

WARHAMMER[®]

40,000

CHEVALIERS GRIS[™]



WARHAMMER[®]
40,000

CODEx

**GAMES
WORKSHOP[®]**



Des Cuirassiers Némésis mènent l'assaut contre un temple du Chaos.

CHEVALIERS GRIS



Par Matthew Ward

CONTENTS

Les Chevaliers Gris5	L'Armée de Titan (Suite)	
Fondation.....6	Hommes de Main de l'Inquisition.....48	
La Citadelle de Titan.....8	<i>Arco-Flagellant</i>48	
Organisation du Chapitre.....12	<i>Bannisseur</i>48	
Exploits Légendaires.....13	<i>Croisé</i>48	
La Purge de Jollana.....18	<i>Possédé</i>49	
	<i>Cultiste de Parque</i>49	
L'Armée de Titan21	<i>Serviteur Inquisitorial</i>49	
Grands Maîtres Chevaliers Gris.....22	<i>Armurier Jokæro</i>50	
Frères-Capitaines Chevaliers Gris.....23	<i>Mystique</i>50	
Archivistes.....24	<i>Psyker</i>51	
Pouvoirs Psychiques d'Archiviste.....25	<i>Guerrier Acolyte</i>51	
Champion de Confrérie.....26	<i>Chimère Inquisitoriale</i>51	
Terminators Chevaliers Gris.....27	Assassins.....52	
Escouades d'IncurSION & Escouades Interceptor.....28	<i>Assassin Culexus</i>53	
Escouades Purgator.....29	<i>Assassin Callidus</i>53	
Paladins.....30	<i>Assassin Eversor</i>53	
Escouades Purificator.....31	<i>Assassin Vindicare</i>53	
Techmarines.....32		
Rhinos & Razorbacks.....33	Arsenal54	
Cuirassiers Némésis.....34	Armes de Force Némésis.....54	
Dreadnoughts & Dreadnoughts Vénérables.....35	Armes.....55	
Land Raider.....36	Grenades.....60	
Escorteurs Stormraven.....37	Améliorations de Véhicule.....61	
Seigneur Kaldor Draigo.....38	Équipements.....62	
Grand Maître Mordrak.....40	Armures.....63	
Frère-Capitaine Stern.....41		
Castellan Crowe.....42	Les Chevaliers au Combat64	
Justicar Thawn.....43		
Inquisiteurs.....44	Liste d'Armée des Chevaliers Gris81	
Inquisiteur Coteaz.....45		
Inquisiteur Karamazov.....46	Références96	
Inquisitrice Valéria.....47		

Illustrations : John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade. **Conception Graphique** : Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Photos** : Glenn More. **Eavy Metal** : Neil Green, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. **Concepteurs de Jeu** : Robin Cruddace, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Jeremy Vetock, Sarah Wallen, Matthew Ward. **Équipe Hobby** : Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture des Figurines** : Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Production & Reprographie** : Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields. **Merci à** : Stuart Black, Talima Fox, Alan Merrett, Rick Priestley, Tim Sawyer.

Version Française : Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszyn.

© Copyright Games Workshop Limited 2010, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer 40,000, le logo de l'Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, et tous les logos, marques, noms, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images tirés de l'univers Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2010, pour le Royaume-Uni et les 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 et événements réels serait fortuite et accidentelle.

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 aérosols. Respectez les précautions d'emploi.

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

FRANCE
Games Workshop France
Europarc de Pichauray
BP419
13591 Aix-en-Provence - Cedex 3

NORTH AMERICA
Games Workshop Inc,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland, 21060-6401

INTRODUCTION

Les Chevaliers Gris sont le rempart de l'Imperium contre les démons du Warp depuis plus de dix mille ans. Ils forment une armée de guerriers génétiquement modifiés, incorruptibles et équipés des meilleures armes et armures que l'Humanité puisse fournir, car aucun autre chapitre au service de l'Empereur n'a reçu une mission aussi périlleuse que la leur.

Le livre de règles de Warhammer 40,000 contient tout ce dont vous avez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel dans l'univers martial du 41^e millénaire. Chaque armée dispose de son propre Codex, rédigé en fonction de ces règles, lequel vous permettra de faire de votre collection de figurines une armée prête à participer à une partie de Warhammer 40,000. Ce Codex est consacré aux Space Marines du chapitre des Chevaliers Gris.

POURQUOI COLLECTIONNER UNE ARMÉE DE CHEVALIERS GRIS ?

Les Chevaliers Gris sont l'ultime création de l'Empereur, une armée de Space Marines dont le pouvoir et le dévouement éclipsent ceux des autres. Leur mission exige d'eux qu'ils affrontent les démons du Warp partout où ces derniers se manifestent. Chaque Chevalier Gris est une armée à lui seul, capable d'abattre un démon majeur d'un seul horizon. Et lorsque le chapitre se rassemble, rien ne peut l'arrêter. Mais tandis que le crépuscule de l'Imperium approche, la menace du Warp n'a jamais été aussi grande, et les Chevaliers Gris plus occupés. Auront-ils la force de repousser la vague annoncée du Chaos ?

Bien que les Chevaliers Gris disposent du meilleur armement de tout l'Imperium, leur arme principale provient de leur for intérieur : leur puissance psychique incomparable.

Une armée de Chevaliers Gris sera toujours dépassée par le nombre, mais chacun de vos guerriers est aussi fort que le meilleur personnage de votre adversaire. Les Terminators, qui constituent habituellement l'élite des autres armées Space Marines, forment le cœur de votre force. Les Purgators déclenchent des tempêtes de bolts, les Purificators noient l'ennemi dans les flammes, les Interceptors frappent ses points faibles et les imposants Cuirassiers Némésis sillonnent implacablement le champ de bataille.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Le Codex Chevaliers Gris contient les sections suivantes :

Les Chevaliers Gris : Cette section présente les Chevaliers Gris et les exploits qu'ils ont accomplis dans l'univers de Warhammer 40,000. Les secrets des Chevaliers Gris y sont révélés comme jamais auparavant, avec notamment une description détaillée de leur forteresse-monastère sur Titan, de l'organisation du chapitre et le récit de ses plus grandes batailles.

L'Armée de Titan : Cette section passe en revue l'intégralité des personnages, des escouades et des chars de l'armée des Chevaliers Gris. Vous trouverez tout d'abord une description de l'unité, de son rôle et de ses spécialités au combat. Ensuite, vous découvrirez les règles complètes de l'unité, ses compétences uniques, son équipement et/ou ses capacités spéciales.

Arsenal : Vous trouverez dans cette section le détail et les règles des armes et armures des Chevaliers Gris, ainsi que leurs pièces d'équipement plus atypiques, comme les grenades anti-psy.

Les Chevaliers au Combat : Ce chapitre propose des photos couleurs de la vaste gamme de figurines Citadel des Chevaliers Gris, merveilleusement peintes par l'équipe 'Eavy Metal. Vous y trouverez des exemples de schémas de couleurs et de marquages employés par les Chevaliers Gris, ainsi que des exemples détaillés de l'héraldique des héros du chapitre.

Liste d'Armée des Chevaliers Gris : La liste d'armée regroupe toutes les unités décrites dans la section L'Armée de Titan et les organise afin de vous aider à sélectionner une armée pour vos parties. Chaque type d'unité s'est vu attribuer une valeur en points, vous permettant de livrer des batailles équilibrées.

POUR EN SAVOIR PLUS

Le Codex Chevaliers gris contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer, mais il reste toujours des tactiques inédites à apprendre, de nouvelles manières de jouer à découvrir et des idées de peinture à explorer. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver une rubrique dédiée aux Chevaliers Gris sur notre site internet :

www.games-workshop.com





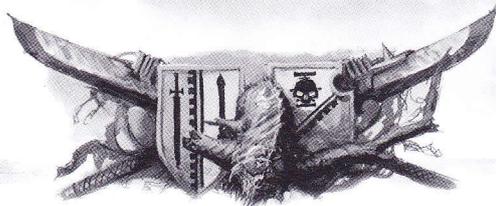
LES CHEVALIERS GRIS

L'Imperium de l'Humanité est un domaine envahi par les ténèbres et par la guerre, assailli de toute part. Contre ces innombrables ennemis se tiennent les armées de l'Imperium : les Space Marines surhumains, la masse de la Garde Impériale, les dieux-machines des Légions Titaniques et les vaisseaux bravant le néant de la Marine Impériale – un étalage de puissance qu'aucune autre race mortelle ne peut égaler.

Pourtant, il existe un ennemi contre lequel ces redoutables forces ne peuvent rien, un danger enraciné dans la corruption et le carnage. Pour les démons du Warp, la victoire sur l'humanité ne consiste pas à la détruire, mais à la convertir au culte des dieux du Chaos. La force brute ne suffit pas à combattre une telle menace, elle requiert une armée dont la pureté d'âme la place au-dessus de toute tentation. Il n'existe qu'une seule force dans tout l'Imperium qui réponde à cette définition, un ancien ordre de chevaliers fondé à la période la plus sombre de l'Humanité. Ces guerriers défendent l'Imperium contre les démons depuis dix mille ans, vouant leur vie à la préservation de l'âme de l'Humanité.

Ils sont le dernier présent que l'Empereur a offert à l'Humanité, une armée de guerriers infaillibles et incorruptibles créés grâce à une science oubliée. Ce sont les Chevaliers Gris – la seule ligne de défense contre les démons du Chaos.

Tandis que le 41^e Millénaire touche à sa fin, le talent des Chevaliers Gris est mis à l'épreuve comme jamais auparavant. La lumière de l'Empereur diminue, et les invasions démoniaques sont de plus en plus fréquentes et plus féroces. Aucun Chevalier Gris n'a jamais cédé à l'attrait du Chaos, et aucun ne faillira en cette heure funeste. Les Chevaliers Gris continuent de se battre et de dresser une ligne d'acier éclatant contre les ténèbres du Chaos.





FONDATION

Les Chevaliers Gris constituent l'organisation la plus secrète de l'Imperium. Seuls les échelons les plus élevés de l'Inquisition ont quelques bribes de connaissances à propos de la fondation du chapitre, et même ces hommes les plus dignes de confiance ne savent pas toute la vérité.

Si l'on en croit la légende, les Chevaliers Gris naquirent dans le tumulte de la Seconde Fondation, lorsque les neuf légions de Space Marines loyalistes furent divisées pour former les chapitres d'aujourd'hui. Dénommés Chapitre 666, les Chevaliers Gris firent partie de la nouvelle génération de Space Marines, mais étaient destinés à toujours se tenir à l'écart de leurs pairs. Si les chapitres de la Seconde Fondation n'étaient jamais que le résultat d'une réorganisation des légions d'antan, les Chevaliers Gris constituait une création inédite, le point culminant d'un projet lancé par l'Empereur dans les derniers jours de l'Hérésie d'Horus.

Alors qu'Horus entamait sa dernière campagne, l'Empereur pressentit que mettre fin à l'Hérésie lui coûterait énormément, au point de l'empêcher de contribuer activement à la survie de l'humanité – s'il ne trouvait pas la mort. Il savait également que la menace du Chaos n'allait pas disparaître avec Horus, mais qu'elle continuerait au contraire à mettre l'Imperium en péril. Qui pourrait le défendre contre les dieux du Chaos et leurs serviteurs ? L'Hérésie d'Horus venait d'apporter la preuve que les Space Marines n'étaient pas immunisés contre la corruption, comme l'avait souhaité l'Empereur. L'Adeptus Custodes n'avait pas cédé à la tentation, mais cette organisation ne jouissait pas de la liberté de manœuvre nécessaire pour mener ce combat.

L'Empereur imagina donc un plan devant transformer sa défaite personnelle en une victoire à long terme. Malcador le Sigillite, l'un de ses serviteurs les plus proches, parcourut les mondes ravagés par la guerre de l'Imperium en quête des

LES NOMS DU POUVOIR

Chaque Chevalier Gris abandonne son nom de naissance. Cette pratique vise en partie à le couper de sa précédente vie – un signe extérieur de sa renaissance au service de l'Inquisition. Quoi qu'il en soit, une fois que l'identité d'un Chevalier Gris a été brisée puis reconstruite au cours de son entraînement, il oublie généralement son passé ; à quoi sert alors de conserver son nom ? Ce n'est qu'après avoir achevé sa formation qu'un Chevalier Gris reçoit son nouveau nom ; d'ici-là, les recrues se voient assigner un chiffre. Chaque nom est en fait le fragment d'un sortilège façonné par les scribes du chapitre qui doit agir en parfaite opposition avec le nom véritable d'un démon spécifique. Ainsi, même le nom d'un Chevalier Gris est une arme contre son ennemi honni.

Tout comme les noms véritables des démons, les noms des Chevaliers Gris ne cessent de fluctuer. Néanmoins, certains refont régulièrement surface, regagnant leur pouvoir au moment où le démon associé émerge à nouveau du Warp. Ainsi, un même nom peut avoir été porté par un grand nombre de Chevaliers Gris au cours des millénaires.

hommes aptes à prendre le fardeau du futur sur leurs épaules. Une telle mission eût été difficile à assumer en temps de paix, elle s'avéra quasiment impossible au milieu de l'anarchie de l'Hérésie. Lorsque Malcador fut de retour auprès de l'Empereur, Terra elle-même était assiégée, et ce n'est qu'au moyen d'un subterfuge des plus astucieux que le Sigillite et ses recrues purent traverser la ligne de front sans être vus.

L'Empereur inspecta en silence les douze individus que Malcador avait amenés devant lui, et il vit que son agent avait bien œuvré. Quatre d'entre eux étaient des seigneurs ou des administrateurs dotés d'un esprit curieux et d'une volonté implacable. Les huit autres étaient des Space Marines dont les capacités hors pair étaient égalées uniquement par leur dévotion à l'Empereur. Certains appartenaient aux légions qui s'étaient laissées tenter par les sombres promesses d'Horus, mais ces Frères de Bataille n'avaient jamais renié leur loyauté et avaient combattu l'Hérésie de l'intérieur. L'Empereur approuva le choix de Malcador sans aucune réserve, et lui commanda de passer à l'étape suivante de son plan.

TITAN.

Malcador et ses douze adeptes quittèrent immédiatement le palais envahi par les combats aussi discrètement qu'ils étaient venus. Le groupe se divisa après avoir décollé de Terra, car leurs destins devaient suivre des lignes différentes pour un temps. Les quatre seigneurs devaient former la structure originelle de l'Inquisition, une organisation secrète et puissante, en charge de la surveillance des forces armées de l'Imperium, tandis que Malcador emmenait les huit Space Marines sur Titan. Grâce à ses pouvoirs psychiques, le Sigillite avait occulté cette lune aux yeux des renégats comme à ceux des loyalistes. Les huit Space Marines y trouvèrent une forteresse-monastère bâtie à leur intention dans le plus grand secret, sous le voile d'illusion de Malcador. La forteresse contenait tous les éléments nécessaires à la création d'une nouvelle armée de Space Marines : les Chevaliers Gris. Des recrues provenant de tous les coins de la galaxie étaient là ; certaines étaient inexpérimentées et n'avaient reçu aucun entraînement, d'autres avaient été secrètement soustraites aux rangs des légions restées loyales. Les cuves cryogéniques contenaient un assortiment de nouvelles glandes progénoïdes, et un arsenal d'armes révolutionnaires issues des forges de Mars s'étalait sur les râteliers des armureries. Les Chevaliers Gris ne devaient pas constituer une légion Space Marine, mais un chapitre : une confrérie plus restreinte et plus soudée, aux effectifs suffisants pour accomplir sa mission.

Malcador supervisa le processus initial de création des Chevaliers Gris, mais ne put rester pour surveiller leur évolution. Il choisit l'un des huit pour prendre sa succession à la tête du chapitre. C'est ainsi que Janus devint le premier Grand Maître Suprême. Avant de quitter Titan pour toujours, Malcador tissa un dernier enchantement encore plus prodigieux. Titan disparut de son orbite et fut dissimulé dans le sanctuaire le plus improbable : Malcador l'ancre au beau milieu des courants qui agitent le Warp. Protégé par des champs Geller étendus et des rites mis au point par Malcador, Titan traversa la tempête Warp, tandis que la galaxie assistait aux ravages de l'Hérésie d'Horus et à la tragédie du duel final livré par l'Empereur.

LA RÉAPPARITION

Titan réapparut sur son orbite dans l'univers réel au beau milieu de la confusion de la Seconde Fondation. Le temps s'était écoulé différemment dans le Warp, un mois dans le royaume des mortels équivalant à une année dans l'Empyrean. Si le groupe qui se retira dans le Warp n'était composé que de huit Space Marines et de quelques centaines de recrues inexercées, c'est un chapitre opérationnel, fort d'un millier de Frères de Bataille parfaitement entraînés qui en émergea.

C'est au cours de cette période que les légions Space Marines furent divisées en chapitres selon les préceptes du Codex Astartes. Ce processus de la Seconde Fondation fut mené à bien sous la direction de l'Inquisition nouvellement formée, et supervisé par les mêmes seigneurs qui quittèrent Terra avec Malcador quelques années plus tôt. Ils purent facilement ajouter les Chevaliers Gris sur la liste des nombreux chapitres Space Marines, et les désignèrent sous le nom de Chapitre 666. Environ quatre cents chapitres furent accrédités à l'époque, ce choix apparut donc comme très étrange. Peu de détails à propos de ce chapitre furent archivés, et la plupart d'entre eux furent simplement effacés au cours du siècle suivant.

Alors que les autres chapitres Space Marines étaient autonomes, les Chevaliers Gris furent subordonnés à l'Inquisition, en tant que chambre militante de la société secrète. Tandis que les chapitres successeurs durent se contenter des stocks existants, les Chevaliers Gris furent créés grâce à de nouvelles glandes progénoïdes qui n'étaient pas affectées par les défauts de la génération précédente, et qui contenaient en germe le corps et l'esprit de l'Empereur lui-même. Ainsi, chaque Chevalier Gris est un vaillant guerrier, doté d'une force et d'une endurance dépassant de loin les limites humaines, grâce au patrimoine génétique de l'Empereur et à un entraînement rigoureux. Même désarmé et sans armure, un seul d'entre eux est un adversaire redoutable, mais les Chevaliers Gris combattent rarement seuls, et jamais sans leurs armes.

Et quelles armes ! Au soir du 41^e Millénaire, aucune armée dans tout l'Imperium ne dispose d'un armement aussi avancé et aussi efficace que celui employé par les Chevaliers Gris. Tel est le fruit des anciens pactes scellés avec l'Adeptus Mechanicus et des alliances tissées avec certaines races xenos. En effet, la menace du Warp est si sérieuse que les considérations de race ont été mises de côté. Il s'agit d'ententes de circonstance contre le péril démoniaque, une communion d'intérêts et d'objectifs, et non de liens noués à long terme, avec un avantage pour les Chevaliers Gris, car les technologies qui leur ont été transmises perdureront bien au-delà des accords pour lesquels elles ont servi de monnaie d'échange.

GUERRIERS ET SORCIERS

Toutefois, l'avance technologique est loin d'être l'arme la plus redoutable dans l'arsenal des Chevaliers Gris. L'existence des démons a peu de choses à voir avec la science, ce sont des êtres nés du mythe et de la folie. Pour vaincre de telles créatures, un guerrier doit s'imprégner de la même démente et s'approprier les sortilèges du Warp pour combattre le démon avec les mêmes armes. Aucun psyker ordinaire ne peut espérer y parvenir, car le simple fait d'essayer laisserait son âme corrompue à jamais. Un Chevalier Gris doit non seulement surmonter ce genre d'épreuves, mais également s'y confronter tous les jours. C'est pourquoi sa force réside principalement dans sa détermination.

En vérité, la distinction entre pouvoirs psychiques et magie noire n'existe que dans l'esprit des hommes, et ne dépend que du prisme au travers duquel on observe les merveilles de l'univers : celui de la science ou celui de la sorcellerie. Chaque Chevalier Gris est un psyker accompli, entraîné à canaliser son énergie mentale au travers d'un réseau de protections appelé "Ægis", et capable de recourir à de terribles sorts de bataille. La simple signature psychique d'un Chevalier Gris est un anathème pour les créatures du Warp, réprimant leur sinistre appétit et immunisant le guerrier à la corruption. Tel fut le présent de l'Empereur aux premiers Chevaliers Gris, un héritage transmis à chaque nouvelle génération de Frères de Bataille. Ainsi protégé, un Chevalier Gris peut manipuler les sortilèges interdits, se servir d'artefacts impurs et parcourir les pages des livres impies sans risquer d'être submergé par les pouvoirs maudits qu'il utilise.

Certains Chevaliers Gris possèdent une telle puissance psychique que leur esprit ne peut pas être dompté par les rites ou l'entraînement. De tels flots d'énergie incontrôlés constituent normalement un appât irrésistible pour les démons, et le psyker isolé se retrouve instantanément assujéti à leurs sombres désirs. Cependant, la pureté d'âme d'un Chevalier Gris et l'énergie psychique qu'il dégage sont absolument écoeurantes, même pour les entités du Warp les plus voraces. Cette énergie immaculée prend une forme dictée par le subconscient du Chevalier Gris : une flamme purificatrice, un éclat de lumière aveuglant, ou toute autre manifestation physique de sa pureté d'âme. Les plus puissants Chevaliers Gris peuvent bannir les démons en les effleurant, redonner courage aux armées terrorisées, ou se prémunir contre la mort elle-même.



LA CITADELLE DE TITAN

Sur Titan, la lune de Saturne, nichée dans l'ombre du Mont Anarch, la forteresse-monastère des Chevaliers Gris jaillit des glaces et des océans de méthane comme une flèche noire.

Les murs des antiques salles de la forteresse sont recouverts de tapisseries retraçant des conflits millénaires, dont les noms tissés en lettre d'or n'évoqueraient rien pour ceux qui n'appartiennent pas au chapitre. Cette structure imposante, destinée à accueillir plus d'un millier de Space Marines et toutes leurs armes de guerre, est généralement vide et silencieuse. L'engance démoniaque peut frapper n'importe où dans la galaxie, et la plupart des Chevaliers Gris sont éparpillés parmi les étoiles pour répondre à cette menace. Seule la Chambre des Épreuves résonne inlassablement de la clameur des recrues à l'entraînement. Ailleurs, les Chevaliers Gris s'acquittent de leur devoir, plongés dans une méditation silencieuse, leurs pensées n'étant dirigées que sur leur mission imprescriptible.

LA CHAMBRE DES ÉPREUVES

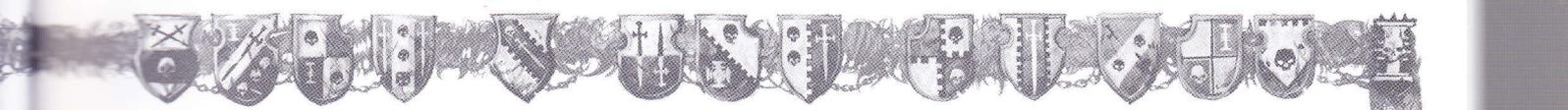
C'est à partir de la Chambre des Épreuves que les Guides se lancent à la recherche de nouvelles recrues en parcourant la galaxie. Les Guides sont des Chevaliers Gris trop âgés ou trop grièvement blessés pour assumer la mission première du chapitre, mais toujours dotés de sens et d'un esprit assez affûtés pour détecter un héros potentiel parmi les rangs de la plèbe. Les attributions d'un Guide ne connaissent pas de limites. Alors que la plupart des chapitres Space Marines se

contentent d'une poignée de mondes de recrutement, les Guides peuvent choisir leurs recrues sur n'importe quel monde de l'Imperium, même si leur préférence va généralement aux mondes barbares dans lesquels la résistance physique et mentale est nécessaire à la survie. Les Guides peuvent même recruter sur les Vaisseaux Noirs (les navires spectraux qui rôdent dans l'espace de l'Imperium pour prélever leur dîme de psykers) s'ils le souhaitent, ou dans les propres viviers des autres chapitres Space Marines. En fait, certains chapitres, comme les Exorcists et les Silver Skulls, prennent sur eux d'identifier les individus qui pourraient intéresser les Chevaliers Gris parmi leurs recrues et d'en avertir les Guides. Comme la survie d'un chapitre Space Marine dépend de sa capacité à remplacer ses pertes, céder une partie de ses nouvelles recrues à un autre chapitre est un acte des plus honorables, et une preuve du respect témoigné aux Chevaliers Gris par ceux qui les connaissent.

La Chambre des Épreuves est le lieu de rassemblement des aspirants et de leur entraînement. Un flot continu de navettes encercler ses hautes tours, apportant les recrues ou emportant les corps des défunts. Chaque vaisseau est mis en joue par deux lasers de défense de la forteresse. La plus petite déviation par rapport au plan de vol engendre deux traits de lumière rouge capables de réduire un croiseur en flaque de métal fondu.

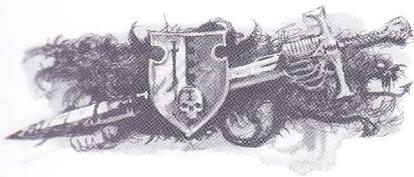
Le processus initial d'entraînement est nécessairement sévère, car il doit permettre d'identifier rapidement ceux qui n'ont pas la force d'âme d'un Chevalier Gris. Le patrimoine de





L'Empereur est trop précieux pour être gaspillé. Seul un candidat sur mille survit au premier rite de passage, le pèlerinage dans les plaines hantées de Xanadu Regio. La plupart des survivants trouveront la mort au cours de la seconde épreuve, la marche dans les grottes ténébreuses de Ganesa Macula. Au final, un novice sur un million parvient à surmonter toutes les épreuves physiques et mentales. Il est alors jugé digne de recevoir le patrimoine génétique de l'Empereur et commence sa transformation en Chevalier Gris.

Les altérations physiques donnant naissance à un Chevalier Gris sont réalisées dans les plus bas niveaux de la chambre, dans un labyrinthe de cabinets de psycho-chirurgie et de bio-ingénierie surveillés sans relâche par une foule de serviteurs. Lorsque ce processus est achevé, le novice est ordonné néophyte et son véritable entraînement débute alors. Ses compétences martiales sont développées sous la direction des Champions de Confrérie, et ses pouvoirs psychiques accrus par les Archivistes. Plus important que tout, il doit accomplir les Rituels de Détestation qui renforceront son cœur contre les tentations du Chaos et les promesses fallacieuses des démons. Plonger dans les eaux de la damnation et en sortir avec une âme intacte requiert la volonté la plus dure et le cœur le plus pur. S'il triomphe de ces derniers défis, le néophyte est finalement élevé au rang de Chevalier.



L'AUGURIUM

Le pinacle d'argent de l'Augurium est perché au sommet de la plus haute tour de la forteresse du chapitre. À l'intérieur de ses murs recouverts de miroirs, les Prognosticars des Chevaliers Gris méditent et accomplissent leurs rituels, éclairés uniquement par la lueur vacillante des cierges. Les Prognosticars sont de puissants psykers hautement spécialisés. Étant particulièrement sensibles aux fluctuations du Warp, ils peuvent "lire" les ondes psychiques afin de prédire le lieu et l'ampleur des invasions démoniaques. Les Prognosticars peuvent apparaître comme des oracles au premier abord, mais ce sont en vérité des chasseurs qui traquent la signature psychique des démons dans les courants agités de l'Immaterium.

Avertis par les Prognosticars, les Chevaliers Gris peuvent alors déployer leurs forces en accord avec la nature de la menace, rendant inutiles les rapports (souvent confus et tardifs) en provenance des zones de combat. Même si ces prédictions manquent de précision, les Prognosticars fournissent au chapitre des renseignements inestimables, sans lesquels sa mission serait tout bonnement impossible. Si un commandant Chevalier Gris ordonne la destruction d'un vaisseau de croisière pour bannir un unique démon caché à bord, ce n'est pas la cruauté qui dicte sa conduite, mais le pragmatisme. Grâce aux présages des Prognosticars, il sait que l'évasion du démon aurait provoqué la damnation d'un nombre d'âmes beaucoup plus grand que celles qui ont péri lors de l'attaque. Dans la guerre qui oppose les Chevaliers Gris aux démons, le décompte des pertes ne peut que s'aggraver. Les Fils de Titan peuvent, au mieux, s'efforcer de limiter les dommages collatéraux. Si des millions doivent être sacrifiés pour sauver des milliards, qu'il en soit ainsi.

LES CHAMBRES DE PURETÉ

Les légendes du chapitre mentionnent un mal indicible enterré sous le Mont Anarch. Était-ce la raison pour laquelle Titan fut choisie pour être la planète du chapitre des Chevaliers Gris, afin que ce fléau soit toujours gardé par des géôliers incorruptibles ? À moins que quelque chose soit parvenu à vaincre les défenses de Malcador et à se glisser dans les profondeurs de Titan pendant son séjour dans le Warp ? La vérité se trouve dans les pages du Grimoire de Fer, la seule archive retraçant la fondation du chapitre, un ouvrage écrit avec le sang des martyrs et scellé dans un écrin de métal thaumaturgique. Seul un Grand Maître Suprême est autorisé à lire ce livre, et il est impensable d'en partager le contenu avec ses Frères de Bataille, encore moins avec les étrangers.

Les Chambres de Pureté (le plus ancien secteur de la citadelle) sont au Grimoire de Fer ce que la pierre tombale est à la sépulture : un sceau inamovible. C'est là que se trouvent les quartiers des Purificators, les plus nobles des Chevaliers Gris, et peu d'individus extérieurs à leur ordre peuvent y pénétrer. Seuls les Purificators connaissent la véritable identité de leur prisonnier, et n'en parlent jamais, pas même aux Grands Maîtres du chapitre. Mais lorsque la roche de Titan tremble et que les Purificators interdisent l'accès à leur territoire, c'est tout le chapitre qui retient son souffle, jusqu'à ce que les secousses cessent et que les portes d'obsidienne soient rouvertes.

LES CHAMPS MORTUAIRES

Chaque Chevalier Gris souhaite que sa dépouille soit ramenée sur Titan, pour y être ensevelie dans les cryptes consacrées des Champs Mortuaires. Depuis l'aube du chapitre, les morts glorieux sont enterrés sous ces voûtes, et des bas-reliefs préservent leurs traits pour l'éternité. Toutefois, il arrive bien trop souvent que le corps d'un Frère de Bataille soit perdu dans la tourmente des combats. Si aucun reste n'a pu être retrouvé, alors le nom du guerrier tombé au champ d'honneur est gravé sur le mur de basalte du souvenir, aux côtés des plus grands héros du chapitre.

LE DÉCRET TERMINUS

Au plus profond des Chambres de Pureté, mis sous clé dans la crypte censée abriter la tombe de Malcador lui-même, repose un simple coffret de bois orné d'un sceau en or. À l'intérieur de cette boîte, est inscrite sur un antique parchemin l'instruction connue uniquement sous le nom de Décret Terminus. Cet artefact n'est recensé dans aucune archive de l'Imperium, car le secret de son existence a été préservé de tous, hormis des Grands Maîtres Suprêmes.

Seul un Grand Maître Suprême des Chevaliers Gris sait comment ouvrir le coffret, et il ne le fera que lorsque tout espoir sera perdu pour l'Humanité. Le Décret Terminus est la sanction ultime des Chevaliers Gris, un secret si extraordinaire qu'il pourrait signifier la fin de l'Imperium, ou bien le sauver à l'heure la plus dramatique. La nature exacte de ce document est inconnue, et le seul indice à propos de son contenu est le sceau incrusté sur son couvercle. On raconte qu'il correspond parfaitement à un autre sceau, apposé en un unique lieu de l'immense Imperium de l'Humanité : le Trône d'Or de l'Empereur.

LA SALLE DES CHAMPIONS

La Salle des Champions est le siège des Paladins, les plus puissants guerriers du chapitre. Des rangs de statues de marbre s'alignent devant ses murs, chacune d'elles portant les traits d'un héros d'antan : un Paladin, un Frère-Capitaine ou un Grand Maître à qui on a offert l'immortalité de la pierre pour qu'il continue à inspirer les générations de Chevaliers Gris à venir.

Les jours de fêtes sont célébrés sous leur regard bienveillant, au milieu des étalages de trophées dont les Frères de Bataille se sont emparés sur le champ de bataille : armes, bannières,

LE BANNISSEMENT DES DÉMONS

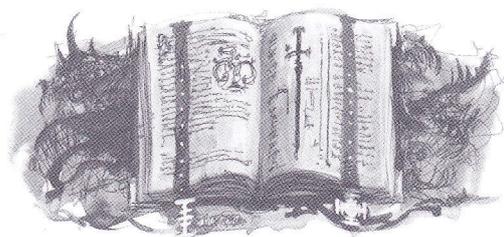
La stratégie maîtresse des Chevaliers Gris en matière de bannissement d'un démon est la connaissance du nom véritable de la bête. Ce savoir octroie un grand pouvoir sur la créature, c'est pourquoi la plupart des démons adoptent des pseudonymes ou des titres trompeurs et ne quittent jamais le Warp en portant leur nom véritable. Entre les mains d'un mystique averti, ce nom peut être utilisé pour invoquer ou bannir le démon en question. Parvenir à un tel résultat prend normalement des semaines, ou même des mois, de préparatifs et de rituels précis, pour peu que l'invocateur ne soit pas lui-même corrompu par les pouvoirs qu'il essaie de dominer. Invoquer un nom véritable est une sorte de pacte démoniaque, à ceci près que dans ce cas, le démon est à son désavantage.

Toutefois, pour un Chevalier Gris, un nom véritable est une arme aussi fiable et aussi directe que le fulgurant fixé à son poignet. Même le plus humble Chevalier Gris peut invoquer un nom véritable en un clin d'œil et affaiblir le démon, le mettant à la merci d'un coup fatal d'arme de force Némésis. Entre les mains d'un vétéran du chapitre, un nom véritable suffit à détruire l'enveloppe physique d'un démon, voire à le renvoyer instantanément dans le Warp, ne laissant qu'une odeur de soufre et des résidus ectoplasmiques. Bannir un démon de la sorte est ce qui se rapproche le plus d'une victoire durable, car un démon détruit physiquement sera de retour dans le royaume des mortels bien plus tôt que celui qui a été banni corps et "âme".

Hélas, si le nom véritable est l'arme la plus sûre d'un Chevalier Gris, elle est également la plus difficile à se procurer. Comme tout ce qui concerne les démons, un nom véritable naît dans le Warp, et sa traduction dans l'esprit et la langue d'un mortel est aussi instable et changeante que la bête qui le porte. C'est pourquoi une véritable armée de scribes s'escrime dans l'ombre de l'Augurium, feuilletant sans cesse les comptes-rendus des visions des Prognosticars, à la recherche du moindre indice à propos des noms véritables inconstants. Il s'agit d'un processus long et dangereux, car chaque scribe ne se voit confier qu'une partie d'un nom véritable, de crainte qu'il soit corrompu par le pouvoir qu'il renferme. Ainsi, chaque fragment de savoir est écrit sur un parchemin sanctifié en lettres de sang, celui du scribe, car l'encre ne peut pas renfermer un tel savoir. Chacun des parchemins est ensuite présenté à un Archiviste supérieur qui va les rassembler et les interpréter, afin de les intégrer dans l'un des grimoires bénis du Sanctum Sanctorum.

pièces d'armures et artefacts fabuleux. Ce sont généralement des souvenirs pris sur les ennemis mortels des Chevaliers Gris. Même si la menace démoniaque est la préoccupation première du chapitre, celui-ci a livré d'innombrables batailles contre les xenos, les mutants et les hérétiques, et les trophées de la Salle des Champions sont autant de témoignages de ces victoires.

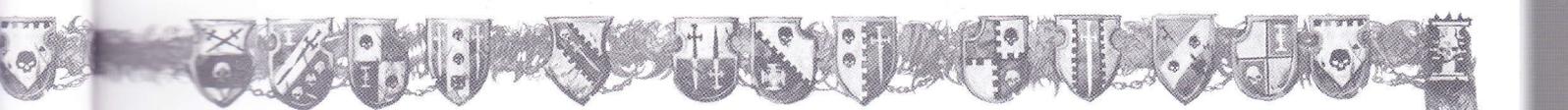
Les prises engendrées par le Warp, quant à elles, sont conservées dans les cryptes les plus profondes. La seule exception notable est le crâne calciné d'Iremn'ath, le Rajah démoniaque de Nalu, dont les assauts répétés sur le monde labyrinthique d'Ibb ont contraint les Chevaliers Gris à lancer l'une de leurs campagnes les plus longues et les plus coûteuses. L'esprit maudit d'Iremn'ath est maintenant condamné à rester suspendu au-dessus de la table des Grands Maîtres, dans la prison de son propre crâne, retenu en cage par une soixantaine d'acolytes dont l'unique but est de veiller à ce que les hexagrammes d'emprisonnement ne faillissent jamais. Pour les Chevaliers Gris, le crâne Iremn'ath est la preuve que la victoire finale contre les démons n'est pas impossible. Pour Iremn'ath, c'est la plus amère des punitions. Incapable de s'échapper, il doit contempler les célébrations des succès des Chevaliers Gris.



LE SANCTUM SANCTORUM

Pour de nombreuses raisons, cette chambre constitue le cœur du chapitre des Chevaliers Gris, car elle contient toute la connaissance accumulée au cours de sa longue histoire, ainsi que les joyaux de savoir rassemblés à partir de la propre expérience de l'Empereur au cours du millénaire précédant l'Hérésie d'Horus. Là sont archivés tous les rituels et les instructions pour les myriades de pouvoirs psychiques que les Chevaliers Gris peuvent utiliser, ainsi que les secrets bien gardés des techniques de fabrication des armes de force Némésis et de quelques autres outils propres au chapitre.

Dans la plus sombre crypte du Sanctum Sanctorum, repose le Librarium Dæmonica, le recueil dépositaire de toute la science démonologique des Chevaliers Gris. Cette bibliothèque est sillonnée de corridors abritant des casiers en chêne, dont les étagères plient sous le poids des parchemins effrités, des tomes boursoufflés et de quelques antiques cristaux de données devenus opaques. La menace de la perte de ce savoir au profit de l'ennemi est prise très au sérieux, et l'on dit qu'aucun autre site de l'Imperium n'est aussi bien gardé, hormis le Palais de l'Empereur. Les rayonnages sont protégés par trois épaisseurs de mur d'adamantium renforcées par des enchantements écrits en langue morte, sanctifiées grâce à des huiles sacrées et frappées de sceaux de défense en argent. Trois portails mènent à l'intérieur : le premier est une porte anti-explosion protégée par un code, le second est un champ de translation spatiale et le troisième est un vortex ésotérique. Chacun d'eux est gardé par un Archiviste supérieur, et une mort certaine attend celui qui ne possède pas les bonnes autorisations.



LE CAVEAU DES LABYRINTHES

Le Sanctum Sanctorum abrite également une chambre de stase, une prison dans laquelle le temps s'est arrêté, rendant toute évasion impossible. Elle renferme des centaines de labyrinthes octachores, des cubes de la taille d'un poing d'origine xenos, capables d'emprisonner les êtres de pure énergie, les démons notamment. Pour une créature du Warp, être enfermé dans une telle prison est un destin pire que la mort. Lorsque son enveloppe est détruite, l'essence d'un démon retourne dans le Warp et on suppose que son maître lui offre un nouveau corps. Mais dans les cellules d'un labyrinthe octachore, le démon est complètement coupé du Warp. Son énergie se diffuse au fil du temps jusqu'à ce qu'il perde son identité. La créature peut la retrouver si elle est libérée, mais cela n'arrive que lorsqu'un Inquisiteur de l'Ordo Malleus souhaite l'interroger.

Au fil des millénaires, les Chevaliers Gris ne sont parvenus à emprisonner qu'une douzaine de démons dans le Caveau des Labyrinthes, ne réduisant la menace démoniaque qu'à un degré infinitésimal. Capturer un démon de cette manière n'est pas aisé, car le Chevalier Gris ne doit pas simplement vaincre le démon, il doit également l'empêcher de quitter sa forme physique lorsque la créature réalise le danger qui pèse sur sa tête. Pour l'instant, les créatures ainsi emprisonnées sont quasi exclusivement des démons mineurs (cette technique n'a pu être appliquée qu'une seule fois au cas d'un démon majeur), bien que l'espoir demeure que le labyrinthe octachore puisse devenir l'arme absolue contre l'engeance démoniaque.

À l'heure actuelle, les Chevaliers Gris doivent se contenter de placer leur confiance dans la solution technologique offerte par le labyrinthe octachore. Il est probable qu'aucun Frère de Bataille ne comprend les principes scientifiques sur lesquels se base cet appareil. Les rituels mystiques ont remplacé depuis longtemps la simple activation de l'objet, au point que les litanies, les sceaux et les pentagrammes servant à "réveiller" le labyrinthe ont acquis plus de signification dans l'esprit de l'utilisateur que le simple interrupteur qui lance le réacteur à point zéro de l'artefact. Il n'est donc pas surprenant que les Techmarines du chapitre soient incapables de reproduire cette technologie, et comme les relations des Chevaliers Gris avec la race mystérieuse qui l'a inventée se sont détériorées jusqu'à l'hostilité, ces quelques labyrinthes seront certainement les seuls dont les Chevaliers Gris pourront jamais disposer.

LE NEXUS WARP

Le Nexus Warp se situe au cœur de la forteresse-monastère. Cette chambre en forme d'étoile tremble sous les pulsations d'un pouvoir contraint. Ce sont les pentagrammes du Nexus Warp, alimentés par les litanies incessantes de deux cents serfs du chapitre, qui ancrèrent Titan au milieu des violents courants de l'Immatérium.

L'entretien du Nexus Warp a demandé beaucoup d'efforts au cours du dernier millénaire. Il s'agit en effet de l'un des rares ouvrages tangibles laissés par Malcador. La préservation de cet héritage est sous-tendue par l'objectif plus pratique de remettre en fonction le Nexus Warp, si Titan devait être mis à l'abri encore une fois. C'est pourquoi les cantiques résonnent à nouveau dans les cloîtres du Nexus Warp. Hélas, aucun Chevalier Gris ne possède le savoir de Malcador. Titan ne peut donc pas larguer les amarres qui le rattachent au monde mortel, et se retrouve avec un pied dans chaque univers.

DEIMOS – LA FORGE D'ACIER

Dès la fondation du chapitre des Chevaliers Gris, il fut établi qu'il aurait un lien privilégié avec l'Adeptus Mechanicus en matière d'approvisionnement en armes de guerre. Afin de satisfaire à ces besoins, les Chevaliers Gris ont jadis hérité de leur propre monde-forge, la lune Deimos. Celle-ci fut arrachée à son orbite martienne et relocalisée près de Titan grâce à la technologie la plus secrète de l'Adeptus Mechanicus.

Dans un vacarme assourdissant, les manufacturums de Deimos travaillent jour et nuit à fournir aux Chevaliers Gris les munitions pour leurs psycanons, les plaques de blindage pour leurs Land Raider et l'artillerie lourde pour leurs navires interstellaires. Nombre de leurs armes et de leurs matériels uniques sont également produits dans les ateliers souterrains de Deimos. Toutefois, certains équipements sont élaborés par les Techmarines du chapitre exclusivement (les armes de force Némésis notamment), dans le cœur inviolable de leur forteresse-monastère, tandis que d'autres ne peuvent être obtenus qu'en sollicitant les auspices de l'Inquisition.

Le transfert du matériel de guerre produit sur Deimos suit une procédure particulière, appliquée d'ordinaire par des serviteurs à l'œil vitreux, dont les sens sont amoindris au préalable et dont les mémoires sont effacées à l'issue de la transaction. Cette pratique est nécessaire, car les Chevaliers Gris veulent préserver les secrets de Titan vis-à-vis de l'Adeptus Mechanicus, pas plus que les Adeptes de Mars ne veulent risquer de dévoiler leurs mystères aux Chevaliers Gris. Une telle attitude apparaît raisonnable dès lors que l'on considère que les deux parties sont les gardiennes d'informations très sensibles qui, si elles tombaient entre de mauvaises mains, pourraient mettre l'Imperium à genoux.

LA STATION BROADSWORD

La Station Broadsword est en orbite géostationnaire au-dessus de la forteresse-monastère de Titan. Ce treillage tentaculaire d'adamantium et de céramite est hérissé de lasers de défense, de générateurs de bouclier et de tubes à torpilles. Si l'impensable devait se produire et que Titan subissait une attaque directe, la Station Broadsword serait sa première ligne de défense. Toutefois, sa principale fonction est celle d'un port de mouillage pour les vaisseaux de guerre des Chevaliers Gris.

La flotte du chapitre ferait la jalousie du reste de l'Imperium, mais rares sont ceux à connaître son existence. Ses navires sont les plus rapides des arsenaux de l'Adeptus Mechanicus. Ils sont commandés par des capitaines de confiance et les meilleurs Navigateurs de la Navis Nobilitate. Cette puissance mécanique pure est renforcée par des enchantements. Des charmes de guidage aident les Navigateurs à tracer une route sûre à travers le Warp et ses tourbillons, tandis que les navires atteignent des vitesses inimaginables grâce à des sceaux de célérité. Mais ces envoûtements sont instables, et prélèvent un lourd tribut sur les moteurs et les esprits de la machine.

