

WARHAMMER[®]

40,000

SPACE MARINES[™]



WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]



Les Ultramarines luttent pour arracher le monde de Copitan des griffes de la flotte-ruche Leviathan.

SOMMAIRE

Introduction	3	Techmarine	71
Les Space Marines	5	Serviteur	72
Les Origines des Space Marines	6	Canon Thunderfire	73
La Création d'un Space Marine	10	Land Speeder	74
L'Histoire des Ultramarines	12	Land Speeder Storm	75
Organisation du Chapitre	16	Rhino	76
La Deuxième Compagnie des Ultramarines	18	Razorback	77
L'Armure Énergétique	20	Predator	78
Héraldique Space Marine	21	Whirlwind	79
Décorations	22	Vindicator	80
Bannières des Ultramarines	23	Land Raider	81
Chapitres Codex	24	Land Raider Crusader	82
Pour la Défense de l'Humanité	30	Land Raider Redeemer	83
Les Combats des Ultramarines	32	Marneus Augustus Calgar	84
Une Confrérie en Guerre	41	Cato Sicarius	85
Batailles Célèbres	49	Varro Tigurius	86
Les Forces des Space Marines	51	Ortan Cassius	87
Maître de Chapitre	52	Torias Telion	88
Garde d'Honneur	53	Antaro Chronus	89
Capitaine	54	Pedro Kantor	90
Escouade de Commandement	55	Darnath Lysander	91
Archiviste	56	Kayvaan Shrike	92
Pouvoirs Psychiques d'Archiviste	57	Vulkan He'stan	93
Chapelain	58	Kor'sarro Khan	94
Escouade Tactique	59	La Légion des Damnés	95
Escouade d'Assaut	60	Le Dernier Ordre d'Idaeus	96
Escouade Devastator	61	Arsenal	97
Escouade de Vétérans d'Assaut	62	Fonder un Chapitre	104
Escouade de Vétérans d'Appui	63	Liste d'Armée des Space Marines	127
Escouade Terminator	64	QG	129
Dreadnought	65	Troupes	134
Escouade de Scouts	66	Transports Assignés	135
Escadron de Motards Scouts	67	Élite	136
Escadron de Motards	68	Attaque Rapide	139
Module d'Atterrissage	69	Soutien	142
Maître de la Forge	70	Références	144

Écrit par : Matthew Ward.

Éditions précédentes : Rick Priestley, Andy Chambers, Pete Haines, Andy Hoare, Jervis Johnson, Graham McNeill, Anthony Reynolds et Gavin Thorpe.

Couverture : Alex Boyd

Illustrations : John Blanche, Dave Gallagher, Alex Boyd, Paul Dainton, Robin Carey.

Conception Graphique : Neil Hodgson. **Chef de Production :** Carl Dafforn.

Photographies : Stuart White & Ian Strickland. **Production :** Kris Jagers, Melissa Roberts, Rachel Ryan, Sean Turtle.

Décors : Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach.

Sculpteurs de Figurines : Colin Grayson, Mark Harrison, Martin Footitt, Dave Thomas, Jes Goodwin, Seb Perbert, Neil Langdown, Dale Stringer, Tom Walton, Chris Catton.

Équipe 'Eavy Metal : Fil Dunn, Darren Latham, Neil Green, Keith Robertson, Kirsten Williams, Anja Wettergren, Joe Tomaszewski. **Remerciements :** James Karch.

Version Française : Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas & Laurent Philibert-Caillet. **Merci à :** Thomas Depierre, Nicolas Fournel & Alexandre Tremino.

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

© Games Workshop Limited 2008, Games Workshop, le logo Games Workshop, Warhammer, le logo Warhammer, GW, 40K, 'Eavy Metal, White Dwarf, Citadel, le logo Citadel, le logo de l'Aigle Impérial à deux têtes, Chaos, Space Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Codex, Hérésie d'Horus, Terminator, Dreadnought, Techmarine, Rhino, Razorback, Land Speeder, Land Raider, Predator, Whirlwind, Vindicator, Canon Thunderfire, Légion des Damnés, Cato Sicarius, Ortan Cassius, Varro Tigurius, Kayvaan Shrike, Kor'sarro Khan, Torias Telion, Antaro Chronus, Darnath Lysander, Marneus Augustus Calgar, Pedro Kantor, Vulkan He'stan, les noms et symboles des chapitres Space Marines et tous les noms, marques, logos, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images tirés de *Warhammer 40,000* sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2008, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

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 seize ans sans la surveillance 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.

© Games Workshop Ltd 2000-2008, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

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

FRANCE
Games Workshop,
Europarc de Pichaury, BP419,
1330, Avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix-en-Provence Cedex 3

CANADA
Games Workshop,
2575 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 5Z8

INTRODUCTION

Nés d'une science oubliée et animés par un devoir éternel, les surhumains Space Marines sont la meilleure défense de l'Humanité dans un univers sombre et hostile.

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers violent du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex adapté à ces règles, lequel permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Le présent Codex décrit les Space Marines et vous permet de les jouer à Warhammer 40,000.

POURQUOI COLLECTIONNER LES SPACE MARINES ?

Les Space Marines sont les plus grands héros de l'Imperium et l'une des forces les plus redoutables du 41^e Millénaire. Le profil d'un Space Marine égale ou dépasse sans peine celui des troupes d'élite des autres races, et combine d'excellentes compétences au tir comme au corps à corps. Même un Space Marine ordinaire est un terrible adversaire !

Leurs prouesses au combat sont améliorées par le meilleur équipement que l'Imperium est capable de fournir, comme le légendaire bolter ou l'impénétrable armure énergétique, en passant par le bolter lourd, le canon d'assaut et le lance-missiles Whirlwind. Aucune autre armée de Warhammer 40,000 n'est aussi mobile, résistante et destructrice.

COMMENT UTILISER CE CODEX

Le Codex Space Marines contient les sections suivantes :

- **Les Space Marines :** La première section présente les Space Marines et leur rôle dans l'univers de Warhammer 40,000. Elle détaille leur création, leurs batailles et leur mission de sauvegarde de l'humanité, ainsi que leur histoire, leur organisation et un guide sur le plus noble et le plus fier des chapitres, celui des Ultramarines. Vous y trouverez des schémas de couleurs et des informations sur de nombreux autres chapitres.
- **Les Forces des Space Marines :** Chaque personnage, type de troupe et véhicule de l'armée des Space Marines est examiné en détail dans cette section. Vous y trouverez une description complète de l'unité, de son rôle au sein de l'armée et de ses compétences au combat. Cette section donne aussi les règles de l'unité et de ses talents uniques, ainsi que celles de l'équipement spécifique qu'elle utilise.
- **Arsenal :** Cette section propose la description et les règles pour les reliques, les armures et les armes employées au combat par les Space Marines, avec des illustrations annotées.
- **Galerie Space Marines :** Cette section présente des photos en couleurs de la vaste gamme de figurines Citadel disponibles pour votre armée de Space Marines, magnifiquement peintes par la célèbre équipe 'Eavy Metal de Games Workshop. De nombreuses variantes de schémas de couleurs sont incluses, de même que des astuces et des techniques pour assembler et peindre votre propre armée de Space Marines.

- **Liste d'Armée des Space Marines :** La liste d'armée récapitule toutes les unités décrites précédemment, dans la section Les Forces des Space Marines, et les présente sous la forme d'une liste exhaustive. Chaque unité est dotée une valeur en points, ce qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre votre adversaire.

POUR EN SAVOIR PLUS

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

www.games-workshop-fr.com

De plus, vous trouverez d'autres informations et des astuces sur la peinture de l'armée des Space Marines dans les livres *Peindre les Figurines Citadel* et *Peindre les Space Marines*.



INTRODUCTION

Nés d'une science oubliée et animés par un devoir éternel, les surhumains Space Marines sont la meilleure défense de l'Humanité dans un univers sombre et hostile.

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers violent du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex adapté à ces règles, lequel permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Le présent Codex décrit les Space Marines et vous permet de les jouer à Warhammer 40,000.

POURQUOI COLLECTIONNER LES SPACE MARINES ?

Les Space Marines sont les plus grands héros de l'Imperium et l'une des forces les plus redoutables du 41^e Millénaire. Le profil d'un Space Marine égale ou dépasse sans peine celui des troupes d'élite des autres races, et combine d'excellentes compétences au tir comme au corps à corps. Même un Space Marine ordinaire est un terrible adversaire !

Leurs prouesses au combat sont améliorées par le meilleur équipement que l'Imperium est capable de fournir, comme le légendaire bolter ou l'impénétrable armure énergétique, en passant par le bolter lourd, le canon d'assaut et le lance-missiles Whirlwind. Aucune autre armée de Warhammer 40,000 n'est aussi mobile, résistante et destructrice.

COMMENT UTILISER CE CODEX

Le Codex Space Marines contient les sections suivantes :

- **Les Space Marines :** La première section présente les Space Marines et leur rôle dans l'univers de Warhammer 40,000. Elle détaille leur création, leurs batailles et leur mission de sauvegarde de l'humanité, ainsi que leur histoire, leur organisation et un guide sur le plus noble et le plus fier des chapitres, celui des Ultramarines. Vous y trouverez des schémas de couleurs et des informations sur de nombreux autres chapitres.
- **Les Forces des Space Marines :** Chaque personnage, type de troupe et véhicule de l'armée des Space Marines est examiné en détail dans cette section. Vous y trouverez une description complète de l'unité, de son rôle au sein de l'armée et de ses compétences au combat. Cette section donne aussi les règles de l'unité et de ses talents uniques, ainsi que celles de l'équipement spécifique qu'elle utilise.
- **Arsenal :** Cette section propose la description et les règles pour les reliques, les armures et les armes employées au combat par les Space Marines, avec des illustrations annotées.
- **Galerie Space Marines :** Cette section présente des photos en couleurs de la vaste gamme de figurines Citadel disponibles pour votre armée de Space Marines, magnifiquement peintes par la célèbre équipe 'Eavy Metal de Games Workshop. De nombreuses variantes de schémas de couleurs sont incluses, de même que des astuces et des techniques pour assembler et peindre votre propre armée de Space Marines.

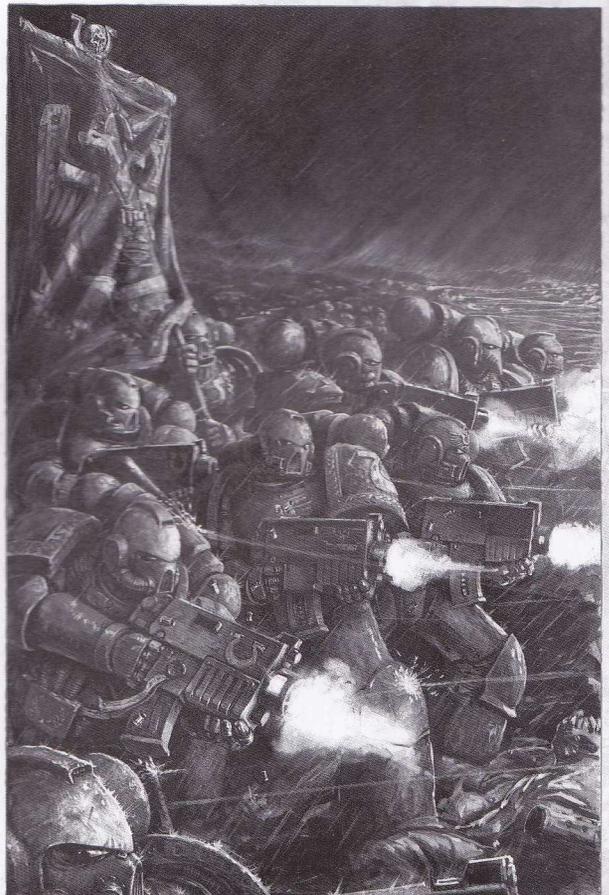
- **Liste d'Armée des Space Marines :** La liste d'armée récapitule toutes les unités décrites précédemment, dans la section Les Forces des Space Marines, et les présente sous la forme d'une liste exhaustive. Chaque unité est dotée une valeur en points, ce qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre votre adversaire.

POUR EN SAVOIR PLUS

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

www.games-workshop-fr.com

De plus, vous trouverez d'autres informations et des astuces sur la peinture de l'armée des Space Marines dans les livres *Peindre les Figurines Citadel* et *Peindre les Space Marines*.





LES SPACE MARINES

Le 41^e Millénaire est un âge de guerre, mais aussi de héros. Une force se dresse entre l'humanité et la menace de son annihilation, une confrérie de guerriers grâce à laquelle la civilisation perdure. Elle a connu la trahison. Elle a connu des tragédies. Elle a livré les guerres les plus ingrates contre les pires ennemis, et a remporté la victoire là où d'autres auraient failli. Elle est le bouclier de l'humanité dans une galaxie sombre et hostile, et le plus grand cadeau fait par l'Empereur à son peuple. C'est la confrérie des Space Marines, les Anges de la Mort. Ceux qui ne Connaissent pas la Peur.

Un Space Marine n'est plus vraiment un humain. C'est un surhomme, fruit de manipulations génétiques, aussi éloigné de l'homme que l'acier l'est de l'argile. Grâce à des années d'un entraînement rigoureux, le corps et l'esprit d'un Space Marine deviennent ceux d'un guerrier suprême. Ses talents et ses compétences dépassent de loin ceux d'un humain ordinaire. Ainsi transfiguré, le Space Marine n'a plus rien à voir avec celui qu'il protège, car il n'est plus mortel dans le véritable sens du terme: une partie de son héritage lui vient de l'Empereur Immortel, et une parcelle de la majesté de son géniteur court dans ses veines.

Aussi tenu soit-il, ce lien qui unit les Space Marines à l'Empereur les sépare définitivement de ceux qu'ils protègent. Là où l'humain glorifie l'Empereur comme une divinité et comme le sauveur de la race humaine, le Space Marine le vénère comme un ancêtre. Là où l'homme adore un dieu bénéfique, le Space Marine rend hommage à son patriarche.

Même lorsqu'il se bat seul, un Space Marine est un adversaire redoutable capable de vaincre un ennemi plusieurs fois supérieur en nombre. Il porte le bolter et l'armure énergétique de ceux qui l'ont précédé; ces reliques sont un rappel constant du devoir qui est le sien, et lui donnent la force de continuer le combat coûte que coûte. Mais un Space Marine ne se bat jamais seul, car chacun est un frère de bataille au sein d'un chapitre d'un millier de guerriers. Là où un Space Marine se dresse, ses frères se battent à ses côtés, qu'ils soient plusieurs dizaines, des centaines ou même un millier. Il n'existe qu'environ un millier de chapitres à travers la galaxie, et donc un millier de forteresses-monastères éparpillées sur autant de planètes, mille bastions de l'humanité disséminés dans l'Imperium. Il y a donc moins d'un Space Marine pour chacun du million de mondes que compte l'Imperium. Cela peut sembler peu, mais c'est néanmoins suffisant pour qu'ils s'acquittent de leur tâche avec succès.

