille *Octavius*. Sentant sa proie sur le point de lui échapper, le Maître des Essaims se rua à l'assaut à la tête d'une horde de guerriers d'élites, droit sur Calgar. Le seigneur d'Ultramar tenait sa position, en pulvérisant des horreurs xenos avec ses poings. Mais les tyranides étaient trop nombreux, et Calgar était exténué. Lorsqu'il fit face au Maître des Essaims, il était aux portes de la mort, mais il ne céda point. Pris dans un duel capital, les deux protagonistes combattirent tels des dieux mythologiques, et bien que Calgar luttât avec ses ultimes forces, les lames du monstre réussirent à le mettre à terre.

Le coup fatal ne vint jamais, car les gardes d'honneur de Calgar s'interposèrent entre leur seigneur et le Maître des Essaims. Lentement, ils firent reculer la créature, en faisant rugir leurs bolters et crépiter leurs lames. Puis, grâce à leur courage et au péril de leur vie, ils repoussèrent la nuée jusqu'à l'arrivée des Thunderhawk. Marneus Calgar reprendrait les armes, mais Cold Steel Ridge était perdu.

MACRAGGE ASSIÉGÉE

Quelques heures plus tard, le gros de la flotte tyranide arriva en orbite de Macragge. Refusant les soins qui ne lui étaient pas vitaux, Calgar reprit le commandement de la flotte et se lança à l'attaque. Pris entre le marteau de la puissance de feu de l'armada de Calgar et l'enclume que formait l'artillerie des forteresses polaires, les navires de chair des tyranides périrent par dizaines, mais il en restait encore des centaines. Alors que la bataille faisait rage, les bio-vaisseaux libérèrent des milliers de spores mycétiques sur les forteresses polaires avant de se replier en orbite. Faisant confiance à ses Ultramarines pour tenir ces bastions coûte que coûte, Calgar se lança à la poursuite de la flotte-ruche pour l'empêcher de s'en prendre aux autres planètes.

Pendant ce temps, à la surface e Macragge, la valeur des Ultramarines fut éprouvée comme jamais auparavant. Sans relâche, la 1re Compagnie mena des contre-attaques pour entraver la progression tyranide avant de se replier pour défendre chaque mur et chaque tranchée. Les titans de la Legio Praetor arpentaient la glace et traçaient des sillons fumants dans la horde avec leurs armes apocalyptiques. Mails la férocité de l'essaim était inimaginable. Il franchit les murs de la forteresse du pôle nord en gravissant ses propres cadavres. Les titans furent jetés au sol et démembrés par les myriades de monstres. Les munitions, prévues pour tenir un siège de plusieurs mois, diminuaient à vue d'œil. Mais les Ultramarines continuaient le combat, sans jamais perdre espoir.

Dans l'espace, Calgar poursuivit la flotte-ruche jusqu'au monde de Circe, où l'arrivée de la flotte Tempestus partie de Bakka scella le sort des tyranides en les prenant entre deux feux. Malgré la perte de nombreux cuirassés et croiseurs impériaux, la bio-flotte fut enfin anéantie et l'armada de Calgar revint en toute hâte vers Macragge.

Les space marines de la 3e Compagnie, menée par le capitaine Fabian et le chapelain Cassius, furent les premiers à effectuer un assaut orbital, et se déployèrent parmi les cratères jonchés de carcasses qui entouraient le pôle nord. Des scènes de carnage les attendaient, et la puanteur de la mort était omniprésente. Sitôt sortis de leurs modules d'atterrissage, les Ultramarines furent assaillis par des centaines de créatures qui jaillirent des tunnels. Seul un tir soutenu des devastators de la compagnie tint l'essaim à distance jusqu'à l'arrivée des escorteurs space marines qui précipitèrent les tyranides dans les ténèbres. À présent soutenue par ses trois Dreadnought, la 3e Compagnie s'aventura dans la forteresse elle-même à la recherche de survivants.



LE DESTIN DE LA 1RE COMPAGNIE

Après avoir traversé des couloirs humides et des passerelles suintantes d'ichor et grouillant d'ennemis, la 3e Compagnie atteignit le genitorium inférieur, où les défenseurs avaient tenu leur dernier carré. Les cadavres xenos formaient un épais tapis et au centre gisait un cercle de terminators, morts dos à dos là où ils se tenaient. Les vétérans avaient tué d'innombrables tyranides et tenu la forteresse plus longtemps qu'on l'aurait cru possible, mais la 1re Compagnie avait été exterminée.

La Bataille de Macragge est source de fierté et de tristesse pour les Ultramarines. La flotte-ruche Behemoth avait été défaite, mais le prix à payer avait été énorme. Des statues furent érigées pour commémorer le courage et le sacrifice des space marines, et leurs noms sont célébrés chaque année à l'occasion de la Fête des Jours. Leur perte demeura toutefois un coup terrible porté aux Ultramarines. Il fallut de nombreuses années avant que le chapitre s'en remît, mais les fils de Guilliman y parvinrent et survécurent à cette épreuve.

"Nous recommandons nos âmes à l'Empereur. Que notre sacrifice brille dans l'histoire comme une étoile filante dans le firmament. Pour la mort et la gloire – pour les Ultramarines !"

- Lucian Ventris, sergent terminator des Ultramarines

"Souvenez-vous des noms de nos morts révérés, rappelez-vous de leurs actes et que leur sacrifice honore le chapitre. Nul fils de Guilliman ne peut espérer une mort plus glorieuse."

- Ortan Cassius, maître de la pureté des Ultramarines

Chroniques d'Ultramar

745.M41 Bataille de Macragge
Les tyranides pénètrent dans la galaxie et les guerres tyraniques débutent. La flotte-ruche Behemoth atteint le domaine d'Ultramar, en dévastant plusieurs planètes sur son passage. Il faut toute la détermination des Ultramarines pour anéantir Behemoth, à un coût terrible.

762.M41 Guerre de Thrax
Marneus Calgar conduit les vestiges de son chapitre sur le monde-forge démon de Thrax. Sous son commandement, les Ultramarines bannissent des milliers de démons et récupèrent de précieuses données dans les manufactorums corrompus. Une fois sa mission achevée, Calgar ordonne l'Exterminatus.

797.M41 Siège de Zalathras
Marneus Calgar tient la porte un jour et une nuit, seul face à une horde de peaux-vertes.

799.M41 Une Nouvelle Puissance Émerge
Les Ultramarines commencent à fortifier les frontières orientales de leur domaine pour parer à l'expansion de l'Empire Tau émergent.

822.M41 Campagne Ironblood
Le techmancien Grathax s'abat sur le monde d'Ironblood avec une armée de machines-démons et ruine tout dans son sillage. Ils se heurtent bientôt à plusieurs compagnies blindées de la Garde Impériale et plus d'une centaine de chars d'assaut Ultramarines sous le commandement du frère-sergent Chronus. Il s'ensuit une bataille de trois jours durant laquelle furent tirés assez d'obus pour raser plusieurs cités-ruches, mais les machines corrompues sont éradiquées. Des centaines d'épaves fumantes gisent sur la terre dévastée, un cimetière visible depuis l'orbite.

841.M41 Le Chapitre se Remet
Pour la première fois depuis la Bataille de Macragge, les effectifs opérationnels de la 1re Compagnie des Ultramarines dépassent les 50% théoriques.

848.M41 La Purge des Étoiles Sanctifiées
Les mystérieuses visions du maître archiviste Tigurius conduisent à la Purge des Étoiles Sanctifiées.

849.M41 Un Héros Honoré
Le capitaine Cato Sicarius est nommé haut suzerain d'Ultramar.

855.M41 Assaut sur Black Reach
La Waaagh ! Zanzag envahit le monde-ruche de Black Reach. Le temps que le capitaine Cato Sicarius et la 2e Compagnie arrivent en orbite, les orks, grâce à de nouvelles armes dévastatrices, ont submergé la majeure partie de la planète. Sicarius et ses frères de bataille se déploient pour soutenir Ghospora, la cité-ruche et capitale assiégée de Black Reach.

Les modules d'atterrissage Ultramarines s'abattent après un bombardement orbital, et à l'issu d'un bref combat, les orks sont repoussés des remparts de Ghospora. Puis les space marines vont traquer Zanzag.

Le capitaine Sicarius mène une impitoyable mission de recherche et destruction, rasant plusieurs forts orks le long du fleuve Blackwallow, mais Zanzag reste insaisissable. Lorsque la ruche Sulphora subit l'attaque d'une horde, Sicarius laisse la traque aux soins du sergent vétéran Telion et à ses scouts. Telion découvre que les orks transportent des guerriers et des armes le long du fleuve grâce à de grossiers submersibles pour les conduire jusqu'à une vaste caverne – la base d'opération secrète de Zanzag.

Sicarius réunit immédiatement ses forces disponibles à bord d'un escorteur Thunderhawk pour prendre d'assaut le repaire de Zanzag. Les orks sont complètement pris par surprise par la vitesse et la férocité de l'attaque ; les tirs de bolters lourds et de missiles Hellstrike éventrent leurs formations avant qu'ils comprennent qu'ils sont assaillis. En quelques instants, la rampe frontale du Thunderhawk s'abaisse et le capitaine Sicarius mène ses space marines au cœur de la mêlée, sprintant tout en faisant fuser les bolts. Les orks tombent par vingtaines, leurs corps s'entassant parmi les stalagmites brisées, avant de pouvoir réagir.

Zanzag dirige la puissance de feu des super-zarmes de ses boyz sur les space marines, mais elle semble sans effet sur les inviolables armures Terminator des Ultramarines marchant en première ligne de l'assaut. Il suffit d'une heure pour sécuriser la caverne, mais les orks ne sont vaincus que lorsque Sicarius décapite le big boss et met ainsi un terme à la menace de la Waaagh ! Zanzag d'un coup habile de son épée énergétique.

888.M41 Bataille du Sépulcre
Les eldars des vaisseaux-mondes Alaitoc et Iyanden attaquent la planète Commrath pour retrouver un artéfact reposant dans le sépulcre d'Orar. Ce grand héros Ultramarine s'illustra pendant la période succédant à l'Hérésie d'Horus et Marneus Calgar ne tolérerait pas qu'un xenos profane sa tombe. Pour la première fois depuis la Bataille de Macragge, Calgar mène son chapitre entier à la guerre.

Les eldars atteignent le sépulcre d'Orar et se trouvent confrontés aux Ultramarines. Les guerriers aspects et les gardiens se ruent sur les portes principales tandis que leurs chars antigravs et leur artillerie pilonnent les défenseurs impériaux. Sur ordre de Calgar, les Ultramarines émergent de leur couvert et repoussent les envahisseurs grâce à des salves disciplinées. Les eldars se replient, mais leur retraite est coupée par des space marines d'assaut et des Land Speeder. Les chefs eldars tentent de rejoindre leurs troupes piégées et sont abattus par des snipers lorsque les scouts Ultramarines révèlent leur présence. L'attaque eldar initiale s'essouffle, mais les xenos persistent pendant un jour et une nuit. En dépit de leur maîtrise des sciences ésotériques, ils ne parviennent pas à surclasser le génie tactique de Calgar et de ses Ultramarines.

Le jour suivant, un nouvel assaut est lancé sur les marches, mené par une silhouette colossale nimbée de flammes – l'avatar de Khaine. Les armes lourdes ne font qu'attiser la haine de la créature, et les Ultramarines plient sous sa charge, ainsi Calgar s'interpose-t-il en personne. Le dieu flamboyant rugit, son premier coup manquant d'un cheveu le maître de chapitre. Le second endommage son armure. Le troisième mord profondément son épaule, et lui fait mettre un genou à terre. Mais le quatrième est arrêté par la paume gauche blindée de Calgar. Le maître de chapitre se relève et frappe de toutes ses forces de son autre gantelet, qui traverse le torse d'ichor en fusion de l'avatar. Leur dieu vaincu, les eldars battent en retraite.

878.M41 L'Assaut de M'kar
Des pirates du Chaos, menés par le prince démon M'kar le Ressuscité, prennent possession de plusieurs mondes inhabités en bordure d'Ultramar. Lors d'une bataille décisive sur la faille de Halamar, le capitaine Sicarius détruit la majeure partie de la flotte pirate, mais M'kar le Ressuscité s'échappe dans le Warp.

900.M41 L'Assaut de Morix
L'avant-poste Tau fortifié de Morix Prime est neutralisé par une frappe éclair de la 4e Compagnie des Ultramarines.

921.M41 L'Embuscade de Darkhold
Marneus Calgar tombe dans une embuscade des Night Lords alors qu'il se dirige vers la zone de guerre Darkhold. Le vaisseau désemparé du maître de chapitre échoue sur le monde semi-désertique de Barathred. Plusieurs centaines de space marines du Chaos attaquent la planète, mais Calgar dresse sa population moyenâgeuse contre les envahisseurs et les repousse.

929.M41 L'Insurrection de Trenor
Trois dizaines de scouts, sous le commandement éclairé du célèbre sergent Telion, écrasent la rébellion en moins d'une journée.

935.M41 La Revanche de M'kar
Une horde démoniaque menée par M'kar le Ressuscité prend le contrôle du fort stellaire Indomitable *en orbite autour de Calth. Sous les ordres de Marneus Calgar, les terminators de la 1re Compagnie des Ultramarines abordent la station et le prince démon est démembré par le seigneur Macragge.*

941.M41 2e Guerre d'Armageddon
La Waaagh! Ghazghkull fond sur Armageddon. Les orks ne sont vaincus que grâce à l'incroyable ténacité des défenseurs et à la puissance combinée des chapitres des Blood Angels, des Ultramarines et des Salamanders. Néanmoins, Ghazghkull parvient à s'enfuir dans l'espace.

949.M41 L'Insurrection d'Arthos
Se déployant par modules d'atterrissage et par Stormraven, les Ultramarines mettent un terme à quarante ans de rébellion sur Arthos IV en un seul jour de combats sanglants.

963.M41 Une Alliance Inattendue
Les Ultramarines se heurtent à la flotte expéditionnaire Tau pour le contrôle de Malbede. Lorsque les combats réveillent les tombeaux nécrons cachés sur la planète, les Ultramarines et les Tau s'unissent pour les défaire. Dans sa magnanimité, Marneus Calgar permet aux Tau d'évacuer avant d'ordonner l'Exterminatus.

967.M41 Sombre Pluie à Vallenin
Envoyée pour libérer la population de l'agri-monde de Vallenin asservie par la cabale de la Ruse Léthale, la 3e Compagnie subit la pression des aéronefs xenos, jusqu'à ce qu'elle déploie ses Hunter, qui prélèvent un lourd tribut chez les appareils agiles des xenos.

974.M41 L'Incident de Damnos
Sous la surface gelée de Damnos s'éveille une nécropole nécron. En un an, les vastes cités-manufactorums de la planète sont dévastées, et Kellenport, la capitale, est assiégée.

Sous les ordres du capitaine Sicarius et du maître archiviste Tigurius, le croiseur d'attaque Ultramarine Valin's Revenge *se translate durant l'assaut final sur Kellenport. Cependant, le vaisseau doit se replier juste après avoir largué les modules d'atterrissage de la 2e Compagnie à cause des tirs à fission venant de la surface de Damnos.*

Les Ultramarines frappent la force nécron en son cœur, purgeant les guerriers-machines des murs de Kellenport. Sicarius est sérieusement blessé par le fauchard d'un tétrarque nécron durant la bataille, mais tandis que son escouade de commandement le protège, l'imposante carapace du Dreadnought vénérable Agrippan se rue dans la mêlée et met en pièce le dignitaire xenos. Les nécrons sont repoussés et les défenses orbitales désactivées, ce qui permet au Valin's Revenge *de revenir extraire le capitaine Sicarius blessé.*

Les augures du croiseur d'attaque révèlent que d'innombrables phalanges et machines de guerre nécrons se massent pour lancer une offensive d'envergure contre les positions des Ultramarines. Tigurius et Agrippan sont contraints d'admettre la perte de Damnos et établissent un plan d'évacuation pour sauver le plus d'habitants possible.

Les Ultramarines livrent une résistance acharnée à Kellenport, retenant les nécrons pendant l'évacuation des civils. Tigurius se tient au plus fort des combats, brisant les nécrons avec la fureur de son esprit ou dressant des boucliers psychiques pour priver les machines de leurs proies. Agrippan n'est pas moins héroïque, et tient seul pendant trois heures la porte ouest de Kellenport, en pulvérisant tous ceux qui s'opposent à lui.

Le temps que les défenseurs de Kellenport soient repoussés jusqu'à leur dernier bastion, il ne reste plus que quarante space marines et vingt gardes impériaux à la surface. Agrippan tombe à la dernière minute, son châssis perforé par des dizaines de décharge à fission. Tandis que les Thunderhawk foncent mettre Tigurius et les derniers défenseurs à l'abri, le réacteur du Dreadnought vénérable explose, détruisant le spatioport et tous les nécrons qui s'y trouvent.

993.M41 L'Attaque du Kraken
Les Ultramarines écrasent une rébellion sur le monde industriel d'Ichar IV, mais doivent organiser une défense désespérée contre la flotte-ruche Kraken. Accompagnés par le chapelain Cassius et les vétérans de la Première Guerre Tyranique, Calgar lance un assaut qui coupe les liens de contrôle synaptique des Tyranides, une bataille remportée en grande partie grâce à la fureur avec laquelle Cassius mène ses frères au cœur des combats. Telle une répétition de l'histoire, Marneus Calgar, qui avait échappé à la mort de justesse en affrontant le Maître des Essaims sur Macragge, fait face à la réincarnation de la même créature sur des champs maculés de sang. Cette fois, Calgar l'emporte, tuant le monstre de ses propres mains blindées. Sans le Maître des Essaims pour contrer la brillante stratégie de Calgar, les Ultramarines annihilent les derniers essaims xenos. Toutefois, la victoire des space marines intervient trop tard pour sauver la planète, car les tyranides l'ont déjà réduite à un charnier fumant de mort et de destruction. Événement plus funeste encore pour l'Imperium, la flotte-ruche a réabsorbé la conscience du Maître des Essaims. Celui-ci ayant appris de sa défaite, sa prochaine incarnation risque d'être plus rusée et plus dangereuse que jamais…

509 997.M41 Le Leviathan se Lève
Des éléments des Ultramarines et des Mortifactors, menés par le chapelain Cassius, organisent une défense contre une vrille de la flotte-ruche Leviathan sur Tarsis Ultra.

005 999.M41 Retour sur Damnos

854 999.M41 Ultramar Assiégé
Ultramar est assailli par les forces du Chaos. M'kar le Ressuscité, qui a revêtu une fois de plus forme matérielle, mène l'assaut contre Talassar. Quintarn est envahie par les armées des Bloodborn, tandis que Calth est assiégée par les Iron Warriors, et que d'autres seigneurs du Chaos attaquent Espandor et Tarentus. Marneus Calgar rappelle tous les Ultramarines pour défendre Ultramar, en répartissant les compagnies de combat sur chaque planète menacée. Il accompagne personnellement la 2e Compagnie lors de l'assaut sur Talassar, déterminé à tuer M'kar cent fois s'il le faut.

870 999.M41 L'Œil de la Vengeance
Dans une démonstration de ses talents, le sergent scout Telion fait basculer à lui seul le cours de la guerre sur Quintarn.

Chapitres Successeurs des Ultramarines

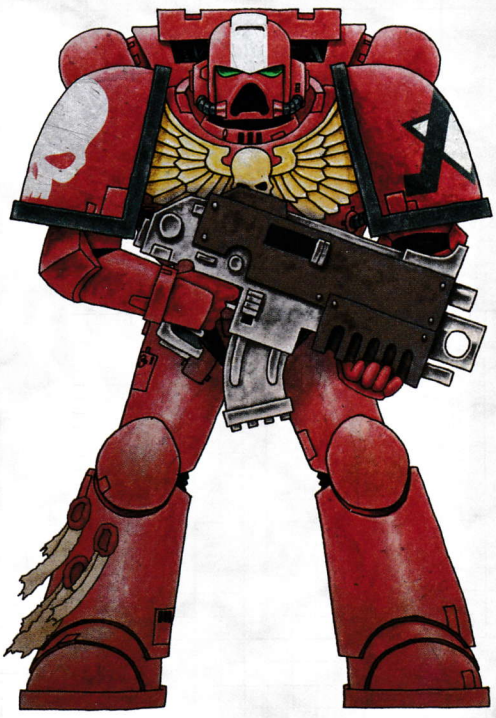
Nombreux sont les chapitres space marines qui ont juré fidélité au maître des Ultramarines – en voici une sélection. Certains sont des organisations vénérables dont l'histoire remonte à l'aube de l'Imperium. D'autres sont des éléments plus récents de l'Adeptus Astartes. Cette sélection ne saurait être exhaustive – une telle liste remplirait un livre à elle seule, car les fils de Guilliman constituent deux tiers de tous les chapitres existant au crépuscule du 41e millénaire.

Chapitre Genesis



Le Chapitre Genesis a l'insigne honneur d'être le premier des primogenitors. Il fut fondé à partir des progénoïdes des plus nobles vétérans Ultramarines ayant survécu à l'Hérésie d'Horus. Juste après sa création, le Chapitre Genesis livra sa première bataille pour libérer la planète Newfound des griffes des infâmes Word Bearers, et en fit son monde chapitral. Le Chapitre Genesis combat aux côtés des Ultramarines sans hésitation, et leur plus récente alliance permit l'éradication de la Waaagh ! Irontoof.

Les frères du Chapitre Genesis sont dogmatiquement loyaux à la mémoire de Roboute Guilliman, qu'ils vénèrent non seulement comme leur fondateur, mais également en tant que sauveur de l'Imperium. Tous les scouts du chapitre entreprennent un pèlerinage jusqu'à Macragge pour voir le visage du primarque, figé dans son champ de stase, et considèrent leur entraînement inachevé tant qu'ils ne se sont pas agenouillés en communion spirituelle, pendant un jour au moïns, aux pieds de leur père fondateur.



Escouade de commandement de la 5e Compagnie du Chapitre Genesis ; le statut de vétéran est indiqué par une bande blanche sur le casque.

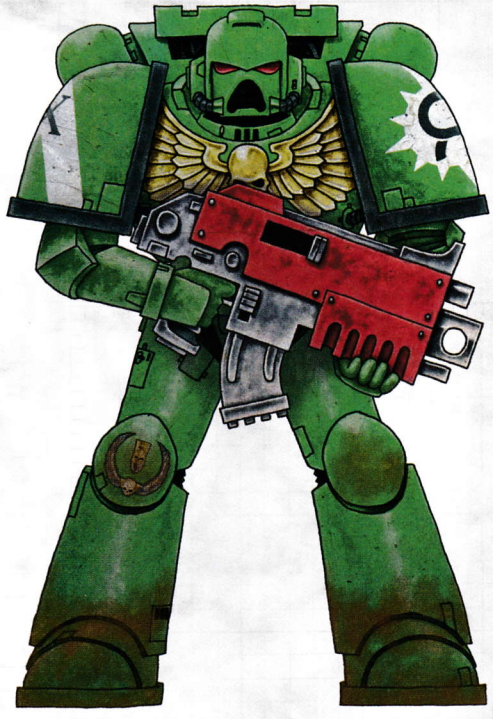
Chapitre Aurora



Le Chapitre Aurora est réputé pour sa maîtrise incontestée des assauts blindés, et possède plus de Land Raider et de Predator que tout autre chapitre space marine. Depuis leur création lors de la Seconde Fondation, ils affichent une préférence pour les fers de lance menés par des chars lourds, qui ont fait leur réputation dans tout l'Ultima Segmentum.

Le monde chapitral des Aurora, Firestorm, possède de vastes complexes industriels, dont l'ensemble rivalise en production avec de nombreux mondes forges. Dans les munitorums, des millions de contractuels travaillent nuit et jour sur les obus des compagnies blindées du Chapitre Aurora, afin que leurs armes ne se taisent jamais.

Suite à la demande de Marneus Calgar, le Chapitre Aurora s'est récemment déployé lors de la campagne de Zeist pour soutenir les Ultramarines contre l'Empire Tau émergent.



Frère Ation, 10e escouade Devastator de la 5e Compagnie du Chapitre Aurora ; a obtenu des lauriers pour son héroïsme dans le secteur Vidar.

Sons of Orar

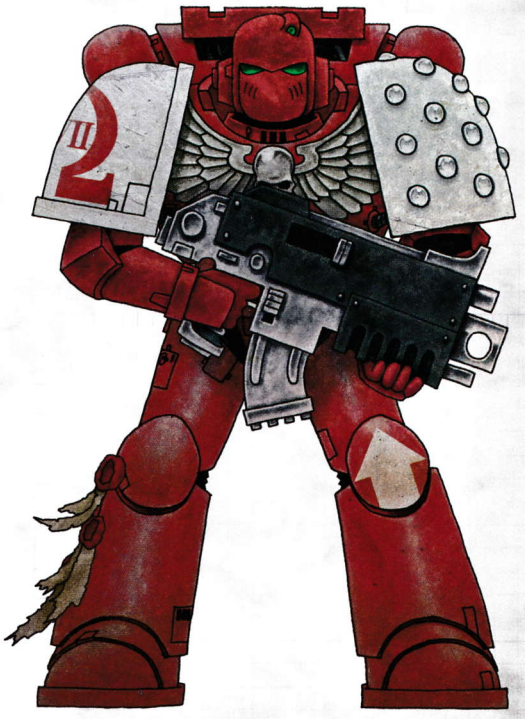


L'histoire complète des Sons of Orar s'est perdu dans les archives de l'Imperium. Leur nom prouve cependant qu'ils vénèrent Orar, un héros Ultramarine qui hérita d'une grande renommée après l'Hérésie d'Horus, et son legs sert de modèle du parfait space marine auquel les guerriers de ce chapitre aspirent. En dépit des origines mystérieuses du chapitre, son héraldique, ses doctrines et son impressionnante liste de distinctions au combat laissent peu de doute quand à la filiation des Sons of Orar, la fière lignée des Ultramarines.

L'actuel maître de chapitre des Sons of Orar est Alavaan, un célèbre vétéran qui fut décoré suite aux Représailles de Jorun. Sous son commandement, les Sons of Orar ont acquis la réputation d'accomplir des actes héroïques aussi terrifiants qu'édifiants.

"L'Empereur nous guide, le sang du primarque nous renforce, l'exemple du Fondateur nous dirige. Nul ennemi ne saurait nous vaincre."

- Alavaan, maître de chapitre des Sons of Orar



Frère Demitrion, 7e escouade tactique de la 6e Compagnie des Sons of Orar; absence de marquage de compagnie.

Iron Snakes

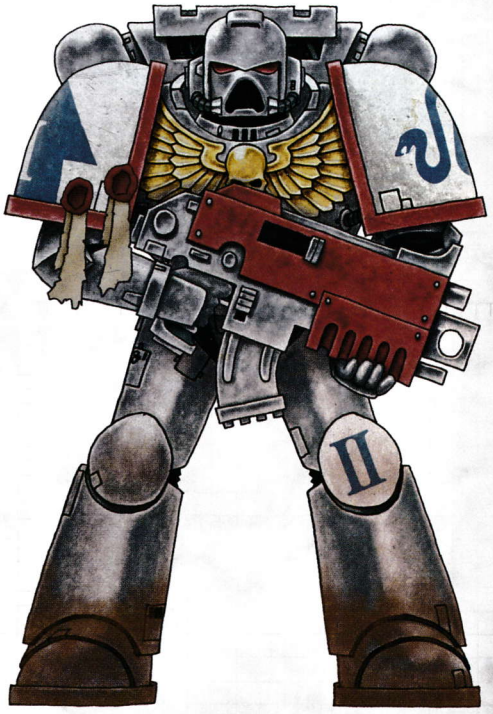


Basés sur le monde océanique gelé d'Ithaka, les Iron Snakes sont une confrérie superstitieuse dont les escouades sont nommées d'après les chefs fondateurs du chapitre. Au fil des siècles, plusieurs escouades d'Iron Snakes ont accumulé un nombre impressionnant de victoires et de glorieux parchemins honorifiques – l'histoire des escouades Skypio, Parthus, Veii et Thebes sont la substance des grandes sagas.

Le chapitre des Iron Snakes s'est distingué lors de la croisade des Mondes de Sabbat en 755.M41, et fut recommandé pour son rôle sur Ambold XI, Lorsque seuls huit frères de bataille tombèrent au cours d'une campagne qui anéantit les forces du Chaos. Les Iron Snakes sont actuellement impliqués dans des frappes préventives pour protéger le Récif Étoilé de la menace de la flotte-ruche tyranide Leviathan.

"Formez les rangs, tirez vos lames et tenez vos positions mes frères. Aujourd'hui, nous allons montrer à ces traîtres dégénérés la signification du mot vengeance."

- Sergent Pythas, 6e Compagnie des Iron Snakes



1re escouade tactique de la 2e Compagnie des Iron Snakes; la désignation de compagnie apparaît sur la genouillère gauche.

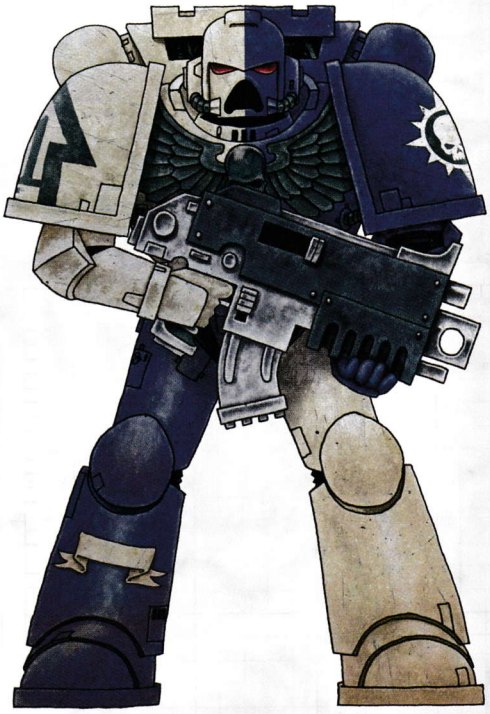
Novamarines



Le chapitre des Novamarines a une longue et fière histoire et constitue l'un des primogenitors les plus illustres dans tout l'Imperium. Même parmi les autres chapitres Premiers-nés, les Novamarines se distinguent par leur foi inaltérable dans les préceptes du Codex Astartes.

Les Novamarines sont un chapitre space marine au dynamisme exceptionnel, son déploiement fractionné faisant que l'ensemble de ses forces n'a plus combattu au même endroit depuis l'aube du 37e millénaire. Certains capitaines des compagnies de combat des Novamarines n'ont d'ailleurs jamais rencontré leurs homologues, ni même leur maître de chapitre, Gaius Hadraichus.

Le monde chapitral des Novamarines, Honourum, ne possède qu'un seul continent, autrefois un cauchemar rocailleux hérissé de pics montagneux, entouré de mers bouillonnantes et constamment balayé par des orages. Chaque sommet a depuis longtemps été aplani par les techmarines du chapitre, et accueille des rangées de statues immortalisant les grands héros des Novamarines. Les meilleurs guerriers des tribus indigènes de la planète, parmi lesquelles les Novamarines recrutent, participent à des duels rituels élaborés pour avoir l'honneur de veiller sur ces statues – une tâche qui compte plus pour eux que leur propre vie.



1re escouade tactique de la 3e Compagnie des Novamarines; absence de marquage de compagnie.

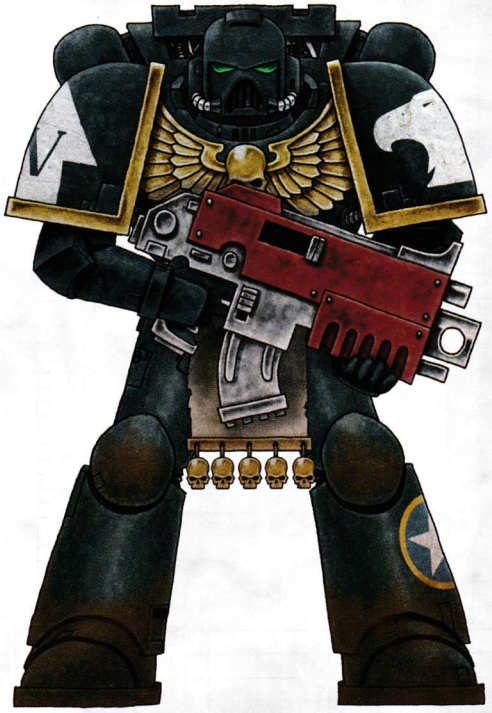
Black Consuls



Les Black Consuls ont la réputation d'être les moins conciliant des primogenitors et ne tolèrent aucune déviation des principes consignés dans l'imposant ouvrage de leur primarque. Leur approche sévère du Codex Astartes en fait les dignes héritiers de Roboute Guilliman.

Les Black Consuls furent originellement un chapitre basé sur une flotte, dont la forteresse-monastère spatiale, *Noctis Obscurum*, fut détruite il y a un millénaire environ par des saboteurs eldars noirs. Suite à la perte de leur quartier général, les Black Consuls se sont relocalisés sur la planète Cyclopia et ont vengé leur déshonneur par un siècle de purge xenos qui s'est étendu sur quinze systèmes stellaires et a causé l'effondrement d'un pan entier de la Toile.

La dernière action répertoriée des Black Consuls eut lieu durant le siège de la ruche Goddeth en 455.M41, lorsque le chapitre fut considéré perdu corps et biens suite à l'explosion des centrales nucléaires de la ruche, provoquée par les Iron Warriors et qui vaporisa une grande partie du continent septentrional. Toutefois, depuis ce jour, des rapports non confirmés faisant état de croiseurs Black Consuls effectuant de mortelles interventions à travers le Segmentum Pacificus ont filtré jusqu'à Terra. Le statut officiel des Black Consuls est à présent indéterminé.



Frère Cornelius, 4e escouade tactique de la 2e Compagnie des Black Consuls.

SCYTHES OF THE EMPEROR



Les Scythes of the Emperor sont un chapitre en perdition. Les rares frères de bataille survivants ont juré de consacrer leur vie à tuer autant de tyranides que possible, car cette menace a détruit le chapitre qui faisait leur fierté.

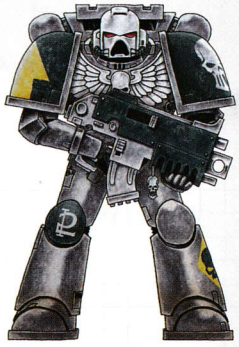


1re escouade tactique, 2e Compagnie

SILVER SKULLS



Les Silver Skulls sont convaincus que l'Empereur en personne guide leur bras, et le chapitre ne se rend sur le champ de bataille que si les présages concordent. Une telle attitude ne manque pas de courroucer de nombreux commandants impériaux.

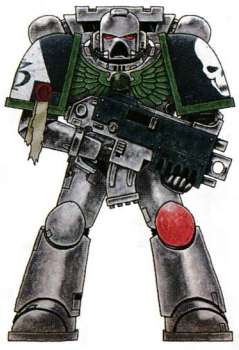


2e escouade tactique, 2e Compagnie

DOOM LEGION



Opérant depuis une immense forteresse stellaire pré-Hérésie à proximité du dédale d'astéroïdes élusien, la Doom Legion lutte pour préserver son honneur après que la moitié de ses effectifs a succombé au Chaos lors de la Croisade Abyssale.

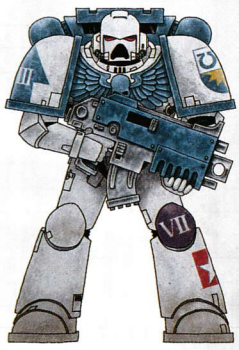


3e escouade tactique, 3e Compagnie

PRAETORS OF ORPHEUS



Les Praetors of Orpheus sont connus pour leur approche disciplinée, pour ne pas dire rigide, de l'application du Codex Astartes. L'ouvrage les guide en toute chose, mais beaucoup pensent qu'ils respectent ses préceptes un peu trop à la lettre.

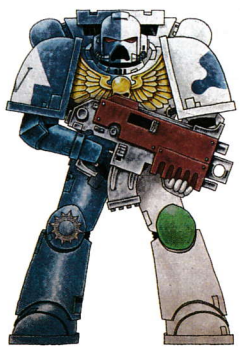


8e escouade tactique, 7e Compagnie

EAGLE WARRIORS



Fondés durant une ère d'anarchie pour l'Imperium, les Eagle Warriors sont basés dans une flotte constamment en mouvement. La plupart de leurs campagnes se déroulent dans les systèmes que Roboute Guilliman avait lui-même conquis pendant la Grande Croisade.

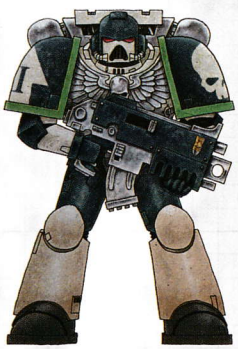


5e escouade tactique, 4e Compagnie

MORTIFACTORS



Les Mortifactors sont un chapitre sombre et troublé. La vénération qu'ils vouent à leurs morts glorieux vire à l'obsession. Leurs penchants morbides et leur célébration de la mort mettent souvent leurs alliés, surtout les plus superstitieux, très mal à l'aise.

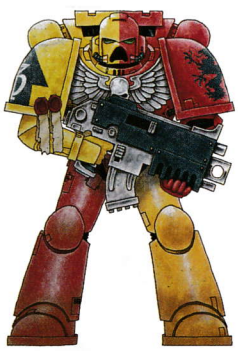


2e escouade tactique, 4e Compagnie

HOWLING GRIFFONS



Peu de chapitres ont acquis une renommée aussi rapidement que les Howling Griffons. Ils ont livré bataille avec honneur durant la guerre de Badab, la Croisade Vengeresse, le Renversement du régent d'Amar, et un millier de campagnes vitales pour l'Imperium.



3e escouade tactique, 2e Compagnie; absence de marquage de compagnie

HAWK LORDS



Le chapitre des Hawk Lords favorise l'emploi de leurs nombreux escorteurs, et sans surprise, ce sont les maîtres du combat aérien. Il n'est pas rare que les pilotes des autres chapitres viennent parfaire leurs compétences au sein des fameuses escadrilles Talon des Hawk Lords.



6e escouade tactique, 2e Compagnie

White Scars



"Guerriers de Chogoris ! Frères de la Grande Tribu ! La chasse dans les étoiles vous attend, n'entendez-vous pas son appel ? Le spectacle rouge de la bataille est votre demeure, la fraternité votre foyer. Plongez dans le cœur de l'ennemi comme une lame, et accomplissez votre destin ! L'Empereur nous a donné la force. En retour, nous lui offrons la victoire !"

- Jaghatai Khan, lors de la dernière charge de Galathamar

Bien que d'aspect fruste et sauvage, les space marines du chapitre des White Scars sont redoutés à travers toute la galaxie. Ce sont des chasseurs inégalables qui se déploient à la vitesse de l'éclair afin que l'ennemi n'ait pas le temps de réagir. Ils frappent comme la foudre et dévastent les rangs de l'adversaire avec une férocité développée sur leur monde d'origine, se réjouissant du malheur qu'ils apportent aux ennemis de l'Imperium. Leurs méthodes de combat leur ont été enseignées par leur primarque, Jaghatai Khan, et au cours des millénaires qui ont suivi sa disparition, ses doctrines n'ont jamais cessé d'être améliorées.

"Que vous vous entouriez de vos meilleurs guerriers ou que vous vous cachiez dans les ténèbres n'y changera rien. Je viendrai prendre votre tête, au nom du Grand Khan et de l'Empereur."

- Kor'sarro Khan

CHOGORIS

Les White Scars sont des guerriers belliqueux originaires de Chogoris, une planète primitive battue par les vents, plus connue sous le nom de Mundus Planus dans le reste de l'Imperium. La sauvagerie des White Scars est à la fois l'héritage de leur primarque Jaghatai Khan et des tribus de Chogoris, dont les guerres constantes ne laissent une chance de survie qu'au plus fort et au plus impitoyable. Quoi qu'il en soit, le cœur des White Scars déborde autant de férocité que de courage. Leur amour de la guerre et de la violence est tempéré par le sens de l'honneur et de la justice que leur a légué leur primarque.

Jaghatai Khan fut le seul et unique guerrier à être jamais parvenu à unir toutes les tribus nomades de Chogoris. La chose se produisit peu de temps avant que la Grande Croisade atteignît la planète et que l'Empereur retrouvât son fils disparu. Les tactiques de guerre éclair pratiquée par les cavaliers des steppes de Chogoris avaient été perfectionnées par Jaghatai Khan et furent transmises à la légion des White Scars. Sous le commandement de son primarque, le Grand Khan, elle participa à certaines des batailles les plus sanglantes de la Grande Croisade.

Lorsque la nouvelle de la trahison du Maître de Guerre Horus se répandit, le primarque Rogal Dorn demanda au Grand Khan de revenir sur Terra pour la défendre. Les White Scars arrivèrent à temps pour affronter les traîtres devant le Palais Impérial et donnèrent leur vie sans hésiter pour repousser les assauts des immenses armées d'Horus. Malgré tout, L'histoire ne dit que peu de choses à propos des actions du Grand Khan pendant le Siège de Terra, même si on sait que les motos des White Scars parcouraient les colonnades à moitié effondrées du Palais Impérial, les cris de guerre des space marines se mêlant aux rugissements





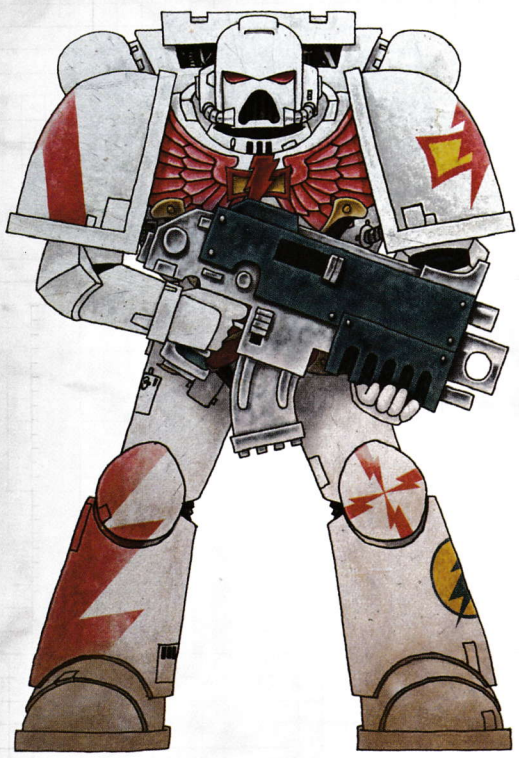
des moteurs. Lorsque l'Hérésie d'Horus se termina enfin, les White Scars sortirent de la guerre civile affaiblis mais invaincus. Ils poursuivirent les renégats jusqu'aux portes de l'Œil de la Terreur, car ce sont des chasseurs implacables qui ne laissent pas à leur proie la moindre chance de s'échapper.

LA FRATERNITÉ DES KHANS

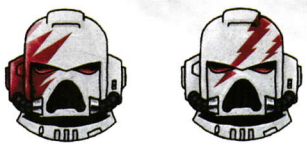
Suite à la défaite d'Horus, au cours du tumulte de la Seconde Fondation, Jaghatai Khan fit partie des primarques qui se plièrent à la volonté de Guilliman et qui adhérèrent au Codex Astartes. Depuis, les White Scars ont respecté les enseignements du Codex, même s'ils ont également pris soin de préserver leurs traditions et leur culture.

Les White Scars n'ont pas de compagnies mais des fraternités menées par des khans plutôt que par des capitaines. Les rivalités entre les fraternités sont importantes et lorsque l'intégralité du chapitre se rassemble pour la guerre, les khans s'affrontent souvent dans des duels martiaux afin d'avoir l'honneur de mener l'attaque.

Les White Scars arborent les cicatrices reçues lors de ces duels aussi fièrement que les marquages



Frère-sergent Korghal, 9e escouade Devastator de la 3e Compagnie des White Scars



Ces casques de motards sont décorés de marquages tribaux.



Épaulière portant l'insigne d'un membre d'escouade Devastator



Les White Scars portent leur marquage d'escouade sur la genouillère gauche. Voici des marquages des 1re (à gauche) et 4e (à droite) escouades. Les sergents portent aussi leur marquage de compagnie sur la jambière droite.



La bannière de la 7e Compagnie des White Scars porte le nom de son capitaine, Mathuli Khan.

La Forteresse-monastère des White Scars

Au cœur de la chaîne de montagnes de Khum Karta, au sommet du pic le plus haut et le plus inaccessible de Chogoris, se trouve la forteresse-monastère des White Scars, l'ancien palais de Jaghatai Khan. Les têtes coupées des ennemis vaincus forment des alignements dans les vallées venteuses qui mènent aux portes d'adamantium de la forteresse, quant aux salles de banquet aux murs de marbres, elles sont décorées des trophées pris par les héros des White Scars sur plus d'un millier de champs de bataille. Cette forteresse est baptisée Quan Zhou dans la langue de Chogoris ; elle est la demeure physique et spirituelle du chapitre, et son apparence est aussi majestueuse qu'impressionnante.

Comme toutes les forteresses-monastères, Quan Zhou est dotée de murs inexpugnables et de champs énergétiques qui la protègent des bombardements et des sièges. Son arsenal peut repousser toute attaque terrestre, aérienne ou spatiale, car sa puissance de feu pourrait anéantir des cités. Chaque couloir aérien d'approche vers la forteresse est surveillé par des canons laser Icarus, tandis qu'un macro-laser baptisé "la Fureur du Khan" se tient prêt à transpercer les ennemis en orbite tel une lance de lumière.

Le librarium de la forteresse-monastère est une tour crépitante d'énergie où les archivistes, appelés également prophètes des tempêtes, étudient le savoir et les légendes léguées par les Khans. Ils dirigent également les astropathes chargés de relayer les messages psychiques à travers le néant, et de rester en contact avec le reste de l'Imperium et les fraternités éparpillées dans la galaxie.



tribaux qui ornent leurs armures, ces derniers étant le symbole des scarifications pratiquées dans la chair du jeune frère de bataille lorsqu'il intègre le chapitre.

Conformément à la tradition équestre des tribus, chaque compagnie dispose d'un nombre conséquent de motos et de Land Speeder, tandis que les quelques escouades d'infanterie sont presque systématiquement transportées au combat à bord de véhicules rapides ou d'aéronefs. On dit souvent que les White Scars naissent sur une selle et ne sont pas à l'aise lorsqu'ils sont forcés de combattre à pied.

D'ailleurs, peu de White Scars ont terminé leur carrière en tant que Dreadnought, et encore, cela ne s'est produit que lors des circonstances les plus graves. Pour eux, l'idée de passer l'éternité enfermé dans le sarcophage de céramite d'un Dreadnought est terrifiante, car ils ne pourraient plus jamais sentir le vent leur fouetter le visage en chargeant l'ennemi une lame à la main – les White Scars préfèrent mille fois la mort à un tel destin.

"Pour le Khan et l' Empereur !"

- Cri de guerre du chapitre des White Scars

LA LONGUE CHASSE

Les doctrines de combat White Scars ont été affinées au fil de dix millénaires de guerres, cependant elles ont toujours des points communs avec les tactiques des tribus de Chogoris. Bien que d'une nature sauvage au combat, les White Scars sont d'excellents tacticiens et des spécialistes de la manœuvre. Chaque frère de bataille n'agit pas comme un combattant frénétique, mais comme un chasseur aussi rapide et précis qu'un félin. Les White Scars fondent sur l'ennemi, comptant sur la violence du choc initial et sur la vitesse, sans jamais céder à l'impulsivité. Les préparatifs d'un assaut ne sont jamais effectués à la légère : les White Scars procèdent à des reconnaissances en profondeur, échafaudent des plans et coordonnent leurs attaques pour s'assurer d'infliger un maximum de dégâts à l'ennemi.

Ces méthodes ont permis aux White Scars de ressortir victorieux d'innombrables batailles au cours de l'histoire de l'Imperium, notamment le Siège de Terra. Au cours de leurs millénaires de service depuis cet événement, ils ont traqué les adversaires de l'Empereur d'un bout à l'autre de la galaxie, faisant face à toutes les menaces la lance à la main et leur cri de guerre aux lèvres. Ils ont écrasé des rébellions, repoussé des invasions et exterminé des xenos au nom de l'Empereur et du Grand Khan.

LE DESTIN DU GRAND KHAN

Le destin de Jaghatai Khan reste un mystère. Les inscriptions de la grande salle de banquet de Quan Zhou indiquent qu'il mena les White Scars pendant encore soixante-dix ans après l'Hérésie d'Horus. Après cela, il disparut avec sa fraternité sans laisser de trace alors qu'ils poursuivaient un ennemi terrible. Nul ne sait ce qu'il est advenu du primarque, s'il a été perdu dans le Warp, s'il a été tué ou s'il a été capturé par les xenos. Néanmoins, les White Scars sont persuadés qu'il continue de chasser à travers la galaxie et au-delà. Le chapitre poursuit le combat au nom de Jaghatai Khan, et traque les ennemis de l'Empereur en préparation du jour où le Grand Khan reviendra pour mener ses guerriers et prendre la tête d'une nouvelle Grande Croisade qui réunifira toutes les colonies humaines disséminées dans la galaxie.

Les Victoires des Khans

742.M41 La Croisade Damocles
Les White Scars assignés à la Croisade Damocles mènent l'assaut terrestre contre les Tau sur le sept de Dal'yth, et effectuent plusieurs séries d'attaques éclair aux effets dévastateurs pour la caste du Feu.

755.M41 La Croisade du Monde de Sabbat
Les chapitres des White Scars et des Iron Snakes se joignent aux forces impériales afin de lutter contre les myriades de troupes renégates.

780.M41 Campagne de Lycanthos Drift
Après la rébellion du Quatrième Quadrant, les White Scars répondent à un appel à l'aide et viennent soutenir les frères de bataille d'autres chapitres contre le Chaos.

813.M41 Évasion de Cano'var
La 3e Compagnie tombe dans une embuscade tendue par les légions de nécrons du némésor Zahndrekh et du vargarde Obyron sur le monde de Cano'var. Plus de cinquante White Scars sont tués et Kor'sarro Khan est capturé. Toutefois, ce prisonnier tempétueux s'évade de sa prison en laissant un sillage de nécrons démantibulés derrière lui. À son retour sur Chogoris, les noms de ses geôliers sont ajoutés au Parchemin de Vengeance.

858.M41 La Purge de Diata
Le maître de chapitre Kyublai Khan mène les White Scars et le chapitre des Marauders contre une force de renégats des légions Astartes.

861.M41 Début de la Traque de Voldorius
Lors du centième anniversaire de l'accession de Kyublai Khan au rang de maître de chapitre, Kor'sarro Khan reçoit pour mission de traquer le prince démon Kernax Voldorius et de ramener sa tête.

865.M41 La Purge de Modanna
Kor'sarro Khan à la tête de la 3e Compagnie des White Scars chasse Kernax Voldorius de sa principale forteresse.

869.M41 La Bataille de Grase Mesa
L'ost du vent du vaisseau-monde Yme-Loc est presque entièrement annihilé à Grase Mesa lorsque des motos et des Land Speeder White Scars encerclent les xenos et lancent une attaque simultanée de tous côtés.

871.M41 La Libération de Quintus
Kor'sarro Khan traque Kernax Voldorius jusque sur la planète Quintus. Les White Scars ne se retrouvent pas confrontés à une simple bande de guerre, mais à un monde entier de traîtres et de renégats. Néanmoins, Kor'sarro ne se laisse pas abattre.

Lors de son atterrissage planétaire, Kor'sarro découvre des alliés inattendus : Kayvaan Shrike, le Capitaine des Ombres, et de la 3e Compagnie de la Raven Guard. En dépit de la rivalité millénaire qui existe entre les deux chapitres, les space marines mettent de côté leurs différends pour s'unir contre Voldorius. Le prince démon est abattu dans les rues de Mankarra, la capitale.

Suite à la défaite des forces du Chaos et la mort de Voldorius de ses mains, Kor'sarro Khan annonce la fin de sa seizième grande chasse. Il tranche la tête de Voldorius et quitte Quintus pour retourner à la forteresse-monastère de Quan Zhou, où il est accueilli en héros par le reste du chapitre.

882.M41 Le Scalp de Blackfist
Les White Scars s'unissent à deux de leurs chapitres successeurs, les Storm Lords et les Solar Hawks, afin d'affronter la Waaagh ! Blackfist sur l'agri-monde Lycelle. La compétition est intense entre les trois chapitres, qui se surpassent au combat pour faire honneur au nom de Jaghatai Khan.

890.M41 La Colère de Quan Zhou
Un vaisseau-tombe apparaît dans l'orbite de Chogoris et commence à bombarder une zone inhabitée. La barge de bataille Jaghatai's Pride *parvient à faire s'effondrer les boucliers du bâtiment nécron au moment où la Fureur du Khan ouvre le feu. Le vaisseau-tombe est coupé en deux par le tir du laser de défense.*

898.M41 La Bataille de Fyre
Le grand khan Kyublai s'allie à six autres chapitres afin de nettoyer le monde-démon de Fyre et exterminer les légions de Mal'laf'mak Porte-sang. Le seigneur démoniaque est banni lorsque Kyublai mène un assaut en modules d'atterrissage contre la Spire de Sang, et que Mal'laf'mak est cerné par la garde d'honneur de Kyublai et les vétérans d'appui du chapitre. Les White Scars subissent de lourdes pertes mais parviennent à s'échapper avant que la forteresse disparaisse dans le Warp.

926.M41 La Bataille de Cardrim
Alors qu'il combat la Waaagh ! Skullkrumpa sur le monde de Cardrim, Joghaten Khan et sa 4e Compagnie réveillent les nécrons du tétrarque Tarekh. Les White Scars sont isolés et doivent mener une guérilla éprouvante pendant plusieurs années. Leurs raids provoquent de nombreuses pertes, jusqu'au moment où les derniers xenos sont tués lors de l'attaque de l'aérodrome de Fellstorm.

936.M41 La Croisade Bloodswarm
La croisade Bloodswarm est finalement achevée avec succès par les chapitres des White Scars et des Iron Hawks.

943.M41 Un Héros Perdu
La cabale de la Serre Sanglante s'en prend au peuple de Chogoris. Le maître de chapitre Kyublai Khan intervient, mais disparaît peu de temps après. On pense qu'il a été tué par les eldars noirs. Après un long rituel, Jubal Khan lui succède en tant que grand khan. Il déclare immédiatement une grande chasse afin de venger son prédécesseur.

945.M41 La Vengeance du Khan
Kor'sarro Khan retourne à Chogoris non seulement avec la tête du voïvode Kirareq de la cabale de la Serre Sanglante, mais aussi avec celles d'un millier de guerriers eldars noirs.

964.M41 La Traque de Bloodskar
La 5e Compagnie des White Scars renforce les régiments cadiens de la Garde Impériale qui luttent contre la Waaagh ! Bloodskar dans le système Lonnas.

998.M41 3e Guerre d'Armageddon
Les White Scars se joignent à plus de vingt autres chapitres lors de la guerre contre Ghazghkull Thraka. Les opérations des White Scars dans les Terres Mortes sont si efficaces qu'ils prennent de flanc et détruisent des brigades entières de fondus d'la vitesse sans subir la moindre perte.

999.M41 La Menace du Maelstrom
La flotte de Huron Sombrecœur émerge du Maelstrom et assiège plusieurs systèmes, dont celui de Chogoris. Les White Scars se retirent d'Armageddon pour contrer cette menace qui pèse sur leur monde chapitral.

Chapitres Successeurs des White Scars

Storm Lords

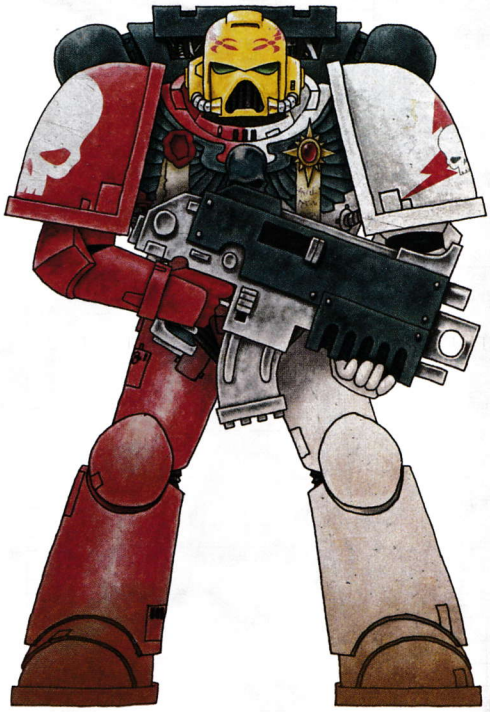


En tant que successeurs du chapitre des White Scars issus de la Seconde Fondation, l'histoire des Storm Lords remonte à une époque où Jaghatai Khan chassait encore à travers la galaxie. Ils partagent la soif guerrière et le style de combat agressif des White Scars, et ont toujours fait de leur mieux pour émuler l'exemple de leurs progenitors. Les deux chapitres rivalisent souvent d'audace sur le champ de bataille pour être celui qui s'arogera la plus grande gloire.

Les Storm Lords sont célèbres pour la férocité avec laquelle ils traquent les Waaagh ! orks. Les murs de leurs salles de banquet sont d'ailleurs décorés des scalps d'innombrables big boss. Les fraternités des Storm Lords se sont récemment déployées sur le monde ravagé d'Armageddon, où leurs escadrons de Land Speeder ont eu l'honneur de verser le premier sang contre les kultes d'la vitesse du big boss Deffdrekka, au grand dam des White Scars présents sur la planète.

"Il n'y a pas de plus grande gloire que d'être le premier guerrier à verser le sang de l'ennemi."

- Sergent Vayren, 3e Compagnie des Storm Lords



Membre de l'escouade de commandement de la 2e Compagnie ; la couleur du casque signale la compagnie. Le statut de vétéran est indiqué par les lauriers peints.

Dark Hunters

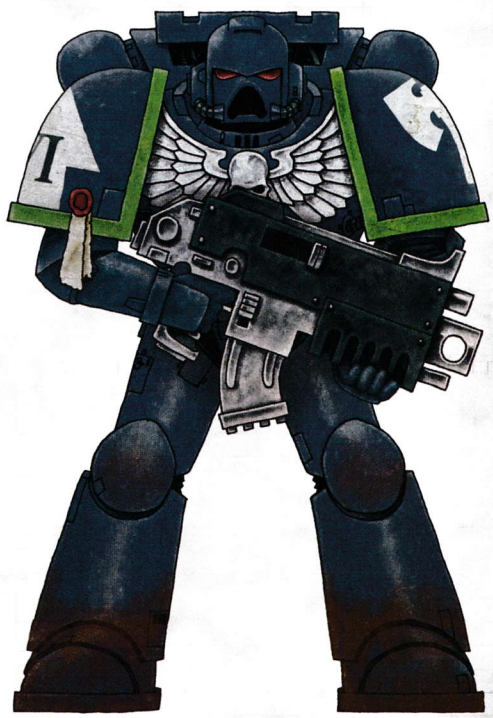


Les Dark Hunters ont été fondés au cours des jours noirs de l'Occlusiade. Lors de leur toute première campagne, ils menèrent de durs combats contre les machines-démons du techmancien Hilghar, et contre le titan Warlord mutant *Repellus Maximal* pendant la bataille de Bloodsteel. Ils en ont gardé une méfiance tenace vis-à-vis des créations mécaniques, et aujourd'hui encore, les relations entre le chapitre et les techno-prêtres de Mars sont tendues.

Les Dark Hunters sont originaires du monde nocturne de Phobian. Depuis la campagne de Dellrond, au cours de laquelle une compagnie isolée tint l'entrée de la cathédrale de l'Empereur Ossifié cinq ans durant face à la Waaagh ! Nagrut, le chapitre a la réputation d'être très obstiné. Les Dark Hunters font partie des sept chapitres chargés actuellement d'éliminer les renégats du Chaos appelés "The Punishers".

"Donnez-moi une lame et un ennemi à tuer pour me satisfaire. Tendez-moi un bolter et désignez-moi une armée adverse pour m'inonder de joie."

- Frère de bataille Thursk, 4e Compagnie des Dark Hunters



Frère de bataille Kjarl, 4e Compagnie des Dark Hunters, 6e escouade tactique

Imperial Fists



"Discipline. Devoir. Volonté implacable. C'est à cela qu'on juge le guerrier. Même armé de ces seules vertus, il triomphe de tous les obstacles. Une fois doté des armes bénites de l'Adeptus Astartes, ce guerrier devient réellement indomptable."

- Rogal Dorn, lors du Grand Rassemblement des Imperial Fists

Les Imperial Fists comptent parmi les chapitres les plus valeureux, observant rigoureusement les principes du Codex Astartes et incarnant toutes les qualités des space marines. Les Imperial Fists sont l'archétype des défenseurs de l'Imperium, l'infaillible bouclier de l'Empereur; depuis dix millénaires, ils sont le rempart sur lequel se brisent les armées des renégats et des xenos.

LES DÉFENSEURS DE TERRA

Les Imperial Fists sont les dépositaires des fières traditions de leur primarque Rogal Dorn, dont le nom est vénéré dans tout l'Imperium. L'histoire n'a pas retenu le nom du monde sur lequel Dorn a grandi, mais on sait qu'il s'est présenté à son père quand la Grande Croisade a atteint les ruches glaciaires d'Inwit. En signe de vassalité, Dorn offrit *Phalanx* à l'Empereur, une grande plate-forme de combat mobile comme on n'en avait pas vu depuis l'Âge de la Technologie. L'Empereur reconnut son fils perdu et lui confia le commandement de la légion des Imperial Fists. Il lui rendit *Phalanx*, qui devint la forteresse-monastère d'où Dorn dirigea certaines des plus glorieuses campagnes de toute la croisade.

Les space marines des Imperial Fists étaient aussi disciplinés et dévoués aux ordres que Dorn lui-même. La légion excellait dans tous les domaines de la guerre, mais avec un talent particulier pour la poliorcétique. Les Imperial Fists servirent de garde prétorienne à l'Empereur tout au long de la croisade, et lorsqu'il revint sur Terra, Dorn eut pour tâche de concevoir et de bâtir les défenses du Palais de l'Empereur. Depuis, les Imperial Fists portent le titre honorifique de "Défenseurs de Terra", et bien qu'ils y retournent rarement, leur monde chapitral n'est autre que Terra.

L'heure de gloire des Imperial Fists survint au plus fort de la sombre période que fut l'Hérésie d'Horus, quand Dorn et sa légion dirigèrent la défense du Palais de l'Empereur. Les Imperial Fists tinrent les remparts qu'ils avaient bâtis, et repoussèrent assaut après assaut. Pendant que ses guerriers déversaient leurs bolts sur les renégats au pied des murailles, Dorn accompagna l'Empereur pour son ultime bataille à bord du vaisseau amiral d'Horus en orbite. Or, Dorn fut séparé de l'Empereur au cours de la téléportation, et en dépit de ses efforts désespérés pour atteindre le sanctuaire du Maître de Guerre félon, il arriva trop tard pour intervenir dans le duel décisif qui marqua la fin de l'Hérésie d'Horus.