Ainsi, les vaisseaux des Chevaliers Gris passent généralement autant de temps en réparation qu'en service actif. Le chapitre paye volontiers ce prix exorbitant, car la vitesse de leurs navires permet aux Chevaliers Gris d'arriver les premiers sur le site d'une invasion démoniaque. Nombre d'archives mentionnent des forces impériales débarquant pour trouver un ennemi déjà vaincu, sans l'ombre d'un indice à propos des leurs bienfaiteurs.

ORGANISATION DE CHAPITRE

L'essentiel du chapitre des Chevaliers Gris est organisé en confréries, des formations équivalentes aux compagnies de combat des chapitres Space Marines. Sur le papier, chacune des huit confréries compte environ une centaine de frères de bataille parés au combat. Cela n'inclut pas les officiers : le frère-capitaine, le champion de confrérie et le grand maître, ce dernier dirigeant les deux autres et étant en charge de l'administration de sa confrérie.

Comme pour les autres chapitres de Space Marines, les Chevaliers Gris sont généralement organisés en escouades de dix hommes, chacune pouvant elle-même être sous-divisée en deux escouades de combat de cinq hommes selon les besoins de la mission. Une escouade de Chevaliers Gris est considérée comme étant apte au combat tant qu'il reste au moins cinq de ses membres encore valides, si bien qu'avec un minimum de remaniements, un frère-capitaine peut garder sa confrérie opérationnelle même avec la moitié de ses effectifs hors de combat.

Les décisions concernant l'attribution des différents types d'escouades au sein d'une confrérie sont à la discrétion de son frère-capitaine et de son grand maître. Toutefois, il est largement accepté qu'une répartition équilibrée – entre trois et sept escouades Terminator, Purgator et d'Incursion – est de loin la plus efficace. Seuls les commandants les plus anticonformistes suivent d'autres schémas organisationnels. Les autres se contentent d'opérer des changements mineurs selon leurs préférences personnelles.



Toutes les escouades utilisent un arsenal d'armes de force Némésis, de grenades, de fulgurants et d'armes lourdes aux munitions chargées psychiquement. De plus, chacune pratique ses propres disciplines psychiques afin de décupler les capacités physiques et mentales de ses membres. Lorsqu'un Chevalier Gris quitte un type d'escouade pour en intégrer un autre, il doit apprendre à maîtriser de nouvelles techniques psychiques au détriment de celles qu'il connaissait déjà.

Chaque escouade est dirigée par un justicar, un Chevalier Gris au rang équivalent à celui de sergent. En plus de son rôle de chef, le justicar doit canaliser les pouvoirs psychiques de ses frères de bataille. Cette mission le place inévitablement dans une situation beaucoup plus dangereuse que celle de ses camarades, car en tant que fanal psychique, si les choses tournent mal, il sera le premier à en subir les effets néfastes.

PURIFICATEURS ET PALADINS

En plus des confréries, les Chevaliers Gris maintiennent en alerte deux corps de combattants : les Purificateurs et les Paladins. Les Purificateurs sont l'anathème des monstruosité du Warp, qui s'étiolent littéralement à leur contact. Ils sont considérés comme une confrérie à part entière, même si ses effectifs sont plus réduits que les autres. De fait, il y a rarement plus de quarante Purificateurs actifs en même temps, et lors des rares occasions où ils se manifestent en nombre, cela augure toujours une incursion démoniaque de grande ampleur.

Si les Purificateurs sont des parangons des valeurs du chapitre, les Paladins sont ses plus grands champions. Leur principale mission est de servir de gardes du corps aux grands maîtres, mais il arrive qu'ils soient assignés à des confréries pour combattre à leurs côtés, car leur talent et leur expérience peuvent faire basculer les batailles les plus désespérées.

L'ÉTAT-MAJOR DU CHAPITRE

Les Chevaliers Gris sont dirigés par le Conseil du Chapitre. Huit grands maîtres et le seigneur de chapitre - également nommé grand maître suprême - trônent autour d'une grande table de chêne. Il s'agit d'une des traditions les plus anciennes du chapitre, inaugurée par Malcador et ses huit recrues. Bien que les décisions du grand maître suprême soient incontestables, il doit être élu à l'unanimité par les grands maîtres, il est donc impossible qu'un individu inconstant ou arbitraire soit placé à la tête du chapitre.

Chaque grand maître a aussi une responsabilité secondaire, comme la flotte ou l'armurerie. Une telle fonction est souvent honoraire, car les organisations en question sont déjà gérées à temps plein par d'autres membres du chapitre. Même s'il ne peut être partout à la fois, le devoir d'un grand maître s'accomplit sur le champ de bataille, car les Chevaliers Gris sont sans cesse éparpillés dans la galaxie. Les grands maîtres prennent donc le commandement des campagnes cruciales, lorsque même un frère-capitaine n'est pas assez expérimenté pour le faire. Généralement, cela se produit si un des membres du Conclave Diabolus, l'assemblée de cent un démons majeurs particulièrement honnis par les Chevaliers Gris, est signalé dans l'univers matériel.

EXPLOITS LEGENDAIRES

Nonobstant leurs combats incessants pour la défense de l'humanité, les Chevaliers Gris ont toujours pris soin de rester isolés des autres forces armées de l'Imperium. Ils préférèrent opérer en secret et utiliser des codes cryptés et des neutraliseurs astropathiques, afin que leur existence même reste largement inconnue en dehors des échelons les plus élevés de la hiérarchie impériale.

Même parmi les autres chapitres Space Marines, les Chevaliers Gris sont souvent considérés comme une simple rumeur. Seuls quelques-uns sont réellement au fait de leur existence, et seulement parce qu'ils coopèrent régulièrement avec l'Inquisition. Pour les gardes impériaux et les citoyens de l'Imperium, les Chevaliers Gris sont simplement un mythe.

Le secret qui entoure les Chevaliers Gris est jalousement gardé. Ces derniers, tout comme l'Inquisition, ne reculent devant aucun acte, même le plus brutal, pour le conserver. Le savoir est source de pouvoir, et le fait d'être ignoré des autres organisations impériales est la meilleure défense des Chevaliers Gris. Dès qu'il le peut, le chapitre agit seul, à la fois pour éviter d'être découvert par d'autres serviteurs de l'Imperium, et pour masquer l'ampleur de la menace démoniaque qui pèse sur la galaxie. Cependant, certaines campagnes ne peuvent être remportées par la seule puissance des Chevaliers Gris. Il arrive donc qu'ils combattent aux côtés des Space Marines, de la Garde Impériale ou d'autres forces de l'Imperium. Lors de telles occurrences, l'Inquisition doit prendre des mesures drastiques pour s'assurer que l'identité secrète des Chevaliers Gris est préservée...

Ainsi, à la fin de telles guerres, les gardes impériaux survivants sont purement et simplement exécutés. Étant une ressource facilement remplaçable, leur perte n'est pas un coup dur pour l'Imperium. Il y a certes des exceptions, notamment lorsqu'un régiment ou une compagnie a réellement fait preuve d'héroïsme. Dans un tel cas, la peine de mort est allégée en un processus de purification mentale particulièrement douloureux, afin que les gardes impériaux n'aient aucun souvenir des événements récents (il arrive même que certains survivent à un tel traitement). Les Space Marines ont trop de valeur pour être exécutés, ils sont donc soumis eux aussi à un traitement du même genre, mais beaucoup plus long (et plus fiable). La plupart l'acceptent sans réticence, car ils considèrent cela comme un mal nécessaire pour continuer à servir l'Empereur. Ceux qui refusent partagent le sort des gardes impériaux. Une fois encore, il existe des exceptions, et quelques rares chapitres en lesquels l'Inquisition a confiance peuvent espérer éviter d'en arriver à de telles extrémités.

“Certains voient une contradiction entre notre haine des démons et nos capacités psychiques. En vérité je vous le dis, cette contradiction n'est que l'apanage des faibles. Pour notre part, nous nous sommes toujours élevés au-delà de cette tourbe.”

– Le Grand Maître Valdar Aurikon

LA PREMIÈRE GUERRE D'ARMAGEDDON

En 444.M41, le Space Hulk Devourer of Stars apparut dans le système d'Armageddon. Il se plaça en orbite au-dessus d'Armageddon Prime et dégorgea une vaste horde du Chaos menée par le Primarque-démon Angron. Les armées de la ruine remportèrent rapidement de grandes victoires. Elles se rendirent maîtresses d'Armageddon Prime et menacèrent d'envahir Armageddon Secundus. Cependant, les défenses du continent inférieur tinrent bon, principalement grâce au courage de Logan Grimnar et de ses Space Wolves, et ce suffisamment longtemps pour permettre à toute une confrérie de Chevaliers Gris d'arriver et de porter le fer à Angron pour le bannir dans le Warp.

Suite à cette bataille, l'Inquisition commença à exécuter, à déporter ou à reconditionner mentalement les gardes impériaux et les défenseurs des ruches afin d'éviter que l'existence des démons et des Chevaliers Gris ne soit dévoilée au grand jour. Toutefois, plusieurs milliers d'humains échappèrent à la nasse, en partie parce que l'ampleur de cette guerre - et donc le nombre de soldats qu'elle impliquait - dépassait toutes les précédentes, mais aussi parce que Logan Grimnar, qui désapprouvait avec véhémence de telles pratiques, fit tout ce qu'il put pour mettre des bâtons dans les roues de l'Inquisition. C'est pour cette raison que cette dernière décida par la suite de renforcer sa surveillance des Space Wolves.

Au final, l'Inquisition et les Chevaliers Gris furent obligés d'étendre leur doctrine d'endiguement, parfois jusqu'à des mondes qui n'avaient jamais eu vent d'Armageddon. Une dizaine de vaisseaux de transport lourds de la Garde Impériale qui avaient quitté Armageddon n'arrivèrent jamais à destination, car ils furent interceptés et détruits par des croiseurs d'attaque des Chevaliers Gris, tout comme la demi-douzaine de stations d'observation de l'Adeptus Mechanicus et de la Flotte Impériale qui avaient eu le malheur d'enregistrer leur passage. Dans le secteur de Tremayne, trois planètes entières furent isolées et leur population exterminée afin de s'assurer le silence d'une compagnie de troupes de choc de la Garde Impériale qui avait combattu aux côtés des Chevaliers Gris à la ruche Helsreach. En définitive, bien que la guerre fût terminée, elle coûta plusieurs milliards de vies supplémentaires.

Elle fut aussi le creuset dans lequel de nouveaux héros furent forgés. De la poignée de chevaliers qui survécurent au combat contre Angron, la plupart atteignirent des rangs élevés au sein du chapitre, comme Arvann Stern, Caddon Varn et Dhark Tegvar, qui venaient juste d'être adoués lorsqu'ils atterrirent sur Armageddon, ou encore Vorth Mordrak, qui n'était alors que justicar. Cet affrontement affecta également profondément Garran Crowe, qui intégra les rangs des Purificateurs à son retour sur Titan.



774.M41 La Planète Impossible

Une flotte d'explorateurs localise la plante lori Delta Tove, un monde qui était entré dans la légende pour sa capacité à changer de position dans la galaxie. Lorsqu'il apparaît à proximité d'une autre planète, des choses étranges se produisent : la mémoire des gens se brouille, l'encre des manuscrits forme de nouvelles lettres et l'orbite du monde se modifie. Soupçonnant que lori Delta Tove est d'une façon ou d'une autre liée au Warp, l'Inquisition demande aux Chevaliers Gris d'enquêter. Trois escouades et un croiseur d'attaque sous le commandement du Grand Maître Mordrak atterrissent sur la planète et découvrent qu'elle n'abrite non pas des démons, mais des nécrons. Les habitants de ce monde-machine ne tardent pas à les attaquer.

Les Chevaliers Gris combattent courageusement pour tenter de détruire les technologies qui permettent à la planète de se mouvoir selon son gré. Au début, les Space Marines surclassent les nécrons, mais leur équipement commence à manifester d'étranges dysfonctionnements. Mordrak décide alors de tenter le tout pour le tout. Guidés par l'instinct du Maître Armurier Torvin, les Chevaliers Gris se fraient un chemin jusqu'à un ancien poste de contrôle. Pendant que ses frères de bataille repoussent les attaques des machineries nécrons qui jaillissent des murs, Mordrak sabote les systèmes vitaux du monde-machine à l'aide de bombes à fusion, qui explosent peu après que les Chevaliers Gris se sont téléportés en sûreté sur leur croiseur d'attaque. lori Delta Tove disparaît une fois de plus, mais nul ne sait si elle a réellement été détruite ou si elle s'est simplement déplacée en un autre lieu.

799.M41 La Purge d'Acralem

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

800.M41 La Bataille des Halls Fantômes

Une terrible prémonition des Prognosticars pousse les Chevaliers Gris à envoyer une force de frappe en un point de l'espace où n'existe aucune planète connue. Une fois à destination, ils découvrent la forme immense et inerte du vaisseau-monde Malan'tai, sa coque extérieure rongée par le bio-acide. Bien que ses habitants aient été dévorés par les tyranides, Malan'tai n'est pas vide, car le Gardien des Secrets N'kari et ses serviteurs le fouillent à la recherche de caches secrètes de pierres-esprits. Chaque pierre qu'il dévore rend le Gardien des Secrets toujours plus puissant, si bien que lorsque les Chevaliers Gris arrivent, il a déjà vu sa taille décupler, alors qu'il n'a englouti qu'une infime partie des pierres-esprits cachées dans le vaisseau-monde. Affronter un tel adversaire serait d'ordinaire au-delà des capacités d'une force réduite de Chevaliers Gris, mais les Prognosticars ont insisté auprès du Frère-capitaine Pelenas pour qu'il emmène autant de Purificators que possible.

Les Purificators mènent l'attaque et incinèrent les démons dans un déluge de flammes bleues. Le feu dévore leur chair en grognant comme un esprit courroucé, et les créatures qui y échappent se terrent dans les recoins du vaisseau-monde. Les Chevaliers Gris finissent par acculer N'kari sous le dôme effondré des Prophètes de Cristal. Le démon majeur se bat

avec rage et en quelques secondes, une dizaine de ses ennemis tombent sous sa lance. Au moment où il est sur le point de porter une estocade fatale à Pelenas, le justicar Anval Thawn se sacrifie pour sauver son capitaine en se jetant sur la trajectoire de l'arme. Tandis que N'kari tente de déloger son arme du corps secoué de frémissements de Thawn, les derniers Purificators parviennent à achever le rituel des Douze Épées Sanglantes. Le pouvoir de N'kari est aspiré de son corps, ce qui le laisse à la merci du coup de grâce porté par le Capitaine Pelenas.

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

841.M41 La Guerre Civile de Raxos

La guerre civile s'empare du monde-ruche de Raxos lorsque le gouverneur planétaire manipule des intermédiaires et pousse ses armées à se soulever contre son propre régime. La confusion la plus totale règne pendant plusieurs jours après le début du coup d'état, et les pertes humaines restent minimales. Cependant, lorsque les insurgés prennent le contrôle d'une batterie de lance-missiles Deathstrike, le bombardement qu'ils déclenchent perturbe l'activité tectonique de la planète. Des millions de gens meurent en quelques heures. Le gouverneur - qu'on identifiera plus tard comme étant le Changelin - utilise les hurlements psychiques qui résultent de ce carnage pour invoquer des centaines de démons de Tzeentch.

Alertées de la situation sur Raxos par l'Inquisiteur Karamazov, quatre confréries de Chevaliers Gris arrivent au beau milieu de combats acharnés, les humains ne s'étant rendus compte qu'au dernier moment qu'ils avaient été bernés par des démons. Il ne reste plus qu'une poche de résistance au niveau de l'unique spatioport qui tente d'évacuer les réfugiés. Le Grand Maître Drystann prend immédiatement la situation en main et divise ses troupes en plusieurs forces de frappe : trois sont chargées d'attaquer le portail Warp d'où arrivent les renforts démoniaques tandis que la quatrième, sous les ordres du Frère-capitaine Stern, est chargée de renforcer les défenses du spatioport.

Persuadés que leur victoire est imminente, les démons sont pris à contre-pied par l'intervention des Chevaliers Gris. Pendant que Stern défend le spatioport, Cromm jette des os de métacarpe ayant appartenu à des martyrs sanctifiés dans le portail Warp pour empêcher d'autres démons de le franchir. Il célèbre ensuite les rituels de purification et d'exorcisme nécessaires afin de bannir ceux présents à la surface de Raxos. En dépit de ces victoires et du départ des premières navettes pleines à craquer de réfugiés, Stern reste anxieux : l'aura psychique du Changelin plane toujours au-dessus de Raxos, indiquant que le démon n'a pas été banni. Stern réalise alors qu'il a dû embarquer dans un des transports sur le point de quitter l'orbite. Sachant que ses troupes sont trop peu nombreuses pour le découvrir à temps, et connaissant l'anarchie que le démon est susceptible de semer sur un autre monde de l'Imperium, Stern ordonne à la barge de bataille *Bright Sword* de détruire les vaisseaux. Des centaines de milliers d'innocents sont tués afin de préserver la vie de millions d'autres sur des mondes lointains.

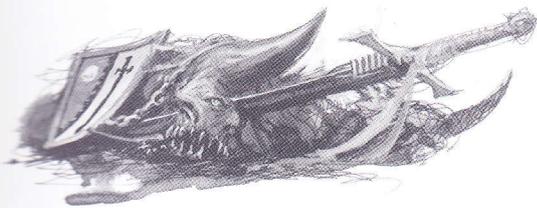
855.M41 La Chute de la Griffes Rouge

Le Frère-capitaine Stern supervise la destruction du Culte de la Griffes Rouge.

876.M41 Le Retour de la Marée Écarlate

Le Chaos investit la Basilique de St. Mariel sur le monde de Van Horne quand une statue de l'Empereur est endommagée accidentellement au cours de travaux de rénovation du chœur, ce qui crée des interférences avec le reliquaire à stase qui y était enfoui, et que tout le monde avait oublié. Au moment où cette prison technologique tombe en poussière, le Buveur de Sang Ka'jagga'nath, Seigneur de la Marée Écarlate, s'en échappe. Alors qu'il hurle, du sang commence à s'écouler des murs en corrompant tout ce qu'il touche. Les gardes et les prêtres de la basilique, qui comptaient pourtant parmi les serviteurs les plus pieux de l'Empereur, jaillissent des portes et s'emparent de citoyens innocents pour les sacrifier sur l'autel désacralisé. Pendant huit jours et huit nuits, l'orgie de sang se poursuit, et de plus en plus de démons sont attirés dans le monde matériel. La Marée Écarlate s'étend sur Van Horne et menace de la recouvrir totalement en quelques jours. Le matin du neuvième jour, des Sœurs de Bataille de l'Ordre du Calice d'Ébène lancent l'assaut sur la basilique. Certaines succombent à la Marée Écarlate, mais les autres combattent vaillamment, bien qu'elles soient toutes exterminées par les démons de Khorne. Seule l'arrivée de la 4^e Confrérie des Chevaliers Gris permet d'enrayer la progression de la Marée Écarlate.

Le premier acte des Chevaliers Gris est de massacrer les dernières Sœurs de Bataille, et d'utiliser leur sang innocent mélangé à des huiles sacrées pour enduire leurs armures, et ainsi se protéger des effets corrupteurs de la Marée Écarlate. Ils attaquent ensuite la basilique, leurs trois archivistes étant chargé d'entonner des litanies de foi pour ouvrir les flots rouges à leurs pieds. Ka'jagga'nath est défait grâce au sacrifice d'Ordan, le champion de la confrérie. L'élimination du démon majeur a pour effet de mettre un terme à la Marée Écarlate et de bannir ses serviteurs dans le Warp.



888.M41 Jour Noir sur Birmingham

La Croisade de Sang du Preneur de Crânes capture la planète isolée de Birmingham et débute un rituel visant à la changer en monde-démon. Déterminée à arrêter le plan du héraut de Khorne, la force de frappe Heaume de Fer plonge au cœur de la horde démoniaque. Jugeant qu'aucun autre Chevalier Gris n'est en mesure de vaincre le Preneur de Crânes, le Castellan Garran Crowe lui lance un défi au milieu des ruines du spatioport de la planète.

Cet acte en apparence insensé est en fait mûrement réfléchi. Crowe a tout juste le temps de consacrer le lieu du duel à l'aide de larmes cristallisées de l'Empereur. Cela affaiblit le Preneur de Crânes et aide Crowe à lui tenir tête pendant que les Chevaliers Gris éliminent le reste de la force démoniaque et remportent la bataille.

901.M41 La Bataille de Kornovin

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

905.M41 La Destruction de Cavlock

L'Inquisitrice Valéria découvre la Forge Dimensionnelle dans les cavernes salines de Cavlock, mais avant qu'elle ne parvienne à récupérer cet artefact extraterrestre, un Space Hulk infesté de démons s'écrase sur la planète et y libère des hordes de créatures caquetantes.

Valéria prend le commandement des forces de Cavlock et envoie un appel à l'aide, mais des remous Warp retardent la contre-attaque impériale. Lorsque les renforts composés d'une demie confrérie de Chevaliers Gris, de deux compagnies de Silver Skulls et de douze régiments de Cadia arrivent enfin, les forces de Valéria ont été forcées de battre en retraite dans les cités-ruches et de laisser les plaines enneigées aux mains des démons. Les renforts impériaux ne perdent pas de temps. Agissant de concert avec les Silver Skulls, les Chevaliers Gris éliminent la plupart des démons majeurs de l'incursion. Néanmoins, les hordes démoniaques restent trop nombreuses pour être totalement vaincues, et d'autres renforts viennent à l'aide de Cavlock : des gardes impériaux de Mordia et d'Armageddon, des Space Marines des Crimson Paladins et de la Legion of Night, et même un petit contingent d'eldars du vaisseau-monde Alaitoc, sans doute à la poursuite de leurs propres buts.

Après des semaines d'une campagne épuisante, les forces impériales commencent à prendre l'avantage sur les démons. Lorsque l'Inquisiteur Emil Darkhammer arrive sur Cavlock trois mois après le début de l'incursion démoniaque, la bataille est déjà gagnée. Malgré cela Darkhammer, qui est un inquisiteur puritain convaincu, ordonne l'Exterminatus et réduit Cavlock à un tas de cendres. Seules quelques centaines d'habitants survivent sur les milliards d'âmes que comptait la population. Valéria en fait partie, car un de ses acolytes la force à embarquer dans la dernière navette en partance. Elle ne tarde pas à s'apercevoir que la décision de Darkhammer vise en fait à détruire la Forge Dimensionnelle, et non pas à stopper l'invasion démoniaque. Elle le déclare donc Excommunicate Traitoris et jure de lui faire payer son crime.

911.M41 La Défaite de Ka'Bandha

Les Prognosticars prédisent que Ka'Bandha, le plus puissant des Buveurs de Sang, reviendra bientôt dans le plan matériel. Le Conseil des Grands Maîtres connaît bien ce démon majeur et son inimitié envers les Blood Angels, si bien qu'il propose au Commandeur Dante de mettre sur pied une opération commune. Quelques heures après l'apparition de Ka'Bandha, une force combinée de Blood Angels et de Chevaliers Gris attaque sa forteresse sur le monde-démon de Kalagazaar. Suite à une bataille féroce, Ka'Bandha est banni lorsque son cœur est percé par le fémur taillé en point du frère-capitaine Solor : en M34, Solor avait été le premier Chevalier Gris à vaincre Ka'Bandha, et bien qu'il soit mort depuis longtemps, ses os continuent de détenir un grand pouvoir contre le



démon majeur. Suite à la destruction de Ka'Bandha, ses armées sont décimées et sa forteresse rasée jusqu'aux fondations par un Exterminatus. À la fin de la campagne, les Blood Angels se soumettent volontairement à un lavage de cerveau, comme Dante l'avait promis aux Chevaliers Gris au début de la mission.

912.M41 Fusillade dans la Station Mindo

Les bandes d'acolytes des inquisiteurs Valéria et Darkhammer s'affrontent dans la station Mindo. Des fusillades éclatent pendant un jour et demi jusqu'à ce que Darkhammer et ses hommes s'échappent à bord d'un vieux vaisseau de ligne.

913.M41 La Purge of Jollana

Le Frère-capitaine Caddon Varn mène une force de frappe afin de reprendre la Bibliothèque de Jollana.

920.M41 La Destruction de Mortain

Les renégats du Chaos appelés la Compagnie des Ombres envahissent la planète de Mortain. Ils espèrent célébrer un grand rituel qui plongera l'agri-monde dans le Warp et en fera un monde-démon d'où leur maître pourra ourdir ses plans. Ils sont toutefois contrés par le Grand Maître Mordrak et l'Inquisiteur Kraçen. La Compagnie des Ombres et leurs serviteurs décérébrés sont vaincus, les quelques survivants s'enfuyant à Bastonbeil pour panser leurs plaies. Malheureusement, la victoire des Chevaliers Gris est de courte durée, car une flotte de Red Corsairs menés par le tristement célèbre Huron Sombrecœur arrive en orbite. Pensant que Mortain est toujours sous la coupe des renégats de la Compagnie des Ombres - ses principaux rivaux - Huron ordonne son bombardement à coups de torpilles à fusion. Pris par surprise par cette attaque, les Chevaliers Gris sont exterminés ; seul le Grand Maître Mordrak survit.

927.M41 L'Infestation de Curwen

La peste noxienne ravage l'agri-monde de Curwen et tue des centaines de milliers de personnes en quelques jours. Une semaine après le début de l'épidémie, les Chevaliers Gris arrivent. Le chapitre a déjà rencontré ce virus plusieurs siècles auparavant, et sait qu'il s'agit de l'œuvre de Ku'gath le Père des Épidémies, le plus vil des démons de Nurgle. Comme on pouvait s'y attendre, des serviteurs de ce dieu pullulent déjà près de la ville lacustre de Soth où a débuté l'épidémie, et s'affairent à entasser les cadavres scrofuleux des victimes pour quelque raison trop effroyable pour être évoquée.

Le justicar Anval Thawn mène l'attaque contre le repaire des démons de Ku'gath, et rapidement, une bataille éclate sur les rives boueuses et fétides du lac.

Malheureusement, les Chevaliers Gris se retrouvent pris entre deux feux : d'un côté, les démons de Nurgle qui les affrontent sur la rive, et de l'autre, des créatures aux tentacules meurtriers qui surgissent des eaux stagnantes. S'apercevant que la bataille est sur le point de tourner à la débâcle, Thawn lance un assaut désespéré contre le cœur de l'armée ennemi. Enhardis par son exemple, les Chevaliers Gris redoublent d'efforts et massacrent des centaines de démons.

Alors que la bataille atteint son apogée, Thawn se retrouve face à face avec Ku'gath en personne. Le démon majeur s'empare du justicar, l'enfourne dans sa gueule béante et l'avale tout rond, sous les acclamations des nurglings qui

portent son palanquin. Les Chevaliers Gris restent pantois face à ce spectacle et pendant quelques secondes, le rire gras du Grand Immonde résonne sur le champ de bataille ; mais avant que ses Portepestes ne puissent saisir leur chance, le gloussement du démon majeur meurt en s'étranglant, et son ventre explose dans une gerbe de bile et d'excréments tandis que Thawn s'en extirpe. La mort de Ku'gath coupe le lien qui unissait ses serviteurs au monde réel, et ceux-ci s'évanouissent dans le Warp. Bien qu'ils aient remporté la victoire, les Chevaliers Gris estiment que Curwen est trop souillée et la soumettent à l'Exterminatus pour éviter toute contamination.

963.M41 L'Assaut sur Beroghash

La Waaagh ! Griff' ki Koup' attaque le monde glacière de Beroghash et submerge les défenseurs isolés des nombreux complexes industriels primitifs. Arno Trevan, le Frère-capitaine de la 2^e Confrérie, alors de retour des Campagnes de Xæa, décide de dévier de sa route pour leur prêter assistance. En dépit de leur infériorité numérique criante, les Chevaliers Gris mènent une série de frappes chirurgicales qui coupent la Waaagh ! de ses lignes de ravitaillement. Ils délivrent le coup de grâce sur les rives du fleuve Gandor, lorsque Trevan et ses gardes du corps tendent une embuscade à Griff' ki Koup', et que le frère-capitaine le tue en combat singulier. Trois jours plus tard, des Space Marines des Fire Lords sous le commandement du maître de chapitre récemment promu Jaric Phoros arrivent et trouvent les orks en déroute. Les humains arriérés de Beroghash leur parlent avec emphase de "sauveurs d'acier apparus du néant".

974.M41 La Défense de Formosa

Une incursion démoniaque dans le secteur Vidar s'étend aux mondes voisins de Formosa. Grâce à l'Inquisiteur Coteaz, qui contrôle ce secteur d'une main de fer, les démons rencontrent une résistance acharnée. Néanmoins, même les armées de Coteaz ne peuvent espérer l'emporter seules, c'est pourquoi malgré ses réticences, il fait appel aux Chevaliers Gris.

980.M41 Le Subterfuge du Tyran

Huron Sombrecœur attaque les chantiers navals de Bakka dans le but de dérober des vaisseaux pour agrandir sa flotte pirate. Au plus fort des combats, un croiseur d'attaque des Chevaliers Gris émerge du Warp au beau milieu de la flotte des renégats et tire des bordées sur son vaisseau-amiral. Le Grand Maître Mordrak profite de la confusion qui suit son arrivée pour se téléporter sur le navire de Huron avec une garde du corps de Paladins, et se dirige sans tarder vers le pont principal pour déloger son ennemi juré.

Au début, Mordrak et ses compagnons progressent difficilement face à la nuée d'ennemis qui les assaille, mais l'apparition impromptue des camarades du grand maître tués sur Mortain fait pencher la balance en leur faveur. Mordrak parvient finalement à éliminer les gardes personnels de Huron. Réalisant la précarité de sa situation, ce dernier tente de s'enfuir, mais il est abattu par Mordrak avant d'avoir pu s'échapper. Hélas, lors de son agonie, le chef des Red Corsairs révèle sa véritable identité : celle d'un doppelganger démoniaque, qui a probablement profité de la confusion de la mêlée pour prendre la place de Huron. Mordrak n'a d'autre choix que de se téléporter en sûreté sur son croiseur d'attaque au moment où la flotte renégate effectue un saut Warp. Les chantiers navals sont sauvés, mais le grand maître n'a pas réussi à assouvir sa vengeance.

997.M41 *Le Pandemonium de Sondheim V*

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

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

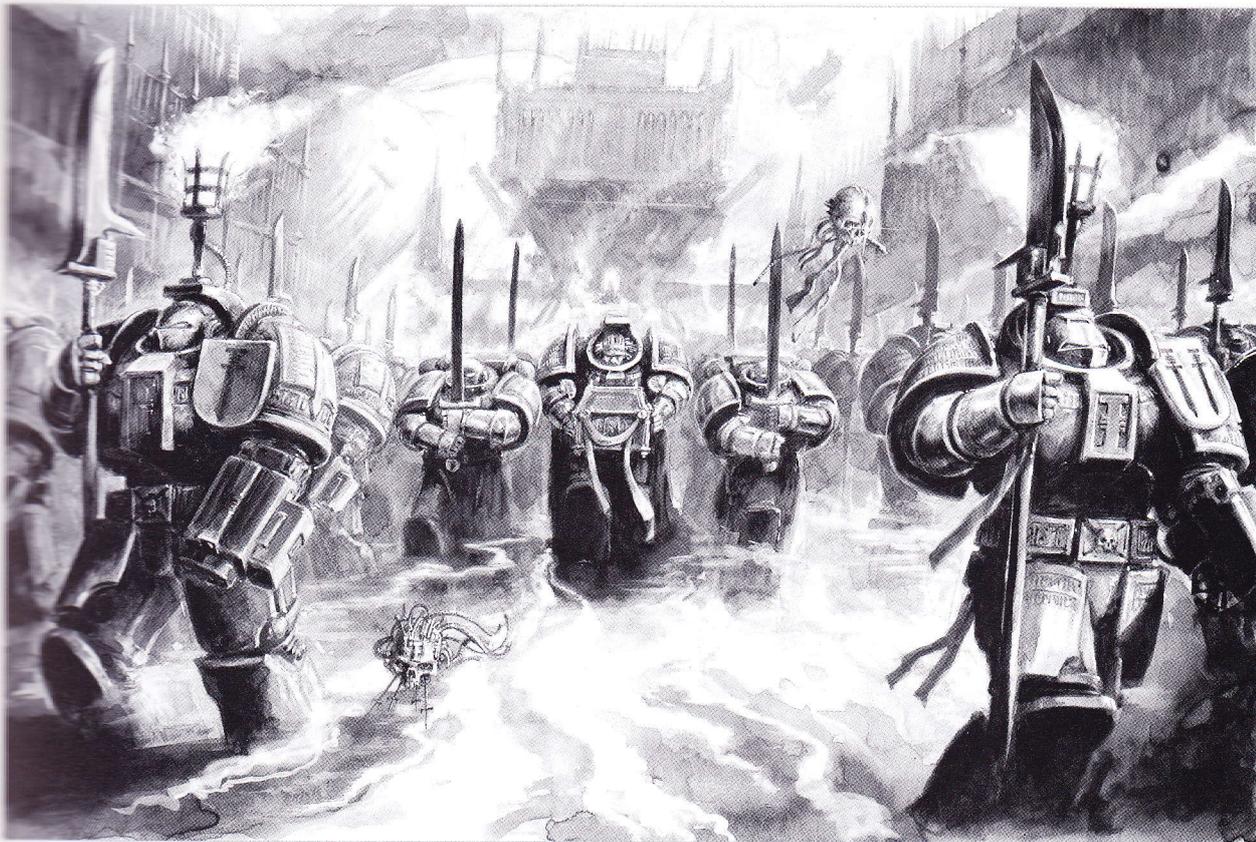
En quelques minutes, leur zone est saturée de gargouilles et d'horrogaunts. Lorsque les Chevaliers Gris atteignent enfin les cryptes du temple, des bio-créatures encore plus énormes commencent à arriver et leur infligent de lourdes pertes. Au

moment où Kai s'empare du Livre de Pandegaras, une aide inattendue se manifeste : tout comme l'attaque des cheminées à spores a déclenché une réaction de la part de l'Esprit de la Ruche, le vol du grimoire éveille la colère du monde-démon. Les ruines ne tardent pas à s'emplier des échos d'une bataille mettant en scène trois protagonistes. Les tyranides subissent de plein fouet l'attaque des démons, car ils se trouvent sur le chemin qui mène aux Chevaliers Gris. Des Sanguinaires dépècent un tyrannofex mais sont abattus par des tirs de fulgurants ; des carnifex éparpillent brutalement les Terminators Chevaliers Gris avant d'être immolés par les flammes des Purificateurs et le feu Warp des Incendiaires de Tzeentch.

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

999.M41 *Retour sur Acralem*

Kaldor Draigo retourne à Acralem pour la libérer de la menace de M'kar le Ressuscité.



LA PURGE DE JOLLANA

913.M41 fut une année funeste pour la Grande Bibliothèque de Jollana. Depuis trois mille ans, elle avait accumulé un savoir immense, qui n'était égalé par aucune autre institution du Système Solaire. C'est cette réputation qui causa sa perte, car les connaissances accumulées dans ses rayonnages attirèrent l'attention du sorcier du Chaos Ahriman. Il attaqua Jollana par surprise afin de s'emparer des secrets de sa Grande Bibliothèque. Les défenseurs furent massacrés et l'essentiel de la bibliothèque fut détruit, mais le pire restait encore à venir.

LA NASSE DU SORCIER

Suite à l'attaque d'Ahriman, trois compagnies de Space Marines du chapitre des Invaders et des renforts de la Garde Impériale atterrirent sur Jollana dans le but de reprendre et de sécuriser la bibliothèque. Incapables de déterminer si des ennemis se terraient toujours dans les catacombes de l'édifice, les Invaders agirent avec leur témérité habituelle et optèrent pour un assaut frontal de grande envergure. Après tout, même si Ahriman n'était plus là, une légion de ses serviteurs pouvait avoir choisi cet endroit pour organiser un dernier carré. Mais tandis que leurs modules d'atterrissage se posaient autour de la bibliothèque, les Invaders déclenchèrent sans le savoir le réseau complexe de protections mystiques qu'Ahriman avait mis en place avant de s'enfuir.

Lentement mais sûrement, et à l'insu des Space Marines qui exploraient les ruines fumantes à la recherche d'ennemis, des énergies surnaturelles commencèrent à s'accumuler. Au moment où les régiments de la Garde Impériale arrivaient pour venir appuyer leurs alliés, le piège d'Ahriman se révéla au grand jour. La planète entière frémit lorsqu'une explosion engloutit les catacombes et projeta haut dans les airs des gerbes de feu rose. Des sections entières des archives s'écroulèrent sous la force de l'impact, et des monolithes de données qui avaient résisté vaillamment aux millénaires grincèrent et s'effondrèrent. Les gardes impériaux pris dans les flammes furent brûlés vifs. Quant aux Invaders, même s'ils résistèrent au souffle grâce à leurs armures, nombreux furent ceux à périr écrasés par les blocs de maçonnerie ou précipités dans les failles s'ouvrant sous leurs pieds. Mais ce n'était que le début de leurs tourments. La barrière entre les mondes était si affaiblie par le sort d'Ahriman que des démons apparurent soudainement au beau milieu du grand hall calciné de la Grande Bibliothèque.

LES CHEVALIERS GRIS ARRIVENT

Quand le croiseur d'attaque *Adamastor* des Chevaliers Gris sous le commandement du Frère-capitaine Caddon Varn se plaça en orbite au-dessus de Jollana, les Invaders combattaient les démons depuis plusieurs jours. En d'autres circonstances, Varn aurait ordonné immédiatement de procéder à un Exterminatus : l'incursion démoniaque était trop avancée pour que sa force de frappe puisse être sûre d'en venir à bout, et Jollana était trop proche des mondes densément peuplés du système de Lubyman pour prendre le moindre risque. Les quelques Invaders encore en vie dans les ruines seraient des pertes acceptables si cela pouvait empêcher l'incursion de s'étendre.

Toutefois, dans le cas de Jollana, l'Exterminatus n'était pas une option. Les monolithes de données de la Grande Bibliothèque renfermaient un savoir unique dans toute la galaxie, et même s'il était certain qu'un grand nombre d'entre eux avait été détruit au cours des événements récents, il en restait probablement beaucoup dont les chambres de stases étaient encore intactes. Les Chevaliers Gris ne pouvaient pas priver l'Imperium de ces connaissances.

Varn ordonna à ses frères de bataille de se préparer au combat, mais ils n'allèrent pas attaquer de façon irréfléchie, comme les Invaders. Varn était un psyker d'un grand pouvoir, et il pouvait voir les âmes des Invaders briller féroceement à la surface de la planète. La plupart s'étaient barricadés dans une grande antichambre de la bibliothèque. Varn put se servir de son talent pour calibrer les téléporteurs de l'*Adamastor*.



Pendant que ses hommes se préparaient à intervenir, les dernières défenses des Invaders volèrent en éclats. Des Sanguinaires et des Démonettes chargèrent en hurlant de joie à l'idée du carnage à venir. Les Invaders ne furent pas en reste et se jetèrent à leur rencontre en lançant leur propre cri de guerre. On put entendre quelques détonations de bolter, mais pour la plupart les Invaders avaient utilisé toutes leurs munitions et se battaient avec leurs épées tronçonneuses et leurs lames de combat. Leur contre-charge fut si féroce que contre un ennemi moins nombreux, ils auraient sans doute remporté la victoire. Malheureusement, des légions de démons mineurs se dressaient face à eux.

Les Chevaliers Gris se téléportèrent au milieu de cette mêlée furieuse. Pendant les premières secondes, les démons et les Space Marines ne se rendirent même pas compte de leur présence tant ils étaient occupés à s'entre-tuer. C'est alors que leurs armes rugirent et en un instant, le cours de la bataille bascula. Les démons aux prises avec les Invaders furent les premiers à périr sous les rafales des nouveaux arrivants. Le reste de la horde fit volte-face et se jeta sur eux.

Les créatures surnaturelles attaquèrent sans répit. Elles griffaient les armures et frappaient de leurs lames impies, mais les Chevaliers Gris firent face sans faiblir. Ils se tenaient épaule contre épaule et repoussaient les assauts de leurs ennemis en abattant leurs armes de force avec une précision terrifiante. Fulgurants et psycanons rugissaient et à chaque volée, les Portepestes explosaient dans une pluie de viscères purulents et les Sanguinaires étaient renvoyés dans le Warp dans un nuage de soufre nauséabond. S'ils en avaient eu le temps, les démons auraient fini par percer leurs défenses, mais les Invaders profitèrent du répit qui leur avait été donné pour se jeter dans la bataille avec une fureur décuplée.



Il est impossible de dire combien de temps dura cette bataille, mais finalement, les Space Marines en sortirent victorieux et les démons furent exterminés. Ce qui est certain, c'est que grâce à leur intervention opportune, une quinzaine de Chevaliers Gris avaient sauvé la vie à cinq fois plus d'Invaders.

En dépit de cette victoire, la mission ne faisait que commencer. L'incursion démoniaque devait être stoppée afin de sauver ce qui pouvait encore l'être des ruines fumantes de la Grande Bibliothèque. Varn sentit la présence d'un portail Warp dans le Grand Hall, et étant donnée son ampleur, il comprit que la bataille suivante serait bien plus terrible que celle qui venait de se terminer. Même en combinant leurs forces, les Space Marines étaient moins d'une centaine, alors que les démons étaient sans doute des milliers à parcourir la surface de la planète. Cependant, chacun d'entre eux était plus que jamais déterminé à accomplir son devoir. Les Invaders se ravitaillèrent en munitions grâce à des caisses téléportées depuis l'Adamastor, puis Varn ordonna aux survivants de se diriger vers le Grand Hall. Lancant à l'unisson leur cri de guerre, la force combinée de Chevaliers Gris et d'Invaders se rua une nouvelle fois au combat.

LA BATAILLE DU GRAND HALL

Malgré sa violence, la bataille de l'antichambre n'était rien comparée à ce qui attendait les Space Marines. Galvanisés par la puissance qui émanait du portail Warp, les démons se battirent avec une fureur insatiable. Leurs adversaires répliquaient avec une détermination stoïque et se taillaient petit à petit un chemin vers la faille spatio-temporelle scintillante d'où jaillissaient sans cesse de nouveaux démons. Ils ne pouvaient pas se permettre de ralentir leur allure, si bien que lorsqu'un frère de bataille était retardé, il était abandonné à la horde vociférante, son seul espoir de survie reposant sur sa chance et sa ténacité. À la moitié du chemin, tous les Invaders avaient déjà été laissés derrière et se battaient à un contre dix face à la légion démoniaque. Finalement, seul le Frère-capitaine Varn réussit à se frayer un passage jusqu'au portail Warp.

Varn savait qu'il n'aurait pas de deuxième chance. Il entama le rituel d'exorcisme afin de refermer la faille, mais avant qu'il ne puisse le terminer, une ombre ailée apparut au-dessus des voûtes effondrées. Varn n'avait jamais rencontré personnellement ce démon, mais il sut immédiatement à son apparence qu'il faisait partie du Conclave Diabolus. C'était Kairos le Tisseur de Destins, le Manipulateur d'Éternité, un démon majeur si redoutable que même un Frère-capitaine Chevalier Gris ne pouvait espérer le vaincre s'il ne s'était pas longuement préparé à un tel duel.

L'ATTAQUE DES CUIRASSIERS

Dans un cri de triomphe, le démon enveloppa Varn dans un nuage d'énergies Warp, le forçant à abandonner ses incantations pour canaliser ses pouvoirs psychiques dans l'Ægis qui le protégeait, car son armure ne pouvait suffire à elle seule à le protéger du feu magique qui jaillissait du sceptre du Duc du Changement.

Kairos renouvela son attaque. Cette fois, le feu commença à faire fondre l'armure de Varn et à brûler sa chair. Le frère-capitaine savait qu'il ne pouvait l'emporter. La bataille l'avait épuisé, tandis que le Duc du Changement était au sommet de ses pouvoirs. Toutefois, Varn avait prévu cette éventualité,

et avait conservé l'élite de sa force de frappe en réserve pour la parer. Il activa sa balise et envoya un signal aux téléporteurs de l'Adamastor. Quelques secondes plus tard, un cuirassier Némésis se matérialisa entre Kairos et sa proie. Avant que le démon majeur ne puisse réagir, l'espadaon du cuirassier frappa son sceptre et le brisa. Le Duc du Changement appela à l'aide ses serviteurs, qui se ruèrent pour le défendre, mais le pilote de la cuirasse Némésis s'attendait à une telle tactique, et prit pour cible les démons avec son expurgateur gatling. Les balles traçantes laissèrent des traînées bleutées dans les airs et décimèrent les créatures hurlantes. Malgré ce revers, Kairos saisit le répit qui lui était offert pour s'envoler, mais le cuirassier s'avéra plus rapide que lui et le saisit à la cheville de sa poigne de fer. Les servomoteurs grincèrent alors qu'ils prenaient le dessus sur la force colossale du démon majeur, puis le cuirassier pivota et le projeta au sol avec une violence inouïe. Avant que Kairos ne puisse se relever, son adversaire abattit sa lame crépitante et le décapita.