Il est rare qu'un chapitre se batte au complet sur le même champ de bataille, car ce n'est qu'en divisant leurs forces que les Space Marines peuvent faire face aux nombreux dangers qui menacent l'humanité. La plupart des ennemis sont anéantis grâce à l'intervention d'une poignée de Space Marines, mais ces adversaires sont légion et les effectifs des Space Marines limités. Si un chapitre se rend au complet au combat, avec tous ses héros unis pour une cause commune, c'est que la menace qu'ils affrontent est assez importante pour anéantir des systèmes solaires entiers.

Les Space Marines frappent plus vite que l'éclair. Des modules d'atterrissage tombent du ciel à une vitesse impossible et s'abattent sur le champ de bataille pour débarquer des escouades de Space Marines au cœur de l'ennemi. Des vétérans engoncés dans des armures Terminator se téléportent dans les zones les plus disputées et avancent sans sourciller à travers un feu nourri avant de tout détruire de leurs fulgurants et de leurs gantelets énergétiques. Des croiseurs Thunderhawk rugissent dans le ciel et déploient des chars Predator et Land Raider sur les objectifs afin que ces blindés déchainent leur puissance de feu contre l'adversaire.

Les Space Marines dédaignent les défenses statiques ou les lentes manœuvres stratégiques. Ils reçoivent les missions les plus difficiles: les frappes chirurgicales au cœur des lignes ennemies, la capture de positions fortifiées et les combats sans espoir contre des adversaires largement supérieurs en nombre. Rares sont les troupes à pouvoir résister à leurs attaques. C'est en brisant les reins de l'ennemi, là où il est le plus fort, que les Space Marines usent au maximum de l'effet de surprise pour démoraliser toute une armée. C'est pour cette raison que la plupart des campagnes sont rapidement remportées par l'Imperium suite à l'intervention des Space Marines. Un ennemi qui arrive à survivre à leur assaut initial est soumis à une pression constante. Les Space Marines attaquent ses forteresses et massacrent les garnisons à coups de bolter et d'épée tronçonneuse, et se battent contre des troupes plusieurs fois supérieures en nombre avec une bravoure et une volonté terrifiantes à contempler.

Une fois l'ennemi vaincu, les Space Marines ne se reposent pas sur leurs lauriers et ne prennent pas le temps de célébrer la victoire, car pour chaque bataille gagnée, une autre les attend. Les Space Marines sont les héros de l'Imperium, et ils vivent à une époque où l'humanité a plus que jamais besoin d'eux. Ils sont destinés à une éternité de guerre au nom de l'Empereur.

LES ORIGINES DES SPACE MARINES

Les premières heures de l'expansion de l'humanité vers les étoiles appartiennent aux mythes et aux légendes, et ont été oubliées de tous, sauf par l'Empereur en personne. Des guerres terribles et l'anarchie engloutirent la galaxie. La civilisation humaine se fragmenta, et des races extraterrestres comme les viles créatures du Warp saisirent leur chance de réduire en esclavage les populations de planètes entières. Des mondes furent pillés, leurs habitants furent massacrés, et ceux qui survécurent sombrèrent dans la barbarie. Isolées et en proie à la guerre civile, les planètes humaines qui perdurèrent n'étaient plus que l'ombre de leur gloire passée. L'humanité était au bord de l'extinction et avait plus que jamais besoin de héros pour la guider hors des ténèbres.

De l'Ère des Lutttes émergea un homme hors du commun qui allait devenir l'Empereur. Nul ne connaît Ses origines exactes, mais ce fut sur Terra, le berceau de l'humanité, qu'Il fonda un empire qui allait unir les mondes de la galaxie. Afin de mener à bien Ses campagnes, l'Empereur employa des guerriers génétiquement améliorés, les ancêtres des Space Marines. Dans des laboratoires secrets enfouis sous la surface de Terra, l'Empereur s'attela à la création de Sa génération suivante de super-guerriers. C'étaient les Primarques, vingt individus extraordinaires destinés à devenir Ses généraux, des chefs qui se chargeraient de conquérir les planètes en Son nom. Chaque Primarque possédait des pouvoirs et des talents dépassant ceux de n'importe quel guerrier, et qui rivalisaient

même avec ceux de l'Empereur. Malheureusement, lors des premières étapes de leur développement, les embryons des Primarques furent dérobés par une force inconnue et éparpillés à travers la galaxie, mettant ainsi à bas le grand œuvre de l'Empereur.

La Conquête de la Galaxie

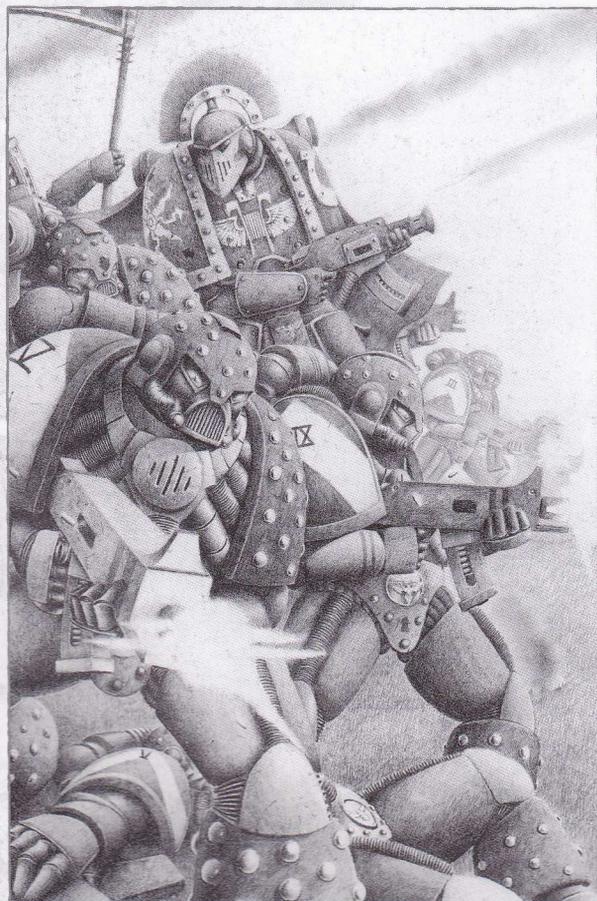
Mais tout n'était pas perdu, car l'Empereur avait conservé les banques génétiques de Ses Primarques, et il s'en servit pour créer les Space Marines, les Anges de la Mort. Il les rassembla en légions comptant plusieurs dizaines de milliers de combattants, lors d'un événement que l'on nomme la Première Fondation. Les Space Marines étaient des guerriers d'une force immense et d'une volonté inébranlable, totalement dévoués à l'Empereur. Grâce à eux, Il entreprit de conquérir la galaxie depuis Terra. Les Space Marines servaient leur maître sans éprouver de doute ou de peur, et ce furent eux qui nommèrent leur mission la Grande Croisade. Les mondes furent reconquis les uns après les autres, les oppresseurs extraterrestres furent mis en déroute ou exterminés lors d'une série de guerres épiques, et les planètes infectées par la souillure du Warp furent purgées par des barrages orbitaux apocalyptiques.

C'est au cours de la Grande Croisade que les Légions Space Marines retrouvèrent leurs Primarques. Les planètes sur lesquelles ils avaient grandi et dont ils étaient devenus les seigneurs devinrent les mondes d'origine de leurs Légions. Avec les Primarques à leur tête, les Space Marines furent au zénith de leur puissance. Ils écumèrent les champs de bataille de la Grande Croisade tels des dieux vengeurs, gravant leurs noms et leurs légendes dans l'éternité. Chacun d'eux était un chef né, un guerrier et un héros extraordinaires, un seigneur de guerre dont les talents martiaux n'étaient égalés que par le charisme et l'intelligence. Rien ne pouvait résister à l'Empereur et à Ses armées. L'utopie d'une galaxie unie et en paix était à portée de Sa main. Mais dans un acte de vilénie qui allait être pleuré pendant plus de dix mille ans, la galaxie succomba pour toujours à la damnation.

La Grande Trahison

Horus, Primarque des Sons of Horus et Maître de Guerre des armées de l'Empereur, trahit son serment de loyauté et jura allégeance aux dieux du Chaos. Il monta les Légions les unes contre les autres au moment où l'Empereur allait enfin triompher. Alors que l'heure de gloire de l'humanité allait sonner, le frère se retourna contre le frère et les guerriers qui s'étaient battus côte à côte pour établir les domaines de l'Empereur s'entre-tuèrent lors d'une guerre civile qui mit la galaxie à feu et à sang. Des mondes brûlèrent au nom des Dieux Sombres et une terreur sans nom se répandit. La vérité sur cette époque a été perdue, voilée par le temps ou altérée au point que les légendes parlent de géants arpentant les planètes dans un bruit de tonnerre tandis que le sol se fissurait et ouvrait des failles béantes sous leurs pas.

Les forces renégates du Maître de Guerre balayèrent les armées restées loyales envers l'humanité et vinrent assiéger le Palais de l'Empereur sur Terra. Leur haine et leur colère



aveugles firent face à la bravoure des défenseurs. Les remparts de l'ultime bastion de l'Empereur se couvrirent de sang lorsque les Primarques corrompus révélèrent au grand jour les abominations qu'ils étaient devenus. Les forces des ténèbres étouffaient la flamme de l'humanité, jusqu'au moment où l'Empereur et Ses plus fidèles guerriers se lancèrent dans un assaut désespéré sur la barge de bataille d'Horus pour tenter d'éliminer le Maître de Guerre dans son propre repaire. Sanguinius des Blood Angels, le Primarque le plus clairvoyant, fut tué par Horus, et l'Empereur Lui-même fut blessé mortellement par le Maître de Guerre. Mais le Seigneur de l'Humanité était d'un pouvoir incommensurable, et malgré la mort qui l'emportait, Il fut en mesure de porter un coup fatal à Horus. Une fois le traître éliminé, ses Légions perdirent tout instinct combatif et battirent en retraite.

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

La Purge

L'humanité était une fois de plus au bord de l'extinction. Il semblait que le royaume de l'Empereur n'avait survécu à la tempête de l'Hérésie d'Horus que pour périr finalement dans les flammes et le sang qui suivirent. Bien que privés de la sagesse de l'Empereur, Ses héros s'unirent pour défendre ce qu'il restait de Ses domaines.

Roboute Guilliman, Primarque des Ultramarines, rallia les loyalistes survivants autour de sa Légion de Space Marines pour faire rempart contre ceux qui tentaient de profiter de la faiblesse de l'Imperium. Guilliman avait été élevé dans les traditions martiales de Macragge et comprenait mieux que quiconque les problèmes logistiques liés à la guerre. Avec ses frères Primarques encore en vie et leurs Légions, il parvint à maintenir la cohésion de l'humanité à travers cette épreuve.

Connaissant les talents guerriers de Guilliman, Horus avait attendu que les Ultramarines soient occupés à se battre loin dans le sud de la galaxie avant de déclencher sa rébellion. C'est ainsi que les Ultramarines n'avaient subi que peu de pertes au cours de l'Hérésie d'Horus. Malgré cela, ils furent à peine suffisamment nombreux pour résister aux ennemis qui les assaillaient le temps que le reste des forces loyalistes se regroupe et se réarme. Les mythes disent qu'à cette époque, Guilliman était partout. Il ralliait les défenseurs d'un monde et les menait à la victoire avant d'aller sur une autre planète et de lui redonner espoir grâce à ses discours inspirés et ses actes héroïques. Les envahisseurs attendaient le moindre signe de faiblesse pour se jeter sur leur proie, mais les Space Marines et leur Primarque tinrent bon. Ainsi débuta l'Âge de l'Imperium.

Le Codex Astartes

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

Parmi les innombrables promulgations du Codex Astartes, la plus significative fut sans doute le fait que les Légions Space Marines existantes devaient être divisées en organisations plus petites nommées chapitres. Certains des frères Primarques de Guilliman s'insurgèrent au début contre ce décret, mais ils finirent par reconnaître sa nécessité. C'est ainsi que naquirent les chapitres Space Marines de l'Adeptus Astartes.

Selon les édits du Codex, chacune des anciennes Légions donna naissance à un chapitre portant son nom, ainsi qu'à des chapitres successeurs. Cet événement fut appelé la Seconde Fondation. Chaque chapitre eut le droit de choisir un monde chapitral et une forteresse-monastère, afin d'être prêt à défendre l'Imperium contre toute menace. Le Codex précisait que chaque chapitre devait comporter mille frères de bataille, et qu'il serait responsable de son propre recrutement, de l'entraînement de ses troupes et de la fabrication de ses équipements. Bien que la plupart des chapitres aient allégrement dépassé leur limite de mille frères de bataille en cas de conflit prolongé à un moment ou à un autre de leur histoire, les résultats escomptés furent obtenus. Aucun homme n'eut plus jamais sous ses ordres une légion Space Marine au complet.



Légion Primarque Monde Chapitres de la 2^e Fondation

Dark Angels	Lion El'Jonson	[Caliban]	Angels of Absolution, Angels of Redemption, Angels of Vengeance
Effacé des archives sur ordre de: INCONNU			
Emperor's Children	Fulgrim	[Chemos]	Excommunicate Traitoris
Iron Warriors	Perturabo	[Olympia]	Excommunicate Traitoris
White Scars	Jaghatai Khan	Mundus Planus	Marauders, Rampagers, Destroyers, Storm Lords
Space Wolves	Leman Russ	Fenris	Wolf Brothers
Imperial Fists	Rogal Dorn	Terra	Black Templars, Crimson Fists
Night Lords	Konrad Curze	[Nostramo]	Excommunicate Traitoris
Blood Angels	Sanguinius	Baal	Angels Encarmine, Angels Sanguine, Angels Vermilion, Blood Drinkers, Fleshtearers
Iron Hands	Ferrus Manus	Medusa	Red Talons, Brazen Claws
Effacé des archives sur ordre de: INCONNU			
World Eaters	Angron	Inconnu	Excommunicate Traitoris
Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Patriarchs of Ulixis, White Consuls, Black Consuls, Libators, Inceptors, Practors of Orpheus, Genesis Chapter
Death Guard	Mortarion	[Barbarus]	Excommunicate Traitoris
Thousand Sons	Magnus le Rouge	[Prospero]	Excommunicate Traitoris
Luna Wolves	Horus	[Cthonia]	Excommunicate Traitoris
Word Bearers	Lorgar	[Colchis]	Excommunicate Traitoris
Salamanders	Vulkan	Nocturne	Aucun chapitre connu
Raven Guard	Corax	Délivrance	Black Guard, Revilers, Raptors
Alpha Legion	Alpharius	Inconnu	Excommunicate Traitoris

LEGIION: Nom de la Légion lors de sa fondation.
PRIMARQUE: Nom du Primarque dont la Légion tirait son patrimoine génétique.
MONDE: Là où la Légion était basée. Les mondes entre parenthèses furent détruits ultérieurement.