LA MAIN DE DORN

Rogal Dorn est censé avoir péri en combattant une flotte du Chaos, après avoir abordé le croiseur Sword of Sacrilege. *Suite à leur victoire, les Imperial Fists n'ont retrouvé qu'un des poings de leur primarque. Les os de la main de Dorn furent rapportés à* Phalanx, *et au fil des années, ils furent gravés des noms de tous les maîtres du chapitre des Imperial Fists. La Main de Dorn est la relique la plus révérée des Imperial Fists, à qui elle rappelle constamment les vertus du sacrifice et du dévouement. C'est ainsi que tout au long de leur histoire, des invasions orks du 32e millénaire à la 13e Croisade Noire, les Imperial Fists ont été inspirés par les ossements de leur primarque, et se sont toujours montrés résolus à vaincre ou à mourir.*





LA CAGE DE FER

L'inimitié entre les Iron Warriors et les Imperial Fists remonte à la Grande Croisade; Perturabo avait toujours jalousé l'estime dont Rogal Dorn bénéficiait, prenant sa noblesse pour de la vanité et de l'arrogance. Quand Perturabo se rebella au côté d'Horus, leur rivalité devint une aversion intense. Peu après l'Hérésie, les Iron Warriors bâtirent un bastion, la Forteresse Éternelle. Dorn jura de "tirer Perturabo de son trou et de le ramener sur Terra dans une cage de fer". La posture des renégats était avantageuse, mais les Imperial Fists refusèrent de mourir. Quand les munitions furent épuisées, ils se battirent au corps à corps, irriguant les tranchées de sang. Sans l'intervention des Ultramarines, les deux légions se seraient annihilées mutuellement, et leur exécration persiste à ce jour.

LA CRISE DU CODEX ASTARTES

Ce fut Rogal Dorn qui découvrit, à la fin de leur combat épique, les corps inanimés de l'Empereur, d'Horus et de Sanguinius, le primarque des Blood Angels. Le chagrin de Dorn était immense. Jusque-là, il s'était montré stoïque et impassible, mais il devint obsédé par le désir de venger son père. Tandis que le chapitre des Ultramarines restaurait l'ordre dans de l'Imperium, les Imperial Fists traquaient les félons qui s'étaient détournés de l'Empereur, et rasaient une forteresse après l'autre. Dorn se livra à une vengeance implacable, jusqu'à ce que Roboute Guilliman le rappelât sur Terra, et lui présentât le Codex Astartes comme l'avenir des space marines.

La plupart des primarques approuvaient le Codex Astartes, mais Rogal Dorn refusait qu'on scindât sa légion en chapitres. Leman Russ et Vulkan étaient du même avis que Dorn, mais Corax et Jaghatai Khan soutenaient Guilliman. Chacun campait sur ses positions, et il sembla que l'Imperium allait de nouveau être plongé dans la guerre civile. Au tout dernier moment, alors que les chapitres nouvellement créés s'apprêtaient à livrer bataille aux anciennes légions, Dorn se rendit compte qu'il avait été aveuglé par sa quête de vengeance. Pour finir, ce fut Dorn qui céda et accepta la fondation de deux nouveaux chapitres à partir de sa légion: les Crimson Fists et les Black Templars. Quand Rogal Dorn ravala sa fierté et adopta le Codex Astartes, les hauts seigneurs de Terra furent rassurés, et à l'issue de la Seconde Fondation, les Imperial Fists adhéraient aux préceptes du code de Guilliman avec autant de zèle que les Ultramarines eux-mêmes.

L'HÉRITAGE DE DORN

Bien que l'Imperium ait perdu Rogal Dorn dans les années qui suivirent l'Hérésie d'Horus, son héritage demeure on ne peut plus vivace. Les derniers instants de Dorn furent placés sous le sceau du courage et du sacrifice suprême, et son exemple continue de pousser les Imperial Fists vers de nouvelles victoires. Et en effet, s'il fallait trouver un défaut aux Imperial Fists, ce serait leur entêtement à poursuivre le combat là où d'autres renonceraient. Cette absence de compromis a permis d'arracher bien des victoires, mais au prix de nombreuses vies.

Les Imperial Fists mettent l'accent sur la précision, et leurs membres sont réputés pour leur habileté au tir. Par conséquent, la grande majorité des frères de bataille Imperial Fists passe un temps considérable au sein d'escouades Devastator pour maîtriser l'art de tuer à distance avant de progresser dans les rangs des escouades tactiques et d'assaut.

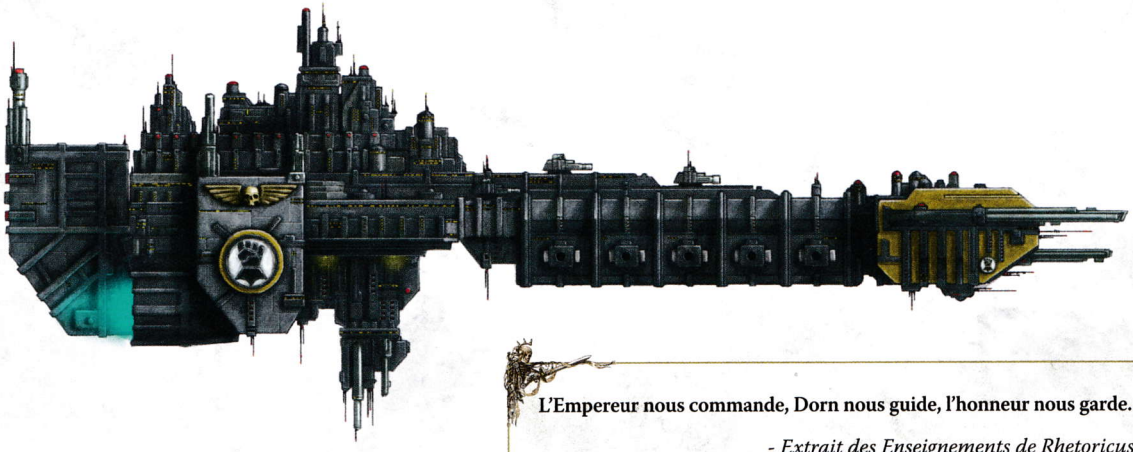
Comme tous les space marines, les Imperial Fists peuvent remplir n'importe quelle fonction au combat. Cependant, leur penchant pour la puissance de feu a entretenu leur prééminence en matière d'attaque et de défense de places fortes, ce qui les a souvent amenés, au fil des siècles, à affronter leurs ennemis de toujours, les renégats des Iron Warriors. Pour les Imperial Fists, un siège n'est pas une simple opération militaire: c'est l'épreuve ultime du courage, de la compétence et de la détermination, le creuset suprême de la guerre. Rien d'étonnant à ce que l'arsenal des Imperial Fists compte davantage d'équipements de siège que chez la plupart des chapitres. On dit que leurs canons Thunderfire forment à eux seuls une armée quand ils se déploient en formation, et de nombreux guerriers du chapitre sont rompus à l'usage de l'exo-harnais Centurion.

La protection de l'Empereur et du Trône d'Or étant assurée par l'ensemble des forces armées de Terra, les Imperial Fists ont conservé leur flotte et *Phalanx* comme base d'opération, afin de projeter leurs forces de frappe partout où se terrent les ennemis de l'Humanité. Les Imperial Fists voyagent constamment à travers l'Imperium pour répondre aux appels au secours, dispenser la justice de l'Empereur dans chaque recoin de la galaxie, et garantir la survie de l'Humanité en son heure la plus sombre.

Barges de Bataille

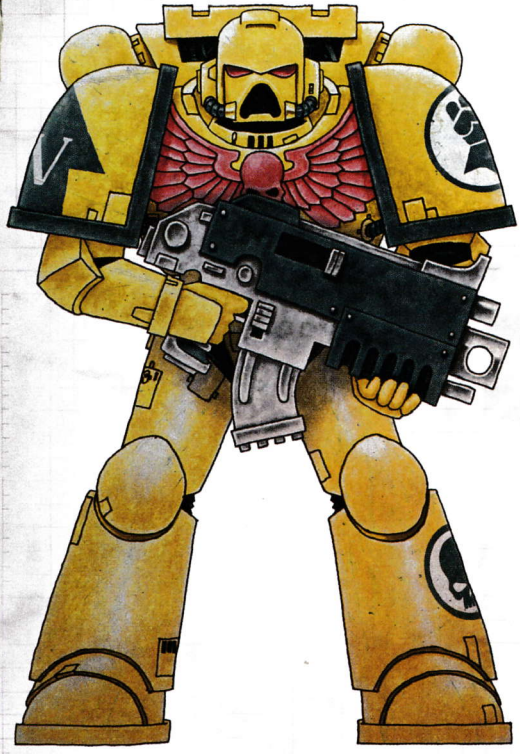
Le chapitre des Imperial Fists est basé dans l'espace, opérant depuis la forteresse-monastère mobile Phalanx. *En dehors de* Phalanx, *les plus puissants et les plus vénérables astronefs de la flotte des Imperial Fists sont les barges de bataille, dont* Storm of Wrath *et* Spear of Vengeance. *L'histoire de ces vaisseaux illustres remonte à l'époque de la Grande Croisade elle-même.*

Une barge de bataille est un vaisseau brutal nanti d'une puissance de feu gigantesque, presque comparable à celle des croiseurs de la Marine Impériale. À elle seule, l'artillerie d'une barge de bataille peut pulvériser des fortifications planétaires en une salve. Nonobstant son blindage et son armement considérables, une barge est principalement conçue pour faciliter les assauts planétaires, et sa fonction première est d'amener une force de space marines directement sur le théâtre d'opérations. Une barge de bataille peut accueillir jusqu'à trois compagnies complètes avec leurs véhicules de soutien, et une grande portion de son volume est occupée par les baies de lancement d'escorteurs et de modules d'atterrissage. Elle peut déployer l'ensemble de ses space marines en quelques minutes après s'être placée en orbite, lâchant les anges de la mort au cœur du conflit, tout en fournissant un appui vital à ses troupes au sol.



L'Empereur nous commande, Dorn nous guide, l'honneur nous garde.

- Extrait des Enseignements de Rhetoricus



Frère de bataille Onor de la 4e escouade tactique, 5e Compagnie des Imperial Fists



Sergent de la 2e escouade tactique, 4e Compagnie des Imperial Fists



Sergent vétéran de la 7e escouade d'assaut, 3e Compagnie des Imperial Fists



Épaulière de la 5e Compagnie portant les marquages de la 7e escouade d'assaut



La bannière de la 5e Compagnie des Imperial Fists comporte le motif noir et blanc de l'héraldique personnelle de Rogal Dorn.

Décorations

En plus de l'héraldique et des marquages de son chapitre, l'armure d'un space marine peut arborer diverses décorations. Le principe des distinctions honorifiques récompensant les exploits guerriers a toujours joué un rôle majeur chez les unités combattantes de l'Imperium. Cette pratique est cruciale pour renforcer les liens de fraternité et le sens du devoir commun chez les guerriers d'un même chapitre. Les space marines peuvent recevoir des décorations pour toutes sortes d'actes héroïques. Certaines sont simplement peintes sur l'armure, d'autres consistent en des sculptures ou des artéfacts élaborés, mais toutes sont tenues en haute estime par le récipiendaire aussi bien que par ses frères de bataille. Chaque chapitre Codex propose l'ensemble des décorations énumérées dans le livre de Guilliman, et beaucoup ont aussi développé leurs propres variantes de récompenses, de distinctions et de décorations à partir de leur histoire et de leurs traditions.

Les space marines combattent souvent avec d'autres forces de l'Imperium : leurs frères de bataille des autres chapitres, les innombrables bataillons de la Garde Impériale, les sœurs dévotes de l'Adepta Sororitas et même les légions titaniques de l'Adeptus Mechanicus. Il est fréquent, lors des opérations combinées, que le commandeur impérial responsable de la coalition choisisse un symbole simple en guise d'insigne de campagne. Tout au long de cette dernière, il sert à identifier les escouades et les véhicules alliés au sein de cette force. Le Codex stipule que l'insigne de campagne doit être peint sur la coque des véhicules space marines et sur la jambière de l'armure des frères impliqués. Il n'est pas rare qu'à l'issue de la campagne, ces insignes soient incorporés de manière permanente dans l'héraldique d'un guerrier, dans un but commémoratif ou en signe de reconnaissance d'actes de bravoure exceptionnels.



Crâne de fer
Symbole Codex du sergent, traditionnellement placé sur l'épaule ou le casque des guerriers promus à ce grade. Par convention, le crâne de fer est représenté en rouge dans les figures héraldiques.



Honneur de terminator
Les vétérans qui ont mérité l'honneur de combattre en armure Terminator ont le droit de porter ces représentations miniatures de la Crux Terminatus quand ils livrent bataille en armure énergétique.



Honneur balistique
D'après la légende, cette décoration, que l'on accorde aux tireurs les plus habiles au combat, consiste en une douille de bolt éjectée du bolter de Roboute Guilliman lui-même, plaquée d'or par la suite.



Sceaux de pureté
Les sceaux de pureté sont moins des distinctions que des bénédictions dispensées par les chapelains du chapitre. Avant la bataille, les chapelains récitent des litanies, puis apposent les sceaux sur l'armure des space marines.



Lauriers impériaux
Cette distinction récompense les plus grands actes de bravoure. Le Codex exige que les étendards de compagnie soient portés par des combattants endurcis, et il s'agit presque toujours de détenteurs des lauriers impériaux.



Icône de la Deathwatch
Il s'agit du symbole héraldique de la Deathwatch et ses chasseurs de xenos d'élite. Un frère de bataille ayant servi dans ses rangs peut continuer à en porter l'insigne et les épaulières argentées quand il retourne à son chapitre d'origine.



Prime Helix
Emblème des apothicaires. Le symbole hélicoïdal rouge vif représente le patrimoine génétique du chapitre, et par extension le sacrifice auquel tout space marine est prêt à consentir pour assurer l'avenir dudit chapitre.



Clous de service
On incruste ces sortes de rivets dans le crâne du guerrier pour marquer ses 10, 50 ou 100 ans de service, selon la tradition du chapitre. Bien qu'ils soient décrits dans le Codex, les clous ne sont officiellement pas obligatoires.

Une Histoire Glorieuse

585.M40 Le Sang de Khaine
Le capitaine Lysander et la 2e Compagnie des Imperial Fists abordent et capturent le croiseur eldar Blood of Khaine.

659.M40 Siège de Haddrake Tor
À la mort du capitaine terminator Kleitus lors du siège de Haddrake Tor, le capitaine Lysander récupère le marteau Tonnerre "Poing de Dorn" et prend la tête des Imperial Fists survivants, remportant une glorieuse victoire contre les défenseurs du Chaos. De retour sur Phalanx, *Lysander est promu capitaine de la 1re Compagnie du chapitre.*

970.M40 Perdus dans le Warp
Le croiseur d'attaque Shield of Valour *est perdu dans le Warp, et avec lui le capitaine Lysander et sa garde de vétérans de la 1re Cie.*

749.M41 102e Fête des Lames
Les douze chapitres invités sont tous présents. Hervald Strom, champion des Iron Knights, remporte la compétition après avoir défait de justesse Demitrius Valor, le champion des Imperial Fists, lors d'un combat rituel.

777.M41 Les Sauveurs de Cadia
Un fort parti de la Black Legion sort de l'Œil de la Terreur. Les gardes impériaux cadiens freinent les renégats, mais il faut une contre-attaque résolue des Imperial Fists pour renvoyer les space marines du Chaos dans le Warp.

830.M41 Campagne du Golfe de Tyros
Vladimir Pugh, maître du chapitre des Imperial Fists, conduit les deux tiers de ses frères de bataille dans le golfe de Tyros afin d'y reprendre des planètes conquises par Rogal Dorn durant la Grande Croisade, puis perdus lors de l'Hérésie d'Horus. L'eldar Illic Nightspear, du vaisseau-monde Alaitoc, attaque les Imperial Fists par surprise sur le monde de Lobas. Pugh n'échappe à la balle d'un tireur embusqué que grâce au sacrifice héroïque de Demitrius Valor, le champion du chapitre. Peu après, les eldars sont obligés de se retirer, quand la 6e Compagnie se déploie en Stormraven pour renforcer la position qu'occupe le maître du chapitre.

849.M41 103e Fête des Lames
En dépit de graves blessures subies pendant la croisade de Vinculus, Hervald Strom triomphe une fois encore. On n'avait encore jamais vu un même chapitre, et a fortiori un même champion, remporter deux Fêtes des Lames consécutives.

853.M41 Rébellion de Krandor
La Rébellion de Krandor dégénère quand survient l'Alpha Legion. Les Imperial Fists, les Fire Lords et les Revilers contre-attaquent pour sauver des artéfacts cruciaux avant le déclenchement de l'Exterminatus.

949.M41 104e Fête des Lames
Les impondérables de la guerre permettent à huit chapitres seulement de participer, mais la tradition perdure. Les chapitres des Imperial Fists et des Crimson Fists se partagent la victoire à l'issue d'un duel très serré, au cours duquel leurs champions respectifs se plongent mutuellement leur épée dans le cœur primaire.

955.M41 Siège de Fort Mork
Les 4e et 9e Compagnies des Imperial Fists assiègent Fort Mork, une gigantesque place forte ork, et manquent de peu être submergées quand des milliers d'orks tentent une sortie. Les Imperial Fists pointent leurs bolters et déclenchent un orage de feu, chaque tir abattant un ork. La horde renonce après s'être jetée trois jours durant contre les lignes des Imperial Fists, mais elle est annihilée par les tirs combinés de douze canons Thunderfire en tentant de rejoindre l'abri de sa forteresse.

963-966.M41 Un Héros Revient
Le navire Imperial Fist Shield of Valour *regagne l'espace réel après avoir dérivé près d'un millénaire dans le Warp, et se retrouve désemparé près de la planète Malodrax par les tirs de trois forteresses orbitales des Iron Warriors. Le capitaine Lysander et sa suite sont capturés, détenus et torturés par les Iron Warriors. Il faut plusieurs mois à Lysander et ses compagnons pour s'évader, sans armes ni armures, et regagner leurs frères du chapitre, qui les tenaient pour morts depuis longtemps. Pendant presque un an, Lysander subit une mise à l'épreuve impitoyable de son identité et de son intégrité avant de retrouver son rang de capitaine de la 1re Cie. Sa première action est de conduire les Imperial Fists à Malodrax pour purger toute trace des Iron Warriors.*

968.M41 Soulèvement de Khai-Zhan
Quand la planète Khai-Zhan se rebelle contre l'Empereur, les 5e et 9e Compagnies des Imperial Fists interviennent au côté de la Garde Impériale de Cadia. Les Imperial Fists battent les fauteurs de troubles Night Lords, mettant fin à la bataille de Vogen, la capitale planétaire vaste comme un continent.

975.M41 La Purge de Ghallamore
Les légions démoniaques du Preneur de Crânes envahissent Ghallamore. La 2e Compagnie des Imperial Fists s'allie à la confrérie de Chevaliers Gris du frère-capitaine Stern pour nettoyer la planète de la souillure démoniaque.

993.M41 Croisade de Nimbosa
Les Imperial Fists et les Black Templars unissent leurs forces pour reprendre le monde-ruche Nimbosa à l'empire Tau expansionniste.

997.M41 La Défense de Miral II
Le capitaine Lysander et son groupe de combat interceptent une vrille de la flotte ruche Leviathan sur Miral II. Les Imperial Fists dressent des fortifications à temps pour résister à l'assaut tyranide, et tiennent bon face à des attaques en masse et incessantes. Les escouades tactiques et Devastator déversent leurs tirs sur l'essaim pendant que Lysander et la 1re Compagnie renforcent la ligne là où elle menace de céder. Bien que les tacticae de l'Imperium augurent que les Imperial Fists ne tiendront pas plus de six jours, ils luttent vaillamment jusqu'à ce que le dernier tyranide meure par le bolter sous les murs du Bastion XVII, au septième et dernier jour de la guerre.

756 998.M41 La Revanche de Shon'tu
Le maître de forge Shon'tu, ancien commandant de Malodrax, aborde le fort stellaire Imperial Fist Endeavour of Will *avec sa bande de guerre. Ses Métabrutus malmènent les Imperial Fists, mais le chapelain Gannus Roth rallie les défenseurs, qui résistent en dépit des pertes jusqu'à ce que des escouades d'assaut Terminator se téléportent dans la mêlée. Par le marteau et le bouclier, les vétérans repoussent les machines-démons dans la baie d'embarquement de l'*Endeavour, *dans la ligne de mire des centurions devastators. Shon'tu se replie, en jurant de se venger du chapelain Roth.*

565 999.M41 Siège de Hydra Cordatus
La 3e Compagnie des Imperial Fists subit des pertes terribles en défendant la planète Hydra Cordatus contre les Iron Warriors. Aucun frère de bataille ne survit au siège.

995 999.M41 13e Croisade Noire
La barge de bataille Storm of Wrath, *à la tête de la flotte des Imperial Fists, convoie pas moins de cinq compagnies pour défendre Cadia contre la 13e Croisade Noire d'Abaddon le Fléau.*

Chapitres Successeurs des Imperial Fists

Iron Knights

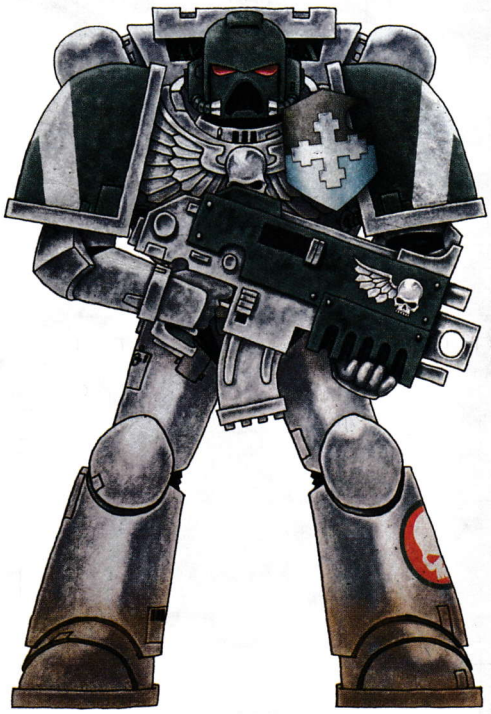


Les Iron Knights font la guerre dans la tradition de Rogal Dorn. Parmi les douze chapitres de space marines qui participent chaque siècle à la Fête des Lames, ils sont les seuls à avoir remporté le concours deux fois de suite.

Brycantia, monde chapitral des Iron Knights, regorge de manufactorums actifs et de forteresses aux bastions vertigineux. Sa surface est intégralement recouverte de métal ou de pierre taillée. Ses habitants triment dans des fonderies enfumées sous la férule des contremaîtres, et seuls les plus forts survivent. Ils fournissent des recrues aux Iron Knights, et le fruit de leur labeur les approvisionne sans cesse en armes et en munitions. Les Iron Knights sont aussi rudes et austères que la plèbe de leur planète, car ils savent que les privations et les sacrifices sont nécessaires pour que le chapitre continue à remporter des victoires au nom de l'Empereur.

"D'abord vous vous détournez de l'Empereur, puis vous prenez les armes contre les fils de Dorn. Vous ne vivrez pas assez longtemps pour commettre une troisième erreur."

- Capitaine Abrax, 4e Compagnie des Iron Knights



9e escouade Devastator de la 6e Compagnie, sans marquage pour cette dernière; l'insigne de chapitre se trouve sur un écusson.

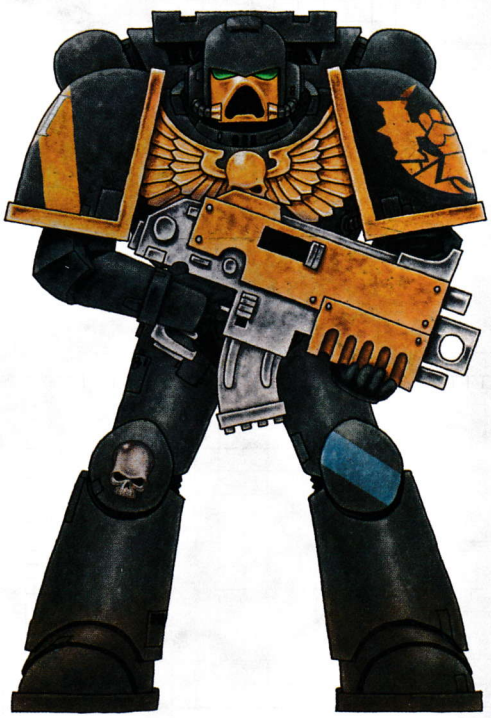
Hammers of Dorn



Les Hammers of Dorn ont été fondés il y a quelques millénaires seulement, mais ils ont déjà joué un rôle décisif au cours de centaines de campagnes acharnées, comme la croisade Achilus contre les Word Bearers, et les guerres de la Nuit du Feu contre les Tau de l'Enclave Farsight.

Même comparés aux autres chapitres successeurs des Imperial Fists, les Hammers of Dorn vénèrent leur primarque à un degré obsessionnel. Ils pensent que Rogal Dorn était le véritable favori de l'Empereur, et ils sont très fiers de ses actes, à commencer par le fait qu'il a combattu au côté de l'Empereur pendant l'Hérésie d'Horus.

Les Hammers of Dorn forment un chapitre Codex très rigoureux qui observe scrupuleusement les préceptes et dogmes de l'éminent ouvrage. Ils vont jusqu'à prétendre que seuls les guerriers de Rogal Dorn peuvent réellement maîtriser le Codex rédigé par Roboute Guilliman. De là provient une rivalité intense entre les Hammers of Dorn et les Ultramarines. Les Hammers cherchent constamment à prouver leur supériorité, et prennent un malin plaisir à souligner le moindre manquement des Ultramarines et de leurs successeurs à leurs propres critères d'excellence.



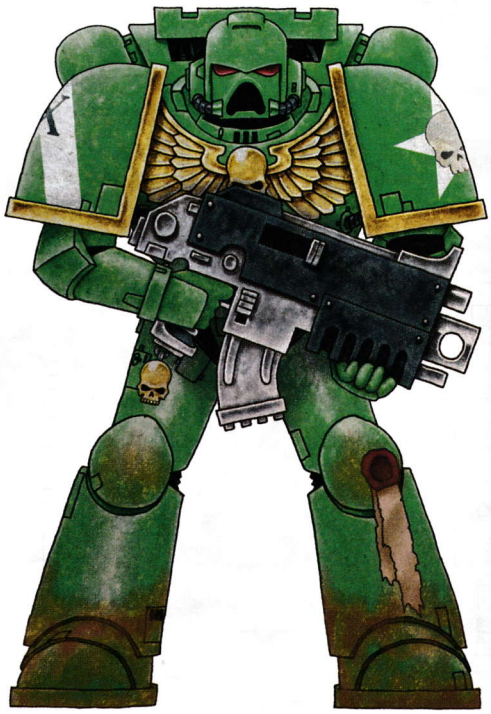
Frère de bataille Cossos, 1re escouade Devastator, 9e Compagnie des Hammers of Dorn

Invaders

Incarnant les vertus de leur primarque, réputé pour son obstination intraitable, les Invaders forment un chapitre successeur incapable d'accepter la défaite. Depuis leur fondation, les Invaders se sont bâtis une renommée de space marines téméraires et intrépides, qui se jettent à corps perdu dans la mêlée et en ressortent victorieux quel que soit le rapport de forces, généralement au prix de lourdes pertes.

Au cours de leur histoire illustre, les Invaders ont lancé l'attaque en règle sur le vaisseau-monde eldar Idharae, soutenu les Novamarines pendant la campagne de Bloodforge sur Skyfall, et combattu avec les Chevaliers Gris pour purger le monde de Jollana envahi par les légions démoniaques – une bataille à laquelle seuls douze space marines ont survécu sur trois compagnies de combat.

Les Invaders faisaient partie des quinze chapitres qui ont attaqué le monde-machine nécron, et leur 1re Compagnie a subi de nombreuses pertes lors des premières tentatives d'intrusion. Le monde-machine fut détruit grâce au noble sacrifice du chapitre entier des Astral Knights. En leur honneur, les Invaders assignent en permanence un frère de bataille pour les représenter à la garnison pluri-chapitrale du mémorial des Astral Knights sur Safehold.



Frère de bataille Graythor, 10e escouade Devastator, 2e Compagnie des Invaders

Une Confrérie Soudée

Au fil des millénaires qui ont suivi l'Hérésie d'Horus, des dizaines de chapitres space marines ont été fondés à partir du patrimoine génétique des Imperial Fists, qui ont donc le plus grand nombre de descendants en dehors des Ultramarines. La plupart de ces chapitres successeurs – notamment les Crimson Fists, les Black Templars, les Executioners et les Iron Knights – se sont illustrés au cours d'une histoire presque aussi glorieuse que celle des Imperial Fists eux-mêmes. Même les successeurs issus de fondations relativement récentes – tels que les Iron Fists, les Invaders et les Hammers of Dorn – ont déjà amassé des titres de gloire dignes de ceux des plus anciens chapitres, et assument fièrement l'héritage de leur primarque vénéré. Ensemble, les nombreux fils de Rogal Dorn ont joué un rôle crucial pour préserver la cohésion de l'Imperium au cours des périodes les plus noires.

Unis par le sang et l'honneur de leur primarque commun, les Imperial Fists et leurs chapitres successeurs forment une confrérie soudée, dont les liens se renforcent à chaque Fête des Lames. Cet événement se déroule généralement une fois par siècle, bien que d'autres festivités s'y soient ajoutées pour célébrer des triomphes particuliers ou l'imminence d'une campagne d'envergure. Quand les fils de Dorn se retrouvent, chaque chapitre élit un champion pour des épreuves de force, d'endurance et de prouesses martiales. La tradition veut que le festival se conclue par un duel à l'épée entre les deux champions les plus forts, pour l'honneur de leurs chapitres respectifs. Ce duel hautement ritualisé n'en est pas moins féroce, et dure généralement jusqu'à ce qu'un des antagonistes perce un des deux cœurs de son adversaire. Il demeure très rare que l'un ou l'autre des combattants soit mortellement atteint.

La Fête des Lames n'est pas la seule occasion de se réunir pour les Imperial Fists et leurs successeurs ; avec chaque siècle reviennent d'autres célébrations sacrées. La Journée de la Fondation est la plus importante de toutes, car elle commémore la Seconde Fondation. À cette occasion, tous les membres du chapitre qui ne sont pas mobilisés sur un théâtre d'opérations se rassemblent en leur forteresse-monastère, et les autres se contentent d'une cérémonie privée. Les chapelains lisent des passages des écrits de Rogal Dorn aux frères assemblés, et les vétérans narrent des récits de l'histoire du chapitre. Ainsi, les descendants de la lignée de Dorn perpétuent le souvenir des exploits de leur glorieux aïeul, ce qui les encourage au même titre que l'exemple héroïque de leurs prédécesseurs.

En plus d'avoir hérité de la grandeur d'âme et de l'obstination des Imperial Fists, tous leurs chapitres successeurs ont en commun leur patrimoine génétique, qui se distingue par la perte fortuite de certaines améliorations mineures propres aux space marines. Ainsi, ils ne possèdent plus la membrane cataleptique ni la glande de Betcher. Les Imperial Fists et leurs successeurs ne s'en plaignent pas : les fils de Dorn n'ont nul besoin d'hiberner car ils sont constamment vigilants. Et ils n'ont cure de cracher du venin acide, car c'est par le gantelet et le bolter qu'ils écrasent leurs ennemis.

"Donnez-moi cent space marines.
À défaut, donnez-moi mille soldats ordinaires."

- Attribué à Rogal Dorn

Crimson Fists

Le chapitre des Crimson Fists est au bord de l'extinction. Sa forteresse-monastère a été détruite, et ses effectifs quasiment réduits à néant, quand la Waaagh ! Snagrod s'est abattue sur sa planète chapitrale, le Monde de Rynn. Pourtant, les Crimson Fists ont poursuivi le combat, et enduré les coups du sort avec un stoïcisme désormais légendaire. Même au sein de cette élite que sont les space marines, les Crimson Fists sont considérés comme des guerriers hors du commun, endurcis au cours de terribles épreuves et de batailles désespérées.

LE POING SANGLANT

Les Crimson Fists ont un calendrier très dense de jours sacrés dédiés à l'Empereur et à leur primarque. Notons la Journée de la Fondation, la Fête des Lames et le Festival du Poing Sanglant, au cours duquel les scouts les plus prometteurs du chapitre se soumettent aux dernières épreuves avant de devenir un frère de bataille à part entière. Le test ultime consiste à se rendre sur le monde hostile de Blackwater et à tuer un dragon-épic à mains nues. Ceux qui réussissent plongent leur poing gauche dans le sang de leur proie, pour symboliser leur droit de porter le gantelet pourpre d'où le chapitre tire son nom. Si ensuite un frère de bataille vétéran vient à être promu dans la 1re Compagnie, il a l'honneur de repeindre également son gantelet droit en rouge.

LES SUCCESSEURS DE DORN

En tant que chapitre successeur des Imperial Fists de la Seconde Fondation, les Crimson Fists ont hérité du port altier de leur primarque. Dès leur création, peu après l'Hérésie d'Horus, ils ont entrepris de se forger une destinée bien à eux. Au fil des dix millénaires suivants, ils ont gravé leur nom dans la liste des plus grands protecteurs de l'Imperium, tout en adhérant rigoureusement aux préceptes du Codex Astartes et en préservant fièrement l'honneur immaculé et l'héritage de Rogal Dorn.

Tout au long de son histoire glorieuse, le chapitre des Crimson Fists s'est distingué par son haut niveau d'expertise en matière de lutte contre les nombreuses monstruosités xenos qui agressent l'Imperium de l'Humanité, en particulier les orks. À l'origine, les Crimson Fists étaient un chapitre itinérant ayant sa flotte pour base, mais en pratique ils sont devenus les défenseurs du secteur Loki dans le segmentum Tempestus. Dans cette région sévissent d'innombrables hordes d'orks, qui sont autant de menaces chroniques envers l'Imperium. Les Crimson Fists ont sans cesse été impliqués dans des batailles contre toutes sortes d'ennemis à travers toute la galaxie, mais ce fut leur expérience des orks qui allait se révéler des plus utiles à l'heure la plus sombre de l'histoire du chapitre.



L'INCIDENT DU MONDE DE RYNN

Suite aux succès des Crimson Fists pendant la croisade de Voltigern, les hauts seigneurs de Terra accordèrent au chapitre la complète suzeraineté sur le monde de Rynn. À partir de leur toute nouvelle forteresse-monastère, les Crimson Fists mirent sur pied une campagne impitoyable pour briser les forces orks du secteur Loki, qui eut pour effet de fragmenter les empires xenos en centaines de bandes rivales trop émiettées pour menacer le secteur.

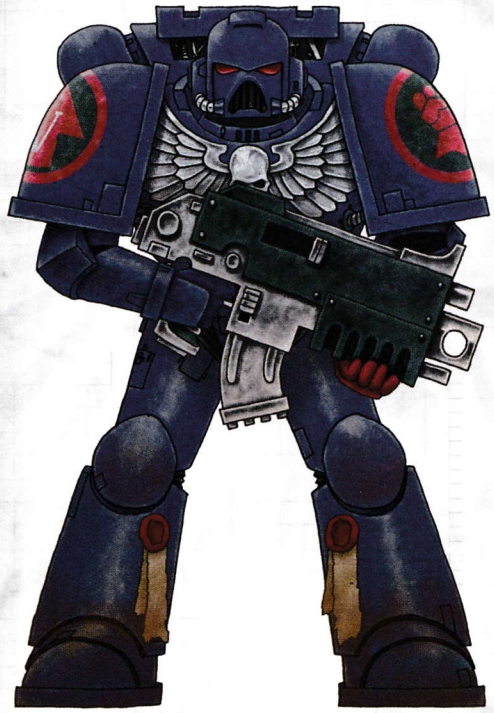
Vers la fin du 41e millénaire, le seigneur de guerre ork Snagrod, alias l'Archi-pyromane de Charadon, déclencha une immense Waaagh ! qui unifia les factions rivales des marges du secteur Loki. Pedro Kantor, maître de chapitre des Crimson Fists, rappela l'ensemble de ses forces sur Rynn afin d'y préparer la contre-attaque, mais à peine les compagnies s'étaient-elles rassemblées que la Waaagh ! Snagrod arriva dans le système.

Les défenses orbitales du chapitre anéantirent les premières vagues de Rok, de Kroizeur' et de Bomba. C'est alors que la tragédie s'abattit sous la forme d'un missile lancé de la surface planétaire, dont les systèmes de guidage subirent un dysfonctionnement catastrophique : une ogive à plasma retomba sur la propre forteresse-monastère des Crimson Fists. Le missile parvint inexplicablement à franchir les boucliers et les murailles blindées de la forteresse, avant de détoner au cœur de la structure, au beau milieu de son gigantesque arsenal et de ses stocks de munitions.

La forteresse-monastère des Crimson Fists et la montagne sur laquelle elle était bâtie furent

atomisées en un éclair. Six compagnies, soit plus de la moitié du chapitre, disparurent en un instant. Il ne resta qu'une poignée de space marines qui, par chance, étaient affectés aux défenses les plus éloignées du périmètre. Le maître de chapitre Kantor faisait partie de ceux qui avaient échappé à l'explosion. Les rares survivants parvinrent à atteindre La Nouvelle Rynn, la capitale planétaire assiégée, tout en se frayant un passage à travers des multitudes d'orks. C'est là qu'ils reprirent contact avec les compagnies survivantes, qui furent à la fois étonnées et soulagées d'apprendre que leur maître de chapitre était en vie.

Le siège de La Nouvelle Rynn allait durer dix-huit mois, mais grâce au commandement du charismatique Pedro Kantor, et au sacrifice de nombreux Crimson Fists, l'Imperium remporta la victoire en dépit d'une opposition quasiment insurmontable. Des vagues d'orks se ruèrent sur les lignes de Kantor, mais les space marines ne cédèrent jamais, et les cadavres de peaux-vertes s'amoncelaient au son des bolters. Quand les munitions furent épuisées, les Crimson Fists recoururent à l'épée tronçonneuse, au couteau et même à leurs poings gantés de céramite. Face à de tels guerriers, les orks de Snagrod finirent par être chassés du monde de Rynn – mais le mal était fait.



Frère de bataille Sadenar, 5e escouade tactique, 2e Compagnie des Crimson Fists



Épaulière portant le symbole du chapitre des Crimson Fists



Épaulière portant le symbole d'escouade tactique.



Gantelet modèle Castigator

MEURTRIS MAIS INVAINCUS

Du fait des pertes subies lors de la campagne de Rynn, les Crimson Fists se sont retrouvés avec une proportion inhabituellement élevée de vétérans et de spécialistes, notamment de techmarines et d'apothicaires. Une bonne chose, car la présence de ces frères instruits et expérimentés est vitale à la reconstitution du chapitre, car sans la connaissance intime qu'ont les techmarines des arcanes du Dieu-machine, les Crimson Fists ne pourraient pas entretenir leur matériel et rester opérationnels. Sans la science des apothicaires, qui maîtrisent le processus complexe de la création de nouveaux frères de bataille, le chapitre finirait par péricliter et par s'éteindre. La préservation du patrimoine génétique du chapitre revêt donc la plus haute importance pour les Crimson Fists, et il est hautement improbable qu'ils se retirent du champ de bataille avant que leurs apothicaires aient récupéré les progénoïdes de tous les frères tombés au champ d'honneur, même face à une attaque ennemie d'envergure.

Les Crimson Fists ont commencé à recruter de nouveaux frères au-delà du monde de Rynn, dans tout le secteur Loki. Cependant, le processus ne peut être hâté, car les Crimson Fists suivent une tradition très ancienne, et on ne peut transiger sur la qualité des aspirants à une étape si cruciale, au risque de compromettre un jour tout le chapitre. Bien que la 10e Compagnie récemment reformée ne comprenne que quelques escouades de scouts, ceux-ci forgent l'avenir des Crimson Fists à chaque bataille qu'ils livrent. On leur dispense le savoir et l'expérience du chapitre, qu'ils ont déjà mis en application en se distinguant lors de leurs premières opérations contre les orks du secteur. Parallèlement, les scouts en viennent à haïr les peaux-vertes avec autant de véhémence que les vétérans du chapitre.

Comme il se doit pour des successeurs des Imperial Fists, les Crimson Fists ne renoncent à la victoire que lorsqu'il est évident qu'elle est inaccessible. La défaite est si difficile à admettre que les frères de bataille préfèrent mourir que d'accepter un tel échec. Néanmoins, le fait que le chapitre ait frôlé l'anéantissement a teinté cette ardeur de pragmatisme, de sorte que les Crimson Fists se désengagent volontiers des affrontements inutiles. Leur futur dépend d'une poignée de space marines, dont les vies ne doivent pas être gaspillées par une fierté mal placée ou par pur désir de vengeance, même face à l'immonde race des orks, qui a pratiquement mis à genoux tout le chapitre. Désormais, les frères de bataille des Crimson Fists ne se battent pas seulement pour l'honneur et pour la renommée. Ils luttent pour que leur chapitre perdure, et retrouve un jour sa gloire d'antan au service de l'Empereur.

"Nous avons été touchés durement. Mais nous restons debout, le cœur ardent. Ils peuvent nous croire battus. Nous leur prouverons le contraire."

- Pedro Kantor, maître de chapitre des Crimson Fists

Black Templars



"Votre honneur est votre vie. Que nul ne vous le conteste."

- Capitaine Navarre



Les space marines du chapitre des Black Templars sont de vaillants chevaliers qui ont acquis leur renommée au cours de millénaires de guerres, de faits d'armes glorieux et de sacrifices. La dévotion fanatique de ces pieux champions de l'Empereur les pousse à porter le fer à tous les traîtres honnis, à tous les vils xenos et à toutes les abominations démoniaques qui sont suffisamment inconscients pour oser les affronter.

LES ÉLUS DE L'EMPEREUR

L'histoire des Black Templars remonte aux jours mouvementés de la Seconde Fondation. Lorsque le primarque Rogal Dorn fonda le chapitre des Imperial Fists à partir des effectifs de leur ancienne légion, il désigna Sigismund, le meilleur de ses guerriers, comme grand sénéchal des Black Templars. En quittant Terra, Sigismund jura qu'il prouverait la loyauté et la valeur de son chapitre, et que jamais il ne faiblirait dans la traque des ennemis de l'Empereur. Tous les grands sénéchaux qui lui ont succédé ont renouvelé ce serment. C'est ainsi que débuta la plus longue croisade jamais entreprise par des space marines, car elle se poursuit aujourd'hui encore, plus de dix mille ans après le serment de Sigismund.

Depuis leur création, les Black Templars ont toujours défendu âprement leur indépendance et ne se soucient guère de la façon dont l'Imperium les perçoit. Ils sont persuadés que Guilliman voulait affaiblir le fier héritage de Rogal Dorn, c'est pourquoi ils sont un des rares chapitres à ne pas se plier aux préceptes du Codex Astartes, fondant leur organisation et leurs doctrines sur les idées de Sigismund lui-même. Au fil des millénaires, les dérives des Black Templars vis-à-vis de l'ouvrage rédigé par Guilliman se sont multipliées. Cependant, la différence la plus importante et la plus marquante réside dans la façon dont ils vénèrent l'Empereur de l'Humanité, le maître incontesté de l'Imperium et le créateur de tous les space marines.

Contrairement aux autres chapitres, qui considèrent l'Empereur comme un humain extraordinaire mais bel et bien mortel, les Black Templars voient en lui un dieu qu'il convient de louer en tant que tel. Tous les space marines sont célèbres pour leur ferveur, cependant elle pâlit en comparaison du fanatisme des Black Templars. On ne sait pas exactement à quel moment de l'histoire du chapitre la croyance en la divinité de l'Empereur s'est implantée, ni comment elle a pu instiller une telle foi aux guerriers du chapitre. Ce qui est certain, c'est que les Black Templars prient et vénèrent le Maître de l'Humanité de cette façon depuis des millénaires. Ils se considèrent comme Ses élus, et accomplissent avec ferveur leur mission consistant à passer au fil de l'épée tous ceux qui contestent Sa suprématie et Sa volonté.

LES CROISADES

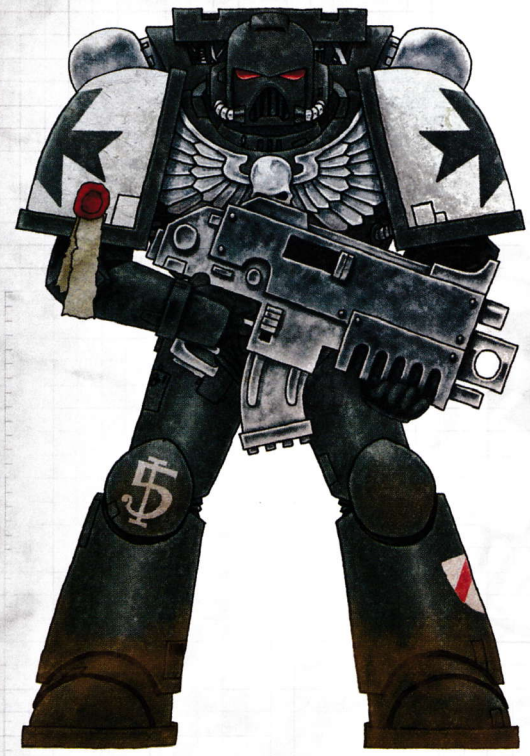
Les Black Templars n'ont pas de monde chapitral. Au lieu de cela, ils vivent à bord de leurs barges de bataille et de leurs croiseurs d'attaque. Ils n'entretiennent pas non plus dix compagnies comme la plupart des autres chapitres, mais un certain nombre de formations ad hoc nommées "croisades", dont l'organisation n'a rien à voir avec celle des compagnies respectant le Codex Astartes. L'équivalent du capitaine au sein d'une croisade est le sénéchal. Il est chargé de la commander, tandis que le grand sénéchal, c'est-à-dire le maître de chapitre, a pour charge de coordonner les actions de toutes les croisades.

Le nombre de croisades en un instant donné n'est pas fixe, et leur taille peut aller d'une poignée de frères de bataille à plusieurs centaines. Au cours de son histoire, le chapitre a souvent été éparpillé partout dans la galaxie au sein d'une dizaine de croisades, mais il est aussi arrivé que toute la puissance du chapitre se rassemble en une seule immense croisade.

Chaque croisade est levée afin de venir à bout d'un ennemi spécifique, de nettoyer une zone limitée de la galaxie, de récupérer une relique sacrée ou de protéger un monde-sanctuaire d'une invasion. La plupart de ces guerres sont initiées par le grand sénéchal. D'autres sont le résultat de requêtes en provenance d'autres institutions de l'Imperium. Bien qu'ils n'aient aucune obligation de s'y soumettre, les Black Templars répondent souvent aux appels à l'aide de l'Ecclésiarchie. Ils ont régulièrement combattu aux côtés des sœurs dévotes de l'Adepta Sororitas, au point que de nombreux liens d'amitié et des dettes d'honneur ont vu le jour entre ces deux castes guerrières.

"J'apporterai la lumière aux ténèbres, la foi aux infidèles. Ceux qui se soumettront vivront peut-être. Ceux qui résisteront périront de ma main."

- Chapelain Grimaldus



Frère de bataille Gothalcus, 5e escouade de croisés. Participe actuellement à la croisade d'Armageddon (insigne de croisade sur la jambière gauche).



Marquage d'épaulière d'initié



Marquage d'épaulière de space marine d'assaut



Marquage d'épaulière de frère d'épée



Selon la tradition, la bannière personnelle du grand sénéchal en poste sert également de bannière de chapitre.

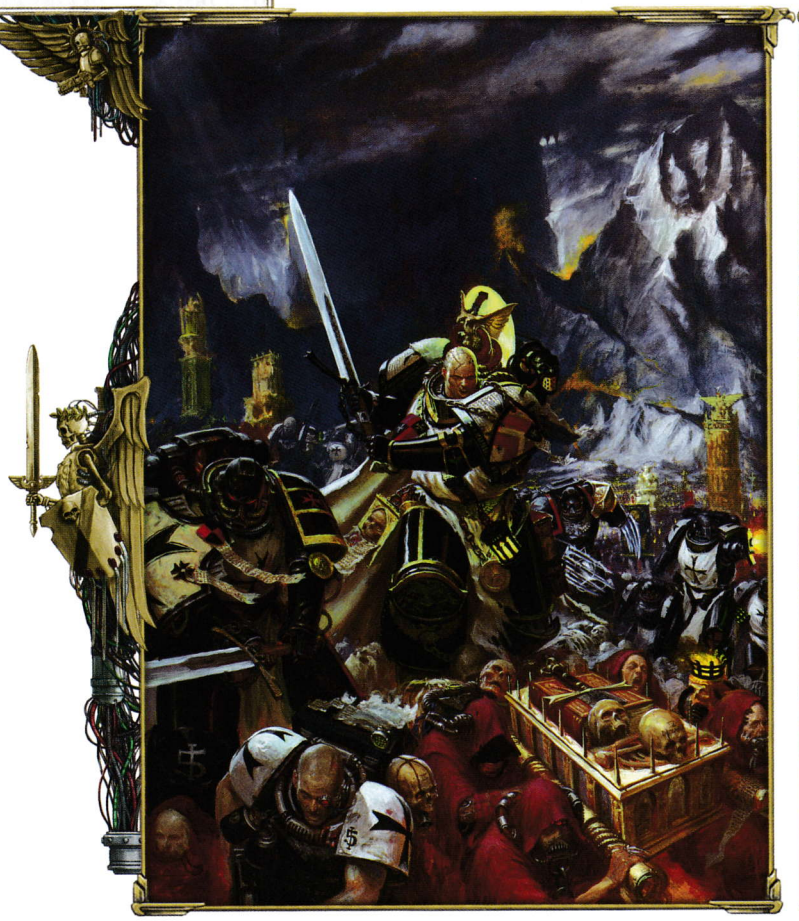
FRÈRES D'ÉPÉE

Les guerriers les plus talentueux des Black Templars intègrent la maisonnée du grand sénéchal, l'équivalent de la 1re Compagnie des chapitres Codex. Ces vétérans nommés frères d'épée sont des héros dont les faits d'armes sont entrés dans la légende du chapitre. Les frères d'épée n'ont plus pour responsabilité d'entraîner les novices, car ils doivent diriger les escouades de croisés afin que tous les frères de bataille bénéficient de leur expérience. Il arrive aussi qu'ils forment des escouades pour renforcer la puissance de frappe d'une croisade. Ils mènent les assauts et sont capables de résister aux pires ennemis. Leurs armures sont décorées de sceaux de croisés et de gravures sacrées; ils sont un exemple pour tout le reste du chapitre.

Les Black Templars ont établi des forteresses sur un grand nombre de mondes impériaux afin de recruter de futurs space marines parmi l'élite des autochtones. La sélection et l'entraînement diffèrent eux aussi des recommandations du Codex Astartes, car les Black Templars n'ont pas de compagnies de scouts. Au lieu de cela, chaque recrue (qui porte le titre de novice) s'entraîne sous la tutelle d'un initié, c'est-à-dire un frère de bataille accompli, qui prête le serment de former son élève aux méthodes de combat du chapitre et de veiller sur son apprentissage spirituel. Après tout, aux yeux des Black Templars, le combat est la forme la plus pure de vénération de l'Empereur. Sur le champ de bataille, les initiés et les novices combattent ensemble au sein d'escouades de croisés, les frères de bataille et leurs disciples pouvant ainsi abattre les ennemis de l'Empereur côte à côte. Une fois qu'un novice a prouvé sa valeur aux yeux de son mentor et des chapelains du chapitre, il accède au rang d'initié et continuera de servir et d'accumuler les faits d'armes, jusqu'à ce qu'il puisse un jour lui aussi superviser l'entraînement d'un novice. Ainsi, l'expérience et la sagesse des initiés des Black Templars sont préservées, puisqu'elles sont directement transmises aux novices qui rejoignent le chapitre.

Tous les Black Templars partagent un zèle belliqueux, un feu rageur qui brûle dans leurs cœurs, alimenté par leur foi en l'Empereur et par les sermons quotidiens prononcés par les nombreux chapelains du chapitre. Dès leur premier jour au sein de la confrérie en tant que novices, les Black Templars apprennent que rien n'est plus important que leur honneur, à part celui de l'Empereur lui-même. Du fait de cet endoctrinement, un Black Templar ne tolérera jamais la plus petite offense, et répondra violemment à la plus insignifiante provocation. En toutes circonstances, les Black Templars se considèrent comme juge, juré et bourreau, et tous ceux qui commettent le blasphème de trahir l'Empereur ou de s'opposer à son hégémonie doivent s'attendre à une mort rapide.

Les Black Templars combattent selon le style de leur fondateur Sigismund, et préfèrent donc le creuset ardent des corps à corps aux affrontements à distance. C'est face à face avec son ennemi que le frère de bataille peut défendre son honneur et se couvrir de gloire, tout en s'assurant que sa victime n'en réchappe pas. Ainsi, le chapitre n'aligne qu'une petite proportion d'escouades Devastator, car la majorité de ses guerriers préfère guerroyer le saint bolter et l'épée tronçonneuse à la main.



HAÏSSEZ LE SORCIER

Les observateurs extérieurs prennent souvent l'absence d'archivistes au sein des Black Templars et la férocité avec laquelle les frères de bataille affrontent les sorciers du Chaos pour de l'intolérance envers tous les psykers. Rien n'est plus faux, car les Black Templars tiennent en haute estime les astropathes, qui ont eu la chance de communier avec l'Empereur. Les navigateurs sont tout autant respectés, car leurs capacités psychiques leur permettent de percevoir la lueur de l'Astronomican et de guider les Black Templars à travers le Warp afin qu'ils puissent porter le fer aux ennemis de l'Imperium.

En fait, les Black Templars réservent leur haine aux sorciers xenos et déviants qui vénèrent les dieux sombres par soif de pouvoir. Ces individus menacent de détourner des mondes entiers de la lumière de l'Empereur et de les précipiter dans la damnation, car ils permettent aux démons de prendre pied dans le monde réel. Lorsqu'ils affrontent des psykers renégats, les Black Templars affûtent leur foi sur l'autel de la pureté, car un coup d'épée fatal porté à un sorcier peut éviter à toute une planète d'être la proie d'une invasion démoniaque, ou empêcher qu'une guerre sanglante enflamme tout un système pendant des décennies.

La Croisade Éternelle

833.M41 La Bataille du Feu et du Sang
Au cours de la croisade Vinculus, les Black Templars se joignent à l'ordre de la Rose Sanglante de l'Adepta Sororitas afin d'exterminer les cultes guerriers hérétiques de l'amas de Peleregon. Les alliés repoussent les hordes du Chaos jusque dans leur forteresse, mais sont assaillis par des démons rouges lors de l'assaut final contre le temple de la Lumière profané. Les guerriers de l'Empereur sont en péril, mais le courage d'un jeune initié nommé Grimaldus les galvanise et les aide à retenir les démons jusqu'à ce que la barge de bataille Sigismund *annihile le temple depuis l'orbite. Impressionné par la foi de Grimaldus, le grand chapelain Mordred l'intègre au reclusiam dès la fin de la croisade.*

865.M41 Campagne des Mondes Verts
Une croisade Black Templar rejoint les Blood Angels et les Scythes of the Emperor pour débarrasser les Mondes Verts des colons eldars.

888.M41 La Croisade de la Colère
Les Black Templars infligent de lourdes pertes aux Word Bearers et reconquièrent plusieurs systèmes stellaires à proximité du Maelstrom. Les combats sont rudes sur le monde-sanctuaire réduit en esclavage de Benevolence, car les forces du Chaos ont recouvert sa surface de temples impies. Malgré tout, les Black Templars passent tous les traîtres au fil de l'épée.

902.M41 La Chute d'Agrella
La Waaagh ! Skardrek attaque le monde faiblement défendu d'Agrella. Seule une action d'arrière-garde menée par une dizaine de frères d'épée des Black Templars permet aux officiels impériaux de s'échapper.

930.M41 Massacre sur Schrödinger VII
Les Black Templars tombent dans une embuscade des nécrons lorsqu'ils atterrissent sur Schrödinger VII. Le sénéchal Helbrecht est défié par Imotekh. Le space marine inflige une dizaine de blessures en apparence fatales à son adversaire, mais celles-ci se referment de façon surnaturelle. Épuisé, Helbrecht finit par s'effondrer en priant l'Empereur, cependant Imotekh l'épargne et se contente de lui trancher la main droite pour signifier sa défaite. Les Black Templars survivants récupèrent le corps inanimé du sénéchal et battent en retraite. La main d'Helbrecht est ultérieurement remplacée par un membre bionique, et le sénéchal jure de se venger d'Imotekh pour laver son honneur.

935.M41 Une Foi Renouvelée
Suite à une croisade de cinq années pour racheter son échec, Helbrecht effectue un pèlerinage jusqu'à la forteresse-monastère des Imperial Fists, Phalanx, *afin de prier à la Main de Dorn. Helbrecht réalise alors que la perte de sa main symbolise le sacrifice de son primarque, et y voit là un signe de l'Empereur. Il retourne alors auprès de son chapitre, le feu de sa foi brûlant plus fort que jamais.*

955.M41 La Croisade du Malheur
Les eldars noirs de la cabale du Cœur Empoisonné détruisent une forteresse des Black Templars sur le monde-jungle Delleront et capturent un groupe de novices. Le sénéchal Gerhart et le chapelain Grimaldus mènent une croisade vengeresse contre la cabale pour la punir de son insolence, malheureusement, bien que des centaines d'eldars noirs soient tués, les Black Templars ne retrouvent aucun des novices.

985.M41 La Fin du *Conqueror*
*Le sénéchal Helbrecht commande un abordage contre l'*Inevitable Conqueror, *le vaisseau amiral d'Imotekh. Helbrecht et le nécron s'affrontent une nouvelle fois, cependant la dévotion du Black Templar lui donne une force surnaturelle, si bien qu'Imotekh ne parvient pas à le vaincre. Le nécron réalise qu'il est dans une impasse et se téléporte en sécurité après avoir félicité Helbrecht pour "cette victoire temporaire". Le sénéchal est enragé par la fuite de son ennemi, mais se console en détruisant méthodiquement le précieux navire d'Imotekh.*

989.M41 La Croisade des Astres Fantômes
Suite à la mort du grand sénéchal Kordhel, Helbrecht prend la tête du chapitre. Conformément à la tradition, il déclare une nouvelle croisade afin de nettoyer les Astres Fantômes de toute présence xenos.

993.M41 La Croisade de Nimbosa
Le sénéchal Folker lance une croisade afin de reprendre le monde de Nimbosa tombé entre les mains des Tau du commandeur Brightsword.

996.M41 La Bataille de Golgotha
Le sénéchal Actoan commande une croisade visant à éradiquer les orks du système Golgotha.

998.M41 L'Incident d'Ophidium
Black Templars et Dark Angels combattent côte à côte, mais le torchon brûle entre les deux chapitres à cause d'un différend à propos d'un prisonnier.

998.M41 La Croisade d'Armageddon
Helbrecht rappelle autant de frères de bataille que possible et forme une vaste croisade pour libérer le monde ravagé par la guerre d'Armageddon de la Waaagh ! Ghazghkull.

LA SALLE DES CHRONIQUES

*À bord de l'*Eternal Crusader, *la barge de bataille qui sert de vaisseau amiral au grand sénéchal Helbrecht et de forteresse-monastère mobile à tout le chapitre, se trouve la salle des Chroniques, où une légion de scribes et de serviteurs s'affaire à coucher par écrit l'histoire et les faits d'armes des diverses croisades des Black Templars. D'ordinaire, cette tâche incombe aux archivistes du chapitre, cependant les Black Templars ne comptent pas le moindre frère de bataille psyker dans leurs rangs.*

Toutefois, on ne sait pas avec certitude comment les Black Templars en vinrent à supprimer toute présence de psykers space marines au sein de leur chapitre. Ce qui est certain, c'est que la disparition de ces archivistes s'accompagna de la perte d'un pan de l'histoire du chapitre. Les observateurs extérieurs suggèrent qu'au fur et à mesure que le chapitre se mit à vénérer l'Empereur comme un dieu, il considéra l'Édit de Nikaea, qui enjoignait à dissoudre les librariums, comme un décret divin. D'autres pensent que le patrimoine génétique des Black Templars s'est détérioré, ou que tous leurs archivistes sont morts au cours d'une guerre obscure. Des érudits évoquent l'ultime bataille des Black Templars lors de l'Hérésie de Catelexis au M34, et le hurlement d'agonie psychique apocalyptique qui parcourut le Warp suite à la destruction du Cacodominus, y voyant là une explication plausible. Quoi qu'il en soit, les Black Templars en vinrent à considérer la perte de leurs psykers comme faisant partie du grand œuvre de l'Empereur, et qu'Il les leur restituera un jour s'Il l'estime nécessaire.

SALAMANDERS



"D'aucuns voient les fils guerriers de Nocturne tels des diables terrifiants. Pourtant, leur valeur, leur force et leur habileté aux armes sont plus parlantes que la moindre voix discordante. Ils forgent la victoire avec une conviction ardente, tempérée par le sens de l'honneur et la patience. Ils sont l'incarnation du feu purificateur, et la flamme de leur cœur ne s'éteindra jamais."

- Vulkan, La Nature de la Guerre

Nés du feu et forgés par la guerre, les Salamanders comptent parmi les chapitres space marines les plus respectés de l'Imperium. Réputés pour leur nature stoïque, ils considèrent que chaque bataille est une mise à l'épreuve de leur habileté, de leur détermination et de leur endurance, le creuset qui les façonne en guerriers encore plus puissants. Le fait que les Salamanders sont des parangons de force, d'honneur et de résolution depuis dix mille ans est le véritable legs de leur primarque, même dans les années sombres de la fin du 41e millénaire.

"Dans le feu de la bataille, sur l'enclume de la guerre!"

- Cri de guerre des Salamanders

VULKAN

Le primarque Vulkan fut élevé sur le monde volcanique de Nocturne par un forgeron, qui lui enseigna les vertus de la patience et l'artisanat. Cette planète inhospitalière, toute en montagnes et en rivières de lave, n'avait guère plus à offrir à ses habitants que ses riches minerais de métaux précieux. Au fil de centaines de générations, le peuple de Nocturne s'était modelé en une race endurcie, d'une excellente constitution et d'une opiniâtreté à toute épreuve – des recrues idéales pour l'Adeptus Astartes. Lorsque l'Empereur retrouva Vulkan, il lui accorda volontiers de faire de Nocturne la patrie des Salamanders.

Vulkan réorganisa la légion des Salamanders en sept maisons guerrières. Chacune d'elles recrutait principalement dans l'une des sept grandes cités de Nocturne, contribuant ainsi à raffermir les liens fraternels entre les novices. Les Salamanders se taillèrent une réputation de courage et d'altruisme, mais la gloire acquise au cours de la Grande Croisade n'était pas éternelle. Tout comme les Iron Hands et la Raven Guard, les Salamanders furent dupés par le traître Horus, en prenant place parmi la première vague d'Isstvan V, où ils furent massacrés. Bien que les Salamanders eussent subi des pertes tragiques, ils furent assez nombreux à en réchapper pour rebâtir la légion. C'est pourquoi les Salamanders ne se vantent pas de leurs actions pendant l'Hérésie, occupés qu'ils étaient à se remettre d'un piège qu'ils auraient dû voir venir.