Dès le bannissement de Kairos, la faille Warp perdit en intensité, bien qu'elle ne se refermât point. Varn surmonta sa douleur et s'agenouilla de nouveau devant le portail pour reprendre le rituel là où le démon majeur l'avait arrêté. Les démons s'aperçurent qu'ils étaient sur le point de perdre la partie et se ruèrent en direction du frère-capitaine pour le tuer avant qu'il ne soit trop tard, mais le cuirassier s'interposa entre son commandant et la horde surnaturelle, et la tint en respect à l'aide de ses armes psychiques. Au moment où Varn prononça l'ultime syllabe du sort, un vent surnaturel se leva et balaya le champ de bataille. Les démons furent aspirés par le portail et bientôt, il n'y eut plus dans le Grand Hall que des Space Marines blessés et les cadavres des tués. Les bourrasques finirent par se calmer, et le portail émit une dernière lueur aveuglante avant d'exploser en des milliers de fragments étincelants. Varn ne fut pas le témoin de cette scène, car à l'instant même où il avait achevé le rituel, la douleur et l'épuisement l'avaient totalement submergé et il s'était évanoui.



Avant qu'ils ne repartent pour Titan avec leurs morts, les Chevaliers Gris entassèrent les cadavres des démons et les incinérèrent afin d'éviter que leur chair impie ne corrompe le sol. Varn survécut à ses blessures, tout comme douze des quinze Chevaliers Gris qui l'avaient accompagné lors de cette mission. Cependant, pas un seul d'entre eux ne revint sur Titan indemne. Quant aux Invaders, seule une dizaine d'entre eux survécut, et aucun n'eut le droit de se souvenir de la gloire de ce jour, car sa mémoire fut effacée de leur esprit par leurs alliés. En dépit de cela, il était indéniable que l'Imperium venait de remporter une grande victoire. La reconstruction de la bibliothèque demanderait de longues années, mais Jollana était sauvée, et la menace démoniaque qui pesait sur les mondes proches avait été tuée dans l'œuf. Cependant, Ahriman s'était échappé, et nul doute qu'il n'hésiterait pas à user du savoir acquis sur Jollana contre ses ennemis...



L
K
E
B
E
I
N
T
H
E
M
I
S
S
U
E
I
S
T
O
R
Y
L
I
N
E
S
A
R
E
A
V
A
I
L
A
B
L
E
I
N
T
H
E
B
O
O
K
S
T
O
R
E
O
N
T
H
E
C
O
V
E
R
O
F
T
H
E
M
A
G
A
Z
I
N
E
A
N
D
I
N
T
H
E
B
O
O
K
S
T
O
R
E
O
N
T
H
E
C
O
V
E
R
O
F
T
H
E
M
A
G
A
Z
I
N
E

L'ARMÉE DE TITAN

Ce chapitre détaille les forces des Chevaliers Gris : leurs armes, leurs unités et la fine fleur de leurs personnages spéciaux. Chaque entrée décrit une unité et fournit les règles spécifiques pour l'utiliser lors de vos parties. La liste d'armée (pages 81-95) renvoie à ces entrées. La seconde partie du chapitre l'Armée de Titan décrit l'arsenal d'armes et les équipements des Chevaliers Gris. Les objets uniques sont présentés dans les entrées appropriées, tandis que les équipements communs sont détaillés dans leur propre section à partir de la page 54.

RÈGLES SPÉCIALES DES CHEVALIERS GRIS

Les unités d'une armée de Chevaliers Gris suivent des règles spéciales communes, listées dans chaque entrée.

CONFRÉRIE DE PSYKERS

Les Chevaliers Gris sont des psykers. Leurs pouvoirs servent à améliorer leurs capacités et à lancer des attaques psychiques.

Une unité de Chevaliers Gris peut utiliser un pouvoir psychique par tour. L'unité compte comme un seul psyker et suit les règles habituelles des Psykers, avec les clarifications suivantes :

- Une unité de Chevaliers Gris utilise le Commandement de son Justicar ou de son Chevalier de la Flamme (s'il est en vie), ou de l'unité (s'il est mort) pour ses tests psychiques. Une unité de Chevaliers Gris ne peut jamais utiliser le Cd d'un personnage indépendant pour ses tests psychiques.
- Si une unité de Chevaliers Gris est victime des Périls du Warp ou d'une attaque ciblant spécifiquement les psykers, c'est le Justicar ou le Chevalier de la Flamme qui est affecté s'il est en vie. S'il est mort, l'attaque est résolue contre une figurine autre qu'un personnage déterminée aléatoirement.

NIVEAUX DE MAÎTRISE PSYCHIQUE

Les psykers du *Codex Chevaliers Gris* possèdent un Niveau de Maîtrise, mentionné entre parenthèses après la règle spéciale Psyker. Un personnage peut lancer autant de pouvoirs psychiques qu'il a de Niveaux de Maîtrise à chaque tour.

PILOTE PSYKER

Un véhicule avec cette règle spéciale compte comme un *Psyker* (Niveau de Maîtrise 1) et comme ayant un Cd de 10 s'agissant des tests psychiques et des coiffes psychiques. Si le véhicule est victime des Périls du Warp, il subit un dégât superficiel.

ENNEMI JURÉ (DÉMONS)

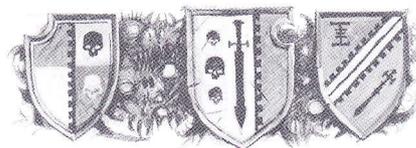
Les Chevaliers Gris sont les ennemis implacables des créatures démoniaques. Leurs doctrines et leurs armes ont été forgées pour lutter contre les rejets du Warp. La plupart des unités de Chevaliers Gris ont la règle spéciale *Ennemi Juré (Démon)*.



ET ILS NE CONNAÎTRONT PAS LA PEUR

Les Chevaliers Gris réussissent automatiquement leurs tests de *regroupement*, et peuvent se regrouper même si leur escouade a perdu plus de la moitié de ses effectifs. Les autres critères continuent toutefois de s'appliquer. D'ordinaire, les figurines qui se regroupent ne peuvent pas se déplacer normalement et comptent comme s'étant déplacées, qu'elles l'aient fait ou non, mais ces restrictions ne s'appliquent pas aux figurines dotées de cette règle spéciale. Si les Chevaliers Gris sont rattrapés par une percée, ils ne sont pas détruits et continuent à se battre normalement. Dans ce cas, l'unité est sujette à la règle *Pas de Repli !* lors du round de combat qui s'ensuit.

Les unités qui ne sont pas intégralement constituées de Chevaliers Gris suivent également cette règle, dès lors qu'il se trouve au moins un Chevalier Gris dans l'unité.



ESCOUADES DE COMBAT

Les unités dotées de cette règle spéciale et qui comptent 10 membres peuvent se scinder en deux unités de 5 figurines, qu'on appelle escouades de combat. Par exemple, une unité de 10 Terminators peut se battre en l'état, ou se scinder en deux escouades de 5 figurines.

La décision de scinder une unité en escouades de combat et la répartition des figurines au sein de ces escouades se fait au moment où l'unité se déploie. Chaque escouade de combat peut être déployée à un endroit différent. Si vous décidez de former des escouades de combat, alors chacune d'elles compte comme une unité distincte jusqu'à la fin de la partie.

ÆGIS

Les Chevaliers Gris portent des armures baroques couvertes d'inscriptions mystiques et d'hexagrammes de protection.

Un *Psyker* ennemi ciblant une figurine avec la règle spéciale *Ægis* (ou une unité contenant une figurine avec la règle spéciale *Ægis*) subit une pénalité de -1 en Cd au moment d'effectuer son test psychique. Un pouvoir psychique qui ne cible pas spécifiquement une unité avec la règle spéciale *Ægis* n'est pas concerné par cette pénalité, même si l'unité avec la règle spéciale *Ægis* est affectée par ce pouvoir psychique.

GRANDS MAÎTRES CHEVALIERS GRIS

Le chapitre des Chevaliers Gris compte traditionnellement huit Grands Maîtres. Chacun d'eux est le fils spirituel de l'un des huit Grands Maîtres fondateurs. Ceux qui atteignent ce rang prestigieux ont combattu sur dix mille mondes et ont vaincu d'innombrables démons. Ce sont des parangons d'honneur et de pureté infaillibles, non seulement pour leurs Frères de Bataille, mais également pour chaque âme de l'Imperium. Chaque prétendant au titre de Grand Maître ne peut être coopté qu'à l'unanimité de ceux qu'il veut rejoindre.

Les Grands Maîtres ont la charge d'entretenir les nombreuses alliances nouées par le chapitre, que ce soit avec d'autres organisations de l'Imperium, ou avec les races xenos avec qui ils se sont secrètement entendus. Les dispositions de ces traités, pactes et accords sont réglées par les scribes du chapitre – le temps d'un guerrier est trop précieux pour être gaspillé avec de tels détails bureaucratiques. Le rôle du Grand Maître en de telles circonstances est de représenter la puissance militaire du chapitre. Il parle peu et son attitude grave et solennelle constitue un avertissement pour quiconque songerait à abuser de la confiance du chapitre : trahissez-nous et mille guerriers tels que moi chercheront vengeance.

Un Grand Maître appartient au cercle des guerriers suprêmes du chapitre. Sa tâche principale est de commander ses Frères de Bataille lors des affrontements si cruciaux ou si périlleux que les compétences martiales d'un Frère-Capitaine ne suffisent plus. Les Chevaliers Gris participant à une telle campagne sont au summum de leurs capacités, car un Grand Maître a un sens aigu de la stratégie, si bien que chaque Frère de Bataille combat



à son plein potentiel. Une force d'assaut de Chevaliers Gris placée sous la houlette d'un Grand Maître est ainsi amenée à adopter des doctrines de combat atypiques, caractérisées par une précision et une vitesse quasi surnaturelles. Certains disent qu'un Grand Maître est capable de prendre le contrôle de l'esprit de ses subordonnés si cela peut conduire à la victoire. D'autres affirment qu'il s'agit là de la marque d'un grand chef. Mais qui peut prétendre connaître la vérité ?

“L’allié d’aujourd’hui n’est jamais que le traître de demain. Nous gardons l’œil sur vous.”

– Grand Maître Agraveld Tor,
Conclave d'Antares.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Maître	6	6	4	4	3	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

EQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy, halo de fer.

RÈGLES SPECIALES : *Ægis*, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 1).

Brillante Stratégie : Au début de la partie, avant que les forces ne soient déployées, le Grand Maître peut assigner des rôles spécifiques aux unités sous son commandement. Lancez 1D3 et choisissez autant d'unités d'infanterie, d'infanterie autoportée, de créatures monstrueuses ou de marcheurs (à l'exception des Personnages Indépendants, des Suites Inquisitoriales et de l'unité de Chevaliers Spectraux du Grand Maître Mordrak). Les unités choisies assument un des rôles suivants (elles doivent toutes avoir le même rôle) :

Marteau du Juste : Les unités choisies ont l'honneur de prendre la tête de l'assaut qui doit balayer l'ennemi en une seule vague. Les unités choisies relancent leurs jets de 1 pour blesser pour le reste de la partie.

Bouclier de Lames : Les Chevaliers Gris se mettent en garde, prêts à repousser tout ennemi. Les unités choisies suivent la règle spéciale *Contre-attaque* pour le reste de la partie.

Lance de l'Aube : Les Chevaliers Gris doivent effectuer une attaque préventive, afin de retenir l'ennemi pendant que leurs autres unités progressent. Les unités choisies suivent la règle spéciale *Scouts* pour le reste de la partie.

Enclume du Dogme : Les Chevaliers Gris doivent s'emparer d'une position vitale. Les unités choisies peuvent capturer des objectifs comme s'il s'agissait de choix de Troupes.

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25), Communion Psychique (page 23).

FRÈRES-CAPITAINES CHEVALIERS GRIS

Les Frères-Capitaines comptent parmi les meilleurs guerriers du chapitre, dont le rang et les compétences martiales ne sont surpassés que par ceux des Grands Maîtres eux-mêmes. Chacun d'eux a prouvé sa valeur à maintes reprises, en tant que commandant et en tant que guerrier. La plupart des Frères-Capitaines proviennent des rangs des Paladins du chapitre. Ces guerriers particulièrement expérimentés sont les seuls à posséder les capacités martiales et stratégiques nécessaires à l'accession au grade de capitaine. Ceci dit, le chapitre a déjà fait des exceptions pour des Frères de Bataille particulièrement talentueux, les Chevaliers Gris étant réputés pour leur pragmatisme. Les procédures et la tradition sont préservées et respectées, mais c'est la mission qui importe.

Chaque Frère-Capitaine dirige une confrérie du chapitre, qui regroupe cent des plus puissants guerriers de la galaxie. Un capitaine n'a de comptes à rendre à personne en matière de stratégie et d'organisation, pas même aux Grands Maîtres. Un Frère-Capitaine a donc une lourde responsabilité et assume celle-ci avec dignité. Commander une confrérie de Chevaliers Gris octroie un immense pouvoir qui, dans le cadre de structures moins illustres, peut entraîner la corruption de ceux qui sont à leur tête (et c'est souvent le cas). Un Frère-Capitaine est au-dessus de ce genre de contingences. Après tout, un individu dont l'âme est imperméable aux promesses fallacieuses des démons surmonte facilement les tentations propres aux mortels.

Sur le champ de bataille, la place d'un Frère-Capitaine est au cœur des combats, afin de montrer l'exemple à ses Frères de Bataille, avec qui il combat épaule contre épaule. Toutefois, même lorsque le capitaine frappe l'ennemi de son arme de force Némésis, son esprit est concentré sur les ordres à donner afin de mener ses troupes à la victoire. En effet, un Frère-Capitaine est entraîné à entrer en contact psychique avec ses guerriers, même au milieu du tumulte des combats, lui permettant de s'assurer que les renforts arriveront où et quand leur intervention est optimale.

Les hauts faits d'un Frère-Capitaine lui valent des honneurs et des titres qui viennent s'ajouter à son grade. Certains se transmettent au sein du chapitre, d'autres sont uniques et sont accordés par les Grands Maîtres suite à des actes de grande bravoure. En quelque sorte, ces titres retracent la carrière d'un guerrier. Un Frère-Capitaine qui a longtemps servi peut déjà en avoir acquis une demi-douzaine. Aucun n'en a accumulé autant qu'Aldar l'Intrépide, dont le rang traditionnel de "Gardien de la Lumière" s'est vu complété par non moins d'une vingtaine d'autres titres honorifiques, parmi lesquels "Tueur de la Bête de Sang" peut être considéré comme le moins important, et "Libérateur du Secteur Solipsis" comme le plus prestigieux. Si une liste d'honneurs aussi longue peut parfois conduire à des moments pesants lors des grands banquets des Chevaliers Gris (tous les titres des capitaines devant alors être énoncés), ils sont autant de sources d'inspiration pour les Frères de Bataille du Chapitre.

**"Pourquoi devrais-je craindre le démon?
Il n'a aucun pouvoir sur moi."**

- Frère-Capitaine Castavor Drak

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frère-Capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

EQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy, halo de fer.

RÈGLES SPECIALES : Ægis, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 1).

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25).

Communion Psychique : En concentrant sa puissance psychique, un commandant Chevalier Gris peut établir le contact avec les esprits de ses hommes, les guidant sur le champ de bataille pour qu'ils engagent l'ennemi au moment opportun.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase de Mouvement des Chevaliers Gris. Si le test psychique est réussi, vous pouvez modifier n'importe quel résultat de vos jets de réserve, en lui appliquant un bonus de +1 ou un malus de -1 (choisissez après chaque jet de dé).

Ce pouvoir peut se cumuler avec d'autres bonus/pénalités, y compris d'autres utilisations du pouvoir *Communion Psychique*.



ARCHIVISTES

Tous les Chevaliers Gris ont des capacités psychiques latentes, mais peu de Frères de Bataille les utilisent à leur plein potentiel. La plupart d'entre eux parviennent à les exercer de concert avec leurs Frères, après un entraînement pointu sous une supervision attentive, et dans un cadre limité : l'utilisation des armes de force Némésis et des pouvoirs psychiques employés par l'escouade dans laquelle ils servent. Néanmoins, les Chevaliers Gris dotés d'une force d'âme bien supérieure à celle de leurs Frères peuvent rejoindre les rangs des Archivistes.

Les Archivistes Chevaliers Gris possèdent une volonté de fer. C'est une nécessité, car les pouvoirs qu'ils utilisent sont bien plus puissants que ceux que leurs Frères emploient, et résonnent donc beaucoup plus intensément dans le Warp. Ainsi, la plus petite hésitation revient à s'offrir aux prédateurs d'outre-monde et à la damnation éternelle.

Sur le champ de bataille, les pouvoirs des Archivistes se manifestent souvent en une démonstration de puissance psychique pure, ouvrant une faille Warp cataclysmique ou lançant des éclairs d'énergie mystique. Ce sont pourtant les pouvoirs subtils qui ont les effets les plus considérables. Un Archiviste peut facilement téléporter ses Frères à ses côtés, les envelopper d'un voile protecteur, ou leur conférer une grande force. Les capacités d'un Archiviste ne connaissent que peu de limites, car le Sanctum Sanctorum consigne toutes les facultés psychiques imaginables, offrant au psyker Chevalier Gris un vaste arsenal de pouvoirs. C'est pourquoi les Archivistes comptent parmi les guerriers les plus polyvalents du chapitre.



Au-delà de l'incalculable contribution qu'un Archiviste peut apporter à une force d'assaut de Chevaliers Gris, c'est dans les murs de la forteresse-monastère qu'il s'acquitte de ses devoirs les plus vitaux. C'est là qu'il va enseigner aux nouvelles recrues les mystères que chaque Chevalier Gris doit connaître : les six litanies de négation, les sept mots de vie et de mort, les huit chants de bataille, les neuf sorts épouvantables qui forment la base de toute magie et bien plus encore.

L'instruction d'un Archiviste est un processus rigoureux, dont certains aspirants ne sortent pas vivants. En effet, mieux vaut que les recrues trop fragiles meurent de la main d'un Archiviste plutôt que de mettre le chapitre en danger à cause de leur inaptitude. Pourtant, si les Archivistes doivent se montrer impitoyables, il n'y a aucune cruauté ni aucune malice dans leurs actions. L'élimination des faibles est nécessaire, car les Chevaliers Gris doivent être incorruptibles, et leur esprit doit être aussi implacable que leur corps.

Seule une poignée d'Archivistes atteint un âge si avancé que leurs corps ne peuvent plus les soutenir à la bataille. Ces vétérans quittent le service actif et se retirent dans les corridors labyrinthiques du Sanctum Sanctorum pour assurer la garde des cryptes antiques. Eux seuls connaissent l'intégralité des ouvrages qui y sont entreposés, qui contiennent des secrets ignorés des Grands Maîtres eux-mêmes. Ces mystères insondables ne doivent jamais sortir du Sanctum Sanctorum, car il est à craindre que même les Chevaliers Gris pourraient céder à leurs indicibles tentations et mettre le chapitre en danger.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

EQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy.

Coiffe psychique : Les coiffes psychiques intègrent dans leurs mailles des cristaux psycho-sensibles permettant à l'Archiviste de disperser les pouvoirs psychiques ennemis.

Déclarez que vous utilisez la coiffe psychique après qu'un psyker ennemi situé dans un rayon de 24 ps de l'Archiviste a réussi un test psychique. Si plusieurs Archivistes sont à portée, un seul d'entre eux peut tenter d'annuler le pouvoir psychique ; choisissez lequel. Chaque joueur jette ensuite 1D6 et ajoute la valeur de Cd de sa figurine au résultat. Si l'Archiviste Chevalier Gris obtient le meilleur résultat, le pouvoir psychique est annulé et n'aura aucun effet ce tour-ci. Si le résultat du psyker adverse est supérieur ou égal, il peut utiliser son pouvoir normalement. La coiffe psychique peut être utilisée chaque fois qu'un pouvoir psychique ennemi est déclenché à portée.

RÈGLES SPECIALES : *Ægis*, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 2).

POUVOIR PSYCHIQUE : Poing d'Acier (ci-contre).

POUVOIRS PSYCHIQUES D'ARCHIVISTE

Poing d'Acier

En concentrant la colère dans leur esprit, les Chevaliers Gris peuvent accroître leur force déjà prodigieuse. Même s'il est désarmé, un tel guerrier peut écraser chair et os. Donnez-lui une arme et il pourra terrasser n'importe qui.

Ce pouvoir peut être lancé pendant la phase d'Assaut de n'importe quel joueur, après avoir effectué les mouvements d'assaut, mais avant de résoudre les attaques. Si le test psychique est réussi, toutes les figurines de l'unité (y compris les personnages indépendants) gagnent un bonus de +1 en Force jusqu'à la fin de la phase d'Assaut. Notez que ce bonus de Force s'applique avant tout autre modificateur (par exemple, pour le marteau tueur de démons Némésis).

En plus de Poing d'Acier, un Archiviste peut choisir des pouvoirs psychiques supplémentaires dans la liste ci-dessous, pour un coût précisé dans la liste d'armée.

Convocation

L'Archiviste crée un pont dans le Warp permettant à ses Frères de Bataille de le rejoindre.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase de Mouvement de l'Archiviste. Si le test psychique est réussi, choisissez une unité alliée autre qu'un véhicule et qui n'est pas engagée au corps à corps, située n'importe où sur le champ de bataille. L'unité choisie est retirée de la table de jeu et replacée immédiatement dans un rayon de 6 ps de l'Archiviste, en utilisant les règles de *Frappe en Profondeur*.

Excommunication

Le Chevalier Gris tisse un enchantement qui tranche le lien entre le démon et son maître.

Ce pouvoir peut être utilisé pendant n'importe quelle phase d'Assaut, après avoir effectué les mouvements d'assaut, mais avant de résoudre les attaques. Si le test psychique est réussi, choisissez une unité ennemie en contact socle à socle avec le Chevalier Gris. Tous les Dons Démoniaques des figurines de cette unité cessent de fonctionner jusqu'à la fin de la phase.

Faille Warp

D'un simple geste, l'Archiviste déchire la trame de la réalité, précipitant ses ennemis dans le Warp.

Il s'agit d'une attaque de tir psychique ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
Souffle	*	-	Assaut 1

* L'unité ciblée doit effectuer un test d'Initiative pour chaque figurine touchée qui n'est pas un véhicule. Pour chaque test raté, une figurine est retirée comme perte sans aucune sauvegarde autorisée. Les véhicules touchés subissent un dégât important.

Frappe Psychique

Des éclairs mortels jaillissent des doigts de l'Archiviste.

Il s'agit d'une attaque de tir psychique ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	2	Assaut 4

Puissance de Titan

L'Archiviste puise dans la force des légendes du chapitre.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase d'Assaut de l'Archiviste. Si le test psychique est réussi, choisissez une unité alliée dans un rayon de 6 ps (y compris l'unité rejointe par l'Archiviste). Les figurines de l'unité ciblée gagnent +1 en Force jusqu'à la fin du tour et lancent 1D6 supplémentaire pour pénétrer les blindages. Le bonus de Force de *Puissance de Titan* se cumule avec celui de *Poing d'Acier*.

Sanctuaire

L'Archiviste chante une litanie de communion et crée un bouclier de turbulences psychiques pour repousser ses ennemis.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase d'Assaut ennemie. Si le test psychique est réussi, toute figurine ennemie essayant de lancer un assaut sur les unités amies situées dans un rayon de 12 ps autour de l'Archiviste lors de ce tour, traite tous les terrains, y compris les terrains découverts, comme étant à la fois *difficiles* et *dangereux*.

Vif-Argent

Les réflexes des Chevaliers Gris sont stimulés par l'extraordinaire puissance spirituelle de l'Archiviste.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase de Mouvement de l'Archiviste. Si le test psychique est réussi, choisissez une unité alliée dans un rayon de 6 ps (y compris l'unité rejointe par l'Archiviste), son Initiative passe à 10 jusqu'à la fin du tour.

Le Voile

L'Archiviste se sert de sa maîtrise psychique pour embrouiller l'esprit de l'ennemi, troublant la vue et l'instinct à tel point qu'un tir à bout portant ne trouvera pas sa cible et frappera une forme fantomatique qui n'existe que dans l'esprit du tireur.

Ce pouvoir est utilisé pendant la phase de Tir adverse. Si le test psychique est réussi, l'Archiviste et chacune des unités alliées dans un rayon de 6 ps gagnent la règle *Discrétion*. Si elles ne sont pas à couvert, elles bénéficient à la place d'une sauvegarde de couvert de 6+. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin du tour.

Vortex Funeste

L'Archiviste ouvre une brèche dans l'univers matériel pour libérer les énergies destructrices du Warp sur ses ennemis.

Il s'agit d'une attaque de tir psychique avec le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	10	1	Lourde 1, explosion

Si l'Archiviste rate son test psychique, placez le gabarit du Vortex sur lui. Dans ce cas, le gabarit ne dévie pas.

CHAMPION DE CONFRÉRIE

À la pointe de chaque assaut des Chevaliers Gris combat un unique champion, un guerrier en quête de perfection à l'épée qui a abandonné toutes les autres disciplines martiales.

Le Champion de Confrérie est responsable de l'entraînement des nouvelles recrues, mais sur le champ de bataille, il est le garde du corps du Frère-Capitaine. Remplacer un officier ayant acquis de telles compétences et de telles connaissances est très difficile, il est donc normal qu'il reçoive les meilleures protections que le chapitre puisse offrir. Chaque champion est prêt à donner sa vie pour sauver celle de son capitaine. Cela dit, ce genre de sacrifice s'avère rarement nécessaire, car seuls les adversaires les plus dangereux (ou les plus chanceux) ont la moindre chance de briser la garde d'un Champion de Confrérie et de survivre à sa riposte vengeresse.

En effet, même terrassé, un champion représente toujours une menace. Après avoir reçu une blessure mortelle, un Champion de Confrérie libère une vague d'énergie psychique qui se propage dans sa combinaison *Ægis*, une dernière explosion de magie interdite pour un dernier acte de bravoure. Sous cette impulsion de mort, la combinaison répare les tendons et les os, offrant au champion agonisant l'opportunité de porter un dernier coup pour venir en aide à ses Frères de Bataille, une attaque d'autant plus mortelle qu'elle provient d'une direction inattendue. Cet ultime exploit accompli, le champion rend son dernier souffle et son corps attend d'être emporté pour être enseveli sous le Mont Anarch. Là, il pourra continuer d'assumer son devoir de veille contre le mal pour l'éternité.



CC CT F E PV I A Cd Svg

Champion de Confrérie 7 4 4 4 1 5 * 10 2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

EQUIPEMENT : Armure d'artificier, fulgurant, grenades frag, antichars et anti-psy, halo de fer.

Lame Sanctifiée : On dit des épées portées traditionnellement par les Champions de Confrérie qu'elles comptent parmi les plus anciennes reliques du chapitre.

La Lame Sanctifiée est une épée de force Némésis. De plus, les jets pour blesser ratés peuvent être relancés.

RÈGLES SPECIALES : *Ægis*, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 1).

Héraut de Titan : Le Champion de Confrérie et tous les membres de l'escouade qu'il a rejointe peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés lors du tour où ils lancent un assaut.

***Guerrier Ultime :** Lors de la phase d'Assaut, après avoir effectué les mouvements d'assaut, mais avant de résoudre les attaques, vous devez choisir la posture de combat adoptée par le Champion de Confrérie :

Châtiment : Le champion fait décrire un grand arc à son épée, fauchant tous les ennemis à portée. Le Champion de Confrérie effectue une unique attaque contre chaque ennemi en contact socle à socle avec lui (notez qu'il ne reçoit alors aucun bonus pour avoir chargé).

Garde : Le Champion se met en garde, se tenant prêt à parer toute attaque ennemie. Le Champion de Confrérie ne peut effectuer aucune attaque, mais relance tous ses jets de sauvegarde ratés de tout type jusqu'à la fin de la phase.

Estocade : Le champion concentre sa puissance et porte une série de coups si rapide que l'œil ne peut la suivre. Celui-ci effectue 1D3 attaques lors de ce tour (1D3+1 s'il a chargé). Ces attaques sont résolues avec une Initiative de 10 et doivent être allouées à un seul personnage indépendant ou une seule créature monstrueuse en contact socle à socle.

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25).

Sacrifice Héroïque : Même si son corps est meurtri, le Champion de Confrérie puise dans ses dernières forces pour lever son bras et porter un dernier coup mortel.

Ce pouvoir peut être utilisé lorsque le Champion de Confrérie est retiré comme perte, lors de n'importe quelle phase d'Assaut.

Si le test psychique est réussi, le Champion effectue tout de suite une unique attaque contre une figurine ennemie se trouvant en contact socle à socle au moment où il a été tué. Si l'attaque touche, les deux figurines sont retirées comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte. Si l'attaque manque sa cible, seul le champion est retiré comme perte.

TERMINATORS CHEVALIERS GRIS

Rien n'est plus représentatif du statut des Chevaliers Gris que les célèbres escouades Terminator qui forment le cœur de leurs armées. Ils sont l'élite de l'élite. La plupart des chapitres Space Marines, qu'il s'agisse d'une fondation récente ou d'héritiers des légions d'antan, peuvent se considérer chanceux s'ils ont une vingtaine d'armures Terminator pour les membres de leur 1^{re} Compagnie. Les Chevaliers Gris, au contraire, peuvent rassembler assez d'armures tactiques Dreadnought pour équiper l'ensemble du chapitre. Si l'armure elle-même est remarquable, le guerrier à l'intérieur est encore plus redoutable. Leur guerre incessante contre les démons du Chaos réclame en effet plus qu'un simple Space Marine. Elle exige un Chevalier Gris : un guerrier encore plus dur, qui surclasse les autres Space Marines comme les Space Marines surclassent le reste de l'humanité.

Sur Titan, contrairement aux planètes des autres chapitres, il n'existe aucun entraînement initial en tant que scout, mais un régime brutal et impitoyable de transformation des jeunes recrues en guerriers parmi les meilleurs de la galaxie, en suivant un processus affiné au cours des siècles. Seule une fraction des néophytes qui entrent dans la forteresse-monastère survit aux épreuves harassantes qui les attendent. Ceux qui les surmontent en sortent avec un physique surhumain, une volonté implacable, des compétences martiales affûtées et une connaissance exhaustive des pratiques démoniaques et de la sorcellerie psychique. En bref, aussitôt qu'un initié Chevalier Gris a achevé son entraînement, il compte parmi les plus puissants Space Marines, dont les capacités ne peuvent s'accroître que dans le feu de la bataille. C'est seulement sur Titan que les recrues peuvent recevoir une formation aussi complète – et aussi rapide.

L'armement primaire d'un Terminator se constitue d'une arme de force Némésis, choisie dans l'arsenal du chapitre en fonction des talents et des préférences du porteur. En l'absence de doctrine en matière d'armement, deux escouades Terminator n'arboreront pas la même combinaison d'armes, les Chevaliers Gris ayant toujours fait primer l'efficacité brute sur les contraintes organisationnelles. Certains préfèrent la masse d'un marteau tueur de démons Némésis, d'autres la pluie de coups que permet une paire de glaives Némésis. En plus de ces redoutables armes de corps à corps, chaque Terminator possède également un fulgurant monté sur son brassard gauche, lui laissant les mains libres pour empoigner son arme de force à deux mains, ou pour accéder aux grenades attachées à sa ceinture.

LE LIBER DAEMONICA

Chaque Chevalier Gris porte une copie du Liber Dæmonica dans une boîte de céramite encastrée sur son pectoral. Ces antiques ouvrages consignent les rites de bataille du chapitre et détaillent les devoirs de chaque Chevalier Gris.

Le Liber Dæmonica est le symbole de la dévotion du Chevalier Gris envers sa mission, et contient les doctrines cardinales tirées des sombres secrets que renferment les murs du Sanctum Sanctorum. Les livres eux-mêmes sont de puissants talismans, dont les pages sont enluminées d'argent et la tranche sculptée à partir de la vertèbre d'un glorieux martyr.

Les escouades Terminator combattent rarement en ligne de bataille, les Chevaliers Gris étant toujours dépassés en nombre par leurs ennemis aux abois. Ils doivent donc concentrer leurs attaques et choisir leurs cibles pour un effet optimal. C'est pourquoi les Terminators choisissent souvent de se téléporter au cœur des combats, prenant leur ennemi au dépourvu sous un déluge de bolts sanctifiés et de lames vengeresses. En fait, les seuls avertissements offerts à l'adversaire sont la lueur soudaine et l'odeur d'ozone qui précèdent la téléportation. Mais il est déjà trop tard.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator Chev. Gris	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Justicar Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy.

RÈGLES SPÉCIALES : Aegis, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Confrérie de Psykers, Escouades de Combat, Ennemi Juré (démons).

POUVOIR PSYCHIQUE : Poing d'Acier (page 25).



ESCOUADES D'INCURSION & ESCOUADES INTERCEPTOR

On dit que la plus grande vertu martiale est de se trouver au bon endroit au bon moment, qualité que les Chevaliers Gris incarnent mieux que quiconque. Grâce aux prémonitions des Prognosticars, les Chevaliers Gris peuvent prédire les invasions démoniaques, et se trouvent déjà en orbite ou ont débarqué à la surface de la planète au moment où les démons passent dans le monde réel. Néanmoins, contenir la menace démoniaque implique de sceller chaque portail ou d'empêcher qu'il s'ouvre. Afin de remplir cette mission, les Chevaliers Gris téléportent leurs Frères de Bataille directement sur l'objectif.

ESCOUADES D'INCURSION

Les escouades d'IncurSION forment souvent l'avant-garde des forces d'assaut des Chevaliers Gris. Les commandants de Titan envoient généralement une ou deux escouades d'IncurSION capturer les objectifs vitaux dès le début de la bataille, grâce à des téléporteurs fixes, permettant ainsi de prendre rapidement position aux emplacements isolés ou inaccessibles. Une fois en place, une escouade d'IncurSION peut libérer un véritable torrent de bolts de fulgurant ou de psyconon pour soutenir l'assaut principal. Un ennemi souhaitant déloger ce genre d'escouade serait bien avisé de le faire par des moyens conventionnels plutôt qu'en téléportant ou en parachutant ses troupes, car les Chevaliers Gris peuvent déclencher un séisme Warp qui perturbe leurs systèmes de guidage et les dévie de leur course.



ESCOUADES INTERCEPTOR

Les escouades Interceptor transportent leurs propres téléporteurs, des appareils de la taille d'un paquetage dorsal leur permettant de se téléporter de place en place, sans avoir recours aux encombrantes machines traditionnelles. Les Chevaliers Gris équipés de téléporteurs peuvent réagir promptement aux évolutions de la bataille et couvrir de longues distances en ligne droite en se repositionnant via le Warp. De tous les soldats au service de l'Imperium, seuls les Chevaliers Gris peuvent espérer utiliser une telle technologie. Le porteur doit en effet posséder une grande force d'âme pour traverser le Warp sans la protection d'un champ de confinement Geller ou d'une armure Terminator. En effet, de tels équipements sont trop massifs pour être associés à un téléporteur individuel, c'est pourquoi les escouades Interceptor doivent d'abord consacrer leurs capacités psychiques à la défense de leur âme contre les dangers innombrables du Warp.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy.

Téléporteurs (Escouades Interceptor uniquement) : Une unité équipée de téléporteurs compte comme de l'infanterie autoportée. Une fois par partie, l'unité peut choisir d'effectuer un saut en se téléportant au lieu de se déplacer. Elle peut alors effectuer un mouvement sur une distance maximum de 30 ps dans n'importe quelle direction. Ce mouvement ne peut pas se terminer en terrain infranchissable ou sur une autre unité, mais ignore les unités, les décors, ou tout autre obstacle se trouvant sur son chemin. Une unité effectuant un tel saut ne peut pas lancer d'assaut lors du même tour, mais peut tirer ou courir normalement et compte comme s'étant déplacée.

RÈGLES SPÉCIALES : *Ægis*, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Confrérie de Psykers, Escouades de Combat, Frappe en Profondeur, Ennemi Juré (démons).

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25).

Séisme Warp : La frontière entre le Warp et l'espace réel tremble, détraquant les balises de téléportation et les réacteurs dorsaux.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase de Mouvement des Chevaliers Gris et dure jusqu'au début de leur prochaine phase de Mouvement. Si le test psychique est réussi, tous les équipements ennemis qui limitent la déviation d'une *Frappe en Profondeur* cessent de fonctionner tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 12 ps du psyker. De plus, toute unité ennemie effectuant une *Frappe en Profondeur* dans un rayon de 12 ps (après déviation) subit automatiquement un *incident de Frappe en Profondeur*.

ESCOUADES PURGATOR

Les escouades Purgator assurent les tirs d'appui des Chevaliers Gris. Chaque escouade peut en effet transporter jusqu'à quatre des armes lourdes du chapitre.

L'aspect d'une escouade Purgator ressemble à celui des escouades Devastator formées par les autres chapitres Space Marines plus orthodoxes. Cependant, leurs doctrines sont radicalement différentes. Dans la plupart des chapitres, l'incorporation dans une escouade Devastator permet aux nouvelles recrues de faire l'expérience du feu de la bataille. Ce n'est pas le cas chez les Chevaliers Gris. L'armement porté par une escouade Purgator est deux fois plus mortel, cent fois plus rare et dix-mille fois plus précieux que les armes plus communes en usage dans les escouades Devastator. Les membres d'une escouade Purgator doivent donc faire preuve d'un talent et d'une résolution bien supérieurs à ceux de leurs pairs. En outre, si les escouades Devastator se placent généralement en retrait de l'assaut principal, aux emplacements les plus adaptés pour fournir un tir de couverture, les escouades Purgator doivent en revanche accompagner le gros des forces tout en faisant feu de leurs armes mortelles.

Les Chevaliers Gris tiennent en haute estime ces tireurs à la précision légendaire. Un Frère de Bataille affecté à une escouade Purgator a fait la preuve d'une loyauté indéfectible et est doté d'un œil d'aigle et d'une main sûre. Néanmoins, la précision au tir ne suffit pas toujours. Les Chevaliers Gris se retrouvent généralement en infériorité numérique, et les guerriers dépassés par le nombre ont souvent tendance à se laisser submerger alors que leur attention se concentre ailleurs. C'est pourquoi les Frères de Bataille qui servent au sein d'une escouade Purgator ont développé leurs capacités mentales au point de percevoir leur ennemi au travers des énergies dansantes du Warp, et d'être capables de guider leurs tirs sur la cible, peu importe les obstacles sur leur trajectoire. Cette vision astrale permet à une escouade Purgator de tenter des tirs a priori impossibles, courbant la course des projectiles et des rayons d'énergie, qui passent entre les arbres et contournent les fortifications se trouvant sur leur trajet. Plus d'un ennemi des Chevaliers Gris a rencontré une mort rapide et sanglante alors même qu'il se croyait à l'abri d'un mur de rocbéton ou d'une épave de char. Certains voient les escouades Purgator comme les véritables exécuteurs de la Volonté de l'Empereur, car aucune protection terrestre ne peut vous soustraire à leurs attaques.

Une fois intégré dans une escouade Purgator, un Frère de Bataille a peu de chance de changer de position au sein du chapitre. Le goût du combat à distance fait rarement place à celui du combat rapproché. En fait, les Grands Maîtres et les Frères-Capitaines issus des escouades Purgator se reconnaissent au fait qu'ils sont toujours équipés d'un psycanon ou d'un expurgateur, leur arme étant devenue une prolongation de leur bras droit. Ces officiers comptent parmi les meilleurs tireurs de l'Imperium, car le talent d'un Purgator est de ceux qui jamais ne se ternissent.

“Laissez mes frères s'entraîner à l'épée.
Ils achèveront quiconque a survécu.”

– Purgator Rocht Kavanar

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Confrérie de Psykers, Escouades de Combat, Ennemi Juré (démons).

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25).

Visée Astrale : Peu de choses échappent au regard des Purgators, qui peuvent guider leurs tirs au travers du Warp.

Ce pouvoir peut être utilisé pendant la phase de Tir des Chevaliers Gris. Si le test psychique est réussi, l'unité (et tout personnage qui l'accompagne) peut tirer sur n'importe quel ennemi à portée, même s'il n'est pas en ligne de vue et s'il se trouve au-delà de la limite de vision de l'unité lors d'un combat nocturne. L'unité ciblée gagne alors automatiquement une sauvegarde de couvert de 4+ (qui ne peut pas être modifiée par un quelconque moyen) contre cette attaque. L'escouade ne peut toutefois pas cibler une unité se trouvant dans un véhicule de transport.



PALADINS

Les Chevaliers Gris pensent que la guerre contribue à forger l'esprit d'un guerrier, mais qu'elle ne suffit pas à en faire un grand homme. C'est pourquoi un Chevalier Gris souhaitant se montrer digne d'intégrer les rangs des Paladins ne peut pas se contenter de sa bravoure et de ses talents ; il doit accomplir huit quêtes illustrant ses principes et sa détermination.

L'aspirant doit tout d'abord passer un jour et une nuit dans les galeries hantées sous le Mont Anarch et en sortir avec une résolution et un équilibre mental intacts. S'il y parvient, il doit ensuite confronter sa volonté aux maléfices du redoutable livre d'Abbialach, un grimoire enchaîné à un pupitre dans le Sanctum Sanctorum. Une fois sa force d'âme mise à l'épreuve, l'aspirant doit prouver son talent au maniement des armes.

Il est alors envoyé en pèlerinage au Tombeau de Lancel, sur la lune maudite de Tethys, sans son armure pour le préserver des rejets du Warp qui y sont emprisonnés. Il doit traquer et occire un héraut démoniaque représentant chaque dieu du Chaos, et revenir avec quatre trophées pour prouver sa réussite. Quatre autres quêtes attendent encore l'aspirant, chacune plus éreintante que la précédente, l'épreuve finale étant la plus difficile de toutes. Le prétendant doit pourchasser et bannir l'un des six cent soixante-six démons les plus puissants qui se soient jamais manifestés dans le royaume des mortels, armé de sa seule épée de force Némésis et du nom véritable de la bête trouvé dans les pages du Grimoire de Fer. Ce n'est que lorsqu'il aura accompli cette ultime quête que l'aspirant aura gagné le titre prestigieux de Paladin.



En raison des périls rencontrés au cours de ces quêtes, il ne fait aucun doute que seuls les plus intrépides Chevaliers deviennent des Paladins. Néanmoins, on n'a jamais vu un aspirant renoncer et s'exposer ainsi à un grand déshonneur. Si le prix à payer pour s'engager sur la voie du Paladin est très élevé, il garantit qu'il n'existe dans l'Imperium aucune autre assemblée de guerriers aussi nobles que dans la Salle des Champions de Titan.

Une fois ses quêtes accomplies, et après un banquet célébrant son triomphe, le nouveau Paladin quitte sa confrérie et prend place dans la salle consacrée. Après son élévation, un Paladin est lié au service de l'ensemble du chapitre et est rattaché à l'un des Grands Maîtres en tant que garde du corps, champion et conseiller. Sur le champ de bataille, sa place sera dorénavant là où les combats sont les plus âpres et le danger le plus grand.

Lorsqu'un Apothicaire Chevalier Gris est envoyé sur le champ de bataille, sa protection est assurée par une escouade de Paladins. Peu de Frères de Bataille sont aussi importants pour le futur du chapitre qu'un Apothicaire. Sa tâche est de se porter au secours de ses Frères tombés au combat, pour les soigner à l'aide de son narthecium, ou pour prélever leurs glandes progénoïdes (et les précieux gènes qu'elles contiennent) avec son reductor lorsque les blessures sont irrémédiables. Sans les Apothicaires, le patrimoine génétique des Chevaliers Gris se perdrait dans le tourbillon de la bataille, et le chapitre disparaîtrait en quelques décennies. C'est pourquoi les Apothicaires sont protégés par les meilleurs gardes du corps que le chapitre puisse leur fournir.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+
Apothicaire	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy.

Narthecium (Apothicaire uniquement) : Aussi longtemps que l'Apothicaire est en vie, toute les figurines de son escouade ont la règle spéciale *Insensible à la Douleur*.

RÈGLES SPÉCIALES : *Ægis*, *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur*, *Confrérie de Psykers*, *Escouades de Combat*, *Ennemi Juré (démons)*.

POUVOIRS PSYCHIQUES : *Poing d'Acier* (page 25).

Holocauste : Conjuguant leur puissance psychique, les Paladins façonnent une boule de flammes blanches qui purge le champ de bataille de la présence blasphématoire de l'ennemi.

Il s'agit d'une attaque de tir psychique effectuée par un membre de l'escouade de votre choix (les autres figurines peuvent tirer normalement), avec le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	5	-	Assaut 1, G ^{de} explosion

ESCOUADES PURIFICATOR

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

De même que les Paladins représentent l'idéal guerrier des Chevaliers Gris, les Purificators personnifient la mission sacrée du chapitre. Ils sont austères et taciturnes, et leurs yeux brûlent du feu noir du fanatisme. Aucun processus de sélection ni d'entraînement n'est prévu pour rejoindre leurs rangs. L'intégration dans l'ordre Purificator ne repose pas sur les compétences, ni sur la valeur, ni sur un décompte sinistre des actes sanglants du candidat. Un Chevalier Gris peut très bien servir son chapitre pendant des siècles sans faillir, et se voir refuser cet honneur. Les Purificators ne recrutent que parmi les Frères de Bataille dont l'âme est réputée absolument incorruptible et imperméable aux tentations du Warp, alors même que les standards des Chevaliers Gris sont déjà très élevés en ce domaine. Les Purificators sont si pointilleux qu'ils comptent rarement plus de quelques dizaines de membres. Ils n'ont pourtant jamais songé à atténuer leurs critères, afin de ne pas compromettre la pureté de leur ordre.