CHAPITRES DE LA 2^e FONDATION: Chapitres nommés dans l'Apocryphe de Davio [M.33].

EXCOMMUNICATE TRAITORIS: Ces Légions se rebellèrent au cours de la Grande Hérésie, comme l'indique le Grimoire Hereticus [M.35]

DARK ANGELS. Pour des raisons inconnues, les Dark Angels et leurs chapitres successeurs se nomment eux-mêmes les Impardonnés.

Source: Mythos Angelica Mortis (M.36)

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

Source: Commentaire personnel de Thioquastar Horst (M.37)

BLOOD ANGELS. Les Blood Angels et leurs successeurs utilisent un processus de réplication des gènes atypique qui a mené à la dégradation de leur patrimoine génétique.

Des rumeurs de "Soif Rouge" et de "Rage Noire" abondent à leur sujet, en dépit d'investigations poussées sans résultat.

Source: Rapport Autorisé - Inquisiteur Dame (M.34)

ULTRAMARINES. Ce sont les successeurs de la Légion des Ultramarines (Apocryphe de Davio). L'Apocryphe de Skaros indique qu'il existe 23 chapitres successeurs de la Seconde Fondation, sans toutefois les nommer.

Source: Compiler Atrax (M.4)

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

Source: Liber Astartes (M.37)

LUNA WOLVES. Les Luna Wolves furent renommés les Sons of Horus (c.25M.30). Suite à la mort du Maître de Guerre, ils prirent le nom de Black Legion.

Source: Grimoire Hereticus (M.35)

L'Hérésie d'Horus avait révélé des faiblesses dans le patrimoine génétique de plusieurs légions. Elles avaient été exacerbées par les techniques de culture accélérées visant à maintenir les effectifs des Légions au complet. Les puissances du Chaos furent en mesure d'exploiter la corruption physique et mentale que cela entraîna afin de tourner les troupes d'Horus contre l'Empereur. Le grand œuvre du Maître de l'Humanité avait ainsi contenu, dès le début, les graines de son échec.

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

Chaque chapitre de la Seconde Fondation descendait en droite ligne de celui issu de la légion de la Première Fondation, et partageait le même patrimoine génétique. Par la suite, les gènes du nouveau chapitre furent isolés et formèrent leur propre lignée.

L'Adeptus Terra créa des banques génétiques sur la Terre afin de produire et de stocker le matériel génétique des Space Marines. Elles étaient chargées de fournir aux chapitres leur patrimoine génétique. Afin d'éviter d'éventuelles mutations, le patrimoine génétique de chaque légion était isolé, ainsi un chapitre ne recevait que les gènes issus de son propre stock. Le patrimoine génétique des légions renégates fut placé dans des champs de stases scellés, même si à l'époque plusieurs voix s'élevèrent pour demander leur destruction. En prenant ainsi le contrôle direct du matériel génétique des chapitres, l'Adeptus Terra s'assurait le contrôle des Space Marines. Elle seule avait le pouvoir de créer de nouveaux chapitres.

On ne sait pas exactement combien de chapitres virent le jour lors de la Seconde Fondation. Beaucoup d'archives furent perdues au cours de l'Âge de l'Apostasie, une époque troublée qui a voilé de mystère toute l'histoire de l'Imperium. Il est probable qu'un certain nombre de chapitres issus de la Seconde Fondation furent détruits depuis sans laisser trace de leurs exploits. D'autres ont été perdus plus récemment, et il ne reste d'eux aujourd'hui plus que leur nom. Certains existent encore jusqu'à ce jour. Ils sont les fiers héritiers des traditions de leur Primarque, le Premier Seigneur des Ultramarines.

Le Codex Astartes définit également les rôles tactiques, l'équipement et les marquages d'identification des Space Marines. Ces recommandations ont été librement interprétées au cours des siècles, et au 41^e Millénaire, le Codex Astartes est un traité qui rassemble les pensées de centaines de stratèges. Son contenu peut parfois sembler étriqué, restrictif et indigne de l'esprit du Primarque. Certaines pages décrivent des batailles en commentant les décisions stratégiques prises par les commandants. Cette exhaustivité permet au Codex Astartes d'être considéré dans la plupart des cas comme un ouvrage de référence. Quelques chapitres vont même jusqu'à considérer ses recommandations comme étant sanctifiées par l'Empereur en personne.

Les Chapitres Codex

La plupart des chapitres adhèrent de façon stricte aux recommandations du Codex concernant l'organisation, le rôle tactique des unités et ainsi de suite. D'autres suivent le Codex dans ses grandes lignes mais s'accordent de légères déviations, comme les Blood Angels et les Dark Angels. Un petit nombre de chapitres ignorent totalement le Codex et suivent leur propre organisation. Le plus célèbre d'entre eux est celui des sauvages Space Wolves. Ils n'ont jamais suivi le Codex Astartes, car leur Primarque modela son chapitre à son image, sans se soucier de l'influence et des doctrines des autres.

Les chapitres qui adhèrent de façon stricte aux enseignements de Guilliman sont appelés chapitres Codex. Ils suivent scrupuleusement son exemple pour leur organisation et leurs marquages d'identification. De tous les chapitres Codex, le plus ancien et le plus célèbre est celui des Ultramarines, celui de Roboute Guilliman en personne. De nombreux chapitres Codex descendent en droite ligne du patrimoine génétique des Ultramarines.

L'Adeptus Terra n'a jamais ressenti le besoin de faire appliquer à la lettre les recommandations du Codex et de toute façon, elle n'en aurait pas les moyens. Cependant, le patrimoine génétique des Ultramarines a toujours été favorisé lors des Fondations successives pour créer de nouveaux chapitres. Au fil des décennies, ces chapitres ont peu à peu dévié du Codex et ont introduit des variations subtiles, tout en restant fidèles dans la globalité aux principes de Roboute Guilliman.

Fondations Ultérieures

L'histoire de l'Imperium depuis l'Hérésie a été chaotique. Elle a connu des périodes de rébellion et d'anarchie, et d'autres où l'équilibre des pouvoirs a été chamboulé et où son cours a été dévié brutalement.

La plupart des Fondations après la première eurent lieu à des époques troublées, ce qui rend difficile toute datation précise de la création de certains chapitres. En fait, il est impossible de dire précisément combien de chapitres ont vu le jour. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il existe environ un millier de chapitres à travers la galaxie. Plus de la moitié d'entre eux descendent des Ultramarines, que ce soit directement, ou indirectement, par l'intermédiaire d'un des chapitres Primogenitor. En obéissant scrupuleusement aux enseignements du Codex Astartes, ces chapitres font honneur à leurs ancêtres, à Roboute Guilliman et à l'immortel Empereur lui-même.

LA FONDATION MAUDITE

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

Ceux qui survécurent furent frappés par des mutations génétiques spontanées. Par conséquent, leurs effectifs ont peu à peu diminué, car ils se trouvaient dans l'incapacité de remplacer les pertes subies au combat. Pire encore, certains développèrent des idiosyncrasies génétiques et des mutations qui attirèrent les suspicions de l'Inquisition et menacèrent la survie du chapitre.

Rares furent les chapitres à subir une fin aussi misérable que celui des Flame Falcons, dont les corruptions physiques spontanées transformaient les Space Marines en des choses inintelligentes n'ayant plus rien d'humain. Finalement, le chapitre fut déclaré Excommunicate et chassé de son monde d'origine par les Chevaliers Gris. Les chapitres survivants de la 21^e Fondation se souviennent des Flame Falcons avec un mélange de tristesse et de honte, et prient pour ne pas subir le même destin...



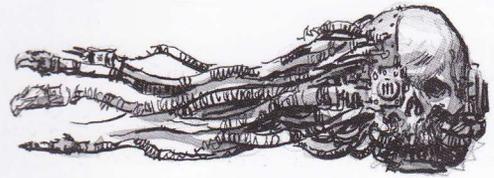
LA CRÉATION D'UN SPACE MARINE

Le sang et le corps d'un héros de légende, forgés pour une éternité de guerres.

Chaque chapitre de Space Marines doit intégrer de nouveaux guerriers dans ses rangs pour survivre. La plupart recrutent sur leur monde chapitral et ceux des systèmes avoisinants depuis la fondation de leur confrérie. Cela explique pourquoi beaucoup de chapitres sont basés sur des mondes sauvages ou hostiles : les autochtones y sont bien plus endurcis et dotés d'un instinct de survie développé. Un aspirant doit être sélectionné encore jeune, car c'est au cours de son adolescence qu'ont lieu les transformations qui feront de lui un Space Marine. Le patrimoine génétique de l'Adeptus Astartes est une série d'organes modifiés qui sont implantés dans le corps de la recrue. En conjonction avec des méthodes d'hypnothérapie et un entraînement physique poussé, ces implants agissent sur le développement chimique du Space Marine. Par exemple, l'organe nommé *biscopea* accentue les effets des hormones contrôlant la croissance des muscles. Ainsi, cela permet au Space Marine de posséder une musculature hors du commun et une puissance physique immense.



Le patrimoine génétique d'un chapitre est une ressource limitée, car il descend en droite ligne des manipulations génétiques qui menèrent à la création des Primarques. D'une certaine manière, le sang des Primarques coule dans les veines de chaque Space Marine. C'est sans aucun doute le bien le plus précieux d'un chapitre, car c'est ce qui lui permet de recruter et d'entraîner de nouveaux frères de bataille. Les implants fonctionnent en symbiose avec le reste de l'organisme pour stimuler des talents instinctifs ou pour en créer de nouveaux. Ils se servent de la croissance du corps pour fusionner avec la physiologie naturelle du Space Marine. Ce processus d'implantation d'organes se déroule en conjonction avec un entraînement physique et mental éprouvant qui comporte des séances d'hypno-suggestion et de méditation, des tests spirituels rigoureux et une initiation graduelle aux rites du chapitre. Cela aide à fortifier les prouesses mentales du Space Marine et à aiguïser ses sens.



Mucranoïde – La Tisseuse

Cet organe répond à un stimulus chimique et permet au Space Marine de produire une substance cireuse par les glandes sudoripares qui protègent sa peau. Un Marine s'entoure de ce cocon avant d'entrer volontairement en léthargie. Cela peut aussi le protéger du vide spatial et des températures extrêmes.

Organe de Larraman – Le Guérisseur

Lorsqu'un Space Marine est blessé, le sang coagule instantanément pour former une couche protectrice sur la plaie. Cet organe produit en fait des cellules spéciales responsables de ce phénomène, appelées cellules de Larraman.

Omophagea – L'Attrape-rêves

Un Space Marine peut s'approprier une partie de la mémoire archaïque d'un individu en absorbant sa chair. Cet organe est implanté entre les vertèbres thoraciques et la paroi postérieure de l'estomac. Il fonctionne en absorbant le matériel génétique de la nourriture ingurgitée.

Oculobe – L'Œil de la Vengeance

Grâce à cet organe, un Space Marine possède une acuité visuelle beaucoup plus importante que celle d'un humain et développe même une nyctalopie limitée.

Cœur Auxiliaire – Le Sauveur

Situé sur le côté droit du thorax, le cœur auxiliaire est capable d'augmenter l'afflux sanguin ou de maintenir les fonctions vitales en cas de destruction du cœur principal.

Biscopea – La Forge du Corps

Cet organe est implanté directement dans le thorax du receveur. Sa fonction première est de nature hormonale, visant à stimuler et à découpler la croissance musculaire.

Rein Oolitique – Le Purificateur

Cet organe de dépuraction d'urgence permet à un Space Marine de survivre à des gaz et des poisons trop violents pour son organisme.

Preomnor – Le Stérilisateur

Il s'agit d'un reticulum situé en amont de l'estomac chargé de traiter les poisons ou les matières non digestibles. Les toxines sont ainsi neutralisées ou isolées de l'appareil digestif.

Hématopigment – L'Enrichisseur de Sang

L'Hématopigment altère les constituants sanguins de l'hôte afin de les rendre plus efficaces.

Multi-poumon – Le Respirateur

Un Space Marine peut fermer ses poumons ordinaires pour utiliser à la place cet organe, qui lui permet de respirer dans des atmosphères empoisonnées et même sous l'eau.

Oreille de Lyman – La Sentinelle

Les organes auditifs sont remplacés par l'Oreille de Lyman, qui rend non seulement l'acuité auditive d'un Space Marine plus fine, mais lui permet également de filtrer et d'amplifier des sons spécifiques. De plus, grâce à cet organe, un Space Marine a peu de risques d'être déséquilibré ou de chuter.

Membrane Cataleptique – L'Hibernateur

Cet implant situé au niveau du cerveau permet au Space Marine d'entrer dans un état léthargique et de survivre si nécessaire pendant des siècles.

Glande de Betcher – La Morsure Empoisonnée

Un Space Marine peut synthétiser un poison acide à l'aide de ses glandes salivaires, qu'il peut cracher sur l'ennemi ou utiliser pour dissoudre le métal.

Ossmodula – La Cage de Fer

Ce petit implant placé sous l'occiput affecte le développement osseux. Par conséquent, un Space Marine possède une faculté de recalcification unique, et les os de sa cage thoracique fusionnent pour former une protection impénétrable.

Neuroglotte – Le Traqueur

En mâchant, goûtant ou sentant un aliment, un Space Marine peut juger de sa toxicité et de ses capacités nutritives. De plus, le Space Marine peut identifier la plus légère odeur afin de pister sa proie, exactement comme un prédateur.

Nodule Cataleptique – Le Guetteur

Un Space Marine peut reposer un hémisphère de son cerveau à la fois afin de rester éveillé pendant des jours. Le Nodule Cataleptique est implanté dans le cerveau. Il régule les cycles circadiens et les réactions du Space Marine en cas de manque de sommeil.