Lors de la présentation du Codex Astartes, Vulkan comptait parmi ceux qui s'opposèrent à la décision de Guilliman de diviser les légions afin de limiter leur pouvoir. Bien qu'on ignore ce que les deux primarques se dirent, on pense que Vulkan fit humblement part à son frère de ses inquiétudes quant aux effectifs déjà sévèrement réduits de sa légion.



LE TOME DU FEU

Le destin du primarque Vulkan fait l'objet de bien des conjectures. Certaines sources indiquent qu'il a dirigé son chapitre pendant pas moins de trois millénaires avant de disparaître pendant une mission obscure. Souvent porté disparu, Vulkan était toujours revenu. Toutefois, cette disparition "définitive", est d'autant plus mystérieuse du fait des textes qu'il a laissés, appelés collectivement le Tome du Feu. Par cet ouvrage, il léguait à son chapitre plusieurs artéfacts façonnés de sa propre main, mais on ne les trouvait nulle part et le texte ne donnait aucune indication quant à leur emplacement. Selon la légende, ce n'est que lorsque les artéfacts auront tous été retrouvés que Vulkan reviendra pour mener ses fils à l'ultime bataille.

Quels que furent les arguments échangés, Guilliman finit par céder et entérina le fait que la légion des Salamanders serait la seule qui ne serait pas divisée en plusieurs chapitres. La question de la création de chapitres successeurs avec le patrimoine génétique des Salamanders fait toujours débat, quoique certaines similarités physiques, de marquages et de doctrines tactiques chez plusieurs autres chapitres, comme les Black Dragons et les Storm Giants, attestent de cette éventualité.

Les Salamanders étant dispensés de scinder leurs effectifs, les appréhensions initiales de Vulkan à propos du Codex Astartes n'avaient plus d'objet, et jusqu'à ce jour, les Salamanders se plient à la plupart de ses édits. Cependant, ils maintiennent la tradition des sept maisons guerrières de la légion originelle, chacune des grandes cités de Nocturne constituant la base d'une des sept compagnies principales. Les Salamanders entretiennent en outre une compagnie de scouts, dépourvue de base permanente et résidant à la place dans les chaînes de montagnes arides de Nocturne, jusqu'à ce que l'entraînement des recrues soit achevé et qu'elles rejoignent leur maison guerrière natale en tant que frère de bataille à part entière. Chaque compagnie de ligne des Salamanders est légèrement plus grande qu'une compagnie Codex, mais celle des scouts est deux fois plus petite que la norme, la population de Nocturne étant très éparse et la procédure de sélection des Salamanders très méticuleuse. Cette méthode a ses limites, mais suffit à renouveler les rangs des Salamanders.

À l'image de son primarque, chaque Salamander a la peau noire comme l'ébène, et des yeux rouge sang, conséquences d'une interaction étrange de leurs progénoïdes et des radiations exhalées par Nocturne. Les Salamanders ont également la faculté légendaire de résister à la chaleur et aux flammes. Des épreuves d'endurance – transporter des barres de métal chauffées au rouge, ou marcher sur des charbons ardents – font partie de leurs rituels d'initiation, et leurs insignes honorifiques prennent souvent la forme d'une marque au fer sur une peau de salamandre.



L'OPUS PROMETHEUS

L'Opus relate la légende de la réunion de Vulkan avec l'Empereur. On y lit que lorsque l'Empereur vint sur Nocturne, il le fit sous les traits d'un étranger se rendant à un grand festival. Par tradition, ces fêtes comportaient de nombreuses épreuves de force. Sachant que la fierté de Vulkan l'empêcherait de servir un autre, l'Empereur le défia, avec comme enjeu un serment de loyauté du perdant envers le gagnant. La compétition qui s'ensuivit fut une démonstration d'exploits qu'aucun homme ne pouvait espérer reproduire : forger une arme dans une coulée magmatique, traverser un delta de lave en portant une enclume, entre autres. L'apogée du concours fut une chasse, avec comme gibier la plus grosse salamandre – des lézards géants cracheurs de feu qui hantent les montagnes de Nocturne. Vulkan abattit une bête gargantuesque, mais sur le chemin du retour, il chuta dans un précipice comme le mont Deathfire entrait en éruption. Suspendu par une main au-dessus d'un fleuve de lave, il lui fallait lâcher le trophée qu'il tenait de l'autre pour s'en sortir, mais il s'y refusait, alors même que ses forces l'abandonnaient. Alors l'étranger apparut, tirant une carcasse de salamandre encore plus grosse que celle de Vulkan. Voyant le primarque en détresse, l'étranger jeta sa prise dans la lave pour former un pont afin de sauver Vulkan. À leur retour au festival, Vulkan fut déclaré vainqueur, car l'étranger était revenu les mains vides. À la grande surprise des spectateurs, ce fut le primarque qui s'agenouilla, en déclarant que quiconque plaçait la vie avant la fierté était digne de le commander. En mémoire de ce jour, les scouts du chapitre subissent des épreuves rappelant celles de Vulkan et de l'Empereur, et n'accèdent au rang de frère de bataille qu'après avoir tué une salamandre.

Bolters Salamanders

Les Salamanders parlent souvent d'eux-mêmes comme étant "nés du feu", expression qui évoque non seulement leur planète volcanique, mais aussi leur habileté dans le domaine de la forge et du fourneau. Chaque frère de bataille est formé au métier de forgeron. Il en résulte que la plupart des Salamanders portent des bolters, ainsi que d'autres pièces d'équipement, qu'ils ont fabriqués de leurs mains, ou qu'ils ont personnalisés et embellis eux-mêmes au cours de leurs longues années de service.

Pour les Salamanders, de même que pour tous les space marines, le bolter est bien plus qu'une arme: c'est le symbole de leur statut de guerriers élus de l'Empereur, et la représentation matérielle de la suprématie de l'Humanité. Un bolter est un trésor, mais entre les mains d'un space marine, c'est l'instrument divin de sa fureur, le porteur d'une mort rapide dont l'aboiement est une prière aux dieux de la guerre.

Les bolters ne peuvent être fabriqués que par des artisans de talent et ne sont donc produits qu'en quantités limitées, toujours aux plus hauts standards de qualité et à partir des meilleurs matériaux. Même les munitions peuvent difficilement être confectionnées en dehors d'un atelier spécialisé, car les space marines ne sauraient se satisfaire même du plus infime défaut de conception. Chaque frère de bataille apporte un soin scrupuleux à son bolter, en accomplissant assidûment les rites de maintenance qui apaisent l'esprit de la machine de son arme.

C'est donc un motif de fierté pour les Salamanders que tous leurs bolters aient été fabriqués dans les armureries du chapitre. Les symboles du Culte Prométhéen – le marteau et l'enclume, la flamme, les écailles et des gueules des puissants lézards qui rôdent dans les désolations de cendre de Nocturne – sont des décorations récurrentes sur l'équipement du chapitre.



Le bolter "Drake's Roar" a été confectionné il y a plus de quatre mille ans par le frère de bataille Kel'ran. Il compte parmi les plus remarquables exemples d'artisanat de l'arsenal des Salamanders – un artéfact qui n'est pas seulement entretenu, mais vénéré.



Le techmarine Tu'kor a consacré toute une année à l'élaboration du bolter "Furos", et cinquante de mieux à son ornementation avant d'être satisfait de son travail. À peine vieux de trois siècles, le nom de Furos est déjà craint par les ennemis de l'Humanité.



"Wrath of Prometheus" est un bolter en usage depuis des centaines d'années, apportant la mort aux ennemis de l'Imperium depuis l'âge des Massacres d'Heavenfall. Des Astres Fantômes à Armageddon, sa colère a fauché les traîtres comme les xenos.



"Forgeheart" est un antique bolter au tempérament ombrageux. Pour apaiser son esprit de la machine, les Salamanders le chargent uniquement avec des bolts bénis individuellement par un chapelain, et sur lesquels les Rites de Bataille ont été minutieusement gravés.



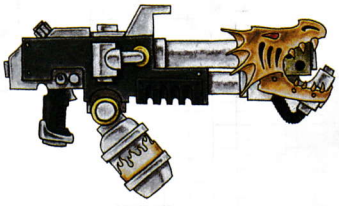
Le frère de bataille Tal'kar, 2e escouade tactique de la 4e Compagnie des Salamanders



Épaulière Salamander portant le marquage de la 5e Compagnie



L'icône de chapitre des Salamanders sert également de marquage aux 1re et 2e Cies.



Ce lance-flammes est l'œuvre d'un maître artisan Salamander.



La bannière de la 2e Compagnie célèbre les origines du chapitre en tant que 18e légion space marine.

MAÎTRE DE CHAPITRE TU'SHAN

Depuis la disparition de Vulkan, la charge de diriger le chapitre est toujours échue au capitaine de la 1re Cie. Il s'agit d'une régence, les Salamanders confiant le commandement au 1er capitaine jusqu'au retour du primarque. L'actuel détenteur du titre, Tu'shan, est l'incarnation des idéaux de compassion, de sens du devoir et du sacrifice des Salamanders. Extraordinairement fort, même pour un space marine, Tu'shan est toujours en première ligne. La 1re Cie des Salamanders, les "Dragons Ardents", forment la garde personnelle de Tu'shan. Le commandement tactique de cette formation et les tâches habituelles du capitaine terminator du chapitre sont délégués à un illustre vétéran choisi par Tu'shan lui-même.

LE CULTE PROMÉTHÉEN

L'ensemble des dogmes qui guide la vie des Salamanders est désigné sous le terme de "Culte Prométhéen". C'est le creuset des croyances et des traditions idiosyncrasiques des Salamanders, hérité de la sagesse de leur primarque. Leur culture insiste sur l'autonomie, la loyauté et le sacrifice. Les chapelains Salamanders enseignent qu'aucun objectif digne de ce nom ne s'atteint facilement. Difficulté et adversité sont perçues comme des ingrédients inéluctables, voire nécessaires, dans la vie d'un guerrier, et le prix à payer pour obtenir un corps et un esprit bien trempés. La patience et la détermination sont des traits de caractère fort appréciés, tandis que l'impétuosité est très mal perçue.

Les Salamanders tiennent en haute estime certaines valeurs humaines que les autres space marines ont finies par oublier, peut-être parce qu'eux-mêmes maintiennent des liens étroits avec le reste de l'Humanité, même après leur transformation en surhommes. Contrairement à la plupart des autres chapitres, qui restent à l'écart dans leurs forteresses-monastères lorsqu'ils ne combattent pas, presque tous les frères de bataille Salamanders vivent parmi les habitants de leur monde chapitral. Ce sont les chefs respectés de leurs cités, inspirant fierté, enthousiasme et sagesse à la population. Lorsque les Salamanders sont appelés à la guerre, les space marines quittent leurs communautés et se rassemblent à la forteresse-monastère, basée non pas sur Nocturne elle-même, mais sur Prometheus, sa lune géante inhabitée, avant de s'embarquer sur les vaisseaux de guerre du chapitre.

Le style de combat des Salamanders préfère à la vitesse ou à la maniabilité, la vaillance, la robustesse et la résolution même face à une situation désespérée. C'est pourquoi le chapitre aligne relativement peu d'antigravs et d'aéronefs, comme les Land Speeder, les Stormtalon ou les Stormraven. Les Salamanders se fient davantage au pas sûr des Dreadnought et des chars d'assaut, et à la sensation rassurante de la terre sous leurs bottes de céramite tandis qu'ils marchent à la guerre.

S'agissant de l'armement, les Salamanders sont les spécialistes incontestés de l'utilisation des armes à flammes. Ce qui était à l'origine un rappel symbolique de la nature volcanique de leur monde chapitral et des énormes bêtes cracheuses de feu des montagnes de Nocturne, est devenu une doctrine de combat mortellement efficace. En effet, ces space marines utilisent une très forte proportion de lance-flammes et de fuseurs pour nettoyer le champ de bataille de toute présence ennemie.

Légendes de Nocturne

754.M41 Purification d'Ymgarl
Les Salamanders de la 2e Cie purgent par le feu jusqu'à la dernière trace de l'infestation Genestealer sur la lune d'Ymgarl.

772.M41 L'Héritage du Primarque
Vulkan He'stan, le Père de la Forge, retrouve le Gantelet de la Forge après avoir vaincu l'ost pirate eldar du seigneur Iath Bloodweaver.

878.M41 Inimitié Infinie
He'stan défait Trazyn l'Infini en combat singulier, le nécron échouant dans sa tentative d'ajouter la Lance de Vulkan à sa collection.

901.M41 Guerre de Badab
La 2e Cie des Salamanders, sous les ordres du capitaine Mir'san, se joint aux combats contre les Astral Claws renégats et leurs alliés sécessionnistes indisciplinés.

938.M41 Élévation d'un Héros
Tu'shan est nommé régent de Prometheus, suite à la mort brutale de son prédécesseur de la main de Huron Sombrecœur – le seigneur félon des Red Corsairs.

941.M41 2e Guerre d'Armageddon
Les Salamanders, les Ultramarines et les Blood Angels se ruent au secours du monde-ruche industriel d'Armageddon suite à l'invasion de Ghazghkull Thraka.

Le maître de chapitre Tu'shan et ses Dragons Ardents pèsent de tout leur poids en ralliant les défenseurs impériaux dispersés et en freinant l'avance des orks. Les Salamanders protègent un pont d'une importance capitale sur le fleuve Stygies contre des milliers d'orks. Les assauts incessants des peaux-vertes durent trois jours et quatre nuits, mais la force space marine reste aussi inamovible qu'une enclume et toutes les attaques sont repoussées.

La Waaagh ! est finalement brisée devant les murs cyclopéens de la ruche Tartarus ; Tu'shan et Dante affrontent côte à côte la garde rapprochée de Ghazghkull, mais le big boss ork parvient à s'extraire des lignes impériales et à s'échapper. À la fin de la campagne, le commandeur Dante fait l'éloge de Tu'shan devant tous les space marines assemblés – honneur suprême, car il n'y a rien que les Salamanders savourent davantage que le respect d'un frère d'armes.

943.M41 La Croisade de Tochran
Trazyn l'Infini déclare avoir retrouvé le Chant d'Entropie – un des artéfacts perdus de Vulkan – déclenchant une guerre de dix ans entre les Salamanders et les nécrons de Solemnace. En fait, Trazyn a menti pour attirer He'stan dans un piège tendu lors de l'Assaut sur Tochran, au cours duquel les nécrons tentent à nouveau de tuer le Père de la Forge et de s'emparer de la Lance de Vulkan. Les Salamanders de la 6e Cie luttent dos à dos, bolters et lance-flammes défiant les nécrons en crachant le feu. Quarante space marines tombent, mais à l'issue des combats, He'stan l'emporte encore sur Trazyn, et les Salamanders s'enfoncent jusqu'aux genoux dans les carcasses brisées des nécrons.

955.M41 Rébellion de Killeneth
On croit Tu'shan perdu lorsqu'un Hellhound félon noie sa position dans une rivière de prométhium. Les cris de joie des rebelles meurent dans leurs gorges comme Tu'shan émerge de cet enfer, faisant fi des flammes qui l'entourent, et châtie le Hellhound d'un seul coup de son marteau Tonnerre. Les dissidents terrorisés s'enfuient à la vue du spectacle de la silhouette auréolée de feu de Tu'shan.

962.M41 La Prophétie Scorienne
Le capitaine N'keln se rend sur la planète Scoria pour enquêter sur la présence supposée d'un "artéfact de Vulkan", mais ne trouve qu'une horde d'orks.

966.M41 L'Incident du Proteus
Les Night Lords attaquent les Dragons Ardents pendant qu'ils prospectent un space hulk infesté. Plusieurs terminators succombent, mais leurs camarades exterminent les traîtres et les genestealers.

975.M41 La Défense de Nocturne
Le chapitre des Salamanders défend Nocturne et Prometheus contre les space marines du Chaos des Dragon Warriors.

980.M41 Guerre du Prométhium
Les Salamanders s'allient aux sœurs de bataille de l'ordre du Calice d'Ébène contre la Black Legion lors d'un terrible conflit urbain sur Heletine. L'ennemi est incinéré par les dizaines de Land Raider Redeemer et d'Immolator qui ratissent les rues des vastes complexes urbains d'Heletine.

989.M41 L'Embrasement de Myze
La 3e Cie des Salamanders atterrit sur le monde mort de Myze, afin de renforcer les "Serpents Noirs" du MVIIIe de Catachan qui se battent contre les tyranides de la flotte-ruche Leviathan. Les Salamanders et leurs alliés réduisent la moitié de la planète en cendres avant que la menace xenos soit complètement anéantie.

995.M41 La Croisade de l'Hémopeste
Les Salamanders et les Iron Hawks s'unissent face aux légions de Khora'arr'seth, et bannissent le démon sur le monde-sanctuaire corrompu de Lamath's Hope. Les Salamanders se retirent après avoir purgé la planète entière par le feu.

998.M41 3e Guerre d'Armageddon
Ghazghkull Thraka revient à Armageddon à la tête de la plus grande Waaagh ! de l'histoire, et les Salamanders sont parmi les premiers à réagir, Tu'shan emmenant personnellement six compagnies pour affronter les orks.

Les Salamanders se déploient et lancent sur-le-champ une série de contre-attaques contre les Rok orks posés le long du fleuve Hemlock. Les fusillades à bout portant dans les couloirs des Rok conviennent parfaitement aux méthodes martiales des Salamanders. Avec des terminators et des centurions d'assaut à la pointe de leurs attaques, les Salamanders détruisent neuf Rok.

Contrairement à beaucoup d'autres chapitres, les Salamanders combattent sans répit jusqu'au bout de la campagne pour protéger les civils d'Armageddon. En fait, Tu'shan lui-même en vient aux mains avec le capitaine de la 1re Cie des Marines Malevolent après que ses guerriers aient bombardé un camp de réfugiés afin d'éliminer une patrouille de kommandos orks qui avait pénétré le périmètre. Tu'shan et son chapitre y gagnent la reconnaissance de la population d'Armageddon, en même temps que les relations entre Salamanders et Marines Malevolent sont ternies.

La plupart des Salamanders quittent Armageddon après la retraite de Ghazghkull, sauf deux compagnies chargées de sécuriser les plus grands foyers de population, étant les seules à pouvoir combattre pendant la Saison du Feu. Une escouade de Dragons Ardents se rend sur Baal avec les Blood Angels en tant que garde d'honneur du défunt capitaine Tycho.

Raven Guard



"Une bataille peut être remportée par la force brute, ou grâce à la chance. Mais une guerre ? Une guerre se gagne par la ruse et en étant impitoyable. Il est parfois nécessaire de commettre des actes ignobles dans la poursuite de nobles buts. Nécessité fait loi. La désolation qu'elle entraîne n'est qu'une conséquence mineure des actions entreprises par la Raven Guard."

La Raven Guard est un chapitre mystérieux spécialisé dans les opérations secrètes. Ses space marines sont les maîtres de la guerre invisible, car ils favorisent la discrétion et l'effet de surprise plutôt que la force brute et les assauts d'envergure. Depuis des milliers d'années, sur des milliers de mondes, la Raven Guard plane telle une ombre au-dessus des ennemis de l'Imperium, attendant le moment propice pour fondre dans leur dos et délivrer le coup fatal.

LE LIBÉRATEUR

L'héritage génétique de chaque guerrier de la Raven Guard est évident de par ses traits, sa peau couleur ivoire, ses cheveux et ses yeux noir de jais, les mêmes que ceux de son primarque, Corvus Corax. On ne sait que peu de chose sur les premières années de la vie de Corax, car il n'en a jamais parlé à personne. Les mythes de la Raven Guard racontent que le jeune primarque a grandi dans un camp de travail sur une lune dont les capacités de productions rivalisaient avec celles d'un petit monde-forge. Les esclaves enfermés dans le camp cachèrent Corax, et lui apprirent à survivre en se dissimulant et en échappant aux brimades des contremaîtres. Lorsqu'il fut suffisamment grand, Corax mena une rébellion contre les maîtres du camp, prit le contrôle de la lune et la rebaptisa Délivrance.

La rencontre entre Corax et l'Empereur est également voilée de mystère, car aucune chronique ne relate cet événement. Ce qui est certain, c'est que Corax accepta de prendre le commandement de la légion de la Raven Guard et de se joindre à l'Empereur. Sous le commandement de Corax, les techniques d'infiltration, d'assassinat et de sabotage devinrent les maîtres mots de la Raven Guard. Les compétences de la légion dans ces domaines étaient insurpassables. Quand le Maître de Guerre Horus se rebella contre l'Empereur, la Raven Guard fit partie des légions qui reçurent l'ordre d'attaquer le quartier général des traîtres sur Isstvan V. Cette bataille allait déterminer la nature des affrontements de l'Hérésie d'Horus, car la Raven Guard tomba dans un piège et fut massacrée. Le fait que le Maître de Guerre fût parvenu à tromper Corax est la preuve qu'il maîtrisait à la perfection toutes les facettes de la guerre. En l'espace d'une seule journée, la Raven Guard fut réduite à une infime fraction de ses effectifs originels. Cette bataille continuerait d'avoir des répercussions sur le destin de la Raven Guard au cours des millénaires à venir.

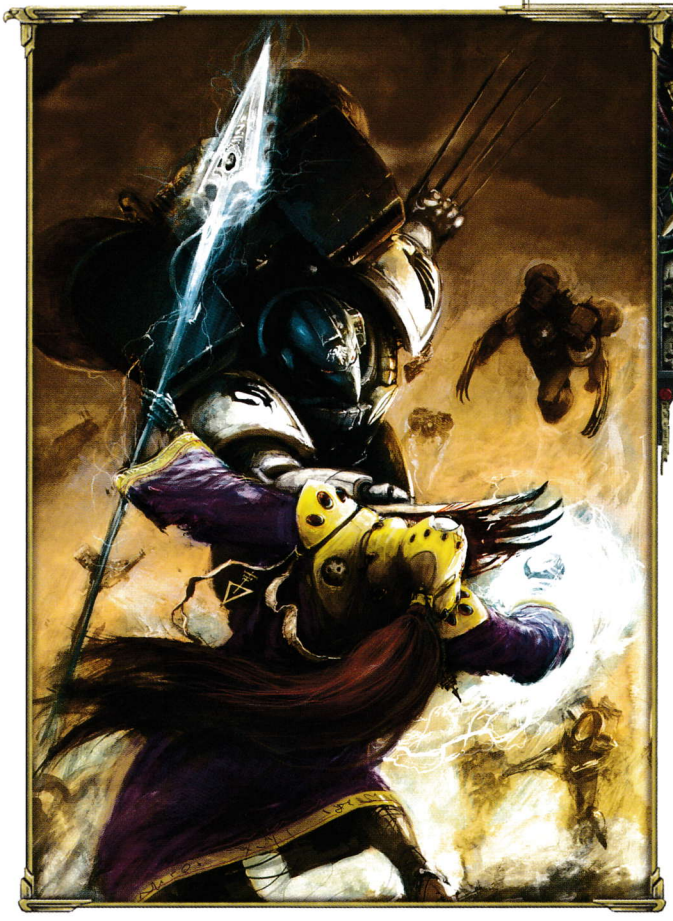
LA MALÉDICTION DU CORBEAU

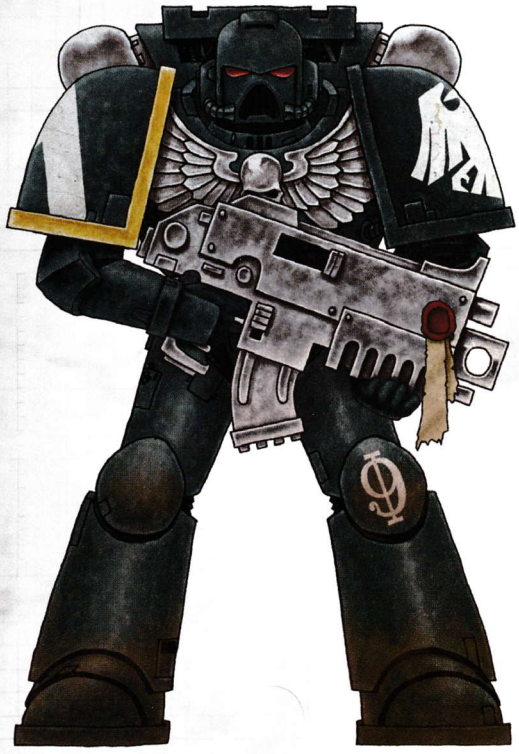
Corax et les rares survivants de la Raven Guard qui s'échappèrent d'Isstvan V retournèrent à la Tour du Corbeau, la forteresse-monastère de la légion située sur Délivrance, afin de reconstituer leurs forces. Ce fut une époque difficile pour Corax, et ce n'est qu'en ayant recours à des mesures désespérées qu'il préserva sa légion de l'extinction. Il utilisa des méthodes de maturation génétique accélérée que seul l'Empereur maîtrisait jusqu'alors, dans le but de gonfler les effectifs de la Raven Guard. Malheureusement, il se produisit un incident: peu après leur création, un grand nombre de space marines subit des mutations soudaines et monstrueuses. La Raven Guard ne parle jamais de ces jours sombres, mais des légendes évoquent des hurlements inhumains qui s'élèvent des cachots de la Tour du Corbeau. Quelle que soit la vérité, elle hanta Corax jusqu'à la fin de ses jours. Pourtant, ce processus imparfait permit à la Raven Guard de regarnir rapidement ses rangs et de reprendre la lutte contre les forces d'Horus.

Suite à la défaite du Maître de Guerre, Corax accepta la décision de diviser les légions en chapitres, car il comprenait que c'était un mal nécessaire afin de protéger le futur d'un Imperium convalescent. Corax lui-même disparut peu de temps après, tourmenté à jamais par les actes horribles qu'il avait dû commettre pour sauver sa légion. À l'instar de l'essentiel de sa vie, sa fin reste mystérieuse.

INIMITIÉS

Bien que la Raven Guard combatte régulièrement aux côtés d'autres chapitres space marines, elle a souvent été accusée d'être trop secrète et de cacher ses réelles motivations et ses plans à ses alliés. Les guerriers de la Raven Guard ne parlent jamais pour ne rien dire; ils préfèrent observer silencieusement, et attendre le bon moment pour agir. Beaucoup de leurs alliés trouvent leur mutisme et les regards froids qu'ils se contentent de lancer quand on les questionne proprement exaspérants. Cette attitude ne fait pas bon ménage avec la plupart des autres chapitres space marines, notamment les White Scars, qui sont connus pour leur manque de tact et leur franc-parler. D'ailleurs, l'inimitié entre les White Scars et la Raven Guard remonte à fort longtemps et la réconciliation semble inenvisageable.





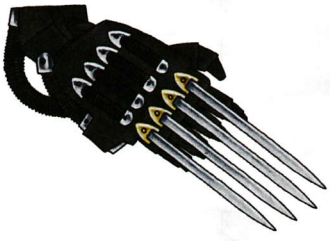
Frère de bataille Solgaro, 2e Compagnie de la Raven Guard, 9e escouade Devastator



Épaulière arborant l'icône de la Raven Guard



Épaulière de la 3e Compagnie, symbole d'escouade Tactique



Griffe Éclair modèle Hawk's Talons



La bannière de la 2e Compagnie affiche fièrement le nom du primarque.

Quelques siècles après la disparition de Corax, le patrimoine génétique de la Raven Guard commença à se détériorer. C'était sans doute un effet secondaire des techniques de culture des gènes employées par le passé. Plusieurs organes spécifiques aux space marines cessèrent de fonctionner correctement, et jusqu'à aujourd'hui, toutes les tentatives des apothicaires pour corriger ces problèmes se sont soldées par des échecs cuisants. Pour cette raison, une grande proportion du matériel génétique de la Raven Guard a dû être remplacée par des stocks intacts conservés sur Terra lors de la Seconde Fondation, ce qui a ralenti d'autant le rythme de recrutement.

La pénurie de stock génétique viable pousse la Raven Guard à être très minutieuse lors de la sélection, des tests et de l'entraînement des recrues. Ces dernières restent plus longtemps dans la 10e Compagnie que dans les autres chapitres, par conséquent la Raven Guard se rend rarement au combat sans plusieurs escouades de scouts en appui.

"Dans les ténèbres, tous les hommes sont égaux, mais ceux qui ne les craignent pas ont un avantage."

- Capitaine des ombres Kayvaan Shrike

LA GUERRE DES OMBRES

En dépit de son incapacité à remplacer rapidement les pertes, la Raven Guard refuse de diminuer le rythme de ses opérations militaires, même si cela l'oblige à lancer des campagnes coûteuses qui laissent le chapitre exsangue pendant de longues périodes. Elle n'hésite pas à engager des conflits d'envergure où les pertes sont inévitables, attaquant alors en faisant appel à tout l'arsenal de l'Adeptus Astartes. Malgré tout, l'initiative personnelle et l'excellence tactique priment alors sur la force brute: la Raven Guard exploite systématiquement la moindre opportunité de frapper l'ennemi au cœur plutôt que de livrer une guerre d'usure.

Le chapitre essaie d'adhérer aux principes du Codex Astartes, mais le nombre limité de frères de bataille et la préférence pour les opérations secrètes dictent généralement le déploiement des troupes, d'autant plus que la Raven Guard se repose sur sa compagnie de scouts, et ce plus que n'importe quel autre chapitre. Elle favorise également les forces d'intervention rapide, notamment en ayant recours à des escouades d'assaut et à des Land Speeder, dans le but de frapper l'adversaire là où il est le plus faible. De même, le chapitre entretient un vaste parc de modules d'atterrissage et d'aéronefs, alors que le nombre de chars est limité, puisque leur usage est souvent impossible dans le cadre des opérations discrètes qui sont l'apanage de la Raven Guard. Ce n'est que lors des assauts conventionnels qu'elle aligne de tels blindés.



THUNDERHAWK DE LA RAVEN GUARD

Shadowhawk *est le plus ancien et le plus révéré des Thunderhawk de la Raven Guard. Son fuselage de céramite porte les honneurs de bataille et les stigmates de combats remontant à l'aube du chapitre. Bien peu d'aéronefs ont transporté les fils de Corax vers autant de victoires, et sur autant de planètes.*



La Raven Guard combat rarement en tant que force de frappe unique, car ses compagnies forment des groupes autonomes commandés par des capitaines des ombres farouchement indépendants. Ils suivent la voie de Corax depuis la Seconde Fondation, traquant les ennemis de l'Imperium et apportant leur aide partout où celle-ci est nécessaire.

Tout comme son primarque, la Raven Guard voue une haine particulière à ceux qui essaient de réduire l'humanité en esclavage; elle a exercé sa vengeance contre les eldars noirs à de nombreuses reprises. Ses lames ont abattu des tyrans et des seigneurs de guerre partout dans l'Imperium, exterminé des armées sur des milliers de champs de bataille, et accompli d'innombrables frappes chirurgicales et actes de sabotage. Grâce à son action, des centaines de planètes ont échappé à l'esclavagisme, voire à la destruction, bien que leurs habitants ne soient pas toujours conscients de l'existence de ces anges gardiens agissant dans l'ombre.

"Savoir où frapper pour causer un maximum de dégâts avec un minimum d'efforts, voilà la clé qui mène à la victoire."

- Sergent Alpeno, 4e Compagnie

L'Héritage des Ombres

748.M41 La Fin de la Mégarchie
Lorsque la planète Thruskus se détourne de l'Empereur, la Raven Guard traque un à un les membres de la mégarchie. À la fin de la journée, les membres du conseil sont pendus aux plus hautes spires des cités-ruches et Thruskus revient dans le giron de l'Imperium.

865.M41 Massacre d'Heraclad
La cabale de la Lame Noire assaille Heraclad afin de capturer ses habitants. Les eldars noirs découvrent avec stupeur que la ville a été évacuée. Ils sont exterminés en tombant dans des embuscades tendues par les 1re et 6e compagnies de la Raven Guard.

868.M41 Bataille de Targus VIII
Le capitaine Shrike et la 3e Compagnie se retrouvent piégés derrière les lignes ennemies lorsque leur transport est détruit. Malgré cela, ils livrent une guérilla qui décime les orks et met fin prématurément à la guerre.

871.M41 La Libération de Quintus
Shrike se déploie sur la planète Quintus pour contrer les plans de l'Alpha Legion. Malgré ses réticences à cause des différends qui les opposent, il se joint alors aux forces de Kor'sarro Khan des White Scars. La ruse de la Raven Guard et la férocité des White Scars forment une combinaison imbattable.

890.M41 Guerre de la Lame de Nuit
Après avoir tenté sans succès de détruire une force de la Raven Guard, l'apôtre noir Erelek des Word Bearers vient se ravitailler à la forteresse de la Damnation, mais il la retrouve aux mains des scouts de ses ennemis. Les Word Bearers tentent de battre en retraite face aux canons du bastion, mais sont bloqués lorsque des Stormraven les assaillent. Les traîtres sont pris à découvert par des tirs croisés et massacrés.

938.M41 Assaut Planétaire de Blindhope
Kayvaan Shrike orchestre l'assaut planétaire de Blindhope et sauve le 1223e Cadien.

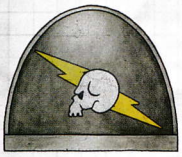
991.M41 Guerre de Sargassion Reach
La bande de guerre du Chaos des Empyrion's Blight envahit Sargassion Reach. La Raven Guard et les Brazen Minotaurs contre-attaquent et reprennent la planète.

992.M41 Raid sur Kastorel-Novem
Sous les ordres du capitaine des ombres Korvydae, la Raven Guard mène des raids contre les usines de la Waaagh! Garaghak.

996.M41 L'Embuscade de Lonal
La flotte-ruche Leviathan envahit Lonal mais se heurte à la résistance des Dark Hunters. À l'insu de ce chapitre, la Raven Guard se déploie et utilise les Dark Hunters comme appât pour élaborer un piège qui permet de tuer douze princes tyranides en une seule bataille.

Chapitres Successeurs de la Raven Guard

Revilers

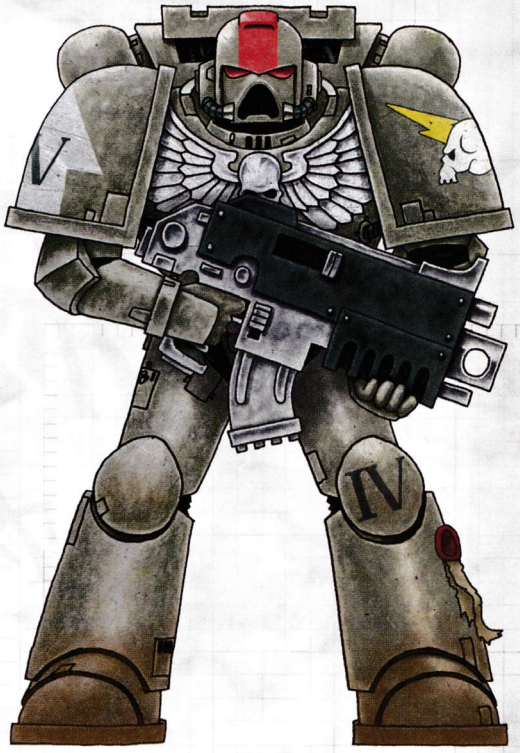


Les Revilers sont un des rares chapitres créés à partir du patrimoine génétique de la Raven Guard au cours de la Seconde Fondation. Leurs rangs comptaient à l'origine de nombreux vétérans de la légion, et donc une forte proportion de survivants du désastre d'Isstvan V. Le chapitre s'est donc juré de poursuivre inlassablement ceux qui ont trahi leurs fondateurs.

Les Revilers ont prouvé qu'ils étaient les dignes héritiers de leur primarque, car ils frappent rapidement et avec précision avant de disparaître à nouveau. Ces méthodes de combat sont venues à bout d'innombrables adversaires. Récemment, c'est une cellule de guerre de l'Alpha Legion qui a subi les foudres des Revilers : ces derniers ont poussé l'Alpha Legion à les poursuivre et à se disperser sur les planètes du système Haedrax, avant de contre-attaquer et de l'anéantir.

"Restez silencieux, mes frères. L'ennemi est proche et ma lame a soif de vengeance."

- Capitaine Shay, 7e Compagnie des Revilers



4e escouade tactique de la 3e Compagnie (indiquée par une bande blanche).

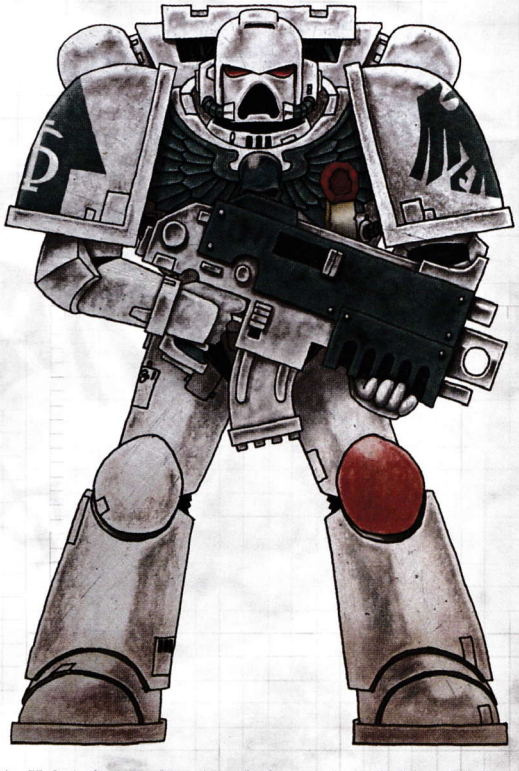
Knights of the Raven



Au fil des millénaires, l'Adeptus Terra a préféré diminuer progressivement le nombre de chapitres successeurs créés à partir du stock génétique limité de la Raven Guard, d'autant plus que celui-ci a continué de se détériorer. Les Knights of the Raven font partie de la poignée de chapitres successeurs qui ont été fondés depuis la seconde moitié du 39e millénaire. Toutefois, depuis sa naissance, le chapitre a prouvé sa valeur dans des centaines de guerres sanglantes, sur des dizaines de zones de guerre différentes.

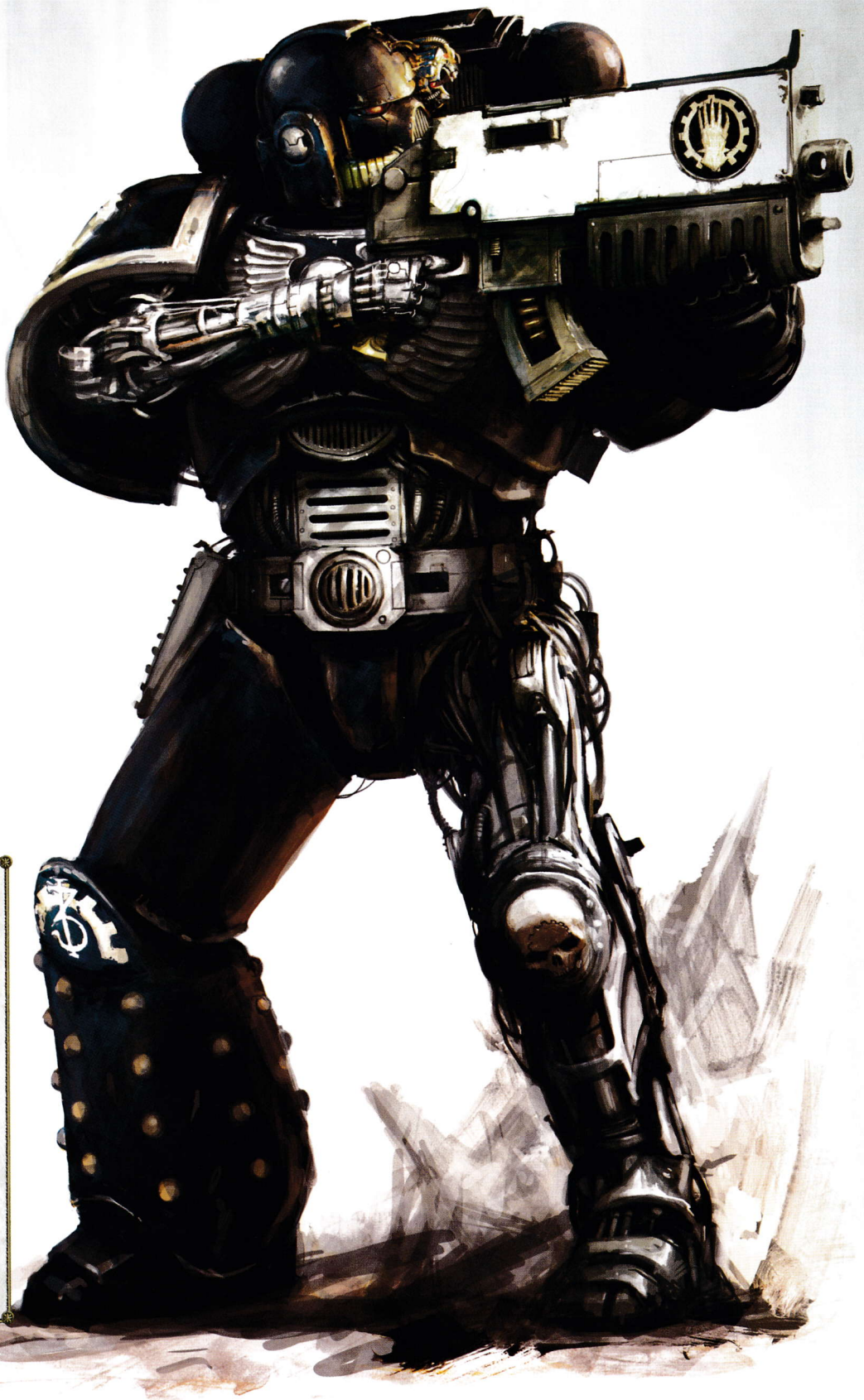
La forteresse-monastère des Knights of the Raven se trouve sur le monde féodal de Coralax, qui a été ainsi rebaptisé lors de la fondation du chapitre, en l'honneur de son primarque. Pour les habitants de ce monde austère, les Knights of the Raven sont des guerriers légendaires. Ils n'apparaissent aux yeux de la populace qu'une fois tous les treize ans, lorsque leurs émissaires descendent des cieux pour emmener les vainqueurs des violents tournois donnés en leur honneur.

Le chapitre livre actuellement une guerre de harcèlement contre la flotte-ruche Kraken. Cette tâche ingrate est sa punition pour en être venu aux mains contre ses frères du chapitre Aurora, événement funeste qui a entraîné l'intervention de Marneus Calgar lui-même.



Frère Hedori, 6e escouade tactique, 3e Compagnie des Knights of the Raven

Iron Hands



"Le faible doit être effacé pour le salut de l'Imperium. Je vous le dis, mes fils, seul le fort est digne de confiance. Notre esprit doit être tel l'adamantium : inflexible, toujours. Il nous revient de veiller à la pérennité du règne de l'Empereur Immortel de l'Humanité. Qu'il en soit ainsi, quel qu'en soit le prix."

- Ferrus Manus, s'adressant aux Iron Hands au Conclave de Gorgonos

Mêlant imperturbablement la chair et l'acier, les space marines du chapitre des Iron Hands combattent avec une détermination mécanique, totalement dépourvue de faiblesse et de pitié. Depuis dix mille ans, ils livrent bataille avec une logique froide et une fureur calculée, vision effroyable d'une efficacité mortelle. Les Iron Hands progressent tels des machines, broyant les rebelles et les envahisseurs partout dans la galaxie, et contribuant par leur force et leur inflexibilité à la continuité de l'Imperium.

"Par l'acier nous devenons plus forts, mais sans âme nous ne sommes plus rien."

- Révérend de fer Kardan Stronos

LE FER DOMINE LA CHAIR

Une croyance domine l'identité des Iron Hands par-dessus toutes les autres: la chair, même celle d'un space marine génétiquement modifié, est intrinsèquement faible. Si les space marines blessés ont l'habitude de remplacer leurs membres irrémédiablement abîmés par des bioniques, les Iron Hands sectionnent des parties valides de leur corps en faveur de prothèses de métal. Le mépris d'un Iron Hand pour sa propre chair croît avec l'âge, ce qui le pousse à substituer progressivement ses membres d'origine par un éventail d'augmétiques. Le plus grand honneur qu'on puisse faire à un Iron Hand est de fondre son esprit dans la carcasse d'un Dreadnought, car il abandonne alors son enveloppe mortelle pour livrer bataille en tant que machine vivante.

Les Iron Hands ont hérité leur intransigeance détachée et leur dégoût pour la faiblesse, sous toutes ses formes, de leur primarque, Ferrus Manus, lui-même marqué par son éducation sur la planète Medusa. Toutefois, leur caractère aigri et leur obsession pour la purification de leur propre chair ne proviennent pas des enseignements de Ferrus, mais des circonstances tragiques de sa mort.

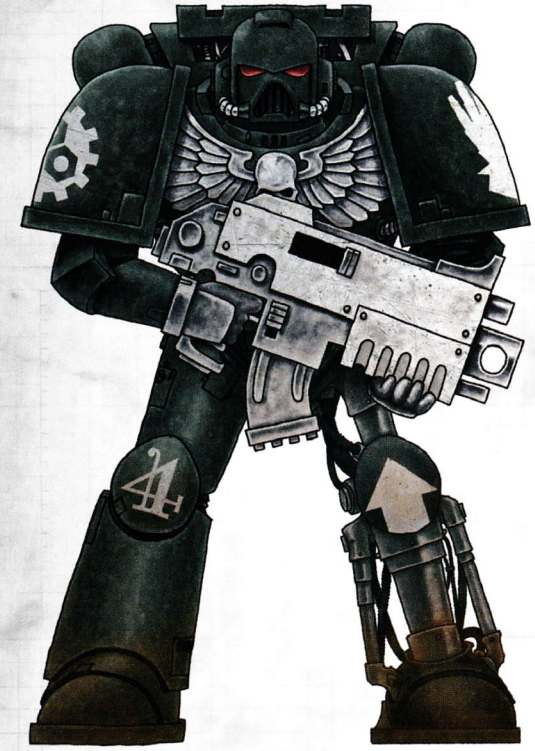
LA MORT DE FERRUS

Lorsque la nouvelle de la trahison d'Horus parvint à Ferrus, sa colère éclipsa son flegme légendaire. Il se précipita à la tête de sa légion, entouré de ses vétérans, pour se joindre à la force de frappe chargée d'abattre Horus sur Isstvan V. Ferrus conduisit l'attaque aux côtés des Salamanders et de la Raven Guard, et tomba dans l'ignoble embuscade orchestrée par les traîtres. Tandis que ses alliés tentaient désespérément de se retirer, Ferrus poussa l'assaut. Consumé par la rage, il refusa d'écouter la voix de la raison, ses frères primarques le suppliant de lâcher prise. Ferrus continuait d'avancer, châtiant les traîtres à chaque pas, mais les Iron Hands ne pouvaient l'emporter sur la puissance d'Horus: sur le sol sanglant d'Isstvan V, de la main d'un primarque qu'il appelait naguère son frère, Ferrus Manus périt.

Les Iron Hands n'acceptent pas le trépas de leur primarque, et préfèrent nourrir l'illusion qu'il a réussi à s'échapper d'Isstvan V et reviendra un jour. Cette chimère, bien que réconfortante, ne les aida guère à surmonter le massacre; leur primarque avait "disparu" et leur légion était décimée, de sorte qu'ils revinrent à Medusa le cœur plein d'amertume. Personne n'était à l'abri de leur colère, ni les aliens, ni les traîtres, et à quelques reprises, pas même leurs alliés. Les Iron Hands entretenaient un ressentiment particulier à l'égard des Salamanders et de la Raven Guard, croyant que s'ils avaient suivi Ferrus au lieu de battre en retraite, les renégats auraient été vaincus.

Parallèlement, les Iron Hands développèrent une haine d'eux-mêmes, reprochant la défaite d'Isstvan à leurs propres vétérans, voire à leur primarque. Ils arbitrèrent que les décisions tactiques désastreuses que Ferrus avait prises sur le champ de bataille étaient fondées sur l'émotion plutôt que sur la logique, et que les Iron Hands qui combattirent ce jour-là avaient manqué de force physique et mentale pour l'emporter. C'est pourquoi les Iron Hands entreprirent de se purger de ces faiblesses, en étouffant leur colère par une rationalité glaciale et en accélérant la transmutation de leurs chairs par la cybernétique.





Le frère de bataille Sarmech, de la 4e escouade tactique de la compagnie du clan Raukaan



Épaulière portant l'icône chapitrale des Iron Hands



Épaulière de la compagnie du clan Raukaan



Épaulière de la compagnie du clan Avernii



La bannière de la compagnie du clan Raukaan intègre le code couleur que prévoit le Codex Astartes pour la 3e Ce.

MEDUSA

Medusa, la planète chapitrale des Iron Hands, est baignée d'une obscurité perpétuelle. Son ciel pollué s'agite au-dessus de volcans si hauts que leurs éruptions illuminent les nuages noirs de l'intérieur. Les habitants de Medusa luttent constamment contre les éléments et entre eux pour accéder aux rares ressources de ce monde. Jamais les Iron Hands n'ont souhaité mettre fin aux conflits entre les clans, la compétition ayant raison des faibles. Seuls les forts survivent, et ceux qui ne peuvent se débrouiller par eux-mêmes ne bénéficient d'aucune compassion. C'est chez ce peuple impitoyable que les Iron Hands recrutent, et au lieu de chiffres, les compagnies du chapitre arborent les noms et les symboles traditionnels des clans de Medusa, le monde, le peuple et le chapitre étant indissociables.

LE CONSEIL DE FER

La structure organisationnelle des Iron Hands changea elle aussi après leur retour sur Medusa. En l'absence de Ferrus Manus, il fut décidé qu'aucun individu ne recevrait le commandement permanent du chapitre. Au lieu de cela, on institua le Conseil de Fer, un aréopage constitué des capitaines et des plus illustres guerriers de la légion. Ceux qui allaient y siéger reçurent le titre de révérends de fer. Cet organe a présidé à la destinée des Iron Hands jusqu'à présent.

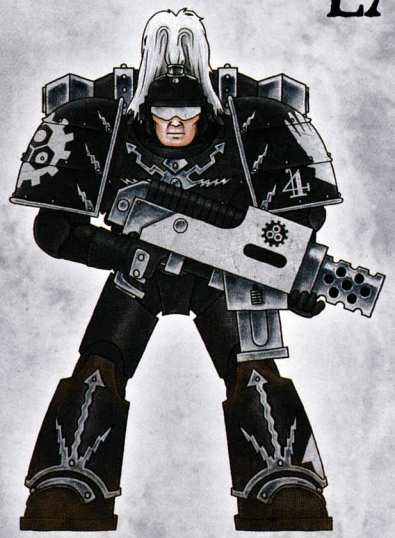
Une fois la tourmente de l'Hérésie d'Horus apaisée et le Codex Astartes dévoilé, le Conseil de Fer statua que l'adoption des préceptes de Roboute Guilliman était la seule voie logique. Si certains désapprouvaient la division de la légion en chapitres, les Iron Hands refusèrent de montrer la moindre faiblesse, et malgré leurs effectifs réduits, réussirent à fonder deux chapitres successeurs.

Au cours des siècles suivant la Seconde Fondation, les Iron Hands abattirent quiconque s'opposait à eux, détruisant méthodiquement les armées ennemies et les empires xenos. Néanmoins, les siècles devenant des millénaires, le chapitre devint de plus en plus reclus et hostile à toute ingérence, à l'exception notable de l'Adeptus Mechanicus.

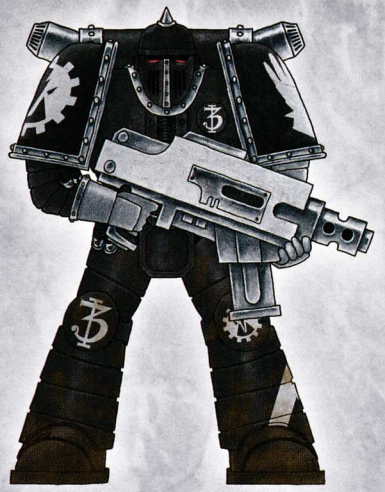
Inévitablement, l'adoration flagrante que les Iron Hands vouaient à la machine les rapprocha de l'Adeptus Mechanicus, une association condamnée par les autres chapitres. Les Iron Hands envoient traditionnellement de nombreux frères de bataille sur Mars, où ils sont initiés aux mystères du Culte de la Machine à un degré bien supérieur à celui des techmarines des autres chapitres. À leur retour sur Medusa, les Iron Hands montrent à leurs techmarines un respect qui confine au mystique. Les siècles passant, un nombre important de techmarines ont été admis dans les rangs des révérends de fer, et leur influence est grande, aussi bien au sein du Conseil que sur le champ de bataille.

Des Iron Hands sont toujours accompagnés d'une profusion de machines de guerre et de chars de tous types. Le chapitre entretient de nombreux Dreadnought et véhicules blindés – tant, en fait, que chaque clan possède son propre arsenal de chars d'assaut et d'exo-harnais Centurion. Les frères de bataille Iron Hands considèrent comme un grand honneur que d'intégrer l'équipage d'une des vénérables machines de guerre de leur chapitre. Ils se connectent directement à leurs véhicules par le biais de leurs implants bioniques, leur cœur battant au rythme des pistons et leur cri de guerre se mêlant au rugissement des canons.

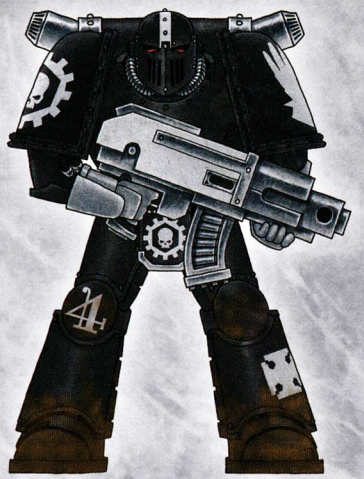
L'Armure Énergétique à Travers les Âges



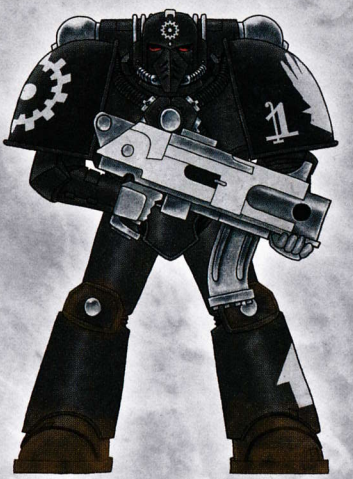
Frère vétéran Ashmon
Compagnie du clan Raukaan
Modèle "Tonnerre" Mk 1



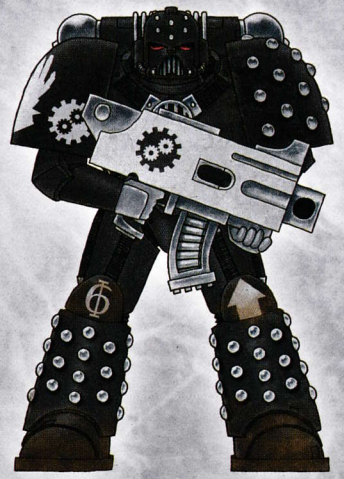
Frère de bataille Sarnus
Compagnie du clan Vurgaan
Modèle "Croisade" Mk 2



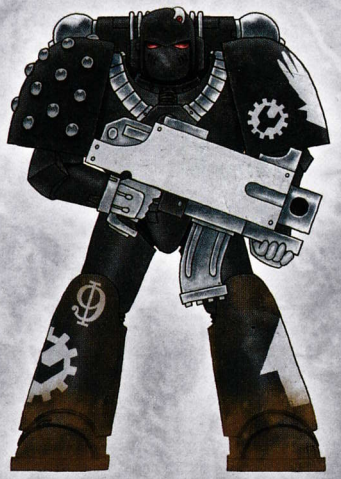
Frère vétéran Galmech
Compagnie du clan Avernii
Modèle "Fer" Mk 3



Frère sergent Palltar
Compagnie du clan Kaargul
Modèle "Maximus" Mk 4



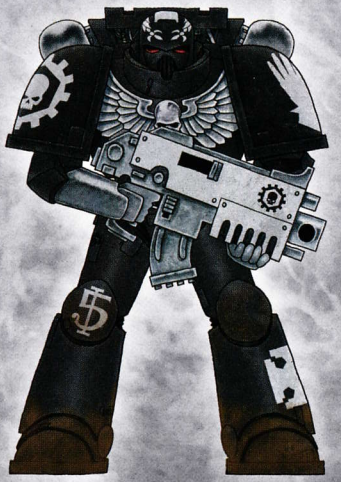
Frère de bataille Khatech
Compagnie du clan Garrsak
Modèle "Hérésie" Mk 5



Frère vétéran Varlock
Compagnie du clan Sorrgol
Modèle "Corvus" Mk 6



Frère de bataille Kheres
Compagnie du clan Raukaan
Modèle "Aquila" Mk 7



Sergent vétéran Courras
Compagnie du clan Avernii
Modèle "Errant" Mk 8

Les Guerres de Fer

742.M41 La Croisade Damocles
Plusieurs compagnies claniques Iron Hands sont engagées dans la Croisade Damocles. Jugeant trop faibles les autres chapitres participants, le capitaine Rumann assume le commandement interarmées lors de l'assaut planétaire sur Sy'l'kell. Sous sa direction implacable, les défenseurs Tau de la station orbitale sont rapidement submergés.

751.M41 Une Alliance Reforgée
Le monde-forge d'Estaban III est envahi par les forces du Chaos. Les Iron Hands répondent à l'appel et se joignent aux titans de la Legio Tempestor pour défendre la planète industrielle.

760.M41 Le Règne de Stronos
La menace de la Waaagh ! Grimfist incite le Conseil de Fer à confier de nouveau la direction du chapitre au révérend Kardan Stronos pour la 300e année consécutive, faisant de lui le chef Iron Hands ayant connu le plus long mandat depuis Ferrus Manus. Grâce au commandement avisé de Kardan Stronos, la Waaagh ! Grimfist est brutalement annihilée, et avec beaucoup moins de pertes impériales que prévu.

779.M41 Le Siège de Hammerspire
À l'issue d'un siège long de dix ans, la forteresse prétendument indestructible de Hammerspire est finalement battue en brèche par des centurions d'assaut Iron Hands et les défenseurs exécutés jusqu'au dernier. Deux ans plus tard, les renégats se rendent sans conditions.

802.M41 La Défense de Parathen City
Le champion World Eater Varlag le Boucher défie Kardan Stronos en combat singulier lors de la bataille de Parathen City. Bien que les calculs de Kardan Stronos concluent que la méthode la plus efficace de tuer son adversaire est de lui loger un bolt entre les deux yeux, il répond aux beuglements de Varlag par un cri de guerre enragé avant de le décapiter d'un seul coup de sa Hache de Medusa.

810.M41 Honneur Décliné
Les Iron Hands sont parmi les neuf chapitres qui libèrent le système Kelldar des griffes de la Waaagh ! Gorzod. Suite à leur écrasante victoire, un festin est organisé par le seigneur gouverneur de Kelldar Prime pour célébrer le sacrifice et l'héroïsme de l'Adeptus Astartes. Tous les chapitres sont présents hormis les Iron Hands, qui refusent officiellement de s'asseoir à la même table que la Raven Guard.

812.M41 La Purge de Contqual
Le haut gouverneur de Contqual succombe aux promesses fallacieuses de Slaanesh et le mois suivant, le sous-secteur entier se débat dans le substrat corrupteur du Chaos.

La purge de Contqual échoit aux Iron Hands, qui procèdent au pilonnage systématique des dizaines de planètes du sous-secteur dès l'instant où leurs barges de bataille sont à portée. Les cultistes du Chaos meurent par milliers, et les Iron Hands, apparemment insensibles aux blessures, écrasent toute résistance sous leurs bottes de céramite.

Les combats les plus féroces ont lieu sur le monde-ruche de Shardenus, où les hordes de démons se déversent sur le plan matériel. Bien que les Iron Hands subissent des pertes sévères, ils refusent de plier, accueillant chaque nouvel assaut avec une résolution redoublée et des salves de bolter contrôlées. Le chapelain Garrum triomphe d'un démon majeur de Slaanesh en duel, malgré la perte d'un bras. L'exploit de Garrum permet aux archivistes du chapitre de refermer la faille Warp.

Une fois les démons bannis, les Iron Hands ne montrent aucune pitié envers ceux qui ont laissé une telle corruption se répandre. Le bain de sang dure un an et voit des populations entières exécutées pour faiblesse et pour trahison, leurs bourreaux restant sourds à leurs suppliques.

883.M41 Guerre de la Vengeance
Suite aux Massacres de Sainte-Cyllia, les Iron Hands envoient plusieurs centaines de chars d'assaut afin de détruire la légion titanique traîtresse de l'Adamant Fury. Leurs Land Raider jouent un rôle crucial lors de la Bataille des Steppes de Planus en protégeant les flancs du 423e Régiment Blindé Cadien et en abattant pas moins de quatre titans renégats.

900.M41 La Croisade d'Acier
Kardan Stronos engage la puissance combinée des Iron Hands et des Brazen Claws contre les nécrons du Roi Écarlate. Stronos refuse de reculer face à une contre-attaque en masse, et avec l'aide de la compagnie du clan Garrsak, il fend les lignes ennemies et assène un coup mortel au Roi Écarlate, ce qui désorganise la structure de commandement nécron.

928.M41 Bataille de Tarrvorn
Le techmarine Aviren lutte dans les jungles de Tarrvorn pendant six jours, massacrant une dizaine de patrouilles orks pour retrouver le Land Raider endommagé Ferrum Maximal.

931.M41 Guerre des Cieux de Medusa

935.M41 Apothéose d'Acier
Le capitaine Bannus est gravement blessé par les eldars noirs suite à une attaque contre le clan Kaargul sur le monde industriel de Kaladrone. Le révérend Blantar calcule qu'une telle perte serait un coup trop dur pour les forces Iron Hands, et organise une contre-offensive pour le sauver. Malgré de terribles blessures, Blantar et les survivants Kaargul bravent les armes eldars et retournent sur Medusa avec le corps meurtri de Bannus, pour le placer dans le sarcophage d'acier d'un Dreadnought.

963.M41 Une Insulte Calculée
Les Iron Hands et les Space Wolves en viennent aux mains lors de la Bataille de la Lune Fellcore suite à la critique, fondée au demeurant, du capitaine Telavech vis-à-vis de l'impétuosité de Ragnar Blackmane, que les fils de Russ prennent comme un affront.

970.M41 L'Hérésie de Mojaro

984.M41 L'Extermination d'Adacore
Le frère vénérable Bannus conduit une force de frappe de vingt Dreadnought Iron Hands pour nettoyer le monde minier d'Adacore, après que les extractions ont réveillé l'armée du tétrarque Kepakh de la dynastie Nihilakh.