Fort heureusement, le nombre restreint des Purificators ne leur a jamais empêché d'assumer leur mission. Nul ne sait s'il s'agit d'un caprice du destin ou si les machinations d'un pouvoir supérieur sont à l'œuvre. Qu'il n'existe qu'une poignée de ces guerriers immaculés, résolus à combattre le démon sous toutes ses formes et veillant à ce que la flamme de la victoire ne s'éteigne jamais relève peut-être de l'ordre naturel des choses. Cette pensée n'offre que peu de réconfort aux Purificators (ils n'en ont pas besoin), qui forment le fer de lance du chapitre en ces temps troublés. Quoi qu'il en soit, pour les Purificators comme pour tout Chevalier Gris, le devoir prime sur l'individu.

La pureté d'âme n'est pas uniquement la caractéristique qui les définit, elle est aussi leur arme la plus puissante. Combinée avec les redoutables capacités psychiques d'un Chevalier Gris, elle peut se transformer en une flamme purificatrice qui brûle non pas le corps, mais l'âme que celui-ci renferme. Tout être vivant porte en lui une certaine noirceur, qu'il s'agisse d'une petite mesquinerie ou d'une froide cruauté, et ce mal alimente la flamme. Seuls les Purificators peuvent marcher au milieu du chaos sans être atteints, leur armure d'albâtre scintillant tandis que leurs épées dispersent leur ennemi carbonisé.

“Nous apportons l'espoir au vertueux.
Et la flamme à l'impur.”

- Castellan Garran Crowe

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Purificator	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Chevalier de la Flamme	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Confrérie de Psykers, Escouades de Combat, Sans Peur, Ennemi Juré (démons).

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25).

Feu Purificateur : Les Purificators projettent le feu de leur âme pour consumer l'ennemi.

Ce pouvoir peut être lancé pendant la phase d'Assaut de n'importe quel joueur, après avoir effectué les mouvements d'assaut, mais avant de résoudre les attaques. Si le test psychique est réussi, jetez 1D6 pour chaque figurine ennemie prenant part au combat, celle-ci subit une blessure sur un résultat de 4+. Les sauvegardes d'armures sont autorisées.

Une fois les effets du *Feu Purificateur* résolus (et les pertes retirées), effectuez normalement les attaques de corps à corps. Les blessures causées par ce pouvoir comptent comme ayant été provoquées au corps à corps à tout point de vue.



TECHMARINES

Les Techmarines sont des armuriers hors pair, chargés de la fabrication et de la réparation de tous les équipements employés par les Chevaliers Gris. Ce sont eux qui tirent les Dreadnoughts de leur sommeil et qui façonnent des armures apprêtées pour la guerre, des vaisseaux parés pour les voyages interstellaires et les armes de force Némésis forgées minutieusement à partir d'un alliage d'argent et de fer.

Tout aspirant-Techmarine commence sa formation par un voyage sur Mars. Arborant les sceaux d'argent d'intronisation, il traverse le Cercle de Fer et est emmené dans les cités-forges qui se cachent sous la surface de la planète rouge. Il se plonge alors dans l'étude des savoirs anciens que l'Adeptus Mechanicus garde jalousement. Il y acquiert la maîtrise des outils du Techmarine, grâce auxquels il pourra accomplir des miracles de technologie. Un Techmarine peut réparer tout type de dégât : il peut remédier aux dysfonctionnements mineurs des armements en un tour de main, et ramener à la vie les chars réduits à l'état d'épave s'il en a le temps et les moyens.

De retour sur Titan, un Techmarine est condamné à vivre en marge de ses Frères de Bataille, car ses longues années de formation sur Mars lui ont inculqué tout un ensemble de rites et de coutumes à respecter, dont la plupart sont incompatibles avec ceux des Chevaliers Gris. En fait, nombre d'entre eux contredisent directement les préceptes et les objectifs du chapitre. Un Techmarine est donc tiraillé quotidiennement par sa double allégeance : il doit rester fidèle aux idéaux de son chapitre, tout en suivant les traditions de l'Adeptus Mechanicus.



La majeure partie des tâches dévolues à un Techmarine est exécutée dans les ateliers de Titan, mais la guerre est loin de lui être étrangère. Sa compétence est telle qu'il peut effectuer les réparations les plus complexes au beau milieu de la bataille. Penché sur la machine meurtrière et concentré sur son ouvrage, il peut apparaître comme une proie facile, si l'on fait abstraction des découpeurs, des lances à souder et des servo-bras qu'il actionne. Car si ces outils sont d'abord destinés à la mécanique, ils peuvent facilement réduire un assaillant en charpie...

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier, bolter, arme énergétique, grenades frag, antichars et anti-psy.

Servo-harnais : Un servo-harnais comprend un découpeur à plasma (peut être utilisé pendant la phase de Tir et compte comme des pistolets à plasma jumelés ; ne peut pas être utilisé au corps à corps) et un lance-flammes. Lors de la phase de Tir, le Techmarine peut tirer soit avec les deux armes montées sur le harnais, soit avec une arme montée sur le harnais et une autre arme. Le servo-harnais inclut également deux servo-bras.

Servo-bras : Chaque servo-bras octroie une attaque de corps à corps, effectuée séparément avec une Initiative 1 et une Force de 8, qui ignore les sauvegardes d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES : *Ægis*, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 1).

Bénédictio de l'Omnimessie : Si un Techmarine se trouve en contact avec un véhicule endommagé au cours de la phase de Tir, il peut tenter de le réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6, en ajoutant un bonus de +1 au résultat si le Techmarine possède un servo-harnais. Sur un résultat de 5 ou plus, vous pouvez choisir de réparer un dégât *arme détruite* ou *immobilisé*. Si vous réparez une *arme détruite*, l'arme en question pourra faire feu dès la phase de Tir suivante. Le Techmarine ne peut pas effectuer de réparation s'il est à terre ou bat en retraite.

Sapeur : Chaque Techmarine peut renforcer un élément de ruines avant le début de la partie. Lorsque vous vous déployez, désignez une ruine que votre Techmarine va fortifier. La sauvegarde de couvert conférée par la ruine est améliorée d'1 point. Par exemple, une ruine ordinaire (sauvegarde de couvert de 4+) conférera une sauvegarde de couvert de 3+ une fois fortifiée. Une ruine ne peut être fortifiée qu'une seule fois.

POUVOIR PSYCHIQUE : Poing d'Acier (page 25).

Reconstruction : L'esprit du Techmarine guide ses mains et augmente la vitesse d'accomplissement de la réparation.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase de Mouvement du Techmarine. Si le test psychique est réussi, le Techmarine peut relancer ses jets de réparation lors de ce tour.

RHINO & RAZORBACK

Le transport de troupes Rhino figure parmi les véhicules les plus révéérés de l'Imperium. Ses origines se perdent dans la nuit des temps, lorsque l'homme commença à explorer les étoiles et à coloniser leurs planètes.

Le Rhino a peu évolué depuis cet âge d'or, car il offrait déjà un équilibre parfait entre capacité de transport, blindage et manœuvrabilité que l'Adeptus Mechanicus a toujours jugé proche de la perfection. Autrefois, le Rhino était le transport de troupes standard de toutes les armées de l'humanité. Hélas, désormais, en cette époque troublée, les secrets de la fabrication des Rhino ont été perdus par la plupart des mondes de l'Imperium, si bien que seuls les chapitres Space Marines - comme les Chevaliers Gris - peuvent aligner un nombre suffisant de ces engins au sein de leurs forces pour satisfaire à leurs besoins.

L'un des atouts les plus précieux du Rhino est son système perfectionné d'autoréparation. Il était prévu à l'origine pour maintenir le véhicule en état de marche même sur des colonies mal ravitaillées, mais il a depuis prouvé son utilité sur les champs de bataille de toute la galaxie. Un Rhino peut subir de graves avaries à son moteur ou à son système de propulsion et rester malgré tout fonctionnel même s'il n'est pas entretenu. De plus, les systèmes que le Rhino n'est pas capable d'autoréparer sont simples à appréhender, ce qui permet aux initiés du Culte du Dieu-machine d'effectuer des réparations importantes dans un laps de temps réduit.

Bien qu'il soit un élément reconnu et estimé de l'arsenal des Chevaliers Gris, le Rhino y est toutefois beaucoup moins répandu qu'au sein des autres chapitres. Cela n'a rien à voir avec sa fiabilité ou de quelconques doctrines de combat, car le Rhino est sans conteste un char polyvalent et robuste. Cette absence s'explique plutôt par son incompatibilité avec l'équipement favori du chapitre; en effet, son compartiment passager n'est pas assez grand pour accueillir des troupes en armure Terminator, son utilité aux yeux des Chevaliers Gris est donc limitée. Cependant, il reste un transport apprécié par certains spécialistes du chapitre. C'est ainsi que les escouades Purgator et Purificator font usage des Rhinos pour parvenir plus rapidement à portée de l'ennemi, souvent en progressant à couvert des Land Raider du reste de l'armée.

RAZORBACK

Le Razorback est une variante lourdement armée du Rhino. Il échange sa capacité de transport contre un armement en tourelle, généralement des bolters lourds ou des canons laser jumelés. Les Razorback servent à la fois de transport de troupes et de pièce d'appui mobile. Ils ont pour mission d'escorter les Rhinos et leurs escouades d'infanterie jusqu'au cœur des combats, et puisque les Chevaliers Gris combattent souvent en infériorité numérique (même selon les standards des Space Marines), la puissance de feu supplémentaire qu'ils fournissent est un atout non négligeable.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Rhino	Char	4	11	11	10
Razorback	Char	4	11	11	10

Équipement : Fulgurant (Rhino), bolters lourds jumelés (Razorback), fumigènes.

TRANSPORT : Le Rhino a une capacité de transport de 10 figurines, celle du Razorback est de 6 figurines. Ils ne peuvent pas transporter de figurines en armure Terminator.

Postes de Tir : Deux figurines peuvent faire feu depuis la trappe supérieure d'un Rhino. Le Razorback n'a pas de postes de tir.

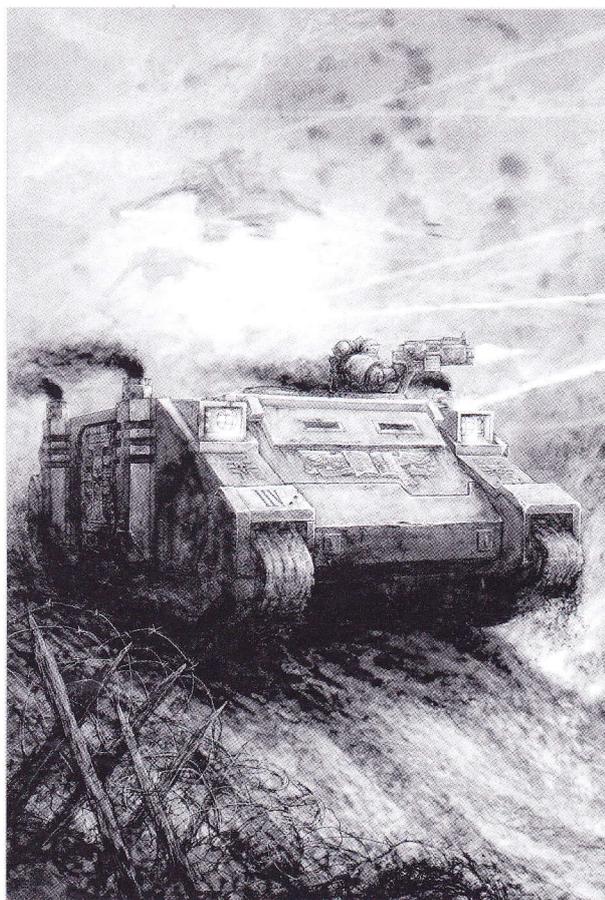
Points d'Accès : Les Rhino et les Razorback ont un point d'accès sur chaque flanc, et un à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Pilote Psyker.

Réparation (Rhino) : Si un Rhino est immobilisé pour n'importe quelle raison, son équipage peut tenter de le réparer lors des tours suivants, au lieu de tirer. Jetez 1D6 pendant la phase de tir. Sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus immobilisé.

POUVOIR PSYCHIQUE :

Résilience : Le pilote active le blindage psycho-réactif du véhicule pour recalibrer ses systèmes. Ce pouvoir peut s'utiliser lors de la phase de Mouvement des Chevaliers Gris. Si le test psychique est réussi, tout dégât *équipage secouru* ou *équipage sonné* s'appliquant au véhicule est annulé.

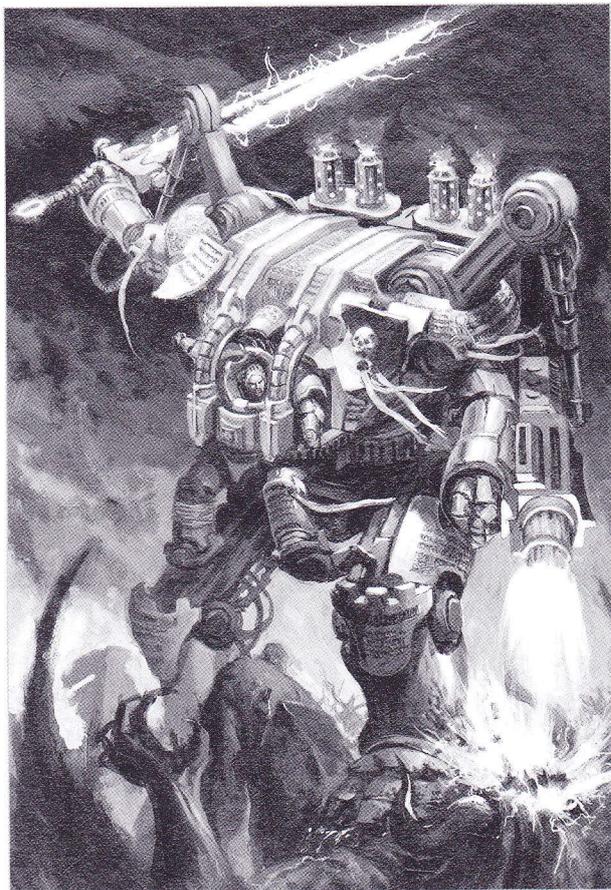


CUIRASSIERS NÉMÉSIS

Même les Chevaliers Gris reconnaissent avec amertume que le courage, la pureté de l'esprit et les talents martiaux ne suffisent pas pour remporter un duel face à un démon majeur du Chaos. Ces créatures infernales sont en effet bien plus grandes qu'un Terminator, et la moins puissante d'entre elles possède tout de même la force brute de dix Space Marines. Cependant, les circonstances font qu'il arrive parfois qu'un démon majeur doive être banni non pas par une confrérie entière de Chevaliers Gris, pas plus que par une escouade de Terminators ou de Purificators, mais par un seul héros du chapitre. C'est pour permettre un tel fait d'armes que la cuirasse Némésis a vu le jour.

Une cuirasse Némésis est une merveille de technologie. Elle est constituée d'un exosquelette d'adamantium alimenté par un réacteur à plasma compact, sur lequel sont apposées une interface de contrôle et des plaques de blindage en céramite.

Une fois qu'un Chevalier Gris s'est harnaché à une cuirasse Némésis, des implants synaptiques lui permettent de contrôler les membres et les systèmes de cette dernière comme s'il s'agissait d'une extension de sa chair – bien qu'il s'agisse alors d'un corps infiniment plus puissant et résistant. Le pilote est protégé par un champ de force presque impénétrable et peut faire usage d'un armement dévastateur spécialement adapté à son exosquelette, ce qui améliore ses compétences martiales et son endurance au point de lui permettre d'essuyer les coups des démons les plus puissants, et de contre-attaquer pour les abattre.



Nul ne sait si la technologie qui a donné naissance à la cuirasse Némésis provient d'un savoir préservé depuis le Moyen-Âge Technologique, ou si ses origines sont purement extraterrestres. Quoi qu'il en soit, les Chevaliers Gris en gardent jalousement le secret. Rares sont les organisations impériales qui pourraient se permettre une telle attitude, car elles s'attireraient inmanquablement les foudres de l'Adeptus Mechanicus en faisant ainsi obstruction aux édits qui rendent obligatoires la diffusion de toute technologie militaire au sein des armées de l'humanité. Toutefois, les Chevaliers Gris n'en répondent qu'à l'Inquisition, et se considèrent à juste titre au-dessus des lois.

S'ils le pouvaient, les Chevaliers Gris partiraient tous au combat engoncés dans une cuirasse Némésis. Malheureusement, rares sont les membres du chapitre à être suffisamment forts de corps et d'esprit afin de maîtriser les techniques requises pour piloter ces exosquelettes. Seule une poignée de frères de bataille montrent les aptitudes nécessaires, et débudent l'entraînement qui leur permettra un jour de manier une telle arme au combat. Ayant acquis des compétences inaccessibles aux autres frères de bataille, les cuirassiers Némésis figurent parmi les guerriers les plus révéérés du chapitre. Néanmoins, leur adresse a un prix, car ils doivent remplir les missions les plus dangereuses qui soient. Mais là où d'autres combattants hésiteraient, les cuirassiers Némésis se jettent sans peur dans le feu de la bataille : ils savent que chaque épreuve qu'ils passeront avec succès ne fera qu'aiguiser davantage leurs talents.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cuirassier Némésis	5	4	6	6	4	4	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Créature monstrueuse.

ÉQUIPEMENT : Deux poings de combat Némésis.

Cuirasse Némésis : Une figurine équipée d'une cuirasse Némésis dispose d'une sauvegarde d'armure de 2+ et d'une sauvegarde invulnérable de 5+. Toute figurine portant une cuirasse Némésis peut être téléportée sur le champ de bataille. Elle peut toujours débiter la partie en réserve et arriver en jeu selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission jouée ne l'autorise normalement pas.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 1).

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25), Excommunication (page 25).

“Éveille-toi, ô ma cuirasse!
Prête-moi ta force et ta vaillance,
je t'offrirai un combat glorieux et juste.”

– extrait des Rites de l'Éveil

DREADNOUGHT & DREADNOUGHT VÉNÉRABLES

Certaines batailles ne peuvent pas être remportées seulement grâce à la vaillance des vivants. Il est des conflits si terribles et des adversaires si redoutables que la victoire ne repose qu'entre les mains des plus grands héros du chapitre. C'est lors de telles occasions que les maîtres artificiers des Chevaliers Gris pénètrent dans la Chambre des Héros pour réveiller les Dreadnought du chapitre.

Peu de visions sont aussi terrifiantes que celle d'un Dreadnought qui déchaîne sa colère. Ces machines font deux fois la taille d'un Space Marine et sont équipées des armes les plus destructrices de l'arsenal des Chevaliers Gris. Leurs moteurs rugissent de joie au milieu du fracas de la bataille, et le sol tremble sous leurs pas pesants. Les tirs ricochent sans effet sur leur blindage d'adamantium, et l'ennemi préfère fuir plutôt que faire face à leur fureur. Mais aussi redoutables que soient les capacités martiales d'un Dreadnought, sa plus grande force est sa capacité à renforcer les défenses psychiques de ses frères de bataille. Grâce au psyber-circuit intégré à son sarcophage, le Dreadnought peut combiner son bouclier Ægis avec celui des autres Chevaliers Gris, afin de créer un champ protecteur d'une puissance incommensurable.

Malgré cela, ce n'est pas le blindage, l'armement ou l'Ægis du Dreadnought qui fait de lui un adversaire si dangereux, mais le pilote qui le guide. Il s'agit toujours d'un guerrier qui fut autrefois mortellement blessé, et qui ne survit désormais que grâce à son confinement dans un sarcophage cyborganique. Seuls les plus grands héros reçoivent l'honneur d'intégrer un Dreadnought. Affronter un tel engin ne revient donc pas à combattre une simple machine, ni même un grand héros du chapitre. Il s'agit ni plus ni moins que de se mesurer à un guerrier dont la volonté de fer est restée intacte, et dont l'enveloppe charnelle a été remplacée par un corps mécanique presque indestructible.

Les connaissances stratégiques d'un Dreadnought sont telles qu'une fois éveillé, il peut assurer n'importe quelle mission au combat, qu'il s'agisse d'un appui à longue portée ou d'un assaut frontal. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'un Dreadnought assure le rôle de commandant en second et dirige toute une force de frappe afin de permettre au Frère-capitaine de se concentrer sur une autre tâche. Cela n'est guère surprenant car de nombreux pilotes de Dreadnought étaient autrefois Frère-capitaine, voire Grand Maître, et sont toujours prêts à remettre de nouveau au service de leur chapitre leurs talents stratégiques. Les frères de bataille qui combattent sous le regard d'un Dreadnought Vénérable redoublent d'efforts, car partir à la guerre aux côtés de ces héros légendaires est un grand honneur.

Il peut sembler étrange que les Dreadnought ne soient réveillés que lors des plus graves circonstances, mais les Grands Maîtres des Chevaliers Gris estiment que faire appel trop souvent à leurs services reviendrait à déconsidérer leur valeur. Après tout, ces frères de bataille ont déjà donné leur vie pour leur chapitre. C'est ainsi que lorsque tout danger est écarté, les Dreadnought retournent dans la Chambre des Héros pour rêver des batailles à venir.



	Blindage							
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2

TYPE D'UNITÉ : Véhicule, Marcheur.

ÉQUIPEMENT : Multi-fuseur, poing de combat némésis avec fulgurant intégré, fumigènes.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Ennemi Juré (démons), Pilote Psyker.

Ægis Renforcé : La pénalité en Commandement pour les tests psychiques causés par l'Ægis est portée à -4 si la cible du pouvoir psychique se trouve à 12 ps ou moins du Dreadnought (ou s'il s'agit du Dreadnought lui-même).

Vénérable (Dreadnought Vénérable) : Si un Dreadnought Vénérable subit un dégât *superficiel* ou *important*, vous pouvez demander à l'adversaire de relancer le résultat obtenu sur le tableau de dégâts des véhicules. Vous devez accepter le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

POUVOIR PSYCHIQUE : Résilience (page 33).

LAND RAIDER

Contrairement aux autres forces de l'Imperium, les Chevaliers Gris ne font pas un usage intensif des chars. Ils mènent leurs combats pied à pied contre l'ennemi, et remportent la victoire grâce à leurs compétences et de leur détermination. Le fait que le Land Raider bénéficie d'une place permanente dans les armureries du chapitre est une preuve de l'estime que lui portent les Grands Maîtres de Titan.

À la différence de la plupart des autres véhicules des Chevaliers Gris, chaque Land Raider est doté d'un esprit de la machine robuste et opiniâtre capable d'utiliser les différents systèmes d'armes du char ou de suppléer son pilote. C'est pour cette raison que les Techmarines considèrent que le Land Raider est une des œuvres les plus abouties de l'Omnimesse, au point même de contenir un fragment de son essence. Ils se battent avec une férocité inhumaine si l'ennemi tente de nuire à une telle création.

À première vue, un Land Raider des Chevaliers Gris semblera en tous points identique à ceux des autres organisations impériales. Il possédera le même blindage de céramite et d'adamantium, le même compartiment passager et le même armement - traditionnellement une paire de canons laser jumelés, bien que d'autres combinaisons soient courantes. Cependant, il aura bénéficié de modifications afin de le rendre conforme aux doctrines de combat du chapitre. Des faisceaux de câbles chargés psychiquement, des plaques de blindage psycho-réactive et des icônes permettent à l'équipage de contrôler leur char par la pensée et d'effectuer



des réparations de fortune par simple concentration mentale. Des composants de l'Ægis adaptés à partir des armures des Chevaliers Gris sont intégrés au métal et protègent le char contre la malveillance des psykers.

Certains des Land Raider du chapitre ont également un filetage de microfilaments d'un alliage d'argent injecté dans leur blindage de céramite, afin que son contact blesse les démons. Ces modifications sont réalisées sur Titan par les Techmarines du chapitre - tâche sacrée dont ils s'acquittent avec dévotion. Techniquement, il s'agit d'entorses faites aux protocoles imposés par l'Adeptus Mechanicus, mais ce ne sont que quelques exemples de plus du statut particulier dont jouissent les Chevaliers Gris. Cet anticonformisme prouve que certaines technologies peuvent envers et contre tout rester cachées aux yeux de l'Adeptus Mechanicus...

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Land Raider	Char	4	14	14	14

ÉQUIPEMENT :

Land Raider : Bolters lourds jumelés, deux systèmes de canons laser jumelés, fumigènes.

Land Raider Crusader : Deux systèmes de bolters Ouragan, canons d'assaut jumelés, fumigènes.

Land Raider Redeemer : Deux canons Tempête de Feu, canons d'assaut jumelés, fumigènes.

Auto-lanceurs de Grenades à Fragmentation : Les coques des Land Raider Crusader et Redeemer sont garnies de charges explosives destinées à projeter des shrapnells sur les troupes ennemies tandis que les passagers se ruent à l'attaque. Toute unité qui charge au corps à corps lors du tour où elle débarque d'un Crusader ou d'un Redeemer compte comme ayant des grenades à fragmentation.

TRANSPORT

Un Land Raider a une capacité de transport de 10 figurines. Elle est de 16 figurines pour le Land Raider Crusader et de 12 figurines pour le Land Raider Redeemer.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Un Land Raider possède un point d'accès sur chaque flanc et un à l'avant de la coque.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Pilote Psyker.

Esprit de la Machine : Un Land Raider peut tirer avec une arme de plus que la normale. Celle-ci peut viser une unité différente des autres armes, en respectant les règles de tir.

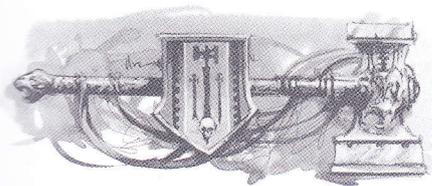
Véhicule d'Assaut : Les figurines qui débarquent d'un Land Raider depuis n'importe quel point d'accès peuvent lancer un assaut au cours du même tour.

POUVOIR PSYCHIQUE : Résilience (page 33).

ESCORTEURS STORMRAVEN

L'escorteur Stormraven est un appareil d'appui rapproché et un transport de troupes favorisé par les Chevaliers Gris lorsqu'ils n'ont pas la possibilité de se téléporter au combat. son compartiment passager peut accueillir jusqu'à six Terminators ou deux fois plus de frères de bataille en armure énergétique. Une telle escouade est déjà un adversaire redoutable, mais le Stormraven peut également transporter un Dreadnought accroché à ses grappins arrière s'il est nécessaire de déployer une plus grande puissance de feu. Le Stormraven est plus agile et rapide qu'un Thunderhawk et peut déposer ses passagers avec précision, même quand les cieux sont perturbés par des turbulences démoniaques, ce qui est souvent le cas lorsque les Chevaliers Gris interviennent.

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



	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Stormraven	Rapide, Antigrav	4	12	12	12

ÉQUIPEMENT : Quatre missiles Mindstrike, canons d'assaut jumelés, bolters lourds jumelés.

Blindage de Céramite : La coque du Stormraven est conçue pour résister aux conditions extrêmes d'une entrée dans l'atmosphère et aux armes les plus destructrices. Les armes à fusion ne bénéficient pas du D6 supplémentaire en pénétration de blindage lorsqu'elles tirent sur un Stormraven.

TRANSPORT

Le Stormraven peut transporter une unité comptant jusqu'à 12 figurines, et/ou 1 Dreadnought avec ses grappins arrière.

Si le Stormraven explose, le Dreadnought qu'il transporte subit une touche de Force 4 sur son blindage arrière.

Le Stormraven peut embarquer de l'infanterie autoportée (chaque figurine compte pour deux pour la capacité de transport). Pour ce qui est de la capture ou la contestation des objectifs et l'embarquement ou le débarquement, les mesures sont effectuées à partir du socle. Par exemple, une unité souhaitant embarquer dans un Stormraven peut le faire si, à la fin de son mouvement, toutes ses figurines se trouvent dans un rayon de 2 ps autour du socle de l'appareil.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Un Stormraven dispose d'un point d'accès à l'avant de sa coque, un sur chaque flanc et un à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES : *Ægis*, *Frappe en Profondeur*, *Esprit de la Machine* (page 36), *Pilote Psyker*.

Véhicule d'Assaut : Des figurines débarquant d'un Stormraven peuvent lancer un assaut au cours du même tour (à moins que l'engin ne vienne d'effectuer une *frappe en profondeur*).

Cieux d'Orage : Si le Stormraven s'est déplacé à vitesse *rapide*, ses passagers peuvent tout de même débarquer, mais en suivant la procédure suivante : désignez n'importe quel point survolé par le Stormraven durant son déplacement et déployez l'escouade comme si elle effectuait une *frappe en profondeur*. Si l'unité dévie, chaque figurine doit effectuer immédiatement un test de terrain dangereux. Les figurines équipées de réacteurs dorsaux n'ont pas à effectuer de test de terrain dangereux (à moins qu'elles n'atterrissent directement dans un terrain dangereux). Si n'importe laquelle des figurines ne peut pas être déployée, l'unité est détruite comme décrit par le résultat 1-2 du tableau des incidents de frappe en profondeur. Notez que des figurines qui débarquent de cette manière ne peuvent pas lancer d'assaut au cours du même tour.

POUVOIR PSYCHIQUE : *Résilience* (page 33).



SEIGNEUR KALDOR DRAIGO

GRAND MAÎTRE SUPRÊME DES CHEVALIERS GRIS

La geste de Kaldor Draigo commença sur le monde d'Acralem en 799.M41, au cours d'une incursion démoniaque. M'kar le Ressuscité y menait une armée depuis le Royaume du Chaos, et comptait détruire non seulement Acralem, mais également tout le secteur Vidar. Comme on pouvait s'y attendre, les Chevaliers Gris s'opposèrent à cette menace aux côtés de neuf régiments de la Garde Impériale et des chapitres Space Marines des Astral Knights et des Flesh Tearers. C'est ainsi que la Troisième Confrérie au sein de laquelle combattait Draigo se rendit sur la planète.

L'Imperium y livra une des batailles les plus dures de ce siècle. Nul doute que sans les Chevaliers Gris, Acralem serait tombée. Ils inversèrent le cours de la guerre en effectuant une attaque contre la forteresse Warp de M'kar. C'est lors de ce combat que Kaldor, alors simple frère de bataille, entra dans la légende. Il porta le coup fatal à M'kar, ce qui bannit sa horde démoniaque. Néanmoins, dans son dernier rôle, son adversaire eut le temps de lui jeter une terrible malédiction.

“La victoire peut t'appartenir aujourd'hui, mortel, mais sache que la prochaine fois où tu poseras pied sur ce monde, tu seras damné pour dix millénaires.”

– M'kar le Ressuscité au Chevalier Draigo

Suite à sa victoire sur Acralem, Draigo passa au rang de Justicar – la première d'une longue série de promotions. Pendant deux siècles, il servit son chapitre et l'Empereur avec loyauté. Il devint le plus célèbre des Chevaliers Gris, à l'exception peut-être de Janus lui-même, l'un des membres les plus importants des Chevaliers Gris, qui fonda le chapitre alors que l'Imperium connaissait ses heures les plus sombres. Draigo devint Grand Maître Suprême au début de 901.M41, lorsque son prédécesseur périt des mains de Mortarion. Le premier acte de Kaldor fut de venger sa mort en gravant son nom sur le cœur corrompu du Primarque démon, ce que ce dernier ne lui pardonna jamais.

Deux cents ans après la victoire de Draigo sur Acralem, un signal de détresse astropathique informa les Chevaliers Gris que la planète était de nouveau la cible des démons. Draigo comprit immédiatement que M'kar était revenu pour assouvir sa vengeance. Il décida alors d'interdire à son chapitre de se rendre sur Acralem, afin d'éviter que ses hommes soient victimes d'une malédiction qu'il devait être le seul à assumer. Ces derniers finirent par se plier avec réticence à sa demande. Cependant, Acralem ne fut pas abandonné car Draigo s'y rendit malgré tout.

C'est ainsi que Kaldor Draigo, le Seigneur des Chevaliers Gris, revint sur Acralem. Il ne parlait pas à ses alliés, mais sa détermination était évidente tandis qu'il arpenta les champs de bataille. Au siège du Château de Gorseth, il déchâna des flammes psychiques qui balayèrent les démons, puis abattit l'abomination purulente qui les dirigeait. Dans la vallée de

Trebarin, il tint à lui seul la passe face à des hordes de créatures caquetantes pendant que le 912^e Cadien battait en retraite. Les survivants racontèrent que Draigo résista pendant deux jours sans jamais faiblir ni reculer. Il aurait été difficile de dire qui le redoutait le plus : les démons, dont tant des leurs avaient été abattus par sa lame, ou les soldats et les officiers de Garde Impériale, qui regardaient avec terreur ce guerrier silencieux et infatigable massacrer ses ennemis au point d'être recouvert de la tête aux pieds d'ichor démoniaque.

La confrontation entre Draigo et M'kar eut lieu au sommet du Pic des Ombres, au pied de la faille Warp d'où avait émergé le prince démon. Alors que les gardes impériaux se mesuraient aux hordes hurlantes, Draigo rencontra son vieil ennemi, car il savait que la victoire de l'Imperium reposait sur son élimination.

Ils s'affrontèrent au bord d'une falaise. Chacun d'eux fit appel à toutes ses ruses et à toutes ses tactiques pour prendre l'ascendant. Le champ de bataille résonnait des échos de leur duel titanesque, du fracas de l'épée Némésis contre la lame démoniaque, de l'acier béni contre le métal forgé dans le Warp. Le prince démon était impuissant à traverser les défenses de son adversaire et l'insultait de frustration. Ce dernier ne répondait rien et projetait encore et toujours des flammes psychiques sur M'kar, mais ce dernier ne semblait pas ressentir leur morsure et ignorait les brûlures qui mutilaient sa chair. Le Chevalier Gris savait qu'il ne pourrait pas tenir à distance son adversaire éternellement et finalement, l'inévitable se produisit : la lame de M'kar se mit à luire de façon inquiétante, et le démon asséna un coup d'une telle puissance qu'il fit voler en éclats l'épée Némésis de Draigo et le mit à genoux. M'kar hurla de triomphe et brandit son arme pour porter le coup de grâce.

Cependant, Draigo n'était pas encore vaincu. Il se releva en rugissant son cri de guerre et, saisissant le tronçon de son épée, il l'enfonça profondément dans le cœur de M'kar. Grâce à cet exploit, le Chevalier Gris délivra une seconde fois Acralem de l'emprise des démons. Tandis que le corps du prince démon était secoué de spasmes, la faille Warp qu'il avait invoquée commença à se refermer. Les énergies maléfiques se résorbèrent et un à un, les démons s'évanouirent dans l'éther. Malheureusement, avant que le portail ne se referme définitivement, M'kar put en partie assouvir sa vengeance. Il saisit Draigo à la gorge avec une de ses griffes et le projeta à travers la faille Warp. C'est ainsi que le Chevalier Gris quitta le monde des vivants et entra pour toujours dans la légende.

Toutefois, l'histoire de Draigo ne s'arrête pas là, comme on pourrait le supposer car, d'une façon ou d'une autre, il survécut à son voyage à travers le Warp et atterrit dans le Royaume du Chaos. N'importe quel homme aurait été plongé instantanément dans la folie en pénétrant sur les domaines des dieux du Chaos, où la damnation guette à chaque pas. Mais Draigo était d'une autre trempe. Son esprit s'était endurci et était en mesure de résister à l'attrait du Chaos, si bien que contre toute attente, il parvint à survivre dans cette dimension infernale.

Pendant des éons, il erra à travers ce paysage terrifiant. Il croisa des démons tantôt séducteurs, tantôt hostiles, qui essayèrent de l'attirer vers la voie de la damnation ou simplement de dévorer son âme, mais il les vainquit sans difficultés. Du haut des Cataractes Écarlates, là où le sang acide des champions déçus de Khorne se déverse dans le néant, Draigo occit le buveur de sang Kar'voth. Son feu psychique neutralisa les énergies démoniaques de la hache de son adversaire, et il se servit du métal de l'arme pour forger à nouveau l'épée Némésis que M'kar le Ressuscité avait brisée si longtemps auparavant. Il inonda de flammes sanctifiées le Jardin Putride de Nurgle. Les vents magiques charrièrent la quanteur de l'incendie et les cris déchirants de la végétation démoniaque pendant une ère entière. Lors de son voyage jusqu'aux Prairies des Murmures, les sept sœurs du harem de Slaanesh tentèrent Draigo en lui promettant tous les plaisirs charnels et spirituels imaginables, mais leurs paroles ne trouvèrent chez lui aucun écho, et il continua sa route en laissant derrière lui leurs corps démembrés éparpillés sur l'herbe couleur d'albâtre. Aux portes de la Cité Inéluctable, le Duc du Changement M'kachen lui proposa un pacte lui permettant de s'échapper du Royaume du Chaos, mais le Chevalier Gris ignore cette offre, démantela les murs de la ville et ensevelit le démon majeur sous les ruines.

Par ces actes et des milliers d'autres, Kaldor Draigo continua de forger sa légende dans un univers où la réalité n'a plus de sens. Les démons en vinrent à l'éviter. Il avait prouvé son incorruptibilité au cours des millénaires et mis fin à l'existence de milliers de ces créatures. Désormais, seuls les serveurs de Khorne les plus enragés continuaient à s'attaquer à lui. Qu'un tel anathème au Chaos puisse exister au sein de ce royaume régi par la folie relevait du domaine de l'impossible. Pourtant, si les dieux du Chaos ne pouvaient vaincre Draigo, celui-ci ne parvenait pas lui non plus à remporter de victoire décisive. Les démons qu'il éliminait se réincarnaient tôt ou tard, le Jardin Putride repoussa avec une nouvelle vigueur et les murs de la Cité Inéluctable se réparèrent d'eux-mêmes.

Quant à l'univers matériel, il n'avait pas fini d'entendre parler de Draigo. Lorsque l'Oracle de Jostero scella une alliance avec le démon N'kari, il ouvrit une faille sur le Royaume du Chaos par laquelle Kaldor fut aspiré. Il fut ainsi en mesure de reprendre contact avec ses frères d'armes, car une confrérie avait été envoyée pour combattre N'kari. Draigo avait erré dans les limbes pendant de longs siècles, et il ne connaissait aucun de ces Chevaliers Gris. Malgré tout, ils l'accueillirent avec joie, et ils combattirent côte à côte pour éliminer le prophète fou de Jostero et bannir ses alliés démoniaques.

Malgré tout, le triomphe de Draigo fut de courte durée, car lorsque la faille Warp se referma, il fut de nouveau aspiré dans le Royaume du Chaos. S'il avait réussi à libérer Jostero, il restait pour sa part prisonnier de cette dimension infernale. Tel a été son destin depuis lors : parcourir le Royaume du Chaos pendant des siècles, en réussissant de temps à autre à en émerger pour remporter une éclatante victoire contre les démons dans le monde matériel. Nul ne sait comment un être humain est parvenu à endurer de tels tourments depuis aussi longtemps, car aujourd'hui encore, Draigo parcourt les domaines des démons pour leur porter le fer où qu'ils se trouvent.

Mais un jour, il reviendra.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kaldor Draigo	7	6	5	5	4	5	4	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, bouclier tempête, grenades à fragmentation, antichars et anti-psy.

L'Épée de Titan : Il s'agit d'une arme de force de maître qui suit la règle Fléau des Démons (voir page 54). De plus, les attaques au corps à corps que Draigo porte contre une unité contenant un ou plusieurs démons ont une Force de 10.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Guerrier Éternel, Sans Peur, Stratégie Brillante (page 22), Personnage Indépendant, Ennemi Juré (démons), psyker (niveau de maîtrise 2).

POUVOIRS PSYCHIQUES : Main d'Acier (page 25), Communion Psychique (page 23).

Flamme Sanctifiée : Ce pouvoir est une attaque de tir psychique disposant du profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5*	-	Assaut 1

* Les Flammes Sanctifiées blessent toujours les démons sur un résultat de 2+.

GRAND MAÎTRE MORDRAK

LE CHEVALIER MAUDIT DE MORTAIN

Lorsque le monde-forteresse de Mortain fut détruit par les Red Corsairs, le Grand Maître Vorth Mordrak fut le seul Chevalier Gris à survivre. Depuis, la honte de cette défaite le hante – les visions de ses camarades massacrés qui l'appellent à l'aide peuplant ses cauchemars. Craignant d'être corrompu, Mordrak se soumit aux Rituels de Pureté, mais il fut jugé vierge de toute souillure. En dépit de cela, ces rêves continuaient de le tourmenter au point de le mener au bord de la folie, sans qu'il puisse leur trouver un remède.

Ce mystère s'épaissit davantage sur le monde de Ralindri. Séparé de sa force de frappe par la dysfonction d'un téléporteur, Mordrak se retrouva grièvement blessé et seul au milieu d'une plaine grouillant de démons. Mais alors qu'ils se rapprochaient pour la curée et que Mordrak sentait ses dernières forces l'abandonner, une vingtaine de Terminators se matérialisèrent et formèrent un mur d'acier scintillant et de lames crépitantes autour de lui. Une heure plus tard, on retrouva le Grand Maître inconscient sur la plaine, entouré des cadavres de dizaines de démons. Nul ne put expliquer les causes de ce miracle, ni identifier clairement ses sauveurs.

Cette énigme perdura plusieurs mois, jusqu'à ce que Mordrak se rende sur les Plaines de Sang de Belos III, car cette fois il y eut des témoins. À chacune des cinq batailles majeures qu'il livra, les guerriers fantomatiques apparurent pour se battre à ses côtés. C'est ainsi que Mordrak put les voir clairement et reconnut l'héraldique de ses camarades massacrés sur Mortain. Les lames et les griffes des démons les traversaient sans les affecter, comme si elles lacéraient de la brume.

C'est ainsi que les visions de Mordrak trouvèrent une explication. Ses amis avaient été liés à lui à l'instant de leur mort par la puissance de son esprit. C'était un don tout autant qu'une malédiction, car leurs voix parlaient sans arrêt dans sa tête, et lançaient des malédictions et des promesses de vengeance. Mordrak savait que ces menaces n'étaient pas dirigées à son encontre, sinon pourquoi ces êtres spectraux le défendraient-ils ? Un seul homme pouvait être tenu pour responsable de leur mort : Huron Sombrecœur, le seigneur de guerre du Chaos dont la flotte avait anéanti Mortain. Mordrak décida donc de rassembler une confrérie et de décoller de Titan, déterminé à offrir à ses anciens amis le repos éternel auquel ils aspirent.

Ce n'est pas une tâche aisée. Huron Sombrecœur est un des seigneurs de guerre les plus puissants de la galaxie. On dit que ses flottes et ses armées rivalisent avec celles des Légions renégates. Malgré cela, Mordrak réussit presque un jour à abattre Huron, mais ce dernier s'échappa au dernier instant grâce à une ruse ignoble. De plus, la quête de Mordrak n'a pas pris le pas sur son devoir, car il répond aux appels à l'aide et continue d'affronter les incursions démoniaques, souvent sous l'impulsion de ses compagnons spectraux : même s'ils doivent assouvir leur vengeance et se libérer de leurs tourments, Mordrak et ses camarades restent fidèles au serment prêté envers leur chapitre. Morts ou vifs, ils n'en sont pas moins des Chevaliers Gris, et ne renonceront jamais à la protection de l'humanité.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mordrak	6	6	4	4	4	5	4	10	2+
Chevalier Fantomatique	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

EQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, marteau tueur de démons Némésis de maître, grenades à fragmentation, antichars et anti-psy, Halo de Fer.

RÈGLES SPECIALES : Ægis, Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Brillante Stratégie (page 22), Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 1).

À la Pointe de l'Assaut : S'ils se déploient en *frappe en profondeur*, Mordrak et toute unité qu'il a rejointe arrivent automatiquement au premier tour, sans déviation.

Escorte Spectrale : Une armée qui inclut Mordrak peut également inclure une unité de Chevaliers Fantomatiques. Ces derniers suivent la règle *Discretion* à cause de leur nature spectrale. Mordrak et cette escouade forment une unité, Mordrak comptant comme une amélioration de personnage de celle-ci tant qu'il reste des Chevaliers Fantomatiques présents. Lorsqu'il n'est plus accompagné de Chevaliers Fantomatiques, Mordrak compte comme une unité d'une seule figurine.

Lorsque Mordrak perd un PV, lancez 1D3 à la fin de la phase en cours. Si le résultat est égal ou supérieur au nombre de PV qu'il lui reste, un Chevalier Fantomatique apparaît pour le défendre. Placez-le en cohésion avec Mordrak ou son unité. Il compte comme faisant partie de l'unité à tous points de vue, et peut l'amener au-delà de ses effectifs maximums.