Progénoïdes – Le Patrimoine Génétique

Tous les Space Marines possèdent ces organes, un à la base du cou et l'autre dans la poitrine. Ils répondent à la présence des autres implants en fabriquant des cellules souches contenant leur patrimoine génétique. Elles sont stockées dans les glandes progénoïdes. Celles-ci, une fois mures, peuvent être retirées et servent à cultiver de nouveaux implants. C'est d'ailleurs la seule façon d'en fabriquer, et pour cette raison, la création de nouveaux Space Marines dépend entièrement des effectifs dont dispose le chapitre.

Interface – La Carapace Noire

La cage thoracique renforcée d'un Space Marine est recouverte d'une épaisse membrane. Celle-ci est parcourue de connecteurs neuroniques qui rejoignent la moelle épinière du Space Marine et permettent de le relier à son armure énergétique, à son équipement et à des systèmes de survie. Ainsi, un Space Marine est capable de se mouvoir dans son armure avec autant de rapidité et de souplesse que s'il ne portait rien.



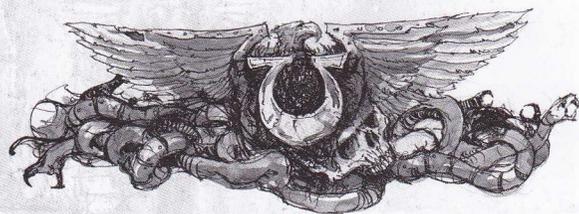
L'HISTOIRE DES ULTRAMARINES

Selon la légende, l'Empereur créa les Primarques à partir de gènes modifiés, et les dota de pouvoirs surhumains. Elle raconte comment les Dieux Sombres volèrent les embryons des Primarques dans leurs capsules incubatrices et les éparpillèrent à travers le Warp. Plusieurs capsules furent brisées tandis qu'elles dérivèrent à travers l'Immaterium et laissèrent filtrer l'essence du Chaos. Celle-ci corrompit irrémédiablement l'être qui vivait à l'intérieur de la capsule. Cependant, son influence néfaste n'allait pas apparaître au grand jour avant les événements de l'Hérésie d'Horus.

La Jeunesse de Roboute Guilliman

Après avoir dérivé pendant des décennies, et même parfois des siècles, les vingt capsules furent déposées sur des mondes humains aux cultures diverses à travers toute la galaxie. L'une d'entre elles se retrouva ainsi sur le monde de Macragge. C'était un monde aride mais pas totalement hostile que l'humanité habitait déjà depuis des siècles. Son industrie avait survécu à l'Ère des Luttes et son peuple savait encore fabriquer des vaisseaux spatiaux et les utiliser malgré les tempêtes Warp permanentes. Les habitants de Macragge avaient réussi à rester en contact avec ceux des systèmes voisins en dépit des pertes de nombreux vaisseaux et de leurs équipages.

La capsule du jeune Primarque fut découverte par le plus grand des hasards par un groupe de nobles partis chasser dans la forêt. Ils brisèrent la vitre et découvrirent un enfant extraordinaire entouré d'une aura de lumière. Le nouveau-né fut rapporté à Konor, l'un des deux consuls qui gouvernaient les continents civilisés de Macragge. Ce dernier adopta l'enfant et le nomma Roboute.



Le jeune Primarque grandit rapidement et ses talents physiques et mentaux phénoménaux ne tardèrent pas à se révéler. À l'âge de dix ans, il avait étudié et appris tout ce que les sages de Macragge pouvaient lui enseigner. Sa clairvoyance dans des domaines aussi variés que l'histoire, les sciences et la philosophie suscitait l'admiration de tous, mais son plus grand talent allait à l'art de la guerre. C'était un génie de l'organisation militaire, ce qui poussa son père à lui donner le commandement d'une expédition dans le nord de Macragge, une région montagneuse appelée Illyrium. De mémoire d'homme, elle avait toujours été peuplée de barbares, de bandits et de brigands et n'avait jamais pu être pacifiée durablement malgré de nombreuses tentatives. Roboute mena une campagne brillante et gagna non seulement la soumission, mais aussi le respect des féroces tribus d'Illyrium.

Lors de son retour, Roboute trouva la capitale à feu et à sang. Durant son absence, Gallan, le second consul, avait conspiré contre Konor. Gallan faisait partie de membres de la noblesse jaloux de la popularité de Konor. Ils étaient habitués à mener une vie d'oisiveté dans leurs demeures, avec de nombreux esclaves subsistant à leurs besoins. Konor avait mis un terme à cette existence en obligeant l'aristocratie à donner à ses vassaux des habitations décentes et à les nourrir correctement. Il avait également instauré une législation forçant les nobles à participer à des programmes ambitieux d'embellissement et d'agrandissement de la ville. Toutes ces réformes visaient au bien du peuple de Macragge mais se révélèrent impopulaires auprès des aristocrates, à l'exception des plus altruistes.

Tandis que Roboute et son armée approchaient de la capitale de Macragge, ils aperçurent les panaches de fumée et hâtèrent le pas. Ils apprirent de citoyens fuyant la ville que des troupes au service de Gallan avaient attaqué le sénat où Konor et ses gardes du corps s'étaient retranchés. Des soldats ivres erraient dans la ville, pillant et tuant à loisir.

Roboute se précipita à l'aide de son père. Il laissa ses hommes s'occuper des pillards et se dirigea vers le sénat. Là, il le trouva agonisant, frappé à mort par un assassin sous les ordres de Gallan. Pendant trois jours, le consul avait dirigé la défense du bâtiment tandis que les médecins s'occupaient de ses blessures. Dans son dernier souffle, Konor révéla à Roboute la trahison de Gallan.

Le Primarque écrasa les rebelles et restaura rapidement l'ordre dans la ville. Des milliers de citoyens se rassemblèrent autour du sénat et acclamèrent Roboute lorsqu'il prit la position de consul dirigeant de Macragge. Il s'attela alors à la tâche de mettre à bas les fondations de l'ancienne société pour en bâtir une autre plus équitable. Gallan et ses conspirateurs furent exécutés et leurs familles furent dépossédées de leurs terres et de leurs titres. Ceux-ci furent offerts à des habitants honnêtes et travailleurs. Le nouveau consul remit en ordre la société de Macragge avec une énergie inépuisable et une vision clairvoyante. Il plaça des hommes d'honneur aux positions importantes et réunit une armée disciplinée et bien équipée. Macragge s'épanouit comme jamais auparavant.

L'Empereur Atteint Macragge

Alors même que les capsules des vingt Primarques dérivèrent à travers le Warp, l'Empereur et ses armées progressaient rapidement dans la galaxie. Leur Grande Croisade avait déjà libéré de nombreux mondes de la domination extraterrestre, et rétabli le contact avec des planètes humaines qui avaient vécu isolées et menacées de toutes parts depuis plusieurs milliers d'années.

Tandis que le jeune Roboute Guilliman guerroyait contre les bandits d'Illyrium dans les montagnes au nord de Macragge, l'Empereur et une force de Space Marines atteignirent le monde d'Espandor, dans le système voisin. L'Empereur apprit par la bouche des habitants d'Espandor l'existence de Macragge et du fils déjà légendaire du consul Konor. L'Empereur réalisa immédiatement qu'il venait de retrouver un de ses fils perdus.

Il prit sans tarder la route de Macragge mais son vaisseau fut piégé dans une tempête Warp inattendue qui le dévia de son cap. Lorsque l'Empereur débarqua finalement sur Macragge, Roboute Guilliman régnait depuis presque cinq ans. Au cours de cette période, la planète avait subi de profondes mutations. Ses habitants étaient prospères, ses armées bien équipées et ses cités avaient été rebâties en marbre et en acier brillant. Les vaisseaux effectuaient des liaisons régulières avec les systèmes voisins et ramenaient des matières premières et toujours plus de colons vers Macragge. L'Empereur fut presque étonné de trouver un monde aussi florissant, et comprit que Roboute Guilliman était un Primarque à la clairvoyance, au talent et à l'intelligence réellement extraordinaires.

La légion Space Marine des Ultramarines fut placée sous le contrôle de Roboute Guilliman et sa base d'opérations fut relocalisée sur Macragge. Le Primarque assimila rapidement les merveilles technologiques de l'Imperium et adopta son nouveau rôle avec enthousiasme et passion. Son plus grand talent était l'art de la guerre, et les Ultramarines se lancèrent dans des conquêtes brillantes au sud de la galaxie. Il parvint à libérer plus de mondes au cours de la Grande Croisade que n'importe quel autre Primarque, et les planètes qu'il ramena dans le giron de l'Imperium bénéficièrent de ses compétences et reçurent des gouvernements efficaces. Lorsque Roboute Guilliman libérait un monde de la tyrannie, sa priorité était d'installer un système de défense autonome. Une fois la planète suffisamment protégée, il la quittait en laissant derrière lui des conseillers de confiance afin qu'ils mettent sur pied une industrie, des routes de commerce avec d'autres mondes de l'Imperium, et un gouvernement dévoué au bien du peuple tout entier.

La Forteresse de Macragge

Pendant ce temps, la forteresse des Ultramarines était érigée sur Macragge. Certains Ultramarines étaient restés en arrière pour superviser sa construction. Celle-ci progressa rapidement grâce au réseau commercial et aux industries de la planète. En un an, une base d'entraînement fut achevée et des recrues commencèrent à affluer de Macragge et des mondes environnants. Il ne fallut pas longtemps pour que la légion des Ultramarines accueille ses premiers aspirants entraînés sur Macragge. Grâce à l'efficacité de leur organisation, de nouveaux Ultramarines furent formés tout au long de la Grande Croisade. Cette base de recrutement et le talent stratégique de Roboute Guilliman permirent à la légion des Ultramarines de devenir la plus grande de toutes, car elle recevait plus de recrues et subissait moins de pertes au combat que les autres.

Après l'Hérésie

Pendant que l'Hérésie d'Horus plongeait l'Imperium dans la sauvagerie et la guerre civile, les Ultramarines combattaient au sud de la galaxie. Leurs succès les menèrent loin de Terra et ils se retrouvèrent très éloignés des armées du Maître de Guerre qui convergeaient depuis le nord-est. Les nouvelles de la trahison d'Horus ne parvinrent pas aux oreilles des Ultramarines avant le début de l'attaque du Palais Impérial. La rapidité de l'attaque d'Horus empêcha Roboute Guilliman d'intervenir à temps pour sauver l'Empereur. Aucun des mondes libérés par le Primarque n'était menacé par le Chaos, mais les Ultramarines furent incapables d'intervenir au début de l'Hérésie.

C'est pour cette raison que la légion des Ultramarines fut peu affectée par les combats de l'Hérésie d'Horus. Les autres légions loyalistes perdirent des dizaines de milliers d'hommes, tandis que la moitié d'entre elles s'étaient rangées du côté du Chaos. Il n'y eut donc que peu de Space Marines pour défendre Terra malgré la gravité de la menace.

La confusion et le désordre qui régnèrent suite à l'Hérésie d'Horus laissèrent l'Imperium affaibli et vulnérable. Partout, les ennemis de la race humaine se préparaient à contre-attaquer, et de nombreuses planètes restèrent aux mains du Chaos. Roboute Guilliman et les Ultramarines s'érigèrent plus que jamais à cette époque en champions de l'humanité. Les Ultramarines étaient la plus vaste de toutes les légions, mais ils se retrouvèrent dispersés dans toute la galaxie à un point tel qu'ils éprouvèrent toutes les difficultés du monde à conserver la cohésion de l'Imperium et à repousser leurs ennemis.

Cependant, ils y parvinrent. Macragge pouvait fournir rapidement de nouvelles recrues si bien que les Ultramarines finirent par constituer plus de la moitié des Space Marines en activité. Leur héroïsme sauva la majorité des planètes menacées.

En une décennie, l'ordre fut rétabli dans l'Imperium. Alors que les Ultramarines reconquéraient la galaxie, une nouvelle théorie guerrière vit le jour et le Codex Astartes fut rédigé sous la supervision de leur Primarque. Ses doctrines allaient modeler le futur des Space Marines et dicter les fondations de l'organisation militaire de l'Imperium telle qu'elle est connue de nos jours.



La Seconde Fondation

La Seconde Fondation fut décrétée sept ans après la mort d'Horus. La plupart des anciennes légions donnèrent naissance à moins de cinq chapitres, mais les Ultramarines furent divisés en plusieurs dizaines d'entités indépendantes. Leur nombre exact reste incertain. La plus vieille copie du Codex Astartes indique vingt-trois, sans toutefois les nommer.

En conséquence de la Seconde Fondation, la taille des forces des Ultramarines fut sévèrement diminuée. La plupart des Space Marines quittèrent Macragge pour aller fonder ailleurs de nouveaux chapitres. La forteresse des Ultramarines, qui avait été bâtie de façon à accueillir dix fois plus de Space Marines que ce qu'elle en contenait désormais, resta toutefois leur base d'opérations sur Macragge. Cependant, ses arsenaux et ses armureries furent partiellement démantelés et emportés par les chapitres successeurs pour qu'ils puissent fonder leur propre forteresse chapitrale. Les banques génétiques des Ultramarines et l'administration énorme dévolue au recrutement furent elles aussi fortement diminuées.

Pour des raisons pratiques, la Seconde Fondation avait donné une prééminence totale au patrimoine génétique des Ultramarines. Les chapitres créés lors de la Seconde Fondation sont souvent appelés chapitre Primogenitor, ou Premiers-nés. L'héritage de Roboute était non seulement génétique, mais également spirituel, et aujourd'hui encore, les chapitres Primogenitor des Ultramarines vénèrent Guilliman comme leur père fondateur, tandis que les Ultramarines sont considérés comme les parangons des Space Marines.



Ultramar

L'un des aspects de la Légion des Ultramarines qui se perpétua au-delà de la Seconde Fondation fut le lien étroit qui unissait les Space Marines et les populations des planètes avoisinantes. Au cours de la Grande Croisade, ces mondes fournissaient des recrues aux Ultramarines, ainsi que des matières premières, de l'armement et des vaisseaux. Même si le besoin en aspirants diminuait de façon drastique avec la réorganisation du recrutement, la tradition perdura. Aujourd'hui encore, les Ultramarines ne recrutent pas sur un seul monde, mais dans plusieurs systèmes solaires. Cette zone autour de Macragge est appelée Ultramar, l'empire stellaire des Ultramarines.