997.M41 Missions d'Exterminatus
Conjointement avec les chapitres Death Strike, Flame Falcons et Genesis, les Iron Hands mènent une série missions d'extermination sur les mondes du secteur Ulik qui n'ont pas encore été dévorés par la flotte-ruche Leviathan, afin de priver les tyranides de précieuses bio-ressources et de freiner l'élan de l'Esprit-ruche.

998.M41 Un Choix Logique
De retour des âpres guerres contre les Enclaves Farsight du monde Tau de Fall'yth, Kardan Stronos restitue le commandement du chapitre au Conseil de Fer pour voir son mandat immédiatement renouvelé pour affronter la menace de la flotte-ruche Leviathan, malgré les objections de plusieurs révérends vétérans.

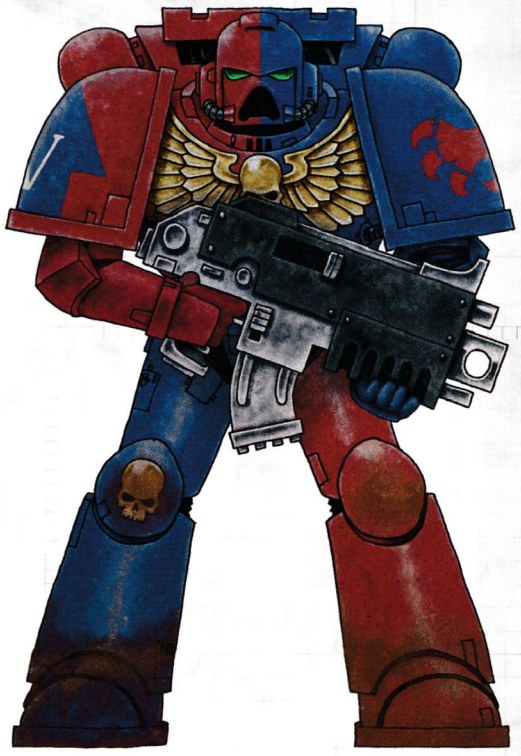
Chapitres Successeurs des Iron Hands

Brazen Claws



Le chapitre des Brazen Claws remonte à la Seconde Fondation, et son histoire a depuis été jalonnée de glorieuses victoires contre les ennemis de l'Humanité. Les space marines Brazen Claws partagent le caractère dont les fils de Ferrus Manus ont hérité, et ces frères de bataille sont particulièrement réputés pour leur stoïcisme face à l'adversité et leur détermination à réussir. Une fois le combat engagé, les Brazen Claws ne capitulent jamais, continuant la lutte sans pitié ni remords, tant pour l'ennemi que pour leurs propres pertes.

Talus IV, le monde chapitral des Brazen Claws, fut détruit il y a plusieurs centaines d'années par une horde de démons assoiffés de sang. Depuis lors, ils mènent une croisade de vengeance contre les places fortes des renégats et les mondes souillés par le Chaos alentour, voire dans l'Œil de la Terreur lui-même. Il n'existe guère d'archives retraçant les actions ou les destinations des Brazen Claws, mais le seigneur castellan Creed rapporte qu'ils ont été vus sur de nombreux champs de bataille autour des mondes-forteresses de la porte Cadienne, frappant en force et saisissant chaque occasion de porter le combat à leur ennemi.



Frère de bataille Palras, 5e escouade tactique de la 2e Compagnie

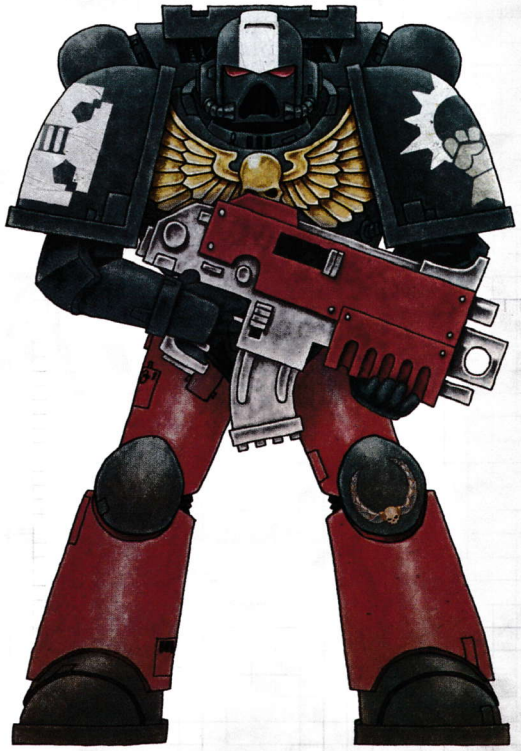
Iron Lords



Les Iron Lords sont célèbres pour leur comportement exceptionnellement austère et leur xénophobie digne de louanges. Leur tâche depuis le 38e millénaire est de maintenir le blocus autour des étoiles Grendl, afin de confiner les vils Barghesi jusqu'à ce que l'Imperium ait décidé de consacrer des ressources à l'éradication de ces aliens. Au cours des dernières années, cette responsabilité s'est alourdie comme les vrilles de la flotte-ruche Kraken se sont aventurées dans l'amas Grendl, forçant les Iron Lords à s'engager dans une succession de batailles désespérées face des essaims d'horreurs génétiquement modifiées de plus en plus gros. Si les tyranides parvenaient à absorber le potentiel destructeur des Barghesi, les conséquences seraient terribles pour l'Imperium ; les Iron Lords ont juré de ne jamais laisser cela se produire, un serment qu'ils honoreront au prix de leurs vies si besoin.

"Ce n'est que lorsque la galaxie aura été purgée du dernier xenos que l'Imperium connaîtra la paix."

- Capitaine Do'tharri, 4e Compagnie des Iron Lords



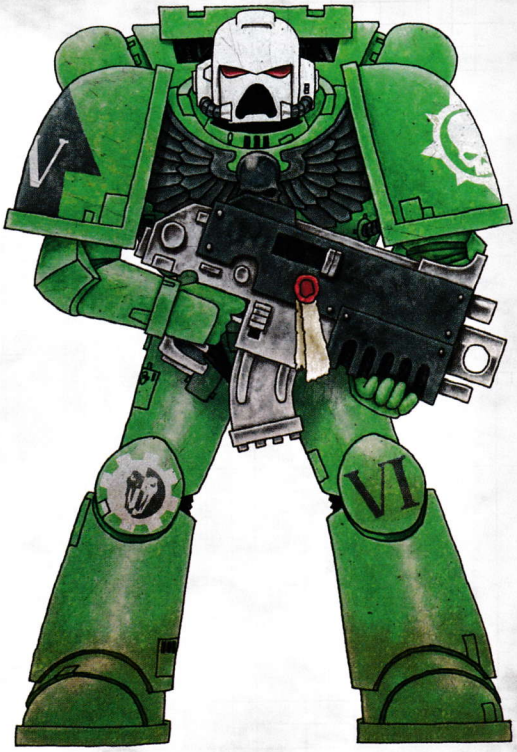
8e esc. de la 1re Cie – la bande blanche du casque indique le rang de vétéran.

Sons of Medusa



Les Sons of Medusa forment un chapitre réputé pour l'efficacité impitoyable avec laquelle ils persécutent leurs ennemis. Successeurs des Iron Hands, ils partagent nombre de leurs préférences avec leurs aïeux, dont l'intolérance pour la faiblesse de la chair et la dépendance vis-à-vis de l'esprit de la machine. Par ailleurs, la liste des honneurs du chapitre dissimule un passé bien plus sombre qu'on ne saurait le deviner.

La fondation des Sons of Medusa date du Schisme de Moirae, qui affecta l'Adeptus Mechanicus, les légions titaniques et plusieurs chapitres space marines qui entretenaient des liens étroits avec le Culte de Mars – à commencer par les Iron Hands. À cette époque, le Conseil de Fer bannit plusieurs factions claniques, qui fondèrent leur propre chapitre. Les Sons of Medusa constituent une rare exception au principe de fondation par l'Adeptus Terra, mais de ratification ultérieure. À ce jour, des milliers d'années après les événements du Schisme de Moirae, plusieurs factions de l'Adeptus Mechanicus regardent toujours les Sons of Medusa avec suspicion, et les Iron Hands ne vont pas au-delà de la politesse froide dans le meilleur des cas. Seules leur loyauté inébranlable et leur abnégation dans la défense de l'Imperium ont pu garantir la pérennité des Sons of Medusa.



Frère de bataille Seylex, 5e escouade tactique du clan Mageara

Le Révérend de Fer Stronos

De tous les révérends de fer qui ont commandé le chapitre des Iron Hands, aucun ne rappelle mieux la gloire de leur primarque que Kardan Stronos. Parangon du dogme du fer dominant la chair, la quantité d'augmétiques que porte Stronos le rapproche du guerrier parfait. Il arpente les champs de bataille de l'Imperium tel une machine de guerre implacable, l'acier de son corps le rendant insensible aux coups de ses ennemis, l'arme dans son poing de fer creusant des sillons de ruines dans les rangs adverses.

Depuis la disparition de leur primarque, aucun Iron Hand n'a jamais dirigé le chapitre de manière permanente. C'est le Conseil de Fer et ses révérends qui cooptent l'un d'entre eux pour commander, selon les besoins du chapitre. C'est ainsi qu'un révérend de fer peut conduire le chapitre le temps d'une campagne, car ses facultés font de lui le plus apte à cette tâche, et lorsque les combats font rage, il détient tous les pouvoirs d'un maître de chapitre. À la fin de son mandat, il restitue ses pouvoirs au Conseil de Fer, qui procède aux calculs et aux débats qui aboutiront à la nomination du prochain révérend de fer qui les guidera. Le fait que Kardan Stronos a été renommé à la tête du chapitre depuis plus de trois cents ans atteste de ses exceptionnelles qualités de guerrier et de chef.

Kardan Stronos avait été promu capitaine de la compagnie clanique Garrsak depuis à peine un siècle lorsqu'il fut admis parmi les révérends de fer. Il se rendit sur Mars pour y subir les mystérieuses épreuves d'initiation de l'Adeptus Mechanicus. Si ce furent la vénération de Stronos pour la machine et son mépris total pour la faiblesse qui lui valurent sa place au Conseil, ce sont ses succès militaires et son absence de pitié qui font de lui le choix logique pour diriger le chapitre. Sous la conduite de Stronos, Les Iron Hands ont annihilé la Waaagh ! Dregzod, éradiqué les Blood Heralds renégats et purgé le système Regis de la flotte-ruche Moloch. De tous les ennemis qu'il a vaincus, Stronos voue une haine particulière aux nécrons. Il voit en ces machines les pires blasphèmes vis-à-vis des préceptes de l'Omnimessie, et poursuit ses guerres contre les légions nécrons que ses forces rencontrent avec une cruauté dépassant de loin les prévisions et les requêtes du Conseil de Fer, pulvérisant tous les guerriers-constructs qu'il rencontre, même après que leurs chefs ont été vaincus.

Kardan Stronos croit qu'en dissimulant et en supprimant leurs émotions au lieu de les confronter et de les maîtriser, les Iron Hands s'affaiblissent. C'est pourquoi il préfère puiser dans l'amertume qui ronge son cœur, car en embrassant sa haine, ses coups de hache gagnent en assurance et en force. Stronos pense également que le Conseil de Fer est devenu trop dogmatique au fil des siècles, et a donc entrepris de redresser progressivement la balance au sein du conseil dominé par les techmarines, veillant à l'admission de davantage d'apothicaires, d'archivistes et de chapelains dans les rangs des révérends de fer, si bien que le Conseil n'a jamais été aussi pluraliste.

Si l'intégration de ces voix plus ou moins discordantes a rendu le Conseil plus sage, certains des révérends les plus conservateurs considèrent que les changements introduits par leur maître de chapitre effectif sont sujets à caution. Stronos étant toujours en lutte avec ses émotions, ses détracteurs rappellent que c'est la même inconsidération pour la logique qui a entraîné la perte du primarque lors du désastre d'Isstvan. Stronos est sur le fil du rasoir ; il reste à prouver qu'il saura dominer sa propre fureur et forger les Iron Hands pour en faire des guerriers parfaits, ou s'il se perdra dans sa colère et se condamnera à répéter les péchés de son père.

Fondations Inconnues

Bien que tous les chapitres successeurs qui ont subsisté jusqu'au 41e millénaire aient hérité leur patrimoine génétique d'une des légions de la Première Fondation, l'histoire de leur création n'a pas toujours survécu au passage de siècles marqués par la guerre.

Ainsi, en l'absence d'archives impériales, l'ascendance de certains chapitres ne peut être identifiée qu'à l'aune de leurs doctrines et de leurs croyances. Les Mentors, par exemple, n'ont pas de souche officielle, mais leur esprit borné et leur prédilection pour les frappes de précision tendent à confirmer l'idée largement répandue dans l'Administratum qu'ils sont des successeurs de la Raven Guard. De même, le credo guerrier et l'habileté aux armes à flammes des Fire Lords évoquent les Salamanders, bien qu'il n'existe aucune référence connue de la moindre fondation avec les progénoïdes de la légion de Vulkan.

D'autres chapitres, comme les Death Spectres, les White Templars et les Star Dragons, entretiennent des traditions si secrètes que leur héritage est un mystère pour tous. D'autres encore revendiquent la parenté d'un primarque particulier, malgré le défaut de preuve. Par exemple, les Honoured Sons et les Angels of Fury croient descendre de Rogal Dorn, et bien que rien n'atteste du contraire, les Imperial Fists ne les reconnaissent pas en tant que chapitres successeurs officiels. Il est même arrivé que les convictions d'un chapitre contredisent les archives officielles, comme c'est le cas des Griffon Lords qui affirment descendre des Ultramarines de Guilliman, alors que les fichiers de l'Administratum montrent que leur lignée se rattache aux White Scars de Jaghatai Khan.

Si les origines de dizaines de chapitres space marines se sont effectivement perdues dans les méandres de l'histoire, certaines ont été rayées des archives de l'Imperium ou sont dissimulées volontairement. Ainsi, les ancêtres des Exorcists et des Blood Ravens ne sont connus que des membres les plus haut placés de l'Ordo Malleus, et les circonstances de leur création ont été placées sous sceau inquisitorial.

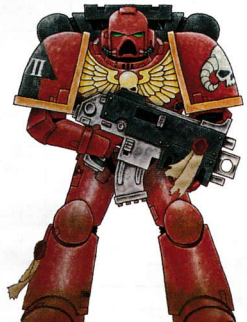
UN HÉRITAGE REMANIÉ

Certains chapitres ont totalement disparu au cours des millénaires, pour laisser place à un nouveau chapitre portant le même nom, la même héraldique et les mêmes traditions que leurs prédécesseurs, et prolongeant leur héritage. Il arriva même que deux chapitres soient fondés avec des noms et des héraldiques identiques : les Celestial Swords. La bureaucratie enchevêtrée de l'Administratum ne s'aperçut de la bévue que deux siècles plus tard, lorsque les deux chapitres furent balayés lors de la 9e Croisade Noire d'Abaddon et que les corps de deux mille frères de bataille furent retrouvés dans le système Cicerine.

EXORCISTS



Le chapitre des Exorcists se compose de douze cies au total, avec deux cies de scouts supplémentaires. Sans un tel afflux de nouvelles recrues, les Exorcists disparaîtraient, leurs méthodes non conventionnelles d'entraînement étant particulièrement brutales.



7e escouade tactique de la 6e Cie

DEATH SPECTRES



Stationnés au-delà des frontières de l'Imperium, les Death Spectres assurent une veille constante, cette tâche ingrate garantissant que les habitants parapsychiques des Astres Fantômes ne constituent plus jamais une menace pour la galaxie.

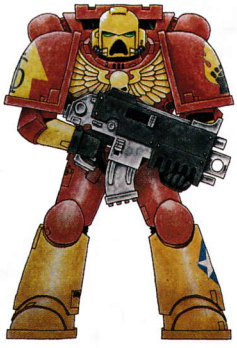


5e escouade tactique de la 5e Cie

FIRE LORDS



Les Fire Lords emportent pléthore d'armes à flammes au combat et leurs assauts sont précédés de barrages de missiles incendiaires, puis ils se jettent sur un ennemi roussi et ébahi, avant même que les flammes se soient éteintes.

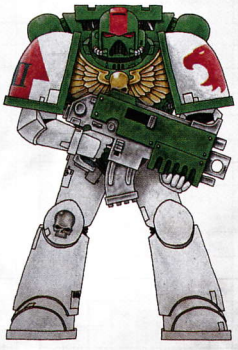


Aucun marquage de compagnie

MENTORS



Les Mentors se défient des autres, préférant travailler seuls et sans témoins. Les archives indiquent que des cies de Mentors sont actuellement engagées contre les eldars de Biel-Tan, ainsi que dans le système Charadon contre les orks.



La bande de couleur du casque indique la cie.





"Leur cœur sera pur, leur corps sera fort et leur esprit ne sera pas entaché par le doute ni par l'ambition. Ils seront les étoiles qui brillent dans le firmament de la bataille, les Anges de la Mort dont les ailes scintillantes apporteront une ruine rapide aux ennemis de l'Humanité. Il en sera ainsi pour mille fois mille ans, jusqu'à la fin des temps et l'extinction du dernier mortel."

- Roboute Guilliman

L'Adeptus Astartes

Cette section du Codex détaille les forces employées par les space marines – leurs armes, leurs unités, les personnages spéciaux qui les conduisent à la guerre et les reliques qu'ils emportent à la bataille. Chaque entrée décrit une unité ainsi que les règles spécifiques nécessaires pour l'utiliser en jeu. La section l'Épée de l'Empereur (pages 158-178) se réfère à ces entrées.

RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE MARINES

L'armée des space marines fait usage de règles spéciales partagées par certaines de ses unités ; ces règles sont rassemblées ici pour plus de facilité. Les règles spéciales exclusives à certaines unités figurent dans leur propre entrée. Les autres règles spéciales, les plus communes, sont simplement listées par leur nom ; celles-ci sont détaillées dans la section Règles Spéciales de votre livre de règles de *Warhammer 40,000.*



ESCOUADES DE COMBAT

Les escouades space marines peuvent être scindées en formations plus petites et plus polyvalentes. Le fait que la division de leurs effectifs serve à optimiser leur efficacité est la preuve d'un entraînement et d'une discipline exceptionnels.

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.* Celles-ci comptent comme deux escouades du même type. Par exemple, une escouade tactique de 10 figurines peut se scinder en deux escouades tactiques 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 de la sorte 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.* Puis 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 transport.* Une fois la décision prise de scinder une unité en escouades 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.

Notez qu'une escouade de motards space marines compte comme étant à plein effectif avec 8 motards et 1 moto d'assaut. Lorsqu'elle est scindée en escouades de combat, la première compte 5 motards et la seconde, 3 motards et 1 moto d'assaut.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Un seigneur de guerre space marine peut générer son *trait* en effectuant un jet soit sur un des tableaux de Traits de Seigneur de Guerre du livre de règles de *Warhammer 40,000,* soit sur le tableau ci-dessous.

1D6	RÉSULTAT
1	**Ange de la Mort :** *Le seigneur personnifie la colère de l'Empereur, plongeant l'ennemi dans la terreur.* Le seigneur de guerre et son unité ont la règle spéciale *peur.*
2	**Glaive de l'Imperium :** *Le seigneur et ses hommes se ruent au combat avec une férocité débridée.* Usage unique. Annoncez que votre seigneur de guerre utilise cette capacité au début d'une de vos phases d'Assaut. Le seigneur de guerre et son unité ont la règle spéciale *charge féroce* jusqu'à la fin du tour.
3	**Tempête de feu :** *Les directives du seigneur de guerre concentrent les tirs sur les points faibles de l'ennemi.* Usage unique. Annoncez que votre seigneur de guerre utilise cette capacité au début d'une de vos phases de Tir. Pour la durée de cette phase, 1 unité amie issue du *Codex : Space Marines* à 12 ps ou moins du seigneur de guerre peut relancer ses jets *pour toucher* ratés.
4	**Rites de guerre :** *La sagesse du seigneur est transmise par vox avec une autorité implacable.* Lorsqu'elles effectuent des tests de *moral,* les unités amies issues du *Codex : Space Marines* à 12 ps ou moins du seigneur de guerre utilisent sa caractéristique de Cd au lieu de la leur.
5	**Volonté de fer :** *L'esprit indomptable du seigneur attise la bravoure de ses hommes.* Lorsque vous déterminez les résultats d'assaut, ajoutez +1 à votre total si le seigneur de guerre est verrouillé dans ce combat.
6	**Champion de l'Humanité :** *Le vœu du seigneur le pousse à affronter les plus redoutables guerriers adverses.* Si votre seigneur de guerre cause le retrait du seigneur de guerre ennemi du jeu suite à un *défi,* il marque 1D3 points de victoire en plus de ceux octroyés normalement par le scénario pour avoir tué le seigneur de guerre ennemi. Tuer le seigneur de guerre ennemi suite à une *percée* ne permet pas de marquer ces points de victoire supplémentaires.

Tactiques de Chapitre

Quoique tous les chapitres space marines obéissent, plus ou moins uniformément, aux préceptes du Codex Astartes, chacun d'eux se conforme aux enseignements de son primarque. Qu'il s'agisse de chapitres de la Première Fondation qui combattirent les légions renégates au cours de l'Hérésie d'Horus, ou de confréries plus récentes dont la légende reste à écrire, chaque organisation space marine est liée par son héritage génétique. La combinaison de ce legs unique, d'une histoire propre et de doctrines martiales fièrement entretenues conduit maints chapitres à faire la guerre selon des méthodes exclusives.

Lorsque vous sélectionnez un détachement principal ou allié de space marines, choisissez un des chapitres listés dans cette section. Notez le nom du chapitre de chaque détachement sur votre feuille d'armée. Les figurines d'un détachement bénéficient des *tactiques de chapitre* appropriées, à condition qu'elles possèdent la règle spéciale *tactiques de chapitre*. **Certaines unités et personnages spéciaux ont leurs propres tactiques de chapitre et peuvent être sélectionnés uniquement dans les détachements du chapitre spécifié.**

Votre adversaire doit savoir à quel chapitre appartient chacun de vos détachements, et quelles capacités en découlent. Le schéma de couleurs et l'héraldique de votre armée suffisent généralement à l'identifier, mais avec plus d'un millier de chapitres existants, on n'est jamais trop prudent.

CHAPITRES SUCCESSEURS

Un détachement issu d'un chapitre successeur doit adopter les tactiques de chapitre du chapitre de la Première Fondation dont il descend. Par exemple, un détachement de Storm Lords suivra les tactiques de chapitre des White Scars, et un détachement de Crimson Fists celles des Imperial Fists.

LES BLACK TEMPLARS

Les Black Templars font exception à la règle des chapitres successeurs ; bien qu'ils descendent des Imperial Fists, ils ont leurs propres tactiques de chapitre, détaillées plus loin.

Les Chapitres de Votre Invention

De nombreux hobbyistes inventent leur propre chapitre space marine, avec son schéma de couleurs et son héraldique uniques. Si votre collection se range dans cette catégorie, vous devez choisir le chapitre de la Première Fondation dont descendent vos space marines, et suivre les tactiques de chapitre appropriées.

De même, si les origines de votre chapitre ne sont pas limpides (si par exemple, vous avez choisi une armée au passé auréolé de mystère, comme les Death Spectres), choisissez les tactiques du chapitre qui vous semblent les mieux adaptées et informez-en votre adversaire.

Alliés

Un détachement space marine issu de ce Codex peut s'allier avec un autre détachement space marine issu de ce même Codex et doté de tactiques de chapitre différentes (des Ultramarines s'alliant à la Raven Guard, par exemple). Au regard des règles d'*alliés*, ces détachements comptent comme ayant été sélectionnés dans des Codex différents et sont traités comme des *frères de bataille*.

Notez que des figurines appartenant à des chapitres différents, mais qui suivent les mêmes tactiques de chapitre (comme les Ultramarines et les Praetors of Orpheus) peuvent être sélectionnées dans le même détachement – leurs liens sont si étroits qu'elles comptent comme une seule et même armée.

TACTIQUES DES ULTRAMARINES

Les Ultramarines sont l'exemple typique d'une stricte application du Codex Astartes, et leurs méthodes sont imitées par nombre de chapitres successeurs. Qu'il s'agisse de lâcher des volées de bolts, d'abattre leurs épées tronçonneuses sur le crâne de l'ennemi, ou de le pilonner avec leurs armes lourdes jusqu'à ce qu'il se soumette, nul n'égale le savoir-faire des Ultramarines.

Doctrines de combat : Le détachement peut utiliser chacune des *doctrines de combat* suivantes une fois par partie. Annoncez celle que vous voulez utiliser (le cas échéant) au début de votre tour – ses effets durent jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez utiliser qu'une doctrine de combat par tour.

Doctrine tactique : Les figurines du détachement relancent les jets *pour toucher* d'1 pendant la phase de Tir. Les figurines des escouades tactiques du détachement relancent leurs jets *pour toucher* ratés pendant la phase de Tir.

Doctrine d'assaut : Les unités du détachement peuvent relancer leur *distance de charge*. À la place, les figurines des escouades d'assaut, de motards et de motos d'assaut du détachement ont la règle spéciale *course*.

Doctrine Devastator : Les figurines du détachement relancent les jets *pour toucher* ratés des tirs *au jugé* (y compris *en état d'alerte*). De plus, les figurines des escouades Devastator du détachement sont *implacables*, sauf si elles débarquent d'un *transport* pendant leur phase de Mouvement.

TACTIQUES DES WHITE SCARS

Les White Scars et leurs successeurs sont les maîtres des combats de guérilla à grande vitesse. Les motards White Scars utilisent leur mobilité pour constamment manœuvrer l'ennemi et le prendre de vitesse.

Pilotes nés : Les figurines du détachement de type *motos* réussissent automatiquement les tests de *terrain dangereux* et reçoivent un bonus de +1 à leurs sauvegardes de couvert de *zigzag*. De plus, elles ajoutent +1 à leur Force pour résoudre leurs touches de *marteau de fureur*.

Combattants nomades : Les figurines du détachement ont la règle spéciale *désengagement*. Ne s'applique pas aux figurines des unités qui incluent des figurines qui portent une armure Terminator, ni aux centurions d'assaut/centurions Devastator.

TACTIQUES DES IMPERIAL FISTS

Les Imperial Fists et leurs successeurs sont experts dans le maniement des armes lourdes et à bolts. Aucun ennemi ne saurait les repousser une fois leurs pieds rivés au sol.

Science du bolter: Les figurines du détachement peuvent relancer les jets *pour toucher* d'1 obtenus avec les bolters, bolters d'assaut, bolters lourds, pistolets bolters et armes combinées utilisées comme des bolters. Cette règle ne s'applique pas aux bolts Feu d'Enfer, Kraken, Vengeance et Dragon.

Maîtres du siège: Les figurines des escouades Devastator et de centurions Devastator du détachement ont la règle spéciale *tueur de chars* et ajoutent +1 au résultat de leurs jets sur le tableau de Dégâts des Bâtiments.

TACTIQUES DES BLACK TEMPLARS

Les Black Templars allient une fureur zélée à des tactiques d'assaut peu orthodoxes. Ils s'organisent en croisades implacables dont les attaques sont aussi terrifiantes que brutales. Exaltés par leurs sens de l'honneur et leur dévouement à l'Empereur, ils ne reculent devant aucun défi.

Relevez les défis, quel qu'en soit le prix: Lorsqu'ils livrent un *défi*, les personnages Black Templars relancent les jets *pour toucher* ratés et ont la règle spéciale *perforant.*

Croisés: Les figurines Black Templars ont les règles spéciales *croisé* et *volonté d'adamantium.* De plus, les détachements Black Templars ont accès à unité spéciale, appelée *escouade de croisés* (voir p. 119).

Note du concepteur: *Certaines publications antérieures peuvent se référer au* Codex: Black Templars. *En matière de règles, considérez qu'elles se réfèrent aux détachements du* Codex: Space Marines *suivant les tactiques de chapitre Black Templars.*

TACTIQUES DES IRON HANDS

Les Iron Hands et leurs successeurs vénèrent la pureté de la machine et méprisent la faiblesse de la chair. Cette doctrine est à l'origine de la prolifération de bioniques et des systèmes d'autoréparation de véhicules propres à ce chapitre.

La chair est faible: Les figurines du détachement ont la règle spéciale *insensible à la douleur (6+).* Si elles bénéficient de plusieurs versions de la règle spéciale *insensible à la douleur* (grâce à un narthecium, par exemple), elles utilisent la meilleure dont elles disposent.

Empathie avec la machine: Les véhicules (même s'ils n'ont pas la règle spéciale *tactiques de chapitre*) et les personnages du détachement ont la règle spéciale *Il est invincible!* De plus, les techmarines et les maîtres de la forge du détachement ajoutent +1 à leurs jets de *bénédiction de l'Omnimessie.*

Le module d'atterrissage frappa le sol tel un ange furieux fuyant le paradis. À peine avait-il refroidi que l'escouade Anvilan, de la 3e Cie des Crimson Fists, émergea pour être accueillie par une pluie battante et une bataille désespérée. La Waaagh! Drakka avait déjà percé la première ligne de défense de Sedona City. Les survivants de la Garde Impériale tenaient une deuxième ligne de bunkers en piteux état.

Les Crimson Fists firent rugir leurs bolters tandis qu'ils avançaient dans les ruines. Les boyz orks, qui avaient presque submergé la position impériale, beuglèrent de stupeur et se tournèrent pour affronter la menace sur leur flanc. La salve ork eut autant d'effet que la pluie sur l'armure des Crimson Fists. Sur la soixantaine de peaux-vertes qui tenta de charger, seule une douzaine survécut au maelstrom de bolts et atteignit l'escouade Anvilan. Frère Sauras alluma son lance-flammes, engloutissant les orks dans un nuage de prométhium. Des cris de joie montèrent des tranchées de la Garde Impériale.

Puis un éclair fendit le ciel, révélant la vague de peaux-vertes progressant dans les ruines. Avant qu'elle aborde les Crimson Fists, le claquement du métal torturé et le crissement des rétrofusées se firent entendre. D'autres modules dégorgèrent leurs cargaisons de guerriers au milieu des orks condamnés. L'issue de la Bataille de Sedona City ne faisait aucun doute.

TACTIQUES DES SALAMANDERS

Fidèles aux enseignements de leur primarque Vulkan, les Salamanders sont des artisans hors pair. Leurs héros sont équipés de chefs-d'œuvre d'armement et leurs forces de frappe ont une prédilection pour les armes à flammes.

Science du feu: Les figurines du détachement peuvent relancer leurs sauvegardes contre les blessures causées par des *armes à flammes* (définies dans le livre de règles). De plus, les figurines du détachement utilisant des *armes à flammes* peuvent relancer les jets *pour blesser* ratés et les jets de *pénétration de Blindage* qui ne donnent pas un dégât *superficiel* ou *important.*

Maîtres artisans: Au moment de sélectionner l'armée, chaque personnage du détachement peut améliorer gratuitement une de ses armes (y compris les armes optionnelles), qui gagne alors la règle spéciale *arme de maître.*

TACTIQUES DE LA RAVEN GUARD

Le primarque Corax était réputé pour son talent inné de furtivité, frappant depuis les ombres sans être vu. La Raven Guard et ses successeurs continuent de suivre cet exemple en se spécialisant dans les assauts soudains et dévastateurs.

Frappez depuis les ombres: Les figurines du détachement ont la règle spéciale *scouts.* De plus, au cours du premier tour de jeu, elles ont la règle spéciale *discrétion.* Notez qu'aucune de ces règles ne s'applique aux unités qui incluent des figurines avec la règle spéciale *massif* ou *très massif.*

Délivrance ailée: Les figurines du détachement de type *infanterie de saut* peuvent utiliser leur *capacité de saut* pendant les phases de Mouvement et d'Assaut d'un même tour. De plus, elles relancent les jets *pour blesser* ratés lorsqu'elles résolvent leurs touches de *marteau de fureur.*

COMMANDANTS

Un commandant space marine est un chef déterminé dont le grade témoigne d'un passé rempli d'ennemis vaincus. Pourtant, être un combattant aguerri ne suffit pas pour atteindre un tel rang; il doit également posséder une compréhension surhumaine de la stratégie. Des siècles passés sur les champs de bataille lui ont enseigné toutes les facettes de la guerre, et ont transformé sa sagesse en instinct. Il peut évaluer une zone de guerre d'un coup d'œil, percevant chaque menace et chaque opportunité que présente le mouvement des lignes de bataille, et discerner comment assurer sa victoire.

MAÎTRES DE CHAPITRE

Un maître de chapitre commande la puissance de tout un chapitre space marine, et a donc entre ses mains le pouvoir de déchaîner la fureur d'un millième de l'organisation composée des plus terrifiants guerriers de l'Humanité. Ce vaillant héros est imprégné des coutumes de son chapitre; il est l'incarnation de l'héritage de son primarque.

Un maître de chapitre a le droit d'agir comme bon lui semble, et n'en répond qu'à ses pairs. Outre les mille space marines qu'il a sous ses ordres, il dirige des flottes, des navigateurs, des astropathes et des forces de défense planétaire. De fait, la plupart des maîtres de chapitre règnent sur des planètes, voire des systèmes entiers au nom de l'Empereur.



CAPITAINES

Chaque compagnie est dirigée par un capitaine. La croyance populaire veut qu'un seul space marine soit l'égal d'une vingtaine de gardes impériaux. Sous le commandement d'un capitaine avisé, cette valeur peut être décuplée, car il coordonne ses guerriers avec une précision et un charisme tels que ses suivants combattent avec un dévouement que la discipline et l'entraînement seuls ne sauraient susciter.

Outre son grade, un capitaine porte au moins un titre associé à une responsabilité particulière. Certains rangs, comme "maître de la garde" ou "maître des recrues", sont communs à tous les chapitres. D'autres sont issus de la culture propre d'un chapitre donné. Ainsi, le capitaine de la 4e Cie des White Scars est aussi connu sous le nom de "maître de la chasse".

CAPITAINES TERMINATORS

Au sein de l'aréopage des dix capitaines d'un chapitre, celui de la 1re Cie a le statut de *primus inter pares*. En tant que chef des vétérans, le 1er capitaine a le double honneur de se rendre au combat en armure Terminator et de se voir assigner les plus périlleuses missions. Il n'est donc pas étonnant de découvrir que nombre de maîtres de chapitre se sont d'abord distingués en tant que capitaines terminators.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	3+
Capitaine Terminator	6	5	4	4	3	5	3	10	2+
Maître de Chapitre	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT :
***Maître de chapitre et capitaine :* Armure énergétique** (p. 126), **épée tronçonneuse, grenades antichars, grenades frag, halo de fer** (p. 124), **pistolet bolter.**

***Capitaine terminator :* Armure Terminator** (p. 126), **bolter d'assaut, épée énergétique, halo de fer** (p. 124).

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (p. 77).

Bombardement orbital (maître de chapitre) : Une fois par partie, un maître de chapitre peut ordonner un *bombardement orbital* lors de sa phase de Tir. Cela compte comme tirer avec une arme de tir dotée du profil ci-dessous. Et cela n'empêche pas le maître de chapitre et son unité de déclarer une charge au même tour contre l'unité ciblée.

Portée	F	PA	Type
Infinie	10	1	Artillerie 1, barrage, gde explosion, orbital

Orbital : Si le dé de déviation donne une flèche, le bombardement orbital dévie toujours du total des 2D6 ps – la CT du maître de chapitre ne fait aucune différence.

ARCHIVISTES

L'Imperium guette toute trace de mutation, et les chapitres de l'Adeptus Astartes sont encore plus vigilants afin de préserver la pureté de leur patrimoine génétique. Les apothicaires auscultent soigneusement les recrues, mais certaines mutations sont invisibles. Les capacités psychiques sont de celles-ci, dangereuses et utiles à la fois. Repérer et former les psykers est l'une des responsabilités du librarium du chapitre.

La plupart des recrues ne survivent pas à l'entraînement, à l'amélioration génétique et à l'endoctrinement des space marines. Parmi les aspirants archivistes, les pertes sont encore plus élevées. Ils doivent non seulement subir la même formation que les autres, mais également se montrer assez forts pour endurer le conditionnement de leur esprit. Ils doivent apprendre à contrôler leurs pouvoirs et à se prémunir des dangers du Warp. Un archiviste doit faire face à des milliers d'ennemis avant même d'aller au combat, car il constitue une proie idéale pour les démons: ses talents psychiques et son corps amélioré en font un hôte de choix. Chaque journée le voit marcher au bord d'un abîme de démence dans lequel le précipitera le moindre faux pas.

Si une recrue survit aux épreuves, elle rejoint le librarium en tant que bibliothécaire, puis pourra s'élever dans la hiérarchie en devenant copiste, épistolier, et enfin maître archiviste. Le psyker usera de ses pouvoirs pour percer le Warp, envoyer des messages interstellaires et identifier ses semblables. Il jaugera les autres comme il a lui-même été jaugé, en auscultant les candidats potentiels à la recherche de la moindre faiblesse. Une défaillance passagère peut déchaîner des calamités; tous les archivistes se doivent d'exercer une vigilance constante.

En plus de la formation de ces recrues, le librarium a également la charge d'archiver l'histoire du chapitre. Les grades d'archiviste ont une dimension bureaucratique, décrivant leur rôle au sein du librarium parallèlement à leur position hiérarchique. Les bibliothécaires, par exemple, préparent les rapports de bataille pour les archives du chapitre, et les copistes fournissent une analyse stratégique des théâtres d'opérations. Après des décennies d'études, les archivistes sont parfaitement versés dans l'histoire de leur chapitre, et leur conseil sera vivement recherché.

La plupart des disciplines d'un archiviste servent à améliorer ses facultés martiales déjà conséquentes. Il peut projeter des éclairs meurtriers, émettre un bouclier d'énergie ou décupler sa force. D'autres peuvent se dégager des contraintes du temps, ralentir les déplacements de l'ennemi ou dévier les balles par la seule force de leur volonté. Les archivistes les plus talentueux maîtrisent des pouvoirs plus subtils, comme la lecture du Tarot de l'Empereur ou la détection des mouvements démoniaques dans l'Immaterium. Ils peuvent sentir l'onde de choc psychique qui annonce l'arrivée d'un vaisseau qui se translate depuis le Warp, ou les remous qu'il déclenche en quittant l'espace réel. Ces facultés placent les archivistes à part de leurs frères de bataille, mais leur présence sur le champ de bataille est toujours bienvenue. L'Imperium ne compte que peu de guerriers-mystiques qui dépassent l'addition du physique d'un space marine à la discipline de fer nécessaire au contrôle de tels pouvoirs.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p. 126), **arme de force, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, coiffe psychique.**

RÈGLES SPÉCIALES: Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 1), tactiques de chapitre (p. 77).

PSYKER: Les archivistes génèrent leurs pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, de **Pyromancie**, de **Télékinésie** et de **Télépathie**.

"Je peux broyer ta chair et briser tes os en moins d'une seconde, sans même remuer le petit doigt. Que vaut ta technologie face à un tel pouvoir?"

- Vel'cona, maître archiviste des Salamanders

Chapelains

Les chapelains sont les guides spirituels du chapitre. Ces prêtres-guerriers administrent les rites, conduisent les offices et organisent les cérémonies ancestrales d'initiation, de justification et de rédemption, qui jouent un rôle aussi central dans l'existence des space marines que le tableau d'honneur et l'habileté aux armes.

Les chapelains sont des personnages intimidants, même pour les autres space marines. Leur armure énergétique est d'un noir de jais, et ornée d'icônes guerrières et de symboles ésotériques rituels; leur masque à l'aspect de crâne évoque l'auguste face de l'Empereur immortel. Chacun des aspects de la tenue d'un chapelain rappelle le caractère transitoire de la mort, et de la nécessité corollaire de préserver l'âme immortelle. Sous ces oripeaux funèbres se cache un homme dont l'apparence et le port ne sont pas moins sévères. Les chapelains sont connus pour leur austérité; ils sont responsables du bien-être spirituel de leurs frères et leur sens du devoir est au-delà de tout soupçon. Les dogmes et le catéchisme qu'ils professent à leurs frères protègent ces derniers de l'hérésie et de l'orgueil, et instille la sagesse du primarque et de l'Empereur en leur plus fidèles serviteurs.

Lorsque la guerre éclate, le chapelain se trouve là où les pires combats font rage, menant ses hommes depuis la première ligne et se réjouissant du juste massacre de l'ennemi, tout en rendant un hommage tonitruant à l'Empereur de l'Humanité et au primarque. Il chante les liturgies de bataille à pleins poumons, rythmant ses cantiques avec les coups de son crozius arcanum – le sceptre terminé par un crâne qui est à la fois une arme de mêlée et le symbole de son ministère. Par l'exemple de sa piété, le chapelain conduit ses frères d'armes au paroxysme de leur dévotion, ce qui leur permet souvent de se sortir des pires situations et de triompher des menaces les plus terribles qui hantent la galaxie.

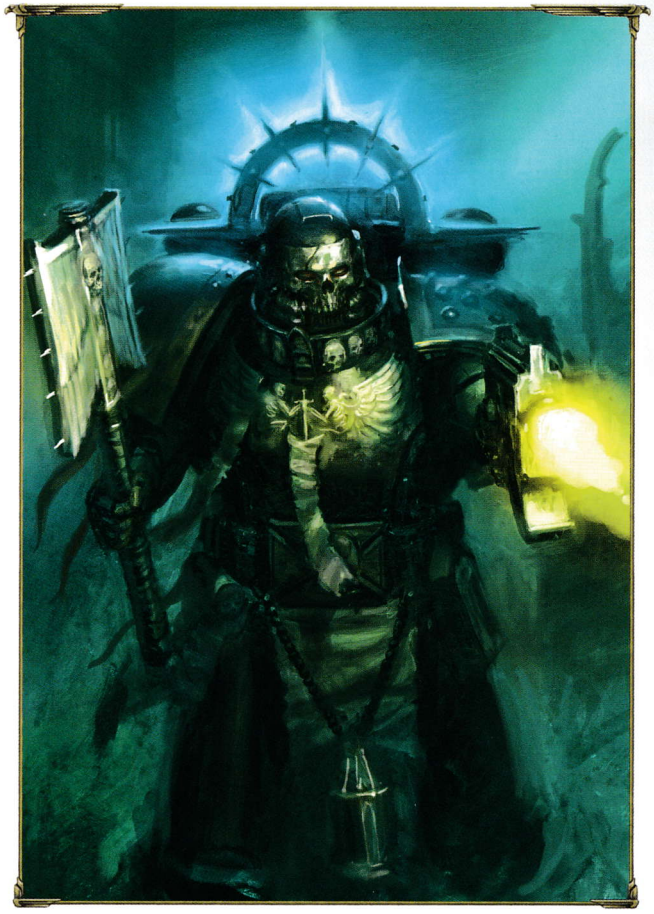
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126), **crozius arcanum** (p. 122), **pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, rosarius** (p. 125).

RÈGLES SPÉCIALES : Personnage indépendant, tactiques de chapitre (p. 77), **zélote.**

Chaque compagnie de chaque chapitre space marine a son propre chapelain. Il préside à la fois aux dévotions et au combat, et son grade vient juste après celui de capitaine. Les chapelains sont également les gardiens du reclusiam, un lieu sanctifié sur lequel veille le plus expérimenté et le plus estimé d'entre eux, le maître de la sainteté. Le reclusiam est le temple principal de la forteresse-monastère où sont conduites les prières et les méditations. C'est le cœur spirituel du chapitre: des étendards de guerre décorent son abside et ses dalles résonnent de la célébration des hauts faits du passé. C'est aussi là que sont conservées les plus précieux trésors du chapitre: des morceaux d'armure, des oriflammes millénaires et les reliques des héros d'antan qui ont trouvé une fin glorieuse en service. Mais les chapelains enseignent également qu'une chapelle n'est pas nécessaire à la vénération de l'Empereur, que l'ouragan des combats est le seul temple digne des space marines et que le massacre de Ses ennemis est la seule offrande qui vaille.



Les premiers chapitres de l'Adeptus Astartes furent fondés des siècles avant l'ascension du Culte Impérial et la domination de l'Adeptus Ministorum, et hormis les Black Templars, les space marines n'ont jamais reconnu les doctrines ni la suprématie religieuse de l'Ecclésiarchie. Les chapelains space marines n'ont que faire des prêches de l'Ecclésiarchie et ignorent les dictats du Culte Impérial au profit de leurs propres traditions. Même si le Ministorum a peu à peu absorbé les milliers de religions qui parsemaient la galaxie, il n'a jamais eu la moindre emprise sur les cultes guerriers des space marines, lesquels demeurent aussi farouchement indépendants qu'au cours des millénaires précédents.

Space Marines

Les space marines sont les meilleurs guerriers de l'Humanité, engendrés grâce à une science oubliée, endurcis par les rigueurs de l'entraînement et du service, et dotés d'un équipement redoutable. Ils sont voués à une éternité de batailles, et incarnent le plus grand espoir de victoire dans la guerre incessante de l'Imperium pour sa survie.

Tous les space marines appartiennent à un culte guerrier; par conséquent, ils sont autant des frères spirituels que des frères d'armes. Cette dualité est primordiale, car c'est elle qui fait des space marines des soldats si résolus et si loyaux. Chaque individu apprend à manier tous types d'armes, mais au combat, chaque escouade est équipée pour tenir un rôle parmi trois: tactique, assaut ou Devastator.

Les escouades Devastator sont composées de space marines frais émoulus de la compagnie des scouts. Bien qu'ils aient déjà connu des dizaines – voire des centaines – de déploiements en tant que scouts, servir dans une escouade Devastator constituera leur premier engagement en portant l'armure énergétique, au sein de la force de frappe principale.

L'assignation à une escouade d'assaut est généralement la conséquence d'un service exemplaire parmi les devastators. Le space marine aura acquis assez d'expérience pour qu'on considère qu'il tiendra le terrain face à n'importe quel ennemi. Dès lors, il doit entrer dans la plus féroce des arènes, et prouver sa valeur dans le tourbillon du corps à corps, où il verra le blanc des yeux de son adversaire et sentira son sang.

Pour intégrer une escouade tactique, un space marine doit avoir fait ses preuves dans tous les domaines martiaux. Il doit donc avoir participé à plusieurs campagnes en tant que devastator et marine d'assaut avant d'accéder à un poste permanent dans une escouade tactique. Cette progression se mesure au sang ennemi versé et peut prendre des années, voire des décennies selon les individus. Tous n'accomplissent pas cette transition. Certains font preuve d'une habileté ou d'une obsession particulière pour un aspect précis de la guerre qui, si elle est louable et précieuse en soi, pourrait représenter un handicap pour la polyvalence d'une escouade tactique. D'autres frères de bataille n'ont tout simplement pas la flexibilité mentale requise pour se plier au rôle de l'escouade tactique.

"Qu'ils arpentent la galaxie tels les dieux d'antan, préservant l'Humanité de la destruction de la main d'un univers indifférent."

– Extrait des enseignements de Roboute Guilliman



ESCOUADES TACTIQUES

Les escouades tactiques sont l'épine dorsale des armées space marines. Elles remplissent des rôles variés : tenir des positions, fournir des tirs de soutien ou charger au corps à corps, selon ce qu'exige la configuration du théâtre d'opération.

Comme l'impose son devoir d'adaptation, une escouade tactique part en guerre avec des armes variées. Outre leurs dotations standards de grenades et de pistolets bolters, la plupart des space marines portent un bolter, l'arme vengeresse qui s'est taillé une réputation sanglante sur des millions de champs de bataille. Ce redoutable arsenal antipersonnel est généralement complété par une arme lourde et une arme spéciale. Celles-ci sont choisies en fonction de la nature de l'adversaire et de la mission de l'escouade, et les space marines chargés de les manier changent d'un engagement à un autre, si bien que tous les membres de l'unité doivent être formés à l'emploi de toutes les armes que l'escouade peut être amenée à utiliser.

Chaque escouade tactique est commandée par un sergent aguerri qui a survécu à plusieurs décennies d'âpres campagnes. Il est essentiel que les escouades tactiques soient menées par des individus aussi capables et courageux, aptes à saisir la moindre opportunité, et il est fréquent que les sergents des escouades tactiques soient détachés de la 1re Cie du chapitre. Ainsi, la force principale des troupes de l'Adeptus Astartes est dirigée par ses combattants les plus endurcis.

ESCOUADES D'ASSAUT

Les escouades d'assaut excellent au corps à corps. Grâce à leurs réacteurs dorsaux, elles bondissent au-dessus du champ de bataille et chargent sans se soucier du danger.

Le Codex Astartes stipule que les escouades d'assaut doivent faire partie de la première vague, afin de frapper vite et fort les points faibles de l'ennemi. L'infanterie est déchiquetée à coups d'épée tronçonneuse et de pistolet bolter, et les tanks sont réduits au silence par les bombes à fusion et les grenades antichars. Les space marines délivrent ainsi un coup fatal en un point précis, annihilant l'ennemi avant de passer à leur objectif suivant. Une telle tactique peut sembler primaire, mais elle reste très efficace. Néanmoins, quiconque commet l'erreur de croire que leurs capacités s'arrêtent là ne la réitère jamais.

Le réacteur dorsal est aussi redoutable que les armes portées par un space marine d'assaut, propulsant son porteur au cœur de la mêlée avec la force d'un météore. Cet équipement confère avant tout de la mobilité, permettant de traverser toutes sortes de terrains sans être ralenti, ou d'effectuer des sauts à basse altitude depuis un Thunderhawk.

Les escouades d'assaut se voient confier les missions les plus dangereuses. Elles opèrent généralement en avant de l'armée, courant le risque constant d'être encerclées, coupées de l'arrière, ou tout simplement submergées. Même s'il a des cadavres jusqu'aux genoux et qu'il se bat pour sa survie, le sergent d'une escouade d'assaut doit pouvoir évaluer à tout instant, non seulement sa propre situation, mais également les développements impondérables qui laisseraient ses frères de bataille à la merci d'un océan d'ennemis sanguinaires. Dans de tels cas, il ne peut compter que sur la volonté de fer et la force de ses hommes pour se sortir d'affaire.

ESCOUADES DEVASTATOR

Les escouades Devastator sont les plus lourdement armées de leur chapitre. Entraînées à écraser l'ennemi sous leur puissance de feu et spécialisées dans le soutien à longue portée, elles sont en mesure de fournir des tirs d'appui aux escouades tactiques et d'assaut, et d'éliminer rapidement toute menace blindée adverse.

C'est la portée des escouades Devastator qui définit celle d'une force de frappe, car elles apportent la mort sur de plus longues distances que leurs frères de bataille. Contrairement aux autres space marines, les devastators opèrent depuis des positions fixes, bien qu'ils puissent les abandonner pour suivre la progression de l'armée, se replier ou trouver de nouveaux arcs de tir.

Lorsqu'il est promu au sein d'une escouade Devastator, un space marine reçoit en dotation le bolter et les grenades qu'il apprendra à utiliser tout au long de son service. Son rôle sera de fournir des tirs d'appui à courte portée, de désigner les cibles et de façon générale de soutenir ses frères plus expérimentés chargés de manier les armes lourdes de l'escouade. Lorsque le novice aura prouvé sa valeur et son sang-froid au milieu du fracas des combats, il recevra le droit de porter une des armes lourdes de l'arsenal.

La plupart des chapitres équipent leurs escouades Devastator avec un mélange d'armes lourdes, comme le prescrit le Codex Astartes. Cela permet à une seule escouade Devastator de faire face à n'importe quelle menace et de remplir différents rôles par le simple expédient de se scinder en escouades de combat : une antichar, l'autre antipersonnel. Néanmoins, certains chapitres ont affiné la mission de leurs escouades Devastator pour faire face à un adversaire spécifique, ou pour exceller dans des conditions particulières.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sgt. Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ :

Escouades tactiques et Devastator : **Infanterie.**
Les sergents space marines et les sergents vétérans sont de type **infanterie (personnage)**.

Escouades d'assaut : **Infanterie de saut.**
Les sergents space marines et les sergents vétérans sont de type **infanterie de saut (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :

Escouades tactiques : **Armure énergétique** (p. 126), **bolter, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

Escouades d'assaut : **Armure énergétique** (p. 126), **épée tronçonneuse, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, réacteur dorsal** (p. 124).

Escouades Devastator : **Armure énergétique** (p. 126), **bolter, pistolet bolter, grenades frag, grenades antichars, signum** (sergent space marine et sergent vétéran) (p. 125).

RÈGLES SPÉCIALES : **Escouades de combat** (p. 76), **Et ils ne connaîtront pas la peur, tactiques de chapitre** (p. 77).

Escadrons de Motos

Les escadrons de motards space marines remplissent des missions d'attaque éclair, généralement préparées à partir d'informations récoltées par des escouades de scouts infiltrées ou lors des vols de reconnaissance des Land Speeder. Les escadrons de motards attaquent à une vitesse ahurissante, profitant de l'effet de surprise et de leur rapidité pour percer les lignes ennemies. Ils accélèrent ensuite pour se mettre hors de portée, puis attaquent de nouveau d'un côté inattendu. Les frappes des escadrons de motards sont souvent comparées à la foudre, car le temps que l'ennemi entende leur approche, les dégâts sont déjà faits.

Un motard space marine doit fusionner avec sa machine pour atteindre son plein potentiel. C'est pour cette raison que le Codex Astartes stipule que tous les space marines d'assaut d'un chapitre, tous ses scouts et l'intégralité de la 6e Cie doivent maîtriser l'art du combat monté en plus des autres compétences affûtées par l'entraînement.

Certains chapitres vont encore plus loin, et demandent à tous leurs space marines de continuer leur entraînement au combat monté, même après qu'ils ont rejoint la 1re Cie, ou même les rangs du conseil du chapitre. Peu de chapitres vont aussi loin dans cette tradition que les White Scars, qui emploient leurs escadrons de motards en tant que forces d'assaut principales, et toujours avec des effets dévastateurs.



Une moto space marine est de fabrication robuste, par nécessité, car elle doit être capable de transporter un space marine en armure à grande vitesse tout en restant maniable. Même à faible vitesse, l'impact d'une moto et de son pilote suffit à passer au travers de la plupart des obstacles qui jalonnent les champs de bataille ; les motards space marines expérimentés peuvent traverser des murs de plasbéton sans ralentir ni subir de dommages en retour. Imaginez maintenant l'effet d'un tel choc sur des tissus vivants...

MOTOS D'ASSAUT

Lors des missions requérant une importante puissance de feu, il n'est pas rare qu'un escadron de motards se voie adjoindre une moto d'assaut. Ces forteresses mobiles ont un armement terrifiant, car à leurs bolters jumelés s'ajoute la puissance d'un bolter lourd ou d'un multi-fuseur monté sur un solide side-car. La force de frappe d'une moto d'assaut space marine est si importante que la plupart des chapitres en alignent plusieurs escadrons, et leur confient des missions d'attaque rapide pour soutenir les autres unités d'avant-garde du chapitre, de la même manière que les escouades Devastator offrent leur appui aux escouades tactiques et aux escouades d'assaut.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard Space Marine	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sergent Motard	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sgt. Motard Vétéran	4	4	4	5	1	4	2	9	3+
Moto d'Assaut	4	4	4	5	2	4	2	8	3+

TYPE D'UNITÉ : **Motos.** Le sergent motard et le sergent motard vétéran sont de type **motos (personnage)**.

ÉQUIPEMENT : **Armure énergétique** (p. 126), **bolter lourd** (moto d'assaut)*, **pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, moto space marine avec 1 système de bolters jumelés** (p. 125).

* *L'arme lourde de la moto d'assaut est maniée par le passager du side-car, tel que décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.*

RÈGLES SPÉCIALES : **Escouades de combat** (p. 76), **Et ils ne connaîtront pas la peur, tactiques de chapitre** (p. 77).

"Utilisez vos escadrons de motards comme une épée, pour frapper l'ennemi et parer ses attaques. Mais souvenez-vous que la puissance n'est rien sans maîtrise, tout comme l'arme la plus terrifiante est inutile si on ne sait pas s'en servir.

Un motard doit toujours être résolu et intrépide, jamais immobile ni figé. La vitesse est son meilleur atout, et la surprise son arme la plus mortelle. Sa capacité de réaction le mènera à la victoire, et la victoire à la gloire."

- Roboute Guilliman, dans L'Apocryphe de Skaros

Scouts

Les scouts sont plus légèrement équipés que les frères de bataille plus expérimentés, et on leur attribue essentiellement des missions commandos. Ils ont pour rôle d'infiltrer les positions ennemies et d'opérer en avant-garde du reste du chapitre, et comptent sur la discrétion plutôt que sur la force brute pour remplir leurs objectifs. Ils opèrent derrière les lignes ennemies, où ils tendent des embuscades, détruisent les dépôts de munitions et de carburant, épient les manœuvres de l'adversaire et rassemblent autant d'informations que possible sur sa stratégie. Ils frappent en silence et s'enfuient avant que l'ennemi ait le temps de réagir.

Lorsqu'une recrue est acceptée au sein d'un chapitre space marine, elle rejoint les rangs de la 10e Cie en tant que scout. Elle est placée sous la tutelle d'un sergent qui la commandera au combat et lui apprendra ce que signifie vraiment faire la guerre au sein de l'Adeptus Astartes. Ce n'est qu'en excellant dans les rangs de la 10e Cie que le scout se montrera digne de son chapitre et qu'il sera jugé prêt à rejoindre la force principale composée de ses frères de bataille.

Un scout space marine a beaucoup à apprendre et toutes les recrues ne survivent pas au processus d'entraînement. Chaque scout doit non seulement s'adapter aux bouleversements biologiques que subit son corps, mais aussi savoir réciter par cœur les innombrables litanies de bataille qui le fortifieront et lui donneront le courage nécessaire pour affronter l'ennemi. Cet entraînement éprouvant dure plusieurs mois au cours desquels le scout apprendra à utiliser l'équipement dont dépend sa survie, et connaîtra son épreuve du feu.

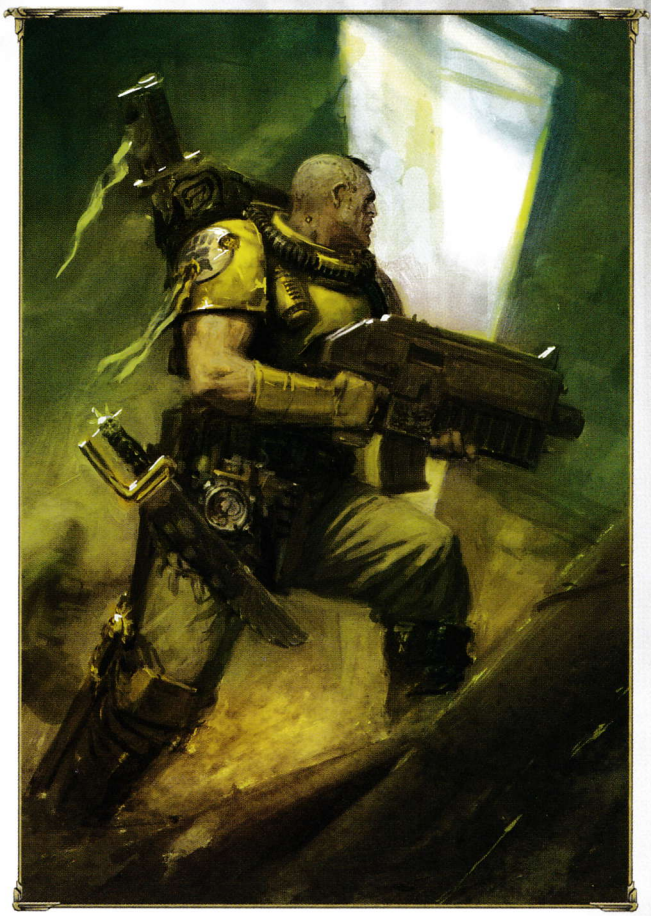
Tant qu'il restera scout, l'aspirant space marine sera sans cesse jaugé et encadré par son sergent. Ses actes seront jugés et pesés tandis qu'il affrontera l'ennemi avec son bolter, son fusil et son couteau. Au fur et à mesure de son entraînement, il deviendra de plus en plus doué dans l'utilisation d'un armement toujours plus diversifié, comme le bolter lourd, le fusil de sniper, le lance-missiles et la bombe à fusion. En intégrant une force d'infiltration, il apprendra à maîtriser les différents aspects de la guerre. On lui enseignera qu'un space marine est la mort incarnée et un guerrier invincible, et ce quel que soit le terrain sur lequel il se bat, l'ennemi qu'il affronte ou les armes qu'il a à sa disposition.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+
Sergent Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Sgt. Scout Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie. Le sergent scout et le sergent scout vétéran sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT : Armure Scout (p. 126), **bolter, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

RÈGLES SPÉCIALES : Escouades de combat (p. 76), **Et ils ne connaîtront pas la peur, infiltration, mouvement à couvert, tactiques de chapitre** (p. 77), **scouts.**



ESCADRONS DE MOTOS SCOUTS

Lors de la dernière étape de sa formation, un scout space marine est rattaché à un escadron de motos. Les motards scouts sont employés comme unités de reconnaissance rapide et de harcèlement. Ils opèrent encore plus en profondeur que les autres scouts, souvent en tant que force d'intervention entièrement autonome, déclenchant des frappes chirurgicales sur les arrières des lignes de l'ennemi alors même que celui-ci est accaparé par l'attaque principale des space marines.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard Scout	3	3	4	5	1	4	1	8	4+
Sergent Motard Scout	4	4	4	5	1	4	1	8	4+
Sgt. Motard Scout Vét.	4	4	4	5	1	4	2	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Motos.
Le sergent motard scout et le sergent motard scout vétéran sont de type **motos (personnage)**.

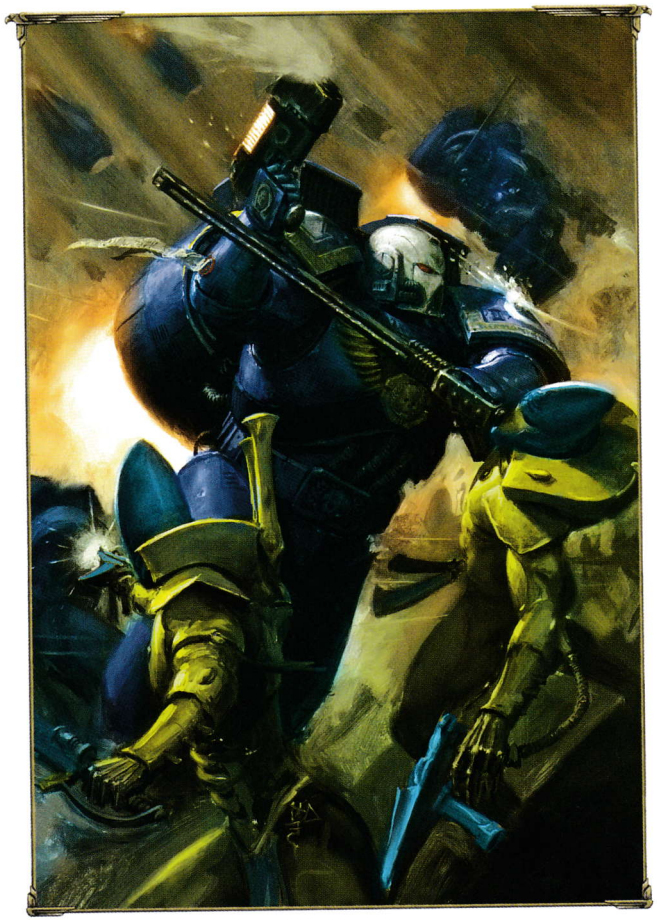
ÉQUIPEMENT : Armure Scout (p. 126), **fusil space marine, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, moto space marine avec 1 système de bolters jumelés** (p. 125).