Ce Chevalier Fantomatique possède l'équipement par défaut de la liste d'armée. Il ne peut pas recevoir d'amélioration. Si l'unité de Mordrak est engagée au corps à corps, cette nouvelle figurine est placée si possible au contact d'un ou plusieurs ennemis engagés dans le combat. Elle doit être placée à plus d'1 ps des figurines adverses des unités contre lesquelles l'escouade de Mordrak n'est pas engagée. Si vous n'avez pas de figurine de disponible, ou si vous n'avez pas la place de la poser, elle ne se matérialise pas.

Si Mordrak est tué, les Chevaliers Fantomatiques disparaissent.

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25), Communion Psychique (page 23).

“J'ai juré de châtier le tyran de Badab, même si cela doit me prendre un millier d'années. Mais d'ici là, mes frères et moi avons suffisamment à faire pour que nos lames ne se reposent pas.”

– Le Grand Maître Vorth Mordrak

FRÈRE-CAPITAINE STERN

Anvarn Stern compte parmi les frères-capitaines les plus vieux et les plus décorés. Il est si valeureux et respecté que dès le début de sa carrière, d'aucuns pensaient qu'il allait rapidement être promu au rang de grand maître. Hélas, sa vie allait prendre une toute autre voie.

Lorsque le Culte de la Griffes Rouge prit son essor sur Antraxes grâce aux machinations du Duc du Changement M'kachen, ce fut Stern qui intervint à la tête des Chevaliers Gris. Ils attaquèrent le temple du culte et massacrèrent ses membres jusqu'au dernier. Finalement, même le redoutable M'kachen fut vaincu et banni dans le Warp par Stern, alors que d'ordinaire, un tel fait d'arme est bien au-delà des capacités psychiques d'un frère-capitaine seul. Depuis ce jour, le destin de Stern est étroitement lié à celui du démon, car M'kachen a juré de dévorer l'âme de Stern, même si cela doit lui prendre des siècles pour y parvenir.

C'est ainsi que débuta une vendetta qui continue encore aujourd'hui. Cent un ans après son bannissement, M'kachen revint dans le monde matériel en prenant possession du corps d'un des membres de son culte. Il organisa sans tarder une embuscade contre Stern au milieu des pyramides d'obsidienne de Sargotha. Des cinq Chevaliers Gris qui posèrent le pied sur la planète, seul Stern survécut, bien qu'il porte encore les cicatrices de cette bataille livrée sur les sables brûlants. M'kachen, quant à lui, s'échappa indemne.

Stern et M'kachen se sont affrontés de nombreuses fois depuis ce jour. À chaque fois, le démon s'est enfui après avoir massacré les compagnons du frère-capitaine, le laissant comme seul survivant, et bien souvent indemne. M'kachen joue-t-il avec Stern, ou ce dernier est-il une proie trop coriace ? Nul ne peut le dire. M'kachen semble influencer constamment sur le destin de Stern, car chaque acte de valeur dont fait preuve le frère-capitaine trouve toujours d'une façon ou d'une autre un sinistre écho.

Malgré les pertes élevées qu'elles entraînent chez les Chevaliers Gris, les confrontations entre Stern et M'kachen se terminent toujours par la fuite de ce dernier et la fin prématurée de ses plans machiavéliques. De plus, à chaque fois que le frère-capitaine affronte son ennemi juré, il en apprend davantage sur ses faiblesses, ce qui lui permet d'espérer qu'un jour, il pourra le vaincre définitivement, soit en le renvoyant dans le Warp une fois pour toutes, soit en l'enfermant dans la prison technologique d'un labyrinthe octachore. Il est possible que M'kachen alimente cet espoir intentionnellement pour des raisons énigmatiques, mais la plupart des Chevaliers Gris n'en sont pas convaincus. En effet, le Grimoire de Fer précise que les Ducs du Changement sont des adversaires rusés, mais qu'il arrive parfois qu'ils se laissent prendre dans la propre toile de leurs machinations. C'est pour éviter de tomber dans les pièges du démon majeur que Stern fortifie constamment son esprit. Il refusera sa promotion au rang de grand maître tant que la menace que fait peser M'kachen sur l'univers n'aura pas été éliminée. Pour leur part, les Chevaliers Gris de la confrérie de Stern le soutiennent indéfectiblement, leur honneur et leur sens du devoir outrepassant toutes les peurs qu'ils pourraient ressentir. Ils sont persuadés qu'un jour ou l'autre, M'kachen commettra une erreur fatale, et que Stern sera là pour l'exploiter.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Stern	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

EQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, épée de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy, Halo de Fer.

RÈGLES SPECIALES : Ægis, Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Personnage Indépendant, Ennemi Juré (démons), Psyker (niveau de maîtrise 2).

L'Écheveau du Destin : Stern peut relancer soit un jet pour toucher, soit un jet pour blesser, soit un jet de sauvegarde une fois par phase de jeu. Cependant, pour chaque dé qu'il relance ainsi, l'adversaire gagne une relance sur un jet pour toucher, pour blesser ou sur un jet de sauvegarde à utiliser à n'importe quel moment, ultérieurement au cours de la partie.

POUVOIRS PSYCHIQUES : Poing d'Acier (page 25), Communion Psychique (page 23).

Zone de Bannissement : Stern peut utiliser ce pouvoir lors d'un assaut, au lieu d'attaquer. Les figurines (amies et ennemies) dans un rayon d'1D6 ps de Stern (sauf Stern) doivent effectuer un test de Force. Celles qui échouent sont retirées comme pertes (elles ne comptent pas dans la résolution du combat). Tout Démon doit relancer un test de Force réussi.



CASTELLAN CROWE

Le Castellon Garran Crowe est à la fois le commandant et le champion de l'ordre Purificator. On ne saurait trouver de Chevalier Gris plus noble ; aux yeux de ses pairs, Crowe est un guerrier dont la pureté spirituelle l'immunise totalement aux tentations du Chaos, ce qui est une nécessité pour celui qui manie l'Épée Noire d'Antwyr.

Les Chevaliers Gris rencontrèrent l'Épée d'Antwyr pour la première fois à la fin de M37. C'était une des innombrables horreurs lâchées contre la galaxie au cours des jours noirs de l'Occlusiade. Elle avait été découverte dans les ruines d'un temple antique par les apôtres du Roi Aveugle. Cette arme-démon d'une puissance phénoménale corrompit rapidement le corps et l'âme de son porteur. Ensemble, ils ravagèrent les secteurs de Vidar, de Tremayne et de Darkspire, et ne furent stoppés que par la puissance combinée des huit confréries de Chevaliers Gris. Suite à ce conflit, la lame et son porteur s'évanouirent dans le Warp. Toutefois, un tel mal ne pouvait disparaître à jamais, et trois mille ans plus tard, sur la lune maudite de Tethys, l'Épée d'Antwyr rencontra une fois de plus les Chevaliers Gris. Cette fois, son porteur fut occis et l'épée capturée par ses ennemis.

Cependant, les Chevaliers Gris ne purent pas s'en débarrasser, car elle était virtuellement indestructible et résista à toutes leurs tentatives visant à la briser. Ils ne voulaient pas non plus se contenter de l'abandonner dans le vide interstellaire, car ils savaient que son aura maléfique attirerait tôt ou tard jusqu'à elle un nouveau champion du Chaos. Pareillement, la sceller

dans une crypte revenait à prendre le risque de voir ses gardiens corrompus. Décision fut prise de la confier à la garde des Purificator, qui à leur tour la remirent au champion de leur confrérie. C'est ainsi que l'Épée d'Antwyr est passée entre les mains d'incorruptibles champions pendant des milliers d'années, avant de devenir aujourd'hui l'héritage du Castellon Garran Crowe.

Cette mission le met face à des périls aussi bien spirituels que physiques. Lorsqu'il ne combat pas les mortels insensés et les démons frénétiques attirés par l'aura maléfique de l'épée comme des papillons autour d'une flamme, Crowe doit faire face aux tentations, car la lame lui susurre sans cesse des promesses de gloire éternelle et de puissance sans fin, et tente de le dominer à l'aide de ses pouvoirs maléfiques.

Pour toutes ces raisons, Crowe doit être sans arrêt sur ses gardes, car les murmures de l'épée résonnent incessamment dans son esprit. Elle lui propose son assistance dans ses combats contre ses ennemis. Bien des hommes finiraient par succomber à ces attraits en s'imaginant que leur volonté sera suffisamment forte pour contrôler l'épée et l'empêcher de corrompre leur âme. Mais Crowe ne sait que trop bien à quoi mène un pacte avec le Chaos. Même lors des circonstances les plus désespérées, il n'a jamais succombé, et a toujours suivi avec droiture ses propres idéaux. Il sait qu'il a pour mission de veiller à ce que l'Épée d'Antwyr ne tombe pas entre de mauvaises mains, et qu'il doit rester incorruptible et inflexible jusqu'à son dernier souffle.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Castellan Crowe	8	4	4	4	2	6	*	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

EQUIPEMENT : Armure d'artificier, fulgurant, grenades à fragmentation, antichars et anti-psy, Halo de Fer.

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

Malheureusement pour Crowe, l'aura de la lame provoque la fureur des ennemis à proximité. Lors d'un tour où une unité charge Crowe, toutes ses figurines gagnent la règle *Charge Féroce* et peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés lors de cette phase d'Assaut.

RÈGLES SPECIALES : *Ægis*, *Sans Peur*, *Le Guerrier Ultime** (page 26), *Ennemi Juré (démons)*, *Psyker (niveau de maîtrise 1)*, *Héraut de Titan* (page 26).

Maître d'Armes : L'adresse à l'épée de Crowe est légendaire. Il peut frapper les failles des armures adverses avec une précision incroyable. Ses attaques au corps à corps sont *Perforantes*, mais sur un résultat de 4+ au lieu de 6.

POUVOIRS PSYCHIQUES : *Poing d'Acier* (page 25), *Feu Purificateur* (page 31), *Sacrifice Héroïque* (page 26).

JUSTICAR THAWN

Lorsque les Guides des Chevaliers Gris abordèrent le Vaisseau Noir qui emmenait le jeune Anval Thawn vers Terra, ce dernier se trouvait déjà sur le quai. L'enfant était calme malgré l'atmosphère de pure terreur psychique qui planait dans le navire, et déclara simplement qu'il avait attendu leur arrivée pour partir avec eux. Les Guides notèrent l'aigle impérial tatoué sur son front et le halo d'énergie psychique qui l'entourait. Ils le jugèrent comme une recrue intéressante et l'emmenèrent sur Titan pour débiter son entraînement.

Thawn fit preuve de sa valeur dès son adoubement. Sur Vartos, il porta un coup fatal au Buveur de Sang Kor'agar'and. Sur Ghori, il protégea le corps du Grand Maître Leorac et repoussa les attaques d'une meute entière de Sanguinaires le temps que des renforts arrivent. Sur Halkin VI, il fut le seul survivant de son escouade alors qu'elle s'était aventurée au-delà des portes infernales de la planète. Néanmoins, il ne faiblit pas, même lorsque d'innombrables créatures du monde-démon cherchèrent à le tuer. Quand les secours arrivèrent enfin, Thawn connaissait parfaitement la topologie de Halkin et put indiquer à ses frères de bataille où frapper pour causer le plus de dommages. C'est après cette victoire qu'il fut promu au rang de justicar.

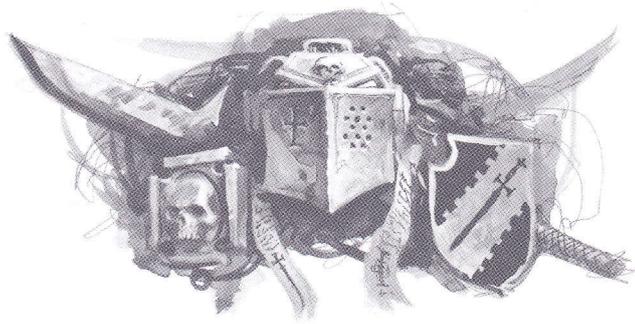
Ces faits d'armes et bien d'autres encore en vinrent à concurrencer ceux des plus grands héros du chapitre, mais ils trouvèrent une fin brutale lorsque Thawn mourut empalé par la lance de N'Kari alors qu'il traquait les démons dans les halls du vaisseau-monde abandonné Malan'tai. De longues minutes de silence furent observées lors de l'inhumation de son cadavre sur Titan. C'est alors que l'impossible se produisit, au moment où le cortège traversait les Champs Mortuaires : des cris étouffés se firent entendre depuis l'intérieur du cercueil. Éberlués, les porteurs soulevèrent le couvercle et découvrirent que Thawn était vivant et indemne.

Cette résurrection pour le moins inattendue fut accueillie avec suspicion. Certes, ses frères de batailles étaient heureux de retrouver Thawn vivant, mais ils ne pouvaient s'empêcher d'y voir là la marque du Chaos ; après tout, à peine quelques heures plus tôt, le corps mutilé de Thawn était encore aussi froid que la pierre, et désormais il marchait de nouveau aux côtés des siens, sans que son corps ne porte les traces de la moindre blessure. Il fut longuement examiné par les archivistes afin de trouver une explication à ce phénomène, et de déterminer si Thawn avait été corrompu, mais ils ne découvrirent rien. Au bout d'interminables années de tests et d'épreuves, il put finalement réintégrer sa confrérie.

Au cours des décennies qui suivirent, Thawn continua d'affronter ses ennemis avec la même détermination qui avait fait sa renommée. Il mourut de nouveau à plusieurs reprises, mais à chaque fois, il ressuscita au bout de quelques jours ou de

quelques heures, voire de quelques minutes. La plupart des Chevaliers Gris ne s'interrogent plus sur les origines de son immortalité. Certains pensent qu'il est envoyé par l'Empereur, et se réfèrent à une prophétie qui parle d'un guerrier immortel qui finira par périr au pied du Trône d'Or, submergé par des hordes d'ennemis.

Mais pour Thawn, l'immortalité est une malédiction. Au cours de sa longue existence, il a vu l'avenir de l'humanité s'assombrir et l'Imperium sombrer peu à peu dans le malheur. Il sait mieux que quiconque que le destin des hommes ne peut être altéré par ses actions, pas plus que par celles de ses frères, car un jour ou l'autre, les dieux sombres l'emporteront et la civilisation disparaîtra. Pourtant, Thawn continue de se battre contre l'inévitable, car il en a fait le serment, et refusera jusqu'à son dernier souffle de laisser ses ennemis détruire l'humanité.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Justicar Thawn	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure Terminator, fulgurant, hallebarde de force Némésis, grenades frag, antichars et anti-psy.

RÈGLES SPÉCIALES : Ægis, Sans Peur, Ennemis Jurés (démons), Psyker (niveau de maîtrise 2).

Je ne faillirai point : À chaque fois que Thawn est retiré comme perte, posez un pion adapté là où il est "mort". Lancez 1D6 au début de chacun de vos tours suivants. Sur 4+, Thawn récupère son Point de Vie. Placez-le à 1 ps ou moins du pion. Il compte dès lors comme une unité séparée.

Si cela doit placer Thawn à 1 ps ou moins d'un ennemi, déplacez-le de la distance minimale possible pour que ce ne soit pas le cas.

Thawn peut agir normalement le tour où il revient en jeu de cette façon. Il ne donne aucun Point d'Annihilation à l'adversaire s'il est en vie à la fin de la partie, et ce quel que soit le nombre de fois où il a été tué.

POUVOIRS PSYCHIQUES : Main d'Acier (page 25).

“Nous combattons pour l'Imperium, pas pour nos âmes, car elles sont déjà sauvées ou condamnées, selon la volonté de l'Empereur.”

- Le Justicar Anval Thawn

INQUISITEURS

L'Inquisition est l'organisation la plus puissante et la plus secrète de l'Imperium. Ses agents sont l'ultime ligne de défense de l'Empereur. Pour un inquisiteur, la fin justifie toujours les moyens, car il est le seul à pouvoir appréhender dans sa globalité les menaces qui pèsent sur l'humanité et les mesures drastiques nécessaires pour les combattre. C'est pour cette raison que les inquisiteurs sont loyaux envers leur devoir sans aucune considération pour le reste. Ils sont impitoyables, et les pouvoirs qui leur sont conférés leur donnent toute latitude pour accomplir leur mission.

L'Inquisition est divisée en nombreux Ordos qui se spécialisent dans l'élimination d'un type de menace spécifique. Il en existe des dizaines, certains si réduits que leur rôle et leurs membres ont été oubliés des autres, souvent parce qu'ils opèrent dans l'anonymat le plus complet. D'autres, comme les tueurs d'extraterrestres de l'Ordo Xenos et les chasseurs de sorcières de l'Ordo Hereticus, sont de vastes organisations dont la réputation n'est plus à faire. Toutefois, la branche la plus étendue et la plus puissante de l'Inquisition est l'Ordo Malleus, dont la tâche est de bannir les démons. C'est elle qui œuvre le plus souvent aux côtés des Chevaliers Gris.

En tant que chambre militante de l'Ordo Malleus, les Chevaliers Gris doivent souvent assister ses inquisiteurs. Si ces derniers font face à une menace trop importante - de nature démoniaque ou autre - les Chevaliers Gris sont un de leurs recours. De la même manière, il arrive qu'une force de frappe de Chevaliers Gris ait besoin de quelqu'un capable de mener

des investigations, et qu'elle demande pour cette raison l'assistance d'un inquisiteur. Quoi qu'il en soit, ces alliances opèrent toujours sous les ordres d'une structure de commandement bicéphale : les Chevaliers Gris s'occupent des opérations militaires, tandis que les inquisiteurs mènent l'enquête sur les causes profondes du conflit, afin de fournir des renseignements aux Chevaliers Gris. Cela ne veut pas dire qu'ils ne se rendent jamais au combat à leurs côtés : la plupart d'entre eux sont toujours prêts à se salir les mains à la moindre occasion. Malgré tout, quels que soient les talents martiaux d'un inquisiteur, c'est toujours son influence qui prime et qui permet de dicter le cours d'une campagne.

L'apparence des inquisiteurs est aussi variée que leurs méthodes et les mondes de l'Imperium qu'ils sont chargés de protéger. Il peut s'agir de jeunes zélotes, ou au contraire de vétérans désabusés qui combattent dans l'ombre depuis des siècles. Certains portent des robes ostentatoires et des symboles de leur allégeance, d'autres préfèrent des habits plus discrets. Les inquisiteurs portent diverses armes et équipements pour parer toute éventualité, parfois pris sur les cadavres de leurs ennemis, comme des objets technologiques, des armes extraterrestres ou des armes-démons. Les inquisiteurs puritains y voient là une hérésie, tandis que les radicaux pensent qu'un adversaire est plus facilement défait par ses propres armes. Ces deux factions sont en désaccord, les puritains cherchant à détruire les artefacts hérétiques des radicaux, mais même si cela cause des frictions au sein de leur ordre, cela ne dégénère jamais en guerre ouverte.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Inquisiteur	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure carapace, pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag, antichars et anti-psy.

RÈGLES SPÉCIALES : Personnage Indépendant, Obstiné.

Notez que le profil ci-dessous est commun aux inquisiteurs de l'Ordo Malleus, de l'Ordo Hereticus et de l'Ordo Xenos. Vous trouverez dans la liste d'armée des entrées séparées pour chaque Ordo, afin d'adapter l'équipement de votre inquisiteur selon son allégeance.

“Voici mon sceau inquisitorial. Il s'agit d'un petit objet sans fioritures enfermé dans une boîte d'obsidienne pluvienne. Une modeste babiole en somme, décorée d'un motif simple et d'une courte devise. Pourtant, elle m'autorise à signer l'arrêt de mort de planètes entières, ainsi que celui des milliards d'âmes qui les habitent.”

- L'Inquisiteur Torquemada Coteaz
Protecteur du Secteur Formosien

INQUISITEUR COTEAZ

Torquemada Coteaz a toujours obéi à sa passion : détruire les démons où qu'ils se manifestent. Contrairement à certains de ses collègues de l'Ordo Malleus, il a toujours résisté à l'envie d'utiliser les pouvoirs du Warp pour satisfaire ses propres ambitions, et a toujours poursuivi avec hargne ceux qui ne suivaient pas son exemple de pureté. C'est ainsi qu'il a exécuté l'Inquisiteur Laredian, son vieux mentor, lorsqu'il s'aperçut qu'il étudiait des arts interdits. Suite à la mort de Laredian, Coteaz assumait ses responsabilités de Protecteur du Secteur Formosien. Par le biais d'alliances, de menaces et d'intimidations, il mit en place un réseau d'espions, d'hommes de main et d'agents doubles sur tous les mondes habités du secteur. De fait, il n'a que rarement recours à son mandat inquisitorial ou à la réquisition de troupes : il lui suffit de faire appel à l'armée de seconds couteaux sous ses ordres.

Qui sait combien d'officiers des forces de défenses planétaires du secteur de Formosa travaillent en secret pour Coteaz ? Combien de gangs il contrôle, et auxquels il donne son aval pour poursuivre leurs activités illégales tant qu'ils lui obéissent ? Mieux vaut ne pas mettre son nez dans les affaires de disparitions à Formosa... On pourrait croire que la mainmise de Coteaz sur le secteur n'a d'autre but que lui permettre d'accéder au pouvoir, mais pour l'instant ce n'est pas le cas, car les gouverneurs planétaires continuent de régner sans tentative d'immixtion de sa part. Le réseau d'informateurs de Coteaz ne lui sert qu'à anticiper les menaces qui pèsent sur Formosa. C'est une forme de protection plus qu'efficace car après tout, dans un secteur

où deux citoyens sur trois œuvrent en secret pour Coteaz, comment un traître pourrait-il passer inaperçu ? L'inquisiteur a réussi à créer un domaine prospère dans un Imperium d'ordinaire rongé par l'ennemi intérieur. Peu d'autres hommes pourraient imiter son succès, car Coteaz est d'un zèle sans pareil. Il ne dort presque jamais, et passe son temps à analyser les rapports que lui remet son Aigle Glovodéen, ou à commander ses hommes contre les démons, les hérétiques et les extraterrestres suffisamment stupides pour attaquer son secteur.

Récemment, Coteaz a étendu sa protection aux mondes en bordure du secteur formosien. Cependant, tandis que sa sphère d'influence s'étend, ses craintes grandissent. Il se sait désormais très âgé, et s'inquiète de disparaître sans avoir trouvé de successeur digne de ce nom : de tous les acolytes qu'il a recrutés, aucun ne s'est avéré suffisamment fort de corps et d'esprit pour cette tâche. Coteaz s'est donc mis en quête de n'importe quelle technologie de clonage ou capable d'allonger son espérance de vie de quelque manière que ce soit, en dehors d'une seule.

En effet, le seigneur inquisiteur vieillissant sait qu'un démon pourrait facilement accéder à une telle requête s'il parvenait à l'invoquer et à le lier à l'aide du rituel approprié. Au fond de lui, il envisage de commettre un acte aussi abominable, du moment que cela lui permet de parachever son œuvre. Cette tentation grandit de jour en jour, mais pour l'instant, Coteaz a toujours su lui résister...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Inquisiteur Coteaz	4	4	3	3	3	4	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier, pistolet bolter, marteau tueur de démons Némésis de maître, grenades à fragmentation, antichars et anti-psy.

Aigle Glovodéen : Coteaz peut lâcher ce psyber-rapace sur l'ennemi. Il s'agit d'une attaque de tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	-	Assaut 1D6

RÈGLES SPÉCIALES : Personnage Indépendant, Psyker (niveau de maîtrise 2), Obstiné.

Réseau d'Espions : Coteaz vous permet de relancer le dé pour prendre l'initiative, ou de forcer l'adversaire à relancer le sien.

Je vous attendais... Si une unité ennemie arrive des réserves dans un rayon de 12 ps de Coteaz et dans sa ligne de vue, l'inquisiteur et son unité peuvent effectuer immédiatement une phase de tir hors séquence contre celle-ci. Cette capacité peut être utilisée n'importe quel nombre de fois par tour.

POUVOIRS PSYCHIQUES (page 25) : Main d'Acier, Sanctuaire, Excommunication.



INQUISITEUR KARAMAZOV

Fyodor Karamazov est un inquisiteur de l'Ordo Hereticus. Même au sein de cette organisation connue pour son intransigeance, Fyodor est réputé pour son caractère inflexible. Au cours d'une carrière de plus de deux siècles, il a laissé un sillage de sang et de flammes à travers toute la galaxie. De Salem Proctor jusqu'à Ultima Macharia, de Bakka à Cypra Mundi, Karamazov est une légende vivante. C'est un être qui ne recule devant rien pour déraciner la corruption et l'hérésie.

Ses actions sont guidées par la foi indéfectible qu'aujourd'hui encore, l'humanité vit et évolue selon un plan mis en place par l'Empereur il y a de cela des milliers d'années. Il a dédié sa vie à s'assurer que personne - humain, extraterrestre, inquisiteur ou démon - n'interfère avec cette œuvre. Pour les autres inquisiteurs, une telle tâche relève de l'impossible, mais la force des convictions de Karamazov est telle qu'il n'a jamais douté de ses actions ou de la volonté de l'Empereur. Il est persuadé que le destin de l'humanité qui se dévoile au fil des années est en tout point conforme au plan de l'Empereur. Ses actions en sont un élément essentiel, et nul ne peut les lui reprocher.

Beaucoup d'inquisiteurs préfèrent travailler en secret et ne dévoilent leurs activités que lorsque cela se révèle inévitable, mais ce n'est pas le cas de Karamazov. Quand il ne préside pas au jugement des hérétiques, il prend souvent la tête des armées de croisades. Ses actions ne sont pas guidées par la rancœur ou la perfidie, car de tels sentiments n'ont pas de place dans son cœur. Il n'a aucune confiance en ses

subalternes, et préfère agir par lui-même, parfois au point d'accomplir des faits d'une extrême témérité. Il considère cela comme un avertissement pour tous ceux qui chercheraient à interférer avec le destin de l'humanité.

Que ce soit dans le cadre d'une campagne militaire ou dans la poursuite d'hérétiques, Karamazov dirige ses troupes depuis le Trône du Jugement, une petite cathédrale ambulante qui lui fut offerte suite au Purgés d'Abraxan, en 930.M41. Le Trône est équipé d'une arme dévastatrice et donne à Karamazov une présence imposante où qu'il se rende. Il n'est donc guère étonnant qu'il l'ait immédiatement intégré à ses réquisitoires afin d'impressionner son auditoire.

Un homme peut se retrouver traîné au pied du trône de Karamazov pour d'innombrables raisons, comme des accusations d'hérésie, de trahison ou de sorcellerie. Pour l'inquisiteur, il n'y a pas de faute bénigne. Même le plus infime manquement au protocole est un affront fait au plan établi par l'Empereur, et doit par conséquent être puni avec la plus extrême sévérité. La clémence et le pardon ne font pas partie de son vocabulaire, pas plus qu'il n'autorise le développement d'une quelconque défense. Karamazov n'a pas non plus la moindre compassion pour ceux qui ont été accusés à tort. Il considère qu'ils lui font perdre son temps, ce qui est en soi une faute impardonnable. Ces malheureux sont menés à l'échafaud aux côtés des meurtriers, des traîtres, des saboteurs et des hérétiques, quand ils ne sont pas simplement châtiés de façon expéditive par l'inquisiteur en personne.



CC CT F E PV I A Cd Svg

Fyodor Karamazov 4 4 5 5 4 4 3 10 2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Multi-fuseur de maître, épée énergétique de maître, grenades à fragmentation, antichars, anti-psy et à radiations, relais de frappe orbitale.

Le Trône du Jugement : Le trône octroie divers bonus de caractéristiques à Karamazov (inclus dans le profil ci-dessus) ainsi qu'une sauvegarde d'armure de 2+. Toutefois, à cause de sa taille imposante, Karamazov ne peut pas embarquer dans un véhicule.

RÈGLES SPÉCIALES : Personnage Indépendant, Implacable.

La fin justifie les moyens : Karamazov considère qu'il peut sacrifier ses alliés à loisir. Lorsqu'il utilise son relais de frappe orbitale, il peut choisir de centrer le gabarit sur une figurine amie au lieu d'une figurine ennemie, même si elle est engagée au corps à corps. Dans ce cas, le tir ne dévie pas. Les figurines couvertes par le gabarit sont touchées normalement.

Impitoyable : Karamazov ne connaît pas la peur, et ses serviteurs le craignent plus que leurs ennemis. Karamazov peut toujours décider de réussir ou de rater un test de Moral ou de Pionnage. Les unités amies dans un rayon de 12 ps autour de Karamazov relancent leurs tests de Moral et de Pionnage ratés.

INQUISITRICE VALÉRIA

L'Inquisitrice Helynna Valéria a toujours cru que la mission de l'Ordo Xenos, et de l'Inquisition en général, devait être guidée par un but fédérateur : retourner les armes de l'ennemi contre lui. Elle applique systématiquement cette doctrine, et peut ainsi ordonner l'utilisation d'armes corrompues par le Warp pour affronter des démons, ou d'archéotechnologie afin de repousser des races extraterrestres. Pour Valéria, un édit a toujours de bonnes raisons d'être transgressé. L'Empereur a ordonné à l'Inquisition de défendre l'Humanité contre son propre destin et contre une galaxie hostile, et cette tâche est si importante que Valéria ne s'interdit aucune méthode, la plus extrême soit-elle, pour y parvenir.

Au cours de sa carrière, Valéria a amassé une collection d'objets archaïques et étranges ainsi que des pièces d'archéotechnologie qu'elle a tenté à chaque fois d'utiliser à ses propres fins. Elle a passé des décennies à explorer les ruines de mondes oubliés, à déchiffrer des documents poussiéreux dans les Bibliothèques de Psamathea et à négocier avec les eldars, les lumemeathi, les draxes, les truds et des centaines d'autres espèces afin d'accroître ses connaissances de l'humanité à leur sujet.

La récupération de la Forge Dimensionnelle aurait dû être l'apothéose de la carrière de la Valéria. Selon le Grimoire de Fer, l'engin avait été découvert par Janus au cours d'une de ses premières batailles. La légende raconte que l'objet pouvait projeter un champ d'annulation et former de cette façon une zone impénétrable pour les démons de plusieurs dizaines d'années-lumière de diamètre. Il avait été perdu au cours du désordre qui avait suivi le Cri. Les informateurs de Valéria lui rapportèrent qu'un objet extraterrestre correspondant à la description de la Forge Dimensionnelle avait été découvert sur le monde-ruche de Cavlock. Malheureusement, la récupération de l'artefact fut retardée par une incursion démoniaque, et tandis que la bataille faisait rage au sol, la mission de Valéria fut découverte par Emil Darkhammer, un inquisiteur puritain qui considérait les technologies extraterrestres comme corrompues, et ce quelles que soient leurs origines et leurs fonctions. Il arriva à Cavlock après Valéria, mais eut le temps d'ordonner un Exterminatus sous prétexte d'endiguer l'incursion démoniaque. Valéria ne put que regarder impuissante depuis l'orbite de la planète tandis que celle-ci était réduite en cendres.

C'est ainsi que débuta une longue vendetta entre Helynna Valéria et Emil Darkhammer. L'inquisitrice se moquait des milliards de morts de Cavlock. Après tout, la vie humaine n'avait aucune valeur à ses yeux. Mais elle était révoltée par la destruction aveugle de la Forge Dimensionnelle, car cet objet aurait peut-être pu délivrer pour toujours l'Humanité des périls du Warp. Elle déclara Darkhammer Excommunicate Traitoris et le poursuivit à travers tout le Segmentum Obscurus afin de le juger pour ses actes.

Pour l'instant, aucun inquisiteur ne s'est rangé d'un côté ou de l'autre. Les vendettas de cette sorte sont courantes, et le mieux est de ne pas s'en mêler. Pareillement, les Chevaliers Gris ont jugé plus sage de rester neutres dans ce conflit. Cependant, ce statu quo ne pourra pas durer éternellement. Le déséquilibre que cela risque d'entraîner pourrait bien remettre en cause une stabilité vieille de plusieurs millénaires.

Valéria

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	4	3	3	3	4	3(5)	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet laser, grenades à fragmentation, antichars et anti-psy.

Faisceau à Gravitons : Valéria s'est procuré cette arme auprès d'un armurier extraterrestre de l'Ultima Segmentum. Elle projette un faisceau gravitationnel qui peut pulvériser aussi bien les fantassins que les chars.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	10	1	Pistolet, tir unique

La Dague de Minuit : Cette lame d'onyx prise sur le cadavre d'un pirate eldar est habitée par une intelligence maligne et assoiffée de sang. Il s'agit d'une arme énergétique qui octroie à Valéria un bonus de +2 Attaques (inclus dans le profil ci-dessus). Ces attaques bonus doivent être lancées séparément, car si Valéria obtient un double sur ses jets pour toucher, ces attaques sont résolues contre elles plutôt que contre la cible.

Champ de Force : Ce projecteur énergétique porté sur l'avant-bras dissipe les attaques sous la forme de flash lumineux. Il confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

Hypercube Labyrinthique : Ce cube d'émeraude n'est pas un simple bijou, mais une porte vers une prison dimensionnelle dans laquelle Valéria peut enfermer ses ennemis. Elle peut utiliser l'hypercube une fois par partie au lieu d'effectuer ses attaques au corps à corps. Choisissez un personnage ou une créature monstrueuse au contact de Valéria, qui doit obtenir un jet inférieur ou égal aux PV qu'il lui reste sur 1D6 sous peine de finir emprisonné pour toujours dans l'hypercube. La figurine est alors retirée comme perte, sans aucune sauvegarde possible.

Runes du Destin : Valéria a "trouvé" des runes eldars. En tant qu'humaine, elle ne peut pas les utiliser à leur plein potentiel, mais elle peut tout de même s'en servir pour effectuer des prédictions mineures ou pour apprendre les faiblesses de ses ennemis. Les sauvegardes réussies contre les attaques de tir ou au corps à corps de Valéria doivent être relancées.

RÈGLES SPÉCIALES : Personnage Indépendant, Obstiné.

“Vous dites que l'Empereur nous a interdit un tel savoir, mais vous déformez Ses propos. Il nous a ordonné d'utiliser tous les moyens à notre disposition pour sauver l'humanité. Il est de notre devoir de répertorier et de maîtriser les miracles de cette galaxie, pas de nous abriter derrière des dogmes. Votre évangile n'est pour moi que paroles creuses énoncées par un homme qui cherche à contrôler ce qui le dépasse.”

- L'Inquisitrice Valéria à l'Inquisiteur Darkhammer, quelques minutes avant la destruction de Cavlock.

HOMMES DE MAIN DE L'INQUISITION

L'Inquisition a besoin de talents si divers qu'un seul inquisiteur ne pourrait jamais tous les maîtriser. C'est pourquoi la plupart d'entre eux s'assurent les services d'hommes de main loyaux. L'aspect et la taille de ces suites inquisitoriales sont très variables. Il peut s'agir de petites bandes discrètes ou de vastes réseaux d'informateurs et de conseillers. Cependant, lors d'une mission donnée, il est rare qu'un inquisiteur s'encombre d'une suite composée de plus d'une douzaine de ses serviteurs les plus dévoués et les plus compétents.

ARCO-FLAGELLANT

L'arco-flagellation est un jugement souvent appliqué à ceux sur lesquels pèsent plusieurs chefs d'accusation de crimes commis contre l'Empereur. Leur corps est alors chirurgicalement et mentalement modifié, et reçoit des injecteurs de stimulants ainsi qu'une panoplie mortelle de fléaux d'adamantium, de lames et de fouets. Un heaume modèle Pacificateur projette sans cesse dans l'esprit de l'arco-flagellant des hymnes et des portraits de saints pour le garder sous contrôle, jusqu'à ce que l'inquisiteur prononce le mot codé qui réveille son agressivité. Les injecteurs de drogues de combat s'activent alors pour faire de l'arco-flagellant une machine à tuer dont la rage ne peut être stoppée que par l'inquisiteur qui le contrôle.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arco-flagellant	5	1	5	3	1	3	4	8	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Arco-fléaux (arme de corps à corps).

RÈGLE SPÉCIALE : Insensible à la Douleur.

BANISSEUR

Bien qu'un inquisiteur soit avant tout un homme de science, il sait parfaitement que la foi peut soulever des montagnes. C'est pour cette raison que de nombreux inquisiteurs sont accompagnés par des bannisateurs, des hommes très pieux et dévots, appelés ainsi car leurs prières peuvent refouler dans le Warp les démons. Pour ces derniers, une litanie de pureté est tout aussi redoutable que l'épée la plus effilée. Lors de son service auprès d'un inquisiteur, un bannisateur sera le témoin d'innombrables horreurs, et sa foi sera mise à l'épreuve comme jamais elle ne l'avait été auparavant.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Bannisateur	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Gilet pare-balles, pistolet laser, arme de corps à corps.

Eviscerator : Il s'agit d'une épée tronçonneuse à deux mains qui suit les règles des gantelets énergétiques, et qui lance 2D6 pour ses jets de pénétration de blindage.

RÈGLES SPÉCIALES : Ennemi Juré (démons).

Aura de Ferveur : Les unités de Démons dans un rayon de 6 ps d'une ou plusieurs figurines suivant cette règle spéciale doivent relancer leurs sauvages invulnérables réussies.

CROISE

Certains inquisiteurs recrutent leurs croisés au sein de la garde d'honneur des Cardinaux Pourpres, le plus mystérieux des ordres de l'Éclésiarchie. On dit qu'il s'agit des guerriers les plus dévots de la galaxie en dehors des rangs des célèbres Sœurs de Bataille. La plupart ont été élevés au sein de la Schola Progenium et sélectionnés pour leur fidélité sans faille envers l'Empereur. C'est un grand honneur, qui mène toutefois à une vie entièrement dédiée à l'ascétisme et à la perfection martiale, et à une mort anonyme au combat contre les forces de l'hérésie et de l'apostasie. Ce destin ne change pas au service d'un inquisiteur, mais le croisé aura alors l'occasion de croiser le fer avec les plus terribles ennemis de l'Humanité, ce qui est pour lui le plus grand honneur qu'il puisse recevoir.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Croisé	4	3	3	3	1	3	1	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Gilet pare-balles, arme énergétique, bouclier tempête.



POSSEDE

Un possédé est un esprit du Warp lié à un corps humain à l'aide des rituels appropriés. Certains sont créés pour permettre à un inquisiteur d'interroger un démon sur le Warp et ses caractéristiques, d'autres sont asservis afin d'obéir au doigt et à l'œil à leur maître. Les possédés sont des combattants terrifiants, car ils manifestent des capacités surnaturelles et généralement horribles.

Malgré la puissance des possédés, seuls les inquisiteurs les plus expérimentés prennent le risque d'en créer un, sans parler de l'amener au combat. Le démon qui habite le corps n'obéit pas de son propre gré, et cherchera à tout moment à se libérer du rituel qui l'a soumis. S'il y parvient, il se fera un plaisir de se venger sur les mortels qui auront le malheur de se trouver à proximité, ce qui inclura inévitablement l'inquisiteur qui a eu l'audace de l'appeler par-delà le voile pour le soumettre à sa volonté.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Griffes et chaînes runiques (comptent comme une seule arme de corps à corps).

RÈGLES SPÉCIALES :

Bouclier Warp : Un possédé bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

Pouvoirs Démoniaques : Lancez 1D6 au début de chacun de vos tours pour déterminer les capacités des possédés de l'unité à ce tour. À moins que le contraire ne soit indiqué, ces capacités durent jusqu'au début de votre prochain tour.

1D6 Résultat

- Reconstitution :** Les possédés suivent la règle *Insensible à la Douleur*.
- Emprise du Warp :** Les sauvegardes d'armure sont interdites contre les attaques au corps à corps des possédés.
- Vitesse Démoniaque :** Les possédés suivent la règle *Course* et leur Initiative passe à 10.
- Force du Warp :** La Force des possédés passe à 6.
- Ébullition :** Lors de la phase de tir, chaque possédé peut effectuer un tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	3	Assaut 1, explosion

- Regard Impie :** Lors de la phase de tir, chaque possédé peut effectuer un tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	8	4	Assaut 1

CULTISTE DE PARQUE

Les cultes d'assassins sont répandus sur les mondes impériaux. La plupart sont dédiés au Chaos et suivent les préceptes de Khorne, le Dieu du Sang, mais certains sont fanatiquement loyaux envers le credo impérial et font offrande de leurs victimes à l'Empereur, afin de rembourser la dette de sang qu'ils ont envers lui. Ces cultes magnifient le combat à l'arme blanche, chaque incision, lacération et coupure, ainsi que l'endroit du corps où elle est infligée revêtant une signification mystique lors du sacrifice de la victime. Il n'est guère étonnant que de nombreux inquisiteurs considèrent les membres de ces cultes comme des recrues de choix au sein de leur suite.

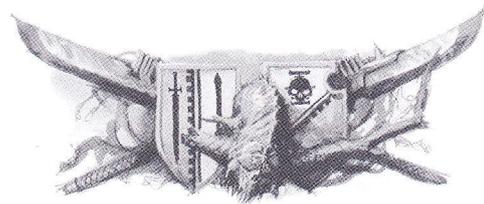
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cultiste de Parque	5	3	4	3	1	6	2	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Gilet pare-balles, deux armes énergétiques.

RÈGLES SPÉCIALES :

Réflexes Foudroyants : Un Cultiste de Parque bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 5+.



SERVITEUR DE L'INQUISITION

De par leur loyauté et leur immunité aux tentations des démons, les Serviteurs sont souvent considérés par les inquisiteurs comme des assistants idéaux. Non seulement leur esprit cybernétique peut servir de banque de données, mais de plus leur corps peut être doté de toutes sortes d'armes redoutables. Malheureusement, leur utilisation - et leur contrôle - ne sont pas exempts d'inconvénients.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure carapace, servo-bras (page 32).

RÈGLES SPÉCIALES :

Blocage Mental : Si une unité contenant des Serviteurs ne contient pas d'inquisiteur, elle doit effectuer un test au début de chacun de vos tours. Lancez 1D6 : sur un résultat de 4+, l'unité se comporte normalement pour le restant du tour. Sur un résultat de 1 à 3, les Serviteurs connaissent un blocage mental momentané : l'unité (et les personnages qui l'accompagnent) ne peut pas se déplacer, tirer ou lancer d'assaut à ce tour (mais combattra normalement au corps à corps si elle est engagée).

ARMURIER JOKÆRO

Les Jokæros sont des créatures simiesques et trapues aux doigts et aux ortels rétractables, et à la fourrure rousse. Leur apparence est proche des orangs-outangs de l'ancienne Terra. Cependant, cet aspect primitif est trompeur, car ce sont des technosavants inégalables qui détiennent des connaissances uniques en ingénierie. Si on lui donne le temps et les matériaux nécessaires, un Jokæro peut fabriquer n'importe quoi, qu'il s'agisse d'un vaisseau spatial ou d'un synthétiseur de protéines. Ceux que les inquisiteurs parviennent à convaincre de rejoindre leur suite laisseront rapidement leur marque sur l'équipement de cette dernière en effectuant des améliorations mineures (et souvent incompréhensibles). Ces modifications n'augmenteront pas nécessairement l'efficacité de l'équipement en question. Parfois, il s'agit juste pour le Jokæro de l'adapter à sa perception des choses. Cela se révèle souvent frustrant pour ses alliés, surtout lorsque ceux-ci sont attachés aux préceptes du Mechanicus, et s'offusquent de voir un singe velu bidouiller leurs objets personnels. Cependant, lorsqu'il est inspiré, un Jokæro peut transformer un banal fusil laser en une arme de destruction massive...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Jokæro	1	3	2	3	1	3	1	8	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armes digitales.

Orbes de Défense : Le paquetage du Jokæro est en fait une usine miniaturisée capable de générer des orbes de champs réfracteurs qui protègent le porteur. Cet équipement donne au Jokæro une sauvegarde invulnérable de 5+.

RÈGLES SPÉCIALES :

Modifications Improbables : Lorsqu'une suite de l'Inquisition qui contient un ou plusieurs Jokæros est déployée sur la table, lancez 1D6 sur le tableau suivant, en ajoutant +1 pour chaque Jokæro au-delà du premier. Le résultat s'applique pour toute la durée de la partie.

1D6 Résultat

- 1 Altération Esthétique :** Bien qu'elles sièent au Jokæro, ces modifications n'ont aucun effet notable.
- 2 Viseur Amélioré :** Les armes n'utilisant pas de gabarit de souffle ou d'explosion de l'unité voient leur portée maximale augmentée de 12 ps.
- 3 Armure Renforcée :** Les figurines de l'unité voient leur sauvegarde d'armure améliorée d'un point.
- 4 Munitions Perforantes :** Les armes de tir de l'unité deviennent *Perforantes*.
- 5 Champs Énergétiques :** Les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.
- 6+ Chef-d'Œuvre :** Effectuez deux jets sur ce tableau et appliquez les deux résultats. Un résultat ne peut s'appliquer qu'une fois - ignorez le second résultat s'il est identique au premier (y compris s'il s'agit d'un 6).

Génie Jokæro : Les Jokæros sont équipés d'armes digitales (voir page 56). De plus, un Jokæro peut les utiliser comme une des armes suivantes : canon laser, multi-fuseur ou lance-flammes lourd (choisissez au moment de tirer). Tous les Jokæros de l'unité doivent choisir la même arme.

MYSTIQUE

Les mystiques sont des psykers mineurs sélectionnés pour leur volonté de fer et leur résistance à la tentation démoniaque. Même s'ils n'ont pas la puissance mentale nécessaire pour déchaîner des pouvoirs destructeurs comme les autres psykers, les mystiques restent utiles car ils fournissent un signal psychique stable.