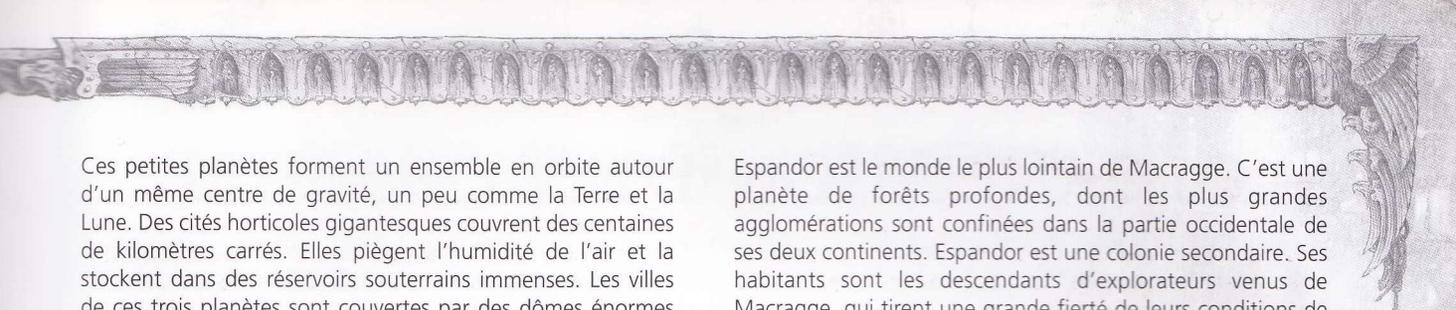
Ultramar est un cas unique au sein des domaines des Space Marines. Là où les autres chapitres règnent sur une seule planète, un astéroïde ou, dans certains cas, depuis une flotte spatiale mobile ou une forteresse orbitale, les Ultramarines dirigent un vaste domaine. Ils contrôlent pas moins de huit systèmes, chacun doté d'une planète dont le gouvernement est loyal envers le chapitre. Tous les mondes d'Ultramar partagent un héritage culturel commun avec Macragge, il n'est donc guère surprenant que leurs architectures, leurs gouvernements et leurs traditions soient similaires.

Après l'Hérésie d'Horus, les huit mondes d'Ultramar bénéficièrent des réformes de Roboute Guilliman, par conséquent leurs citoyens sont disciplinés, loyaux et productifs. Ultramar est donc un empire florissant qui ne souffre pas de rébellions ou de désordres, fait unique en cette époque troublée qu'est le 41^e Millénaire. La population vit dans de grandes villes entourées par des terres agricoles productives et des mers poissonneuses.

Chacune des planètes d'Ultramar est autosuffisante au niveau de la nourriture et des matières premières. Le commerce entre les planètes est important, chacune ayant ses spécialités. De plus, chacune possède une société et un écosystème équilibrés. Bien qu'Ultramar soit composé majoritairement de mondes industriels, il ne s'agit nullement de cauchemars de déserts toxiques que l'on trouve généralement ailleurs dans l'Imperium. Il n'est donc pas étonnant que la plupart des gouverneurs planétaires et des seigneurs des autres systèmes regardent Ultramar avec jalousie.

Les mondes d'Ultramar ne sont cependant en aucun cas identiques. Macragge elle-même est surtout aride et rocailleuse, car plus des trois-quarts de sa surface sont des plateaux montagneux presque désertiques. Les habitants de Macragge ne vivent pas dans ces régions inhospitalières, toutefois la citadelle des Ultramarines est bâtie sur un pic déchiqueté entouré par une chaîne de montagnes impénétrable. C'est à l'intérieur de cette forteresse que se trouve le grand temple du Primarque. Son corps est assis sur un immense trône de marbre ciselé, préservé des ravages du temps par un champ de stase. C'est un des endroits les plus sacrés de l'Imperium, et des milliers de pèlerins viennent de toute la galaxie pour contempler la dépouille du Primarque.

Les autres planètes sont très différentes de Macragge. Talassar est couverte d'océans agités parsemés d'îles volcaniques, et son unique continent se nomme Glaudor. Il fut le site d'une grande bataille entre les Ultramarines et des envahisseurs orks, peu après l'Hérésie d'Horus. Contrairement au monde océanique de Talassar, Quintarn, Tarentus et Masali sont trois planètes arides.



Ces petites planètes forment un ensemble en orbite autour d'un même centre de gravité, un peu comme la Terre et la Lune. Des cités horticoles gigantesques couvrent des centaines de kilomètres carrés. Elles piègent l'humidité de l'air et la stockent dans des réservoirs souterrains immenses. Les villes de ces trois planètes sont couvertes par des dômes énormes sous lesquels croissent des forêts et des jardins luxuriants.

Calth est un monde sans atmosphère dont les habitants vivent dans des cités souterraines, afin de se protéger des rayons mortels dont le soleil bleu inonde la surface. Les cavernes de Calth sont si grandes et si magnifiquement décorées que les villes de la planète semblent être à ciel ouvert, comme les cités de Macragge. De tous les mondes d'Ultramar, Calth est le plus spécialisé, car même si ses habitants produisent leur propre nourriture dans des cuves nutritives, ils préfèrent importer leur alimentation depuis le système voisin de Iax. Calth est connu pour ses chantiers navals qui produisent des vaisseaux pour les Ultramarines ainsi que des appareils civils et militaires à destination de tout l'Imperium.

Iax est parfois nommé le Jardin d'Ultramar. Son climat et la fertilité de son sol en ont fait l'un des mondes les plus productifs de l'Imperium. Ses habitants ont dompté la flore locale et ont recouvert sa surface de métairies et de zones arborées ou cultivées. Il n'y a pas de grande ville sur Iax, mais de petites cités reliées entre elles par un réseau de canaux très dense. La colonie la plus ancienne de Iax est First Landing, dont la citadelle a fait face à tous les envahisseurs de la planète depuis des siècles. La légende dit que Guilliman s'est rendu à plusieurs reprises sur Iax, et qu'il l'aimait presque autant que sa chère planète natale de Macragge.

Autrefois, Prandium grouillait de vie. Des colons originaires de Macragge y établirent une ville suite à l'Hérésie d'Horus. Grâce à son climat tempéré et à ses terres fertiles, le peuple de Prandium se multiplia. La planète devint rapidement le joyau d'Ultramar. La richesse de sa faune et la prospérité de ses habitants étaient extraordinaires. Prandium fut détruite par la flotte-ruche Béhémoth lors de la Première Guerre Tyranique. C'est aujourd'hui un monde sans vie, un roc stérile dont l'atmosphère et la biomasse ont été dévorées par les tyranides.

Espandor est le monde le plus lointain de Macragge. C'est une planète de forêts profondes, dont les plus grandes agglomérations sont confinées dans la partie occidentale de ses deux continents. Espandor est une colonie secondaire. Ses habitants sont les descendants d'explorateurs venus de Macragge, qui tirent une grande fierté de leurs conditions de vie difficiles. On dit qu'Espandor a été colonisée au cours de l'Ère des Lutttes par des marchands qui furent déviés de leur route par des tempêtes Warp. De toutes les planètes d'Ultramar, Espandor est la moins densément peuplée.

La Puissance Militaire d'Ultramar

Ultramar est le royaume des Ultramarines au sein du vaste ensemble qu'est l'Imperium de l'humanité. Ses mondes ne paient pas la dîme impériale, car ils contribuent directement à l'entretien des forces du chapitre des Ultramarines. Les maîtres des mondes d'Ultramar sont sous les ordres des seigneurs des Ultramarines. C'est pour cela que le maître de leur chapitre est aussi le Seigneur d'Ultramar, avec tous les droits et tous les devoirs que cela implique.

Tout comme les autres mondes de l'Imperium, chaque planète d'Ultramar lève ses propres régiments afin d'assurer sa défense. La plupart des mondes de l'Imperium sont obligés de fournir des troupes à la Garde Impériale, cependant les mondes des Space Marines sont une exception. Mais dans le cas d'Ultramar, le système gouvernemental des Ultramarines est si efficace qu'ils sont en mesure d'entretenir plusieurs centaines de régiments, à même de rejoindre les rangs de la Garde Impériale si le besoin s'en fait sentir. Ainsi, les régiments d'Ultramar ont combattu à travers toute la galaxie, souvent au cours de campagnes aux côtés des Ultramarines.

Chaque planète d'Ultramar fournit également des recrues pour le chapitre des Ultramarines. Dans chaque système, les citoyens peuvent montrer fièrement des statues de Space Marines issus des familles locales. Au sein des dynasties les plus anciennes, avoir un membre de la famille accepté comme recrue est un immense honneur, car si elle engendre un grand héros, voire un Maître du Chapitre, la célébrité de sa lignée est assurée pour les siècles à venir.

LE TEMPLE DU PRIMARQUE

L'autel de Guilliman est l'un des endroits les plus sacrés de l'Imperium et accueille chaque année des millions de pèlerins. Il se trouve dans le Temple de la Correction. C'est un sépulcre souterrain faisant partie de la vaste forteresse polaire des Ultramarines.

Le temple est une merveille architecturale, typique de l'attention au détail dont font preuve les Ultramarines. Ses proportions et son apparence défient l'imagination. Son dôme de vitraux multicolores formant la partie supérieure est le plus grand jamais conçu. Même des Technomages de l'Adeptus Mechanicus viennent admirer le temple, que l'on dit avoir été réalisé par Roboute Guilliman en personne. Selon les Ultramarines, il y a assez de marbre dans le temple pour ériger une montagne, et suffisamment d'adamantium et de plastacier couvert de platine pour construire toute une flotte de guerre.

C'est dans cet édifice qu'est sis le grand trône de marbre de Roboute Guilliman, sur lequel est juché le Primarque. Près de dix mille ans se sont écoulés depuis son trépas, pourtant le corps du Primarque est parfaitement préservé. Même ses blessures mortelles sont visibles sur sa gorge. Sa dépouille est isolée par un champ de stase qui le préserve totalement des ravages du temps. Tout ce qui pénètre dans le champ de stase est piégé à jamais, et ne peut plus se mouvoir ni dépérir.

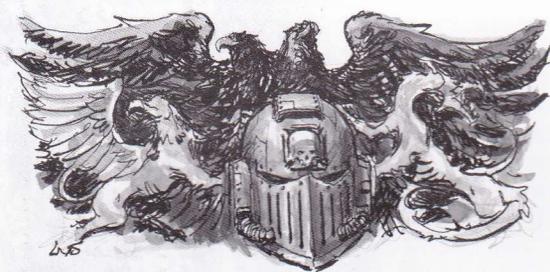
Cependant, certains disent que les blessures du Primarque évoluent lentement. Ils prétendent que son corps se régénère et que ses blessures cicatrisent peu à peu. D'aucuns renient ce phénomène, mettant en avant l'impossibilité de tout changement au sein d'un champ de stase. Toutefois, de nombreux croyants se rendent au temple pour tenter d'observer ce miracle.

ORGANISATION D'UN CHAPITRE

Une part significative du Codex Astartes est consacrée à l'organisation d'un chapitre Space Marine.

Chacune des dix compagnies d'un chapitre est commandée par un capitaine et inclut des officiers surnuméraires comme le chapelain et l'apothicaire de compagnie. Les effectifs de chaque compagnie sont formés par dix escouades de dix Space Marines, chacune commandée par un sergent. Les pertes peuvent réduire les effectifs d'une compagnie à moins de soixante ou soixante-dix hommes dans certains cas extrêmes.

Sur les dix compagnies, l'une d'entre elles, généralement la première, est constituée de vétérans. Les vétérans de la 1^{re} Compagnie excellent dans tous les domaines, et peuvent combattre en tant qu'escouades de vétérans d'Appui ou d'Assaut selon leurs compétences. Ils peuvent également revêtir la vénérable armure Terminator si la mission le requiert. Il est rare que la 1^{re} Compagnie soit au complet au même endroit. Le plus souvent, ses escouades sont réparties au sein des autres compagnies pour les faire profiter de leur expérience et de leur soutien.



Le Codex précise que les 2^e, 3^e, 4^e et 5^e Compagnies doivent être des Compagnies de Combat. Ces formations assument l'essentiel des combats, et sont composées de six escouades Tactiques, deux escouades d'Assaut et deux escouades Devastator. Les escouades d'Assaut d'une Compagnie de Combat peuvent être déployées en tant qu'escadrons de motos ou de Land Speeder selon le théâtre d'opération. La plupart des déploiements de Space Marines consistent en une seule Compagnie de Combat renforcée par des éléments issus des compagnies de vétérans, de scouts et de réserves.

Les Compagnies de Réserve sont entièrement composées d'escouades du même type. Elles soutiennent les compagnies de combat et remplacent les pertes que celles-ci subissent. Les 6^e et 7^e Compagnies sont des compagnies Tactiques, et sont donc composées de dix escouades de ce type. Elles servent de réserves et peuvent renforcer la ligne de bataille, lancer des attaques de diversion ou contrer les tentatives de prise de flanc de l'ennemi. La 6^e Compagnie est formée au pilotage de motos et peut donc être entièrement déployée en tant qu'escadrons de motos. La 7^e Compagnie est quant à elle formée au pilotage des Land Speeder, et sert généralement de réserve de véhicules légers.

La 8^e compagnie est une Compagnie d'Assaut, elle est donc composée de dix escouades de ce type. C'est la compagnie la plus mobile. Elle est souvent équipée de réacteurs dorsaux, de motos et de Land Speeder. La 8^e Compagnie est utilisée

lorsqu'une formation puissante au corps à corps est requise. Elle forme alors un adversaire redoutable et très rapide.

La 9^e Compagnie est la Compagnie Devastator. C'est la formation la plus puissamment armée du chapitre. Elle est utilisée afin de renforcer les lignes défensives et d'apporter des tirs de soutien à longue portée.

La 10^e Compagnie du chapitre est celle des scouts, et comprend un nombre variable d'escouades de scouts. Ce sont de jeunes recrues qui ont commencé leur entraînement de Space Marine. Tant que leur transformation physique et leur entraînement ne sont pas terminés, ils combattent au sein de cette compagnie. Le Codex Astartes ne précise pas les effectifs de la compagnie de scouts, car le rythme de recrutement est très variable.

Toutes les compagnies à l'exception de la 10^e possèdent un parc de Rhino pour transporter leurs escouades et leurs officiers. La 1^{re} Compagnie dispose également de Land Raider pour emmener ses escouades de Terminator au combat.

Baucoup de compagnies de combat et de réserve incluent aussi des Dreadnought. Traditionnellement, un Dreadnought reste au sein de la compagnie dans laquelle il servait avant d'être incarcéré dans son sarcophage de métal. Sa présence augmente considérablement la puissance de frappe de la compagnie.