RÈGLES SPÉCIALES : Escouades de combat (p. 76), **Et ils ne connaîtront pas la peur, infiltration, tactiques de chapitre** (p. 77), **scouts.**

ESCOUADES DE VÉTÉRANS

De toutes les formations de combat utilisées par les chapitres space marines, la plus redoutable est invariablement la Première Compagnie. Pour l'intégrer, un space marine doit s'être couvert de gloire sur le champ de bataille et avoir gagné le respect de ses frères au cours d'innombrables engagements. La plupart des vétérans ont servi en tant que sergent dans les autres compagnies, parfois pendant des siècles. Quelques rares exceptions rejoignent la 1re Cie après avoir fait preuve au combat d'une bravoure frisant l'inconscience. Ces space marines sont, individuellement et collectivement, de véritables légendes, des guerriers qui sont entrés dans l'histoire du chapitre, et chaque frère de bataille ambitionne de rejoindre les rangs de la plus respectée des compagnies du chapitre.

Chaque membre de la 1re Cie est entraîné au maniement de toutes les armes auxquelles l'Adeptus Astartes a accès, et doit atteindre la perfection en ce domaine. En effet, le statut prestigieux de vétéran ouvre le droit de choisir son équipement dans l'armurerie du chapitre. C'est pour cette raison que les escouades de vétérans possèdent un armement varié et suivent des doctrines peu orthodoxes en comparaison des autres formations space marines. Elles sont souvent rassemblées et équipées afin de remplir des missions spécifiques, comme l'assassinat d'un big boss ork et de ses gardes du corps, ou l'anéantissement d'une vague de guerriers aspects avant qu'elle n'atteigne le champ de bataille.



La plupart des chapitres sont le théâtre d'une certaine rivalité entre les vétérans d'assaut et d'appui de la 1re Cie. Ils sont en compétition constante pour le gain des honneurs et des missions les plus périlleuses – la gloire et la honte rejaillissant sur tout un chacun. Malgré cette émulation, les éléments d'assaut et d'appui restent avant tout des frères de bataille, prêts à faire l'ultime sacrifice au nom du chapitre.

VÉTÉRANS D'ASSAUT

Chaque escouade de vétérans d'assaut est formée de membres de la 1re Cie versés dans l'art du corps à corps. La plupart ont servi dans les escouades d'assaut du chapitre, et ont prouvé leurs compétences dans des mêlées sanglantes sur des milliers de mondes.

On dit que même si un vétéran d'assaut n'était armé que de ses poings, il surclasserait encore des dizaines d'adversaires, et équipé du pistolet bolter et de l'épée tronçonneuse réglementaire, il pourrait en affronter dix fois plus et remporter la victoire. Or, les vétérans d'assaut ont accès au meilleur armement, et ils montent à l'assaut avec un équipement qui leur permet de balayer des armées entières. Ces armes ne sont jamais employées à la légère, car ce sont des reliques précieuses et révérées. Pour le space marine, manier de tels instruments de destruction est un privilège. C'est pourquoi un vétéran d'assaut armé de la sorte combattra avec encore plus d'ardeur, pas seulement pour survivre à la fureur des combats rapprochés, mais aussi pour honorer les esprits de la machine de ses équipements et les mémoires des héros qui ont brandi ces mêmes reliques au cours des guerres passées.

Bien qu'ils puissent être déployés comme fer de lance d'une attaque, la plupart des chapitres emploient leurs vétérans d'assaut comme force de réaction rapide. Ces derniers se servent de leurs réacteurs dorsaux ou embarquent dans un Rhino pour se repositionner sur un point du dispositif ennemi déjà débordé, ou pour renforcer les lignes impériales là où elles sont sur le point de céder. Les vétérans d'assaut sont réputés pour leurs entrées fracassantes à point nommé, intervenant là où leur attaque aura le plus de poids.

La vitesse des vétérans d'assaut est une arme redoutable: frapper rapidement là où l'ennemi s'y attend le moins était déjà la marque de fabrique des légions space marines, et elle l'est toujours aujourd'hui. C'est une tâche difficile et interminable, et les vétérans d'assaut sont souvent décrits comme le "poing d'acier" d'un capitaine de compagnie. Ils sont sans cesse en mouvement, et dès qu'un ennemi est exterminé, un nouvel ordre les envoie à l'autre bout du champ de bataille.

"Un seul de ces guerriers a le pouvoir de changer le cours d'une bataille. J'en ai quatre sous mes ordres; chacun de nos actes façonne le destin de la galaxie."

- Sergent vétéran Daegon Incursa, 1re Cie des Invaders

VÉTÉRANS D'APPUI

Les vétérans d'appui sont déployés là où la ligne de bataille est la plus vulnérable. Ils font face à l'ennemi avec un calme imperturbable et l'accueillent avec des rafales précises de bolter. Ils sont l'idéal du space marine, chaque frère de bataille consacrant des siècles à parfaire ses capacités pour égaler leur détermination et leur efficacité. Ils sont au pinacle de la force de frappe du chapitre.

Comparés aux vétérans d'assaut, les éléments d'appui se reposent davantage sur les armes à longue portée de l'arsenal. Selon eux, mieux vaut abattre l'ennemi de loin que de se retrouver englué dans une mêlée. La plupart des vétérans d'appui sont armés de bolters ou de bolters combinés, surmontés de lunettes méticuleusement assemblées. Des armes plus lourdes sont également disponibles pour les missions de chasse aux chars ou d'éradication de l'infanterie, mais les vétérans leur préfèrent généralement le bolter, moins encombrant. Le manque de puissance de feu est compensé par la polyvalence des armes combinées et la portée des munitions spéciales qu'ils emportent à la bataille. Celles-ci comprennent des munitions Vengeance, au cœur instable et destinées aux cibles blindées, des balles Kraken à la portée et à la puissance de pénétration améliorées, et la fureur acide des bolts Feu d'Enfer capables d'abattre le tyranide ou le peau-verte le plus résistant. Il faut plusieurs années de labeur à un maître artificier pour produire ne serait-ce qu'une poignée de ces projectiles. Ils sont donc réservés aux vétérans de la 1re Cie, des space marines dont la carrière témoigne du fait que chacun de leurs tirs compte.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.
Le sergent vétéran est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :
Escouades de vétérans d'assaut : **Armure énergétique** (p. 126), **épée tronçonneuse, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

Escouades de vétérans d'appui : **Armure énergétique** (p. 126), **bolter, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, munitions spéciales** (p. 125).

RÈGLES SPÉCIALES : Escouades de combat (p. 76), **Et ils ne connaîtront pas la peur, tactiques de chapitre** (p. 77).

Intervention héroïque (escouades de vétérans d'assaut) : Les escouades de vétérans d'assaut ignorent la pénalité due aux *charges désordonnées*. De plus, un sergent vétéran d'assaut réussit automatiquement le test d'Initiative lorsqu'il tente une *interposition héroïque*.

"À couvert !"

Le sergent vétéran Daegon n'eut qu'une fraction de seconde pour alerter son unité avant que l'obusier fît feu. Lui-même s'exécuta alors que les mots quittaient ses lèvres ; en un mouvement fluide, il mit un genou à terre pour offrir une cible réduite, présenta son épaulière gauche à l'ennemi et se prépara à encaisser le souffle de l'explosion. Frère Avanne, qui portait le bolter lourd de l'escouade, réagit à l'ordre de son sergent sans hésiter. Il s'agenouilla lui aussi tout en baissant la tête, à la fois pour réciter la Litanie de la Foi et protéger les optiques vulnérables du système de visée intégré à son casque. Les trois autres membres de la formation de Daegon se mirent à couvert à des postes présélectionnés, que des décennies d'expérience du terrain désignaient comme des positions offrant une protection optimale sans sacrifier leurs arcs de tir.

Le canon adverse tonna un battement de cœur après que Daegon eut transmis son ordre, mais pas un seul space marine ne s'était laissé exposé à sa fureur. L'obus éventra le petit bâtiment de l'Administratum que les vétérans d'appui devaient tenir, projetant des morceaux de maçonnerie et de métal tordu dans toutes les directions. Les flammes fleurirent au milieu de l'escouade comme les shrapnels et les gravats battaient contre leur armure de céramite, la réponse des space marines se bornant au remplacement des chargeurs de leurs bolters. Un coup d'œil au viseur tête haute de son casque informa Daegon que ses frères avaient subi quelques blessures, dont aucune n'était fatale, et ses auto-senseurs détectèrent les sons émis par l'ouverture d'une culasse d'artillerie et l'éjection d'une douille d'obus de siège. L'ennemi rechargeait.

"Reprenez l'attaque, mes frères ; pas quartiers pour ces traîtres !"

Les vétérans surgirent à l'unisson des ruines de ferrobéton, bolters à l'épaule, aboyant leur staccato mortel.

Escouades de Commandement

Les escouades de commandement accompagnent les officiers space marines de haut rang sur le champ de bataille. La nature et le titre exact de ses membres varient d'un chapitre et d'un capitaine à l'autre. Les plus répandus sont le champion de compagnie, l'apothicaire et le porte-étendard de compagnie, et ils se retrouvent dans la quasi-totalité des escouades de Commandement. Néanmoins, quelques chapitres leur attribuent des titres plus en accord avec leurs traditions, comme les Traqueurs des Omega Marines, les Prognosticars des Silver Skulls, les Lames de Terreur des Death Spectres et les Gardiens du Bûcher des Fire Lords.

Le porte-étendard brandit la bannière de la compagnie dans laquelle il sert. Chacune de ces bannières est une relique, chargée d'histoire et figurant les exploits du chapitre. La bannière de la compagnie est le cœur de celle-ci sur le champ de bataille, et tous les space marines, du scout le moins aguerri au vétéran le plus décoré, se battent avec une ardeur renouvelée en sa présence. Le porte-étendard est censé ne jamais lâcher la bannière aussi longtemps qu'il respire – ne serait-ce parce que faillir à cette obligation serait un déshonneur dont il ne se relèverait pas.

L'apothicaire maîtrise les arts de la chirurgie militaire, de la cybernétique et de la bio-ingénierie. Il doit aussi être un guerrier indomptable et particulièrement courageux, car sa place est au cœur des combats. Lorsqu'un de ses camarades est abattu, l'apothicaire emploie son narthecium pour le soigner, ce qui permet au blessé de retourner au front même après avoir subi les plus horribles blessures. Toutefois, tous ne peuvent être sauvés. Même un space marine peut avoir été meurtri au-delà de tout espoir de rémission, ou se faire tuer sur le coup. Dans de tels cas, l'apothicaire ne peut que calmer l'esprit du mourant et lui administrer la miséricorde de l'Empereur, en mettant fin à ses souffrances par une incision rapide. Même mort, un space marine perdure par ses gènes ; l'apothicaire utilise en effet son reductor pour prélever les glandes progénoïdes du défunt. C'est grâce à l'empreinte génétique que contiennent ces précieux implants que seront créées de nouvelles générations de space marines, et que la pérennité du chapitre sera assurée.



Le champion de compagnie a pour mission de défendre l'honneur de sa compagnie, de son chapitre et de l'Empereur. Il cherche à engager les généraux et les champions ennemis en combat singulier, ce qui laisse au capitaine la liberté de commander ses troupes. Les champions de compagnie jouent un rôle crucial dans les rituels du chapitre, et représentent leurs frères au cours des cérémonies comme ils le font sur le champ de bataille.

Assurément, servir au sein d'une escouade de commandement améliore les chances de promotions au sein du chapitre. La plupart des capitaines s'entourent de vétérans dont le sens tactique égale la férocité. C'est aussi pourquoi on trouve invariablement les capitaines et leurs escouades de commandement au milieu des mêlées les plus brutales, affrontant les ennemis les plus terribles.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion de C^ie^	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Apothicaire	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie. Le champion de compagnie et l'apothicaire sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :

***Vétéran :* Armure énergétique** (p. 126), **épée tronçonneuse, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

***Champion de compagnie :* Armure énergétique** (p. 126), **arme énergétique, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, bouclier de combat** (p. 124).

***Apothicaire :* Armure énergétique** (p. 126), **épée tronçonneuse, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, narthecium** (p. 125).

RÈGLES SPÉCIALES :

Et ils ne connaîtront pas la peur, tactiques de chapitre (p. 77).

L'honneur ou la mort (champion de compagnie) **:** Une figurine avec cette règle spéciale doit toujours lancer ou relever un *défi* chaque fois qu'elle le peut.

Gardes d'Honneur

Un space marine ne peut être promu garde d'honneur qu'après de nombreux siècles d'un service exemplaire. Chaque membre d'une garde d'honneur est un parangon des vertus et des idéaux associés à l'Adeptus Astartes par la volonté de l'Empereur et des primarques. Les gardes d'honneur sont des individus stoïques, voire taciturnes lorsqu'ils sont au repos, qui se métamorphosent en combattants féroces et implacables à la bataille.

Ayant accompli des exploits auxquels le commun des mortels ne peut que rêver, chaque membre de la garde d'honneur d'un chapitre a reçu les plus hautes distinctions et marques de déférence que ses frères space marines puissent offrir. On raconte même que les doyens d'une garde d'honneur ont tué plus d'ennemis au cours de leur carrière séculaire qu'un régiment entier de la Garde Impériale depuis sa création. Plus impressionnants encore sont les états de service de quelques individus légendaires, ceux dont les noms figurent dans le Registre des Héros gardé dans la forteresse-monastère des Ultramarines sur Macragge, des gardes d'honneur qui ont remporté plus de victoires qu'une compagnie complète de space marines – des héros que tous les fils de Guilliman respectent au plus haut point.

La plupart des chapitres space marines ne comptent qu'une poignée de gardes d'honneurs, assez pour former une unité de combat à part entière, mais guère plus. Certains chapitres peuvent en réunir deux dizaines, mais un tel rassemblement est le signe d'une menace particulièrement inquiétante.

Les gardes d'honneur sont à ce point versés dans l'art de la guerre et de la mort que leur expérience et leur compréhension du combat dépassent souvent celles des capitaines du chapitre. Pourtant, ils offrent très rarement leur conseil s'il n'est pas demandé, de crainte de miner l'autorité du commandant – et cette retenue ne fait que donner plus de poids à leurs paroles. Même un maître de chapitre, guerrier accompli vieux de plusieurs siècles, considère qu'ignorer les avis de sa garde d'honneur tient de la folie pure.

L'équipement des gardes d'honneur est choisi parmi les reliques les plus anciennes et les plus révérées du chapitre, car plus que tout autre, ils ont mérité d'en avoir l'auguste charge. C'est pourquoi ils partent en guerre revêtus d'armures d'artificier et brandissent des armes qui sont passées entre les mains des héros d'antan. Ainsi arme parfaite et guerrier parfait sont unis pour engendrer un soldat auquel nul ne saura résister.

Au combat, la garde d'honneur forme généralement la suite du maître du chapitre. Elle est alors chargée de protéger son commandant, mais aussi de brandir les couleurs du chapitre bien haut. Ces tâches sont sacrées, et les gardes d'honneur s'en acquittent avec une fureur inflexible, sans connaître le doute ni laisser la rage compromettre leurs actes. Leur courage et leur dévotion ont sauvé plus d'un maître de chapitre, et renversé le cours de plus d'une bataille. Par conséquent, lorsqu'un garde d'honneur périt, ses compagnons redoublent d'efforts afin de protéger sa dépouille et de pouvoir l'inhumer dans la crypte des héros du chapitre.



À la pointe de la garde d'honneur se tient toujours le champion de chapitre, un duelliste hors pair prêt à défier chaque chef ennemi en lieu et place de son commandant, et dont l'entraînement est focalisé sur cette unique mission.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde d'Honneur	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Champion de Chapitre	5	4	4	4	1	4	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.
Le champion de chapitre est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :
Armure d'artificier (p. 126)**, arme énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne connaîtront pas la peur, l'honneur ou la mort (champion de chapitre) (p. 88)**, tactiques de chapitre** (p. 77)**.**

"Un ennemi sans honneur est un ennemi déjà vaincu."

- Helveticus l'Ancien, garde d'honneur Ultramarine

TERMINATORS

Les terminators combinent des siècles d'expérience et les meilleures armes et armures de l'Imperium. Ils forment souvent le fer de lance des attaques space marines, pulvérisant l'ennemi à distance tout en progressant pour l'achever au cours d'un assaut final.

Tous les chapitres Space Marines possèdent un nombre limité d'armures tactiques Dreadnought, plus communément appelées armures Terminator, qui constituent la meilleure protection à laquelle un space marine peut aspirer. Elle est invulnérable aux tirs d'armes légères et résiste même à l'impact d'un missile antichar ou aux pressions démesurées exercées par la téléportation. Toutefois, les armures Terminator sont incroyablement rares, des reliques révérées dont certaines remontent à la grande croisade.

Pouvoir en porter une au combat est un grand honneur, réservé aux space marines de la 1re Compagnie. À cette fin, les vétérans suivent un entraînement rigoureux qui dure plusieurs années. Une fois formés, ils devront accomplir les missions les plus difficiles et dépasser les standards de compétence de l'Adeptus Astartes, pour servir d'exemples à leurs frères de bataille. Les assignations des terminators vont de l'abordage de vaisseaux infestés de tyranides aux assauts téléportés, en passant par les attaques de titans et les opérations dans des environnements extrêmes tels que les mondes hostiles.

Les terminators comptent parmi les plus grands héros de l'Humanité. Ce sont des guerriers indomptables qui allient l'héroïsme des space marines à l'armement mortel de l'armure tactique Dreadnought. Nul n'est à l'abri de leur colère, ni les hordes d'orks, ni les forteresses d'adamantium, ni les colosses d'acier que sont les titans du Chaos. Les terminators sont implacables et virtuellement invincibles.

ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

Les escouades d'assaut Terminator sont déployées pour écraser l'ennemi lors d'impitoyables combats rapprochés. À cette fin, elles sont équipées exclusivement d'armes de mêlée dévastatrices, capables de fendre les armures les plus robustes. Ces terribles unités sont souvent employées pour mener à bien des opérations d'abordage, ou là où l'engagement sera le plus sanglant, comme lors des prises de fortifications ou les combats urbains. Rares sont ceux qui peuvent résister à la fureur des terminators d'assaut dans de tels environnements. Et c'est ainsi que l'arrivée inopinée de ces redoutables combattants a mis un point final à de nombreuses guerres.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Sergent Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+



TYPE D'UNITÉ : Infanterie.
Le sergent terminator est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :
Escouades Terminator : **Armure Terminator** (p. 126), **bolter d'assaut, gantelet énergétique** (terminator), **épée énergétique** (sergent terminator).

Escouades d'assaut Terminator :
Armure Terminator (p. 126), **2 griffes Éclair.**

RÈGLES SPÉCIALES : Escouades de combat (p. 76), **Et ils ne connaîtront pas la peur, tactiques de chapitre** (p. 77).

CRUX TERMINATUS

L'épaulière gauche d'une armure Terminator porte une icône de pierre appelée crux terminatus, faisant figure à la fois de symbole honorifique que de marquage de compagnie.

On dit qu'un minuscule fragment de l'armure que l'Empereur portait lors de son duel contre l'architraître Horus il y a dix mille ans de cela a été incrusté au cœur de chaque crux terminatus.

L'aspect d'une crux varie selon les chapitres et même au sein d'une escouade. Celle des sergents et des officiers est souvent plus élaborée et plus détaillée que celle des autres frères de bataille, mais toutes sont profondément vénérées. Perdre une crux terminatus au combat revient à trahir la confiance de l'Empereur et à entacher de honte l'honneur du chapitre.

DREADNOUGHT

Le corps des space marines qui ont subi des blessures insurmontables, même par leur organisme surhumain, est emporté du champ de bataille avec révérence. La plupart d'entre eux succombent. Cependant, les plus grands héros, ceux dont l'étincelle de vie brûle encore, se voient refuser le repos éternel. Ce qui reste de leur corps est incarcéré dans un sarcophage blindé empli de circuits cyborganiques, afin de continuer à servir sous une autre forme. Ceux-là abandonnent leur enveloppe mortelle et meurtrie pour la carapace de métal d'un Dreadnought.

Les Dreadnought sont la guerre incarnée, des machines imposantes au pas tonitruant, dont les myriades d'armes lourdes crachent la mort. Ce sont des adversaires terrifiants, qui combattent avec l'habileté et la férocité d'un space marine, auxquelles s'ajoutent la résistance et la puissance de feu d'un char d'assaut. Le pilote lui-même n'est qu'un élément organique rabougri enserré au cœur de la coque du Dreadnought – qui est à la fois son nouveau corps et son tombeau. Le space marine est maintenu en vie à l'intérieur du sarcophage, et le lien qui l'unit aux systèmes du Dreadnought ne sera rompu qu'au moment de sa destruction.

Le sépulcre qui accueille les Dreadnought du chapitre est un sanctuaire, où les techmarines assurent leurs tâches, comme l'application d'onguents et d'huiles sacrés tout en psalmodiant les Litanies de Préservation, avec grand soin. On honore ces courageux guerriers en les laissant sommeiller pendant des siècles, jusqu'à ce que l'appel de la guerre résonne à nouveau.

DREADNOUGHT VÉNÉRABLES

Les Dreadnought vénérables comptent parmi les plus vieilles machines de guerre qui arpentent encore les champs de bataille du 41e millénaire. Les souvenirs des héros d'antan qui les pilotent, les vénérables "anciens", remontent souvent à des milliers d'années en arrière, jusqu'à la fondation de leur chapitre et l'aube de son histoire. Ils sont donc révérés par les autres space marines, non seulement en tant que guerriers de renom, mais aussi en tant qu'ancêtres vivants ayant connu les batailles d'un autre âge. Les Dreadnought vénérables sont les gardiens du savoir et de la tradition, dont les conseils sont écoutés par les frères de bataille comme par les maîtres de chapitre.

DREADNOUGHT IRONCLAD

L'Ironclad est le modèle de Dreadnought le plus résistant qui soit, en troquant les armes à longue portée standard contre des plaques de blindage plus épaisses. Ils sont souvent à la pointe des assauts contre les positions lourdement défendues, leur carapace renforcée laissant couler les salves des ennemis retranchés comme les gouttes d'une pluie d'été. Les Ironclad sont des béliers géants qui enfoncent les lignes ennemies au cours de leur progression, leurs bras métalliques broyant tout ce qui est assez stupide pour se dresser sur leur chemin. Leur déploiement conclut généralement une opération de siège, car même si un seul Ironclad atteint les murs d'un bastion ennemi, ses poings l'abattront en quelques coups de marteau sismique.



				Blindage					
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3
Dread. Ironclad	4	4	6	13	13	10	4	2	3
Dread. Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (marcheur).

ÉQUIPEMENT :

Dreadnought et Dreadnought vénérable :
Gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré, multi-fuseur, fumigènes, projecteur.

Dreadnought Ironclad : **Gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré, marteau sismique avec fuseur intégré** (p. 122)**, blindage renforcé, projecteur, fumigènes.**

RÈGLES SPÉCIALES :
Mouvement à couvert (Dreadnought Ironclad)**.**

Vénérable (Dreadnought vénérable) **:** Lorsqu'un Dreadnought vénérable subit un dégât *important*, vous pouvez faire relancer son jet sur le tableau des Dégâts des Véhicules à votre adversaire. Vous devez accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier.

TECHMARINES

Chaque chapitre envoie quelques-uns de ses guerriers sur Mars, où ils sont intronisés au Culte de la Machine par l'Adeptus Mechanicus. Les aspirants techmarines s'entraînent pendant des années à l'accomplissement des rituels d'activation, d'entretien et de réparation. Dès lors, leur loyauté est double : liés à leur chapitre par le sang et aux mystères de l'Omnimessie par l'esprit. Malgré cette dualité, les techmarines sont tenus en haute estime, car un chapitre serait démuni sans ses atouts technologiques. Par ailleurs, les techmarines sont de farouches soldats. Si un véhicule est perdu, les techmarines se battront pour le récupérer avec autant de fureur que leurs frères de bataille pour évacuer un camarade tombé.

Le doyen des techmarines, qu'on appelle maître de la forge, a la haute main sur l'armurerie du chapitre. Celui-ci a parfait ses connaissances dans le domaine des sciences secrètes pendant des siècles, au point de rivaliser avec celles des prêtres de Mars. Le maître de la forge a également pour charge la conservation des reliques chapitrales. C'est à lui que revient la décision de déchaîner la puissance de ces technologies occultes lorsque la situation l'exige.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Maître de la Forge	4	5	4	4	2	4	2	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier (p. 126), **bolter, pistolet bolter, grenades frag, grenades antichars, servo-bras** (techmarine) (p. 122), **servo-harnais** (maître de la forge) (p. 125).

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (p. 77).

Bénédiction de l'Omnimessie : 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 et ajoutez les modificateurs suivants le cas échéant :

- Pour chaque serviteur avec servo-bras dans l'unité du personnage +1
- Le personnage a un servo-harnais +1

Sur 5+, 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'*infiltration*, désignez un élément de terrain 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 terrain peut être amélioré qu'une seule fois de la sorte.

SERVITEURS

Les serviteurs sont des esclaves cybernétiques mono-tâche dont la seule raison d'être est d'assister les techmarines. Chacun d'eux est une combinaison ésotérique d'homme et de machine, dépourvue de personnalité et de raison, remplacées par un éventail d'augmétiques utilitaires. Certains intègrent même une arme lourde pour protéger leur maître au combat.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Servo-bras (p. 122).

RÈGLE SPÉCIALE :
Blocage mental : À moins d'inclure également un maître de la forge ou un techmarine, une unité non engagée qui contient au moins 1 figurine avec cette règle spéciale doit jeter 1D6 au début de son tour. Sur 4+, cette règle n'a aucun effet à ce tour. Sur 1, 2 ou 3, l'unité connaît un blocage mental jusqu'au début de son prochain tour. Elle ne peut alors pas se déplacer, ni tirer, ni charger volontairement, mais doit quand même accomplir les mouvements obligatoires, comme les *mises au contact* et les *retraites*.



Canons Thunderfire

Le canon Thunderfire est une pièce d'appui quadritube colossale, conçue pour les missions de défense statique. Capable de faire feu et d'être rechargé à une cadence terrifiante, il crache ses salves d'obus explosifs, pilonnant l'ennemi jusqu'à l'anéantir. Seuls les braves, ou les fous, osent avancer sous la menace d'une telle puissance de feu.

Les détachements space marines frappent fort et vite, et une unité incapable de suivre leur progression devient rapidement un handicap. C'est pour cette raison que leurs armes d'appui sont montées sur des véhicules capables de suivre le reste de l'armée, tels que le Whirlwind et le Vindicator. Le canon Thunderfire est l'exception qui confirme cette règle.

Montés sur des plates-formes à chenilles, les canons Thunderfire peuvent traverser la plupart des terrains pour atteindre une position de tir optimale. Bien qu'ils puissent se déployer par leurs propres moyens, ils débarquent généralement de Thunderhawk ou de modules d'atterrissage.

Chaque canon Thunderfire est servi par un techmarine qui utilise son imposant servo-harnais pour recharger sa pièce d'appui tout en calculant les trajectoires de tir. Il peut également régler la détonation de ses obus en fonction de la situation tactique. Les détonations en surface sont employées contre les ennemis massés en terrain découvert, tandis que les détonations aériennes sont conçues pour déloger l'adversaire de ses fortifications. Des obus plus étranges sont programmés pour exploser après s'être enfoncés profondément dans le sol. La force de leur impact est grandement diminuée, mais l'onde de choc qui en résulte suffit souvent à jeter l'ennemi à terre, ce qui en fait une proie facile pour les autres space marines.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Canon Thunderfire	-	-	-	7	2	-	-	-	3+
Artilleur Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+

TYPE D'UNITÉ : Pièces d'appui.

ÉQUIPEMENT :
***Artilleur Techmarine :* Armure d'artificier** (p. 126), **pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, servo-harnais** (p. 125).

***Canon Thunderfire : canon* Thunderfire** (p. 122).

RÈGLES SPÉCIALES (artilleur techmarine) : **Bénédiction de l'Omnimessie** (p. 92), **Et ils ne connaîtront pas la peur, sapeur** (p. 92), **tactiques de chapitre** (p. 77).

"J'ai beaucoup voyagé et j'ai vu bien des choses incroyables, mais rien ne réchauffe mon cœur davantage que le spectacle d'un canon si puissant que sa fureur fait trembler l'univers."

- Capitaine Darnath Lysander, 1re Cie des Imperial Fists

OPUS MACHINA

Par égard pour leurs professeurs de Mars et pour rappeler le lien qui unit l'Adeptus Mechanicus aux techmarines, l'armure ou l'héraldique de ces derniers intègre du rouge, mais cette couleur ne recouvre jamais celles de leur chapitre. Mieux que quiconque, ils comprennent les risques encourus en courrouçant l'esprit de la machine d'une armure énergétique, et veillent à ce que leur symbole chapitral soit fièrement affiché.

L'armure des techmarines est également ornée de l'Opus Machina, la marque des prêtres des technaugures. Cet honneur est accordé à chaque techmarine à la fin de sa formation sur Mars. Les adeptes de l'Omnimessie accordent beaucoup de crédit aux porteurs de l'Opus Machina, et ce sont les seuls space marines qui ont le droit de traverser le Cercle de Fer et les grands ateliers de la ruche martienne.

Escouades Centurion

L'exo-harnais Centurion permet au space marine qui le revêt de marcher au combat avec au bout des doigts la puissance de feu d'un char d'assaut. Protégé par d'épaisses plaques ablatives de céramite, le porteur est immunisé aux armes conventionnelles. On a redécouvert le SCS du Centurion – le titre des chefs space marines d'antan – à la fin de l'Âge de l'Apostasie. Approuvé par l'Adeptus Mechanicus, on en trouve aujourd'hui dans la quasi-totalité des armureries de chapitres.

Les centurions, l'unité qui porte l'exo-harnais et a hérité du nom de cet équipement, sont de redoutables spécialistes employés lors des missions où la résistance importe plus que la vitesse, généralement en tant que troupes de siège ou briseurs de ligne. Les exo-harnais ne sont pas interfacés avec la carapace noire du frère de bataille : ce sont des exosquelettes qui améliorent les facultés déjà considérables de l'armure énergétique, conférant les qualités d'un blindé sans avoir à insérer le space marine dans le sarcophage d'un Dreadnought.

Les frères de bataille apprennent à manier les exo-harnais dans le cadre de leur entraînement mécanisé. Les pilotes de Centurion ne sont pas issus de la 1re Cie, mais sélectionnés parmi les confréries d'assaut et Devastator. Ceci s'explique par la spécialisation des centurions, qui requiert des space marines focalisés sur un style spécifique, et par le manque de flexibilité des exo-harnais, incompatible avec les missions des vétérans.



Escouades d'assaut Centurion

Les escouades d'assaut Centurion excellent dans la prise des fortifications ennemies et le nettoyage des terrains instables des cités en état de siège. Elles écartent l'armement à longue portée, lui préférant les armes à large spectre et les lance-flammes, bien plus utiles pour déloger les ennemis à couvert. Au lieu d'armes lourdes, elles portent des foreuses de sièges, des outils de destruction à même de réduire un bâtiment à l'état de gravats, d'éventrer des remparts d'adamantium ou de réduire un adversaire en tas d'os pilés.

En principe, les centurions d'assaut sont envoyés dans les zones fortifiées, dans lesquelles les lignes de vue sont trop obstruées pour les chars de siège, et les voies de progression trop confinées pour déployer un Dreadnought Ironclad. En de telles circonstances, les centurions d'assaut forment le fer de lance de l'attaque, usant de leurs outils de forage pour abattre tout obstacle se dressant sur leur route, tout en détournant le feu des sentinelles des escouades tactiques qui progressent dans leur sillage. Une fois les murs de la forteresse éventrés, les frères de bataille se dispersent pour sécuriser la zone, pendant que les centurions d'assaut pulvérisent les plus dangereux défenseurs.

Escouades Devastator Centurion

Les escouades Devastator Centurion sont des spécialistes des tirs à longue portée qui pilonnent les positions ennemies sous les salves d'armes lourdes. Leur seul véritable point faible est leur lenteur, car si elles peuvent noyer des formations de fantassins sous un feu nourri, elles peuvent être dépassées par les éléments les plus rapides de la force ennemie. C'est pourquoi on les emploie principalement en cas de siège, pour bombarder ou défendre des fortifications, voire comme bases de tir mobiles appuyant la progression de la ligne de bataille.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Centurion	4	4	5	5	2	4	1	8	2+
Sergent Centurion	4	4	5	5	2	4	2	9	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

Le sergent centurion est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :

Escouades d'assaut Centurion :
1 système de lance-flammes jumelés,
2 foreuses de siège (p. 122), **auto-lanceurs Ironclad** (p. 126).

Escouades Devastator Centurion :
1 système de bolters lourds jumelés,
1 système de bolters Ouragan (p. 121).

RÈGLES SPÉCIALES :

Et ils ne connaîtront pas la peur, lent et méthodique, mouvement à couvert (escouade d'assaut Centurion), **tactiques de chapitre** (p. 77), **très massif.**

Protocoles Decimator : En phase de Tir, les centurions peuvent faire feu avec jusqu'à 2 armes, mais celles-ci doivent avoir la même cible.

Land Speeder

Les Land Speeder utilisés par les space marines sont une évolution d'un antique Schéma de Construction Standard (SCS) découvert peu après l'Hérésie d'Horus. Le Land Speeder est doté d'un châssis répulseur qui lui permet de glisser sur le champ de gravité d'une planète et d'effectuer à basse altitude des manœuvres dont des appareils conventionnels seraient tout simplement incapables. Le moteur antigravitique du Land Speeder ne l'autorise pas à opérer à haute altitude, mais il peut effectuer une descente contrôlée après avoir été largué par un Thunderhawk.

Le Land Speeder joue souvent le rôle de véhicule de réserve rapide, se tenant prêt à foncer pour exploiter la moindre faiblesse dans le dispositif ennemi ou pour appuyer l'attaque des space marines là où son intervention sera la plus efficace. L'appareil ne peut guère compter sur son blindage pour stopper les tirs adverses, et se repose davantage sur sa vitesse et sa maniabilité pour s'en prémunir. Par contre, s'agissant de l'armement, le Land Speeder a accès à de redoutables armes lourdes antipersonnel ou antichars. Le modèle Tornado est plus lourdement armé, doté d'une arme de proue supplémentaire qui renforce son rôle de plate-forme de tir mobile. Le modèle Typhoon, une variante très répandue, est équipé d'un lance-missiles en plus de l'arme lourde maniée par l'artilleur. Cette polyvalence lui permet de remplir des objectifs très variés, des missions de reconnaissance à la chasse aux chars, en passant par les missions de recherche-destruction.

Tous les space marines apprennent à manœuvrer un Land Speeder lors de leur service dans une escouade d'assaut, mais son utilisation régulière est réservée aux frères de bataille appréciant la très grande vitesse. Pour les pilotes eux-mêmes, voler à toute allure à quelques centimètres d'un champ de roches, slalomer entre les arbres d'une forêt ou plonger pour éviter les tirs ennemis fait partie du quotidien. Compte tenu de la tension mentale et physique imposée par ce genre de pilotage, le peu de pertes dues à des erreurs témoigne des réflexes et de l'endurance surhumains des space marines qui les conduisent.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Land Speeder	4	10	10	10	2

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, rapide).

ÉQUIPEMENT : Bolter lourd.

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe en profondeur.

"La victoire dépend souvent du déploiement de la bonne arme au bon endroit au bon moment. L'arme la plus meurtrière de la galaxie est inutile si elle n'est pas sur le champ de bataille."

- Artor Amhrad, ancien maître de chapitre des Astral Knights



LAND SPEEDER STORM

Les flancs du Land Speeder Storm sont découverts, ce qui lui confère une modeste capacité de transport. L'appareil qui en résulte n'a rien à envier au Land Speeder en termes de maniabilité, et peut emporter une petite escouade de scouts sans diminuer ses performances. En outre, ses moteurs silencieux et son système d'observation sophistiqué en font un véhicule furtif parfait pour les missions d'avant-garde. Un Land Speeder Storm peut servir de base de tir mobile, de transport d'assaut ou d'appareil d'insertion selon la mission.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Land Speeder Storm	3	10	10	10	2

TYPE D'UNITÉ :
Véhicule (antigrav, découvert, rapide, transport).

ÉQUIPEMENT : Bolter lourd,
lanceur Cerberus (p. 120), **balise de brouillage** (p. 126).

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe en profondeur, scout.

TRANSPORT :
Capacité de transport : 5
(figurines en armure de scout uniquement).

Escorteurs Stormtalon

L'escorteur Stormtalon sert au sein des armées de l'Adeptus Astartes, où il joue à la fois le rôle d'intercepteur et d'appareil d'attaque au sol. Il est assez rapide pour engager la plupart des aéronefs ennemis à l'exception des plus véloces, et suffisamment bien armé pour transformer ses cibles en carcasses fumantes ou en chair calcinée. L'issue de maintes batailles a basculé suite à l'intervention d'un Stormtalon.

Les Stormtalon sont fréquemment rattachés comme escorte à une unité d'importance capitale pour une mission donnée, rôle dans lequel ils excellent. Ils peuvent faire hurler leurs moteurs et atteindre des vitesses vertigineuses et l'instant d'après, grâce à leurs rétropropulseurs, sacrifier leur rapidité pour accroître leur agilité, tout en balayant les positions ennemies sous un barrage de balles et de missiles.

Telles furent les tactiques employées par les Ultramarines à la bataille de Cold Steel Ridge, où les pilotes de Stormtalon poussèrent leurs appareils à la limite de leurs capacités pour tenir en respect des essaims gigantesques de gargouilles et de harpies, dont les corps ailés masquaient le jour. À peine les Stormtalon avaient-ils assuré la supériorité aérienne des space marines que les pilotes faisaient pivoter les réacteurs de leurs appareils, adoptant une position stationnaire au-dessus de leurs frères de bataille qui repoussaient de vastes nuées de tyranides par leurs salves de bolts disciplinées.



De rares chapitres, comme les White Scars et la Raven Guard, considèrent que ces tâches, en dépit de leur utilité, n'exploitent pas le potentiel du Stormtalon. Pour ces space marines, dont les campagnes sont réputées pour leurs attaques foudroyantes, le Stormtalon excelle en tant qu'appareil offensif d'avant-garde, car il peut facilement adapter sa vitesse à celle des space marines d'assaut, des escadrons de motards et des Land Speeder. Le rôle traditionnel du Stormtalon se trouve ici inversé : c'est lui qui fournit la puissance de feu principale. Les autres éléments de la force de frappe lui servent d'escorte en nettoyant son corridor d'attaque de toute capacité antiaérienne, pendant que le Stormtalon fond des cieux pour annihiler sa cible désignée, creusant de larges brèches dans la ligne de bataille ennemie, avant de se retirer et d'engager un autre objectif.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Escorteur Stormtalon	4	11	11	11	2

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (aéronef, stationnaire).

ÉQUIPEMENT :
1 système de bolters lourds jumelés,
1 système de canons d'assaut jumelés,
blindage de céramite (p. 126).

RÈGLES SPÉCIALES : Mitraillage.

Appareil d'escorte : Toute unité du détachement et se trouvant en réserve peut se voir assigner un escorteur Stormtalon, avec les exceptions suivantes :

- Un Stormtalon ne peut pas escorter une unité qui entre en jeu en *frappe en profondeur* ni en *attaque de flanc.*
- Un Stormtalon ne peut pas escorter un autre Stormtalon.
- Chaque unité peut être escortée par 1 Stormtalon maximum. Lorsque les règles de *réserves* précisent que plusieurs unités arrivent ensemble, elles sont considérées comme 1 unité, uniquement en ce qui concerne cette règle spéciale, qui ne peut donc se voir assigner qu'un seul Stormtalon. 1 escorteur Stormtalon maximum peut être assigné à chaque unité, ou groupe d'unités, pour laquelle/lequel on effectue un jet de *réserves.*

N'effectuez aucun jet de *réserves* pour un Stormtalon assigné de la sorte ; il arrive en même temps que l'unité qu'il escorte. Le point d'entrée sur la table du Stormtalon doit se trouver à 6ps ou moins de celui de l'unité qu'il escorte.

"Peu importe que l'ennemi nous attende au sol ou frappe depuis les cieux. Avec de tels appareils, personne n'échappera à notre colère."

- Joghaten Khan, capitaine de la 4e Cie des White Scars

Escorteurs Stormraven

L'escorteur Stormraven est un véhicule extrêmement polyvalent qui combine le rôle de vaisseau de droppage orbital, de transport blindé et d'appareil d'attaque et d'appui. Beaucoup plus petit qu'un Thunderhawk, il est aussi considérablement plus agile grâce à ses propulseurs vectoriels. Combinés à l'habileté et aux réflexes surhumains de son équipage space marine, il peut zigzaguer aisément entre les tirs d'interception ennemis et manœuvrer plein gaz entre les flèches serrées d'une cité-ruche.

Le Stormraven a été introduit assez récemment dans les armureries de l'Adeptus Astartes. Or, la bureaucratie labyrinthique et clientéliste de l'Imperium ne possède aucune archive connue qui expliquerait l'émergence du véhicule. Il est certain que le Stormraven est d'abord entré en service et a prouvé sa valeur au sein des chapitres Blood Angels et Chevaliers Gris. Certains documents suggèrent que son usage n'était pas censé se répandre avant que l'Adeptus Mechanicus fût pleinement satisfait de ses performances. Toutefois, en des temps aussi désespérés, alors même que le destin de l'Humanité est sur le fil du rasoir, l'Adeptus Astartes a besoin de toutes les armes qu'il peut trouver, approuvées ou non. C'est ainsi que de nombreux chapitres space marines entretiennent aujourd'hui des escadrons de ces appareils aux côtés de leurs véhicules traditionnels.

La mission confiée aux Stormraven varie d'un champ de bataille à un autre et, par extension, dépend de la personnalité du commandant en poste. Bien que la plupart des chapitres utilisent les Stormraven en conjonction avec les autres transports, certains ne jurent plus que par lui, compte tenu du fait qu'il combine les vertus d'un assaut orbital par module d'atterrissage et la polyvalence sur le terrain des Rhino et Razorback. Douze space marines totalement équipés peuvent embarquer dans le compartiment en adamantium du Stormraven, prêts à débarquer dès que la rampe d'assaut de l'appareil se sera abattue, ou à effectuer une descente grâce à des réacteurs dorsaux si un atterrissage n'était pas possible. De plus, le Stormraven peut transporter un redoutable Dreadnought dans son espace arrière – c'est le plus petit appareil space marine capable d'une telle prouesse.

Néanmoins, s'arrêter à la capacité de transport, même extraordinaire, du Stormraven serait une grossière erreur. En effet, il convient aussi de considérer son formidable armement qui, même s'il peut varier d'appareil en appareil, n'a rien à envier aux plus redoutables véhicules roulants du chapitre, et est plus que capable d'infliger de terribles dégâts à l'ennemi.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Escorteur Stormraven	4	12	12	12	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (aéronef, stationnaire, transport).

ÉQUIPEMENT : 1 système de bolters lourds jumelés, 1 système de canons d'assaut jumelés, 4 missiles Stormstrike (p. 121)**, blindage de céramite** (p. 126)**.**



RÈGLES SPÉCIALES :
Esprit de la machine, véhicule d'assaut.

Cieux de fureur : Si le Stormraven s'est déplacé de plus de 6 ps, les passagers peuvent quand même débarquer, mais doivent alors suivre la procédure suivante :

Désignez un point que le Stormraven a survolé à ce tour et déployez l'unité comme si elle *frappait en profondeur* sur ce point. Si elle *dévie*, chaque figurine qui débarque de la sorte doit immédiatement effectuer un test de *terrain dangereux*. Si n'importe laquelle des figurines de l'unité ne peut pas être déployée, toute l'unité est détruite. Les figurines qui débarquent en suivant la règle spéciale *cieux de fureur* ne peuvent charger pendant le même tour.

TRANSPORT :
Capacité de transport : Un Stormraven peut transporter 2 unités distinctes : 1 unité composée de jusqu'à 12 figurines dans la cabine, plus 1 Dreadnought avec son grappin arrière. Si le Stormraven subit une *explosion* ou est réduit à l'état d'*épave* alors qu'il vole *au passage*, le Dreadnought embarqué subit 1 touche de F10 sur son Blindage Arrière ; si le Stormraven est en vol *stationnaire*, la touche est de F4. Un Stormraven peut transporter de l'*infanterie de saut*.

Postes de tir : Aucun.

Points d'accès : Un point d'accès à l'avant de sa coque, un sur chaque flanc et un à l'arrière.

Transports Space Marines

L'Adeptus Astartes constitue une force d'assaut incroyablement rapide. Cette vitesse est due en grande partie aux véhicules de transport dont il dispose, qui permettent aux escouades de space marines de se déployer ou de se repositionner promptement sur un objectif stratégique, ou encore de mener des raids d'une précision chirurgicale. Tous les chapitres entretiennent un parc de transports de troupes blindés, le plus courant d'entre eux étant le Rhino.

RHINO

Parfait compromis entre le blindage, la capacité de transport et la maniabilité, le Rhino emmène les space marines à la bataille depuis les premiers jours de la Grande Croisade. À l'instar des autres technologies employées par l'Imperium, il n'a guère changé au fil des derniers millénaires, et à l'exception de la 10e Cie, les Rhino sont des éléments permanents des forces de combat des compagnies space marines, chaque escouade ayant le sien. Un des points forts du Rhino est sa facilité d'assemblage et son adaptabilité. Les maîtres mots de sa conception étaient "durable" et "facile à réparer", et la plupart des Rhino sont dotés de systèmes rudimentaires d'autoréparation. En conséquence, de nombreux Rhino sont restés en service depuis des milliers d'années. En outre, la plupart des autres chars utilisés par les space marines sont largement basés sur le châssis polyvalent du Rhino.



	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Rhino	4	11	11	10	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT : Bolter d'assaut, fumigènes, projecteur.

RÈGLES SPÉCIALES :

Réparation : Un Rhino *immobilisé* peut tenter, lors de ses tours suivants, de se réparer au lieu de tirer. Pour ce faire, jetez 1D6 pendant la phase de Tir ; sur 6, le véhicule n'est plus immobilisé. Un jet de *réparation* réussi ne restitue aucun Point de Coque.

TRANSPORT :

Capacité de transport : 10 figurines.
Un Rhino ne peut pas transporter des figurines *massives, très massives, extrêmement massives.*

Postes de tir : 2 figurines peuvent tirer par l'écoutille supérieure du Rhino.

Points d'accès : Un sur chaque flanc et un à l'arrière.

RAZORBACK

Le Razorback est une variante relativement récente et lourdement armée du transport de troupes Rhino, qui troque une partie de sa capacité de transport contre un armement en tourelle. En dépit de l'efficacité prouvée du Razorback, certains chapitres le considèrent avec suspicion et estiment que cette "nouvelle" technologie n'a pas encore passé l'épreuve du feu. Bien que ce point de vue ne soit pas sans fondement – après tout, le Razorback n'est vieux que de quatre mille ans, alors que le Rhino et le Predator sont plus anciens que l'Hérésie d'Horus – le fait que la plupart des chapitres ont intégré le Razorback à leurs doctrines basiques tend à donner tort aux traditionalistes les plus acharnés.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Razorback	4	11	11	10	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT :

1 système de bolters lourds jumelés, fumigènes, projecteur.

TRANSPORT :

Capacité de transport : 6 figurines.
Un Razorback ne peut pas transporter des figurines *massives, très massives, extrêmement massives.*

Postes de tir : Aucun.

Points d'accès : Un sur chaque flanc et un à l'arrière.

MODULES D'ATTERRISSAGE

Les Space Marines sont appelés les Anges de la Mort, et ce titre est largement dû à leur utilisation de modules d'atterrissage. Ces appareils sont des armes de terreur et de surprise, car ils plongent au cœur des lignes ennemies. À peine ont-ils atterri que leurs portes s'ouvrent et que leurs occupants débarquent pour semer la mort chez un ennemi plongé dans la confusion. La vélocité des modules d'atterrissage est telle que l'adversaire ne peut rien faire pour les intercepter, et doit se contenter d'attendre qu'ils s'immobilisent, et espérer que ses troupes seront capables de contenir la colère de l'Adeptus Astartes.

Un module d'atterrissage ressemble à un module de survie. Il est largué depuis un vaisseau en orbite basse, puis un anneau de rétrofusées lui permet de se diriger vers son site d'atterrissage programmé. Chaque module peut transporter une escouade de space marines ou un Dreadnought, protégés au cours de leur entrée dans l'atmosphère par le blindage de céramite du module. La plupart des assauts orbitaux ne comprennent qu'une poignée de modules, cependant, certains chapitres, comme les Invaders ou les Black Consuls, sont connus pour débuter leurs campagnes par des largages de grande envergure. Le spectacle de centaines de modules tombant des cieux dans un rugissement tonitruant est souvent perçu comme un signe de fin du monde par les spectateurs.

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Module d'Atterrissage	4	12	12	12	3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (découvert, transport).

ÉQUIPEMENT : Bolter d'assaut.

RÈGLES SPÉCIALES :

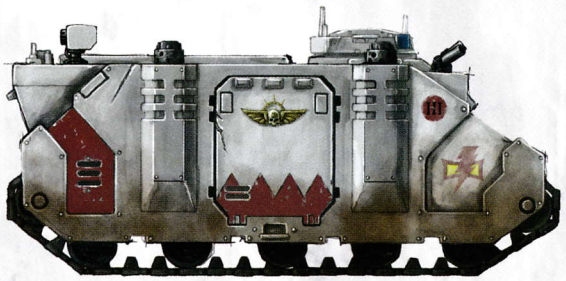
Assaut orbital : Les modules d'atterrissage et les figurines embarquées à leur bord doivent être conservés en *réserve* et entrer en jeu en *frappant en profondeur*. Au début de votre 1er tour, désignez la moitié de vos modules d'atterrissage (arrondie au supérieur), qui effectue un *assaut orbital*. Les unités qui effectuent un assaut orbital arrivent au 1er tour de leur joueur opérant. Effectuez normalement les jets de *réserves* pour les autres modules. Une unité qui *frappe en profondeur* via un module ne peut pas charger le même tour.

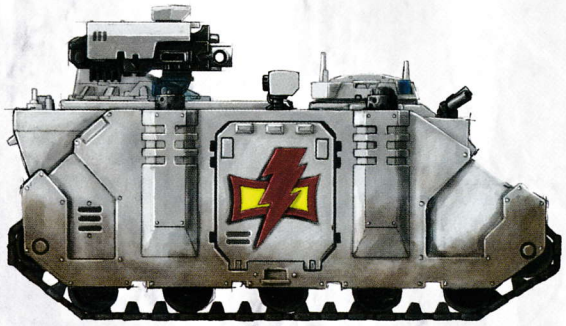
Immobile : Un module d'atterrissage ne peut plus se déplacer une fois qu'il est entré en jeu ; il compte à tout point de vue comme un véhicule qui a subi un dégât *immobilisé* ne pouvant être réparé d'aucune manière. Notez que cela n'entraîne pas la perte d'1 Point de Coque.

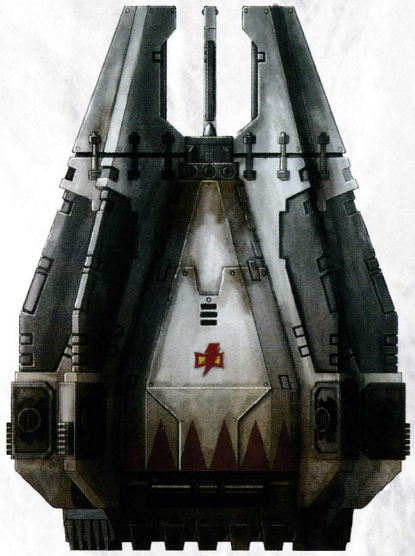
Système de guidage inertiel : Lorsqu'un module d'atterrissage dévie sur un terrain infranchissable ou sur une autre figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de déviation du minimum requis pour éviter l'obstacle. Notez que si le module dévie hors de la table, il subit un *incident de frappe en profondeur* tel que décrit dans le livre de règles.

TRANSPORT :

Capacité de transport : 10 figurines, ou 1 Dreadnought, ou 1 canon Thunderfire et son artilleur techmarine. Lorsque le module atterrit, les portières sautent et les passagers doivent débarquer immédiatement. Une fois qu'ils ont débarqué, aucune figurine ne peut plus embarquer dans le module jusqu'à la fin de la partie.







"Vous êtes un chevalier au service de l'Empereur, et le Rhino est votre destrier."

- Tiré des enseignements de Roboute Guilliman

Chars d'Assaut Space Marines

Chaque chapitre space marine entretient un vaste arsenal comptant de nombreux chars et véhicules blindés. Beaucoup d'entre eux sont des variantes de l'omniprésent Rhino, et vont du Predator (le char de combat le plus répandu) au Whirlwind (un lance-roquettes mobile). Chacun de ces engins remplit un rôle spécifique sur le champ de bataille, conformément aux préceptes du Codex Astartes.

Les chars d'assaut space marines ne sont pas rattachés à une compagnie en particulier. Au lieu de cela, ils forment une réserve blindée disponible sur réquisition des commandants du chapitre.

Lors de sa fabrication, un char d'assaut space marine est baptisé en fonction de son rôle auprès des frères de bataille. Dès cet instant, le véhicule devient partie intégrante du chapitre, et au fil des années, ses exploits et ses victoires sont célébrés tout autant que ceux des héros de chair et de sang.

PREDATOR

Le Predator bénéficie d'un blindage et d'une puissance de feu exceptionnels pour sa taille. C'est le principal char d'assaut des space marines. Il peut être doté d'un armement varié, mais les modèles les plus répandus sont le char antipersonnel Destructor et le chasseur de blindés Annihilator.

WHIRLWIND

Le Whirlwind est équipé d'un lance-roquettes multiple capable de déverser un feu continu et précis sur les positions adverses. Ses projectiles habituels sont dotés d'un carburant solide et de têtes explosives, mais il peut également tirer des charges incendiaires pour déloger les ennemis retranchés.

VINDICATOR

Le Vindicator est un char de siège doté d'une des armes les plus destructrices de l'arsenal des space marines: le canon Démolisseur. Rien ne résiste à la puissance de cette bouche à feu, si bien qu'il est rare qu'un fer de lance blindé n'aligne pas au moins un Vindicator pour épauler les autres chars.

HUNTER

Le Hunter est la principale défense sol-air à disposition des space marines. Il est équipé d'un lance-missiles Skyspear et a prouvé son efficacité sur d'innombrables zones de guerre en décimant les bombardiers et les chasseurs adverses.

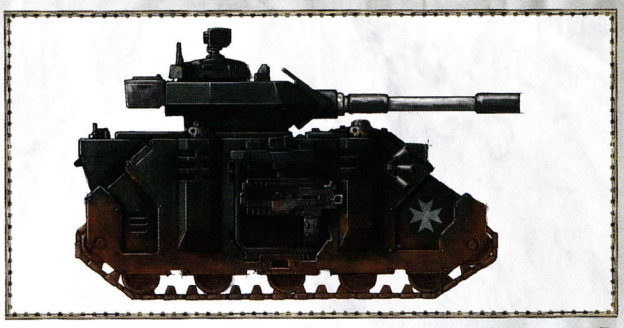
STALKER

Le Stalker est une variante du SCS Hunter découverte il y a seulement quelques millénaires. Il est doté de deux canons Tempête Icarus indépendants, et peut ainsi prendre pour cibles plusieurs ennemis à la fois en saturant le ciel d'une grêle d'obus perce-blindage.



PREDATOR

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Predator	4	13	11	10	3

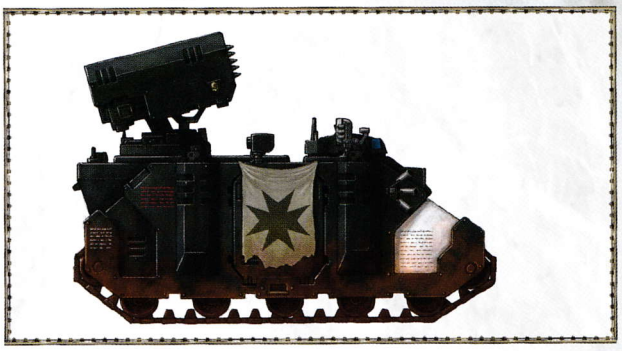


TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT : Autocanon, fumigènes, projecteur.

WHIRLWIND

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Whirlwind	4	11	11	10	3

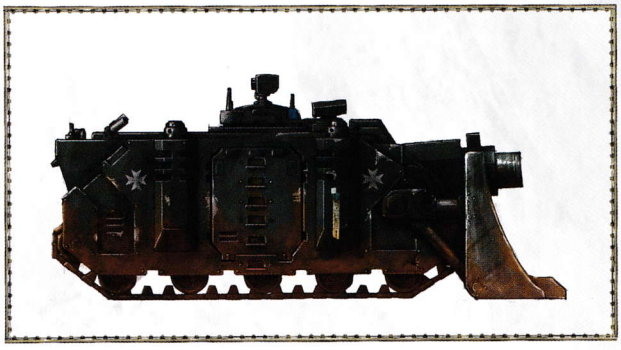


TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT : Lance-roquettes multiple Whirlwind (p. 122), fumigènes, projecteur.

VINDICATOR

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Vindicator	4	13	11	10	3

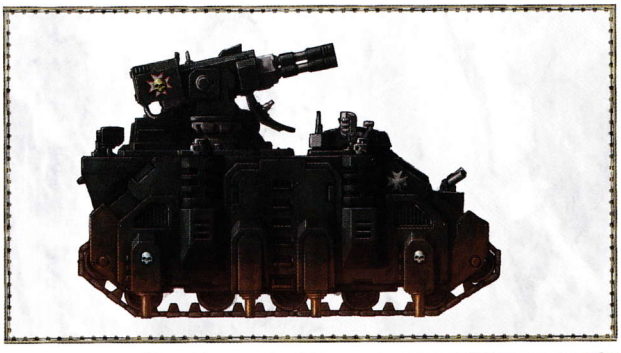


TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT : Bolter d'assaut, canon Démolisseur (p. 121), fumigènes, projecteur.

STALKER

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Stalker	4	12	12	10	3

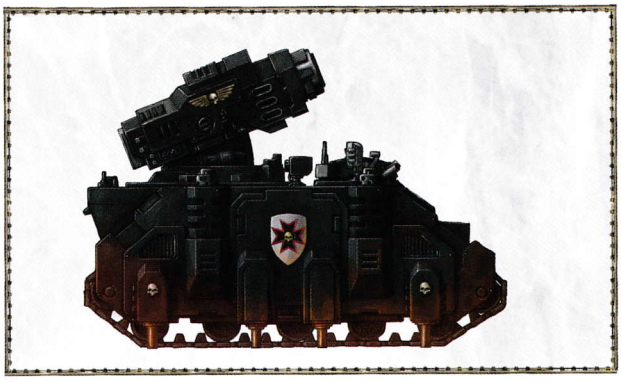


TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT : 1 système de canons Tempête Icarus (p. 121), fumigènes, projecteur.

HUNTER

	Blindage				
	CT	Av	Fl	Arr	PC
Hunter	4	12	12	10	3



TYPE D'UNITÉ : Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT : Lance-missiles Skyspear (p. 121), fumigènes, projecteur.

Land Raider

Les origines du Land Raider sont antérieures à la fondation de l'Imperium, néanmoins il reste à ce jour une des machines les plus redoutables de l'arsenal des space marines. Son blindage de céramite et d'adamantium est invulnérable face à l'armement conventionnel, quant à son propre armement, il est à même de venir à bout de n'importe quel adversaire, car ses deux systèmes de canons laser jumelés et ses bolters lourds jumelés lui permettent d'affronter aussi bien l'infanterie que les blindés. Lorsqu'on combine cela à une capacité de transport permettant d'accueillir toute une escouade de space marines, on obtient un engin se rapprochant plus du bunker mobile que du char d'assaut.

Même si le Land Raider était autrefois produit en grandes quantités, aujourd'hui bien peu de mondes-forges sont capables de le fabriquer, par conséquent ce char est un des engins de guerre les plus précieux des space marines. C'est en partie dû au fait que son esprit de la machine est plus évolué que celui des autres chars, au point que les techmarines sont persuadés qu'une parcelle de l'Omnimessie réside au sein de chacune de leurs coques d'adamantium.

En plus de sa valeur spirituelle, l'esprit de la machine d'un Land Raider est un atout au combat, car il lui permet d'être opérationnel malgré un équipage réduit, et peut prendre le contrôle des moteurs et des armes si la situation l'exige.

Land Raider Crusader

Le Crusader est un briseur de lignes inégalable en mesure de percer les formations adverses avant de débarquer des space marines au cœur de l'armée ennemie. Il remplace les canons laser traditionnels par des systèmes de bolters Ouragan afin d'éclaircir les rangs adverses juste avant l'assaut. Le Crusader bénéficie aussi d'une capacité de transport améliorée grâce au retrait des encombrants générateurs des canons laser.

Ce sont les Black Templars qui ont développé la variante Crusader au cours de la croisade Jerulas, lors de laquelle son efficacité lui permit de se tailler une féroce réputation. Au fur et à mesure que les nouvelles de la croisade se répandirent, d'autres chapitres commencèrent à modifier leurs propres Land Raider. En 763.M39, l'Adeptus Mechanicus approuva la variante Crusader, assurant de fait sa pérennité.

Land Raider Redeemer

Les combats urbains font partie des affrontements les plus sanglants. Puisque les combattants ont la possibilité de se cacher dans les ruines, le feu est la méthode la plus efficace pour les déloger. C'est précisément dans ce but que le Land Raider Redeemer a vu le jour: ses tourelles latérales sont équipées d'énormes lance-flammes pouvant carboniser les occupants d'un bunker en quelques secondes.



LAND RAIDER

	Blindage				
	CT	Av.	Fl.	Arr.	PC
Land Raider	4	14	14	14	4

TYPE D'UNITÉ :
Véhicule (char, transport).

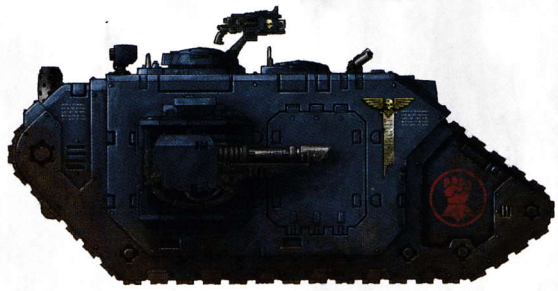
ÉQUIPEMENT :
1 système de bolters lourds jumelés, 2 systèmes de canons laser jumelés, fumigènes, projecteur.

RÈGLES SPÉCIALES :
Esprit de la machine, véhicule d'assaut.