Ce dernier est similaire à la balise de l'Astronomican, bien qu'infiniment plus faible. Il sert à guider les troupes qui répondent à l'appel de l'inquisiteur. Ces derniers possèdent souvent des chœurs entiers de mystiques, surtout sur les mondes les plus reculés de l'Imperium, afin de coordonner leurs armées et de transmettre rapidement les informations. Ces derniers sont donc cruciaux, car la victoire repose parfois sur une intervention parfaitement minutée...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mystique	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Gilet pare-balles, pistolet laser.

RÈGLES SPÉCIALES :

Balise Psychique : Si une unité amie désire arriver en *frappe en profondeur* et le fait dans un rayon de 6 ps d'un Mystique, elle ne dévie pas. Notez que le Mystique doit être présent sur la table au début du tour où cette capacité est utilisée.



PSYKER

Les inquisiteurs ont souvent recours aux talents de psykers. Ils peuvent bien évidemment faire appel à l'Adeptus Astra Telepathica mais ses psykers, bien que parfaitement expérimentés, sont de par leur entraînement loyaux avant tout envers leur organisation, et butés de nature. Cette dernière caractéristique est une méthode de défense passive qui leur a été inculquée par leurs tuteurs : un esprit borné est en effet beaucoup moins tentant pour un démon, qui lui préférera des esprits libertaires.

Malheureusement, cette fiabilité rend généralement les psykers assermentés inutiles aux inquisiteurs, qui ont besoin avant tout d'assistants sachant faire preuve d'initiative. Les membres des ordos s'assurent donc souvent les services de psykers mercenaires, des wyrds autodidactes et à l'intuition aiguisée par une vie de paria. En dépit de leur réputation, ces hommes ne sont pas tous des hérétiques, des soudards ou des traîtres. Certes, certains sont amers et dangereux, et sont abattus sans l'ombre d'une hésitation par les inquisiteurs. D'autres sont victimes de leur talent, mais ont réussi malgré tout à échapper à l'attention de la bureaucratie impériale. Ils n'hésitent jamais à mettre leurs capacités psychiques au service d'un inquisiteur en échange d'une immunité totale contre les foudres des autorités impériales, car ils savent pertinemment qu'ils ne pourront pas échapper toute leur vie à ceux qui les poursuivent.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Psyker	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Gilet pare-balles, pistolet laser.

POUVOIR PSYCHIQUE :

Barrage Psychique : Les Psykers peuvent libérer une attaque de tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
36 ps	3*	6**	Assaut 1, G ^{de} explosion

* La Force de l'attaque est améliorée d'un point pour chaque Psyker au-delà du premier.

** La PA de l'attaque est améliorée d'un point pour chaque Psyker au-delà du premier.

Un seul Barrage Psychique est tiré quel que soit le nombre de Psykers de l'unité. Ils sont considérés comme un seul psyker en ce qui concerne les tests Psychiques. Ils utilisent leur propre valeur de Cd, pas celle des personnages indépendants. Le joueur qui les contrôle peut déterminer la portée et la ligne de vue depuis n'importe quel Psyker lorsqu'il résout les effets du Barrage Psychique. Si l'escouade subit les effets des *Périls du Warp*, tous les hommes de main Psykers sont affectés.



ACOLYTE

Presque tous les inquisiteurs entretiennent un cercle de gardes du corps. Leur lieu de recrutement dépend de la personnalité de l'inquisiteur et de la nature de son travail. Certains ne puisent que dans les institutions les plus glorieuses de l'Adeptus Terra : la Schola Progenium, les légions de Skitarii ou les chambres militantes de l'Écclesiarchie. D'autres préfèrent l'instinct de survie des chasseurs de primes, des colons des mondes-frontières ou des mutants issus du sous-monde des ruches impériales. La tâche d'un acolyte est dangereuse, mais c'est une étape inévitable pour qui espère un jour devenir inquisiteur. Rares sont ceux que ce dernier accepte de prendre comme novices. La plupart meurent avant cela, en donnant leur vie afin de permettre à leur maître de poursuivre sa mission.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Acolyte	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Gilet pare-balles, pistolet laser, épée tronçonneuse.

CHIMÈRE INQUISITORIALE

Un inquisiteur dispose de pléthore de moyens de transport, comme les vaisseaux intrasystèmes, le Rhino, les navettes atmosphériques ou encore l'énorme Capitol Imperialis. Cependant, rares sont les engins à égaler l'humble Chimère en matière de fiabilité, d'efficacité et de facilité d'entretien. Celles détenues par l'Inquisition sont presque identiques aux engins alignés en vastes nombres par la Garde Impériale. Elles sont assez rapides pour servir de QG mobile, tandis que leur blindage et leur arsenal polyvalent leur permettent de jouer le rôle de char d'assaut si le besoin s'en fait sentir.

	Type	Blindage		
		CT	Av.	Fl. Arr.
Chimère Inquisitoriale	Char	3	12	10 10

ÉQUIPEMENT : Bolter lourd, fumigènes.

Multi-laser : Puissance de feu et capacité de tir rendent cette arme redoutable contre les cibles au blindage léger.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	6	6	Lourde 3

TRANSPORT : Une Chimère peut transporter 12 figurines.

Postes de Tir : Cinq figurines peuvent tirer depuis la trappe supérieure d'une Chimère. En fait, certaines utilisent les fusils laser fixés aux flancs, mais pour plus de simplicité, on considère que tous les tirs sont effectués depuis la trappe supérieure.

Points d'Accès : Une Chimère possède un point d'accès à l'arrière de sa coque.

RÈGLES SPÉCIALES :

Amphibie : Une Chimère considère les éléments aquatiques comme des terrains dégagés quand elle se déplace.

ASSASSINS

Les Assassins protègent le futur de l'Humanité en éliminant les corrompus, les traîtres, les possédés et les hérétiques. Pour chaque monde qui entre en rébellion à cause d'un seigneur renégat, ou qui est détruit à cause des pactes démoniaques scellés par ses maîtres, combien sont sauvés de l'annihilation par la lame d'un Assassin ? Combien tomberaient entre les mains des puissances de la ruine et souffriraient les mille tourments de la damnation s'il n'y avait pas la coupe ou la fléchette empoisonnée ? Nul ne peut le dire, car les Assassins œuvrent en silence et ne demandent pas de reconnaissance. Ils sont les sauveurs aux mains rouges de l'Imperium.

Il arrive qu'un Grand Maître des Chevaliers Gris demande que les services d'un Assassin lui soient accordés pour la durée d'une campagne. Aussi surnaturels et terrifiants que soient les démons, ils restent tout aussi vulnérables que les mortels face aux talents de ces tueurs émérites, qui connaissent leurs faiblesses sur le bout des ongles. Parfois, les Chevaliers Gris arrivent sur un monde où opère déjà un Assassin. Lors de telles occurrences, il n'est pas rare que ces deux parties liguent leurs efforts, même si chacune poursuit ses propres buts. Après tout, Chevaliers Gris et Assassins ont au final la même mission : la sauvegarde de l'Humanité.

Cependant, ces alliances impromptues se fondent toujours sur des relations distantes, plus par nécessité que par conviction. En effet, bien qu'un Assassin puisse bénéficier indirectement de l'intervention de ses alliés, sa mission lui demande d'opérer sous le sceau du secret, et donc seul.

Tous les Assassins partagent le profil, l'équipement et les règles spéciales ci-dessous. De plus, chacun sera membre d'un des quatre temples, et bénéficiera donc d'équipements et de règles spéciales additionnelles (voir page suivante).

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Assassin	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Grenades à fragmentation.

Exoderme : Il s'agit d'une seconde peau que l'Assassin pulvérise sur son corps sous forme de spray, et qui améliore les réflexes de ses muscles. Elle offre également une forme de protection en dissipant l'énergie cinétique des coups.

L'exoderme confère une forme d'*Insensibilité à la Douleur* (voir le livre de règles de Warhammer 40,000), mais une blessure n'est ignorée que sur un résultat de 6 au lieu de 4+.

RÈGLES SPÉCIALES : Mouvement à Couvert, Sans Peur, Course.

Réflexes Fulgurants : Les Assassins sont extraordinairement rapides et peuvent même esquiver les balles. Ils bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+.



ASSASSIN CALLIDUS

Les Assassins Callidus sont des maîtres de l'infiltration. Ils utilisent une drogue appelée polymorphine pour changer d'apparence et prendre celle de n'importe qui, qu'il s'agisse d'une femme à la beauté fatale ou d'un ork stupide. Ils peuvent ainsi opérer derrière les lignes ennemies en éliminant des individus et en prenant leur place afin de se rapprocher de leur cible.

ÉQUIPEMENT :

Épée de phase C'tan : Il s'agit d'une arme énergétique qui inflige une *Mort Instantanée*, et ce quelle que soit l'Endurance de la cible.

Neuro-disrupteur : Cette arme paralyse l'activité synaptique. Elle possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
Souffle	8*	1	Pistolet

* Les touches sont résolues contre le Cd de la cible plutôt que contre son Endurance. Un neuro-disrupteur est inefficace contre les véhicules.

Polymorphine : La polymorphine permet à l'Assassin Callidus de prendre l'apparence de l'individu de son choix et de révéler sa véritable identité au moment le plus opportun. Lorsque l'Assassin Callidus arrive des réserves, choisissez une unité ennemie. Elle subit immédiatement 1D6 touches de Force 4 PA 2. L'Assassin est ensuite placé n'importe où dans un rayon de 3 ps de cette unité selon les règles de *frappe en profondeur*, mais il ne dévie pas.

RÈGLES SPÉCIALES : Désengagement, Discrétion.

ASSASSIN CULEXUS

Les Assassins Culexus sont recrutés principalement parce qu'ils sont dénués de toute présence psychique dans le Warp. En fait, d'aucuns disent tout simplement qu'ils n'ont pas d'âme. Ce pouvoir terrifiant est normalement caché par l'*animus speculum*. Lorsque sa cible est proche, le Culexus ouvre l'œil de cet appareil ésotérique, d'où jaillissent une lumière morbide et des flots d'énergie anti-psy qui écorche vifs tous ceux qu'elle touche.

ÉQUIPEMENT : Grenades anti-psy, psyoculum.

Animus Speculum : Ce heaume en forme de crâne permet d'effectuer une attaque de tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	5	1	Assaut 2*

* Ajoutez +1 à la valeur d'Assaut de l'*animus speculum* pour chaque psyker dans un rayon de 12 ps autour de l'Assassin.

Étherium : Cet équipement permet à l'Assassin de se déphaser du monde matériel pour ne devenir qu'un fantôme.

Une unité désirant tirer sur l'Assassin ou lui lancer un pouvoir psychique doit effectuer un test de CD sous 3D6 (un véhicule compte comme ayant Cd 10). En cas d'échec, l'unité ne peut pas le prendre pour cible (mais peut viser un autre ennemi).

ASSASSIN EVERSOR

Les Assassins Eversor sont des tueurs sanguinaires dont la mission n'est pas d'éliminer un seul individu, mais de commettre un carnage au cœur d'un dispositif adverse. Entre chaque mission, un Eversor est maintenu dans un coma artificiel par un cocktail de tranquillisants et de sédatifs. Celui-ci est remplacé par des injections de frenzon au début de d'une nouvelle mission. Ce stimulant plonge le corps et l'esprit de l'Eversor dans un état de rage inextinguible.

ÉQUIPEMENT : Bombes à fusion, neuro-gantelet (compte comme une griffe éclair).

Frenzon : Les Assassins Eversor sont gavés de drogues de combat qui dopent leurs performances physiques jusqu'à des niveaux inimaginables. Un Assassin Eversor reçoit un bonus d'1D6 Attaques quand il charge au lieu d'une seule.

Pistolet Exécuteur : Ce pistolet doté de bolts perforants et empoisonnés est aussi redoutable que son propriétaire.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	2	Pistolet, empoisonné (2+)

RÈGLES SPÉCIALES : Charge Féroce.

ASSASSIN VINDICARE

Les Assassins du temple Vindicare ont élevé le sniping au rang d'art à part entière. Une seule balle tirée au bon endroit au bon moment peut ainsi changer le cours de l'histoire.

ÉQUIPEMENT : Grenades aveuglantes.

Munitions Exitus : Les armes Exitus sont des chefs-d'œuvre d'armurier parfaitement adaptés aux talents du Vindicare.

Pistolet Exitus*

Portée	Force	PA	Type
12 ps	X	1	Pistolet, sniper

Fusil Exitus*

Portée	Force	PA	Type
36 ps	X	1	Lourde 1, sniper

* Les armes Exitus utilisent des munitions spéciales. Vous devez déclarer quel type de munition vous utilisez avant d'effectuer le jet pour toucher, en choisissant parmi les profils suivants :

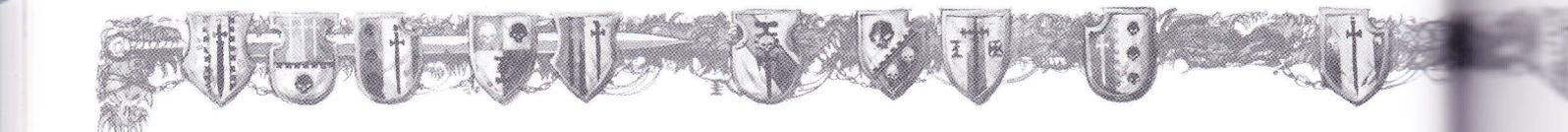
Feu d'Enfer : Le tir blesse toujours sur 2+.

Perce-écran : Lorsque la blessure est allouée à la cible, celle-ci perd toute sauvegarde invulnérable qui lui est conférée par un équipement, et ce pour le restant de la partie. Les autres sauvegardes (éventuelles) peuvent être tentées normalement.

Turbo-Pénétrator : Ce tir inflige la perte de 2 PV au lieu d'un seul à toute figurine autre qu'un véhicule. Sa valeur de pénétration de blindage est de 4D6.

RÈGLES SPÉCIALES : Discrétion, Infiltration.

Tireur d'Élite : Les blessures causées par les tirs d'un Vindicare sont toujours allouées par le joueur qui le contrôle.



ARSENAL

Cette section du Codex détaille les armes et les équipements des Chevaliers Gris et de leurs alliés, ainsi que les règles pour les utiliser lors de vos parties de Warhammer 40,000.

Vous trouverez dans cette section le détail des armes et des équipements qui peuvent être utilisés par plus d'un type de figurine ou d'unité, ceux réservés à une seule figurine ou unité (y compris les personnages spéciaux) sont traités dans la description de l'unité dans la section l'Armée de Titan.

Par exemple, les armes de force Némésis sont très répandues parmi les Chevaliers Gris, et sont donc décrites ici. Par contre, la *Lame d'Antwyr* est un objet unique brandi par le Castellan Garran Crowe : vous trouverez ici sa référence de page mais ses règles sont données dans l'entrée de Crowe en page 42.

ARMES DE FORCE NEMESIS

Armes de Force : Toutes les armes Némésis sont des armes de force, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Notez qu'une unité de Chevaliers Gris sujette à la règle spéciale *Confrérie de Psykers* n'a besoin de passer qu'un seul test psychique pour "activer" toutes ses armes de force (bien que les personnages indépendants doivent toujours effectuer leurs tests à part). Si le test est réussi, toutes les blessures infligées par les armes Némésis de l'unité durant cette phase causent une mort instantanée. Si une unité effectue ses attaques à différentes valeurs d'Initiative, le test psychique doit être passé dès que la première blessure non sauvegardée est infligée. Toutes les blessures suivantes causées par les armes Némésis de l'unité à ce tour dépendront du résultat de ce test pour infliger ou non une mort instantanée.

Fléau du Démon : Tout démon ou psyker subissant la perte d'1 PV ou plus par une arme Némésis doit passer un test de Commandement à la fin de la phase d'Assaut. Si le test est réussi, rien ne se passe. S'il est raté, la figurine est retirée comme perte. Cette capacité est indépendante de "l'activation" des armes de force Némésis.

Capacités additionnelles : Les différentes capacités des divers types d'armes de force Némésis sont listées sur cette page. Elles viennent toujours s'ajouter aux règles *Armes de Force* et *Fléau du Démon* décrites ci-dessus.

Épée de Force Némésis

De toutes les armes Némésis, l'épée de force est celle qui symbolise le mieux le mélange de mysticisme et de technologie utilisé par les Chevaliers Gris. Sa lame en acier trempé est incrustée d'éclats d'argent et d'anciennes runes tueuses de démon, et marque un contraste frappant avec les générateurs énergétiques avancés abrités dans son manche et sa garde.

Si son porteur dispose d'une sauvegarde invulnérable, l'épée de force Némésis l'améliore de +1 contre les attaques au corps à corps. Dans le cas contraire, cette capacité est sans effet.

Hallebarde de Force Némésis

Une hallebarde Némésis est composée d'une lame d'argent et d'acier fixée sur un manche d'adamantium. Son allonge permet à un Chevalier Gris de porter des coups bien avant que l'ennemi soit en mesure de le faire. Les hallebardes Némésis sont des armes à deux mains. De plus, leurs porteurs effectuent leurs attaques avec un bonus de +2 en Initiative.

Marteau Tueur de Démons Némésis

Developpé par l'Ordo Malleus comme l'arme ultime contre les démons, le marteau tueur de démons combine la puissance d'un marteau tonnerre avec la technologie mystique des armes de force. On survit rarement à un coup de ces terribles armes.

Un marteau tueur de démons Némésis suit toutes les règles des marteaux tonnerres données dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Notez qu'un cuirassier Némésis ainsi équipé frappe avec son Initiative et non à une Initiative de 1.

Sceptre Némésis

Les capacités d'un sceptre sont avant tout défensives. La partie supérieure de son manche contient plusieurs générateurs de champs réfracteurs, que le porteur peut amorcer par une impulsion d'énergie psychique. Une fois activé, le sceptre projette un champ de force autour de son porteur, et lui fait bénéficier d'une résistance accrue face aux attaques ennemies.

Un sceptre Némésis accorde à son porteur une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les blessures subies au corps à corps.

Glaives Némésis

Les glaives Némésis s'apparentent à une version à lame courte des épées de forces Némésis, et sont toujours utilisés par paires. L'activation des circuits incrustés dans les glaives permet à un Chevalier Gris de manier ses lames à une vitesse incroyable et de délivrer une pluie de coups sur l'ennemi.

Le porteur d'une paire de glaives Némésis gagne +1 Attaque.

Poing de Combat Némésis

Le poing de combat Némésis est un gantelet énergétique doté de la technologie des armes de force, et conçu pour équiper les Dreadnought. Si le corps du Chevalier Gris abrité dans le sarcophage d'un Dreadnought est horriblement meurtri, il n'en est rien de son esprit, comme le découvriront tous ceux frappés par un poing de combat Némésis.

Un poing de combat Némésis suit les règles des armes de corps à corps de Dreadnought.

Espadon Némésis

Seuls les cuirassiers Némésis ont la force de brandir les armes colossales que sont les espadons Némésis.

Au corps à corps, une figurine dotée d'un espadon Némésis relance ses jets ratés pour toucher, pour blesser et pour pénétrer les blindages.

ARMES

Les Chevaliers Gris emploient un large éventail d'armes en usage courant dans l'Imperium, auxquelles viennent s'ajouter des objets ésotériques qu'ils sont les seuls à pouvoir se procurer.

Arme Combinée

Une arme combinée est un bolter modifié par les artisans du chapitre pour être doté d'une arme supplémentaire, comme un fuseur, un lance-plasma ou un lance-flammes. Cette arme ne possède qu'une quantité limitée de munitions, si bien que le tireur devra en faire un usage judicieux.

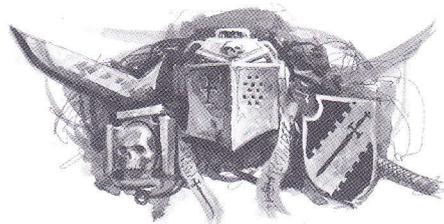
Une figurine avec une arme combinée (bolter/lance-plasma, bolter/fuseur ou bolter/lance-flammes) peut tirer soit avec le bolter, soit avec l'autre arme, dont le profil est indiqué dans cette section. Le bolter peut tirer à tous les tours, mais l'arme secondaire ne peut faire feu qu'une seule fois par partie (un lance-plasma peut effectuer un Tir Rapide). Vous ne pouvez pas faire tirer les deux armes au cours du même tour.

Armes à Fusion

Les armes à fusion sont conçues pour mettre en échec les blindages les plus épais et pour créer des brèches dans les bastions et les lignes de défense. Ces armes dont l'efficacité est optimale à très courte portée, sont à même de réduire la roche, le métal et la chair en un tas de scories fumants.

Une arme à fusion n'émet aucun son, mais l'air surchauffé produit un grésillement sinistre caractéristique. Si le rayon frappe un être vivant, l'eau contenue dans le corps de la cible se vaporise dans une explosion spectaculaire.

Arme	Portée	Force	PA	Type
Pistolet Inferno	6 ps	8	1	Pistolet, Fusion
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, Fusion
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Lourde 1, Fusion



Armes Incendiaires

Les lance-flammes sont des armes à courte portée projetant des nuages de fluides chimiques extrêmement volatils qui s'enflamment au contact de l'air. Ils servent principalement à déloger un ennemi retranché, car les murs n'offrent aucune protection contre leurs jets de flammes.

Arme	Portée	Force	PA	Type
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-fl. lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Canon Tempête de Feu	Souffle	6	3	Lourde 1

Armes à Plasma

Les armes à plasma expulsent des projectiles d'énergie incandescente particulièrement efficaces contre l'infanterie lourde et les véhicules légers. Le dispositif de ces armes génère une très forte chaleur lorsqu'il est activé, et est donc souvent sujet à la surchauffe, un phénomène qui s'est avéré aussi dangereux pour le tireur que pour sa cible.

Arme	Portée	Force	PA	Type
Pistolet à Plasma	12 ps	7	2	Pistolet, Surchauffe
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir Rapide, Surchauffe
Lance-pl. lourd	36 ps	7	2	Lourde 1, Explosion, Surchauffe

Armes de Maître

Il faut plusieurs années à un maître artisan du chapitre pour fabriquer une arme de maître, dont l'efficacité est bien supérieure à celle des modèles conventionnels.

Une arme de maître permet à son porteur de relancer un jet pour toucher raté par tour de joueur quand il l'utilise. Une paire de glaives Némésis de maître n'accorde qu'une seule relance par tour.

Autocanon

Les autocanons tirent des projectiles de gros calibre à une cadence élevée. Ils sont utilisés en version jumelée sur les Dreadnought Chevaliers Gris et sont souvent chargés avec des munitions psy, ce qui augmente sensiblement leur potentiel contre les démons majeurs ou les véhicules.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	7	4	Lourde 2

Bâton de Négation

Ce bâton d'obsidienne crépite constamment d'une énergie anti-psychique qui annule les pouvoirs des psykers, et un simple coup de cette arme provoque un cataclysme cérébral dans leur esprit. À la fin de la bataille, il est nécessaire de drainer l'énergie que le bâton de négation a absorbée, sous peine de voir s'ouvrir une faille Warp.

Un bâton de négation est une arme énergétique. Toute blessure non sauvegardée causée par un bâton de négation causera une mort instantanée aux psykers. De plus, le porteur du bâton (et son escouade) ne peut pas être affecté pas les pouvoirs psychiques, amis ou ennemis, en aucune façon.

Bolter

Le bolter tire de petits missiles appelés bolts. Un bolt est un projectile autopropulsé aux effets dévastateurs, car il explose une fois qu'il a touché sa cible, avec les conséquences néfastes que l'on peut imaginer. Arme de prédilection des Space Marines, il est également très apprécié des membres de l'Inquisition.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Tir Rapide

Bolter Condemnor

Le bolter condemnor est une arme combinée hautement spécialisée utilisée uniquement par les agents de l'Ordo Hereticus. Il combine un bolter et une arbalète.

Cette arbalète apparemment archaïque tire un pieu d'argent gravé de sceaux de disruption qui brouillent la connexion d'un psyker avec le Warp. Un coup au but provoque non seulement une terrible blessure au psyker, mais va également lui faire perdre le contrôle de ses pouvoirs et laisser les énergies psychiques déchaînées consumer son esprit.

Le bolter condemnor suit toutes les règles des armes combinées décrites ci-dessus. Il comprend un bolter et une arbalète à pieu. L'arbalète à pieu peut être utilisée une fois par partie et possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	5	-	Assaut 1, Choc Psy*

* *Tout psyker touché par un tir d'arbalète à pieu souffre des Périls du Warp en plus de tout autre effet.*

Bolter Lourd

Le bolter lourd est une version plus massive du bolter, qui crache des bolts gros comme le poing à une cadence élevée.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	5	4	Lourde 3

Canon d'Assaut

Les multiples tubes en rotation rapide du canon d'assaut libèrent un déluge de balles, dont chacune peut couper un homme en deux. La quantité de tirs que peut déclencher un canon d'assaut lui permet de s'en prendre à l'infanterie comme aux véhicules et de transformer en passoire l'armure la plus dure ou le blindage le plus épais.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	6	4	Lourde 4, Perforant

Canon laser

Peu d'armes du 41e Millénaire sont plus adaptées à la chasse aux chars que le canon laser. Le canon abrite une chambre qui charge l'énergie nécessaire pour libérer un rayon laser capable de faire voler en éclat un véhicule ennemi d'un seul tir.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	9	2	Lourde 1

Dague Scythienne

Les scythiens sont une race de prêtres guerriers qui se vouent à la pratique d'un étrange art martial. La dague empoisonnée à lame courbe est l'une de leurs armes les plus courantes, capable de paralyser un ennemi avec une simple estafilade. Mieux vaut ne pas connaître la manière dont l'Inquisition s'est procuré ce genre d'armes.

Les dagues scythiennes sont des armes de corps à corps empoisonnées, avec la règle spéciale *Armes Empoisonnées* (2+), comme décrit dans le chapitre Phase d'Assaut du livre de règles de Warhammer 40,000.

Digilasers

Les digilasers sont des armes laser dissimulées dans une bague, un implant bionique ou l'articulation d'un gantelet. Ils ne sont pas assez puissants pour être utilisés à longue portée, mais peuvent être déclenchés au corps à corps pour tirer avantage d'une faille dans la garde de l'ennemi. Les propriétaires de digilasers sont considérés comme peu honorables, mais les Inquisiteurs font rarement primer l'honneur sur la victoire.

Une figurine équipée de digilasers peut relancer un seul jet pour blesser raté lors de chaque phase d'Assaut.

Épée Tronçonneuse

Une épée tronçonneuse est beaucoup plus maniable qu'elle n'en a l'air, grâce à un pommeau, une poignée et une garde étudiés pour améliorer son équilibre. Cette arme est en usage courant dans l'Imperium, avec une terrible réputation à cause des dégâts qu'elle peut causer à la chair exposée.

Les épées tronçonneuses sont des armes de corps à corps, comme décrit dans le chapitre Phase d'Assaut du livre de règles de Warhammer 40,000.

Expurgateur

Un expurgateur est une arme qui amplifie la puissance psychique de son porteur, et la transforme en salves de tirs dévastateurs. L'expurgateur ne possède aucun mécanisme d'activation (comme une détente). C'est le Chevalier Gris qui projette une impulsion de force psychique dans la chambre de confinement de l'arme. La vague d'énergie qui en résulte est ensuite canalisée par des cristaux psycho-sensibles en un puissant rayon, auquel les enveloppes charnelles des démons sont particulièrement sensibles. Cette technologie est certainement d'origine xenos, car elle ne ressemble à rien de ce que l'on peut trouver dans les armureries de l'Imperium. On peut se demander si l'expurgateur est basé sur une technologie volée, ou si elle a été transmise librement ? Bien entendu, les Chevaliers Gris gardent le silence à ce sujet.

Arme	Portée	Force	PA	Type
Expurgateur	24 ps	4*	-	Lourde 6
Expurg. Gatling	24 ps	4*	-	Lourde 12

* *Un expurgateur blesse toujours les démons sur 4+, à moins que le résultat requis soit inférieur.*

Faisceau de Conversion

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

Un tir de faisceau de conversion a un profil différent selon la distance entre le tireur et sa cible. Lorsque vous effectuez un tir avec cette arme, mesurez la distance et placez le gabarit d'explosion. Une fois que la position finale du gabarit a été déterminée (après déviation), mesurez.

Portée	Force	PA	Type
Jusqu'à 18 ps	6	-	Lourde 1, Explosion
De 18 à 42 ps	8	4	Lourde 1, Explosion
De 42 à 72 ps	10	1	Lourde 1, Explosion
72 ps et plus	Raté !	n/a	n/a

Fulgurant

Un fulgurant ressemble à deux bolters jumelés. Cette arme est capable de tirer des grêles de bolts tout en restant très maniable, ce qui permet à son porteur de faire feu tout en avançant vers l'ennemi.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Assaut 2

Fusil Radiant Laser

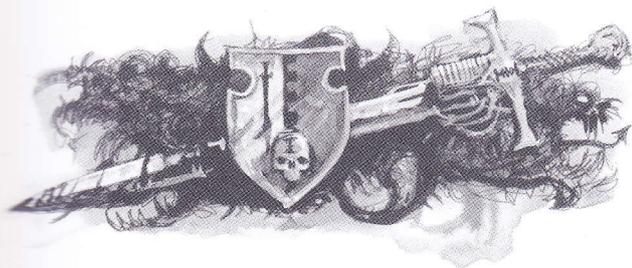
Le fusil radiant laser est une version améliorée du fusil laser en dotation dans la Garde Impériale. Cette arme utilise une cellule énergétique externe pour générer un rayon capable de percer la plupart des armures. Le coût de production de ces fusils est très élevé, et leur noyau énergétique s'épuise très rapidement. Néanmoins, le coût importe peu aux Inquisiteurs, dont les actions au service de l'Imperium sont inestimables.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	3	3	Tir Rapide

Hellrifle

Le hellrifle est une arme qui ressemble à un fusil à poudre archaïque, très en vogue chez les Inquisiteurs radicaux. En réalité, il s'agit d'une arme très sophistiquée dotée d'un réseau d'écrans de confinement et de générateurs galvaniques, et capable de tirer des éclats acérés de matière démoniaque pure.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	6	3	Lourde 1, Perforant



Incinerator

Nombre de Chevaliers Gris sont détenteurs du feu purificateur, notamment sous la forme d'armes Incinerator, qui figurent au premier plan de l'arsenal du chapitre. Un Incinerator est une version modifiée du lance-flammes lourd, dont la buse et la chambre de confinement ont été révisées pour fonctionner avec un carburant imprégné d'énergie psychique. Une fois actionnée, l'arme projette un torrent incandescent de flammes bleues à une température de combustion prodigieusement élevée.

Arme	Portée	Force	PA	Type
Incinerator	Souffle	6	4	Assaut 1
Incinerator Lourd	Souffle*	6	4	Lourde 1

* Pour faire feu avec un Incinerator lourd, placez le gabarit de sorte que sa pointe se trouve dans un rayon de 12 ps autour de l'arme et que sa partie arrondie ne soit pas plus proche de l'arme que sa pointe. Le tir est ensuite traité comme pour n'importe quelle autre arme à gabarit de soufflé.

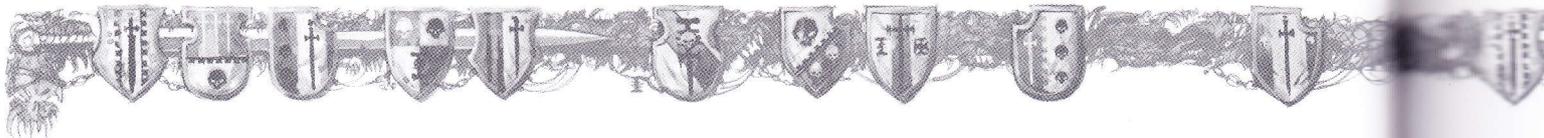
Lame Démon

Le credo radical (retourner les armes de l'ennemi contre lui) atteint son paroxysme lorsqu'un Inquisiteur se procure une lame démon. Celle-ci contient l'essence d'un unique démon majeur lié, ou de toute une horde de démons mineurs. Si les sceaux et les protections placés sur une lame démon la rendent moins destructrice que les armes démons des serviteurs du Chaos, ils sont absolument nécessaires pour empêcher que le porteur soit rendu fou par les voix sinistres qui parlent à son esprit. Aucune lame démon ne ressemble à une autre, tant par sa forme, son pouvoir ou sa substance, et certaines sont si extraordinaires qu'elles ont acquis leur propre renommée.

Une lame démon est une arme de corps à corps à deux mains. De plus, chaque lame démon possède deux pouvoirs démoniaques déterminés aléatoirement en effectuant deux jets sur le tableau suivant, avant le déploiement de l'armée. Si vous obtenez le même résultat lors du second jet, vous pouvez choisir le deuxième pouvoir de la lame démon.

2D6 Pouvoir Démoniaque

- 2-3** *Force du Warp* : La lame démon est entourée d'une couronne de flammes surnaturelles. Les attaques effectuées avec cette arme sont résolues avec un bonus de +3 en Force.
- 4** *Vitesse impie* : La lame démon tourbillonne à une vitesse inouïe, conférant +3 Attaques à son porteur.
- 5** *Lame éthérique* : La lame démon vacillante passe d'un monde à l'autre. Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre les blessures causées par cette arme.
- 6** *Vampyre* : La lame démon est atteinte d'une soif de sang irrépressible. Lorsque l'arme inflige une blessure non sauvegardée, le porteur gagne immédiatement +1 Point de Vie (jusqu'à un maximum de 10).
- 7** *Querelle démoniaque* : Le démon emprisonné dans la lame est excessivement jaloux et tente de bannir tous les démons qu'il touche. Les attaques de corps à corps effectuées avec cette arme blessent toujours les démons sur un résultat de 2+. De plus, les démons doivent relancer leurs sauvegardes invulnérables réussies contre les blessures causées par cette arme.
- 8** *Soif de mort* : Le porteur de la lame démon sombre dans une frénésie guerrière. Il gagne les règles spéciales *Charge Féroce* et *Rage*.
- 9** *Résurrection sacrilège* : La lame démon puise dans les énergies du Warp pour revigorer son porteur. Celui-ci gagne les règles spéciales *Insensible à la Douleur* et *Guerrier Éternel*.
- 10** *Venin démoniaque* : La lame démon suinte de poisons d'outre-monde. Le porteur de cette arme effectue des *Attaques empoisonnées* (2+).
- 11-12** *Familier* : L'esprit enfermé dans la lame transmet une partie de ses pouvoirs au porteur. Celui-ci compte comme ayant un *Niveau de Maîtrise* supplémentaire. De plus, la lame démon est une arme de force.



Lance-Missiles

Les lance-missiles peuvent tirer des missiles à fragmentation ou antichars. Les missiles à fragmentation sont conçus pour ravager les rangs de l'infanterie faiblement protégée, tandis que les missiles antichars peuvent détruire les cibles blindées.

Lors de chaque tir de lance-missiles, vous devez annoncer quel type de missile vous utilisez.

Missile à Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
48 ps	4	6	Lourde 1, Explosion

Missile Antichar

Portée	Force	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 1

Lance-Missiles Typhoon

Le lance-missiles Typhoon est équipé de missiles à fragmentation et antichars. Lors de chaque tir, vous devez annoncer quel type de missile vous utilisez.

Missiles à Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
48 ps	4	6	Lourde 2, Explosion

Missiles Antichars

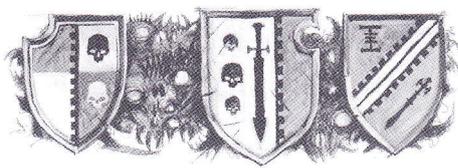
Portée	Force	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 2

Missiles Mindstrike

Les missiles Mindstrike contiennent des chapelets de munitions psycho-réactives. Ils sont très efficaces contre les hordes de troupes légères, et mortels contre les psykers. Chaque missile ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.

Portée	Force	PA	Type
72 ps	4	5	Lourde 1, Explosion, Tir Unique, Choc Psy*

* Tout psyker touché par un missile Mindstrike subit les Périls du Warp en plus de tout autre effet.



Pistolet à Aiguilles

Le pistolet à aiguilles est une arme élégante dont les origines sont nimbées de mystère. Cette arme très légère tire des fléchettes monomoléculaires imprégnées des poisons les plus virulents et provoquant des blessures quasi indolores, au point que certaines victimes gisent à terre, inanimées, sans avoir rien senti venir – parfait pour les assassinats discrets, mais tout aussi efficace en combat rapproché sur le champ de bataille.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	3*	2	Pistolet

* Les tirs d'un pistolet à aiguilles blessent toujours sur 2+.

Pistolet Bolter

Le pistolet bolter est une version miniature du bolter, une arme de poing qui peut s'avérer particulièrement meurtrière entre les mains d'un guerrier entraîné.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	5	Pistolet

Pistolet Laser

Le pistolet laser est une arme fiable et bon marché, son seul défaut étant de manquer d'un peu de puissance pour traiter les pires menaces qui pèsent sur l'Humanité. Néanmoins, il est solide, maniable et facile à recharger, et donc très apprécié des hommes de main de l'Inquisition.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	3	-	Pistolet

Psyconon

Il n'existe plus que quelques dizaines de psyconons en cette fin de 41^e Millénaire. Beaucoup ont été égarés ou détruits depuis le Moyen-Âge Technologique, et l'Imperium a perdu depuis longtemps le secret de leur fabrication. Les psyconons qui ont traversé les éons sont maintenant à la garde des Chevaliers Gris. Parmi tous les défenseurs de l'Humanité, ce sont les seuls à posséder la force d'âme suffisante pour activer la charge psychique de ces armes très puissantes.

La plupart des psyconons sont des armes assez compactes, pouvant être portées par un seul Chevalier Gris. Toutefois, le chapitre a également accès à quelques psyconons lourds, des armes imposantes et proprement terrifiantes qui ne peuvent être montées que sur le châssis d'un cuirassier Némésis.

Arme	Portée	Force	PA	Type
Psyconon	24 ps	7	4	Assaut 2 ou Lourde 4* Perforant
Psyconon lourd	24 ps	7	4	Lourde 1, G ^{de} Explosion, Perforant

* Un psyconon peut être utilisé soit comme une arme lourde, soit comme une arme d'assaut (notez qu'une figurine en armure Terminator l'utilise toujours comme une arme lourde).

Psyoculum

Le viseur d'un psyoculum abrite un assemblage ésotérique de lentilles psycho-sensibles, de systèmes d'agrandissement de l'image et d'amplificateurs de lumière. Il permet au porteur de traquer les psykers en détectant leurs émanations psychiques. Le psyoculum est un outil inestimable lorsqu'il s'agit de poursuivre les psykers renégats, et peut également s'avérer très utile sur le champ de bataille. Avec les bons ajustements, son interface peut s'adapter à des cibles plus conventionnelles, et permettre des tirs d'une précision mortelle, ne laissant aucune chance aux psykers et aux ennemis assez stupides pour les protéger de leur corps.

Le porteur d'un psyoculum (ainsi que son unité) compte comme ayant une Capacité de Tir de 10 s'il tire sur un psyker, ou sur une unité contenant un ou plusieurs psykers.

Relais de Frappe Orbitale

Les Chevaliers Gris vont rarement au combat sans le soutien de l'artillerie orbitale, qu'elle provienne de la propre flotte du chapitre, de navires de chapitres Space Marines alliés, ou de la Marine Impériale elle-même. Afin d'améliorer la précision des barrages orbitaux, les Chevaliers Gris emportent souvent avec eux un relais de frappe orbitale qui envoie les coordonnées de ciblage aux artilleurs sur les vaisseaux.

Le relais de frappe orbitale compte comme une arme de tir qui peut être utilisée à condition que le porteur ne se soit pas déplacé pendant la phase de Mouvement (mais il peut lancer un assaut si le joueur qui le contrôle le désire). Déclarez quel type de bombardement vous souhaitez utiliser lors de chaque tir. Notez qu'une frappe orbitale dévie toujours de 2D6 ps dans la direction indiquée (si vous obtenez un "hit", elle dévie dans la direction de la petite flèche du symbole "hit").

Arme	Portée	Force	PA	Type
Bombe de Barrage Illimitée	6	4	4	Artillerie 1D3*, G ^{de} Explosion
Laser Naval	Illimitée	10	1	Lourde 1, Explosion**, Arme à Rayon
Bombe Anti-psy	Illimitée	6	4	Artillerie 1, G ^{de} Explosion, Choc Psy***

Autres Armes

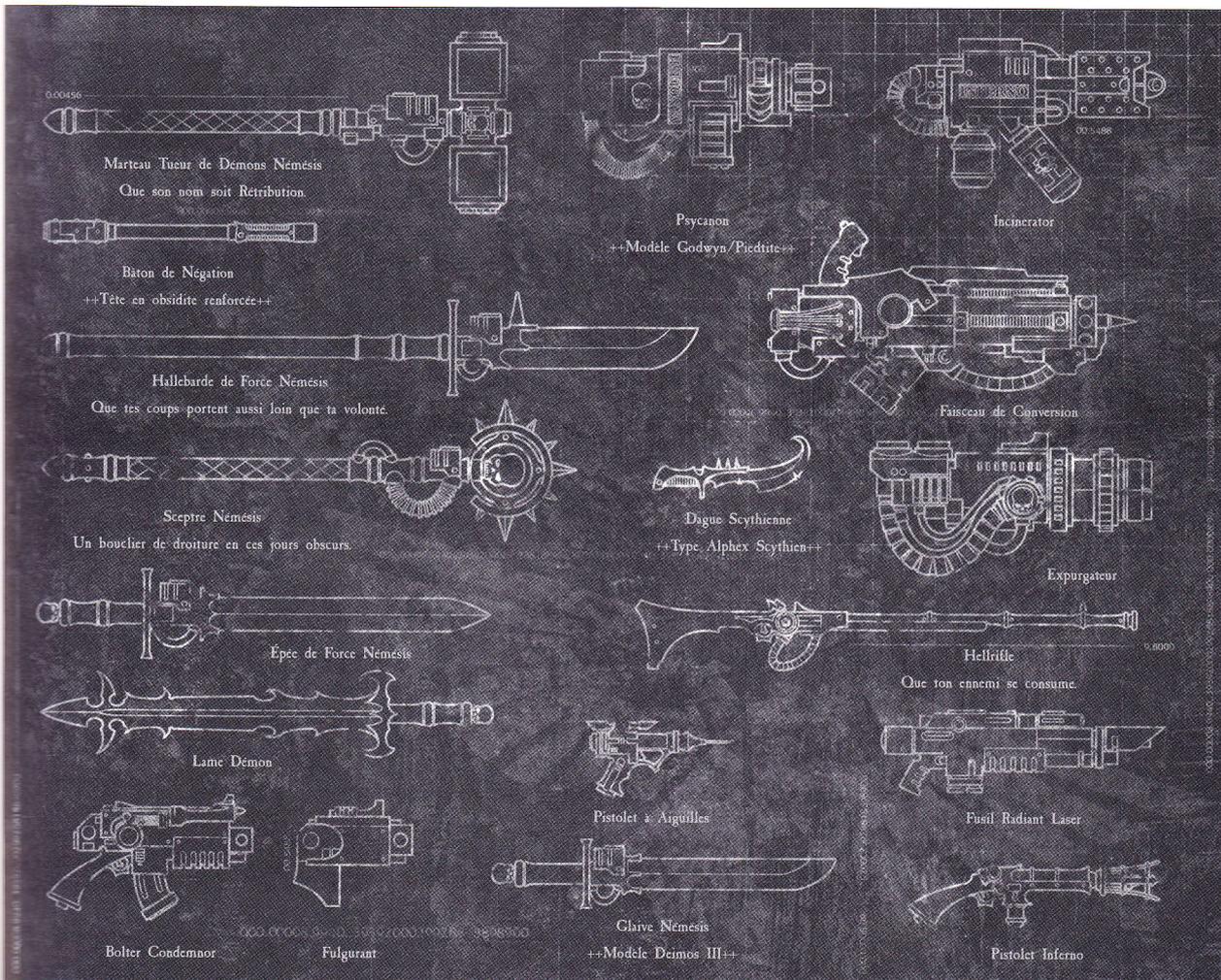
Les Chevaliers Gris et les Inquisiteurs utilisent une myriade d'armes et d'équipements dans leur guerre contre le démon, l'hérétique et le xenos. Les armes suivantes sont utilisées par de nombreuses unités décrites dans ce Codex. Leurs règles figurent dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

- Arme énergétique
- Arme de force
- Gantelet énergétique
- Griffes éclair
- Marteau tonnerre

* Jetez un dé pour déterminer le nombre de tirs chaque fois que vous faites feu avec la bombe de barrage.

** Tout véhicule touché par un laser naval subit une touche de Force 10, même s'il ne se trouve pas sous le centre du gabarit.

*** Tout psyker touché par une bombe anti-psy subit les Périls du Warp en plus de tout autre effet.



GRENADES

Les Chevaliers Gris et les agents de l'Inquisition emploient une grande variété de grenades. Certaines sont en usage courant parmi les forces de l'Imperium, tandis que d'autres sont beaucoup plus rares et beaucoup plus atypiques – leur intégration dans l'arsenal de Titan est à mettre au crédit du pouvoir de réquisition indiscutable de l'Inquisition.