Un chapitre possède enfin un certain nombre d'officiers et de spécialistes qui n'appartiennent à aucune compagnie. Ils forment l'état-major et peuvent être assignés à une compagnie lors des combats. Ils comprennent entre autre les archivistes du Librarian, les chapelains du Reclusiam ainsi que les techmarines et leurs serviteurs.

"Nous marchons dans les pas de Guilliman.

Car nous suivons les prescriptions du Codex."

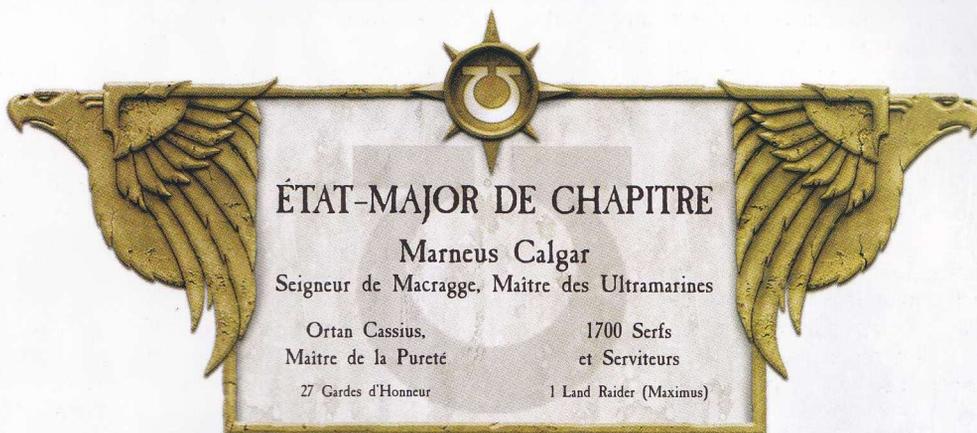
Marneus Calgar, Maître de Chapitre des Ultramarines

Ces officiers supérieurs sont relativement peu nombreux, car l'essentiel du personnel non-combattant est formé par les serfs du chapitre. Les deux groupes d'officiers les plus importants sont les archivistes et les techmarines. Par conséquent, ils sont tenus à l'écart de l'état-major et constituent des entités séparées.

Bien que le Codex décrive de nombreux rangs et responsabilités au sein de l'état-major, très peu de ces officiers accompagnent le chapitre au combat. La plupart du personnel non-combattant est d'un âge avancé, et son rôle est de trouver des recrues ou d'administrer le chapitre. D'autres titres sont détenus par les capitaines du chapitre. Parmi les rangs décrits dans le Codex Astartes, on trouve l'Ancien du Chapitre (ou Porteur de la Bannière), le Chambellan du Maître du Chapitre, le Seigneur de la Maisonnée, l'Armurier du Chapitre, le Maître de la Flotte, le Maître de l'Arsenal, le Maître des Recrues, le Cellérier du Chapitre et le Maître du Guet.

ORGANISATION DES ULTRAMARINES

Ce schéma représente la composition du chapitre des Ultramarines aux environs de 999.M41. Notez que bien que les effectifs théoriques d'une escouade soient de dix Space Marines, les pertes au combat impliquent que des escouades sont parfois forcées de se battre avec des effectifs moindres. Les véhicules de transport et l'équipement spécial (comme les motos, les Land Speeder, etc.) ne sont pas indiqués, car chaque compagnie les utilisera en fonction de la mission qui lui est assignée.




ARMURERIE
 Fennias Maxim,
Maître de la Forge
 27 Techmarines
 95 Serviteurs Techniciens
 25 Predator
 8 Vindicator
 9 Whirlwind
 12 Land Raider



APOTHECARION
 Corpus Helix,
Chef Apothicaire
 12 Apothicaires



AMIRAUTÉ
 8 Croiseurs d'Attaque
 3 Barges de Bataille
 (Octavius, Cæsar, Severian)
 12 Torpilleurs
 31 Thunderhawk



LIBRARIUS
 Maître Archiviste
 Varro Tigurius
 5 Épistoliers
 9 Copistes
 10 Bibliothécaires
 3 Acolytes



1^e COMPAGNIE
 Compagnie de Vétérans
 Couleur Héraldique
 Blanc/Argent
 Capitaine Ageman,
Régent d'Ultramar
 97 Vétérans
 Space Marines
 3 Dreadnought



2^e COMPAGNIE
 Compagnie de Combat
 Couleur Héraldique
 Jaune/Or
 Capitaine Sicarius,
Maître du Guet
 6 Escouades Tactiques
 2 Escouades d'Assaut
 2 Escouades Devastator
 2 Dreadnought



3^e COMPAGNIE
 Compagnie de Combat
 Couleur Héraldique
 Rouge/Gueule
 Capitaine Fabian,
Maître de l'Arsenal
 6 Escouades Tactiques
 2 Escouades d'Assaut
 2 Escouades Devastator
 2 Dreadnought



4^e COMPAGNIE
 Compagnie de Combat
 Couleur Héraldique
 Vert/Sinople
 Capitaine Idacus,
Maître de la Flotte
 6 Escouades Tactiques
 2 Escouades d'Assaut
 2 Escouades Devastator
 4 Dreadnought



5^e COMPAGNIE
 Compagnie de Combat
 Couleur Héraldique
 Noir/Sable
 Capitaine Galenus,
Maître des Marches
 6 Escouades Tactiques
 2 Escouades d'Assaut
 2 Escouades Devastator
 1 Dreadnought



6^e COMPAGNIE
 Compagnie
 de Réserve Tactique
 Couleur Héraldique
 Orange/Vermillium
 Capitaine Epathus,
Maître des Rites
 10 Escouades Tactiques
 4 Dreadnought



7^e COMPAGNIE
 Compagnie
 de Réserve Tactique
 Couleur Héraldique
 Hélio trope/Indignium
 Capitaine Ixion,
Cellérier du Chapitre
 10 Escouades Tactiques
 3 Dreadnought



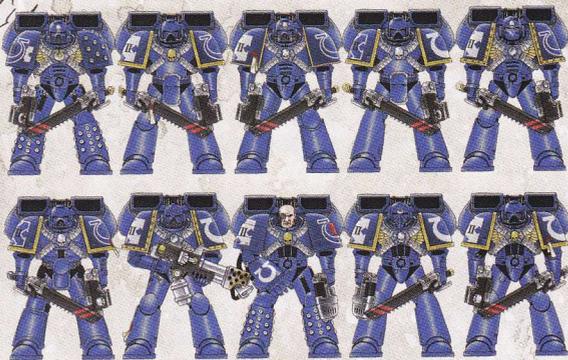
8^e COMPAGNIE
 Compagnie
 de Réserve d'Assaut
 Couleur Héraldique
 Gris/Acier
 Capitaine Numitor
 10 Escouades d'Assaut



9^e COMPAGNIE
 Compagnie
 de Réserve Devastator
 Couleur Héraldique
 Bleu/Azur
 Capitaine Sinon,
 10 Escouades Devastator
 7 Dreadnought



10^e COMPAGNIE
 Compagnie de Scouts
 Pas de couleur héraldique
 Capitaine Antiochus,
Maître des Recrus
 Escouades de Scouts



Escouade d'Assaut Ixion, "Les Vengeurs de Macragge"

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



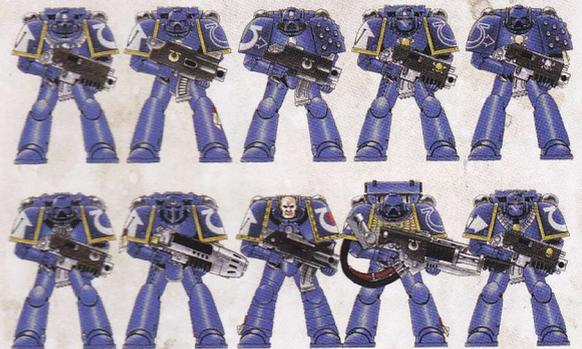
Escouade Devastator Tirian, "Le Marteau de Guilliman"

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



Frère Agnathio

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



Escouade Tactique Vandar, "Les Victorieux"

Le Sergent Vétéran Vandar est le plus jeune Space Marine à avoir reçu le Halo de Fer suite à ses prouesses lors des rébellions Tamari en 929.M41.



Escouade Tactique Solinus, "L'Indomptable"

A reçu la Victorex Maxima lors de la capture de Fort Telrendar, car elle fut la première à investir la brèche après le Capitaine Sicarius.

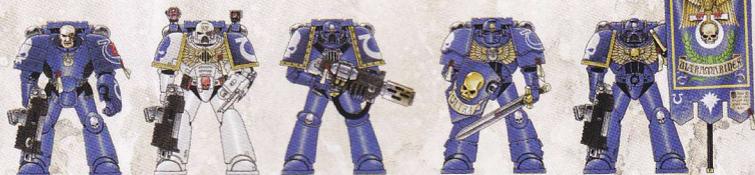


Escouade Tactique Manorian, "Les Porteurs de Bouclier"

L'escouade Manorian compte des guerriers expérimentés et très décorés. Elle est toujours à la pointe des assauts de la compagnie et du chapitre.

Escouade de Commandement, "Les Lions de Macragge"

Comprend le Sergent Vétéran Daceus, l'Apothicaire Venatio, le Frère Honoré Gaius Prabian, le Frère Vandius (Porte-étendard de la Compagnie) et le Frère Malcian.



DEUXIÈME COMPAGNIE

Des Héros unis dans la défense



Escouade Devastator Atavian, "Les Tueurs de Titans"

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

Escouade d'Assaut Strabo, "Les Héros de Selonopolis"

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



Escouade Tactique Octavian, "Les Épées du Jugement"

À eux seuls, les membres de cette escouade totalisent pas moins de quinze Honneurs Balistiques pour leur précision exemplaire.



Frère Ultracius

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



Escouade Tactique Vorolanus, "Les Foudres"

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

Escouade Tactique Fennion, "Les Immortels"

L'escouade Fennion n'a subi aucune perte depuis sa formation en 829.M41 en dépit de nombreuses missions à haut risque.



Capitaine Cato Sicarius
*Maître du Guet,
Champion de Macragge.*



Chaplain Elianu Trajan
*Rattaché à la 2^e Compagnie
depuis 901.M41*

**"Nous sommes les Tueurs de Rois,
les Destructeurs de Mondes,
les Porteurs de Mort et de Ruine
sous toutes leurs formes.
Cela, nous le faisons au nom de
l'Empereur et pour le bien de l'humanité.
Nul ne peut s'opposer à nous."**

*Cato Sicarius
Capitaine de la Deuxième Compagnie des Ultramarines*

L'ARMURE ÉNERGÉTIQUE

La plupart des humains qui ont eu un contact avec des Space Marines peuvent reconnaître facilement la plupart des modèles d'armure énergétique. Cependant, les modèles les plus anciens qui sont encore en service aujourd'hui ont une apparence très différente des modèles plus récents. En fait, les variantes les plus anciennes sont souvent associées à des chapitres honorés et vénérables, et sont portées uniquement par les gardes cérémoniels ou les unités d'élite. D'autres chapitres sont moins regardants dans l'utilisation de leurs armures et mélangent les différents modèles au sein de leurs unités sans aucun souci de conformité. Le degré d'uniformité au sein d'un chapitre est variable, et dépend de ses traditions et de son histoire.

Les armures énergétiques d'un chapitre sont entretenues par des artificiers talentueux. Ce ne sont pas des Space Marines, mais des serviteurs dévoués qui travaillent pour le chapitre pendant toute leur vie. Dans l'histoire d'un chapitre, des artificiers particulièrement doués deviennent souvent célèbres, et sont justement loués. Leurs œuvres sont très recherchées. Lorsqu'un Space Marine gagne une récompense honorifique au combat, c'est l'artificier qui fabrique sa décoration et qui la scelle sur son armure. Les artificiers fabriquent également les insignes d'escouades, les médailles et les ornements.

Les artificiers recherchent activement les anciennes pièces d'armure afin de les restaurer, souvent avant de les plaquer d'or ou d'argent et de les graver de scènes célèbres, de formes abstraites ou d'insignes du chapitre. Les armures les plus

anciennes sont vues comme des symboles du passé du chapitre et sont souvent associées aux actes héroïques de certains individus. Une pièce d'armure ayant appartenu à un héros d'antan est très précieuse, car elle est son incarnation sur le champ de bataille et observe les actes de ses successeurs. Ainsi, une plaque pectorale ou un heaume peuvent connaître une longue et glorieuse histoire en passant entre les mains de toute une lignée de héros Space Marines et d'autant d'artificiers de renom.

En plus de remettre en état les vieilles pièces d'armure pour les Space Marines, les artificiers décorent et modifient des armures entières pour des individus révéés. Suite au travail des artificiers qui s'étale sur plusieurs milliers d'années, il n'est pas rare de rencontrer des armures qui combinent les pièces de différents modèles, ou d'autres possédant des éléments totalement originaux, par exemple une cuirasse ou un heaume. Certains chapitres réservent ces armures aux plus grands héros, aux officiers ou aux commandeurs de haut rang. Il n'y a pas de règle fixe en la matière, tout dépend des traditions du chapitre et des préférences quant aux modèles d'armures. De façon générale, seuls les officiers supérieurs héritent de telles armures, auxquelles ils peuvent ajouter leurs propres insignes et décorations, et même certains éléments de leur précédente armure. C'est ainsi qu'une armure énergétique évolue et change au cours des siècles, et que le moindre gorgerin ou le moindre gantelet a été témoin d'actes d'héroïsme et de terribles batailles.