TRANSPORT :
Capacité de Transport : Dix figurines.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Un sur chaque flanc et un à l'avant.



"Les martyrs portent l'Humanité sur leurs épaules."

LAND RAIDER CRUSADER

	Blindage				
	CT	Av.	Fl.	Arr.	PC
Land Raider Crusader	4	14	14	14	4

TYPE D'UNITÉ :
Véhicule (char, transport).

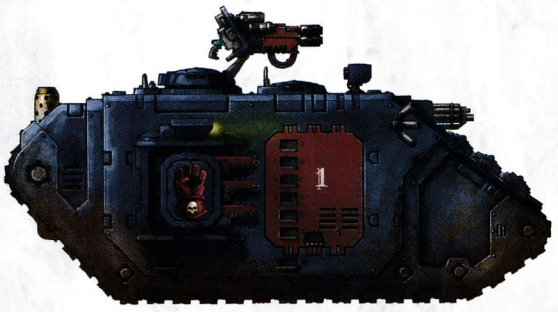
ÉQUIPEMENT : 1 système de canons d'assaut jumelés, 2 systèmes de bolters Ouragan (p. 121)**, auto-lanceurs frag** (p. 126)**, fumigènes, projecteur.**

RÈGLES SPÉCIALES :
Esprit de la machine, véhicule d'assaut.

TRANSPORT :
Capacité de Transport : Seize figurines.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Un sur chaque flanc et un à l'avant.



"Le véritable héros se fie à une foi aveugle."

LAND RAIDER REDEEMER

	Blindage				
	CT	Av.	Fl.	Arr.	PC
Land Raider Redeemer	4	14	14	14	4

TYPE D'UNITÉ :
Véhicule (char, transport).

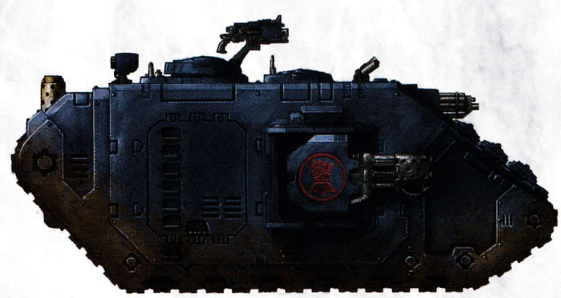
ÉQUIPEMENT : 1 système de canons d'assaut jumelés, 2 canons Tempête de Feu, auto-lanceurs frag (p. 126)**, fumigènes, projecteur.**

RÈGLES SPÉCIALES :
Esprit de la machine, véhicule d'assaut.

TRANSPORT :
Capacité de Transport : Douze figurines.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Un sur chaque flanc et un à l'avant.



"L'espoir est le premier pas vers la désillusion."

La Légion des Damnés

L'Incarnation de la Vengeance de l'Empereur

La légende de la Légion des Damnés est connue dans toute la galaxie, et même ceux qui ne lui accordent aucun crédit l'évoquent avec crainte. En apparence, ces guerriers silencieux sont des space marines. Leurs armures noires sont décorées de flammes et d'ossements, cependant ils ne font partie d'aucun chapitre reconnu par l'Imperium. Les témoins oculaires mettent d'ailleurs en doute leur mortalité, car une aura surnaturelle les entoure et des halos de flammes dansent à leurs pieds. De nombreux témoignages font état de légionnaires résistant à une puissance de feu qui aurait volatilisé des space marines ordinaires. Entre autres, un rapport provenant de la zone de guerre Keyan relate comment une poignée de légionnaires sortirent indemnes d'un tir de canon Volcano qui pulvérisa pourtant quatre Predator et une vingtaine de space marines. Quant aux bolters des légionnaires, s'ils semblent ordinaires de prime abord, ils tirent en réalité des projectiles nimbés de flammes spectrales capables de percer les blindages les plus épais. De fait, ni les élus du Chaos, ni les bunkers de rocbéton, ni même la lave en fusion ne peuvent stopper la fureur de la Légion des Damnés.

La nature et les origines de la Légion des Damnés sont voilées de mystère. Certaines rumeurs prétendent qu'il s'agit des survivants du chapitre perdu des Fire Hawks, transmutés par la tempête Warp qui détruisit leur flotte. D'autres disent que la Légion est l'incarnation de la volonté de l'Empereur, ou encore des sauveurs qui interviennent lorsque tout espoir est perdu, voire les esprits inapaisés de space marines tués au cours des innombrables guerres de l'Imperium. Au cours de leurs investigations, plusieurs inquisiteurs ont essayé de capturer ou d'entrer en contact avec des membres de la Légion des Damnés, mais tous ont échoué : les événements semblent empêcher les inquisiteurs d'approcher les légionnaires, et les obligent à tenir le rôle de témoins impuissants.

La volonté qui guide la Légion des Damnés ou ses motivations restent une énigme pour tous, sauf peut-être pour l'Empereur lui-même. Elle n'apparaît que lors de circonstances désespérées pour renverser le cours de la bataille, et combat avec une synchronisation que peu de mortels peuvent égaler. Les légionnaires sont les hérauts de la terreur, les porteurs de mort, et à la fin des combats, ils disparaissent en laissant pour seules traces les cadavres de leurs victimes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Légionnaire	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Sergent Légionnaire	5	4	4	4	1	4	2	10	3+



TYPE D'UNITÉ : Infanterie.
Le sergent légionnaire est de type **infanterie (personnage).**

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126)**, bolter, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

RÈGLES SPÉCIALES : Lent et méthodique, peur, sans peur.

Une aide inattendue : La Légion des Damnés ne bénéficie pas des *tactiques de chapitre* et ses unités ne peuvent pas être rejointes par des *personnages indépendants*. Elle commence toujours la partie en *réserve*. Elle arrive toujours en *frappe en profondeur* et peut relancer le dé de déviation.

Projectiles enflammés : Les attaques de tir de la Légion des Damnés ont la règle spéciale *ignore les couverts*.

Spectres inexorables : La Légion des Damnés bénéficie d'une sauvegarde *invulnérable* de 3+.

"Je n'avais jamais vu un combat aussi féroce que lorsque cet ost fantomatique tomba sur les orks. Profitant de cette opportunité, je regroupai ma compagnie pour lancer un nouvel assaut, mais nous ne rencontrâmes aucune difficulté, car les orks avaient perdu tout esprit combatif. Nous réussîmes à reprendre le bastion sans subir une seule perte. De la sombre confrérie, il ne restait nulle trace."

- Varro Tigurius

Marneus Calgar
Maître de Chapitre des Ultramarines

L'Humanité compte de nombreux héros, des hommes d'honneur sans lesquels l'Imperium se serait écroulé depuis longtemps. Mais parmi eux, il est un homme dont la noblesse est inégalée et qui combat non seulement pour l'Empereur, mais aussi pour l'Humanité tout entière. Ses triomphes sont légion ; ses faits d'armes légendaires. Son nom est Marneus Calgar, maître des Ultramarines et seigneur de Macragge.

Depuis qu'il a été élevé au rang de maître de chapitre, Calgar a usé de ses talents de stratège au cours d'innombrables campagnes, et pour connaître toutes ses actions héroïques, il faudrait compiler pendant des mois les archives de la crypte où sont conservés les rapports faisant état des actes de bravoure des plus grands héros des Ultramarines. Vingt-huit des imposants volumes de ce sanctuaire sont dédiés à Marneus Calgar, soit deux fois plus que n'importe qui. Il n'est dépassé dans ce domaine que par Roboute Guilliman lui-même.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Marneus Calgar	6	5	4	4	4	5	4	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier (p. 126)**, épée énergétique, grenades frag & antichars, halo de fer** (p. 124)**.**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Si Marneus Calgar fait partie de votre détachement principal, il doit être votre *seigneur de guerre*. Il effectue 3 jets dans le tableau des Traits de Seigneur de Guerre (p. 76) et choisit d'appliquer un seul de ces résultats (relancez les résultats identiques).

RÈGLES SPÉCIALES : Bombardement orbital (p. 79)**, Et ils ne connaîtront pas la peur, guerrier éternel, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Ultramarines)** (p. 77)**.**

Dieu de la guerre : Marneus Calgar et toutes les unités amies avec la règle spéciale *tactiques de chapitres (Ultramarines)* peuvent choisir de réussir ou de rater les tests de *moral* qu'ils effectuent. De plus, si Calgar est votre *seigneur de guerre*, vous pouvez utiliser une seule *doctrine de combat* deux fois par partie (vous n'avez pas besoin de choisir cette doctrine avant de l'utiliser pour la seconde fois).

Force titanesque : Au corps à corps, Marneus Calgar relance les jets de pénétration de blindage ratés contre les véhicules et peut décider de relancer un *dégât superficiel* pour essayer d'obtenir un *dégât important* (mais vous devez appliquer le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier).



RELIQUES CHAPITRALES

Les Gantelets d'Ultramar : *Ces armes font partie des plus précieuses reliques des Ultramarines. Roboute Guilliman les gagna après avoir vaincu en duel un grand champion des dieux sombres. Seul le maître de chapitre est autorisé à porter les Gantelets d'Ultramar. En temps normal, ils sont conservés dans un écrin de cristal inviolable, au sein du temple du Primarque.*

Chaque Gantelet d'Ultramar peut être utilisé comme une arme de *mêlée* dotée du profil d'arme de mêlée ci-dessous. La paire peut tirer comme une seule arme de tir, dotée du profil d'arme de tir ci-dessous.

Portée	F	PA	Type
-	x2	2	Mêlée, encombrant
24 ps	4	2	Assaut 2

AMÉLIORATION

L'Armure d'Antilochus : *Cette armure façonnée par les techno-prêtres d'Ademax Primus est richement décorée et incorpore une balise de téléportation miniature.*

Il s'agit d'une armure Terminator (p. 126) qui n'empêche pas d'effectuer des *percées* et qui intègre une balise de téléportation (p. 125).

Capitaine Sicarius

Commandant de la 2e Compagnie des Ultramarines

Cato Sicarius fait partie des plus grands héros des Ultramarines. Il possède de nombreux titres, comme capitaine de la 2e Compagnie, maître du guet, champion de Macragge, grand duc de Talassar et haut suzerain d'Ultramar. Chacun d'eux correspond à une période de sa vie et à des faits d'armes exceptionnels, non seulement au service du chapitre des Ultramarines, mais également à celui du royaume d'Ultramar.

Sicarius était le fils d'une des familles régnantes de Talassar, et il débuta son entraînement dès qu'il fut assez grand pour tenir une épée, comme tous les fils de nobles de la planète. Ses compétences dans ce domaine furent encore améliorées lorsqu'il fut sélectionné comme recrue par les Ultramarines. Sicarius collectionna les recommandations et se hissa rapidement au sein de la hiérarchie. Au fil des décennies, il fut promu sergent vétéran, puis champion de compagnie, avant de devenir capitaine de la 2e Compagnie.

Seul le guerrier le plus accompli peut espérer atteindre un jour un tel grade, et Sicarius a relevé ce nouveau défi avec sa fougue habituelle. Tous les space marines savent lancer des assauts rapides et minutés, mais Sicarius est devenu un maître dans ce domaine. Alors que les récits de ses victoires s'accumulent, le nom de Sicarius est devenu synonyme de victoire éclatante. En cette fin de 41e millénaire, la 2e Compagnie accumule les missions dangereuses, et de plus en plus d'observateurs voient en Sicarius le digne héritier de Calgar, ce qui ne manque pas d'attiser la jalousie d'Agemman, capitaine de la 1re Compagnie et régent d'Ultramar.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Capitaine Sicarius	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Pistolet à plasma, grenades antichars, grenades frag, halo de fer (p. 124).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Glaive de l'Imperium (p. 76).

RÈGLES SPÉCIALES :
Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Ultramarines) (p. 77).

Guerriers endurcis : Une seule escouade tactique Ultramarine (choisie pendant le déploiement) d'une armée incluant Sicarius peut avoir une des règles spéciales suivantes sans surcoût : *contre-attaque, infiltration, scouts* ou *tueurs de chars.*

Rites de bataille : Si Sicarius est sur la table, les unités amies avec la règle spéciale *tactiques de chapitre (Ultramarines)* peuvent utiliser son Cd pour leurs tests de *moral* ou de *pilonnage.*

Attaque surprise : Si Sicarius est sur la table, vous gagnez un bonus de +1 à vos jets de *réserves.*

RELIQUES CHAPITRALES

Le Manteau du Suzerain : *Tout autant symbole d'un office que protection, le Manteau du Suzerain est revêtu par les porteurs du titre éponyme depuis des siècles, et leur a sauvé la vie sur bien des champs de bataille.*

Cette armure d'artificier (p. 126) confère la règle spéciale *insensible à la douleur* à son porteur.

Lame Tempête de Talassar : *Cette épée ancestrale possède un tranchant qui ne s'émousse jamais. Elle a tué des milliers d'hérétiques et de xenos, la plupart du temps sur le coup.*

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, coup de grâce

Coup de grâce : Sicarius peut échanger toutes ses Attaques au corps à corps contre une seule Attaque de *coup de grâce* avec la Lame Tempête. Cette Attaque a +2 en Force et suit la règle spéciale *mort instantanée.*

Maître Archiviste Tigurius
Dominus Arcana des Ultramarines

Tigurius s'est toujours tenu à l'écart des autres frères de bataille. C'est un personnage auréolé de mystère possédant un savoir dépassant de loin celui que renferment les datablocs et les myriades d'incunables du librarium du chapitre. Pour Tigurius, rien n'est pire qu'un savoir incomplet dans un esprit mal préparé. Il n'est donc pas rare qu'il assaille de questions son interlocuteur jusqu'à ce qu'il soit sûr que ce dernier a pris pleinement conscience de l'information qu'il lui transmet. Une telle habitude est source de tension entre le maître archiviste et les capitaines du chapitre, qui n'ont généralement pas de temps à perdre avec ce genre de dialogues et d'introspections. Toutefois, Tigurius récompense ceux qui persévèrent dans leurs interrogations par des prophéties qu'il doit à ses talents de prescience. Même ses conseils les plus simples bénéficient de son instinct surnaturel et de son savoir, et valent bien souvent plus que les avis de tout un bataillon de stratèges et de toute une cabale d'espions.

Le don de Tigurius pourrait être considéré avec suspicion et perçu comme un symptôme d'hérésie, mais tous ceux qui l'ont vu au combat ne peuvent douter de son allégeance. Lorsque sonne l'appel à la guerre, Tigurius est toujours à la pointe des assauts. C'est à ce moment que le maître archiviste dévoile son aspect guerrier, et qu'il se jette dans la bataille avec une vigueur inépuisable, comme ce fut le cas sur le monde de Boros. Tigurius projeta un éclair psychique sur la horde d'orks qui l'avait envahi, puis mena la charge qui permit à la 4e Compagnie de remporter la victoire malgré d'importantes pertes et une sévère infériorité numérique.

Tigurius a récemment usé de ses talents pour contrer les tyranides. Ses prédictions sont si précises qu'on pense qu'il a réussi à pénétrer l'Esprit de la Ruche, exploit qui aurait rendu fou n'importe qui d'autre, et qui laisse à penser qu'il est bel et bien le plus puissant psyker de l'Imperium.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tigurius	5	4	4	4	3	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126), **pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Tempête de feu (p.76).

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 3), tactiques de chapitre (Ultramarines) (p. 77).

Don de prescience : Si votre armée contient Tigurius, vous pouvez choisir de relancer n'importe quel jet de *réserve* des unités du même détachement, même les jets réussis.

Maître psyker : Lorsqu'il génère ses pouvoirs psychiques, Tigurius peut relancer n'importe le(s)quel(s) des dés déterminant les pouvoirs qu'il connaît.

PSYKER : Tigurius génère ses pouvoirs dans la **Biomancie**, la **Divination**, la **Pyromancie**, la **Télékinésie** et la **Télépathie**.

RELIQUES CHAPITRALES

La Coiffe des Feux de l'Enfer : *Cette coiffe incorpore un amplificateur psychique qui décuple les pouvoirs de Tigurius.*

Il s'agit d'une *coiffe psychique.* De plus, elle permet à Tigurius de relancer les *tests psychiques* ratés.

Le Bâton de Tigurius : *Cette puissante arme de force sert à arracher les âmes des victimes de Tigurius de leurs corps.*

Portée	F	PA	Type
-	+2	4	Mêlée, arme de force, arme de maître, commotion, feu de l'âme

Chapelain Cassius
Maître de la Pureté des Ultramarines

Ortan Cassius est le plus âgé des Ultramarines et se rappelle de l'époque où certains des plus anciens Dreadnought du chapitre étaient encore des guerriers de chair et de sang. Ce qu'il reste de sa peau parcheminée et couturée de cicatrices apparaît entre ses implants bioniques, et son œil valide brûle de la flamme de la vengeance. Bien que Cassius soit âgé de plusieurs siècles, il reste aussi vigoureux et vif qu'au temps de sa jeunesse. Ses discours enflammés ont mené ses hommes au combat sur des milliers de mondes, tandis que sa passion et sa foi les emplissaient d'une fureur vengeresse.

Cassius se souvient de la Première Guerre Tyranique, lorsqu'il combattit aux côtés de Marneus Calgar ("le jeune Calgar", comme il l'appelle) afin de purger Ultramar de la présence de la flotte-ruche Behemoth. Cassius accompagna la mission de sauvetage chargée de secourir la 1re Compagnie retranchée dans la forteresse polaire de Macragge. Les envahisseurs tyranides furent exterminés à un coût exorbitant : rares furent les guerriers à sortir indemnes des affrontements au corps à corps, et Cassius lui-même fut grièvement blessé par un carnifex. Seule sa volonté de fer lui permit de survivre jusqu'à ce que les apothicaires pussent le soigner.

Suite à une convalescence au cours de laquelle la plus grande partie de son corps fut reconstruite à l'aide de bioniques, Cassius reprit du service avec une ardeur décuplée. Le vieux chapelain avait eu une révélation. Il avait compris que les tyranides ne représentaient pas qu'une menace physique ; ils étaient un châtiment infligé à l'Humanité pour son manque de vigilance. Il sut qu'il était de son devoir de les éliminer de la galaxie. À cette fin, il forma un corps indépendant d'Ultramarines sélectionnés parmi les survivants des Guerres Tyraniques. Au début, ses recrues étaient peu nombreuses, mais chaque nouvelle rencontre avec les tyranides lui amène de nouveaux partisans. Alors que son mouvement prend de l'ampleur, Cassius s'éloigne peu à peu des autres formations des Ultramarines, et sa faction devient de plus en plus influente. Même s'il s'agit bel et bien d'un écart au Codex Astartes, Calgar le tolère. Il sait qu'il y aura tôt ou tard une nouvelle guerre contre les tyranides, et que les vétérans de son mentor pourraient bien faire la différence.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chapelain Cassius	5	4	4	6	2	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126), **crozius arcanum** (p. 122), **pistolet bolter, grenades frag, grenades antichars, rosarius** (p. 125).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Ange de la Mort (p. 76).

RÈGLES SPÉCIALES : Ennemi juré (tyranides), insensible à la douleur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Ultramarines) (p. 77), **zélote.**

RELIQUE CHAPITRALE

Infernus : *Infernus est un combi-lance-flammes fabriqué et béni par Cassius lui-même. Il tire des bolts Feu d'Enfer emplis d'un acide mutagène. Depuis la première Guerre Tyranique, chacun de ces projectiles est gravé par le chapelain du nom d'un de ses frères de bataille tombés au combat contre les tyranides.*

	Portée	F	PA	Type
Bolter (bolts Feu d'Enfer)	24ps	1	5	Tir rapide, arme de maître, empoisonné (2+)
Lance-flammes	souffle	4	5	Assaut 1, usage unique

Sergent Telion

Vétéran de la 10e Compagnie des Ultramarines

Torias Telion est le sergent scout le plus doué que les Ultramarines aient jamais connu. C'est un vétéran de plus de trois siècles de combats qui a entraîné des générations de recrues. Pas moins de quatre des capitaines actuels et un novice très prometteur nommé Marneus Calgar ont appris à se battre sous le regard sévère de Telion, et reconnaissent volontiers qu'ils lui doivent tout.

Telion a reçu près de trente décorations diverses et variées, y compris le crâne de fer, les lauriers impériaux et plus de dix honneurs balistiques. On lui a plusieurs fois proposé de rejoindre la garde d'honneur du chapitre. Il a toujours refusé et préféré rester au sein de la compagnie de scouts du chapitre afin de forger ses futurs guerriers et leur apprendre à se battre comme de vrais space marines.

Telion a appris à maîtriser toutes les disciplines martiales des space marines au cours de ses nombreuses années de service. Il a combattu les yeux dans les yeux contre les plus terribles ennemis de l'Humanité, et connaît donc parfaitement les forces et les faiblesses du moindre d'entre eux. C'est un maître du combat au corps à corps, et rares sont les bottes secrètes capables de le prendre en défaut, ou les créatures féroces à même de le menacer. Plus rares encore sont ceux qui peuvent espérer esquiver les attaques de ce vieux sergent.

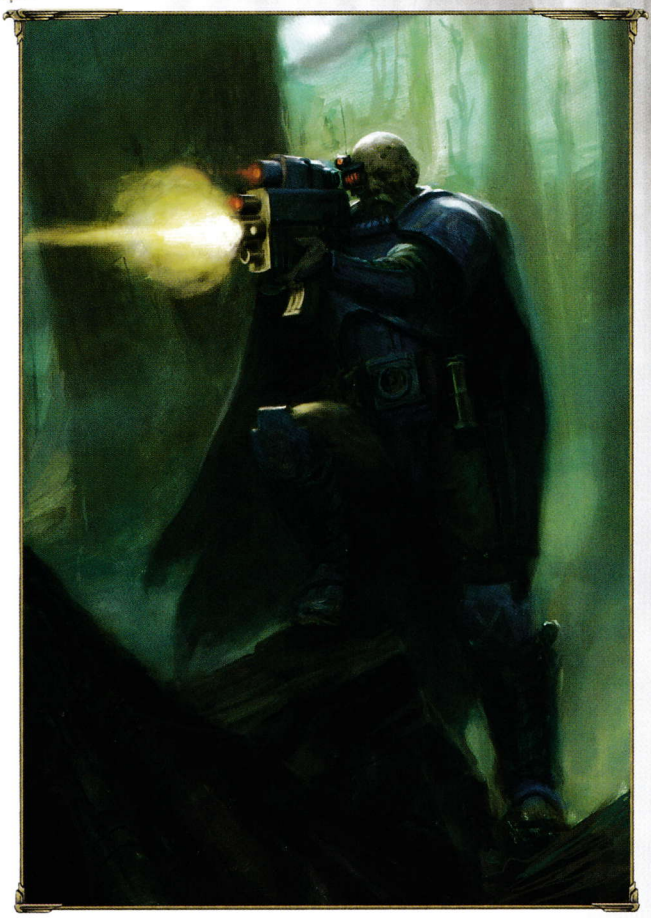
Aussi formidables que soient les talents de Telion pour le combat rapproché, ils ne sont rien comparés à son adresse au tir. Il prend en compte comme nul autre les interférences de l'environnement, comme le vent ou la gravité, et peut procéder à un tir mortel à des distances incroyables avec un simple bolter. Deux de ses honneurs balistiques furent ainsi gagnés lors de la Délivrance de Pallia : deux bolts tirés à des portées extrêmes mirent un terme aux vies du commandeur et de l'éthéré d'une force de reconnaissance Tau. Après la mort de leurs chefs, les extraterrestres perdirent tout esprit combatif et furent rapidement balayés par les Ultramarines.

Le talent de Telion est en partie inné, et en partie dû au patrimoine génétique qu'il a reçu, mais grâce à ses conseils, même un scout peut tirer avec une précision digne du capitaine le plus expérimenté. Le fait que les Ultramarines comptent autant de tireurs d'élite est en grande partie dû à Telion, dont les enseignements sont devenus légendaires, même au-delà d'Ultramar. Sa renommée est telle qu'il prodigue ses conseils aux recrues des chapitres les plus proches des Ultramarines, afin que ses talents profitent au plus grand nombre pour la gloire de l'Empereur Immortel.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure de scout (p. 126)**, pistolet bolter, grenades frag et antichars, cape de camouflage** (p. 124)**.**



RÈGLES SPÉCIALES : Discrétion, escouades de combat (p. 76)**, Et ils ne connaîtront pas la peur, infiltration, mouvement à couvert, scouts, sens aiguisés, tactiques de chapitre (Ultramarines)** (p. 77)**.**

L'Œil de la Vengeance : Toutes les touches réussies au tir par Telion comptent comme des *tirs de précision.*

La voix de l'expérience : Si Telion n'effectue pas d'attaque de tir et ne *sprinte* pas pendant la phase de Tir, vous pouvez désigner une figurine amie de son escouade. Celle-ci peut utiliser la CT de Telion lors de cette phase. Vous devez déclarer que vous utilisez cette capacité avant que Telion ou que le bénéficiaire de sa CT effectue un tir.

RELIQUE DE CHAPITRE

Quietus : *Le bolter modèle Stalker modifié de Telion est équipé d'un simple viseur et de bolts silencieux. Entre les mains de Telion, cette arme peut mettre fin à une guerre d'un seul tir.*

Portée	F	PA	Type
36 ps	X	5	Lourde 2, sniper

Sergent Chronus
La Lance de Macragge

Antaro Chronus est le chef de char le plus doué des Ultramarines. Là où la plupart se consacrent au pilotage d'un seul type de véhicule, ses compétences s'étendent à tous les chars de l'arsenal de l'Adeptus Astartes. Peu d'officiers peuvent égaler la précision de ses tirs lorsqu'il commande un Whirlwind ou un Vindicator; aucun ne peut atteindre son expertise lorsqu'il s'agit de libérer la fureur d'un Predator.

C'est un honneur pour un space marine que d'être assigné à l'arsenal d'un chapitre, car on lui confie alors ses armes les plus précieuses. C'est une transition que peu de frères de bataille peuvent accomplir, car l'équipage d'un char doit être en symbiose avec sa machine. Un artilleur doit pouvoir réagir instinctivement mais avec précision, comme il le ferait avec son propre corps. Les senseurs et les optiques du tank doivent devenir les yeux et les oreilles du chef de char. Ses armes sont ses poings et sa colère, son blindage sa propre peau.

Chronus a su sublimer ce talent. Il connaît les capacités et les limites de chaque système de son char, et sait quand il peut les outrepasser ou au contraire apaiser l'esprit de la machine pour éviter les surchauffes et les pannes qui signalent sa contrariété. C'est ainsi qu'il parvint à garder le Predator *Rage of Antonius* opérationnel au cours de l'Incident de Damnos en dépit de plusieurs coups directs de canons à fission. Les techmarines qui réparèrent ensuite le char furent abasourdis de constater qu'il avait survécu. Chronus réussit non seulement à détruire le générateur de phase des nécrons, mais aussi à repousser leur cellule de guerre avant que les systèmes de sécurité du *Rage of Antonius* disjonctent. Une telle prouesse tient littéralement du miracle, et si d'autres équipages Ultramarines ont eu leur heure de gloire, ils n'ont jamais égalé celui-ci.

Le sergent Chronus fut baptisé la Lance de Macragge pour ses faits d'armes sur Damnos et sur une centaine d'autres mondes. Il s'agit d'un titre datant d'avant l'Hérésie, qui récompense les chefs de chars les plus talentueux. En tant que détenteur de ce titre, il est du devoir de Chronus de mener les assauts blindés, et il a le privilège de choisir le char qu'il commandera. C'est une position unique au sein du chapitre des Ultramarines, car bien qu'il ne soit que sergent, Chronus a déjà mené des groupes de plus de cinquante frères de bataille. Il n'est sous les ordres d'aucun capitaine et n'en répond qu'au seigneur de Macragge en personne.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+



TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126)**, pistolet bolter, grenades frag & antichars, servo-bras** (p. 122)**.**

RÈGLES SPÉCIALES :

Chef de char Ultramarine : Chronus est toujours acheté en tant qu'amélioration et commence la partie comme chef d'un *char* Ultramarine (voir la liste d'armée). Utilisez la figurine du chef de char Chronus pour le représenter. Le char de Chronus a la règle spéciale *Il est invincible!* De plus, il ignore les effets des dégâts *équipage secoué* et *équipage sonné*, bien qu'il perde alors normalement 1 PC. Le char utilise également la CT 5 de Chronus.

Chronus est traité comme un passager qui n'occupe aucune place s'agissant de la *capacité de transport* de son char. Chronus ne peut pas en débarquer volontairement, mais si le char subit une *explosion* ou devient une *épave*, Chronus suit les règles normales de résolution des dégâts sur les passagers et de débarquement (notez que si le char de Chronus n'a pas de *point d'accès*, Chronus devra effectuer un *débarquement d'urgence*). Si Chronus survit à la destruction de son char, dès cet instant, il utilise le profil ci-dessus et suit les règles spéciales *Et ils ne connaîtront pas la peur, tactiques de chapitre (Ultramarines)* (p. 77) et *personnage indépendant*. Il ne peut pas commander un autre char.

"Le hurlement des moteurs, le recul des canons.
Voilà les vraies joies de la bataille."

- Antaro Chronus

Kor'sarro Khan
Maître de la Chasse des White Scars

Kor'sarro Khan est le capitaine de la 3e Compagnie des White Scars. D'une férocité bestiale, il frise souvent l'insubordination mais reste un des meilleurs guerriers du chapitre. Il est le maître de la chasse des White Scars. Ce titre est unique à ce chapitre car, plus que tous les autres, les White Scars traquent ceux qui les ont affrontés et qui ont survécu, que ce soit grâce à leur talent ou à leur chance. Ces ennemis ne peuvent être autorisés à se glorifier de leur victoire. Tous les vingt-cinq ans, à l'apogée des Rites du Hurlement, le maître de la chasse se lance dans la traque d'un de ces ennemis, et jure de rapporter sa tête à la forteresse-monastère en guise de trophée.

Pouvant faire appel à de nombreuses troupes, Kor'sarro Khan se lance souvent dans des traques avec des compagnons sélectionnés parmi les frères de bataille sous ses ordres. Une traque peut durer des mois ou des années, tandis que Khan poursuit sa proie d'un monde à l'autre. Il arrive qu'elle soit mise entre parenthèses lorsque d'autres missions surviennent, mais elle n'est jamais abandonnée. Tôt ou tard, la victime est retrouvée, acculée et sa tête est prise comme trophée. Depuis qu'il est maître de la chasse, Kor'sarro Khan a mené à bien une dizaine de traques. Qu'il chasse à pied ou depuis la selle de sa moto *Drac de Lune*, nul ne peut échapper indéfiniment à son implacable colère.

Le retour de Kor'sarro sur Chogoris est prétexte à de grandes célébrations et à des banquets au clair de lune, car il signifie la mort d'un ennemi juré. Lorsque les rituels sont achevés, Kor'sarro offre la tête de la proie au haut chapelain, qui saisit un brandon enflammé et lui brûle les yeux. L'hymne de vengeance est entonné tandis que la peau noircit, puis le nom de la proie est rayé du Parchemin de la Chasse. La tête est ensuite recouverte d'argent puis fixée sur une lance. Son regard vide est destiné à surveiller l'entrée de la forteresse-monastère du chapitre. Cette citadelle est située sur les hauteurs des montagnes Khum Karta et la route pour y parvenir est longue, mais des alignements de têtes la longent sur tout son parcours.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126)**, pistolet bolter, grenades frag & antichars, halo de fer** (p. 124)**.**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Champion de l'Humanité (p. 76)**.**

RÈGLES SPÉCIALES : Charge féroce, Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (White Scars) (p. 77)**.**

Maître de la chasse : Si Khan est votre *seigneur de guerre*, les unités amies avec la règle spéciale *tactiques de chapitre (Wite Scars)* de type *motos* ou qui ont un *transport assigné* ont la règle spéciale *scouts*.



RELIQUE CHAPITRALE

Le Croc Sélénite : *Cette épée énergétique ancestrale possède un esprit vorace qui devine d'instinct les points faibles de l'ennemi.*

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, fléau de la proie

Fléau de la proie : Si Kor'sarro Khan obtient 6 pour blesser, cette blessure suit la règle spéciale *mort instantanée.*

AMÉLIORATION

Drac de Lune : *Cette moto avait été fabriquée à l'origine pour le quatrième maître de la chasse.*

Il s'agit d'une moto space marine (p. 125). Lorsque Khan pilote *Drac de Lune*, il suit la règle spéciale *marteau de fureur* et inflige alors 1D3 touches au lieu d'une seule comme c'est habituellement le cas.

Vulkan He'stan
Père de la Forge des Salamanders

Selon les légendes des Salamanders, le primarque Vulkan laissa neuf reliques technologiques. Vulkan dispersa ces artéfacts à travers la galaxie pour qu'ils ne tombent pas aux mains des ennemis de l'Humanité, et aussi parce qu'il savait que le plus grand trophée ne vaut rien s'il n'est pas mérité. Depuis la disparition de Vulkan, les Salamanders désignent l'un d'entre eux pour partir à la recherche du legs du primarque. En cette fin du 41e millénaire, ce fardeau est porté par le capitaine He'stan.

He'stan servait le chapitre depuis presque un siècle lorsque le conseil lui demanda d'abandonner ses prérogatives en tant que capitaine de la 4e Compagnie, et de revêtir le manteau du Père de la Forge. Lorsqu'il abandonna son titre et ses fonctions, He'stan renonça même à son nom, car les rituels des Salamanders impliquent que celui qui marche dans les pas de Vulkan porte fièrement son nom et s'en montre digne.

Au cours de sa quête, He'stan a suivi un chemin tortueux à travers la galaxie. Il a été guidé de système en système par des indices relevés dans le Tome du Feu. La plupart des mondes visités par He'stan sont aux mains d'humains renégats, d'extraterrestres ou pire encore. Les indices qu'il recherche ne peuvent être découverts qu'après avoir nettoyé de tels lieux au bolter et au lance-flammes. Les Salamanders n'hésitent jamais à rassembler leurs armées dans de tels cas. Ils sont prêts à tout pour retrouver les dons du primarque, car ils sont convaincus que celui-ci reviendra parmi eux une fois que les neuf artéfacts auront été rassemblés.

He'stan ne cherche plus que quatre de ces trésors, car les cinq autres ont été retrouvés par les Pères de la Forge qui l'ont précédé. He'stan est le gardien de trois d'entre eux. Les deux autres sont le vaisseau-forge *Calice de Feu* et le laser de défense *Œil de Vulkan*, qui restent en orbite autour de Prometheus. Les derniers artéfacts disparus sont la *Machine des Pleurs*, le *Char d'Obsidienne*, la *Flamme Sauvage* et le *Chant d'Entropie*. Leur taille, leur forme et leur localisation sont certes indiquées dans le Tome du Feu, mais elles ne peuvent être dévoilées de façon claire que par les prophéties du primarque.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier (p. 126)**, pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag.**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Volonté de fer (p. 76)**.**

RÈGLES SPÉCIALES :
Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Salamanders) (p. 78)**.**

Père de la Forge : Si He'stan est votre *seigneur de guerre*, tous les fuseurs, combi-fuseurs et multi-fuseurs des figurines de son détachement ont la règle spéciale *arme de maître*.

RELIQUES CHAPITRALES

Gantelet de la Forge : *Nul ne survit à la rage de Vulkan !*

Le Gantelet de la Forge est un lance-flammes lourd qui incorpore des armes digitales (p. 124).

Manteau de Kesare : *Cette cape en peau de dragon a été tannée à partir de la dépouille du célèbre drac Sho'Valla.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 3+.

Lance de Vulkan : *Le fer incandescent de cette arme est capable de faire fondre la céramite.*

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, à deux mains, arme de maître

Capitaine des Ombres Shrike
Commandant de la 3e Compagnie de la Raven Guard

Le capitaine Shrike a taillé sa réputation lors des premiers mois de la campagne de Targus. La 3e Compagnie fut l'une des nombreuses unités impériales assignées à Targus VIII, et dont la mission était l'élimination des défenses orbitales des orks. Frappant vite et fort, les forces de Shrike remplissaient brillamment leurs objectifs, mais finirent par être bloquées au sol lorsque leur Thunderhawk fut abattu en orbite basse. Refusant de se laisser aller au désespoir, Shrike mena une campagne destructrice derrière les lignes des orks. Pendant deux ans, la Raven Guard attaqua la Waaagh ! sur ses positions les plus faibles, sabota ses dépôts de carburant et de munitions et détruisit ses convois de ravitaillement et ses usines de krabouilleurs. Elle tendit des embuscades aux patrouilles de kommandos et assassinat les big boss, tout en fournissant aux vaisseaux impériaux en orbite des données précieuses sur les déploiements des peaux-vertes. Shrike et ses hommes étaient discrets comme des ombres, et frappaient en toute impunité les arrières des orks, attendant le moment idéal pour surgir de la nuit. Shrike menait chaque assaut et tuait des dizaines d'ennemis avec ses serres affilées. Ses gantelets d'ivoire se teintaient du sang des orks en quelques secondes, puis la Raven Guard disparaissait en ne laissant que des cadavres.

Quand Shrike quitta finalement les ruines de Targus VIII à la tête de sa compagnie, il était célébré comme un héros dans tout le système et reçut les lauriers impériaux. Et après son assaut victorieux sur les mondes orks des systèmes de Donara et de Yakhee, il fut loué comme un sauveur. Dans les ruines de la ville assiégée d'Aldeb, de Sulphuron et d'une dizaine d'autres mondes, des hommes désespérés suppliaient l'Empereur Immortel de les libérer de la terreur de la Waaagh ! Skullkrak. Des amiraux et des généraux de la Garde Impériale soumettaient des demandes insistantes au maître de la Raven Guard pour qu'il assigne Shrike à leur secteur.

Sous le commandement de Shrike, la 3e Compagnie de la Raven Guard continua d'attaquer la Waaagh ! Skullkrak. Elle se rendait là où sa présence était la plus nécessaire : non pas sur les champs de bataille où les commandants impériaux luttaient contre les orks, mais sur les planètes dont les populations entières avaient été abandonnées à leur destin par un Imperium inique. Sur ces mondes, Shrike et ses hommes devinrent des légendes vivantes. Sur chaque planète menacée par les orks, les gardes impériaux tiennent fermement leur fusil laser et redoublent d'ardeur, sachant que chaque minute gagnée leur donne un espoir de voir arriver la 3e Compagnie de la Raven Guard.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Shrike	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie de saut (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126), **pistolet bolter, grenades antichars, grenades frag, halo de fer** (p. 124), **réacteur dorsal** (p. 124).



TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Ange de la Mort (p. 76).

RÈGLES SPÉCIALES :
Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Raven Guard) (p. 78).

Voir sans être vu : Shrike suit les règles spéciales *discrétion* et *infiltration*. Avant le déploiement, il ne peut rejoindre que des escouades d'*infanterie de saut*.

RELIQUES CHAPITRALES

Les Serres du Corbeau : *Ces deux armes sont réputées indestructibles et peuvent découper n'importe quelle armure sans la moindre difficulté.*

Chaque Serre du Corbeau peut être utilisée comme une arme de *mêlée* dotée du profil suivant :

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, arme de maître, lacération, perforant

Capitaine Lysander

Commandant de la 1re Compagnie des Imperial Fists

Darnath Lysander mène une carrière longue et glorieuse, même pour un space marine. En tant que sergent, il défendit Colonial Bridge avec succès et fut acclamé comme le vainqueur des hérétiques d'Iduno. En tant que capitaine de la 2e Compagnie, il mena l'attaque du croiseur eldar *Blood of Khaine* et sauva l'assaut orbital sur Haddrake Tor du désastre. Pendant les deux siècles qui suivirent, il commanda la 1re Compagnie avec bravoure et gagna les plus hautes décorations du chapitre. Mais au cours des dernières années du 41e millénaire, son croiseur d'attaque *Shield of Valour* fut perdu dans le Warp, et avec lui une grande partie de la 1re Compagnie. Au début, les Imperial Fists gardèrent espoir et pensèrent que le Warp allait libérer sa proie, mais les décennies et les siècles passèrent sans que le *Shield of Valour* et son capitaine réapparaissent. On donna une cérémonie, au cours de laquelle le nom de Lysander fut ajouté au parchemin d'honneur. Une statue à son effigie fut érigée dans le temple des Héros.

Près de mille ans plus tard, le *Shield of Valour* revint dans l'espace réel en orbite de Malodrax, un monde-forteresse des Iron Warriors situé à l'est de l'Œil de la Terreur. Le vaisseau fut ravagé par les tirs combinés de trois forteresses orbitales et les rares survivants, parmi lesquels Lysander, furent capturés et torturés par les ennemis jurés des Imperial Fists. Lysander ne dut sa survie qu'à sa ténacité et à son endurance hors du commun. Un mois après sa capture, et en dépit des tourments infligés, il se libéra de ses entraves. Désarmé mais poussé par son obstination, il se fraya un chemin dans les rues de la capitale de Malodrax, vola une navette et s'échappa.

Il est difficile de dire quelle émotion prévalut au sein du conseil des Imperial Fists lorsqu'il apprit que Lysander était vivant : la joie de retrouver un héros, ou la peur de découvrir qu'il avait été corrompu par le Chaos. Pendant des mois, Lysander endura des interrogatoires poussés afin de vérifier que ni son corps, ni son âme ne portaient la souillure du Chaos. Les apothicaires et les archivistes du chapitre menèrent des tests exhaustifs, mais aucune trace de corruption physique ou spirituelle ne fut découverte. C'est aux cris de joie des frères de bataille du chapitre, dont le plus vieux n'était même pas né lorsque le *Shield of Valour* avait disparu, que Lysander reprit sa place en tant que capitaine de la 1re Compagnie.

Moins d'un an après son retour, Lysander conduisit l'attaque des Imperial Fists qui dévasta Malodrax, faisant ainsi payer le prix du sang aux Iron Warriors. Avant que la poussière ne retombe sur Malodrax, Lysander partait pour une nouvelle mission visant à débarrasser la galaxie de la présence des Iron Warriors une bonne fois pour toutes.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Capitaine Lysander	6	5	4	4	4	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure Terminator (p. 126), **bouclier Tempête** (p. 125), **halo de fer** (p. 124).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Champion de l'Humanité (p. 76).

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne connaîtront pas la peur, guerrier éternel, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Imperial Fists) (p. 78).

Icône d'obstination : Si Lysander est votre *seigneur de guerre*, les unités amies avec la règle spéciale *tactiques de chapitre (Imperial Fists)* dans un rayon de 12 ps relancent leurs tests de *moral* et de *pilonnage* ratés.

RELIQUE CHAPITRALE

Le Poing de Dorn : *Cette arme ancienne symbolise la colère qui a fait la notoriété des Imperial Fists.*

Portée	F	PA	Type
-	10	1	Mêlée, arme de maître, arme de spécialiste, commotion, encombrant

Pedro Kantor

Maître de Chapitre des Crimson Fists

Pedro Kantor est le maître des Crimson Fists depuis près d'un siècle, mais il sert son chapitre depuis plus de trois cent cinquante ans. Il se distingua pour la première fois à la Bataille de Melchitt lorsque, en tant que sergent, il mena une action d'abordage décisive contre le Kroizeur Kitu *Growla*. Le vaisseau fut neutralisé, ce qui permit au croiseur d'attaque *Crusader* de percer les lignes des orks et de disperser leur flotte dans les champs d'astéroïdes des systèmes extérieurs.

Lorsque la Waaagh ! Snagrod attaqua Rynn, Kantor fut un des rares Crimson Fists à survivre à l'explosion du missile qui détruisit la forteresse-monastère. Kantor fut le témoin de la détonation qui réduisit à néant son chapitre, mais il ne sombra pas dans le désespoir et s'attela à la tâche de rassembler les survivants. Il soupesa les options qui s'offraient à lui et résolut de se rendre à La Nouvelle Rynn, où il savait qu'un petit détachement de Crimson Fists avait été posté afin de renforcer la garnison locale. Son voyage dura dix jours, au milieu d'une terre envahie de bandes de peaux-vertes en maraude. Pendant la journée, Kantor et ses hommes étaient forcés de se cacher, un jour dans les ruines d'une ferme, un autre dans une carrière abandonnée. Kantor arriva à La Nouvelle Rynn épuisé, son armure couverte de sang ork. Moins de la moitié des space marines qui l'accompagnaient avaient survécu, et tous avaient subi des dizaines de blessures. Cependant, leur détermination était intacte. Les orks s'attaquèrent en nombre à La Nouvelle Rynn peu de temps après leur arrivée. Les peaux-vertes ne trouvèrent pas une garnison affaiblie, mais une force de space marines vengeurs et déterminés, habités d'une colère homérique. Sous le commandement éclairé de Kantor, La Nouvelle Rynn résista pendant dix-huit mois, et finit par être le point de départ de l'offensive qui allait chasser définitivement les orks de Rynn.

Suite à ces combats, Kantor fut confronté à un choix que peu de maîtres de chapitre ont à faire au cours de leur vie. Rynn avait été sauvée, mais les Crimson Fists n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes. Kantor pouvait mener les survivants dans une croisade glorieuse mais suicidaire contre les orks, en espérant tuer autant d'adversaires que possible avant de succomber, ou il pouvait rassembler ses troupes et se lancer dans la lente reconstruction de son chapitre. Le fait que Pedro Kantor ait finalement choisi la deuxième solution est la preuve de sa sagesse et de son courage. En ces sombres heures, l'Imperium ne peut pas se permettre de perdre un chapitre aussi renommé que les Crimson Fists.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pedro Kantor	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126)**, gantelet énergétique, grenades frag & antichars, halo de fer** (p. 124)**.**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Volonté de Fer (p. 76)**.**

RÈGLES SPÉCIALES : Bombardement orbital (p. 79)**, Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Imperial Fists)** (p. 78)**.**

Le serment de Rynn : Si Kantor est votre *seigneur de guerre*, les figurines amies des détachements Crimson Fists ont la règle spéciale *ennemi juré (orks)*. De plus, celles qui se trouvent dans un rayon de 12 ps autour de Kantor ont +1 Attaque tant qu'il est en vie. Ce bonus ne s'applique pas à Kantor et ne s'ajoute pas au bonus similaire d'une *bannière de chapitre*.

Tenez la ligne ! Si votre armée inclut Pedro Kantor, les unités amies de vétérans d'appui Crimson Fists sont *opérationnelles*.

RELIQUE CHAPITRALE

La Flèche de Dorn : *Ce vénérable bolter d'assaut a fauché la vie de milliers d'ennemis au nom de l'Empereur.*

Portée	F	PA	Type
24 ps	4	4	Assaut 4

Grand Sénéchal Helbrecht

Grand Sénéchal des Black Templars

Helbrecht incarne la ténacité et la loyauté sans faille envers l'Empereur qui sont les qualités les plus emblématiques du chapitre des Black Templars. Il gravit la hiérarchie rapidement, son puissant désir d'occire les ennemis de l'Empereur ayant favorablement impressionné ses pairs. En tant qu'initié, Helbrecht combattait déjà avec un zèle et un courage dignes d'éloges, et tint sa position contre toute une horde de tyranides à Deathcore Ridge, refusant de s'avouer vaincu et exterminant tous ses ennemis. Il fut admis parmi les frères d'épée après avoir banni un prince démon avec sa seule lame de combat. Suite à cela, son ascension fut foudroyante et ponctuée par la destruction de certains des plus terribles adversaires de l'Empereur.

Lorsque le grand sénéchal Kordhel fut abattu par un champion frénétique des puissances de la ruine, les sénéchaux des Black Templars se réunirent pour désigner son successeur. Helbrecht fit l'unanimité et l'Épée des Grands Sénéchaux, la plus sacrée des reliques du chapitre, lui fut rituellement présentée. Conformément à la tradition, il déclara une croisade contre les Astres Fantômes, et apporta la guerre dans cette région désolée de l'espace dont nulle expédition impériale n'était jamais revenue. En moins de huit années, la population xenos des mondes extérieurs fut exterminée. À peine Helbrecht venait-il d'allumer le dernier bûcher funéraire sur l'ultime planète de l'ancien domaine alien qu'il reçut un appel à l'aide désespéré en provenance du monde-ruche d'Armageddon. Le message faisait état du retour du seigneur de guerre ork Ghazghkull Thraka. Helbrecht n'hésita pas une seconde et lança une nouvelle croisade, et fit le serment de tuer Ghazghkull et d'éliminer ce faisant une des pires menaces qui pesait sur l'Imperium.

Lors de son arrivée dans le système d'Armageddon, Helbrecht prit le commandement de la flotte hétéroclite de navires de l'Adeptus Astartes: son expérience du combat spatial le destinait naturellement à ce rôle. La bataille dans le vide fut sanglante; Helbrecht mena de nombreux abordages de kroizeurs orks, empêchant ainsi les peaux-vertes d'acheminer des renforts sur le sol de la planète. Le navire amiral de Ghazghkull battit en retraite peu de temps après et parvint à s'échapper dans le Warp malgré les efforts des Impériaux. Helbrecht jura que le seigneur de guerre ork ne s'en tirerait pas à si bon compte, et qu'il le poursuivrait à travers toute la galaxie s'il le fallait. À ce jour, la quête entreprise par le grand sénéchal n'est toujours pas achevée…

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

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure d'artificier (p. 126)**, combi-fuseur, grenades frag & antichars, halo de fer** (p. 124)**.**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:
Glaive de l'Imperium (p. 76)**.**



RÈGLES SPÉCIALES:
Et ils ne connaîtront pas la peur, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Black Templars) (p. 78)**.**

Croisade de colère: Une fois par partie, au début de votre phase d'Assaut, Helbrecht peut conférer aux figurines amies avec la règle spéciale *tactiques de chapitre (Black Templars)* les règles spéciales *haine* et *course* jusqu'à la fin de la phase.

RELIQUE CHAPITRALE

L'Épée des Grands Sénéchaux: *La légende dit que Dorn brisa son épée sous l'effet de la colère suite à la mort de l'Empereur, car il n'avait pas réussi à le protéger. Sigismund décréta que l'Épée des Grands Sénéchaux incorporerait des fragments de la lame de Dorn, afin que les Black Templars n'oublient jamais leur devoir.*

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, arme de maître, legs de Dorn

Legs de Dorn: Cette épée donne à Helbrecht un bonus de *charge* d'1D3 Attaques au lieu d'une seule.

Chapelain Grimaldus
Grand Chapelain des Black Templars

Grimaldus est un vétéran de plusieurs siècles de combats, mais ce n'est qu'au cours des dernières décennies qu'il a revêtu le manteau de grand chapelain des Black Templars. Cette responsabilité pèse lourdement sur ses épaules, car il se dépasse sans cesse pour être digne de cet honneur.

Il fut intronisé dans le Reclusiam suite à la Bataille du Feu et du Sang, lors de laquelle son stoïcisme attira sur lui l'attention du grand chapelain Mordred. Contrairement à la plupart de ses homologues, Grimaldus préférait galvaniser ses hommes par ses actes plutôt que par ses paroles. Les rares fois où il se fendait d'un discours, sa voix grondante captait l'attention de son auditoire, et chacun de ses mots sonnait tel un glas fulminant. Les harangues de Grimaldus inspiraient ses frères de bataille, nul ne fut donc surpris que dans son dernier souffle, Mordred nommât Grimaldus afin de lui succéder au rang de grand chapelain.

Le baptême du feu de Grimaldus en tant que grand chapelain eut lieu sur Armageddon. Le grand sénéchal Helbrecht combattait les orks dans l'espace, par conséquent il revint à Grimaldus la tâche de commander les Black Templars à la surface. Au cours de la Bataille de Helsreach, Grimaldus frôla la mort face aux vagues successives d'orks, cependant sa résolution ne fut jamais ébranlée, car il s'inspira des glorieux faits d'armes de son prédécesseur. Les forces de Grimaldus défendaient le temple de l'Empereur Ascendant, mais les combats furent si féroces que l'édifice s'effondra. On pensa que tous les défenseurs avaient péri, toutefois Grimaldus s'extirpa des décombres en traînant derrière lui trois reliques sacrées. Les apothicaires qui le soignèrent déclarèrent que sa survie tenait du miracle. Depuis, Grimaldus est une source de courage inépuisable pour les Black Templars qui combattent à ses côtés. Sa venue suffit à raffermir les cœurs même lors de circonstances désespérées, au point qu'un ennemi qui pensait la bataille gagnée d'avance se retrouve confronté à des défenseurs dont la bravoure est décuplée, car ils savent qu'avec Grimaldus, rien n'est impossible.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grimaldus	5	4	4	4	3	4	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 126), **crozius arcanum, pistolet à plasma de maître, grenades antichars, grenades frag, rosarius** (p. 125).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Rites de guerre (p. 76).

RÈGLES SPÉCIALES :
Il est invincible !, personnage indépendant, tactiques de chapitre (Black Templars) (p. 78), **zélote.**

Zèle inégalé : Les figurines amies avec la règle spéciale *tactiques de chapitre (Black Templars)* dans un rayon de 6 ps de Grimaldus ont la règle spéciale *zélote.*

SERVITEURS CÉNOBITES

Grimaldus est accompagné par un groupe de serviteurs qui portent les reliques qu'il a récupérées à Helsreach. Ces icônes sont les témoins silencieux de l'honneur et de la gloire dont il est possible de se couvrir par le sacrifice.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES :
Reliques de Helsreach : Les figurines amies avec la règle spéciale *tactiques de chapitre (Black Templars)* dans un rayon de 6 ps d'au moins un serviteur cénobite ont une sauvegarde *invulnérable* de 6+.

"Avec la foi comme bouclier et la justice comme épée, aucun ennemi de l'Empereur ne pourra vous vaincre."

- Chapelain Grimaldus

Le Champion de l'Empereur

L'avance des forces des Black Templars est toujours menée par un guerrier flamboyant, un combattant dont la lame miroitante creuse un sillon sanglant dans les rangs adverses. Ce guerrier défie tout ennemi, aussi redoutable soit-il, car il est le champion de l'Empereur; ainsi, bien que glorieuse, cette charge est également un fardeau.

À l'aube de la bataille, lorsque les Black Templars s'agenouillent devant leur chapelain et prient l'Empereur, il arrive que l'un d'entre eux soit submergé par une vision. Il voit des osts angéliques maniant des lames enflammées qui parcourent les étoiles et repoussent les ombres avec fureur. Des images de glorieuses batailles passées et à venir envahissent l'esprit du frère de bataille, qui devient persuadé qu'il a été choisi par l'Empereur pour devenir son héraut sur le champ de bataille. Lorsque la vision se dissipe, il sait qu'il doit répondre à cet appel et suivre désormais sa propre voie, car le regard de l'Empereur s'est posé sur lui. Les chapelains conduisent alors le space marine dans une chapelle, où ils le laissent en contemplation. On lui présente ensuite ses nouveaux attributs, et il revêt l'Armure de la Foi avant d'armer son bras d'une des dix lames sacrées du chapitre.

Seule une poignée de champions de l'Empereur se manifeste à chaque siècle. L'adoubement de l'un d'entre eux est perçu comme un miracle, d'autant qu'un seul frère de bataille peut assumer cette charge à un instant donné. Les chapelains doivent donc s'assurer qu'une et une seule Épée Noire accompagne chaque croisade, au cas où un nouveau champion de l'Empereur se manifesterait. Dans un tel cas, le nom du nouveau porteur de la lame est inscrit sur son fort couleur obsidienne, afin que le héros en devenir soit immortalisé et rejoigne la légende qui entoure l'épée.

Pendant la bataille, le space marine semble investi par la puissance de l'Empereur. À ses yeux, les plus terribles ennemis sont auréolés de flammes dorées afin qu'il puisse les identifier et les abattre. Il laisse à ses frères de bataille le soin des manœuvres tactiques pour être libre de défier de tels adversaires, et ne s'avoue jamais vaincu: son devoir ne prend fin que lorsque l'Épée Noire glisse de ses doigts sans vie.

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

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Pistolet bolter, grenades frag & antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Personnage indépendant, sans peur, tactiques de chapitre (Black Templars) (p. 78).



Tueur de champions: Le champion de l'Empereur doit lancer et accepter un *défi* dès qu'il en a l'occasion. Si vous disposez de plusieurs figurines qui suivent une règle spéciale ayant un tel effet, c'est le champion de l'Empereur qui doit lancer ou accepter le *défi*. Lorsqu'il combat, le champion de l'Empereur doit choisir un style de combat au début de la sous-phase de Combat: **Abattez l'impur** ou **Tuez l'hérétique**. Ce style de combat s'applique jusqu'à la fin du *défi*.

S'il choisit **Abattez l'impur,** il gagne +2 en F et son Épée Noire gagne les règles spéciales *à deux mains* et *encombrant*.

S'il choisit **Tuez l'hérétique**, ses jets pour blesser avec l'Épée Noire donnant 6 ont la règle spéciale *mort instantanée*.

RELIQUES CHAPITRALES

L'Armure de la Foi: *Cette armure sacrée forgée par un maître artisan est gravée de symboles votifs et de devises de colère.*

L'Armure de la Foi confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

L'Épée Noire: *Le fil de ce chef-d'œuvre taillé dans de la solarite noire est capable de découper l'adamantium.*

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	2	Mêlée, arme de maître

Escouades de Croisés

L'organisation des Black Templars diffère de celle des autres chapitres car elle ne suit pas les préceptes du Codex Astartes sur plusieurs points, notamment le recrutement, l'entraînement et le déploiement des frères de bataille. La majorité des Black Templars (nommés initiés) sont organisés en escouades de croisés, ces dernières formant l'ossature de chaque force de frappe. Beaucoup de ces escouades ont l'honneur d'être menées au combat par un frère d'épée, un vétéran dont le courage et le talent martial incitent les initiés à se dépasser. Les escouades de croisés sont majoritairement équipées du saint bolter, même si l'inclination des Black Templars pour le corps à corps les pousse à l'échanger contre une épée tronçonneuse ou toute autre arme susceptible de leur conférer un avantage en mêlée.

Avant qu'une recrue atteigne le rang d'initié, elle doit d'abord faire ses preuves en tant que novice. Contrairement aux autres chapitres space marines, les Black Templars n'ont pas de compagnie de scouts pour accueillir les jeunes aspirants. À la place, les recrues des Black Templars s'entraînent dans une des forteresses du chapitre. Une fois que le sénéchal du lieu estime qu'ils sont prêts, ces novices embarquent à bord d'une des flottes Black Templars. Ils y subissent alors un entraînement encore plus rigoureux, les initiés du chapitre testant leur force, leur foi et leurs compétences en les poussant jusqu'au bout de leurs limites physiques et mentales. Si un novice survit à ces épreuves et parvient à impressionner favorablement un initié, il se peut que ce dernier le prenne sous son aile et devienne son mentor. Dès cet instant, l'initié assume la responsabilité d'entraîner et de former son élève. Il fait le serment de préparer le novice à son intronisation au sein de la confrérie des Black Templars, lui enseigne l'histoire du chapitre, et le guide lors de la célébration des rites voués à l'Empereur. En retour, le novice jure obéissance envers son mentor et fait le serment de ne jamais déshonorer son nom. Les novices jouent également le rôle d'écuyer pour leur maître, les attendent sans sourciller à la porte des banquets et leur servent de valet.

L'initié emmène souvent son élève au combat afin de lui montrer par l'exemple comment manier la lame et le bolter. Ainsi, le novice bénéficie d'un apprentissage sur le terrain dans le domaine de la guerre et de la destruction des ennemis de l'Empereur. Il n'est pas rare que des novices qui ont livré plusieurs batailles au sein d'une escouade de croisés forment des escouades indépendantes assurant des missions similaires à celles des scouts des chapitres Codex. Ils doivent donc infiltrer les positions ennemies et remplir des missions commandos. Le fait qu'un initié laisse son novice rejoindre de telles escouades en dit long sur la confiance qu'il lui accorde, et en retour, l'apprenti combat avec d'autant plus de courage afin de ne pas le décevoir.

C'est à l'initié de décider quand il estime que l'apprentissage de son élève est achevé. Le novice doit se soumettre à un ultime test de pureté face aux chapelains avant de devenir un frère de bataille à part entière, au cours d'une cérémonie où il reçoit son armure énergétique. Il devient alors un Black Templar, le réceptacle de la puissance de l'Empereur, au nom duquel il jure de combattre jusqu'à la mort.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Initié	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Novice	3	3	4	4	1	4	1	8	4+
Frère d'Épée	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.
Le frère d'épée est de type **infanterie (personnage).**

ÉQUIPEMENT :
***Initié et frère d'épée :* Armure énergétique** (p. 126)**, bolter, pistolet bolter, grenades frag & antichars.**

***Novice :* Armure de scout** (p. 126)**, bolter, pistolet bolter, grenades frag & antichars.**

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne connaîtront pas la peur, tactiques de chapitre (Black Templars) (p. 78)**.**

"La galaxie appartient à l'Empereur, et tous ceux qui s'opposeront à son hégémonie sont des ennemis à exterminer."

- Le grand sénéchal Helbrecht à la Bataille du Feu et du Sang

Arsenal des Space Marines

Cette section du *Codex: Space Marines* contient les armes et les équipements utilisés par les space marines, ainsi que les règles pour les jouer lors de vos parties de Warhammer 40,000. L'équipement porté par les personnages spéciaux nommés est détaillé dans leur entrée, dans la section L'Adeptus Astartes (pages 105 à 118), alors que les armes et les équipements utilisés par tous les autres types d'unités sont décrits ici.

Armes de Tir

Les profils des armes de tir suivantes figurent sur la liste de Profils des Références de ce livre. Leurs règles complètes se trouvent dans le livre de règles:

Arme combinée
Autocanon
Bolter
Bolter d'assaut
Bolter lourd
Canon à plasma
Canon d'assaut
Canon laser
Canon Tempête de Feu
Fuseur
Fusil à plasma
Fusil à pompe
space marine
Fusil de sniper
Lance-flammes
Lance-flammes lourd
Lance-missiles
Multi-fuseur
Pistolet bolter
Pistolet à plasma



Lance-grenades Astartes

Les motards scouts emploient parfois des lance-grenades dotés de télémètres et de gyroscopes afin de compenser leur vitesse.

	Portée	F	PA	Type
Grenade antichar	24ps	6	4	Tir rapide
Grenade frag	24ps	3	6	Tir rapide, explosion

Lanceur Cerberus

Le lanceur Cerberus projette un barrage d'explosifs antipersonnel et de munitions brouilleuses sanctifiées conçues pour désorienter et aveugler l'ennemi qui survit à la détonation.

Portée	F	PA	Type
18ps	2	-	Lourde 1, aveuglant, grande explosion



Faisceau de Conversion

Cette arme induit une réaction subatomique localisée sur la cible, c'est-à-dire qu'elle transforme sa masse en énergie. Plus la cible est éloignée, plus l'aire d'effet est importante car le faisceau gagne en intensité proportionnellement à la distance. Les faisceaux de conversion sont des artéfacts extraordinairement rares datant d'avant l'Hérésie. Leur conservation et leur utilisation incombent généralement au maître de la forge du chapitre.

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 72ps 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 72ps, le tir rate.