Bombes à Fusion

Les bombes à fusion sont des armes de démolition équipées d'une charge subatomique capable de réduire en flaque de métal les cibles au blindage le plus épais, comme les bunkers et les chars. Les bombes à fusion sont beaucoup plus encombrantes que les grenades antichars, et possèdent un mécanisme de détonation plus sophistiqué, ce qui explique pourquoi elles ne sont généralement confiées qu'à des spécialistes.

Vous trouverez les détails à propos de leur utilisation dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Grenades Antichars

Les grenades antichars sont des bombes miniatures, conçues pour éventrer la coque des blindés ennemis. Bien qu'elles ne soient pas aussi puissantes que les bombes à fusion et autres charges de démolition, elles sont légères et maniables, ce qui en fait l'outil idéal pour une attaque d'opportunité.

Vous trouverez les détails à propos de leur utilisation dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Grenades Anti-psy

Les grenades anti-psy sont produites à partir d'une substance extrêmement rare, dont on suppose qu'il s'agit d'un produit dérivé des procédés qui alimentent l'Astronomican. Lorsqu'elle explose, chaque grenade libère un nuage épais de particules psycho-réfractives sur la zone ciblée. Les psykers et les créatures du Warp affectés sont momentanément étourdis et se retrouvent sans défense face à l'assaut des Chevaliers Gris.

Lorsqu'une unité équipée de grenades anti-psy lance un assaut, tous les démons et les psykers de l'unité subissant l'assaut ont une Initiative de 1 jusqu'à la fin de la phase.

Grenades Aveuglantes

Les grenades aveuglantes sont des fumigènes sophistiqués qui dégagent un nuage de fumée, un brouilleur infrarouge et des radiations électromagnétiques à large spectre. L'œil nu ne peut quasiment rien voir au travers du nuage aveuglant, et les systèmes d'assistance comme la vision infrarouge, les scanners et les modules de visée ne sont d'aucune utilité.

Les grenades aveuglantes sont des grenades défensives, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Grenades Frag

Les grenades à fragmentations sont des dispositifs explosifs lancés sur l'ennemi avant un assaut. La tempête de shrapnels oblige l'ennemi à plonger à couvert pendant les précieuses secondes au cours desquelles l'assaillant se rapproche.

Les grenades à fragmentation sont des grenades offensives, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Grenades Hallucinogènes

Les grenades hallucinogènes explosent dans un nuage de gaz neurotoxique parfumé qui provoque chez la victime des visions terrifiantes et souvent débilitantes de l'ennemi. Le pouvoir psychoactif du gaz est si foudroyant que la simple proximité avec le nuage suffit pour être affecté, rendant inutiles même les armures hermétiquement scellées.

Lorsqu'une unité équipée de grenades hallucinogènes lance un assaut, ou est la cible d'un assaut, lancez 1D6 pour chaque unité ennemie qui subit l'assaut, ou lance un assaut, afin de déterminer les effets du gaz. Ceux-ci ne durent que jusqu'à la fin de la phase d'Assaut.

Notez que les descriptions consignées ci-dessous se basent sur les résultats observés sur des sujets humains ; les xenos réagiront à leur manière inimitable (mais les effets de jeu restent les mêmes).

1D6	Effet
1	<i>Qu'est-ce que... ? Quel parfum étrange...</i> L'unité a résisté au gaz hallucinogène, les grenades n'ont aucun effet.
2	<i>Soudain, tout est clair. Le combat, vos alliés, cette blessure mortelle : tout cela n'est qu'un canular cosmique ! Mieux vaut s'asseoir et en rire.</i> Les figurines hilares de l'unité adverse sont touchées automatiquement pendant cette phase d'Assaut. Elles peuvent toujours combattre, mais ne pourront effectuer qu'une seule attaque chacune (pour représenter leurs gesticulations).
3	<i>Ha ! Ces ennemis ne sont pas réels, ce sont des illusions – on ne m'aura pas comme ça !</i> L'ennemi est pris de doutes ; vous pouvez relancer les jets pour toucher ratés lors de cette phase d'Assaut.
4	<i>Ils sont horribles ! Vos peurs les plus sombres prennent forme pour vous tuer !</i> Submergé par la terreur, l'ennemi continue à se battre mais son moral vacille. Le Commandement de l'unité ennemie est réduit à 2 jusqu'à la fin de la phase d'Assaut.
5	<i>Le monde part à la dérive, tout est sens dessus dessous. Vous luttez pour rester debout.</i> L'ennemi désorienté voit sa caractéristique d'Initiative réduite à 1 jusqu'à la fin de la phase d'Assaut.
6	<i>Ils prétendent être vos alliés, mais ce n'est pas vrai : ils sont là pour vous tuer. Mieux vaut les avoir en premier !</i> Chaque figurine de l'unité ennemie doit immédiatement effectuer un test d'Initiative. Toute figurine ayant échoué doit effectuer ses attaques contre sa propre unité au lieu de la vôtre lors de cette phase d'Assaut, exactement comme si elles appartenaient à votre camp. Vous pouvez choisir les armes qu'elles utilisent. Les blessures infligées doivent être allouées à l'unité dans son ensemble. Les pertes causées de la sorte comptent dans votre résultat de combat. Les unités composées d'une seule figurine relancent ce résultat.

Grenade à Radiations

Les grenades à radiations explosent en libérant une pluie de débris contaminés. Les particules radioactives ont une durée de vie d'une milliseconde, permettant au lanceur de charger sans s'exposer à la contamination. Néanmoins, les ennemis pris dans l'explosion en ressentiront les effets débilissants pendant le combat.

Lors du tour où une unité équipée de grenades à radiations lance ou subit un assaut, l'unité ou les unités ennemie(s) subissent un malus de -1 en endurance jusqu'à la fin de la phase (ce qui affecte le seuil de mort instantanée de la cible).

Mines Neuronales Empyréennes

Les mines neuronales empyréennes sont basées sur une technologie volée sur un monde fantôme. Lorsqu'elles se déclenchent, elles s'accrochent à leur victime et libèrent une vague d'énergie directement dans son cerveau, bloquant momentanément ses fonctions motrices. La paralysie est temporaire, car les mines neuronales ont tendance à griller après quelques secondes d'utilisation, mais l'ennemi affecté est extrêmement vulnérable dans l'intervalle.

Les mines neuronales empyréennes sont utilisées pendant la phase d'Assaut, après avoir effectué les mouvements d'assaut, mais avant de résoudre les attaques. Choisissez une figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur. Celle-ci doit effectuer un test d'Initiative pour esquiver la mine neuronale. Si le test est réussi, la figurine a résisté aux effets de la mine. Si elle a échoué, la victime sombre dans une catatonie passagère et ne peut effectuer aucune attaque lors de cette phase d'Assaut.



AMELIORATIONS DE VEHICULES

Blindage Renforcé

Certains équipages ajoutent des plaques de blindage sur leur véhicule pour améliorer leur protection. Un véhicule doté d'un blindage renforcé compte tout dégât *équipage sonné* comme un dégât *équipage secoué*.

Bolters Ouragan

Ce système d'armement est composé de trois paires de bolters jumelés qui tirent comme une seule arme.

Champ de Stabilisation Warp

La technologie requise pour protéger quelque chose d'aussi petit qu'un Land Raider ou un Dreadnought des rigueurs du voyage dans le Warp est excessivement rare et perfectionnée. Les appareils qui permettent un tel prodige sont très peu utilisés car s'ils venaient à être détruits, personne ne serait capable de les remplacer.

Un véhicule doté d'un champ de stabilisation Warp peut être la cible du pouvoir psychique d'archiviste *Convocation*. Un véhicule "convoqué" compte comme s'étant déplacé à *vitesse rapide*.

Coque Sanctifiée

Des torons d'argent sanctifié ont été incrustés en filigrane dans le blindage du véhicule, le rendant toxique au toucher pour les démons et les psykers.

Si un démon ou un psyker réussit à toucher ce véhicule au corps à corps, il subit une touche de Force 6 pour chaque touche réussie, après avoir résolu les dégâts infligés au véhicule.

Fulgurant

Les fulgurants sur pivot sont souvent fixés sur les véhicules pour améliorer leur puissance de feu.

Un fulgurant compte comme une arme défensive supplémentaire avec le profil normal d'un fulgurant.

Fumigènes

Vous trouverez les règles des fumigènes dans le chapitre *Véhicules* du livre de règles de Warhammer 40,000.

Lame de Bulldozer

Il s'agit de lames ou d'éperons montés à l'avant d'un véhicule pour dégager les obstacles et les débris qui gênent le passage. Un véhicule doté d'une lame de bulldozer peut relancer ses tests de terrain difficile ratés.

Missile Traqueur

Les missiles Traqueurs sont couramment adaptés sur les chars impériaux. Ces armes à tir unique permettent aux véhicules légers d'engager des cibles blindées contre lesquelles ils seraient autrement impuissants.

Un missile Traqueur possède le profil d'un missile antichar à la portée illimitée qui ne peut toutefois être utilisé qu'une seule fois par partie, avec une CT de 4. Un missile Traqueur compte comme une arme additionnelle.

Projecteur

Les projecteurs servent lors des missions utilisant les règles de *combat nocturne*. Un véhicule avec projecteur doit choisir sa cible selon les règles de *combat nocturne*, mais l'éclaire s'il parvient à la voir. Pour le reste de la phase de Tir, toute unité amie tirant sur l'unité éclairée ignore les règles de *combat nocturne*. Cependant, un véhicule utilisant un projecteur peut être pris pour cible au tour suivant en ignorant les règles de *combat nocturne*, car il sera facilement repéré à cause du faisceau du projecteur.



EQUIPEMENT

Balise de Téléportation

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

Si des escouades d'IncurSION, des escouades Interceptor ou des figurines en armure Terminator veulent se téléporter en effectuant une *frappe en profondeur* et choisissent de le faire dans un rayon de 6 ps autour d'une figurine avec une balise de téléportation, elles n'effectuent pas de jet de dispersion. Une balise ne fonctionne que pour les unités qui se téléportent, pas pour celles qui entrent en jeu par d'autres moyens de transport. Notez également que la balise doit déjà être sur la table au début du tour pour être utilisée.

Bannière de Confrérie

Les confréries de Chevaliers Gris possèdent de nombreuses bannières, chacune d'elle commémorant une grande victoire du chapitre. Leurs mailles incorporent des filigranes d'argent pour repousser les sortilèges ennemis. Celui qui combat à l'ombre d'une bannière de compagnie le fait sous le regard de ses aïeux, et redouble ses efforts pour être digne de ces illustres ancêtres.

Toutes les figurines de l'unité de la bannière de compagnie gagnent +1 Attaque tant que le porteur est en vie. De plus, l'unité réussit automatiquement ses tests psychiques pour "activer" ses armes de force.

Bouclier Tempête

Un bouclier tempête intègre un générateur de champ de force capable de repousser toutes les attaques, y compris celles d'armes énergétiques ou les impacts des armes lourdes telles que les canons laser.

Une figurine équipée d'un bouclier tempête dispose d'une sauvegarde invulnérable de 3+. Cependant, elle ne peut jamais bénéficier de l'Attaque supplémentaire due au port de deux armes de corps à corps lors d'un assaut.

Combustible Psy

Grâce à une modification simple, un lance-flammes peut fonctionner avec le même prométhéum qu'un Incinerator.

Une figurine équipée de combustible psy voit la Force de ses tirs augmentée d'1 point si elle utilise l'une des armes suivantes : lance-flammes, lance-flammes lourd ou canon tempête de feu. Ex : un lance-flammes lourd tirerait à F 6, au lieu de F 5.

Halo de Fer

Les halos de fer sont des symboles de haut rang parmi les Chevaliers Gris, réservés aux Frères-Capitaines et aux Grands Maîtres. Chacun d'eux a été forgé dans les premiers jours de la fondation du chapitre. Mais un halo de fer n'est pas seulement un signe distinctif, c'est également une protection très efficace. Il cache en effet un puissant générateur de champ de force qui peut arrêter les coups les plus terribles.

Un halo de fer confère à son porteur une sauvegarde invulnérable de 4+.

Munitions Psy

Les munitions psy sont des balles chemisées d'argent à charge psychique, qui peuvent être tirées par les fulgurants et autres armes similaires. Au moment du tir, chaque balle s'imprègne de la puissance psychique du Chevalier Gris, engendrant un sillon luminescent de couleur bleue, et frappe la cible avec une force d'impact beaucoup plus importante que les projectiles conventionnels. Les munitions psy sont très difficiles à produire et sont très contraignantes pour les mécanismes internes des armes, mais constituent pour les Chevaliers Gris une méthode très simple pour améliorer la puissance des armements standards, sans qu'il soit nécessaire de les modifier.

Une figurine équipée de munitions psy voit la Force de ses tirs augmentée d'1 point si elle utilise l'une des armes suivantes : pistolet bolter, bolter, fulgurant, bolter lourd, bolters Ouragan, autocanon ou canon d'assaut. Ex : un canon d'assaut tire à F 7, au lieu de F 6, si le tireur possède des munitions psy.

Servo-crânes

Les servo-crânes sont des appareils façonnés à partir de la boîte crânienne évidée d'un serviteur, abritant tout un réseau de senseurs et de petits générateurs antigravs. Bien que dépourvus de tout armement, les servo-crânes sont des outils indispensables pour de nombreux Inquisiteurs et Chevaliers Gris. Un système de brouillage les rend invisibles aux senseurs ennemis ; ils peuvent ainsi être disséminés sur la zone de combat avant le début de la bataille, afin de transmettre un flux ininterrompu de données à celui qui les contrôle.

Les servo-crânes sont considérés à tout point de vue comme des pions, plutôt que comme des unités. Ils sont placés sur le champ de bataille après que les zones de déploiement ont été déterminées, mais avant que les forces ne soient déployées. Chaque servo-crâne peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, en dehors de la zone de déploiement adverse. Une fois en place, les servo-crânes ne peuvent plus être déplacés.

Les unités ennemies avec la règle spéciale *Infiltration* ne peuvent pas être déployées dans un rayon de 12 ps autour d'un servo-crâne. De même, celles dotées de la règle spéciale *Scouts* ne peuvent pas utiliser leur mouvement gratuit pour approcher à 12 ps ou moins d'un servo-crâne. Une unité amie qui arrive en *Frappe en Profondeur* dans un rayon de 12 ps autour d'un servo-crâne lance 1D6 de moins pour sa distance de déviation. De même, une unité amie plaçant un gabarit d'explosion dans un rayon de 12 ps autour d'un servo-crâne lance 1D6 de moins pour sa distance de déviation.

Les servo-crânes ne peuvent jamais être pris pour cible ni endommagés d'aucune façon. Toutefois, si une unité ennemie se déplace dans un rayon de 6 ps, le servo-crâne s'enfuit du champ de bataille ou s'autodétruit : retirez-le du jeu.

Siphon à Plasma Ulumeathi

Cet assemblage étrange de cristaux brouille les fréquences des armes à plasma, rendant la visée quasiment impossible.

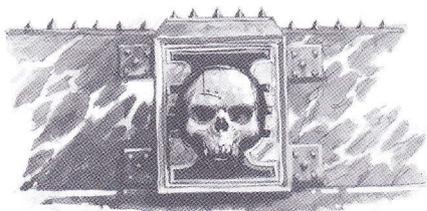
Les figurines faisant feu avec une arme à plasma dans un rayon de 12 ps autour du porteur d'un siphon à plasma Ulumeathi comptent comme ayant une Capacité de Tir de 1.

ARMURES

Armure d'Artificier

Les armures d'artificier sont souvent considérées comme les meilleures défenses physiques disponibles pour les guerriers de l'Imperium. Moins encombrantes et moins pesantes que les armures Terminator, et offrant une meilleure protection que les armures énergétiques des Space Marines, leurs matériaux de construction super-denses et les modules de contrôle des dégâts permettent au porteur d'ignorer l'impact d'un missile antichar. Si les Chevaliers Gris disposent d'autant d'armures d'artificier, c'est grâce au patronage de l'Inquisition et à son pouvoir de réquisition.

Une armure d'artificier confère à son porteur une sauvegarde d'armure de 2+.



Armure Carapace

Une armure carapace comporte plusieurs larges plaques de céramite ou de plastacier moulées selon les mensurations du porteur. Elle est très répandue parmi les Inquisiteurs et leurs acolytes, car elle offre une protection substantielle à son porteur, sans entraver ses mouvements.

Une armure carapace confère à son porteur une sauvegarde d'armure de 4+.

Armure Énergétique

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

Une armure énergétique confère à son porteur une sauvegarde d'armure de 3+.

Armure Terminator

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

Une armure Terminator confère à son porteur une sauvegarde d'armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 5+.

Grâce à des cellules énergétiques auxiliaires et à son puissant exosquelette, une figurine en armure Terminator bénéficie de la règle spéciale *Implacable*. Néanmoins, l'encombrement et le poids de l'armure interdisent aux Terminators Chevaliers Gris de poursuivre leurs adversaires plus légèrement équipés lorsqu'ils s'enfuient. Les figurines en armure Terminator ne peuvent effectuer aucune *percée*.

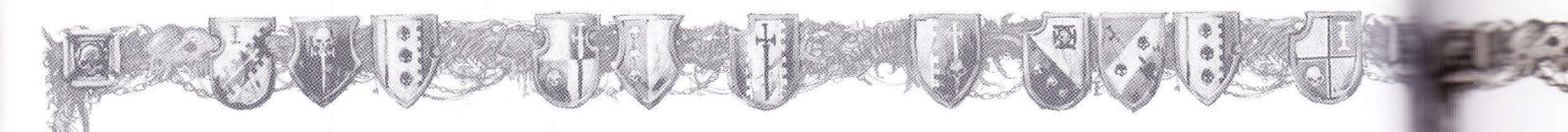
Toute figurine portant une armure Terminator peut être téléportée sur le champ de bataille. Elles peuvent toujours commencer la partie en réserve et arriver en jeu en utilisant les règles de *Frappe en Profondeur*, même si la mission ne le prévoit pas. Les Terminators comptent comme deux figurines en ce qui concerne la capacité de transport des véhicules, et ne peuvent pas embarquer dans un Rhino ou un Razorback.

Gilet Pare-balles

Armure standard de l'Imperium, le gilet pare-balles a d'abord été conçu pour être peu onéreux et facile à produire. Ainsi, le degré de protection conféré au porteur est loin d'être parfait, mais il arrive souvent que les multiples épaisseurs de fibres thermoplastiques qui le composent fassent la différence entre la vie et la mort lors d'une fusillade.

Un gilet pare-balles confère à son porteur une sauvegarde d'armure de 5+.





LES CHEVALIERS AU COMBAT

Comme on peut s'y attendre de la part d'un chapitre fondé pour affronter les pires habitants du Warp, les Chevaliers Gris excellent contre les démons. Peu importe la taille ou la puissance supposée d'un ennemi, vous pouvez compter sur vos frères de bataille pour en venir à bout. Toutefois, avant d'échafauder vos plans, il est préférable de considérer l'ensemble de vos forces.

LES SEIGNEURS DU CHAPITRE

Votre première tâche consiste à choisir un QG, le noble guerrier qui mènera votre force à la bataille. Les grands maîtres et les frères-capitaines sont des choix judicieux, car ils disposent de la puissance pour surclasser n'importe quel ennemi en combat. D'un autre côté, un archiviste fera peser en votre faveur le poids de ses pouvoirs psychiques, que ce soit en pulvérisant l'ennemi, ou en soutenant ses frères de bataille.

TERMINATORS ET ESCOUADES D'INCURSION

Les Terminators Chevaliers Gris constituent le cœur de toute armée de Chevaliers Gris, en plus d'être les troupes les plus formidables qui soient. En conjonction avec la protection inégalée de son armure, un Terminator Chevalier Gris est doté d'un fulgurant pour infliger la mort à distance, et d'une épée de force Némésis pour le corps à corps. Suivant la taille de l'escouade, certaines de ces armes pourront être remplacées par des armes lourdes ou même des armes de forces Némésis encore plus redoutables. Ces options vont des expurgateurs aux incinerators. Il peut être tentant d'équiper une escouade complète du même type d'arme Némésis, mais vous aurez tôt fait de découvrir qu'un mélange de ces armes donnera de meilleurs résultats, n'hésitez donc pas à chercher la combinaison qui vous convient le mieux.

Contrairement aux autres forces de Space Marines, les armées de Chevaliers Gris comptent plus de troupes revêtues d'armures Terminator que d'armures énergétiques, mais le rôle de ces dernières n'est pas à négliger. Ainsi, les escouades d'Incursion, qui sont les plus répandues, ont une flexibilité et des performances hors du commun. Bénéficiant d'options d'armes similaires à leurs homologues Terminators, avec en plus la possibilité d'être embarquées dans un transport dédié, les escouades d'Incursion apportent leur puissance de feu et leur valeur au corps à corps où que le besoin se fasse sentir.

UNITÉS SPÉCIALISÉES

Une fois vos quelques escouades Terminator ou d'Incursion sélectionnées, il est temps de regarder du côté des unités leur fournissant un appui. L'un des périls que recèle la sélection d'une armée de Chevaliers Gris est que leurs troupes "basiques" sont si performantes qu'il est tentant de se limiter à celles-ci et de laisser de côté toutes les autres options qui s'offrent à vous. Résistez à cela car chaque unité spécialisée a un rôle particulier à jouer dans l'armée, et de leur sélection dépendra votre succès.

Les escouades Interceptor sont très similaires aux escouades d'Incursion, excepté qu'elles sont équipées de téléporteurs individuels. Grâce à cet équipement, elles peuvent couvrir de grandes distances au combat, ce qui les rend précieuses pour lancer des attaques surprises sur les objectifs tenus par l'ennemi ou sur des unités isolées. Les escouades Purificator sont dotées d'un pouvoir psychique redoutablement efficace contre les hordes, ce qui les rend inestimables. En effet, le faible nombre

de leurs effectifs implique que les Chevaliers Gris sont souvent en infériorité numérique au corps à corps. Les cuirassiers Némésis sont des sortes de Terminator Chevaliers Gris en plus puissants. Leurs armures sont quasi-impénétrables et leurs armes sont des versions plus lourdes de celles portées par les autres Chevaliers Gris. Enfin, les paladins sont des versions d'élite des Terminators, à tel point que lorsqu'ils prennent part à la bataille, l'ennemi devra mobiliser toutes ses ressources pour en venir à bout.

UNITÉS D'APPUI À LONGUE PORTÉE

Toutes les unités que nous avons passées en revue sont des spécialistes du corps à corps, qui peuvent terrasser tout ennemi qui se dressera face à elles, pourvu qu'elles soient dotées de l'équipement adéquat. Elles s'en tireront moins facilement dans un engagement impliquant des véhicules, et il est donc naturel que vous souhaitiez sélectionner des unités apportant un appui à longue portée. À cet effet, les escouades Purgator disposent de plusieurs armes lourdes, et un dreadnought sera toujours un choix intéressant en raison des vastes combinaisons d'armes qui s'offrent à lui, comme un multi-fuseur et un lance-missiles. Un escorteur Stormraven apportera aussi une puissance de feu conséquente, et compense un panel d'options réduit par une manœuvrabilité accrue. Sa meilleure alternative, le Land Raider, combine un blindage impénétrable avec une puissance de feu légendaire. L'avantage supplémentaire conféré par ces deux derniers véhicules est leur capacité de transport. Il sera utile d'investir dans un Techmarine si vous alignez beaucoup de véhicules, car il prolongera leur durée de vie.

AGENTS IMPÉRIAUX

Vos Chevaliers Gris peuvent être accompagnés par des agents impériaux parmi les plus éminents. Inclure un inquisiteur paraît le plus évident, mais lequel ? Chacun des trois types possibles d'inquisiteur regorge d'options et d'équipements qui vont de pair avec sa spécialité. Les inquisiteurs de l'Ordo Malleus excellent contre les démons, ceux de l'Ordo Hereticus sont spécialisés contre les psykers, et enfin les inquisiteurs de l'Ordo Xenos disposent d'un vaste choix d'armes exotiques. Sélectionner un inquisiteur vous donne accès à une suite. Cette unité peut remplir n'importe quel rôle au combat, mais contrairement aux escouades de Chevaliers Gris rendues plus efficaces par la variété, les suites gagnent à se spécialiser.

Comme les inquisiteurs, les Chevaliers Gris peuvent requérir les compétences des assassins impériaux. Vous ne pouvez avoir qu'un seul assassin de chaque type dans votre armée, chaque temple ayant son domaine de prédilection. Les assassins vindicare et culexus sont mortels à distance, tandis que les evorsor et les callidus sont optimisés pour le combat rapproché. Quel que soit votre choix, l'impact psychologique d'un assassin sur l'adversaire est généralement aussi important que ses capacités sur le champ de bataille. Leur réputation n'est pas surfaite, et ils offrent une diversion qui vous permettra souvent de porter le coup de grâce avec vos Chevaliers Gris.



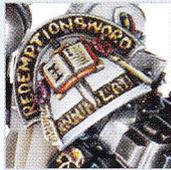


Les héros de leur chapitre en première ligne, les Chevaliers Gris se lancent à l'assaut.



Seigneur Kaldor Draigo - Grand Maître Suprême

Archiviste



Castellan Crowe



Frère-Capitaine Arvann Stern



Frère-Capitaine



Une escorte de paladins accompagne le Seigneur Kaldor Draigo au combat.



Paladin



Apothicaire paladin



Paladin avec incinerator



Paladin avec bannière de la confrérie



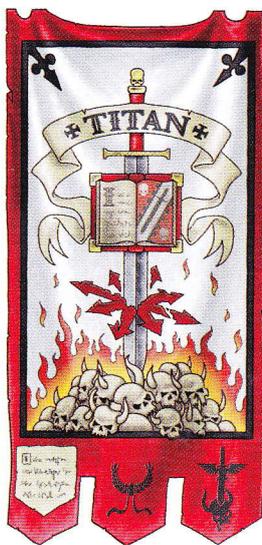
Paladin



L'héraldique peut être reproduite sur diverses parties de l'armure.



Paladin avec glaives Némésis.



◀ Une des nombreuses bannières de la 1^e confrérie, commémorant la victoire majeure du chapitre sur le monde démon d'Archænologos.

▶ Une des bannières de la 2^e confrérie, "Les Lames de la Victoire"





L'épaulière d'un Chevalier Gris accueille généralement son nom et son héraldique personnelle.



Terminator Chevalier Gris avec marteau tueur de démons Némésis



Terminator Chevalier Gris avec hallebarde de force Némésis



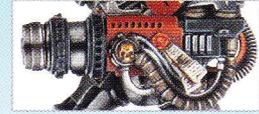
Justicar Terminator Chevalier Gris



Terminator Chevalier Gris



Justicar Terminator Chevalier Gris



Terminator Chevalier Gris avec expurgateur



L'épaulière gauche est gravée du symbole de chapitre.



Terminators Chevalier Gris avec glaives Némésis



Terminator Chevalier Gris avec expurgateur

Terminator Chevalier Gris avec psycanon



Détail de la lame de force



Terminator Chevalier Gris avec sceptre Némésis.

Terminator Chevalier Gris avec hallebarde de force Némésis



Chaque Chevalier Gris arbore sa propre heraldique.



Une force de Terminators Chevaliers Gris s'interpose lors d'une attaque de démons.



Purificator avec sceptre Némésis

Purificator avec marteau tueur de démons Némésis



Purificators avec glaives Némésis



Purificators avec hallebardes de force Némésis



Chevalier de la Flamme



Purificator avec incinerator



Justicar d'escouade Interceptor avec marteau tueur de démons Némésis



Chevalier Gris d'escouade Interceptor avec incinerator



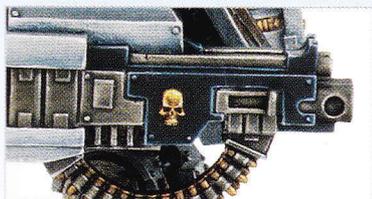
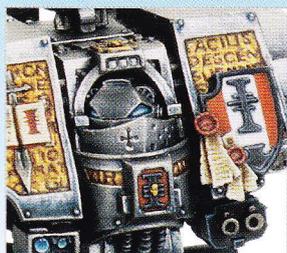
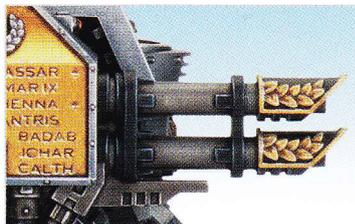
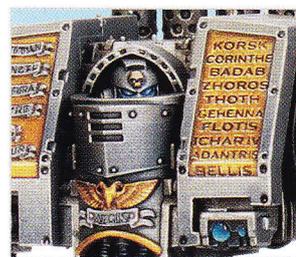
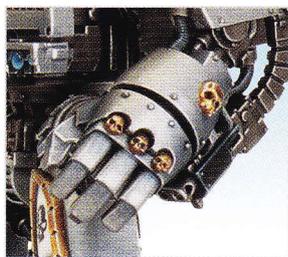
L'héraldique des Purificators présente un motif de flamme.



Chevaliers Gris d'escouade Interceptor



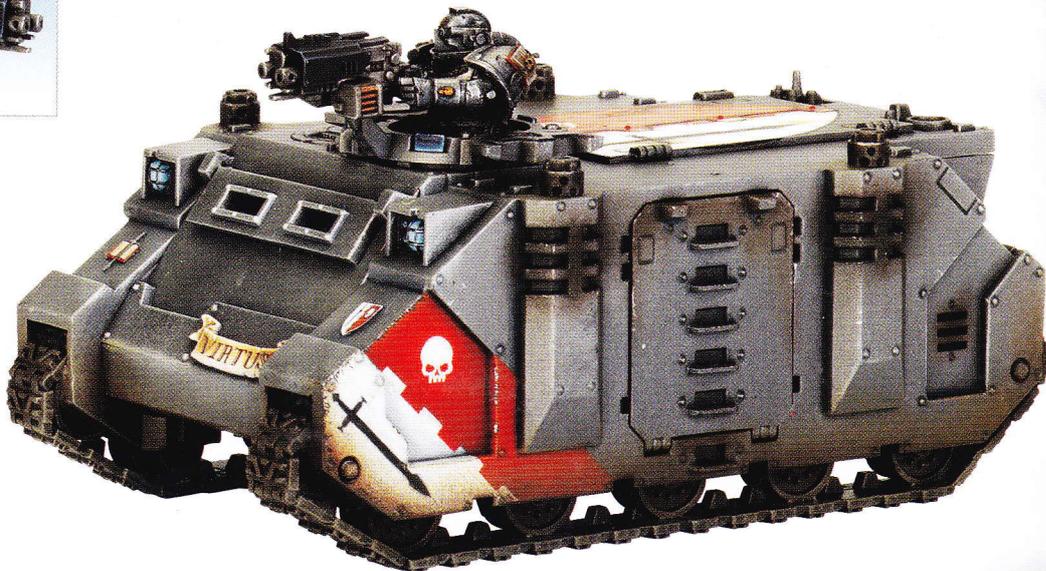
Dreadnought Vénérable



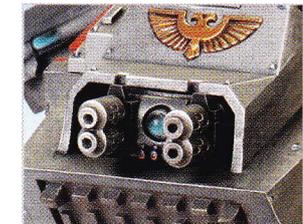
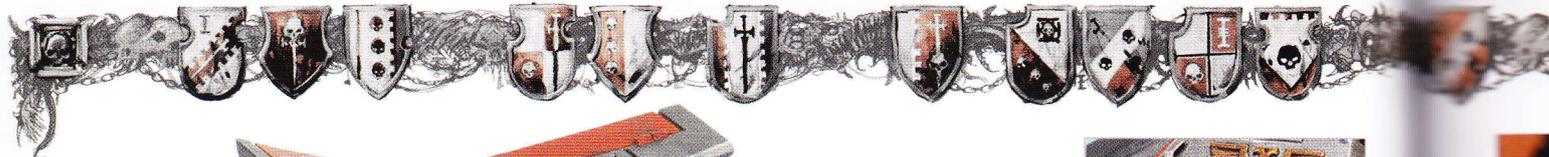
Dreadnought Forge World avec bolters lourds jumelés.



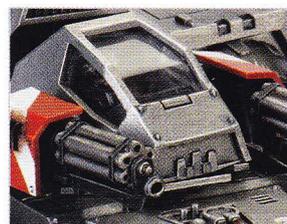
Trappe supérieure avec héraldique de Justicar



Char de transport Rhino

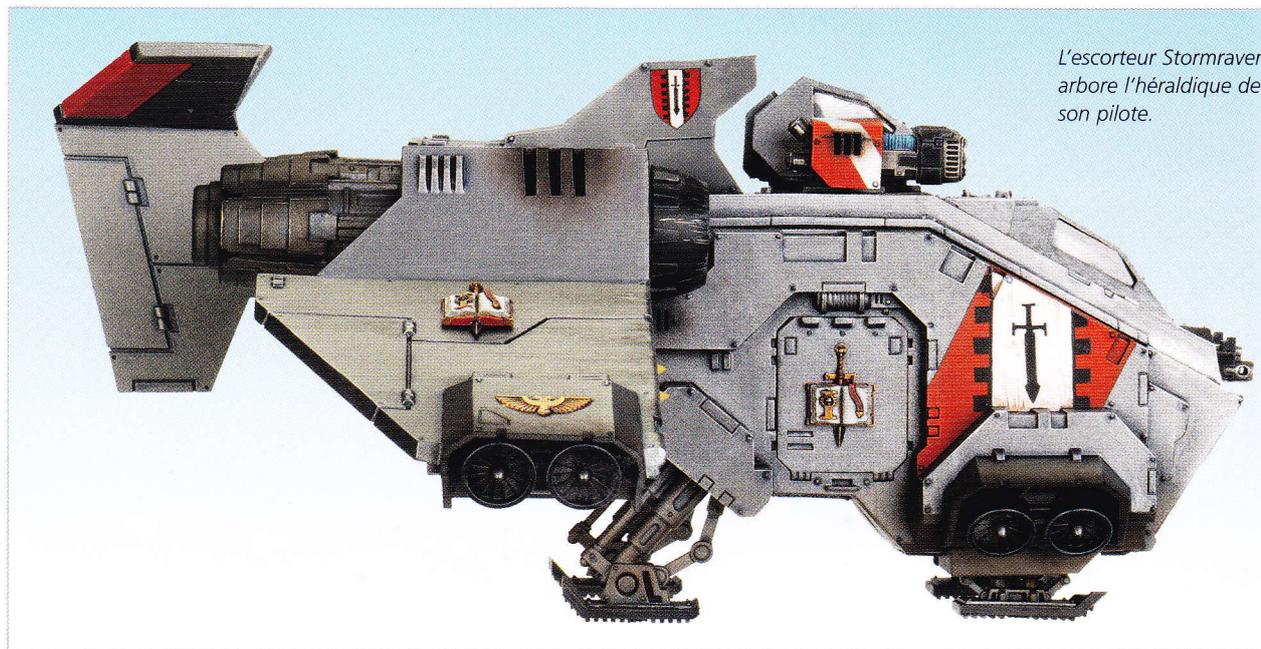


Le Stormraven peut être équipé de multi-fuseurs jumelés de coque pour chasser le blindé.



Les canons d'assaut jumelés en tourelle sont une option idéale face à l'infanterie.

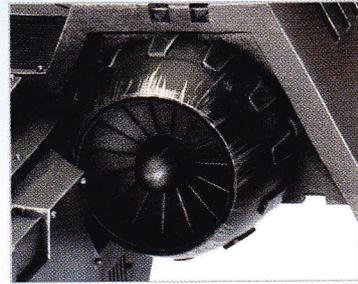
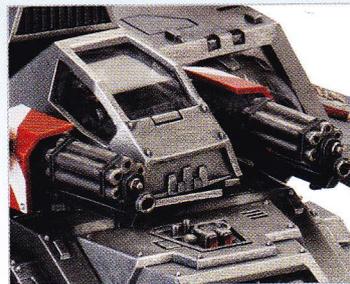
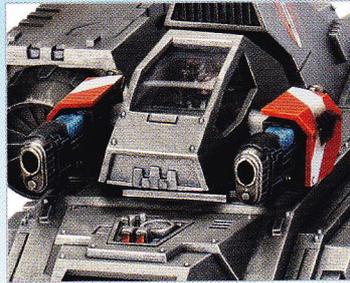
Escorteur Stormraven

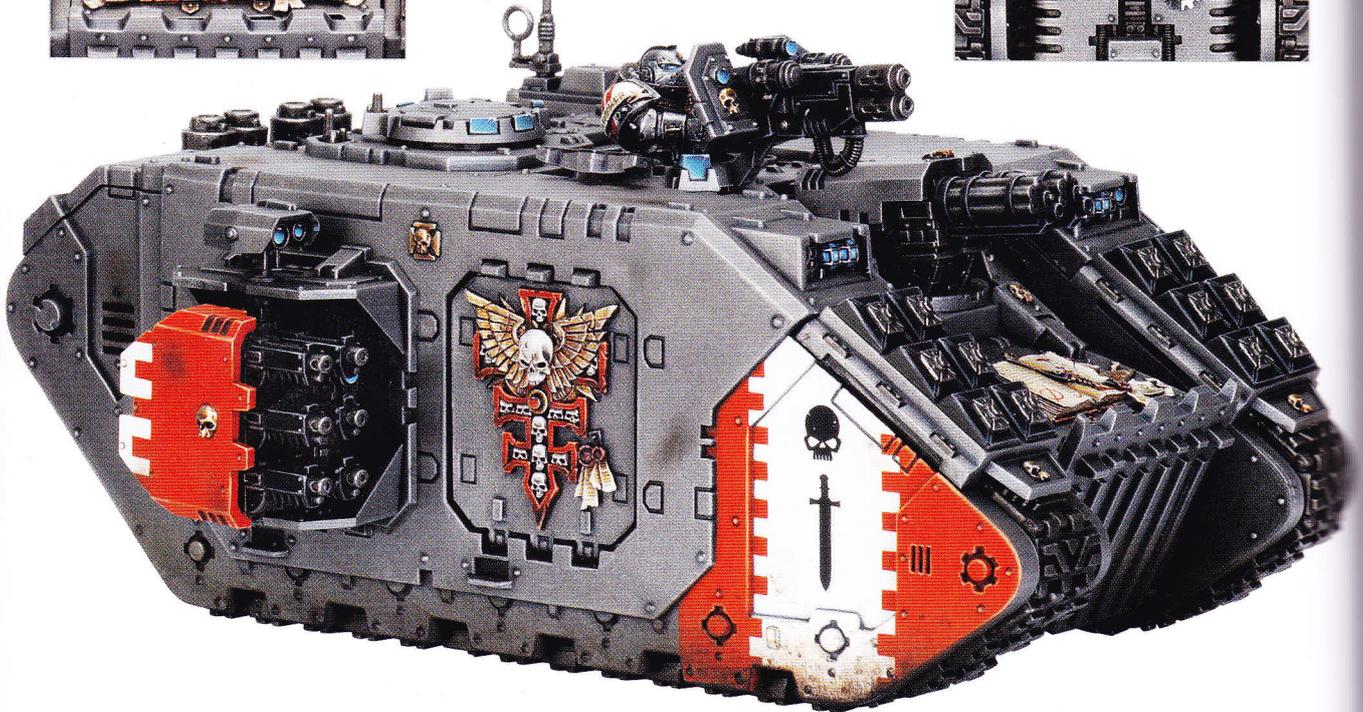
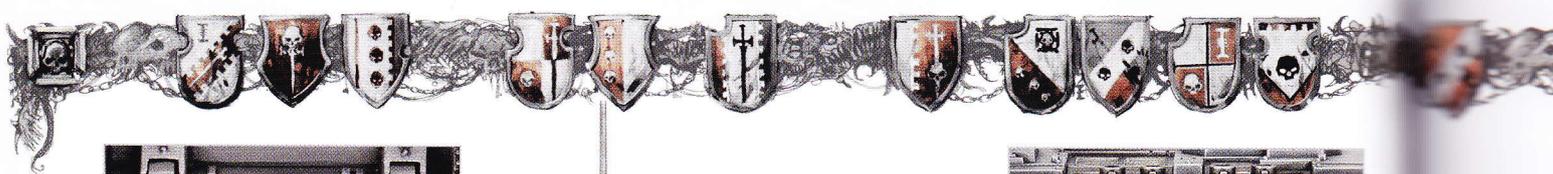


L'escorteur Stormraven arbore l'héraldique de son pilote.



Un escorteur Stormraven déploie une escouade de Terminators sur le champ de bataille.





Ce Land Raider Crusader est présenté avec des portes en résine produites par Forge World.

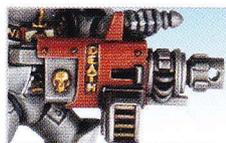




Chevalier Gris avec expurgateur



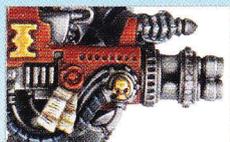
Justicar Chevalier Gris



Chevalier Gris



Chevalier Gris avec psycanon



Chevalier Gris



Chevalier Gris avec expurgateur



Chevalier Gris



Chevalier Gris avec psycanon



Héraldique du chef de char



Land Raider



Inquisiteurs de l'Ordo Malleus



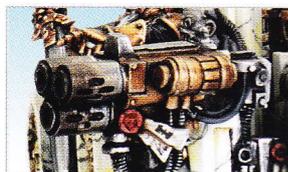
Inquisiteurs de l'Ordo Hereticus



L'Inquisiteur Fyodor Karamazov



*L'Inquisiteur Torquemada Coteaz,
Grand Protecteur du Secteur Formosien.*





Assassin Callidus



Assassin Vindicare



Assassin Eversor



Assassin Culexus



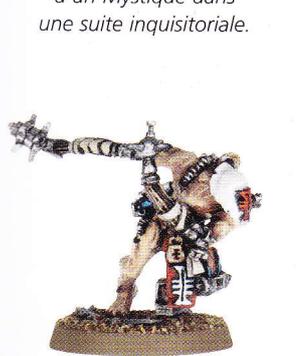
Cet Acolyte joue le rôle d'un Mystique dans une suite inquisitoriale.



Possédé



Cultistes de Parque



Arco-flagellant



Ce Prêcher est un Bannisseur inquisitorial typique.



Croisé



Les Troupes de Choc Impériales font de parfaits Guerriers Acolytes.



Serviteur inquisitorial

Serviteur inquisitorial avec multi-fuseur



Détail du râtelier d'un Jokaero



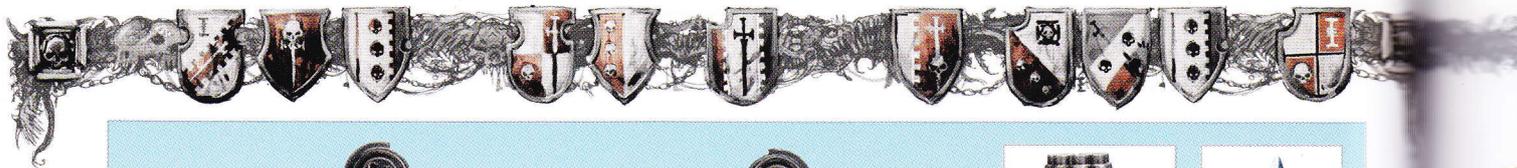
Armurier Jokaero



Psyker Assermenté







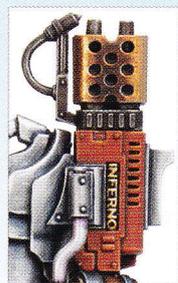
Cuirassier Némésis



Expurgateur gatling



Espadon Némésis



Incinerator lourd



Psychanion lourd



Cuirassier Némésis avec marteau tueur de démons Némésis

LI
La list
de Ch
les sc

UTIL
La su
OG, E
escou
classé
le cha
d'une

Avant
adver
valeu
comm

UTIL
La list
struct
cinq
chac
grise
liste,

MI

LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée suivante vous permet de lever une armée de Chevaliers Gris et de disputer des batailles en utilisant les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

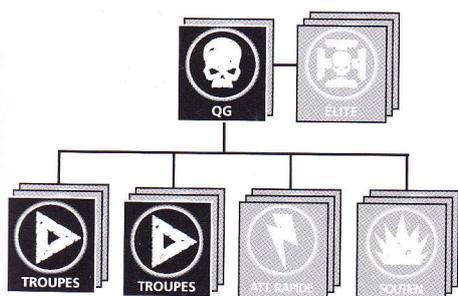
La liste d'armée des Chevaliers Gris se divise en cinq sections : QG, Élite, Troupes, Attaque Rapide et Soutien. Toutes les escouades, les véhicules et les personnages de l'armée sont classés dans une de ces sections en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine dispose également d'une valeur en points qui dépend de son impact sur le jeu.

Avant de choisir votre armée, vous devrez convenir avec votre adversaire du type de bataille que vous allez jouer et de la valeur en point maximum de vos forces. Ensuite, vous pourrez commencer à sélectionner vos unités.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

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

MISSIONS STANDARDS



OBLIGATOIRE

1 QG
2 Troupes

OPTIONNEL

1 QG
4 Troupes
3 Élite
3 Attaque Rapide
3 Soutien

ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière. Vous trouverez plus d'informations relatives à l'historique, aux règles spécifiques des Chevaliers Gris et aux options auxquelles ils ont accès dans la section intitulée L'Armée de Titan, tandis que des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin sont présentés dans la section Les Chevaliers au Combat.