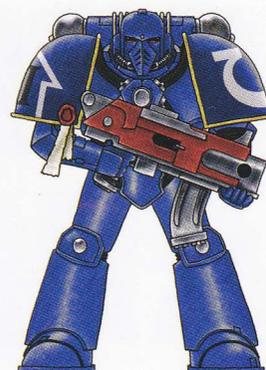
Armure Tonnerre Mk1



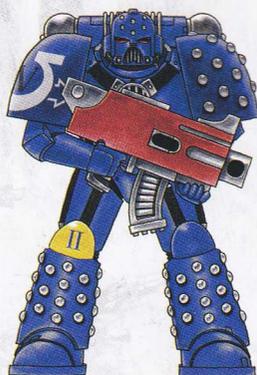
Armure de Croisade Mk2



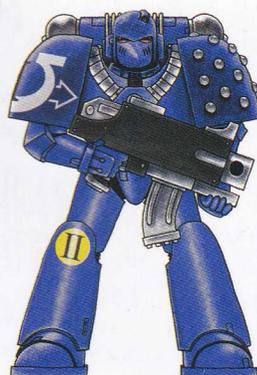
Armure de Fer Mk3



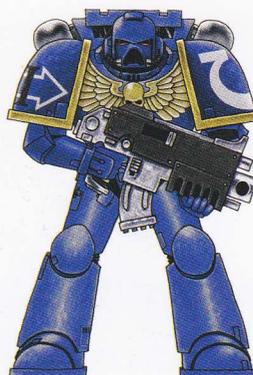
Armure Maximus Mk4



Armure Hérésie Mk5



Armure Corvus Mk6



Armure Aquila Mk7



Armure Errant Mk8

HÉRALDIQUE DES SPACE MARINES

Les Space Marines affichent généralement le symbole de leur chapitre sur leur épaulière gauche, et le symbole indiquant le type de leur escouade sur leur épaulière droite. Leur casque est souvent orné d'honneurs de bataille ou de leur grade, par le biais d'une couleur particulière ou d'un insigne.



Space Marine Tactique du chapitre des Ultramarines.



Les sergents ont souvent un casque rouge. Leur statut de vétéran est indiqué par des lauriers.



Les lauriers indiquent que ce Space Marine est un vétéran.



Ici, le statut de vétéran est indiqué par un casque blanc.

MARQUAGES D'ESCOUADES



Escouade de Cdt de la 2^e Cie
Couleur héraldique : Jaune/Or



1^{er} Cie, 9^e Escouade de Vétérans
Couleur héraldique : Blanc/Argent



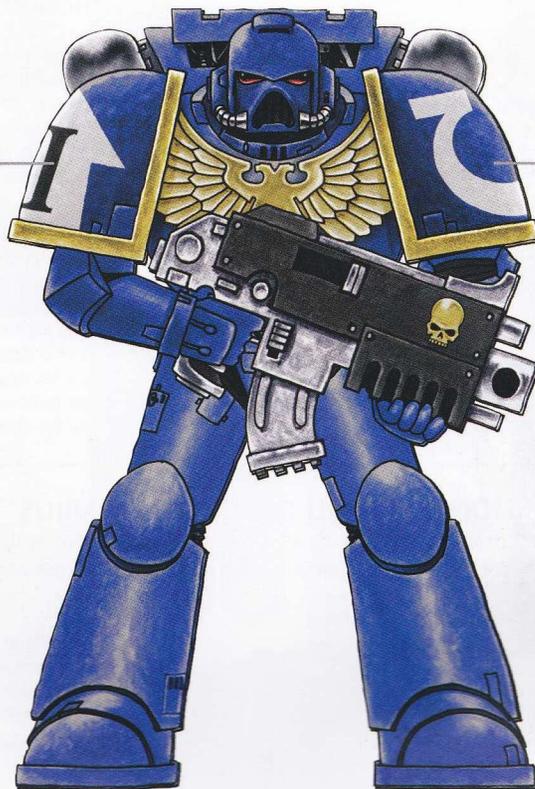
3^e Cie, 4^e Escouade Tactique
Couleur héraldique : Rouge/Gueule



2^e Cie, 8^e Escouade d'Assaut
Couleur héraldique : Jaune/Or



9^e Cie, 9^e Escouade Devastator
Couleur héraldique : Bleu/Azur



VARIANTES DE SYMBOLE DE CHAPITRE



2^e Compagnie
Couleur héraldique : Jaune/Or



1^{er} Compagnie de Vétérans
Couleur héraldique : Blanc/Argent



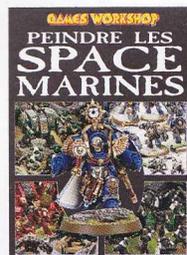
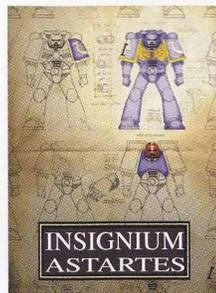
Sergent de la 3^e Compagnie
Couleur héraldique : Rouge/Gueule



2^e Compagnie
Couleur héraldique : Jaune/Or



9^e Compagnie
Couleur héraldique : Bleu/Azur



Pour plus d'informations sur les marquages des Space Marines, leur héraldique et leurs insignes, consultez les livres *Insignium Astartes* (disponible auprès de Black Library) et *Peindre les Space Marines*.

DÉCORATIONS

Les Space Marines reçoivent des badges honorifiques selon les actions d'éclat qu'ils accomplissent. Certains sont peints sur l'armure, mais d'autres sont minutieusement gravés et leurs porteurs sont traités avec le plus grand respect par leurs frères d'armes. Chaque chapitre possède ses propres variantes de décorations, de récompenses et de médailles selon son histoire et ses traditions. Les décorations ci-dessous sont les plus communes et se retrouvent dans presque tous les chapitres.



HALO DE FER

Cet insigne au motif simple date des premiers jours de l'Imperium. Il est souvent peint en rouge sur l'armure du Space Marine, et récompense un excellent stratège ou un chef particulièrement doué. Il est placé sur l'épaulette ou le casque pour indiquer le rang de son porteur.



SCEAU DE PURETÉ

Le sceau de pureté est plus une bénédiction qu'une décoration. Avant une campagne, les chapelains du chapitre passent dans les rangs en chantant des litanies. Les individus les plus honorés reçoivent ces bandes de parchemin, fixées sur leurs armures par d'épais sceaux de cire.



CRÂNE DE FER

Le crâne de fer a des origines très anciennes et récompense les bons meneurs d'hommes. C'est l'insigne Codex des sergents, et il est souvent porté sur l'épaulette ou le casque. Le crâne de fer est souvent représenté en rouge.



HONNEUR BALISTIQUE

Le Codex préconise que les meilleurs tireurs portent ce badge afin que leurs talents puissent être utilisés à bon escient sur le champ de bataille. On dit que les honneurs balistiques sont fabriqués à partir de douilles de bolts tirés au combat par Roboute Guilliman en personne.



LAURIERS IMPÉRIAUX

Les actes de valeur menant à une grande victoire sont récompensés par les lauriers impériaux. Ils forment souvent une couronne sur le casque ou sont sculptés dans celui-ci. Le Codex exige que les bannières de chapitre et de compagnie soient brandies exclusivement par des Marines ayant reçu ces lauriers.



CRÂNE ET DEVISE

En plus du crâne de fer, il existe d'autres icônes et emblèmes utilisant un crâne. Ces décorations ont des significations très variées, et sont souvent combinées à une devise simple. On les retrouve sur les épaulettes, les casques, les genouillères et même sur les véhicules ou les chemises des bolters.

LES HONNEURS DU CAPITAINE SICARIUS

Cato Sicarius a reçu de nombreuses décorations au cours de sa longue carrière. Toutes apparaissent sur son armure, soit de façons stylisées, soit forgées dans de l'électrum. Il a également l'honneur de porter une armure qui a appartenu à certains des héros les plus célèbres du chapitre.

Aquila

Un insigne honorifique proclamant la sagesse de son porteur. Remis au début de la Campagne de Dantaron, la première bataille de Sicarius en tant que Capitaine de la 2^e Compagnie.

Eternium Ultra

Il n'y a que très peu de telles reliques en Ultramar. Elle signale que Sicarius est un Haut Suzerain d'Ultramar et le Défenseur des huit systèmes.

Lauriers Impériaux

Accordés suite à l'assaut orbital sur Crusat Minor en 733.M41.

Honorifica Valorum

En reconnaissance du courage exceptionnel de Sicarius contre les orks lors de la bataille pour Dyzyanyr.



Héraldique Personnelle

L'épaulette senestre de Sicarius provient à l'origine d'une armure de Croisade Mk II portée par le Capitaine Orar au cours de la Purge. L'héraldique combine le halo de fer, l'icône des Ultramarines et l'aquila d'or qui indique que Sicarius est le Grand-duc de Talassar.



Crête Honorifique

Le droit de porter une crête se gagne suite à des actes d'intrépidité exceptionnelle. Sicarius gagna la sienne lors de la bataille de neuf jours pour le Fort Telendrar. La couleur de la crête est la même que celle de la maisonnée dans laquelle Sicarius fut recruté il y a des décennies.

Victorex Alpha

En reconnaissance de la bravoure dont a fait preuve Sicarius lors du Siège de Rynneth V.

BANNIÈRES DES ULTRAMARINES

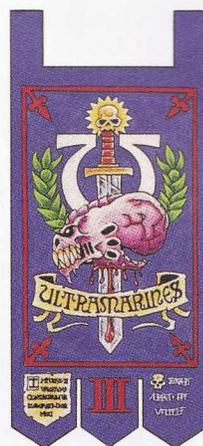
Chaque compagnie, à l'exception de celle des scouts, possède une bannière qui porte son héraldique et son parchemin d'honneur. Les plus grands capitaines et les victoires les plus importantes sont commémorés par une icône dévotionnelle ou des litanies brodées dans le tissu.



La 1^{re} Compagnie est nommée les Guerriers d'Ultramar. Elle porte la Crux Terminatus et un emblème honorifique en mémoire des morts de la Bataille pour Macragge. L'épaulière montre l'héraldique du Capitaine Agemman, l'un des héros du chapitre.



La bannière de la 2^e Compagnie, les Gardiens du Temple, porte des motifs tels que des lauriers et des crânes, et le symbole des Ultramarines. Le Capitaine Sicarius porte une héraldique rappelant ses victoires sur les Tau lors de la Croisade du Golfe de Damocles.



Appelée Le Fléau des Xenos, la bannière de la 3^e Compagnie affiche des honneurs de bataille gagnés au cours de la première Guerre Tyranique. Pour honorer ses guerriers, le Capitaine Ardias a repris les couleurs de sa compagnie dans son héraldique.



La 4^e Compagnie est nommée les Défenseurs d'Ultramar. Sa bannière porte le Gantelet de Fer de son ancien chef, le Capitaine Idaeus. En attendant, son remplaçant porte la même héraldique.



La 5^e Compagnie est appelée les Gardiens du Bord Oriental. Le Capitaine Galenus est également le Maître des Marches. La bannière et son armure portent l'aigle, symbole de son office. C'est un grand honneur que de porter un tel symbole sur son armure.



Bien qu'elle soit une compagnie de réserve, la 6^e Compagnie a gagné de nombreux honneurs, notamment lors de la défense du Secteur de Gerio. Le Capitaine Epathus est le Maître des Rites et son épaulière porte le crâne, symbole de sa compagnie.



La 7^e Compagnie est célébrée en tant que Défenseurs de Caeserean, en l'honneur de sa victoire contre Korus l'Iconoclaste.

La 8^e Compagnie est nommée Les Lames Honorifiques. Les épées croisées indiquent qu'il s'agit de la Compagnie d'Assaut.

La bannière de la 9^e Compagnie porte les éclairs traditionnels du blason d'Ultramar. La compagnie est nommée les Porteurs de Tempête.

Les Ultramarines ont plusieurs bannières de chapitre, mais une seule à la fois est brandie au combat. Les symboles varient d'une bannière à l'autre, mais toutes évoquent les plus grandes victoires du chapitre ou d'autres moments cruciaux de son histoire.

Cette bannière dépeint la victoire contre la flotte-ruche Béhémoth et porte les noms des grands héros de cette guerre, ainsi que ceux des batailles les plus importantes.

CHAPITRES CODEX

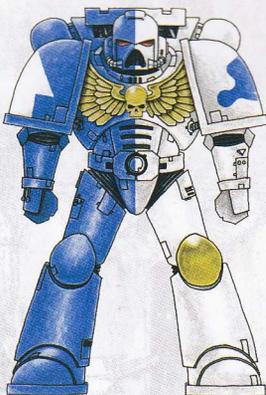
La tradition veut qu'il existe en permanence environ un millier de chapitres Codex. Certains d'entre eux sont montrés sur ces pages. De fait, ce nombre n'est qu'une approximation. De nouveaux chapitres sont fondés constamment, éradiqués ou dispersés, et il y a peu de chances qu'il existe des chiffres fiables à propos de l'Adeptus Astartes.

Il existe en gros trois grandes catégories de chapitres. La première, et la plus importante, se nomme Les Fils de Guilliman. Ces chapitres descendent directement des Ultramarines et des chapitres Primogénitor. Ils ont leurs propres traditions, car comme le précise le Codex Astartes, chaque chapitre se doit de posséder un nom, un symbole et une héraldique. Néanmoins, ils vénèrent Roboute Guilliman comme leur Primarque et son successeur, le Seigneur d'Ultramar, comme leur suzerain. Si ce dernier a besoin d'aide, il trouvera toujours plusieurs de ces chapitres pour répondre à son appel. Tout comme les Ultramarines, ceux-ci suivent scrupuleusement les préceptes du Codex Astartes, et considèrent ses écrits comme des doctrines tactiques et un guide spirituel.

Le patrimoine génétique des Ultramarines étant favorisé lors de la création de nouveaux chapitres, il est évident que les Fils de Guilliman sont une force majeure de la galaxie.

Les chapitres de la deuxième catégorie doivent leur patrimoine génétique à un autre Primarque, mais suivent les préceptes du Codex Astartes, autant que leurs traditions le leur permettent. Bien qu'il soit essentiellement formé de chapitres successeurs, ce groupe inclut des chapitres de la Première Fondation, parmi lesquels les Imperial Fists, les White Scars et la Raven Guard. Ces chapitres ne seront jamais des Ultramarines, car leur patrimoine génétique n'est pas celui de Roboute Guilliman, mais ils aspirent aux standards fixés par le grand Primarque.

Le troisième et dernier groupe est constitué d'aberrations, de chapitres qui, à cause de mutations dans leur patrimoine génétique ou de leur obstination, renient le Codex Astartes et lui préfèrent d'autres doctrines de combat. Certains, comme les Blood Angels et leurs successeurs, essaient d'être fidèles à l'héritage de Guilliman, mais leur patrimoine génétique déviant les éloigne de plus en plus de leur idéal. D'autres, comme les Space Wolves et les Black Templars, restent féroce-ment indépendants et préfèrent la voie guerrière de leur propre fondateur sans se soucier du regard des autres. Ces chapitres ont toujours été minoritaires, et ils sont de moins en moins nombreux au fil des ans, car leur patrimoine génétique n'est plus utilisé afin de créer de nouveaux chapitres. Ils ne sont pas traités dans ce livre, car celui-ci est consacré aux Ultramarines et à ceux qui suivent leur exemple.