Portée	F	PA	Type
Jusqu'à 18ps	6	-	Lourde 1, explosion
18-42ps	8	4	Lourde 1, explosion
42-72ps	10	1	Lourde 1, explosion

Lance-missiles Cyclone

Le lance-missiles Cyclone est souvent utilisé comme arme de soutien par les space marines en armure tactique Dreadnought. Il s'agit d'une rampe de missiles frag et antichars fixée sur les épaules d'un terminator, ce qui permet à ce dernier d'engager aussi bien les cibles blindées que l'infanterie.

Un terminator peut tirer avec son lance-missiles Cyclone en plus de son bolter d'assaut.

	Portée	F	PA	Type
Missile antichar	48ps	8	3	Lourde 2
Missile frag	48ps	4	6	L^{de} 2, explosion

Lanceur Deathwind

Les lanceurs Deathwind sont fixés sur certains modules d'atterrissage afin d'apporter un soutien antipersonnel aux passagers qui en débarquent. Leur cadence de tir élevée et leurs têtes explosives permettent de venir à bout des hordes qui pourraient submerger les space marines qui viennent de débarquer, ce qui laisse le temps à ces derniers d'établir un périmètre défensif.

Portée	F	PA	Type
12ps	5	-	Lourde 1, g^{de} explosion

Canon Démolisseur

Le canon Démolisseur est une arme de choix lorsqu'il s'agit de débusquer l'infanterie dans un environnement dense, comme c'est le cas lors des combats urbains. L'explosion dévastatrice qui résulte de la détonation de ses énormes obus peut faire s'effondrer un immeuble sur la tête de ses occupants et les ensevelir vivants.

Portée	F	PA	Type
24 ps	10	2	Artillerie 1, grande explosion

Armes à Gravitons

Le secret de fabrication des armes à gravitons n'est connu que d'une poignée de techno-adeptes. Leur conception se base sur les armes à gravitons que de nombreuses légions employaient au cours de l'Hérésie. Aujourd'hui, ces secrets sont jalousement gardés dans les plus profondes cryptes de Mars. Seuls les techmarines les plus prometteurs ont le privilège d'apprendre les psaumes en binaire qui détaillent l'assemblage et l'entretien de telles armes. Une arme à gravitons affecte localement le champ de gravité afin de retourner la masse de la cible contre elle-même. Si elle n'est pas tuée sur le coup, celle-ci est donc sévèrement ralentie. Les cibles blindées se tordent comme si elles étaient écrasées par le poing de l'Empereur, jusqu'à n'être plus que des épaves compactées et fumantes.

	Portée	F	PA	Type
Canon à gravitons	24 ps	*	2	Salve 3/5, commotion, gravitons
Fusil à gravitons	18 ps	*	2	Salve 2/3, commotion, gravitons
Pistolet à gravitons	12 ps	*	2	Pistolet, commotion, gravitons

Gravitons : Le résultat requis *pour blesser* avec une arme à gravitons est toujours égal à la Sauvegarde d'Armure de la cible, avec un minimum de 6+. Par exemple, contre un space marine en armure énergétique, un jet pour blesser réussit sur 3+. Contre un véhicule, lancez 1D6 par touche au lieu d'effectuer les jets de pénétration de Blindage normaux. Sur 1-5, il n'y a aucun effet, mais sur 6, la cible subit un dégât *immobilisé* et perd 1 Point de Coque. Une arme à gravitons n'a aucun effet contre les bâtiments.

Combi-gravitons

Cette variante très rare d'arme combinée incorpore un fusil à gravitons aux munitions limitées, mais qui peut s'avérer précieux pour compléter les tirs antipersonnel du bolter.

Il s'agit d'une arme combinée (voir le livre de règles de *Warhammer 40,000*) qui incorpore un fusil à gravitons (voir ci-dessus) en tant qu'arme secondaire.

Bolters Ouragan

Inventé par les techmarines du chapitre des Black Templars, le système de bolters Ouragan combine la puissance de feu d'une demi-douzaine de bolters afin de produire une grêle de tirs.

Un système de bolters Ouragan consiste en trois systèmes de bolters jumelés qui tirent comme une seule arme.

Système de Canons Tempête Icarus

Le Stalker dispose d'un système de deux canons Tempête Icarus capables de faire feu sur des cibles différentes grâce aux intelligences artificielles auxquelles ils sont reliés. Ces esprits de la machine peuvent diriger les tirs des canons sur des cibles séparées, et face à une cible unique d'importance, ils peuvent œuvrer de concert pour l'abattre.

	Portée	F	PA	Type
1 cible	48 ps	7	4	Lourde 4, antiaérien, jumelé
2 cibles	48 ps	7	4	Lourde 4, antiaérien, servo-traçage

Servo-traçage : Le Stalker peut décider de tirer sur deux cibles différentes. Dans ce cas, le joueur opérant doit annoncer son intention avant de désigner ses cibles, et le Stalker doit sélectionner deux cibles séparées, avant d'effectuer une attaque de tir contre chacune d'elles avec le profil pour 2 cibles donné ci-dessus. Tous les tirs effectués avec la règle spéciale *servo-traçage* ont CT2.

Lance-missiles Skyhammer

Ces armes tirent des salves de missiles qui frappent la cible avec une force prodigieuse, ce qui est parfait pour réduire un véhicule en miettes.

Portée	F	PA	Type
60 ps	7	4	Lourde 3

Lance-missiles Skyspear

Le lance-missiles Skyspear tire des ogives à serviteur sanctifié, des armes précieuses dans lesquelles sont conservées les reliques d'un serf du chapitre à la carrière glorieuse. Son cerveau préservé améliore l'efficacité des capteurs du missile, qui peuvent ainsi anticiper les réactions des pilotes ennemis ou détecter les émissions hérétiques de leurs esprits de la machine corrompus. Face à la menace d'une ogive à serviteur sanctifié, un aéronef n'a presque aucune chance d'en réchapper intact.

Portée	F	PA	Type
60 ps	7	2	Lourde 1, antiaérien, fléau des blindages, tête chercheuse

Tête chercheuse : Si un tir de cette arme rate un *aéronef* ou une *créature monstrueuse volante*, placez un pion *tête chercheuse* près de cette cible (une pièce de monnaie voire un missile sont parfaits). Au début de chaque phase de Tir amie suivante, le joueur space marine lance 1D6 par pion *tête chercheuse* en jeu. Sur 5+, le pion est retiré et la cible subit 1 touche (sur son Blindage Arrière s'il s'agit d'un *véhicule*) avec le profil ci-dessus. Si la cible sort de la table de jeu ou est *engagée* au corps à corps, défaussez immédiatement ses pions *tête chercheuse*. Ce sont les seuls moyens de retirer ces pions.

Missiles Stormstrike

Les missiles Stormstrike provoquent une explosion très puissante capable de jeter à terre ceux qui se trouvent pris dans son aire d'effet.

Portée	F	PA	Type
72 ps	8	2	Lourde 1, commotion, usage unique

Canon Thunderfire

Le canon Thunderfire est une arme à fûts multiples trop encombrante pour être transportée par l'infanterie, c'est pourquoi elle est emmenée au combat par une plate-forme chenillée télécommandée par un techmarine, qui dispose d'un large choix d'ogives.

	Portée	F	PA	Type
Aérienne	60 ps	5	6	Lourde 4, expl. barrage, ignore les couverts
Souterraine	60 ps	4	-	Lourde 4, barrage, expl., onde de choc
Surface	60 ps	6	5	Lourde 4, barrage, expl.

Onde de choc : Toute unité touchée par une ogive souterraine se déplacera comme si elle se trouvait en terrain *difficile* lors de la phase de Mouvement suivante. Si elle se déplace déjà en terrain *difficile*, elle lance 1 dé de moins (jusqu'à un minimum d'1) pour déterminer sa distance de mouvement maximale. Un véhicule effectue à la place un test de terrain *dangereux* s'il se déplace lors de la phase de Mouvement suivante.

Lance-missiles Typhoon

Le lance-missiles Typhoon équipe certains Land Speeder pour en faire une plate-forme de tir mobile polyvalente, aussi efficace contre les chars que contre l'infanterie.

	Portée	F	PA	Type
Missile antichar	48 ps	8	3	Lourde 2
Missile frag	48 ps	4	6	Lourde 2, expl.

Lance-missiles Multiple Whirlwind

Cette arme opérée par des serviteurs-télémètres embaumés délivre des barrages efficaces. Les ogives du Whirlwind sont gravées de litanies déclamant les jugements rendus par l'Empereur, et sonnent le glas de la piétaille et des véhicules légers.

	Portée	F	PA	Type
Missile Vengeance	12-48 ps	5	4	Artillerie 1, barrage, grande explosion
Missile Incendiaire Castellan	12-48 ps	4	5	Artillerie 1, barrage, grande explosion, ignore les couverts

Armes de Mêlée

Les profils des armes de mêlée suivantes figurent sur la page des Profils des Références de ce livre. Leurs règles complètes se trouvent dans le livre de règles :

Armes de corps à corps (ex. : lame de combat)
Arme énergétique
Arme de force
Épée tronçonneuse
Gantelet énergétique
Griffe Éclair
Marteau Tonnerre
Poing tronçonneur

Crozius Arcanum

Le crozius arcanum est le symbole de l'office d'un chapelain space marine. Il prouve son autorité, et peut également servir d'arme. Chaque crozius est une relique transmise de chapelain en chapelain. Son manche est d'ailleurs gravé du nom de ses précédents porteurs.

Portée	F	PA	Type
-	+2	4	Mêlée, commotion

Lame Relique

Les lames reliques sont des épées ou des haches à deux mains dotées d'un champ de force crépitant. La plupart remontent aux jours sombres de l'Hérésie d'Horus, même si certaines ont été forgées postérieurement, en commémoration d'événements notoires. Seul un space marine à la carrière glorieuse peut gagner le privilège de manier une telle arme.

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, à deux mains



Marteau Sismique

Cette arme montée sur le bras d'un Dreadnought Ironclad est destinée à mettre à bas les fortifications, et peut provoquer des dommages catastrophiques à n'importe quelle cible.

Portée	F	PA	Type
-	x2	1	Mêlée, arme de spécialiste, commotion, encombrant



Foreuse de Siège

Ces foreuses de dimensions dantesques ne peuvent être emmenées au combat que par des exo-harnais Centurion. Elles vrombissent lorsqu'elles entrent en action, et peuvent facilement créer une brèche dans le mur d'un bunker ou réduire un char en épave fumante.

Portée	F	PA	Type
-	9	2	Mêlée, arme de spécialiste fléau des blindages,

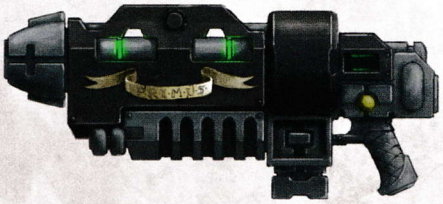
Servo-bras

Les techmarines et les serviteurs sont équipés de puissants servo-bras pouvant effectuer des réparations de fortune ou même servir d'armes.

Portée	F	PA	Type
-	x2	1	Mêlée, arme de spécialiste, encombrant



Fusil à pompe space marine



Fusil à gravitons
modèle Mars



Fusil à plasma
modèle MK XII Ragefire



Rosarius
Voir aussi: Adeptus Ministorum



Hache énergétique
Voir aussi: Adeptus Mechanicus



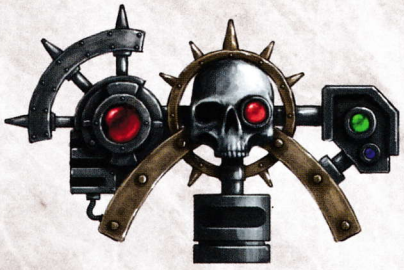
Auspex
modèle Astartes 18



Bolter d'assaut
modèle MK IV Thunderfury



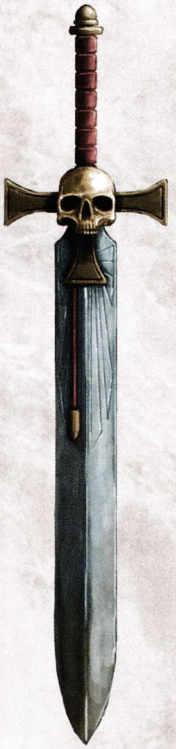
Hache énergétique de maître



Omniscope
Voir aussi: exo-harnais Centurion



Bouclier Tempête,
dotation de terminator



Épée énergétique

Équipements Spéciaux

Les règles des objets suivants se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Bombes à fusion
Coiffe psychique
Grenades frag*
Grenades antichars
** Voir grenades offensives*

Auspex
Cet appareil a courte portée a recours à divers modes de détection afin de localiser les ennemis cachés. En utilisant cet équipement pour obtenir une triangulation de l'ennemi, un space marine peut diriger efficacement les tirs de ses camarades.

Une figurine peut utiliser un auspex au lieu d'effectuer une attaque de tir : choisissez une unité ennemie à 12 ps ou moins (cela ne compte pas comme le choix de cible de son unité). Une unité sous l'effet d'au moins un auspex voit sa sauvegarde de *couvert* réduite d'1 point jusqu'à la fin de la phase.

Cape de Camouflage
Les scouts space marines portent souvent des capes de camouflage en tissu photo-absorbant imitant le terrain environnant. Le porteur est ainsi très difficile à repérer à longue distance, et donc à prendre pour cible, lorsqu'il est à couvert.

Une figurine avec cape de camouflage gagne +1 à ses sauvegardes de *couvert*. Si elle est à découvert, elle a donc tout de même une sauvegarde de *couvert* de 6+.

Bannière de Chapitre
Une bannière de chapitre a souvent plus de valeur que des systèmes planétaires entiers. Ce sont des œuvres d'art irremplaçables parfois vieilles de plusieurs millénaires, qui sont fièrement brandies au milieu de la bataille comme symbole inaltérable de la puissance d'un chapitre.

Les unités amies dans un rayon de 12 ps du porteur de la bannière de chapitre et suivant les mêmes *tactiques de chapitre* relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, toutes les figurines amies de space marines dans la même unité que le porteur de la bannière ont +1 A tant qu'il est en vie.

Mines Antipersonnel
Lorsqu'ils opèrent derrière les lignes ennemies, les motards scouts emportent des mines antipersonnel, des explosifs qui se déclenchent par des détecteurs de pression ou servent à fabriquer des pièges. Elles sont placées afin d'interdire l'accès de positions clés à l'ennemi.

Après que votre armée s'est déployée, que les scouts se sont redéployés et que les *infiltrateurs* se sont déployés, mais avant d'effectuer les jets pour *prendre l'initiative*, chaque unité dotée de mines antipersonnel de votre armée peut piéger un seul élément de décor de la table. Cet élément est indiqué par un pion quelconque afin que les joueurs s'en souviennent. Les figurines ennemies considèrent un décor piégé comme un terrain *dangereux*. Piéger plusieurs fois un même élément de décor n'a aucun effet additionnel. Une unité dotée de mines antipersonnel qui débute la partie en *réserve* peut tout de même piéger un élément de décor.

Bouclier de Combat
Il s'agit de la version légère du bouclier Tempête, attachée à l'avant-bras. Cela laisse la main libre de manier une autre arme.

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 6+.

Étendard de Compagnie
Chaque compagnie space marine dispose d'un étendard proclamant ses faits d'armes. En sa présence, chaque frère de bataille redouble d'efforts pour se montrer digne de cet héritage.

Les unités amies dans un rayon de 12 ps du porteur et suivant les mêmes *tactiques de chapitre* relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés.

Armes Digitales
Les armes digitales sont camouflées dans des anneaux ou des implants bioniques attachés aux phalanges d'une main ou d'un gant. Malgré une portée très courte, elles sont très utiles au corps à corps.

Une figurine dotée d'armes digitales peut relancer un seul jet pour blesser lors de chaque phase d'Assaut.

Amplificateur Gravitique
Cette merveille technologique améliore l'efficacité des armes à gravitons de son porteur.

Lorsque vous effectuez un jet *pour blesser* avec une arme à gravitons, ou pour déterminer ses effets contre un véhicule, vous pouvez relancer le résultat.

Obus Feu d'Enfer
Conçues à l'origine pour détruire les tyranides, ces munitions incorporent une capsule de bio-acide qui dévore les chairs.

Chaque fois que l'arme tire, le joueur peut choisir entre tirer un obus Feu d'Enfer et utiliser le profil normal de l'arme.

Portée	F	PA	Type
24 ps	1	-	Lourde 1, explosion, empoisonné 2+

Halo de Fer
Le halo de fer est accordé aux commandants space marines en tant que symbole de courage et de sagesse. Il contient un champ d'énergie qui protège contre toutes les armes conventionnelles.

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

Auto-lanceurs Ironclad
Voir page 126.

Réacteur Dorsal
Un réacteur dorsal permet à son porteur d'effectuer de grands sauts au-dessus du champ de bataille et d'atteindre le sommet des murs des forteresses. Ils permettent aussi de déployer les soldats depuis les airs, en sautant depuis la soute de Stormraven.

Une figurine équipée d'un réacteur dorsal devient de type *unité de saut*, comme décrit dans le livre de règles.

Balise de Localisation

Les balises de localisation sont souvent données aux motards scouts ou fixées dans les modules d'atterrissage. Elles fournissent des données de signalisation et de géopositionnement au relais tactique des space marines afin que ceux-ci expédient leurs réserves avec précision.

Les unités amies ne dévient pas lorsqu'elles *frappent en profondeur* tant que la première figurine est placée dans un rayon de 6ps du porteur d'une balise de localisation. La figurine portant la balise doit déjà être présente sur la table au début du tour où elle l'utilise.

Narthecium

Le narthecium est utilisé par les apothicaires space marines pour dispenser des soins sur le terrain, y compris des interventions chirurgicales poussées. L'appareil inclut un reductor afin de récupérer les glandes progénoïdes des space marines mortellement blessés.

Tant que l'apothicaire est en vie, les figurines de son unité ont la règle spéciale *insensible à la douleur.*

Omniscope

Les centurions utilisent les omniscopes pour répartir leur puissance de feu et détecter l'ennemi malgré la pénombre d'une galaxie hostile.

Confère les règles spéciales *vision nocturne* et *tir divisé.*

Rosarius

Tout autant qu'un symbole de l'office des chapelains, le rosarius les protège des menaces physiques. En effet, il émet un champ énergétique capable de dévier des coups qui auraient pu transpercer un mur de ferrobéton. On pense que la puissance de ce champ de force est proportionnelle à la foi du porteur envers l'Empereur.

Un rosarius confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

Servo-harnais

Cet appareil dorsal est en fait un autel mobile dédié à l'Omnimessie. Il incorpore de nombreux outils bénits, des instruments mécaniques et des armes, le tout aidant le techmarine à effectuer des réparations sur le champ de bataille, ou à soutenir ses frères au combat.

Un servo-harnais accorde au porteur un servo-bras, un découpeur à plasma et un lance-flammes. Lors de la phase de Tir, le porteur peut utiliser les deux armes de son servo-harnais, ou une d'entre elles et une autre arme.

	Portée	F	PA	Type
Découpeur à plasma	12ps	7	2	Assaut 1, jumelé, surchauffe

Signum

Le signum est une forme de communication particulière qui acquiert les cibles avant d'émettre des données de ciblage à l'intention d'un destinataire spécifique. Ainsi, un des membres d'une escouade peut faire feu sur les menaces les plus importantes avec une précision et une efficacité extrêmes.

Au début de la phase de Tir, une figurine avec signum peut l'utiliser au lieu de tirer. Dans ce cas, une figurine de son escouade a une CT5 jusqu'à la fin de cette phase de Tir. Déclarez que vous utilisez le signum avant d'effectuer les jets *pour toucher.*

Moto Space Marine

Les robustes motos des space marines sont dotées de puissants moteurs et de pneus pare-balles. Chacune est une plate-forme de combat polyvalente capable de tirer en mouvement et de lancer des charges dévastatrices. La vitesse et le poids d'une moto en font une arme terrifiante entre les mains d'un space marine.

Les figurines équipées de motos space marines changent leur type d'unité en *motos*, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000.* Les motos space marines sont dotées d'un système de bolters jumelés.

Munitions Spéciales

Les munitions spéciales regroupent divers types de bolts optimisés pour abattre un type de cible spécifique : les bolts Dragon contiennent une capsule de gaz inflammable pour nettoyer les couverts, les bolts Kraken ont un cœur d'adamantium et un propulseur solide amélioré afin de pénétrer les protections plus épaisses, même à grande distance, les bolts Feu d'Enfer aspergent leur victime de fluides acides alors que les terribles bolts Vengeance emploient une technologie de flux instable qui rend leur utilisation dangereuse – cependant, leur efficacité contrebalance largement ce problème.

En plus du profil normal de leur bolter (y compris le bolter d'une arme combinée), les figurines équipées de munitions spéciales peuvent, à chacune de leurs phases de Tir, utiliser à la place un des profils ci-dessous jusqu'au début de leur phase de Tir suivante. Toutes les figurines équipées de munitions spéciales d'une même unité doivent utiliser le même profil.

	Portée	F	PA	Type
Bolt Dragon	24ps	4	5	Tir rapide, ignore les couverts
Bolt Feu d'Enfer	24ps	1	5	Tir rapide, empoisonné 2+
Bolt Kraken	30ps	4	4	Tir rapide
Bolt Vengeance	18ps	4	3	Tir rapide, surchauffe

Bouclier Tempête

Le bouclier Tempête est doté d'un générateur de champ de force. Bien que le bouclier lui-même offre une certaine protection, c'est ce champ énergétique qui lui confère toute son efficacité, car il est en mesure de détourner n'importe quelle attaque : même les coups qui devraient normalement pénétrer une armure Terminator sont déviés.

Cet équipement confère une sauvegarde *invulnérable* de 3+. Toutefois, une figurine équipée d'un bouclier Tempête ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque dû au maniement de deux armes de *mêlée* lors d'un assaut.

Balise de Téléportation

Cette balise émet un puissant signal qui permet aux croiseurs d'attaque en orbite de verrouiller leurs systèmes de téléportation. Grâce aux coordonnées émises par la balise, le risque d'incident de téléportation est considérablement réduit.

Les unités amies entièrement composées de figurines en armure Terminator ne dévient pas lorsqu'elles *frappent en profondeur* tant que la première figurine est placée dans un rayon de 6ps du porteur de la balise. La figurine portant la balise doit déjà être présente sur la table au début du tour où elle l'utilise.

Armures

Armure d'Artificier
Des matériaux composites assurent au porteur de cette armure une protection presque égale à celle d'une armure tactique Dreadnought.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+.

Armure Énergétique
Façonnée à partir d'épaisses plaques de céramite et assistée de faisceaux de fibres électro-stimulées pour augmenter la puissance de son porteur, elle constitue la protection standard des space marines.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

Armure de Scout
Moins encombrante et moins bruyante qu'une armure énergétique, l'armure de scout est parfaite pour les missions d'infiltration.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

Armure Terminator
C'est la meilleure protection dont puisse bénéficier un space marine. 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.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde *invulnérable* de 2+. De plus, une figurine en armure Terminator suit les règles spéciales *massif, frappe en profondeur* et *implacable,* et ne peut jamais effectuer de *percées.*



Équipements de Véhicule Space Marine

Les règles pour les équipements de véhicule suivants se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*:

Bolter d'assaut
Blindage renforcé
Fumigènes
Lame de bulldozer
Missile Traqueur
Projecteur

Blindage de Céramite
Ces plaques de blindage trois-fois bénies par les techmarines du chapitre et ointes des sept onguents sacrés de protection thermique sont destinées à résister à l'entrée du véhicule dans l'atmosphère d'une planète. Elles servent accessoirement à préserver l'engin face à certaines armes, notamment celles qui utilisent des émissions de micro-ondes ou qui ont recours à des températures extrêmes.

Les armes à *fusion* ne lancent pas 1D6 supplémentaire pour leurs jets de pénétration de Blindage lorsqu'elles tirent sur ce véhicule et que celui-ci est situé à mi-portée ou moins.

Auto-lanceurs Frag
Les coques des Land Raider Crusader et Redeemer sont équipées de charges explosives qui projettent des shrapnels sur l'ennemi au moment où leurs passagers débarquent.

Une unité qui charge lors du tour où elle débarque du véhicule compte comme ayant des grenades frag.



Auto-lanceurs Ironclad
Cet équipement consiste en un éventail de grenades antipersonnel qui désoriente l'ennemi et le débusque de son couvert.

Une figurine dotée d'auto-lanceurs Ironclad ne subit pas le malus en Initiative si elle charge un ennemi à travers un terrain *difficile.* De plus, les ennemis qui chargent cette figurine ne gagnent pas d'Attaques bonus dues à la charge, sauf si la figurine dotée d'auto-lanceurs était déjà *engagée* au corps à corps depuis un tour précédent.



Balise de Brouillage
Les émetteurs des Land Speeder Storm propagent de puissantes interférences. Elles ont pour effet de priver les réserves ennemies d'informations cruciales, et de perturber leur progression de même que le déploiement des réserves.

Les ennemis qui dévient en tentant de *frapper en profondeur* dans un rayon de 12 ps d'un Land Speeder Storm multiplient par 2 le nombre de dés qu'ils lancent pour déterminer la distance de déviation.

Balise de Localisation
Voir page 125.

Bouclier de Siège
Beaucoup de Vindicator sont équipés d'une énorme lame de bulldozer qui leur permet de dégager les décombres du champ de bataille.

Un véhicule avec bouclier de siège réussit automatiquement ses tests de terrain *dangereux.*

Reliques Chapitrales

Les artéfacts sacrés de l'Adeptus Astartes sont des objets incroyablement rares. Un seul de chacun de ces objets peut être choisi par armée, car il n'existe qu'un seul exemplaire de chacun d'entre eux dans toute la galaxie !

La Lame Ardente

Cette épée millénaire est si lourde que seul un space marine peut la porter et la manier correctement au combat. Elle fut récupérée au milieu des décombres de la barge de bataille d'Horus, objet pur et esseulé au milieu d'une mer de miasmes corrompus par le Chaos. Certains artificiers affirment que cette lame était celle de l'Empereur en personne, et qu'elle rayonne encore de la toute-puissance du Maître de l'Humanité. Quoi qu'il en soit, nul ne peut nier les origines glorieuses de cette lame, car elle brille si férocement qu'elle risque à tout moment de faire fondre la céramite de l'armure de son porteur. Malgré tout, elle est fréquemment employée au combat; son utilisation risquée n'effraie pas les space marines, car ses capacités de destruction valent tous les sacrifices.

Portée	F	PA	Type
-	+3	2	Mêlée, aveuglant, incandescente

Incandescente : À la fin d'une phase d'Assaut lors de laquelle le porteur a effectué au moins un jet *pour toucher* avec cette arme, lancez 1D6. Sur 2+, rien ne se produit, mais sur 1, le porteur subit une touche de F4 PA2.

L'Armure Indomitus

L'Armure Indomitus est une armure d'artificier très ancienne, forgée bien avant le début de l'Hérésie d'Horus. Les maîtres de la forge qui ont effectué un pèlerinage afin de l'inspecter prétendent que cette armure a donné naissance aux plans de montage de toutes les armures énergétiques postérieures, et que son esprit de la machine est si complexe qu'il doit être béni chaque matin et chaque soir afin que ses performances ne se dégradent pas. Contrairement aux armures énergétiques actuelles réalisées en plastacier et en céramite, l'Armure Indomitus est en adamantium pur, ce qui la rend très lourde mais presque impossible à perforer. De plus, elle incorpore un champ de force que les techmarines sont incapables de reproduire. Celui-ci sert à protéger temporairement le porteur face aux armes les plus terribles de l'arsenal adverse.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+, une sauvegarde *invulnérable* de 6+ et la règle spéciale *implacable*. Une fois par partie, au début de n'importe quelle phase, le porteur peut décider de pousser le générateur de champ de force de l'armure dans ses derniers retranchements : pendant cette phase, l'armure confère une sauvegarde *invulnérable* de 2+.

Le Bouclier Éternel

On raconte que le Bouclier Éternel a été offert par Rogal Dorn à son sénéchal au cours de l'Hérésie d'Horus. Ce superbe bouclier est un rempart contre lequel la haine de la galaxie viendra se briser. Il est en mesure de résister aux attentions maléfiques des démons et des sorciers, et de préserver ainsi son porteur du mal.

Le Bouclier Éternel est un bouclier Tempête (p.125). De plus, le porteur du Bouclier Éternel gagne les règles spéciales *volonté d'adamantium* et *guerrier éternel*.

La Colère du Primarque

On prétend que le vénérable bolter nommé la Colère du Primarque provient de la collection personnelle de Roboute Guilliman. Il répand la mort parmi les ennemis de l'Humanité depuis des millénaires. Ses mécanismes sont enchâssés dans une gaine d'argent lunaire de Theldrite, elle-même gravée de filigranes récapitulant les traités de tactique rédigés par le primarque. Cette arme est d'une telle qualité que son porteur peut faucher toute une vague d'ennemis d'une seule salve de bolts à fragmentation.

Portée	F	PA	Type
24ps	4	4	Salve 3/5, lacération, arme de maître

Les Dents de Terra

Les origines des Dents de Terra sont voilées de mystère. On mentionne cette énorme épée tronçonneuse aux dents d'obsidienne plusieurs fois à travers l'histoire de divers chapitres space marines, pourtant nul ne connaît son créateur, pas plus que l'armurerie dont elle provient. On sait cependant que lorsqu'elle est maniée au combat par un véritable héros de l'Imperium, cette arme frappe avec la force de la foudre. Plus l'adversaire est résistant, plus les moteurs de l'épée hurlent leur rage.

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, arme de spécialiste, folie furieuse, renversement

L'Étendard de l'Élévation de l'Empereur

Tissée avec des fils d'adamantium au cours des premiers jours de l'Unification de Terra, cette bannière a été portée par la garde personnelle de l'Empereur. On dit que sa proximité quasi constante avec le Maître de l'Humanité lui a permis de s'imprégner de sa signature psychique. Quoi qu'il en soit, sa présence est une source d'inspiration pour les fidèles serviteurs de l'Empereur; elle leur donne de la vigueur, du courage et la détermination nécessaire pour vaincre l'ennemi.

Les unités amies dans un rayon de 12ps du porteur et suivant les mêmes *tactiques de chapitre* relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, les unités amies issues *Codex : Space Marines* dans un rayon de 6ps du porteur suivent la règle spéciale *haine* et ajoutent 1 à leur total lorsqu'ils déterminent le résultat d'un assaut. Enfin, le porteur de l'Étendard de l'Élévation de l'Empereur et son unité suivent la règle spéciale *peur*.


"(...) et la galaxie sera la toile
qu'ils peindront d'écarlate
au nom de l'Empereur."



Défenseurs de l'Humanité

Collectionner des space marines est gratifiant, car ils disposent d'une vaste gamme de personnages héroïques, de troupes polyvalentes et de véhicules redoutables. Le grand nombre de chapitres, chacun doté de son héraldique et de son propre schéma de couleur, permet de créer une force personnalisée prête à défendre l'Imperium.







Marneus Calgar, maître de chapitre des Ultramarines, portant l'Armure d'Antilochus





Le chapelain Cassius



Le maître archiviste Tigurius







Garde d'honneur avec hache énergétique





Garde d'honneur avec bannière de chapitre



Garde d'honneur avec hache énergétique



Champion de chapitre avec épée énergétique



Capitaine de la 1re Compagnie, le régent d'Ultramar



Capitaine Sicarius, de la 2e Compagnie



Capitaine de la 3e Compagnie, le maître de l'arsenal



Capitaine de la 4e Compagnie, le maître de la flotte



Capitaine de la 5e Compagnie, le maître des marches



Capitaine de la 6e Compagnie, le maître des rites



Capitaine de la 7e Compagnie, le chef du ravitaillement



Capitaine de la 8e Compagnie, le seigneur exécuteur



Capitaine de la 9e Compagnie, le maître des reliques



Capitaine de la 10e Compagnie, le maître des recrues



L'héraldique d'un capitaine reflète son rang et la compagnie qu'il dirige.



Les chapelains conduisent les rituels guerriers des frères de bataille.

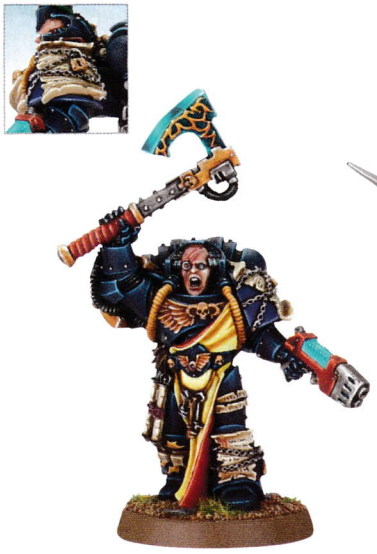


Chapelain avec pistolet à plasma

Chapelain en armure Terminator



Cet archiviste porte une armure Terminator ouvragée.



Archiviste avec hache de force et pistolet à plasma



L'insigne de cet archiviste indique qu'il s'agit d'un épistolier.



Techmarine



Les serviteurs assistent les techmarines au combat.



Maître de la forge avec servo-harnais.



Vétéran portant la bannière de la 3e Compagnie



Vétéran avec fusil à plasma



Apothicaire avec épée tronçonneuse



Vétéran portant la bannière de la 2e Compagnie



Vétéran avec bolter



Champion de compagnie avec épée énergétique et bouclier de combat



Marneus Calgar débarque de son Land Raider, Maximus, *pour mener ses hommes au combat.*



Sergent avec pistolet à gravitons et gantelet énergétique



Marine tactique avec lance-missiles



Marine tactique avec lance-flammes



Marine tactique avec fusil à gravitons



Marine tactique avec bolter



Escouade de combat de la 5e escouade tactique de la 2e Compagnie



L'escouade tactique Vorolanus, baptisée "les Foudres", est à la pointe de l'assaut des Ultramarines.



Sergent vétéran avec hache énergétique et bolter d'assaut



Vétéran d'assaut avec paire de griffes Éclair





Vétéran d'assaut avec lame relique





Vétéran d'assaut avec marteau Tonnerre et bouclier Tempête



Sergent vétéran avec épée tronçonneuse



Vétéran d'assaut avec épée tronçonneuse



Vétéran d'assaut avec épée tronçonneuse



Vétéran d'appui avec pistolet à plasma





Vétéran d'appui avec bolter



Vétéran d'appui avec lance-flammes lourd



Vétéran Ultramarine assigné à la Deathwatch





Vétéran d'appui avec combi-gravitons



Vétéran d'appui avec combi-fuseur





Vétéran des Guerres Tyraniques



Sergent terminator avec épée énergétique

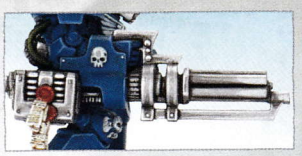


Terminator avec gantelet énergétique





Terminator avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique







Terminator avec lance-missiles Cyclone et poing tronçonneur



Terminator d'assaut avec griffes Éclair



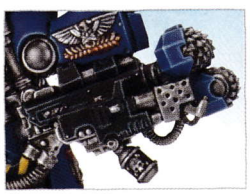
Sergent terminator avec griffes Éclair



Terminator d'assaut avec marteau Tonnerre et bouclier Tempête



Centurion devastator







Centurion d'assaut avec deux foreuses de siège

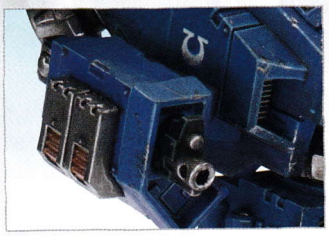


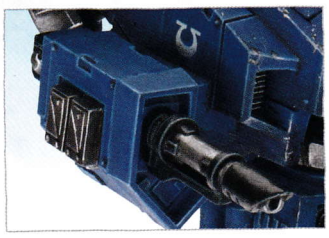
Le Stalker est armé d'un système de canons Tempête Icarus, idéal pour abattre les aéronefs en plein vol.



Une colonne de chars Ultramarines traque l'ennemi dans les ruines d'un avant-poste du Munitorum.







Le Stormtalon peut être doté d'un arsenal varié pour plus de polyvalence.



Stormtalon avec système de canons d'assaut jumelés et lance-missiles Skyhammer

Les unités peuvent être débarquées rapidement grâce à la rampe d'assaut du Stormraven.



Stormraven avec système de canons laser jumelés, système de bolters lourds jumelés et systèmes de bolters Ouragan



Sergent Telion



Land Speeder Storm avec bolter lourd



Scout avec épée tronçonneuse

Scout avec bolter

Scout avec bolter lourd

Scout avec lance-missiles



Escadron de motos scouts



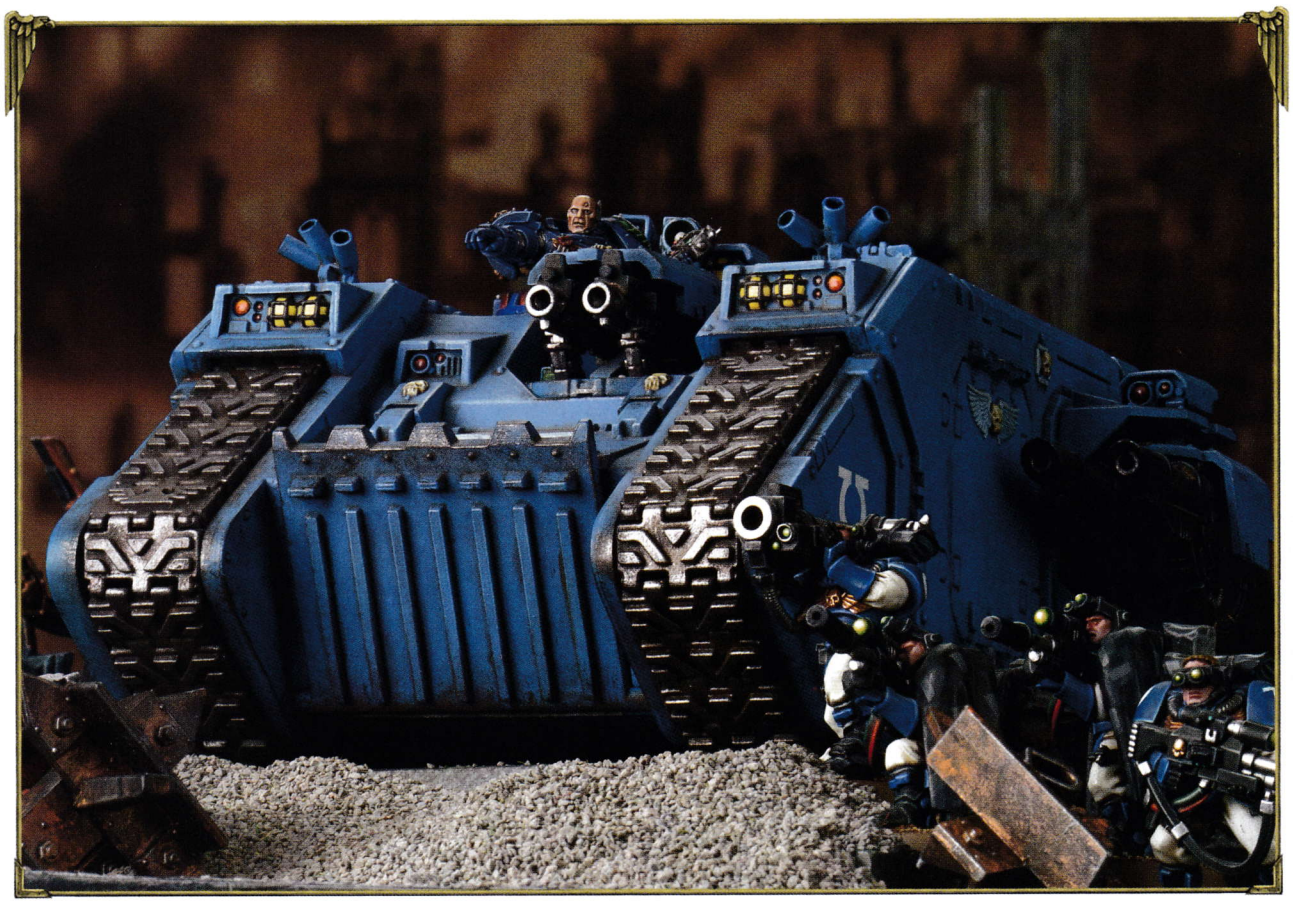
Scouts avec fusils de sniper



Dreadnought avec canon d'assaut et gantelet énergétique



Dreadnought Ironclad avec bolters Ouragan et poing tronçonneur



Le sergent Chronus franchit une crête avec son Land Raider afin de soutenir l'avance de ses frères de bataille.

Chapitres Successeurs des Ultramarines



Scout du Chapitre Genesis



Scout du Chapitre Aurora



Apothicaire des Howling Griffons



Marine tactique des Eagle Warriors



Vétéran d'assaut et marine devastator des Silver Skulls



Marine tactique des White Consuls



Marine tactique des Patriarchs of Ulixis



Marine tactique des Libators



Marine tactique de la Doom Legion



Marines d'assaut des Doom Eagles



Marine tactique des Hawk Lords



Motard des Hawk Lords

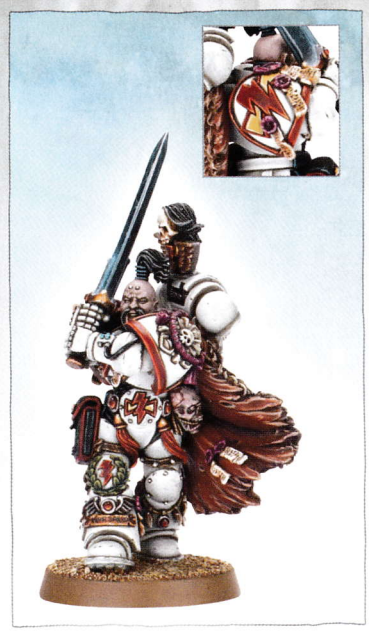


Marine tactique des Novamarines



Motard scout des Novamarines

White Scars



Le capitaine Kor'sarro Khan de la 3e Compagnie



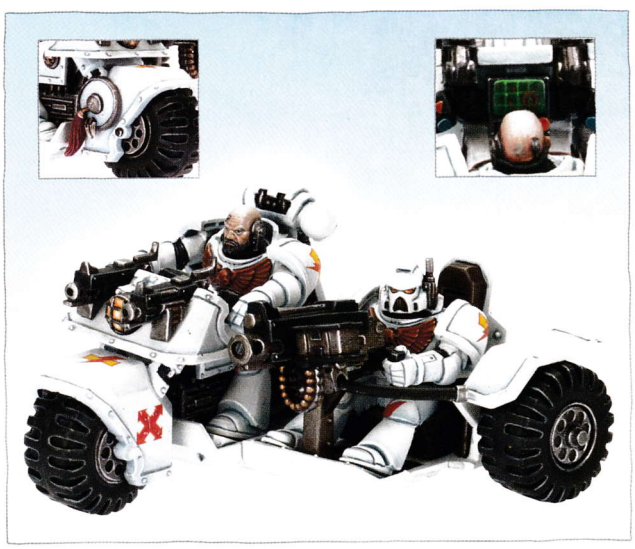
Escouade tactique de la 6e Compagnie. Notez la tête du sergent provenant d'un kit de Space Wolves.



Motards scouts



Motard White Scar



Moto d'assaut avec bolter lourd



Land Speeder avec bolter lourd

CHAPITRES SUCCESSEURS DES WHITE SCARS



Marine tactique et marine devastator des Storm Lords



Marine d'assaut des Rampagers



Marine tactique des Marauders



Des White Scars alignent leurs éléments mobiles afin de poursuivre l'ennemi en déroute.

SALAMANDERS



Le Père de la Forge Vulkan He'stan



Space marines tactiques



Archiviste Salamander



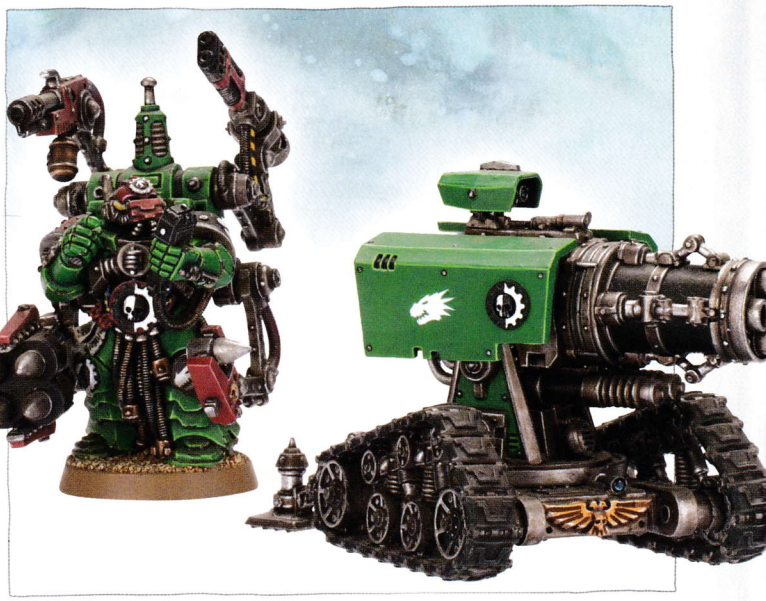
Sergent vétéran d'appui

Vétéran d'appui avec combi-lance-flammes

Vétéran d'appui avec lance-flammes lourd



Dreadnought Ironclad avec gantelet énergétique et marteau sismique.



Chaque canon Thunderfire est opéré par un techmarine équipé d'un servo-harnais.



L'arsenal des Salamanders comprend plusieurs exemplaires de Land Raider Redeemer.



Les Salamanders menés par Vulkan He'stan se frayent un passage en territoire ennemi.

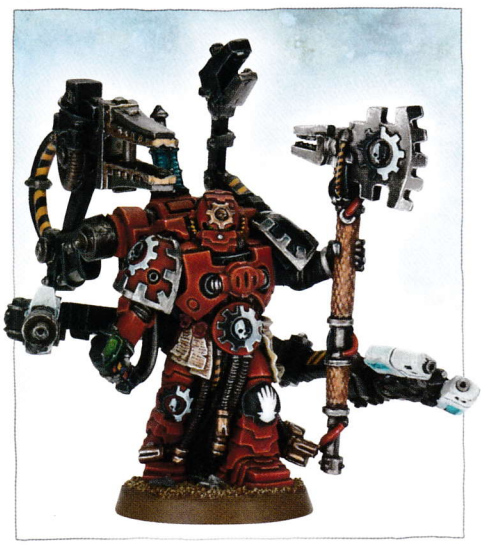
Iron Hands



Capitaine Iron Hand



3e escouade tactique du clan Raukaan



Techmarine avec servo-harnais



Hunter avec lance-missiles Skyspear



Le rouage sur le tabard de ces vétérans d'appui reflète leur affinité avec la machine.

CHAPITRES SUCCESSEURS DES IRON HANDS



Terminator des Iron Lords



Marine tactique des Brazen Claws



Alors qu'un Hunter surveille les cieux, le clan Raukaan met en position ses armes lourdes afin d'annihiler toute résistance.

Raven Guard



Le capitaine des ombres Shrike, de la 3e Compagnie



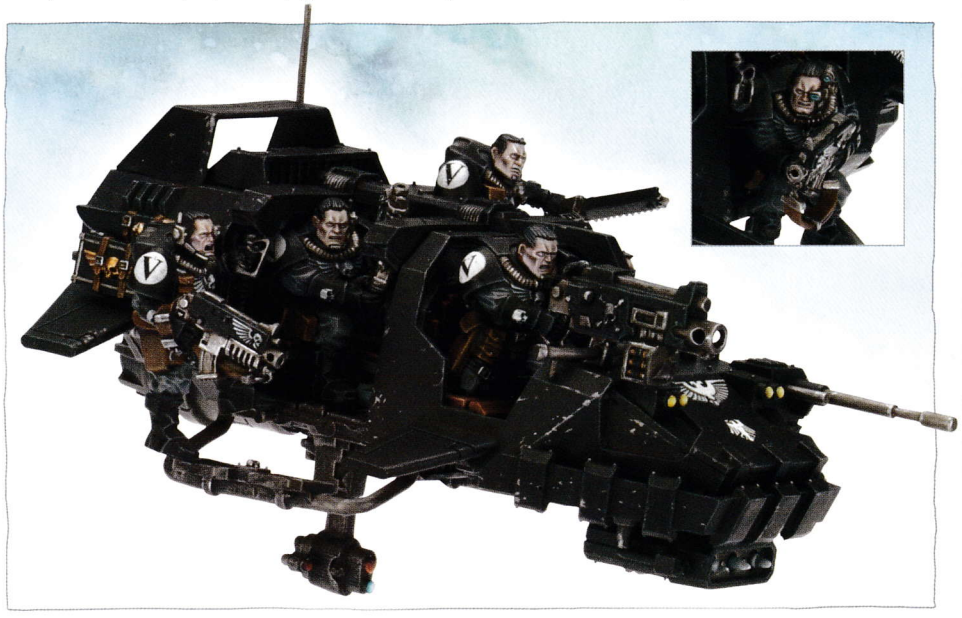
Marines tactiques de la 3e escouade de la 3e Compagnie



Les vétérans d'assaut sont les troupes de choc du chapitre, et accompagnent souvent les capitaines des ombres au cœur des positions adverses.



Porte-étendard de la 3e Compagnie



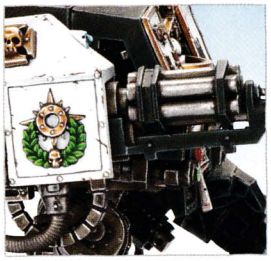
Les nombreux scouts de la Raven Guard emploient des Land Speeder Storm pour investir rapidement les territoires ennemis.



Marines d'assaut de la 3e Compagnie



Dreadnought vénérable





CHAPITRES SUCCESSEURS DE LA RAVEN GUARD





Sergent tactique des Revilers





Marine tactique de la Black Guard



Le capitaine des ombres Shrike déchaîne ses troupes d'assaut, prenant l'ennemi au dépourvu.

Imperial Fists



Le capitaine Lysander, de la 1re Compagnie



L'insigne de ces marines indique qu'ils appartiennent à la 5e escouade tactique de la 3e Compagnie



Ces space marines d'assaut de la 3e Compagnie ont inscrit leurs faits d'armes sur leurs armures énergétiques.



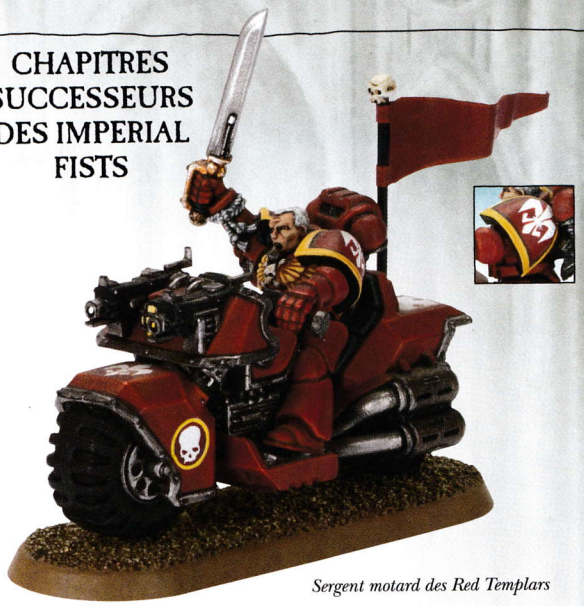
Ce Rhino est décoré avec des honneurs de bataille.





Centurions d'assaut avec foreuses de siège

CHAPITRES SUCCESSEURS DES IMPERIAL FISTS



Sergent motard des Red Templars



Scout des Iron Knights



Marine tactique des Invaders



Les Imperial Fists se préparent à démolir les fortifications de l'ennemi, Lysander étant chargé de mener l'assaut.

Black Templars



Le grand sénéchal Helbrecht



Frère d'épée



Initiés



Les initiés entraînent les novices au sein d'escouades de croisés.



Le champion de l'Empereur



Ces novices sont équipés pour le corps à corps.



Le chapelain Grimaldus et ses serviteurs cénobites



Frères d'épée

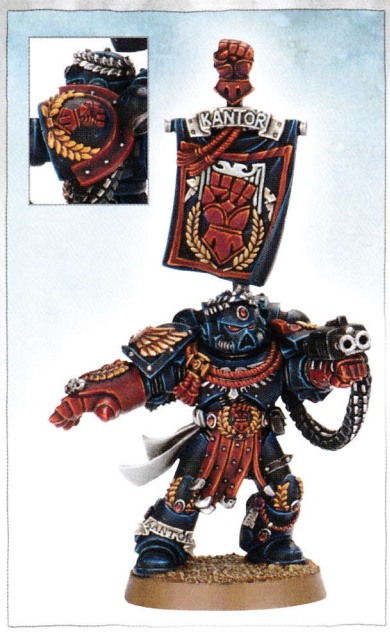


Escouade de commandement



Le grand sénéchal Helbrecht conduit les pieux guerriers des Black Templars dans leur croisade éternelle contre les ennemis de l'Empereur.

Crimson Fists



Le maître de chapitre Pedro Kantor



Escouade tactique Targo, menée par son sergent vétéran



Scout

Terminator



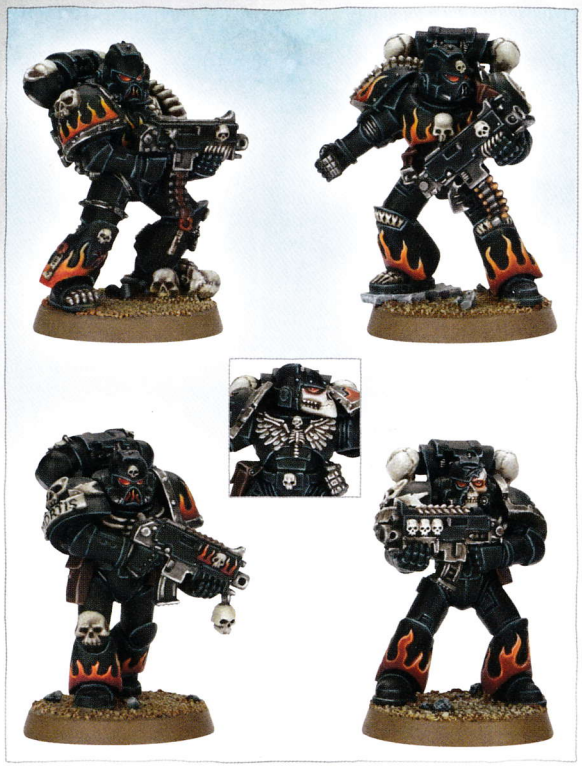


Le blindage de frère Razus a été ornementé par les artificiers du chapitre.



Capitaine avec gantelet énergétique et pistolet à plasma.

La Légion des Damnés



Ces légionnaires sont décorés de flammes et de symboles funestes.





Légionnaire avec multi-fuseur





Légionnaire avec lance-flammes



Légionnaire avec lance-flammes lourd

Fondations Inconnues



Marine tactique des Blood Ravens



Devastator des Death Spectres



Marine d'assaut des Exorcists



Devastator des White Minotaurs



Mentor avec bolter lourd

Champion de la 4e Compagnie des Mentors


"Les ennemis de l'Empereur
craignent bien des choses.
Ils craignent d'être découverts,
désemparés et défaits.
Mais il y a une chose qu'ils
craignent par-dessus tout.
Ils craignent la colère
des space marines !"



L'Épée de l'Empereur

La liste d'armée suivante vous permet d'aligner une force de space marines et de livrer des batailles en utilisant les missions incluses dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des space marines est divisée en six sections: QG, Troupes, transports assignés, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Les escouades, les véhicules et les personnages de l'armée appartiennent tous à l'une de ces catégories selon leur rôle. Chaque figurine a également une valeur en points, qui varie en fonction de son efficacité au combat. Avant de choisir une armée, vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de partie que vous allez jouer et sur le total de points maximum que chacun de vous pourra dépenser. Ensuite, vous pourrez composer votre armée selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Entrées de la Liste d'Armée

Chaque entrée de la liste d'armée correspond à une unité spécifique. La section *L'Adeptus Astartes* présente l'historique et les règles concernant les space marines et leurs options, tandis que la section *Défenseurs de l'Humanité* contient des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin pour les représenter.



(1) **KOR'SARRO KHAN** (2) — (2) **125 Points**

(3)	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	(4) Type d'Unité	(5) Composition	Page
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	111

(6) Équipement:
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Halo de fer

(10) Relique chapitrale:
- Croc Sélénite

(9) Trait de seigneur de guerre:
- Champion de l'Humanité

(7) Règles spéciales:
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre (White Scars)
- Charge féroce

(8) Options:
- Drac de Lune ..... *25 pts*

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée des space marines contient les informations suivantes:

(1) **Symbole de chapitre:** *Certaines entrées d'unité intègrent un symbole de chapitre à cet emplacement; ces unités ne peuvent être sélectionnées que dans des détachements de ce chapitre (voir page 77).*

(2) **Nom de l'unité:** *Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité qu'elle décrit, et par son coût en points sans option.*

(3) **Profil de l'unité:** *Détaille le profil de toutes les figurines que l'unité peut inclure, même celles qui sont des améliorations.*

(4) **Type d'Unité:** *Fait référence aux règles des types d'unités du livre de règles de* Warhammer 40,000. *Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de la cavalerie ou un véhicule, ce qui la soumet à certaines règles sur le mouvement, le tir, les assauts, etc.*

(5) **Composition d'Unité:** *Lorsque c'est nécessaire, cette partie indique le nombre et le type de figurines qui constituent l'unité de base, avant l'ajout d'options.*

(6) **Équipement:** *Détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Le coût de tous ces équipements est compris dans la valeur en points des figurines qui se trouve à côté du nom de l'unité.*

(7) **Règles Spéciales:** *Toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Ces règles spéciales sont détaillées soit dans la section* L'Adeptus Astartes *du présent livre, soit dans la section Règles Spéciales du livre de règles de* Warhammer 40,000.

(8) **Options:** *Il s'agit de la liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec leurs coûts respectifs. Si une option précise que vous pouvez échanger une arme "et/ou" une autre, vous pouvez remplacer l'une ou l'autre, ou les deux, tant que vous payez le coût en points de chacune. L'abréviation "pts" signifie "points", et "pts/figurine" signifie "points par figurine". Le cas échéant, cette section indique également les* transports *que l'unité peut prendre. Ces véhicules ont leurs propres entrées dans la liste d'armée. Un transport assigné n'occupe pas de case sur le schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité distincte à tout autre point de vue. Le fonctionnement des* transports assignés *est décrit dans le livre de règles de* Warhammer 40,000.

(9) **Traits de Seigneur de Guerre:** *Si l'unité a un trait de seigneur de guerre spécifique, il est décrit dans son entrée de la liste d'armée.*

(10) **Reliques Chapitrales:** *Certaines entrées mentionnent des reliques uniques; en ce cas, elles sont déjà incluses dans le coût de l'unité.*

Liste d'Équipements des Space Marines

Ces listes détaillent les coûts en points de divers équipements disponibles pour les unités de votre armée. Dans la liste d'armée des pages suivantes, de nombreuses unités ont accès à des options d'équipement provenant d'une ou plusieurs des listes ci-dessous. Chaque entrée de la liste d'armée vous indique précisément (en gras) la ou les listes utilisables.

Armes de Tir .....page 120
Une figurine peut remplacer son pistoler bolter et/ou son arme de *mêlée* par une des armes suivantes:
- Bolter d'assaut ..... *5 pts*
- Combi-lances-flammes, -gravitons, -fuseur ou -plasma .... *10 pts*
- Pistolet à gravitons ..... *15 pts*
- Pistolet à plasma ..... *15 pts*

Armes de Mêlée .....page 122
Une figurine peut remplacer son pistoler bolter et/ou son arme de *mêlée* par une des armes suivantes:
- Arme énergétique ..... *15 pts*
- Griffe Éclair ..... *15 pts*
- Gantelet énergétique ..... *25 pts*
- Marteau Tonnerre ..... *30 pts*

Armes de Terminator
Une figurine portant une armure Terminator peut remplacer son bolter d'assaut par une des armes suivantes:
- Combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma ..... *6 pts*
- Griffe Éclair ..... *10 pts*
- Marteau Tonnerre ..... *25 pts*

Une figurine portant une armure Terminator peut remplacer son arme énergétique par une des armes suivantes:
- Griffe Éclair ..... *5 pts*
- Bouclier Tempête ..... *5 pts*
- Gantelet énergétique ..... *10 pts*
- Poing tronçonneur ..... *15 pts*
- Marteau Tonnerre ..... *25 pts*

Armes Lourdes
Une figurine peut remplacer son bolter par une des armes suivantes:
- Bolter lourd ..... *10 pts*
- Lance-flammes lourd [1] ..... *10 pts*
- Multi-fuseur ..... *10 pts*
- Lance-missiles (avec missiles frag et antichars) ..... *15 pts*
  - o Missiles antiaériens ..... *10 pts*
- Canon à plasma ..... *15 pts*
- Canon laser ..... *20 pts*

[1] *Vétérans d'appui et Légion des Damnés seulement.*

Armes Spéciales
Une figurine peut remplacer son arme de mêlée ou son bolter par une des armes suivantes:
- Lance-flammes ..... *5 pts*
- Fuseur ..... *10 pts*
- Fusil à gravitons ..... *15 pts*
- Fusil à plasma ..... *15 pts*

Équipements Spéciaux .....page 124
Une figurine peut recevoir une fois maximum chacun des équipements suivants:
- Auspex ..... *5 pts*
- Bombes à fusion ..... *5 pts*
- Armes digitales ..... *10 pts*
- Balise de téléportation ..... *10 pts*
- Réacteur dorsal [1, 2] ..... *15 pts*
- Moto space marine [1, 3] ..... *20 pts*

[1] *Ces équipements s'excluent mutuellement. Par exemple, un archiviste à moto ne peut pas avoir aussi un réacteur dorsal.*
[2] *Interdit aux figurines portant une armure Terminator, aux techmarines et aux maîtres de la forge.*
[3] *Interdit aux figurines portant une armure Terminator.*



Reliques Chapitrales .....page 127
Chaque relique ne peut être sélectionnée qu'une fois par armée. Une figurine peut remplacer une arme par une de ces reliques:
- La Colère du Primarque ..... *20 pts*
- Les Dents de Terra ..... *35 pts*
- Le Bouclier Éternel ..... *50 pts*
- La Lame Ardente ..... *55 pts*
- L'Armure Indomitus [1] ..... *60 pts*

[1] *Ne remplace pas une des armes de la figurine. Ne peut être choisie par une figurine en armure Terminator.*

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE SPACE MARINE PAGE 126

Une figurine peut recevoir une fois maximum chacun des équipements suivants:
- Lame de bulldozer [1] ..... *5 pts*
- Bolter d'assaut ..... *5 pts*
- Missile Traqueur ..... *10 pts*
- Blindage renforcé ..... *10 pts*

[1] *Ne peut être sélectionné par un Land Raider d'aucun type.*

QG

MARNEUS CALGAR — 275 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Marneus Calgar	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	105

Équipement :
- Armure d'artificier
- Épée énergétique
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Halo de fer

Relique chapitrale :
- Gantelets d'Ultramar

Trait de seigneur de guerre :
- Si votre détachement principal inclut Marneus Calgar, il doit être votre *seigneur de guerre*. Effectuez 3 jets sur le tableau des Traits de Seigneur de Guerre (p. 76) et conservez celui de votre choix (relancez les résultats identiques).