Chaque entrée de la liste d'armée des Chevaliers Gris contient les informations suivantes :

Nom de l'Unité

Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité décrite et par son coût en points sans aucune option.

Profil d'Unité

Cette section vous détaille le profil de chaque figurine que l'unité peut inclure.

Composition d'Unité

Lorsque c'est nécessaire, cette section dresse la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base, avant que les options ne soient ajoutées. Si le type d'unité indique le terme "Unique", cela signifie que vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans l'armée.

Type d'Unité

Cette ligne fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, un véhicule ou de la cavalerie, ce qui implique de suivre certaines règles pour le mouvement, le tir, etc.

Équipement

Cette section détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Leur coût est inclus dans la valeur en points à côté du nom de l'unité.

Règles Spéciales

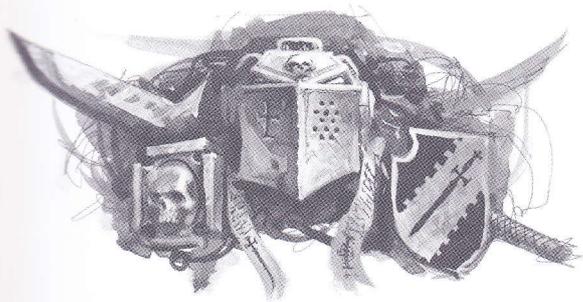
Toutes règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Ces règles spéciales sont expliquées en détail soit dans la section traitant de l'Armée de Titan, soit dans la section des Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000.

Transport Assigné

Dans le cas où une unité peut se voir assigner un véhicule de transport, cette section détaille les différentes possibilités qui lui sont offertes. Ces véhicules ont leurs propres entrées en page 92 de ce livre. 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. La section Véhicules de Transport du livre de règle de Warhammer 40,000 explique comment fonctionnent les transports assignés.

Options

Il s'agit de la liste des améliorations disponibles pour l'unité avec le coût pour chacune d'elles. Si une option précise que vous pouvez échanger une ou deux armes contre telle et/ou telle autre, vous pouvez remplacer une arme, les deux ou aucune des deux, tant que vous payez le coût indiqué.



QG

FRÈRE-CAPITAINE STERN 200 Points

Page 41

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frère-Capitaine Stern	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Halo de fer

Règles Spéciales :

- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Ennemi Juré (Démons)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)
- L'Écheveau du Destin

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier
- Communion Psychique
- Zone de Bannissement

CASTELLAN GARRAN CROWE 150 Points

Page 42

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Castellan Crowe	8	4	4	4	2	6	*	10	2+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure d'artificier
- Fulgurant
- L'Épée d'Antwyr
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Halo de fer

Règles Spéciales :

- Ægis
- Sans Peur
- Maître d'Armes
- Guerrier Ultime
- Ennemi Juré (Démons)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)
- Héraut de Titan

Pouvoirs Psychiques :

- Feu Purificateur
- Poing d'Acier
- Sacrifice Héroïque

Gardien d'Anarch

Les escouades Purificator sont des choix de Troupes dans une armée incluant le Castellan Crowe.



QG

GRAND MAÎTRE CHEVALIER GRIS175 Points

Page 22

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Maître	6	6	4	4	3	5	3	10	2+

Composition d'Unité : Règles Spéciales :

- 1 Grand Maître
- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)
- Personnage Indépendant

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Halo de fer

- Ennemi Juré (Démons)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier
- Communion Psychique

Options :

- Bénéficier d'un Niveau de Maîtrise 2+35pts
- Remplacer son fulgurant par :
 - un incinerator+5pts
 - un expurgateur+35pts
 - un psycanon+45pts
- Remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis ou un marteau tueur de démons Némésis+5pts
 - une paire de glaives Némésis+10pts
 - un sceptre Némésis+35pts
- Posséder jusqu'à trois servo-crânes+5pts *chacun*
- Recevoir les équipements suivants :
 - grenades aveuglantes, bombes à fusion, digilasers, munitions psy+5pts *chacun*
 - mines neuronales empyréennes+10pts
 - grenades hallucinogènes et/ou à radiation+15pts *chacun*
 - relais de frappe orbitale+50pts
- Peut améliorer ses armes en armes de maître+5pts

FRÈRE-CAPITAINE CHEVALIER GRIS150 Points

Page 23

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frère-capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composition d'Unité : Règles Spéciales :

- 1 Frère-Capitaine
- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)
- Personnage Indépendant
- Ennemi Juré (Démons)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Halo de fer

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier
- Communion Psychique

Options :

- Remplacer son fulgurant par :
 - un incinerator+5pts
 - un expurgateur+30pts
 - un psycanon+40pts
- Remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis ou un marteau tueur de démons Némésis+5pts
 - une paire de glaives Némésis+10pts
 - un sceptre Némésis+35pts
- Posséder jusqu'à trois servo-crânes+5pts *chacun*
- Recevoir les équipements suivants :
 - grenades aveuglantes, bombes à fusion, digilasers, munitions psy+5pts *chacun*
 - mines neuronales empyréennes+10pts
 - grenades hallucinogènes et/ou à radiation+15pts *chacun*
 - relais de frappe orbitale+50pts
- Améliorer ses armes en armes de maître+5pts *chacune*



QG

CHAMPION DE CONFRÉRIE100 Points

Page 26

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Champion de Confrérie	7	4	4	4	1	5	*	10	2+

Composition d'Unité : Règles Spéciales :

- 1 Champion de Confrérie
- Règles Spéciales :
 - Ægis
 - Et ils ne Connaîtront pas la Peur
 - Personnage Indépendant
 - *Guerrier Ultime
 - Ennemi Juré (Démons)
 - Psyker (Niveau de Maîtrise 1)
 - Héraut de Titan

Type d'Unité :

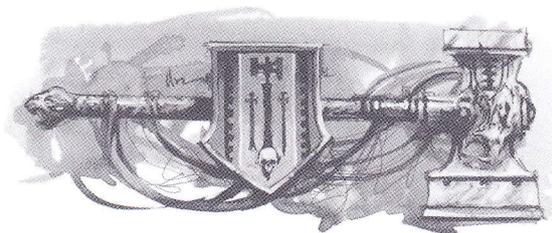
- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure d'artificier
- Fulgurant
- Lame Sanctifiée
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Halo de fer

Options :

- Recevoir les équipements suivants :
 - digilasers+5 pts
 - mines neuronales empyréennes+10 pts
 - munitions psy+5 pts



ARCHIVISTE150 Points

Page 24

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

Composition d'Unité : Règles Spéciales :

- 1 Archiviste
- Règles Spéciales :
 - Ægis
 - Et ils ne Connaîtront pas la Peur
 - Personnage Indépendant
 - Ennemi Juré (Démons)
 - Psyker (Niveau de Maîtrise 2)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Coiffe psychique

Pouvoir Psychique :

- Poing d'Acier

Options :

- Niveau de Maîtrise 3+50 pts
- Remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis ou un marteau tueur de démons Némésis+5 pts
 - une paire de glaives Némésis+10 pts
 - un sceptre Némésis+35 pts
- Peut recevoir :
 - des munitions psy et/ou des digilasers+5 pts
 - des mines neuronales empyréennes+10 pts
 - une balise de téléportation+15 pts
- Posséder jusqu'à trois servo-crânes+5 pts chacun
- Peut choisir les pouvoirs psychiques suivants :
 - Excommunication, Vif-Argent, Puissance de Titan, Sanctuaire, Frappe Psychique, Le Voile, Convocation, Vortex Funeste ou Faille Warp+5 pts chacun
- Améliorer ses armes en armes de maître+5 pts chacune



INQUISITEUR COTEAZ100 Points

Page 45

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Inquisiteur Coteaz	4	4	3	3	3	4	3	10	2+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure d'artificier
- Pistolet bolter
- Marteau tueur de démons Némésis de maître
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Aigle Glovodéen

Règles Spéciales :

- Personnage Indépendant
- Je vous Attendais...
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)
- Réseau d'Espions
- Obstiné

Pouvoirs Psychiques :

- Excommunication
- Poing d'Acier
- Sanctuaire

Seigneur de Formosa

Les suites inquisitoriales sont des choix de Troupes dans une armée incluant l'Inquisiteur Torquemada Coteaz, et ne sont pas limitées par le nombre d'Inquisiteurs dans votre armée.

INQUISITEUR KARAMAZOV200 Points

Page 46

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

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Multi-fuseur de maître
- Épée énergétique de maître
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Grenades à radiation
- Relais de frappe orbitale
- Trône de Jugement

Règles Spéciales :

- La Fin Justifie les Moyens
- Impitoyable
- Personnage Indépendant
- Implacable

INQUISITRICE VALÉRIA140 Points

Page 47

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Inquisitrice Valéria	4	4	3	3	3	4	3(5)	10	3+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

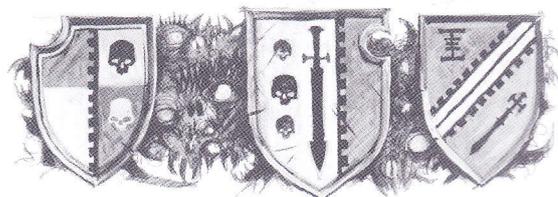
- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet laser
- Faisceau à Gravitons
- La Dague de Minuit
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Champ de force
- Dédale Hypercubique
- Runes du Destin

Règles Spéciales :

- Personnage Indépendant
- Obstiné



QG

INQUISITEUR DE L'ORDO MALLEUS 25 Points

Page 44

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Inquisiteur	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Composition d'Unité :

- 1 Inquisiteur

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure carapace
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Personnage Indépendant
- Obstiné

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par :
 - épée énergétique, pistolet à plasma ou combi-plasma, combi-fuseur, combi-lance-flammes +10pts chacun
 - gantelet énergétique, Incinerator, marteau tueur de démons Némésis, lame démon ou Hellrifle +15pts chacun
- Peut remplacer l'armure carapace par une armure énergétique +8pts
- Posséder jusqu'à trois servo-crânes +3pts chacun
- Peut recevoir :
 - des munitions psy +5pts
 - des mines neuronales empyréennes +10pts
- Peut remplacer l'armure carapace, l'épée tronçonneuse, le pistolet bolter, les grenades frag et antichars, par une armure Terminator, un fulgurant et un marteau tueur de démons Némésis : +40pts
- Peut remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par :
 - une combi-plasma, combi-fuseur, combi-lance-flammes ... +10pts
 - un psycanon +15pts
- Peut devenir Psyker (Niveau de Maîtrise 1), avec soit Poing d'Acier, soit Communion Psychique, et échanger l'une de ses armes contre une épée de force +30pts

INQUISITEUR DE L'ORDO HERETICUS 25 Points

Page 44

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Inquisiteur	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Composition d'Unité :

- 1 Inquisiteur

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure carapace
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Personnage Indépendant
- Obstiné

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par :
 - épée énergétique, pistolet à plasma, pistolet Inferno ou combi-plasma, combi-fuseur, combi-lance-flammes +10pts chacun
 - gantelet énergétique ou bolter condempnor +15pts
 - marteau tonnerre +20pts
 - bâton de négation +25pts
- Peut remplacer l'armure carapace par une armure énergétique +8pts
- Posséder jusqu'à trois servo-crânes +3pts chacun
- Peut recevoir un psyocculum +25pts
- Peut devenir Psyker (Niveau de Maîtrise 1), avec soit Poing d'Acier, soit Communion Psychique, et échanger l'une de ses armes contre une épée de force +30pts

INQUISITEUR DE L'ORDO XENOS 25 Points

Page 44

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Inquisiteur	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Composition d'Unité :

- 1 Inquisiteur

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure carapace
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Personnage Indépendant
- Obstiné

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par :
 - épée énergétique, pistolet à plasma ou combi-plasma, combi-fuseur, combi-lance-flammes +10pts chacun
 - pistolet à aiguille et/ou dague scythienne +15pts
 - faisceau de conversion +45pts
- Peut remplacer l'armure carapace par une armure énergétique : +8pts
- Posséder jusqu'à trois servo-crânes +3pts chacun
- Peut recevoir :
 - des digilasers +5pts
 - un siphon à plasma ulumeathi +10pts
 - des grenades à radiation et/ou hallucinogènes +15pts chacun
- Peut devenir Psyker (Niveau de Maîtrise 1), avec soit Poing d'Acier, soit Communion Psychique, et échanger l'une de ses armes contre une épée de force +30pts

ÉLITE

TECHMARINE90 Points

Page 32

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

Composition d'Unité :

- 1 Techmarine

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure d'artificier
- Bolter
- Arme énergétique
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Servo-harnais

Règles Spéciales :

- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Bénédiction de l'Omnimesse
- Sapeur
- Personnage Indépendant
- Ennemi Juré (Démons)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier
- Reconstruction

Options :

- Peut remplacer son bolter par un fulgurant+3pts
- Peut remplacer son bolter et son servo-harnais par un faisceau de conversion+20pts
- Peut remplacer son arme énergétique par :
 - une épée de force Némésis+5pts
 - une hallebarde de force Némésis ou un marteau tueur de démons Némésis+10pts
 - une paire de glaives Némésis+15pts
 - un sceptre Némésis+25pts
- Posséder jusqu'à trois servo-crânes+3pts chacun
- Peut recevoir les équipements suivants :
 - grenades aveuglantes, bombes à fusion, munitions psy+5pts chacun
 - grenades à radiation, mines neuronales empyréennes+10pts chacun
 - digilasers, grenades hallucinogènes+15pts chacun
 - relais de frappe orbitale+50pts

ESCOUADE PURIFICATOR120 Points

Page 31

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Purificator	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Chevalier de la Flamme	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition :

- 4 Purificator
- 1 Chevalier de la Flamme

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Ægis
- Confrérie de Psykers
- Escouades de Combat
- Sans Peur
- Ennemi Juré (Démons)

Pouvoirs Psychiques :

- Feu Purificateur
- Poing d'Acier

Transport Assigné :

- Peut choisir un Rhino ou un Razorback (voir page 92).

Options :

- Ajouter jusqu'à 5 Purificators+24pts par figurine
- Par tranche complète de 5 figurines, deux Purificators peuvent remplacer leurs épées de force Némésis et leurs fulgurants par :
 - un incinerator*gratuit*
 - un expurgateur*gratuit*
 - un psycanon+10pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis+2pts par figurine
 - un marteau tueur de démons Némésis+5pts par figurine
 - une paire de glaives Némésis+5pts par figurine
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par un sceptre Némésis+25pts
- L'escouade entière peut recevoir des munitions psy+20pts
- Le Chevalier de la Flamme peut :
 - améliorer ses armes en armes de maître+5pts chacune
 - être équipé de digilasers+5pts

DREADNOUGHT VÉNÉRABLE175 Points

Page 35

	CC	CT	F	Blindage			I	A
				Av.	Fl.	Arr.		
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2

Composition :

- 1 Dreadnought Vénérable

Type d'Unité :

- Véhicule, Marcheur

Équipement :

- Multi-fuseur
- Fumigènes
- Poing de combat Némésis avec fulgurant intégré

Règles Spéciales :

- Ægis
- Ennemi Juré (Démons)
- Pilote Psyker
- Ægis Renforcé
- Vénérable

Pouvoir Psychique :

- Résilience

Options :

- Peut remplacer le multi-fuseur par :
 - des lance-flammes lourds jumelés*gratuit*
 - des bolters lourds jumelés+5pts
 - des autocanons jumelés+10pts
 - un lance-plasma lourd ou un canon d'assaut+10pts
 - des canons laser jumelés+30pts
- Peut remplacer le poing de combat Némésis par des autocanons jumelés ou un lance-missiles+5pts
- Peut remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd+10pts
- Peut recevoir les améliorations suivantes :
 - projecteur+1pt
 - munitions psy et/ou combustible psy+5pts chacun
 - champ de stabilisation Warp+5pts
 - coque sanctifiée+10pts
 - blindage renforcé+15pts

ÉLITE

ESCOUADE DE PALADINS55 Points

Page 30

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+
Apothicaire	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Composition d'Unité :

- 1 Paladin

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Confrérie de Psykers
- Escouades de Combat
- Ennemi Juré (Démons)

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier
- Holocauste

Options :

- Ajouter jusqu'à 9 Paladins+55pts par figurine
- Peut améliorer une seule figurine en Apothicaire, en remplaçant son fulgurant par un narthecium+75pts
- Par tranche complète de 5 figurines, deux Paladins peuvent remplacer leurs fulgurants par :
 - un incinerator+5pts par figurine
 - un expurgateur+10pts par figurine
 - un psycanon+20pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis ou un marteau tueur de démons Némésis*gratuit*
 - une paire de glaives Némésis+5pts par figurine
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par un sceptre Némésis+20pts
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par une Bannière de Confrérie+25pts
- L'escouade entière peut recevoir des munitions psy+20pts
- Toute figurine peut améliorer ses armes en armes de maître+5pts chacune

ASSASSIN CALLIDUS145 Points Page 52

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Assassin Callidus	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Exoderme
- Neuro-disrupteur
- Épée de phase C'tan
- Grenades frag
- Polymorphine

Règles Spéciales :

- Sans Peur
- Course
- Désengagement
- Mouvement à Couvert
- Discrétion
- Réflexes Fulgurants

ASSASSIN EVERSOR130 Points Page 52

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Assassin Eversor	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Exoderme
- Pistolet exécuter
- Neuro-gantelet
- Grenades frag
- Bombes à fusion
- Frenzon

Règles Spéciales :

- Sans Peur
- Course
- Charge Féroce
- Mouvement à Couvert
- Réflexes Fulgurants

ASSASSIN CULEXUS135 Points Page 52

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Assassin Culexus	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Exoderme
- Animus speculum
- Grenades frag
- Grenades anti-psy
- Étherium
- Psyooculum

Règles Spéciales :

- Sans Peur
- Course
- Mouvement à Couvert
- Réflexes Fulgurants

ASSASSIN VINDICARE145 Points Page 52

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Assassin Vindicare	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Exoderme
- Pistolet Exitus
- Fusil Exitus
- Grenades frag
- Grenades aveuglantes

Règles Spéciales :

- Tireur d'Élite
- Sans Peur
- Course
- Infiltrateur
- Mouvement à Couvert
- Discrétion
- Réflexes Fulgurants

ÉLITE

SUITE INQUISITORIALE

Pages 48-51

Vous pouvez inclure une seule suite inquisitoriale comprenant n'importe quelle combinaison de 3 à 12 membres décrits sur cette page pour chaque inquisiteur dans votre armée. Cette unité n'occupe pas de case sur le schéma de structure.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arco-flagellant	5	1	5	3	1	3	4	8	-
Armurier Jokaero	1	3	2	3	1	3	1	8	-
Bannisseur	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Croisé	4	3	3	3	1	3	1	8	5+
Cultiste de Parque	5	3	4	3	1	6	2	8	5+
Guerrier Acolyte	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Possédé	3	3	4	4	1	3	1	8	-
Mystique	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Psyker	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Serviteur inquisitorial	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Type d'Unité :

- Infanterie

Transport Assigné :

- Une suite inquisitoriale peut choisir tout transport assigné (voir page 92).

ARCO-FLAGELLANT 15 Points par figurine

Règle Spéciale :

- Insensible à la Douleur

Équipement :

- Arco-fléaux (arme de corps à corps)

BANNISSEUR 15 Points par figurine

Règles Spéciales :

- Aura de Ferveur
- Ennemi Juré (Démons)

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Épée tronçonneuse

Options :

- Tout bannisseur peut remplacer son épée tronçonneuse par un eviscerator +15 pts chacun

CROISÉ 15 Points par figurine

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Arme énergétique
- Bouclier tempête

POSSÉDÉ 10 Points par figurine

Règles Spéciales :

- Bouclier Warp
- Pouvoirs Démoniaques

Équipement :

- Griffes & chaînes (une seule arme de corps à corps)

CULTISTE DE PARQUE 15 Points par figurine

Règle Spéciale :

- Réflexes Foudroyants

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Deux armes énergétiques

SERVITEUR INQUISITORIAL 10 Points par figurine

Règle Spéciale :

- Blocage Mental

Équipement :

- Armure carapace
- Servo-bras

Options :

- Jusqu'à 3 serviteurs peuvent remplacer leur servo-bras par :
 - un bolter lourd ou un multi-fuseur *gratuit*
 - un lance-plasma lourd +10 pts par figurine

ARMURIER JOKÆRO 35 Points par figurine

Règles Spéciales :

- Modifications Improbables
- Génie Jokaero

Équipement :

- Orbes de Défense
- Digilasers

MYSTIQUE 10 Points par figurine

Règle Spéciale :

- Balise Psychique

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser

PSYKER 10 Points par figurine

Pouvoir Psychique :

- Barrage Psychique

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser

GUERRIER ACOLYTE 4 Points par figurine

Équipement :

- Gilet pare-balles
- Pistolet laser
- Épée tronçonneuse

Options (coût additionnel par figurine):

- Tout guerrier acolyte peut remplacer son pistolet laser et/ou son épée tronçonneuse par :
 - un bolter +1 pt
 - un fulgurant +3 pts
 - un fusil radiant laser +5 pts
- Jusqu'à 3 guerriers acolytes peuvent remplacer leurs pistolets laser et/ou leurs épées tronçonneuses par :
 - un combi-plasma, cbi-fuseur, cbi-lance-flammes +10 pts
 - un lance-plasma, fuseur ou lance-flammes +10 pts
 - une épée énergétique et/ou un pistolet à plasma +15 pts
 - un bouclier Tempête +20 pts
 - un gantelet énergétique +25 pts
- Tout guerrier acolyte peut remplacer le gilet pare-balles par :
 - une armure carapace +4 pts
 - une armure énergétique +10 pts
- Tout guerrier acolyte peut avoir des bombes à fusion. +5 pts

TROUPES

ESCOUADE DE TERMINATORS 200 Points

Page 27

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

Composition :

- 4 Terminators
- 1 Justicar Terminator

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Confrérie de Psykers
- Escouades de Combat
- Ennemi Juré (Démons)

Pouvoir Psychique :

- Poing d'Acier

Options :

- Ajouter jusqu'à 5 Terminators Chev. Gris *+40 pts par figurine*
- Par tranche complète de 5 figurines, un Terminator Chevalier Gris peut remplacer son fulgurant par :
 - un incinerator *+5 pts par figurine*
 - un expurgateur *+15 pts par figurine*
 - un psycanon *+25 pts par figurine*
- Toute figurine peut remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis ou un marteau tueur de démon Némésis *gratuit*
 - une paire de glaives Némésis *+5 pts par figurine*
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par un sceptre Némésis *+20 pts*
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par une Bannière de Confrérie *+25 pts*
- L'escouade entière peut recevoir des munitions psy... *+20 pts*
- Le Justicar Terminator peut améliorer ses armes en armes de maître *+5 pts chacune*

LE JUSTICAR THAWN 75 Points

Page 43

Une seule escouade de Terminators Chevaliers Gris peut remplacer son Justicar Terminator par Anval Thawn

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Justicar Thawn	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Composition d'Unité :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie (personnage)

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Hallebarde de force Némésis
- Grenades frag & antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Ægis
- Sans Peur
- Je ne Faillirai Point
- Ennemi Juré (Démons)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier

ESCOUADE D'INCURSION 100 Points

Page 28

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'Unité :

- 4 Chevaliers Gris
- 1 Justicar

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Confrérie de Psykers
- Escouades de Combat
- Frappe en Profondeur
- Ennemi Juré (Démons)

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier
- Séisme Warp

Transport Assigné :

- Peut choisir un Rhino ou un Razorback comme transport assigné (voir page 92).

Options :

- Ajouter jusqu'à 5 Chevaliers Gris *+20 pts par figurine*
- Par tranche complète de 5 figurines, un Chevalier Gris peut remplacer son fulgurant et son épée de force Némésis par :
 - un expurgateur *gratuit*
 - un psycanon *+10 pts par figurine*
 - un incinerator *+20 pts par figurine*
- Toute figurine peut remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis *+5 pts par figurine*
 - un marteau tueur de démons Némésis *+10 pts par figurine*
 - une paire de glaives Némésis *+10 pts par figurine*
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par un sceptre Némésis *+25 pts*
- L'escouade entière peut recevoir des munitions psy... *+20 pts*
- Le Justicar peut améliorer ses armes en armes de maître *+5 pts chacune*

TRANSPORTS ASSIGNÉS

RHINO 40 POINTS

Page 33

Rhino	[Blindage]
	CT Av. Fl. Arr. 4 11 11 10

Composition d'Unité :

- 1 Rhino

Type d'Unité :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Fulgurant
- Fumigènes

Capacité de Transport :

- Dix figurines

Règles Spéciales :

- Ægis
- Pilote Psyker
- Réparation

Pouvoir Psychique :

- Résilience

Options :

- Peut recevoir les améliorations suivantes :

- projecteur +1 pt
- lame de bulldozer +5 pts
- munitions psy +5 pts
- champ de stabilisation Warp +5 pts
- missile Traqueur +10 pts
- fulgurant +10 pts
- coque sanctifiée +10 pts
- blindage renforcé +15 pts

RAZORBACK 45 Points

Page 33

Razorback	[Blindage]
	CT Av. Fl. Arr. 4 11 11 10

Composition d'Unité :

- 1 Razorback

Type d'Unité :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Bolters lourds jumelés
- Fumigènes

Capacité de Transport :

- Six figurines

Règles Spéciales :

- Ægis
- Pilote Psyker

Pouvoir Psychique :

- Résilience

Options :

- Peut remplacer ses bolters lourds jumelés par :

- des lance-flammes lourds jumelés +25 pts
- des canons d'assaut jumelés +35 pts
- des canons laser jumelés +35 pts
- un canon laser et des lance-plasma jumelés +35 pts

- Peut recevoir les améliorations suivantes

- projecteur +1 pt
- lame de bulldozer +5 pts
- munitions psy +5 pts
- champ de stabilisation Warp +5 pts
- missile Traqueur +10 pts
- fulgurant +10 pts
- coque sanctifiée +10 pts
- blindage renforcé +15 pts

CHIMÈRE INQUISITORIALE 55 POINTS

Page 51

Chimère Inquisitoriale	[Blindage]
	CT Av. Fl. Arr. 3 12 10 10

Composition d'Unité :

- 1 Chimère Inquisitoriale

Type d'Unité :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Bolter lourd
- Multi-laser
- Fumigènes

Capacité de Transport :

- Douze figurines

Règle Spéciale :

- Amphibie

Options :

- Peut remplacer son multi-laser par :

- un lance-flammes lourd ou un bolter lourd *gratuit*
- Peut remplacer son bolter lourd par :
- un lance-flammes lourd *gratuit*

- Peut recevoir les améliorations suivantes :

- projecteur +1 pt
- lame de bulldozer +5 pts
- champ de stabilisation Warp +5 pts
- missile Traqueur +10 pts
- fulgurant +10 pts
- coque sanctifiée +10 pts
- blindage renforcé +15 pts

ATTAQUE RAPIDE

ESCORTEUR STORMRAVEN 205 Points

Page 37

Escorteur Stormraven	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
	4	12	12	12

Composition d'Unité :

- 1 Stormraven

Type d'Unité :

- Véhicule (Rapide, Antigrav)

Équipement :

- Canons d'assaut jumelés
- Bolters lourds jumelés
- 4 missiles Mindstrike
- Blindage de céramite

Capacité de Transport :

- Douze figurines et/ou un Dreadnought

Règles Spéciales :

- Ægis
- Véhicule d'Assaut
- Frappe en Profondeur
- Esprit de la Machine
- Pilote Psyker
- Cieux d'Orage

Pouvoir Psychique :

- Résilience

Options :

- Peut remplacer les bolters lourds jumelés par :
 - des multi-fuseurs jumelés *gratuit*
 - un lance-missiles Typhoon *+25 pts*
- Peut remplacer les canons d'assaut jumelés par :
 - des canons laser jumelés *gratuit*
 - des lance-plasma lourds jumelés *gratuit*
- Peut avoir des tourelles latérales Ouragan *+30 pts*
- Peut avoir :
 - un projecteur *+1 pt*
 - un champ de stabilisation Warp *+5 pts*
 - une coque sanctifiée *+10 pts*
 - un blindage renforcé *+15 pts*
 - une balise de téléportation *+15 pts*
 - des munitions psy *+20 pts*

ESCOUADE INTERCEPTOR 130 Points

Page 28

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'Unité :

- 4 Chevaliers Gris
- 1 Justicar

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy
- Téléporteurs

Règles Spéciales :

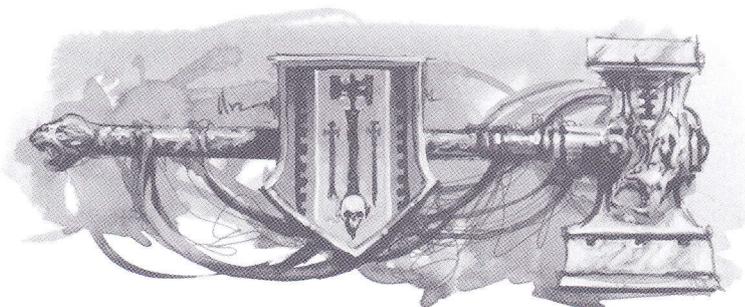
- Ægis
- Et ils ne connaîtront pas la Peur
- Confrérie de Psykers
- Escouades de Combat
- Frappe en Profondeur
- Ennemi Juré (Démons)

Pouvoirs Psychiques :

- Poing d'Acier
- Séisme Warp

Options :

- Ajouter jusqu'à 5 Chevaliers Gris *+26 pts par figurine*
- Par tranche complète de 5 figurines, un Chevalier Gris peut remplacer son fulgurant et son épée de force Némésis par :
 - un expurgateur *gratuit*
 - un psycanon *+10 pts par figurine*
 - un incinerator *+20 pts par figurine*
- Toute figurine peut remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis *+5 pts par figurine*
 - un marteau tueur de démons Némésis *+10 pts par figurine*
 - une paire de glaives Némésis *+10 pts par figurine*
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par un sceptre Némésis *+25 pts*
- L'escouade entière peut recevoir des munitions psy *+20 pts*
- Le Justicar peut améliorer ses armes en armes de maître *+5 pts chacune*



SOUTIEN

ESCOUADE PURGATOR100 Points

Page 29

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'Unité :

- 4 Chevaliers Gris
- 1 Justicar

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Fulgurant
- Épée de force Némésis
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Grenades anti-psy

Règles Spéciales :

- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Confrérie de Psykers
- Escouades de Combat
- Ennemi Juré (Démons)

Pouvoirs Psychiques :

- Visée Astrale
- Poing d'Acier

Transport Assigné :

- Peut choisir un Rhino ou un Razorback comme transport assigné (voir page 92).

Options :

- Ajouter jusqu'à 5 Chevaliers Gris+20 pts par figurine
- Jusqu'à 4 Chevaliers Gris peuvent remplacer leurs fulgurants et leurs épées de force Némésis par :
 - un incinerator*gratuit*
 - un expurgateur+10 pts par figurine
 - un psycanon+20 pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer son épée de force Némésis par :
 - une hallebarde de force Némésis+3 pts par figurine
 - un marteau tueur de démons Némésis+5 pts par figurine
 - une paire de glaives Némésis+10 pts par figurine
- Une seule figurine peut remplacer son épée de force Némésis par un sceptre Némésis+25 pts
- L'escouade entière peut recevoir des munitions psy+20 pts
- Le Justicar peut améliorer ses armes en arme de maître+5 pts chacune
- Le Justicar peut avoir une balise de téléportation+5 pts

DREADNOUGHT115 Points

Page 35

	Blindage							
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2

Composition :

- 1 Dreadnought

Type d'Unité :

- Véhicule, Marcheur

Équipement :

- Multi-fuseur
- Poing de combat Némésis avec fulgurant intégré
- Fumigènes

Règles Spéciales :

- Ægis
- Ennemi Juré (Démons)
- Pilote Psyker
- Ægis Renforcé

Pouvoir Psychique :

- Résilience

Options :

- Peut remplacer le multi-fuseur par :
 - des lance-flammes lourds jumelés*gratuit*
 - des bolters lourds jumelés+5 pts
 - des autocanons jumelés+10 pts
 - un lance-plasma lourd ou un canon d'assaut+10 pts
 - des canons laser jumelés+30 pts
- Peut remplacer son poing de combat Némésis par :
 - des autocanons jumelés ou un lance-missiles+5 pts
- Peut remplacer son fulgurant par :
 - un lance-flammes lourd+10 pts
- Peut avoir :
 - un projecteur+1 pt
 - des munitions psy+5 pts
 - du combustible psy+5 pts
 - un champ de stabilisation Warp+5 pts
 - une coque sanctifiée+10 pts
 - un blindage renforcé+15 pts

CUIRRASSIER NÉMÉSIS130 Points

Page 34

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cuirassier Némésis	5	4	6	6	4	4	3	10	2+

Composition :

- 1 Cuirassier Némésis

Type d'Unité :

- Créature Monstrueuse

Équipement :

- Cuirasse Némésis
- Deux poings de combat Némésis

Règles Spéciales :

- Ægis
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Ennemi Juré (Démons)
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)

Pouvoirs Psychiques :

- Excommunication
- Poing d'Acier

Options :

- Peut avoir jusqu'à 2 armes parmi les suivantes (chaque arme ne peut être choisie qu'une seule fois) :
 - un incinerator lourd+30 pts
 - un expurgateur gatling+35 pts
 - un psycanon lourd+40 pts
- Peut remplacer un seul poing de combat Némésis par :
 - un marteau tueur de démons Némésis+10 pts
 - un espadon Némésis+25 pts
- Peut recevoir un téléporteur*+75 pts

* Fonctionne de la même façon que celui dont les escouades Interceptor sont équipées (voir page 28).

SOUTIEN

LAND RAIDER 255 Points

Page 36

	┌ Blindage ┐
	CT Av. Fl. Arr.
Land Raider	4 14 14 14

Composition d'Unité :
• 1 Land Raider

Capacité de Transport :
• Dix figurines

Type d'Unité :
• Véhicule (Char)

Règles Spéciales :

Équipement :

- Bolters lourds jumelés
- Deux canons laser jumelés
- Fumigènes

- Ægis
- Véhicule d'Assaut
- Esprit de la Machine
- Pilote Psyker

Pouvoir Psychique :

- Résilience

Options :

- Peut avoir :
 - un projecteur +1 pt
 - des munitions psy +5 pts
 - un champ de stabilisation Warp +5 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - un multi-fuseur +10 pts
 - un fulgurant +10 pts
 - une coque sanctifiée +10 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

LAND RAIDER CRUSADER 255 Points

Page 36

	┌ Blindage ┐
	CT Av. Fl. Arr.
Land Raider Crusader	4 14 14 14

Composition d'Unité :
• 1 Land Raider

Capacité de Transport :
• Seize figurines

Type d'Unité :
• Véhicule (Char)

Règles Spéciales :

Équipement :

- Canons d'assaut jumelés
- Deux bolters Ouragan
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes

- Ægis
- Véhicule d'Assaut
- Esprit de la Machine
- Pilote Psyker

Pouvoir Psychique :

- Résilience

Options :

- Peut avoir :
 - un projecteur +1 pt
 - des munitions psy +5 pts
 - un champ de stabilisation Warp +5 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - un multi-fuseur +10 pts
 - un fulgurant +10 pts
 - une coque sanctifiée +10 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

LAND RAIDER REDEEMER 245 Points

Page 36

	┌ Blindage ┐
	CT Av. Fl. Arr.
Land Raider Redeemer	4 14 14 14

Composition d'Unité :
• 1 Land Raider

Capacité de Transport :
• Douze figurines

Type d'Unité :
• Véhicule (Char)

Règles Spéciales :

Équipement :

- Canons d'assaut jumelés
- Deux canons Tempête de Feu
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes

- Ægis
- Véhicule d'Assaut
- Esprit de la Machine
- Pilote Psyker

Pouvoir Psychique :

- Résilience

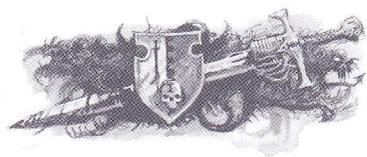
Options :

- Peut avoir :
 - un projecteur +1 pt
 - des munitions psy +5 pts
 - un champ de stabilisation Warp +5 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - un multi-fuseur +10 pts
 - un fulgurant +10 pts
 - une coque sanctifiée +10 pts
 - un blindage renforcé +15 pts
 - du combustible psy +15 pts

RÉSUMÉ DES CHEVALIERS GRIS

TYPES DE TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Apothicaire	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	30
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	2+	24
Assassin	8	8	4	4	2	7	4	10	4+	52
Castellan Crowe	8	4	4	4	2	6	*	10	2+	42
Champion de Confrérie	7	4	4	4	1	5	*	10	2+	26
Chevalier de la Flamme	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	31
Chevalier Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	28
Chevalier Spectral	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	40
Cuirassier Némésis	5	4	6	6	4	4	3	10	2+	34
Frère-Capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	23
Frère-Capitaine Stern	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	41
Grand Maître	6	6	4	4	3	5	3	10	2+	22
Grand Maître Mordrak	6	6	4	4	4	5	4	10	2+	40
Inquisiteur	4	4	3	3	3	4	3	10	4+	44
Inquisiteur Coteaz	4	4	3	3	3	4	3	10	2+	45
Inquisiteur Karamazov	4	4	5	5	4	4	3	10	2+	46
Inquisiteur Valéria	4	4	3	3	3	4	3(5)	10	3+	47
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	28
Justicar Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	27
Justicar Thawn	5	4	4	4	1	4	2	9	2+	43
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	30
Purificateur	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	31
Seigneur Kaldor Draigo	7	6	5	5	4	5	4	10	2+	38
Suite Inquisitoriale										
Arco-flagellant	5	1	5	3	1	3	4	8	-	48
Armurier Jokaero	1	3	2	3	1	3	1	8	-	50
Banniseur	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	48
Croisé	4	3	3	3	1	3	1	8	5+	48
Cultiste de Parque	5	3	4	3	1	6	2	8	5+	49
Guerrier Acolyte	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	51
Mystique	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	50
Possédé	3	3	4	4	1	3	1	8	-	49
Psyker	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	51
Serviteur Inquisitorial	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	49
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	32
Terminator Chev. Gris	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	27



VÉHICULES

	CT	Blindage			Page
		Avant	Flanc	Arrière	
Chimère Inquisitoriale	3	12	10	10	51
Escorteur Stormraven	4	12	12	12	37
Land Raider	4	14	14	14	36
Razorback	4	11	11	10	33
Rhino	4	11	11	10	33

	CC	CT	F	Blindage			I	A	Page
				Av.	Fl.	Arr.			
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	35
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	35

* Ces armes suivent des règles additionnelles (voir leur description).

TYPES D'ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Aigle Glovodéen	24 ps	4	-	Assaut 1D6	45
Animus Speculum	12 ps	5	1	Assaut 2*	53
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2	55
Bolter	24 ps	4	5	Tir Rapide	55
Bolter Condemnor	24 ps	5	-	Assaut 1, Choc Psy*	55
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3	56
Canon d'Assaut	24 ps	6	4	Lourde 4, Perforant	55
Canon Laser	48 ps	9	2	Lourde 1	57
Canon Tempête de Feu	Souffle	6	3	Lourde 1	56
Ébullition	24 ps	4	3	Assaut 1, Explosion	49
Expurgateur	24 ps	4*	-	Lourde 6	58
Expurgateur Gatling	24 ps	4*	-	Lourde 12	58
Faisceau à Gravitons	12 ps	10	1	Pistolet, Tir Unique	47
Faisceau de Conversion					55
jusqu'à 18 ps		6	-	Lourde 1, Explosion	
de 18 à 42 ps		8	4	Lourde 1, Explosion	
de 42 à 72 ps		10	1	Lourde 1, Explosion	
plus de 72 ps		10	n/a	Lourde 1	
Fulgurant	24 ps	4	5	Assaut 2	59
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, Fusion	57
Fusil Exitus*	36 ps	X	1	Lourde 1, Sniper	53
Fusil Radiant Laser	18 ps	3	3	Tir Rapide	56
Hellrifle	36 ps	6	3	Lourde 1, Perforant	56
Incinerator	Souffle	6	4	Assaut 1	57
Incinerator lourd	Souffle*	6	4	Lourde 1	57
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1	56
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1	56
Pistolet bolter	12 ps	4	5	Pistolet	55
Lance-missiles					57
Fragmentation	48 ps	4	6	Lourde 1, Explosion	
Antichars	48 ps	8	3	Lourde 1	
Lance-missiles Typhoon					59
Missiles Frag	48 ps	4	6	Lourde 2, Explosion	
Missiles Antichars	48 ps	8	3	Lourde 2	
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir Rapide, Surchauffe	58
Lance-plasma lourd	36 ps	7	2	Lourde 1, Explosion, Surchauffe	58
Missiles Mindstrike	72 ps	4	5	Lourde 1, Explosion, Tir Unique, Choc-psy*	57
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Lourde 1, Fusion	57
Neuro-disrupteur	Souffle	8*	1	Pistolet	53
Pistolet à Aiguilles	12 ps	3*	2	Pistolet	57
Pistolet à Plasma	12 ps	7	2	Pistolet, Surchauffe	58
Pistolet Exécuteur	12 ps	4	2	Pistolet, Empoisonné (2+)	53
Pistolet Exitus*	12 ps	X	1	Pistolet, Sniper	53
Pistolet Inferno	6 ps	8	1	Pistolet, Fusion	57
Pistolet Laser	12 ps	3	-	Pistolet	57
Psycanon	24 ps	7	4	Assaut 2 ou Lourde 4*, Perforant	58
Psycanon lourd	24 ps	7	4	Lourde 1, G ^{de} Explosion, Perforant	58
REGARD Impie	24 ps	8	-	Assaut 1	49
Relais de Frappe Orbitale					58
Bombe de Barrage	Illimitée	6	4	Artillerie 1D3, G ^{de} Explosion*	
Laser Naval	Illimitée	10	1	Lourde 1, Explosion, à Rayon	
Bombe Anti-psy	Illimitée	6	4	Artillerie 1, G ^{de} Explosion, Choc Psy*	
POUVOIRS PSYCHIQUES					
Pouvoir	Portée	F	PA	Type	Page
Barrage Psychique	36 ps	3*	6*	Assaut 1, G ^{de} Explosion	51
Faillie Warp	Souffle	*	-	Assaut 1	25
Feu Sanctifié	Souffle	5*	-	Assaut 1	39
Frappe Psychique	12 ps	4	2	Assaut 4	25
Holocauste	12 ps	5	-	Assaut 1, G ^{de} Explosion	30
Vortex Funeste	12 ps	10	1	Lourde 1, Explosion	25



Les défenses de la Black Legion cèdent sous l'attaque implacable des Chevaliers Gris.

WARHAMMER 40,000

CHEVALIERS GRIS™

À l'aube de son ultime bataille, l'Empereur comprit que le danger que faisaient peser les démons du Warp ne ferait qu'empirer, et qu'aucune de ses armées n'était en mesure de les vaincre. Il créa donc les Chevaliers Gris, un chapitre de Space Marines entraînés afin de protéger l'Humanité contre les machinations des démons. Depuis dix mille ans, l'Empereur n'est plus qu'un corps inerte sis sur le Trône d'Or, mais les Chevaliers Gris sont toujours là. Ils forment une ligne d'acier étincelant face à la marée du Chaos et du désespoir, car ils ont depuis longtemps sacrifié leur humanité pour que survive l'Imperium.

“Je défendrais l'Humanité jusqu'à mon dernier souffle, même si le Warp se vidait et si ses légions jaillissaient dans notre univers. Si les dieux sombres eux-mêmes arpentaient cette galaxie, je leur ferais face l'épée à la main, car tel est mon devoir.”

— Seigneur Kaldor Draigo,
Grand Maître des Chevaliers Gris

Contenu de ce livre :

- **Les Chevaliers Gris** : Découvrez les origines des Chevaliers Gris, leur planète chapitrale de Titan et les batailles qu'ils ont livrées contre les démons.
- **L'Armée de Titan** : Vous y trouverez tous les détails des troupes, personnages et engins de guerre qui constituent les armées des Chevaliers Gris, ainsi que les règles pour pouvoir les jouer à Warhammer 40,000. Vous trouverez également une description des plus illustres héros de ce chapitre, comme le légendaire Grand Maître Suprême Draigo, le Grand Maître Vorth Mordrak, le Chevalier Maudit de Mortain, ou encore l'austère (et, semble-t-il, immortel) Justicar Anval Thawn.
- **Les Seigneurs de Titan** : Une galerie en couleurs des figurines de la gamme des Chevaliers Gris, ainsi que leur héraldique et une sélection de héros et de machines de guerre.
- **Liste d'Armée des Chevaliers Gris** : Rassemblez vos troupes pour mettre sur pied une force de Chevaliers Gris, et renvoyez dans le néant les pires ennemis de l'Empereur !



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP**

Vous devez posséder le livre de règles de Warhammer 40,000 afin de pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.