

One Space Marine in your army can be replaced with the Imperial Space Marine at no additional points cost

WS BS S T W I A Ld Sv Unit Type

Imperial Space Marine 4 4 4 4 1 4 1 8 3+ Infantry (Unique)

WARGEAR

- Disintegration combi-gun
- Disintegration pistol
- Close combat weapon
- Frag grenades
- Krak grenades

Disintegration Combi-gun

These deadly combi-weapons are relics from the Dark Age of Technology. Whilst the main bolter weapon fires salvos of mass-reactive bolts, it is the gun's secondary weapon that is most feared, for it can reduce a target to atoms in the blink of an eye.

The Imperial Space Marine can choose to fire either the main boltgun or the disintegration gun secondary weapon. You cannot fire both in the same turn. Note that unlike other combi-weapons, the secondary weapon can be fired more than once during the battle.

Main Weapon

	Range	S	AP	Type
Boltgun	24"	4	5	Rapid Fire

Secondary Weapon

	Range	S	AP	Type
Disintegration gun	18"	5	2	Rapid Fire, Gets Hot, Instant Death

SPECIAL RULES

- And They Shall Know No Fear
- Chapter Tactics (see *Codex: Space Marines*)
- Combat Squads (see *Codex: Space Marines*)

Disintegration Pistol

The design of these dangerous sidearms has long since been lost, and the few that remain are revered beyond measure.

	Range	S	AP	Type
	9"	5	2	Pistol, Gets Hot, Instant Death

1 Space Marine de votre armée peut être remplacé gratuitement par l'Imperial Space Marine.

CC CT F E PV I A Cd Sv Type d'Unité

Imperial Space Marine 4 4 4 4 1 4 1 8 3+ Infanterie (Unique)

ÉQUIPEMENT

- Combi-désintégrateur
- Pistolet désintégrateur
- Arme de corps à corps
- Grenades Frag
- Grenades Krak

Combi-désintégrateur

Ces redoutables armes combinées sont des reliques du Moyen-Âge Technologique. Même si le bolter principal tire des salves d'obus à réaction de masse, c'est l'arme secondaire qui est la plus crainte, car elle peut atomiser la cible en un clin d'œil.

L'Imperial Space Marine peut faire feu soit avec le bolter principal, soit avec le fusil désintégrateur secondaire. On ne peut pas tirer avec les deux dans le même tour. Notez que contrairement aux autres armes combinées, cette arme secondaire peut faire feu plus d'une fois au cours d'une même bataille.

Arme Principale

	Portée	F	PA	Type
Bolter	24"	4	5	Tir Rapide

Arme Secondaire

	Portée	F	PA	Type
Fusil désintégrateur	18"	5	2	Tir Rapide, Surchauffe, Mort Instantanée

SPÉCIALES

- Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur
- Tactiques de Chapitre (voir *Codex: Space Marines*)
- Escouades de Combat (voir *Codex: Space Marines*)

Pistolet Désintégrateur

Le principe de fonctionnement de cette dangereuse arme de poing est perdu depuis longtemps, et les rares exemplaires qui subsistent font l'objet d'une vénération immodérée.

	Portée	F	PA	Type
	9"	5	2	Pistolet, Surchauffe, Mort Instantanée