Règles spéciales :
- Bombardement orbital
- Dieu de la guerre
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Force titanesque
- Guerrier éternel
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Ultramarines)

Options :
- Remplacer l'armure d'artificier, les grenades frag et antichars, par l'Armure d'Antilochus ..... *10 pts*

Maître des Ultramarines : *Si votre armée inclut Marneus Calgar, son détachement peut inclure jusqu'à trois escouades de gardes d'honneur au lieu de l'unique escouade de gardes d'honneur habituelle par maître de chapitre (p. 163). Ces unités n'occupent pas de choix QG.*

CAPITAINE SICARIUS — 185 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Capitaine Sicarius	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	106

Équipement :
- Pistolet à plasma
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Halo de fer

Reliques chapitrales :
- Lame Tempête de Talassar
- Manteau du Suzerain

Trait de seigneur de guerre :
- Glaive de l'Imperium

Règles spéciales :
- Attaque surprise
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Guerriers endurcis
- Personnage indépendant
- Rites de bataille
- Tactiques de chapitre (Ultramarines)

MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS — 165 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Maître Archiviste Tigurius	5	4	4	4	3	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	107

Équipement :
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Reliques chapitrales :
- Coiffe des Feux de l'Enfer
- Bâton de Tigurius

Trait de seigneur de guerre :
- Tempête de feu

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Don de prescience
- Maître psyker
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 3)
- Tactiques de chapitre (Ultramarines)

Psyker :
Le maître archiviste Tigurius génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie, Divination, Pyromancie, Télékinésie** et **Télépathie**.

CHAPELAIN CASSIUS — 130 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Chapelain Cassius	5	4	4	6	2	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	108

Équipement :
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Crozius arcanum
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Rosarius

Relique chapitrale :
- Infernus

Trait de seigneur de guerre :
- Ange de la Mort

Règles spéciales :
- Ennemi juré (tyranides)
- Insensible à la douleur
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Ultramarines)
- Zélote

QG

KOR'SARRO KHAN — 125 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	111

Équipement :
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Halo de fer

Relique chapitrale :
- Croc Sélénite

Trait de seigneur de guerre :
- Champion de l'Humanité

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre (White Scars)
- Charge féroce
- Personnage indépendant
- Maître de la chasse

Options :
- Drac de Lune ..... *25 pts*

Assaut monté : *Si Kor'sarro Khan est monté sur Moondrakkan, les escadrons de motos d'au moins 5 figurines peuvent être sélectionnés en tant que choix de Troupes au lieu de choix d'Attaque Rapide dans son détachement.*

VULKAN HE'STAN — 190 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	112

Équipement :
- Armure d'artificier
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Reliques chapitrales :
- Gantelet de la Forge
- Lance de Vulkan
- Manteau de Kesare

Trait de seigneur de guerre :
- Volonté de fer

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Père de la forge
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Salamanders)



LE CAPITAINE DES OMBRES SHRIKE — 185 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Shrike	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie de saut (personnage)	1 (unique)	113

Équipement :
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Halo de fer
- Réacteur dorsal

Reliques chapitrales :
- Serres du Corbeau

Trait de seigneur de guerre :
- Ange de la Mort

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Raven Guard)
- Voir sans être vu

CAPITAINE LYSANDER — 230 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Capitaine Lysander	6	5	4	4	4	5	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	114

Équipement :
- Armure Terminator
- Bouclier Tempête
- Halo de fer

Relique chapitrale :
- Poing de Dorn

Trait de seigneur de guerre :
- Champion de l'Humanité

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Guerrier éternel
- Icône d'obstination
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Imperial Fists)



QG

PEDRO KANTOR — 185 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Pedro Kantor	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	115

Équipement :
- Armure énergétique
- Gantelet énergétique
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Halo de fer

Relique chapitrale :
- Flèche de Dorn

Trait de seigneur de guerre :
- Volonté de fer

Règles spéciales :
- Bombardement orbital
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Serment de Rynn
- Tactiques de chapitre (Imperial Fists)
- Tenez la ligne !

GRAND SÉNÉCHAL HELBRECHT — 180 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Grand Sénéchal Helbrecht	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	116

Équipement :
- Armure d'artificier
- Combi-fuseur
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Halo de fer

Relique chapitrale :
- Épée des Grands Sénéchaux

Trait de seigneur de guerre :
- Glaive de l'Imperium

Règles spéciales :
- Croisade de colère
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Black Templars)



CHAPELAIN GRIMALDUS — 185 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Chapelain Grimaldus	5	4	4	4	3	4	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	117

Équipement :
- Armure énergétique
- Crozius arcanum
- Pistolet à plasma de maître
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Rosarius

Trait de seigneur de guerre :
- Rites de guerre

Règles spéciales :
- Il est invincible !
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Black Templars)
- Zèle inégalé
- Zélote

SERVITEURS CÉNOBITES — 30 Points

Le chapelain Grimaldus peut être accompagné par une unité de serviteurs cénobites.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Serviteur cénobite	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	Infanterie	3 serviteurs cénobites	117

Règles spéciales :
- Reliques de Helsreach

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 serviteurs cénobites ..... *10 pts/figurine*

LE CHAMPION DE L'EMPEREUR — 140 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Champion de l'Empereur	6	4	4	4	2	5	2	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	118

Équipement :
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Reliques chapitrales :
- Armure de la Foi
- Épée Noire

Règles spéciales :
- Sans peur
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre (Black Templars)
- Tueur de champions

QG

MAÎTRE DE CHAPITRE — 130 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Maître de Chapitre	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	Infanterie (personnage)	1 maître de chapitre	79

Équipement :
- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Halo de fer

Règles spéciales :
- Bombardement orbital
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre

Options :
- Remplacer le pistolet bolter par un bolter ..... *gratuit*
- Remplacer l'épée tronçonneuse par une lame relique ..... *25 pts*
- Bouclier Tempête ..... *15 pts*
- Remplacer l'armure énergétique par une armure d'artificier ..... *20 pts*
- Un maître de chapitre en armure énergétique ou en armure d'artificier peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée**, **Armes de Tir**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, l'épée tronçonneuse et les grenades frag et antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une épée énergétique ..... *40 pts*
  - Un maître de chapitre en armure Terminator peut recevoir des objets des listes **Armes de Terminator**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.

Assaut monté : *Si un détachement inclut un maître de chapitre sur moto space marine, les escadrons de motos d'au moins 5 figurines peuvent être sélectionnés en tant que choix de Troupes au lieu de choix d'Attaque Rapide dans ce détachement.*

ESCOUADE DE GARDES D'HONNEUR — 85 points

Vous pouvez sélectionner 1 escouade de gardes d'honneur pour chaque maître de chapitre que compte votre armée (y compris Marneus Calgar, Pedro Kantor et le haut sénéchal Helbrecht). Cette unité n'occupe pas de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Garde d'Honneur	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	Infanterie	2 gardes d'honneur	89
Champion de Chapitre	5	4	4	4	1	4	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 champion de chapitre	

Équipement :
- Armure d'artificier
- Arme énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre
- L'honneur ou la mort (champion de chapitre)

Options :
- Ajouter jusqu'à 7 gardes d'honneur ..... *25 pts/figurine*
- Tout garde d'honneur peut remplacer son arme énergétique par une lame relique ..... *10 pts/figurine*
- 1 garde d'honneur peut recevoir l'un des équipements suivants :
  - Bannière de chapitre (1 par armée) ..... *25 pts*
  - L'Étendard de l'Élévation de l'Empereur (1 par armée) ..... *65 pts*
- Le champion de chapitre peut remplacer son bolter par une arme de corps à corps ..... *gratuit*
- Le champion de chapitre peut remplacer son arme énergétique par un marteau Tonnerre ..... *15 pts*
- Transport assigné : module d'atterrissage, Rhino ou Razorback (p. 169).



QG

CAPITAINE — 90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 capitaine	79

Équipement :
- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Halo de fer

Options :
- Remplacer le pistolet bolter par un bolter ..... *gratuit*
- Remplacer l'épée tronçonneuse par une lame relique ..... *25 pts*
- Bouclier Tempête ..... *15 pts*
- Remplacer l'armure énergétique par une armure d'artificier ..... *20 pts*
- Recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée**, **Armes de Tir**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre

Assaut monté : *Si un détachement inclut un capitaine sur moto space marine, les escadrons de motos d'au moins 5 figurines peuvent être sélectionnés en tant que choix de Troupes au lieu de choix d'Attaque Rapide dans ce détachement.*

CAPITAINE TERMINATOR — 120 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Capitaine Terminator	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 capitaine terminator	79

Équipement :
- Armure Terminator
- Bolter d'assaut
- Épée énergétique
- Halo de fer

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre

Options :
- Recevoir des objets des listes **Armes de Terminator**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.

ESCOUADE DE COMMANDEMENT — 100 points

Vous pouvez sélectionner 1 escouade de commandement pour chaque capitaine, archiviste ou chapelain de votre armée (y compris le capitaine Sicarius, le maître archiviste Tigurius, le chapelain Cassius, Kor'sarro Khan, Vulkan He'stan, le Capitaine des Ombres Shrike, le capitaine Lysander et le chapelain Grimaldus). Cette unité n'occupe pas de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	5 vétérans	88
Champion de C^ie	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		
Apothicaire	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		

Équipement :
- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre
- L'honneur ou la mort (champion de compagnie)

Options :
- 1 vétéran peut recevoir l'un des équipements suivants :
  - Étendard de compagnie ..... *15 pts*
  - L'Étendard de l'Élévation de l'Empereur (1 par armée) ..... *65 pts*
- 1 vétéran maximum peut être promu champion de compagnie, remplaçant son épée tronçonneuse par une arme énergétique et un bouclier de combat ..... *15 pts*
- Un autre vétéran peut être promu apothicaire, remplaçant son pistolet bolter par un narthecium ..... *15 pts*
- L'escouade entière peut recevoir des motos space marines ..... *35 pts*
- Tout vétéran peut recevoir les équipements suivants :
  - Bombes à fusion ..... *5 pts/figurine*
  - Bouclier Tempête ..... *10 pts/figurine*
- Tout vétéran peut remplacer son épée tronçonneuse et/ou son pistolet bolter par un bolter ..... *gratuit*
- Tout vétéran peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Transport assigné : module d'atterrissage, Rhino ou Razorback (p. 169).

QG

ARCHIVISTE — 65 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 archiviste	80

Équipement :
- Armure énergétique
- Arme de force
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Coiffe psychique

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 1)
- Tactiques de chapitre

Psyker :
Un archiviste génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, **Pyromancie**, **Télékinésie** et **Télépathie**.

Options :
- Promouvoir en psyker (niveau de maîtrise 2) ..... *25 pts*
- Remplacer le pistolet bolter par un bolter ..... *gratuit*
- Un archiviste en armure énergétique peut recevoir des objets des listes **Armes de Tir**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.
- Un archiviste peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter et ses grenades frag et antichars par une armure Terminator ..... *25 pts*
  - Un archiviste en armure Terminator peut recevoir un des équipements suivants :
    - Bolter d'assaut ..... *5 pts*
    - Combi-lance-flammes, -fuseur ou - plasma ..... *10 pts*
    - Bouclier Tempête ..... *10 pts*
  - Un archiviste en armure Terminator peut recevoir des objets des listes **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.

Haïssez le sorcier : *Les détachements Black Templars ne peuvent inclure aucun archiviste.*

CHAPELAIN — 90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 chapelain	81

Équipement :
- Armure énergétique
- Crozius arcanum
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Rosarius

Règles spéciales :
- Personnage indépendant
- Tactiques de chapitre
- Zélote

Options :
- Remplacer le pistolet bolter par une des armes suivantes :
  - Bolter ..... *gratuit*
  - Gantelet énergétique ..... *25 pts*
- Un chapelain en armure énergétique peut recevoir des objets des listes **Armes de Tir**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.
- Un chapelain peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter et ses grenades frag et antichars par une armure Terminator et un bolter d'assaut ..... *30 pts*
  - Un chapelain en armure Terminator peut remplacer son bolter d'assaut par un combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma ..... *6 pts*
  - Un chapelain en armure Terminator peut recevoir des objets des listes **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.



QG

MAÎTRE DE LA FORGE — 90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Maître de la Forge	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	Infanterie (personnage)	1 maître de la forge	92

Équipement :
- Armure d'artificier
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Servo-harnais

Règles spéciales :
- Bénédiction de l'Omnimessie
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Sapeur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée**, **Armes de Tir**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques Chapitrales**.
- Remplacer le bolter et/ou le pistolet bolter par une hache énergétique ..... *15 pts*
- Remplacer le servo-harnais et le bolter par un faisceau de conversion ..... *20 pts*

Seigneur de l'armurerie : *Si un détachement inclut un maître de la forge, les Dreadnought, Dreadnought vénérables et Dreadnought Ironclad de ce détachement peuvent être choisis en tant que choix de Soutien en plus des choix d'Élite.*

TECHMARINE — 50 points

Vous pouvez sélectionner 1 techmarine pour chaque choix QG de votre armée (à l'exclusion des autres techmarines et des escouades de serviteurs, de commandement et de gardes d'honneur). Cette unité n'occupe pas de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	Infanterie (personnage)	1 Techmarine	92

Équipement :
- Armure d'artificier
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Servo-bras

Règles spéciales :
- Bénédiction de l'Omnimessie
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Sapeur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Remplacer le bolter et/ou le pistolet bolter par une hache énergétique ..... *15 pts*
- Remplacer le servo-bras par un servo-harnais ..... *25 pts*
- Recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée**, **Armes de Tir** et/ou **Équipements Spéciaux**.

SERVITEURS — 10 points

Vous pouvez inclure 1 unité de serviteurs pour chaque techmarine ou maître de la forge que compte votre armée. Cette unité n'occupe pas de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	Infanterie	1 serviteur	92

Équipement :
- Servo-bras

Règle spéciale :
- Blocage mental

Options :
- Ajouter jusqu'à 4 serviteurs ..... *10 pts/figurine*
- 2 serviteurs maximum peuvent remplacer leur servo-bras par :
  - Un bolter lourd ou un multi-fuseur ..... *10 pts/figurine*
  - Un canon à plasma ..... *20 pts/figurine*

TROUPES

ESCOUADE TACTIQUE — 70 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 space marines	83
Sergent	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent	
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		

Équipement :
- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 space marines ..... *14 pts/figurine*
- Si l'escouade est composée de moins de 10 figurines, 1 space marine maximum peut recevoir un objet de la liste des **Armes Spéciales** ou de celle des **Armes Lourdes**.
- Si l'escouade est composée de 10 figurines, un space marine peut recevoir un objet de la liste des **Armes Spéciales**, et un autre space marine peut recevoir un objet de la liste des **Armes Lourdes**.
- Promouvoir le sergent en sergent vétéran ..... *10 pts*
- Le sergent/sergent vétéran peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par une épée tronçonneuse ..... *gratuit*
- Le sergent/sergent vétéran peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le sergent/sergent vétéran peut recevoir les équipements suivants :
  - Bombes à fusion ..... *5 pts*
  - Balise de téléportation ..... *10 pts*
- Transport assigné : module d'atterrissage, Rhino ou Razorback (p. 169).

ESCOUADE DE SCOUTS — 55 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	Infanterie	4 scouts	85
Sergent Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	Infanterie (personnage)	1 sergent scout	
Sergent Scout Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	Infanterie (personnage)		

Équipement :
- Armure de scout
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Infiltration
- Mouvement à couvert
- Scouts
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à cinq scouts ..... *11 pts/figurine*
- L'escouade entière peut avoir des capes de camouflage ..... *2 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
  - Fusil à pompe space marine ou arme de corps à corps ..... *gratuit*
  - Fusil de sniper ..... *1 pt/figurine*
- 1 scout maximum peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
  - Bolter lourd ..... *8 pts*
    - Obus Feu d'Enfer ..... *5 pts*
  - Lance-missiles avec missiles frag et antichars ..... *15 pts*
    - Missiles antiaériens ..... *10 pts*
- Promouvoir le sergent scout en sergent scout vétéran ..... *10 pts*
- Le sergent scout/sergent scout vétéran peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le sergent scout/sergent scout vétéran peut recevoir les équipements suivants :
  - Bombes à fusion ..... *5 pts*
  - Balise de téléportation ..... *10 pts*
- 1 escouade de scouts de l'armée peut remplacer son sergent scout par le sergent Telion ..... *50 pts*
- Transport assigné : Land Speeder Storm (p. 169).

SERGENT TELION

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Sergent Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	109

Équipement :
- Armure de scout
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Cape de camouflage

Relique chapitrale :
- Quietus

Règles spéciales :
- Discrétion
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Infiltration
- L'Œil de la Vengeance
- Mouvement à couvert
- La voix de l'expérience
- Scouts
- Sens aiguisés
- Tactiques de chapitre (Ultramarines)

TROUPES

ESCOUADE DE CROISÉS — 70 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Initié	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	5 initiés	119
Frère d'Épée	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		
Novice	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	Infanterie		

Équipement :
- Armure énergétique (initiés et frère d'épée)
- Armure de scout (novices)
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre (Black Templars)

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 initiés ..... *14 pts/figurine*
- Ajouter jusqu'à 10 novices* ..... *10 pts/figurine*
- Promouvoir 1 initié maximum en frère d'épée ..... *10 pts*
- Toute figurine peut remplacer son bolter par une épée tronçonneuse ..... *gratuit*
- 1 initié maximum peut recevoir une des armes suivantes :
  - Une arme de la liste des **Armes Lourdes**.
  - Arme énergétique ..... *15 pts*
  - Gantelet énergétique ..... *25 pts*
- Un autre initié peut recevoir une arme de la liste des **Armes Spéciales**.
- Tout novice peut remplacer son bolter par un fusil à pompe space marine ou une arme de corps à corps ..... *gratuit*
- Le frère d'épée peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le frère d'épée peut avoir des bombes à fusion ..... *5 pts*
- Transport assigné : module d'atterrissage, Rhino, Razorback ou Land Raider Crusader (p. 169 & 177).

** L'escouade ne peut pas inclure plus de novices que d'initiés.*



TRANSPORTS ASSIGNÉS

RHINO — 35 points

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Rhino	4	11	11	10	3	Véhicule (char, transport)	1 Rhino	98

Équipement :
- Bolter d'assaut
- Fumigènes
- Projecteur

Règle spéciale :
- Réparation

Capacité de transport :
- 10 figurines

Options :
- Un Rhino peut recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.

RAZORBACK — 55 points

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Razorback	4	11	11	10	3	Véhicule (char, transport)	1 Razorback	98

Équipement :
- 1 système de bolters lourds jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Capacité de transport :
- 6 figurines

Options :
- Un Razorback peut recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.
- Remplacer le système de bolters lourds jumelés par une des armes suivantes :
  - Système de lance-flammes lourds jumelés ..... *gratuit*
  - Système de canons d'assaut jumelés ..... *20 pts*
  - Système de canons laser jumelés ..... *20 pts*
  - Canon laser et système de fusils à plasma jumelés ..... *20 pts*

MODULE D'ATTERRISSAGE — 35 points

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Module d'Atterrissage	4	12	12	12	3	Véhicule (découvert, transport)	1 module d'atterrissage	99

Équipement :
- Bolter d'assaut

Règles spéciales :
- Assaut orbital
- Immobile
- Système de guidage inertiel

Capacité de transport :
- 10 figurines, ou 1 Dreadnought, ou 1 canon Thunderfire et son artilleur techmarine

Options :
- Remplacer le bolter d'assaut par un lanceur Deathwind ..... *15 pts*
- Balise de localisation ..... *10 pts*

LAND SPEEDER STORM — 45 points

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Land Speeder Storm	3	10	10	10	2	Véhicule (antigrav, découvert, rapide, transport)	1 Land Speeder Storm	95

Équipement :
- Bolter lourd
- Lanceur Cerberus
- Balise de brouillage

Règle spéciale :
- Frappe en profondeur
- Scouts

Capacité de transport :
- 5 scouts

Options :
- Remplacer le bolter lourd par une des armes suivantes :
  - Lance-flammes lourd ..... *gratuit*
  - Multi-fuseur ..... *10 pts*
  - Canon d'assaut ..... *20 pts*

ÉLITE

ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'ASSAUT — 95 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	4 vétérans	87
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent vétéran	

Équipement :
- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Intervention héroïque
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 vétérans ..... *19 pts/figurine*
- Toute figurine peut recevoir des objets de la liste des **Armes de Mêlée**.
- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par une des armes suivantes :
  - Pistolet à gravitons ..... *15 pts/figurine*
  - Pistolet à plasma ..... *15 pts/figurine*
- Toute figurine peut recevoir les équipements suivants :
  - Bombes à fusion ..... *5 pts/figurine*
  - Bouclier Tempête ..... *10 pts/figurine*
- L'escouade entière peut recevoir des réacteurs dorsaux ..... *3 pts/figurine*
- Le sergent vétéran peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par une lame relique ..... *25 pts*
- Transport assigné (à condition que l'unité n'ait pas de réacteurs dorsaux) : module d'atterrissage, Rhino ou Razorback (p. 169).

ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'APPUI — 120 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	4 vétérans	87
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent vétéran	

Équipement :
- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Munitions spéciales

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 vétérans ..... *22 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
  - Bolter d'assaut ..... *5 pts/figurine*
  - Combi-lance-flammes, -fuseur, -gravitons ou -plasma ..... *10 pts/figurine*
- 2 vétérans maximum peuvent recevoir chacun un objet des listes **Armes Spéciales** ou **Armes Lourdes**.
- Le sergent vétéran peut remplacer son pistolet bolter et/ou son bolter par une des armes suivantes :
  - Épée tronçonneuse ..... *gratuit*
  - Pistolet à gravitons ..... *15 pts*
  - Griffe Éclair ..... *15 pts*
  - Pistolet à plasma ..... *15 pts*
  - Arme énergétique ..... *15 pts*
  - Gantelet énergétique ..... *25 pts*
- Le sergent vétéran peut avoir des bombes à fusion ..... *5 pts*
- Transport assigné : module d'atterrissage, Rhino ou Razorback (p. 169).



ÉLITE

DREADNOUGHT — 100 points

	CC	CT	F	Blindage Av	Blindage Fl	Blindage Arr	I	A	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (marcheur)	1 Dreadnought	91
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (marcheur)		91

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

Règle spéciale :
- Vénérable (Dreadnought vénérable)

Options :
- Remplacer le multi-fuseur par une des armes suivantes :
  - Système d'autocanons jumelés ..... *5 pts*
  - Système de bolters lourds jumelés ..... *5 pts*
  - Système de lance-flammes lourds jumelés ..... *5 pts*
  - Canon à plasma ..... *10 pts*
  - Canon d'assaut ..... *20 pts*
  - Système de canons laser jumelés ..... *25 pts*
- Remplacer le bolter d'assaut par un lance-flammes lourd ..... *10 pts*
- Blindage renforcé ..... *10 pts*
- Remplacer le gantelet énergétique et le bolter d'assaut par une des armes suivantes :
  - Lance-missiles ..... *10 pts*
  - Système d'autocanons jumelés ..... *15 pts*
- Promouvoir en Dreadnought vénérable ..... *25 pts*
- Transport assigné : module d'atterrissage (p. 169).

DREADNOUGHT IRONCLAD — 135 points

	CC	CT	F	Blindage Av	Blindage Fl	Blindage Arr	I	A	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Dreadnought Ironclad	4	4	6	13	13	10	4	2	3	Véhicule (marcheur)	1 Dreadnought Ironclad	91

Équipement :
- Gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré
- Marteau sismique avec fuseur intégré
- Blindage renforcé
- Fumigènes
- Projecteur

Règle spéciale :
- Mouvement à couvert

Options :
- Remplacer le bolter d'assaut par un lance-flammes lourd ..... *10 pts*
- Remplacer le fuseur par un lance-flammes lourd ..... *gratuit*
- Remplacer le gantelet énergétique et le bolter d'assaut par un système de bolters Ouragan ..... *gratuit*
- Remplacer le marteau sismique par un poing tronçonneur ..... *gratuit*
- Jusqu'à deux missiles traqueurs ..... *10 pts chacun*
- Auto-lanceurs Ironclad ..... *10 pts*
- Transport assigné : module d'atterrissage (p. 169).

LÉGION DES DAMNÉS — 125 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Légionnaire	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	Infanterie	4 légionnaires	104
Sergent Légionnaire	5	4	4	4	1	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent légionnaire	

Équipement :
- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles spéciales :
- Lent et méthodique
- Peur
- Projectiles enflammés
- Sans peur
- Spectres inexorables
- Une aide inattendue

Options :
- Ajouter jusqu'à cinq légionnaires ..... *25 pts/figurine*
- 1 légionnaire maximum peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
  - Lance-flammes ..... *5 pts*
  - Fuseur ..... *10 pts*
  - Fusil à plasma ..... *15 pts*
- Un autre légionnaire peut recevoir un objet de la liste des **Armes Lourdes**.
- Le sergent légionnaire peut recevoir des objets de la liste des **Armes de Tir**.
- Le sergent légionnaire peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
  - Épée tronçonneuse ..... *gratuit*
  - Arme énergétique ..... *15 pts*
  - Gantelet énergétique ..... *25 pts*

ÉLITE

ESCOUADE TERMINATOR — 200 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	4 terminators	90
Sergent Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)	1 sergent terminator	

Équipement :
- Armure Terminator
- Bolter d'assaut
- Gantelet énergétique (terminators)
- Épée énergétique (sergent terminator)

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 terminators ..... *40 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son gantelet énergétique par un poing tronçonneur ..... *5 pts/figurine*
- Pour chaque tranche de 5 figurines que compte l'escouade, un terminator peut sélectionner une des options suivantes :
  - Remplacer son bolter d'assaut par un lance-flammes lourd ..... *10 pts/figurine*
  - Remplacer son bolter d'assaut par un canon d'assaut ..... *20 pts/figurine*
  - Prendre un lance-missiles Cyclone ..... *25 pts/figurine*
- Transport assigné : Land Raider (de n'importe quel type ; voir p. 177).

ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR — 200 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	4 terminators	90
Sergent Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)	1 sergent terminator	

Équipement :
- Armure Terminator
- 2 griffes Éclair

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre
- Escouades de combat

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 terminators ..... *40 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer ses griffes Éclair par un marteau Tonnerre et un bouclier Tempête ..... *5 pts/figurine*
- Transport assigné : Land Raider (de n'importe quel type ; voir p. 177).



ESCOUADE D'ASSAUT CENTURION — 190 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Centurion	4	4	5	5	2	4	1	8	2+	Infanterie	2 centurions	94
Sergent Centurion	4	4	5	5	2	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)	1 sergent centurion	

Équipement :
- 1 système de lance-flammes jumelés
- 2 foreuses de siège
- Auto-lanceurs Ironclad

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Lent et méthodique
- Mouvement à couvert
- Protocoles Decimator
- Tactiques de chapitre
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 3 centurions ..... *60 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer ses auto-lanceurs Ironclad par un système de bolters Ouragan ..... *gratuit*
- Toute figurine peut remplacer son système de lance-flammes jumelés par un système de fuseurs jumelés ..... *5 pts/figurine*
- Le sergent centurion peut avoir un omniscope ..... *10 pts*
- Transport assigné : Land Raider (de n'importe quel type ; voir p. 177).

ATTAQUE RAPIDE

ESCOUADE D'ASSAUT — 85 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Type d'Unité	Composition	Page
Infanterie de saut	4 space marines	83
Infanterie de saut (personnage)	1 sergent	
Infanterie de saut (personnage)		

Équipement :
- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Réacteur dorsal

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 space marines ..... *17 pts/figurine*
- 2 space marines maximum peuvent remplacer leur pistolet bolter par une des armes suivantes :
  - Lance-flammes ..... *5 pts*
  - Pistolet à plasma ..... *15 pts*
- Promouvoir le sergent en sergent vétéran ..... *10 pts*
- Le sergent/sergent vétéran peut remplacer son pistolet bolter par une des armes suivantes :
  - Pistolet à gravitons ..... *15 pts*
  - Pistolet à plasma ..... *15 pts*
- Le sergent/sergent vétéran peut recevoir les équipements suivants :
  - Bombes à fusion ..... *5 pts*
  - Bouclier de combat ..... *5 pts*
- Le sergent/sergent vétéran peut recevoir des objets de la liste des **Armes de Mêlée**.
- L'escouade entière peut retirer ses réacteurs dorsaux, devenant du type *infanterie*. Le sergent/sergent vétéran devient de type *infanterie (personnage)* à la place. L'escouade peut alors prendre gratuitement un module d'atterrissage ou un Rhino en tant que transport assigné (p. 169).

ESCADRON DE LAND SPEEDER — 50 points

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Land Speeder	4	10	10	10	2	Véhicule (antigrav, rapide)	1 Land Speeder	95

Équipement :
- Bolter lourd

Règle spéciale :
- Frappe en profondeur

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 Land Speeder ..... *50 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par une des armes suivantes :
  - Lance-flammes lourd ..... *gratuit*
  - Multi-fuseur ..... *10 pts/figurine*
- Toute figurine peut recevoir une des armes suivantes :
  - Bolter lourd ..... *10 pts/figurine*
  - Lance-flammes lourd ..... *10 pts/figurine*
  - Multi-fuseur ..... *20 pts/figurine*
  - Lance-missiles Typhoon ..... *25 pts/figurine*
  - Canon d'assaut ..... *30 pts/figurine*

ESCORTEUR STORMTALON — 110 points

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Escorteur Stormtalon	4	11	11	11	2	Véhicule (aéronef, stationnaire)	1 escorteur Stormtalon	96

Équipement :
- 1 système de bolters lourds jumelés
- 1 système de canons d'assaut jumelés
- Blindage de céramite

Règles spéciales :
- Appareil d'escorte
- Mitraillage

Options :
- Remplacer le système de bolters lourds jumelés par une des armes suivantes :
  - Lance-missiles Skyhammer ..... *15 pts*
  - Système de canons laser jumelés ..... *30 pts*
  - Lance-missiles Typhoon ..... *35 pts*

ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON DE MOTOS — 63 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Motard Space Marine	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Motos	2 motards space marines	84
Sergent Motard	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Motos (personnage)	1 sergent motard	
Sergent Motard Vétéran	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Motos (personnage)		
Moto d'Assaut	4	4	4	5	2	4	2	8	3+	Motos		

Équipement :
- Armure énergétique
- Bolter lourd (moto d'assaut)
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Moto space marine

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 motards space marines ..... *21 pts/figurine*
- 2 motards space marines maximum peuvent avoir chacun 1 arme de la liste des **Armes Spéciales**.
- Promouvoir le sergent motard en sergent motard vétéran ..... *10 pts*
- Le sergent motard/sergent motard vétéran peut avoir des bombes à fusion ..... *5 pts*
- Le sergent motard/sergent motard vétéran peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Ajouter 1 moto d'assaut maximum ..... *45 pts*
  - La moto d'assaut peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur ..... *10 pts*

ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT — 45 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Moto d'Assaut	4	4	4	5	2	4	2	8	3+	Motos	1 moto d'assaut	84

Équipement :
- Armure énergétique
- Moto space marine
- Bolter lourd
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Moto space marine

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 motos d'assaut ..... *45 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur ..... *10 pts/figurine*



ESCADRON DE MOTOS SCOUTS — 54 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Motard Scout	3	3	4	5	1	4	1	8	4+	Motos	2 motards scouts	85
Sergent Motard Scout	4	4	4	5	1	4	1	8	4+	Motos (personnage)	1 sergent motard scout	
Sgt Motard Scout Vétéran	4	4	4	5	1	4	2	9	4+	Motos (personnage)		

Équipement :
- Armure de scout
- Fusil à pompe space marine
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Moto space marine

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Infiltration
- Scouts
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 7 motards scouts ..... *18 pts/figurine*
- L'escouade entière peut avoir des mines antipersonnel ..... *20 pts*
- 3 motards scouts maximum peuvent remplacer le système de bolters jumelés de leur moto par un lance-grenades Astartes ..... *5 pts/figurine*
- Promouvoir le sergent motard scout en sergent motard scout vétéran ..... *10 pts*
- Le sergent motard scout/sergent motard scout vétéran peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le sergent motard scout/sergent motard scout vétéran peut recevoir les équipements suivants :
  - Bombes à fusion ..... *5 pts*
  - Balise de localisation ..... *10 pts*

SOUTIEN

ESCOUADE DEVASTATOR

70 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 space marines	83
Sergent	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent	
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		

Équipement :
- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Signum (sergent et sergent vétéran)

Règles spéciales :
- Escouades de combat
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Ajouter jusqu'à 5 space marines ..... *14 pts/figurine*
- 4 space marines maximum peuvent recevoir chacun un objet de la liste des **Armes Lourdes**.
- Promouvoir le sergent en sergent vétéran ..... *10 pts*
- Le sergent/sergent vétéran peut remplacer son bolter par une épée tronçonneuse ..... *gratuit*
- Le sergent/sergent vétéran peut recevoir des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le sergent/sergent vétéran peut avoir des bombes à fusion ..... *5 pts*
- Transport assigné : module d'atterrissage, Rhino ou Razorback (p. 169).



ESCOUADE DEVASTATOR CENTURION

190 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Centurion	4	4	5	5	2	4	1	8	2+	Infanterie	2 centurions	94
Sergent Centurion	4	4	5	5	2	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)	1 sergent centurion	

Équipement :
- 1 système de bolters lourds jumelés
- 1 système de bolters Ouragan

Règles spéciales :
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Lent et méthodique
- Protocoles Decimator
- Tactiques de chapitre
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 3 centurions ..... *60 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son système de bolters Ouragan par un lance-missiles avec missiles frag et antichars ..... *10 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son système de bolters lourds jumelés par une des armes suivantes :
  - Système de canons laser jumelés ..... *20 pts/figurine*
  - Canon à gravitons et amplificateur gravitique ..... *20 pts/figurine*
- Le sergent Centurion peut avoir un omniscope ..... *10 pts*
- Transport assigné : Land Raider (de n'importe quel type ; voir p. 177).

CANON THUNDERFIRE

100 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Canon Thunderfire	-	-	-	7	2	-	-	-	3+	Pièces d'appui	1 canon Thunderfire	93
Artilleur Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	Pièces d'appui	1 artilleur techmarine	

Équipement :

Canon Thunderfire :
- Canon Thunderfire

Artilleur techmarine :
- Armure d'artificier
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Servo-harnais

Règles spéciales ***(artilleur techmarine) :***
- Bénédiction de l'Omnimessie
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Sapeur
- Tactiques de chapitre

Options :
- Transport assigné : module d'atterrissage (p. 169).



SOUTIEN

PREDATOR — 75 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Predator	4	13	11	10	3	Véhicule (char)	1 Predator	101

Équipement :
- Autocanon
- Fumigènes
- Projecteur

Options :
- Remplacer l'autocanon par 1 système de canons laser jumelés..... *25 pts*
- 2 tourelles latérales équipées de la même arme parmi les suivantes :
  - Bolter lourd ..... *20 pts*
  - Canon laser..... *40 pts*
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.

WHIRLWIND — 65 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Whirlwind	4	11	11	10	3	Véhicule (char)	1 Whirlwind	101

Équipement :
- Lance-missiles multiple Whirlwind
- Fumigènes
- Projecteur

Options :
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.

VINDICATOR — 125 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Vindicator	4	13	11	10	3	Véhicule (char)	1 Vindicator	101

Équipement :
- Bolter d'assaut
- Canon Démolisseur
- Fumigènes
- Projecteur

Options :
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.
- Bouclier de siège ..... *10 pts*

HUNTER — 70 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Hunter	4	12	12	10	3	Véhicule (char)	1 Hunter	101

Équipement :
- Lance-missiles Skyspear
- Fumigènes
- Projecteur

Options :
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.

STALKER — 75 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Stalker	4	12	12	10	3	Véhicule (char)	1 Stalker	101

Équipement :
- 1 système de canons Tempête Icarus
- Fumigènes
- Projecteur

Options :
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.

SOUTIEN

LAND RAIDER — 250 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Land Raider	4	14	14	14	4	Véhicule (char, transport)	1 Land Raider	103

Équipement :
- 1 système de bolters lourds jumelés
- 2 systèmes de canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Règles spéciales :
- Esprit de la machine
- Véhicule d'assaut

Capacité de transport :
- 10 figurines

Options :
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.
- Multi-fuseur ..... *10 pts*

LAND RAIDER CRUSADER — 250 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Land Raider Crusader	4	14	14	14	4	Véhicule (char, transport)	1 Land Raider Crusader	103

Équipement :
- 1 système de canons d'assaut jumelés
- 2 systèmes de bolters Ouragan
- Auto-lanceurs frag
- Fumigènes
- Projecteur

Règles spéciales :
- Esprit de la machine
- Véhicule d'assaut

Capacité de transport :
- 16 figurines

Options :
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.
- Multi-fuseur ..... *10 pts*



LAND RAIDER REDEEMER — 240 points

	Blindage CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Land Raider Redeemer	4	14	14	14	4	Véhicule (char, transport)	1 Land Raider Redeemer	103

Équipement :
- 1 système de canons d'assaut jumelés
- 2 canons Tempête de Feu
- Auto-lanceurs frag
- Fumigènes
- Projecteur

Règles spéciales :
- Esprit de la machine
- Véhicule d'assaut

Capacité de transport :
- 12 figurines

Options :
- Recevoir des objets de la liste des **Équipements de Véhicule Space Marine**.
- Multi-fuseur ..... *10 pts*

SERGENT CHRONUS — 50 points

Le sergent Chronus peut être sélectionné en tant qu'amélioration pour 1 char Ultramarine de l'armée.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	Composition	Page
Sergent Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	110

Équipement :
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Servo-bras

Règles spéciales :
- Chef de char Ultramarine



SOUTIEN

ESCORTEUR STORMRAVEN — 200 points

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition	Page
Escorteur Stormraven	4	12	12	12	3	Véhicule (aéronef, stationnaire, transport)	1 escorteur Stormraven	97

Équipement:
- 1 système de bolters lourds jumelés
- 1 système de canons d'assaut jumelés
- 4 missiles Stormstrike
- Blindage de céramite

Règles spéciales:
- Cieux de fureur
- Esprit de la machine
- Véhicule d'assaut

Capacité de transport:
- 12 figurines et/ou 1 Dreadnought

Options:
- Remplacer le système de canons d'assaut jumelés par une des armes suivantes:
  - Système de canons à plasma jumelés ..... *gratuit*
  - Système de canons laser jumelés ..... *gratuit*
- Remplacer le système de bolters lourds jumelés par une des armes suivantes:
  - Système de multi-fuseurs jumelés ..... *gratuit*
  - Lance-missiles Typhoon ..... *25 pts*
- Remplacer les 2 points d'accès sur les flancs par des tourelles latérales équipées chacune d'un système de bolters Ouragan ..... *30 pts*
- Recevoir les équipements suivants:
  - Projecteur ..... *1 pt*
  - Blindage renforcé ..... *5 pts*
  - Balise de localisation ..... *10 pts*



RÉFÉRENCES

Les règles et tableaux suivants ont été regroupés pour vous y référer plus facilement. La page de la règle intégrale est indiquée entre parenthèses.

RÈGLE SPÉCIALE D'ARMÉE (P.76)

Escouades de combat : Avant de déterminer les *traits de seigneur de guerre*, une unité de 10 membres peut se scinder en 2 *escouades de combat* de 5 membres, qui sont traitées à tout point de vue comme des unités séparées jusqu'à la fin de la partie.

ARMURES (P.126)

Armure d'artificier : Svg d'Armure 2+.
Armure énergétique : Svg d'Armure 3+.
Armure de scout : Svg d'Armure 4+.
Armure Terminator : Svg d'Armure 2+, svg *invulnérable* 5+, *massif*, *frappe en profondeur* et *implacable*. *Percées* interdites.

TABLEAU DE TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE (P.76)

1D6	Trait de Seigneur de Guerre
1	**Ange de la mort :** *Peur.*
2	**Glaive de l'Imperium :** Usage unique. À utiliser au début d'une de vos phases d'Assaut ; le seigneur de guerre et son unité ont *charge féroce* jusqu'à la fin du tour.
3	**Tempête de feu :** Usage unique. À utiliser au début d'une de vos phases de Tir. Une unité amie issue du *Codex : Space Marines* à 12 ps ou moins du seigneur de guerre peut relancer ses jets *pour toucher* ratés à cette phase.
4	**Rites de guerre :** Les unités amies issues du *Codex : Space Marines* à 12 ps ou moins du seigneur de guerre utilisent son Cd pour leurs tests de *moral*.
5	**Volonté de fer :** Bonus de +1 à votre résultat de combat si votre seigneur de guerre est *verrouillé* dans ce combat.
6	**Champion de l'Humanité :** Marquez +1D3 points de victoire si votre seigneur de guerre tue celui de l'adversaire en *défi* ; les *percées* ne comptent pas.

RÈGLES SPÉCIALES

Appareil d'escorte (p. 96) : Peut escorter une unité amie du même détachement placée en *réserve*, avec les exceptions suivantes :

- une unité qui *frappe en profondeur* ou *attaque de flanc* ;
- un autre Stormtalon ;
- une unité déjà escortée par un Stormtalon ; de ce point de vue, plusieurs unités qui entrent en jeu ensemble comptent comme une seule unité.

Un Stormtalon qui escorte une unité n'effectue pas de jets de réserve, mais arrive en même temps que l'unité escortée. Son point d'entrée sur la table doit être à 6 ps ou moins de celui de l'unité escortée.

Assaut orbital (p. 99) : La moitié de vos modules d'atterrissage, et les unités qu'ils ont embarquées, doivent *frapper en profondeur* au début de votre tour 1. Les autres modules frappent en profondeur normalement. Une unité qui entre en jeu de la sorte ne peut pas charger le même tour.

Bénédiction de l'Omnimessie (p. 92) : À chacune de vos phases de Tir, ce personnage peut, au lieu de tirer, réparer un véhicule ami en contact socle à socle ou dans lequel il est embarqué. Jetez 1D6 et appliquez les modificateurs ci-dessous le cas échéant :

- +1 pour chaque serviteur avec servo-bras dans l'unité du personnage
- +1 si le personnage a un servo-harnais

Sur 5+, restituez 1 PC ou réparez un dégât *immobilisé* ou *arme détruite*, avec effet immédiat.

Blocage mental (p. 92) : Jetez 1D6 pour chaque unité non engagée contenant au moins une figurine avec cette règle spéciale au début de son tour, sauf si elle inclut un maître de la forge/techmarine. Sur 4+, aucun effet. Sur 1-3, l'unité ne peut pas se déplacer, ni tirer, ni charger jusqu'à son prochain tour.

Bombardement orbital (p. 79) : À utiliser une fois par partie pendant votre phase de Tir. Compte comme une arme de tir avec le profil ci-dessous. N'interdit pas de charger l'unité ciblée le même tour.

Portée	F	PA	Type
Infinie	10	1	Artillerie 1, barrage, g^de explosion, orbital

Orbital : Si le dé de déviation donne une flèche, le gabarit dévie du total des 2D6 ps sans soustraction de la CT.

Cieux de fureur (p. 97) : Si le Stormraven s'est déplacé de plus de 6 ps, les passagers peuvent quand même débarquer. Désignez un point que le Stormraven a survolé à ce tour et effectuez une *frappe en profondeur*. Si l'unité dévie, chaque figurine effectue un test de *terrain dangereux*. Si au moins une figurine ne peut être déployée, l'unité est entièrement détruite. Les figurines qui se déploient ainsi ne peuvent pas charger le même tour.

Immobile (p. 99) : Ne peut se déplacer et compte comme *immobilisé* (dégât irréparable). N'entraîne pas la perte d'1 PC.

Intervention héroïque (p. 87) : Ignore les pénalités dues aux *charges désordonnées*. Réussit automatiquement le test d'Initiative pour effectuer une *interposition héroïque*.

L'honneur ou la mort (p. 88) : Doit toujours lancer et accepter les *défis*.

Projectiles enflammés (p. 104) : Attaques à distance qui *ignorent les couverts*.

Protocoles Decimator (p. 94) : Les centurions peuvent tirer avec 2 armes maximum sur la même cible à chaque phase de Tir.

Réparation (p. 98) : S'il est *immobilisé*, le Rhino peut tenter de s'autoréparer au lieu de tirer à partir du tour suivant. Jetez 1D6 pendant la phase de Tir ; sur 6, il n'est plus *immobilisé*. Ne restitue pas de PC.

Sapeur (p. 92) : Après le déploiement, mais avant les redéploiements *scouts* et les *infiltrations*, choisissez 1 élément de terrain autre qu'une *fortification* dans votre zone de déploiement. Sa sauvegarde de *couvert* est améliorée d'1 (3+ maximum). Un élément de terrain ne peut être *sapé* qu'une seule fois.

Spectres inexorables (p. 104) : Svg *invulnérable* 3+.

Système de guidage inertiel (p. 99) : Si un module d'atterrissage dévie sur un terrain *infranchissable* ou une autre figurine, réduisez la distance de déviation pour éviter l'obstacle. S'il dévie hors de la table, il subit un *incident de frappe en profondeur*.

Une aide inattendue (p. 104) : Pas de *tactiques de chapitre* ; ne peut être rejoint par des *personnages indépendants*. Commence toujours en *réserve* et *frappe en profondeur* (vous pouvez relancer le dé de déviation).

Vénérable (p. 91) : En cas de dégât *important*, vous pouvez faire relancer le jet sur le tableau de Dégâts des Véhicules. Conservez le second résultat, même s'il est pire que le premier.

TACTIQUES DE CHAPITRES

TACTIQUES DE CHAPITRE ULTRAMARINES (P.77)

Doctrines de combat : Utilisez chaque doctrine une fois par partie jusqu'à votre prochain tour. Une doctrine maximum par tour.

- **Doctrine tactique :** Relancez les jets *pour toucher* d'1 en phase de Tir. À la place, les escouades tactiques relancent leurs jets pour toucher ratés en phase de Tir.
- **Doctrine d'assaut :** Relancez les *distances de charge*. À la place, les escouades d'assaut, de motos et de motos d'assaut ont *course*.
- **Doctrine Devastator :** Relancez les *tirs au jugé* ratés (y compris *en état d'alerte*). De plus, les escouades Devastator sont *implacables*, sauf si elles ont débarqué en phase de Mouvement.

TACTIQUES DE CHAPITRE WHITE SCARS (P.77)

Pilotes nés : Les *motos* réussissent automatiquement les tests de *terrain dangereux*, ont +1 à leurs sauvegardes de *zigzag* et +1 en F pour leurs touches de *marteau de fureur*.

Combattants nomades : *Désengagement* (sauf pour les terminators et les centurions).

TACTIQUES DE CHAPITRE IMPERIAL FISTS (P.78)

Science du bolter : Relancez les jets *pour toucher* d'1 des pistolets bolters, bolters, bolters d'assaut, bolters lourds et armes combinées tirant avec leur bolter.

Maîtres du siège : Les devastators et devastators Centurion ont *tueur de chars* et +1 à leurs jets sur le tableau des Dégâts de Bâtiments.

TACTIQUES DE CHAPITRE BLACK TEMPLARS (P.78)

Relevez les défis, quel qu'en soit le prix : En *défi*, un personnage Black Templar relance les jets *pour toucher* ratés et a *perforant*.

Croisés : *Croisé* et *volonté d'adamantium*. Les détachements Black Templars peuvent inclure des escouades de croisés.

TACTIQUES DE CHAPITRE IRON HANDS (P.78)

La chair est faible : *Insensible à la douleur (6+)*.

Empathie avec la machine : Les véhicules et les personnages ont *Il est invincible !* Les techmarines/maîtres de la forge ont +1 à leurs jets de *bénédiction de l'Omnimessie*.

TACTIQUES DE CHAPITRE SALAMANDERS (P.78)

Science du feu : Relancez les jets de sauvegardes causés par des *armes à flammes*. Vous pouvez relancer les jets *pour blesser* ratés et les jets de *pénétration de blindage* ne donnant pas un dégât superficiel/important des *armes à flammes* du détachement.

Maîtres artisans : Chaque personnage peut transformer une de ses armes en *arme de maître*.

TACTIQUES DE CHAPITRE RAVEN GUARD (P.78)

Frappez depuis les ombres : *Scouts*. Au premier tour, le détachement a *discrétion* (sauf les *massifs* et *très massifs*).

Délivrance ailée : L'*infanterie de saut* peut utiliser sa capacité de saut pendant les phases de Mouvement et d'Assaut du même tour. Relancez les jets *pour blesser* ratés de *marteau de fureur*.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (P.124-125)

Amplificateur gravitique : Confère une relance *pour blesser* ou pour déterminer l'effet sur un véhicule avec les *armes à gravitons*.
Armes digitales : Relancez 1 jet *pour blesser* raté à chaque phase d'Assaut.
Auspex : À utiliser au lieu de tirer. Désignez une unité ennemie à 12ps ou moins : celle-ci a -1 à sa sauvegarde de *couvert* jusqu'à la fin de la phase.
Balise de localisation : Les unités amies qui *frappent en profondeur* à 6ps ou moins ne dévient pas. La balise doit être présente sur la table au début du tour.
Balise de téléportation : Les terminators amis qui *frappent en profondeur* ne dévient pas si la première figurine est placée à 6ps ou moins d'une balise de téléportation déjà présente sur la table au début du tour.
Bannière de chapitre : Les unités amies appliquant les mêmes *tactiques de chapitre* à 12ps ou moins relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. Les space marines amis de l'unité ont +1 Attaque.
Bouclier de combat : Svg *invulnérable* 6+.
Bouclier Tempête : Svg *invulnérable* 3+ ; le porteur ne peut jamais gagner +1 Attaque pour l'utilisation de 2 armes de *mêlée*.
Cape de camouflage : +1 à la svg de *couvert*.
Étendard de compagnie : Les unités amies appliquant les mêmes *tactiques de chapitre* à 12ps ou moins relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés.
Halo de fer : Svg *invulnérable* 4+.
Mines antipersonnel : Après le déploiement mais avant de *prendre l'initiative*, chaque unité dotée de mines antipersonnel, même si elle est en *réserve*, transforme une zone de terrain en *terrain dangereux* pour les figurines ennemies. Cet effet n'est pas cumulatif.
Moto space marine : Type *motos*. Intègre 1 système de bolters jumelés.
Munitions spéciales : Remplacez le profil du bolter par l'un des suivants – le même pour toutes les figurines de l'unité.

	Portée	F	PA	Type
Bolt Dragon	24ps	4	5	Tir rapide, ignore les couverts
Bolt Feu d'Enfer	24ps	1	5	Tir rapide, empoisonné (2+)
Bolt Kraken	30ps	4	4	Tir rapide
Bolt Vengeance	18ps	4	3	Tir rapide, surchauffe

Narthecium : Tant que l'apothicaire est en vie, lui-même et son unité sont *insensibles à la douleur*.
Obus Feu d'Enfer : Choisissez le profil ci-dessous ou le profil normal de l'arme chaque fois que vous tirez.

Portée	F	PA	Type
24ps	1	-	Lourde 1, explosion, empoisonné (2+)

Omniscope : *Vision nocturne* et *tir divisé*.
Réacteur dorsal : Type *de saut*.
Rosarius : Svg *invulnérable* 4+.
Servo-harnais : 1 servo-bras, 1 découpeur à plasma et 1 lance-flammes. Le porteur peut tirer avec les 2 armes du servo-harnais, ou avec une d'entre elles et une autre arme.

	Portée	F	PA	Type
Découpeur à plasma	12ps	7	2	Assaut 1, jumelé, surchauffe

Signum : Avant d'effectuer les jets *pour toucher*, utilisez le signum au lieu de tirer pour conférer CT5 à une figurine de l'unité pour la durée de la phase.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE SPACE MARINE (P.126)

Auto-lanceurs frag : Une unité qui charge lors du tour où elle débarque du véhicule compte comme ayant des grenades frag.
Auto-lanceurs Ironclad : La figurine ne subit pas la pénalité en Initiative pour avoir chargé à travers un terrain difficile. Les ennemis qui chargent cette figurine ne gagnent pas l'Attaque bonus due à la charge, sauf si elle était déjà engagée en combat.
Balise de brouillage : Les ennemis qui *frappent en profondeur* à 12ps ou moins dévient de 4D6ps.
Balise de localisation : Les unités amies qui *frappent en profondeur* à 6ps ou moins ne dévient pas. La balise doit être présente sur la table au début du tour.
Blindage de céramite : Les *armes à fusion* n'ont pas le D6 bonus pour pénétrer le blindage du véhicule à mi-portée ou moins.
Bouclier de siège : Le véhicule réussit automatiquement les tests de *terrain dangereux*.

PROFILS

QG

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	P.
Apothicaire	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	88
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (p)	80
Capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (p)	79
Capitaine Lysander	6	5	4	4	4	5	3	10	2+	In (p)	114
Cap. des Ombres Shrike	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In, dS (p)	113
Capitaine Sicarius	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	In (p)	106
Capitaine terminator	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	In (p)	79
Champion de chapitre	5	4	4	4	1	4	3	10	2+	In (p)	89
Champion de c^ie	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	88
Champion de l'Empereur	6	4	4	4	2	5	2	10	2+	In (p)	118
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In (p)	81
Chapelain Cassius	5	4	4	6	2	4	2	10	3+	In (p)	108
Chapelain Grimaldus	5	4	4	4	3	4	3	10	3+	In (p)	117
Garde d'honneur	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	In	89
Haut sénéchal Helbrecht	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	In (p)	116
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (p)	111
Maître archiviste Tigurius	5	4	4	4	3	4	2	10	3+	In (p)	107
Maître de chapitre	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	In (p)	79
Maître de la forge	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	In (p)	92
Marneus Calgar	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	In (p)	105
Pedro Kantor	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	In (p)	115
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	In	92
Serviteur cénobite	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	In	117
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	In (p)	92
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In	88
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	In (p)	112

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	P.
Frère d'épée	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	119
Initié	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	119
Novice	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	In	119
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	In	85
Sergent	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In (p)	83
Sergent scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	In (p)	85
Sgt. scout vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	In (p)	85
Sergent Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+	In (p)	109
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	83
Space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	83

ÉLITE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	P.
Centurion	4	4	5	5	2	4	1	8	2+	In	94
Légionnaire	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	In	104
Sergent centurion	4	4	5	5	2	4	2	9	2+	In (p)	94
Sergent légionnaire	5	4	4	4	1	4	2	10	3+	In (p)	104
Sergent terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In (p)	90
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	87
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In	90
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In	87

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	P.
Moto d'assaut	4	4	4	5	2	4	2	8	3+	Mo	84
Motard scout	3	3	4	5	1	4	1	8	4+	Mo	85
Motard space marine	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Mo	84
Sergent	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In, dS (p)	83
Sergent motard	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Mo (p)	84
Sgt. motard scout	4	4	4	5	1	4	1	8	4+	Mo (p)	85
Sgt. motard scout vét.	4	4	4	5	1	4	2	9	4+	Mo (p)	85
Sgt. motard vétéran	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Mo (p)	84
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In, dS (p)	83
Space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In, dS	83

SOUTIEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'Unité	P.
Artilleur techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	Pa	93
Canon Thunderfire	-	-	-	7	2	-	-	-	3+	Pa	93
Centurion	4	4	5	5	2	4	1	8	2+	In	94
Sergent	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In (p)	83
Sergent centurion	4	4	5	5	2	4	2	9	2+	In (p)	94
Sergent Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	110
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (p)	83
Space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	83

VÉHICULES

	Blindage									
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type d'Unité	P.
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3	M	91
Dreadnought Ironclad	4	4	6	13	13	10	4	2	3	M	91
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	3	M	91
Escorteur Stormraven	-	4	-	12	12	12	-	-	3	Aé, St, T	97
Escorteur Stormtalon	-	4	-	11	11	11	-	-	2	Aé, St	96
Hunter/Stalker	-	4	-	12	12	10	-	-	3	C	101
Land Raider (tous)	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	103
Land Speeder	-	4	-	10	10	10	-	-	2	Ag, R	95
Land Speeder Storm	-	3	-	10	10	10	-	-	2	Ag, D, R, T	95
Module d'atterrissage	-	4	-	12	12	12	-	-	3	D, T	99
Predator/Vindicator	-	4	-	13	11	10	-	-	3	C	101
Razorback/Rhino	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C, T	98
Whirlwind	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C	101

ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type
Arme de corps à corps	-	Util.	-	Mêlée
Bolter	24 ps	4	5	Tir rapide
Bolter d'assaut	24 ps	4	5	Assaut 2
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Bombe à fusion	-	8	1	Encombrant, fléau des blindages
Canon à gravitons	24 ps	*	2	Salve 3/5, commotion, gravitons
Canon à plasma	36 ps	7	2	L^de 1, explosion, surchauffe
Canon d'assaut	24 ps	6	4	L^de 4, perforant
Canon Démolisseur	24 ps	10	2	Artillerie 1, g^de explosion
Canon laser	48 ps	9	2	L^de 1
Canons Tempête Icarus				
- 1 cible	48 ps	7	4	L^de 4, antiaérien, jumelé
- 2 cibles	48 ps	7	4	L^de 4, antiaérien, servo-traçage
Canon Temp. de Feu	Souffle	6	3	L^de 1
Canon Thunderfire				
- Aérienne	60 ps	5	6	L^de 4, barrage, explosion, ignore les couverts
- Souterraine	60 ps	4	-	L^de 4, barrage, explosion, onde de choc
- Surface	60 ps	6	5	L^de 4, barrage, explosion
Crozius arcanum	-	+2	4	Mêlée, commotion
Épée de force	-	Util.	3	Mêlée, force
Épée énergétique	-	Util.	3	Mêlée
Épée tronçonneuse	-	Util.	-	Mêlée
Faisceau de conversion				
	1-18 ps	6	-	L^de 1, explosion
	18-42 ps	8	4	L^de 1, explosion
	42-72 ps	10	1	L^de 1, explosion
Foreuse de siège	-	9	2	Mêlée, arme de spécialiste, fléau des blindages
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, fusion
Fusil à gravitons	18 ps	*	2	Salve 2/3, commotion, gravitons
Fusil à plasma	24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe
Fusil à pompe space marine	12 ps	4	-	Assaut 2
Fusil de sniper	36 ps	X	6	L^de 1, sniper
Gantelet énergétique	-	x2	2	Mêlée, arme de spécialiste, encombrant
Grenade frag	8 ps	3	-	Assaut 1, explosion
Griffe Éclair	-	Util.	3	Mêlée, arme de spécialiste, lacération
Hache de force	-	+1	2	Mêlée, encombrant, force
Hache énergétique	-	+1	2	Mêlée, encombrant
Lame relique	-	+2	3	Mêlée, à deux mains
Lance énergétique	-	+1/U	3/4	Mêlée
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-grenades Astartes				
- Grenade antichar	24 ps	6	4	Tir rapide
- Grenade frag	24 ps	3	6	Tir rapide, explosion
Lance-missiles				
- Missile antiaérien	48 ps	7	4	L^de 1, antiaérien
- Missile antichar	48 ps	8	3	L^de 1
- Missile frag	48 ps	4	6	L^de 1, explosion
Lance-missiles Cyclone				
- Missile antichar	48 ps	8	3	L^de 2
- Missile frag	48 ps	4	6	L^de 2, explosion
Lance-missiles multiple Whirlwind				
- Missile Vengeance	12-48 ps	5	4	Artill. 1, barrage, g^de explosion
- Missile incendiaire Castellan	12-48 ps	4	5	Artill. 1, barrage, g^de explosion, ignore les couverts
Lance-missiles Skyhammer	60 ps	7	4	L^de 3
Lance-missiles Skyspear	60 ps	7	2	L^de 1, antiaérien, fléau des blindages, tête chercheuse
Lance-missiles Typhoon				
- Missile antichar	48 ps	8	3	L^de 2
- Missile frag	48 ps	4	6	L^de 2, explosion
Lanceur Cerberus	18 ps	2	-	L^de 1, aveuglant, g^de explosion
Lanceur Deathwind	12 ps	5	-	L^de 1, g^de explosion
Marteau sismique	-	x2	1	Mêlée, arme de spécialiste, commotion, encombrant
Marteau Tonnerre	-	x2	2	Mêlée, arme de spécialiste, commotion, encombrant
Masse énergétique	-	+2	4	Mêlée, commotion
Missile Stormstrike	72 ps	8	2	L^de 1, commotion, usage unique
Multi-fuseur	24 ps	8	1	L^de 1, fusion
Pistolet à gravitons	12 ps	*	2	Pistolet, commotion, gravitons
Pistolet à plasma	12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe
Pistolet bolter	12 ps	4	5	Pistolet
Poing tronçonneur	-	x2	2	Mêlée, encombrant, arme de spécialiste, fléau des blindages
Sceptre de force	-	+2	4	Mêlée, commotion, force
Servo-bras	-	x2	1	Mêlée, arme de spécialiste, encombrant

TYPES D'UNITÉS

Aéronef = Aé, *antigrav* = Ag, *char* = C, *découvert* = D, *infanterie* = In, *marcheur* = M, *motos* = Mo, *personnage* = (p), *pièces d'appui* = Pa, *rapide* = R, *stationnaire* = St, *unité de saut* = dS, *transport* = T.



WARHAMMER 40,000



ET ILS NE CONNAÎTRONT PAS LA PEUR !

Dans les ténèbres du 41e millénaire, l'Imperium de l'Humanité est assailli de toutes parts – rébellions, invasions d'aliens et des serviteurs de dieux effroyables. Pourtant, il existe une force que se dressera toujours contre ces menaces, une force dont le destin est la guerre éternelle : les space marines. Ces guerriers surhumains ont sauvegardé l'Humanité contre une galaxie cruelle et affamée depuis plus de dix mille ans.
Ils ont livré les guerres les plus âpres, face aux adversaires les plus terribles, arrachant des victoires impossibles là où tous avaient failli. Ils sont l'Adeptus Astartes, les Anges de la Mort, et ils ne connaîtront pas la peur.

Au sommaire :

***LES ORIGINES DES SPACE MARINES :** La fondation des plus éminents protecteurs de l'Humanité, l'histoire et le caractère des plus célèbres chapitres space marines et la description de leurs plus grandes batailles.*

***L'ADEPTUS ASTARTES :** La description et les règles des forces nombreuses et variées des space marines, l'équipement et les reliques qu'ils emploient, et les personnages spéciaux qui les conduisent à la bataille.*

***DÉFENSEURS DE L'HUMANITÉ :** Une galerie saisissante des figurines Citadel de la gamme Space Marines, avec l'héraldique et l'iconographie de dizaines de chapitres.*

***L'ÉPÉE DE L'EMPEREUR :** Une liste d'armée exhaustive qui vous permet d'aligner votre collection de space marines sur les champs de bataille de Warhammer 40,000.*

ISBN 978-1782530770

9 781782 530770

FRENCH LANGUAGE

IMPRIMÉ EN CHINE

01 03 01 01 018

Un supplément pour

WARHAMMER 40,000

Un exemplaire de Warhammer 40,000 *est nécessaire pour utiliser ce supplément*

CITADEL

GAMES WORKSHOP

games-workshop.com