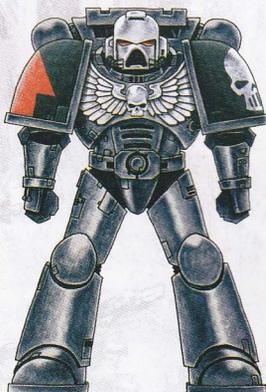
EAGLE WARRIORS

Les Eagle Warriors sont basés dans une flotte spatiale et mènent une campagne éternelle dans les systèmes conquis par Roboute Guilliman au cours de la Grande Croisade.



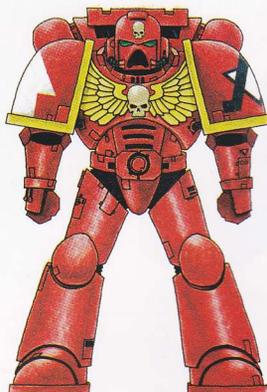
BLACK CONSULS

Enregistrés comme ayant été annihilés lors du Siège de la Ruche Goddeth en 455.M41. Statut inconnu.



SILVER SKULLS

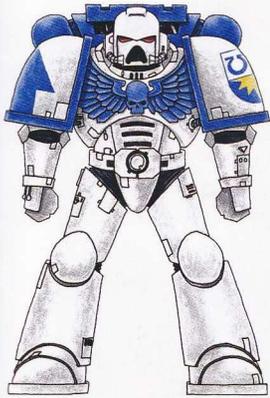
Les Silver Skulls croient que l'Empereur guide leurs actes et ne se rendent au combat que lorsque les augures sont favorables. Un tel comportement ne manque pas de mécontenter les commandeurs impériaux, sauf quand les Silver Skulls choisissent de les aider...



CHAPITRE GENESIS

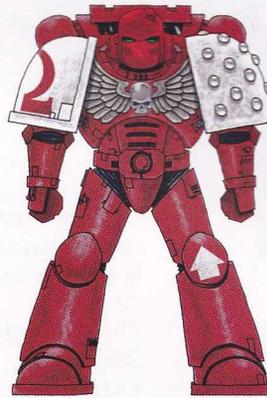
Premier parmi les Primogénitor, le Chapitre Genesis suit à la lettre les dogmes de Roboute Guilliman, et se battra sans hésiter aux côtés des Ultramarines.





PRÆTORS OF ORPHEUS

La connaissance technologique des Prætors of Orpheus n'est surpassée que par celle de l'Adeptus Mechanicus. De nombreuses personnes pensent que les deux organisations sont secrètement intimement liées. Les Prætors of Orpheus sont très actifs dans les systèmes voisins de Pavonis.



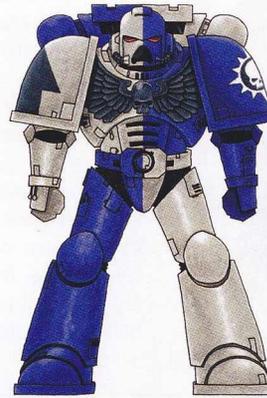
LES SONS OF ORAR

Orar est une figure mythique. C'était un capitaine Ultramarine qui devint célèbre après l'Hérésie d'Horus. Les détails de la fondation des Sons of Orar se sont perdus dans les archives impériales, mais ceux-ci considèrent Orar comme leur patriarche spirituel.



CHAPITRE AURORA

L'armurerie du chapitre Aurora compte plus de Predator et de Land Raider que trois autres chapitres au complet. Son nom est synonyme d'assaut blindé à travers tout l'Ultima Segmentum.



NOVAMARINES

Les Novamarines sont éparpillés à travers la galaxie, et ces Space Marines n'ont pas combattu tous ensemble depuis le début du 37^e Millénaire.



RAVEN GUARD

La Raven Guard est adepte de la guerre de l'ombre, et ne s'engage dans une bataille frontale que lorsqu'elle n'a pas le choix. Afin d'accomplir ses missions secrètes, la Raven Guard dépend en grande partie de ses forces de scouts, qui sont capables d'opérer seules pendant des périodes prolongées, et de groupes d'intervention rapide, comme des escouades d'Assaut équipées de réacteurs dorsaux, qui peuvent profiter d'une faiblesse momentanée de l'adversaire. Les assauts de Thunderhawk et de modules d'atterrissage sont également fréquemment employés par la Raven Guard pour les mêmes raisons. D'ailleurs, elle possède plus de ces appareils que n'importe quel autre chapitre. La planète capitulaire de la Raven Guard, Délivrance, jouit de la capacité de production d'un petit monde-forge, ce qui fournit au chapitre suffisamment de matériel pour mener à bien ses campagnes.

Les capitaines de la Raven Guard sont des individus indépendants, et il est très rare que le chapitre combatte au complet sur un même théâtre d'opération. Les compagnies sont des entités autonomes prêtes à porter secours aux commandants impériaux à travers toute la galaxie, avec ou sans l'accord du Maître de Chapitre. Certains mettent en cause l'efficacité de la Raven Guard pour cette raison, même si une telle fluidité dans sa chaîne de commandement prouve justement le contraire, et la formidable discipline de ses Space Marines.



"Dans les ténèbres, tous les hommes sont égaux, sauf ceux qui s'y soumettent."

Kayvaan Shrike

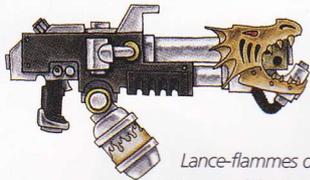
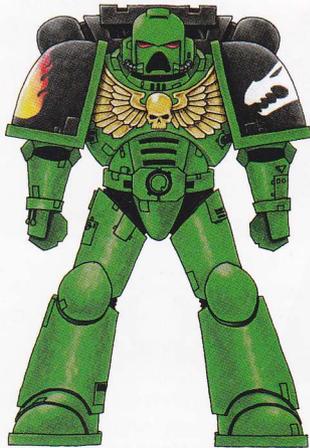
Capitaine de la 3^e Compagnie de la Raven Guard



Héraldique personnelle
du Capitaine Ravenclaw



Griffe éclair
Modèle Serres de Faucon



Lance-flammes de maître modèle Nocturne

LES SALAMANDERS

Nés de la fournaise, les frères de bataille du chapitre des Salamanders ont la peau noire et des yeux rouges incandescents. Cette apparence terrifiante est une conséquence de leur patrimoine génétique et du haut niveau de radiations qui afflige Nocturne, leur monde capitral. Cette apparence a permis à elle seule de mater plus d'une rébellion sans tirer le moindre coup de feu.

Chacune des sept compagnies de combat des Salamanders voit ses aspirants recrutés exclusivement dans l'une des sept colonies de Nocturne. Cela provoque des rivalités entre les compagnies, mais renforce l'esprit de corps des Space Marines Salamanders et les dote d'une détermination sans faille.

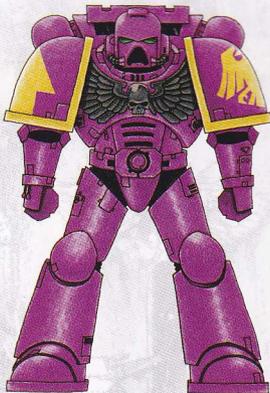
Les talents de forgeron sont tenus en haute estime sur Nocturne, et on attend de chaque Salamander qu'il soit capable d'entretenir et même d'améliorer ses armes. Cela compense largement les effectifs réduits du chapitre et la lenteur de son système de recrutement, car chaque frère de bataille a accès à un équipement plus avancé que les frères de bataille des autres chapitres.



Bannière de la 2^e Compagnie des Salamanders

**"Dans les feux de la guerre!
Sur l'enclume de la bataille!"**

Cri de guerre des Salamanders



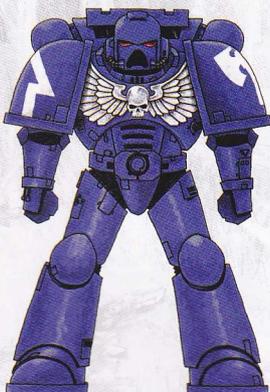
HAWK LORDS

Les Hawk Lords dédaignent les modules d'atterrissage en faveur des Thunderhawk. Ils sont passés maîtres dans l'art d'user d'une telle tactique, et il n'est pas rare que les pilotes de Thunderhawk d'autres chapitres viennent s'entraîner au sein d'un escadron des Hawk Lords.



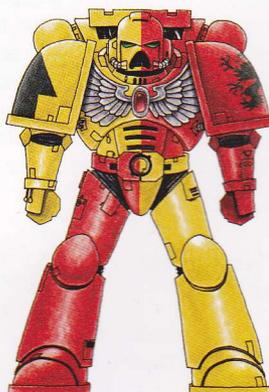
DEATH SPECTRES

Stationnés au-delà des frontières de l'Imperium, les Death Spectres montent la garde afin de s'assurer que les habitants surnaturels des Astres Fantômes ne menaceront plus jamais la galaxie.



DARK HUNTERS

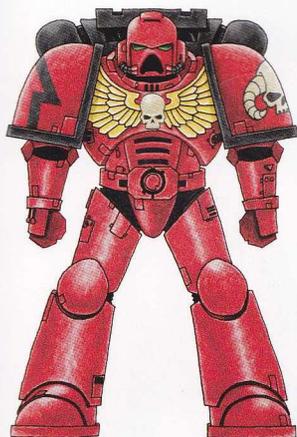
Fondés lors des jours sombres de l'Oclusiade, les Dark Hunters ont la réputation d'être des guerriers austères et résolus. Ils sont l'un des sept chapitres chargés de l'élimination des renégats du Chaos connus sous le nom de Punishers.



HOWLING GRIFFONS

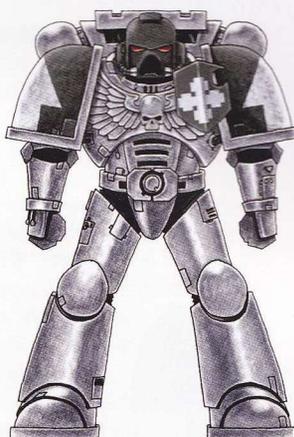
Peu de chapitres sont aussi célèbres que les Howling Griffons. Ils combattirent lors de la Guerre de Badab, pendant la Croisade de la Vengeance, la Destitution du Régent Fou d'Amar et au cours de milliers d'autres engagements majeurs. Leur localisation actuelle est inconnue.





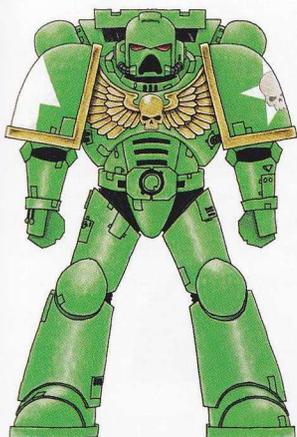
EXORCISTS

Les Exorcists possèdent deux compagnies de scouts supplémentaires, pour un total de douze compagnies. Sans un tel nombre de néophytes, les Exorcists disparaîtraient à cause des pertes dues à leurs méthodes d'entraînement peu orthodoxes. À l'heure qu'il est, les Exorcists livrent bataille sur Armageddon.



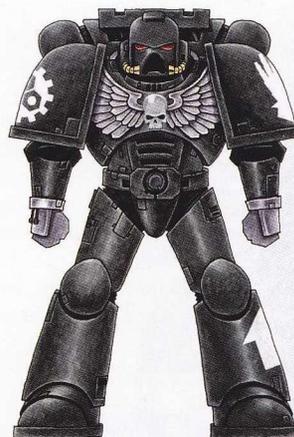
IRON KNIGHTS

Les Iron Knights sont des croisés dans la plus pure lignée de Rogal Dorn. Ils sont l'un des douze chapitres à envoyer un champion à la Fête des Lames qui a lieu tous les cent ans, et le seul à avoir remporté l'épreuve deux fois d'affilée.



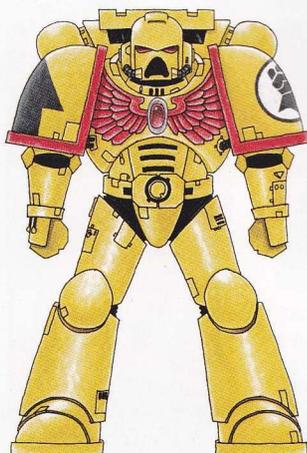
INVADERS

Actuellement en sous-effectifs suite à leur assaut sur le vaisseau-monde Idharae, le chapitre des Invaders opère en soutien des Novamarines sur la planète condamnée de Skyfall.



IRON HANDS

Les Iron Hands abhorrent la faiblesse de la chair et usent intensivement de modifications biomécaniques pour expier ce péché. Le chapitre ne cache pas ses liens avec l'Adeptus Mechanicus, même si cela fait de lui un paria auprès des autres Space Marines.



LES IMPERIAL FISTS

Rogal Dorn, le Primarque des Imperial Fists, était un guerrier loyal et tenace dont la mort fut un sacrifice suprême auréolé de gloire. Même si des millénaires se sont écoulés depuis sa disparition, il continue à servir d'exemple pour les Imperial Fists, qui volent de victoire en victoire. De fait, si les Imperial Fists commettent une faute, c'est celle de continuer le combat là où d'autres auraient abandonné depuis longtemps. Par le passé, leur obstination leur a permis d'arracher la victoire in extremis en de nombreuses occasions, mais toujours au prix de nombreuses vies.

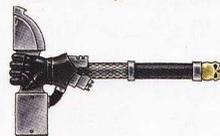
Les Imperial Fists et leurs successeurs ont joué un rôle crucial en maintenant la cohésion de l'Imperium lors de ses heures les plus sombres. Plusieurs chapitres sont issus de leur patrimoine génétique, et tous sont tout aussi tenaces que leur ancêtre. On compte parmi eux les Crimson Fists et les Black Templars, et ils forment une confrérie aux liens étroits, unie par le sang et l'honneur de son Primarque. Il n'est guère surprenant que les Imperial Fists soient considérés comme le parangon du Space Marine, et ce presque autant que les Ultramarines. Ils sont les dignes héritiers de l'ancienne légion de l'Adeptus Astartes.



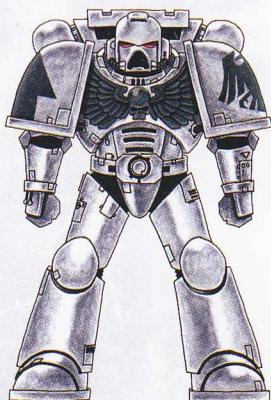
"L'Empereur nous commande. Dorn nous guide. L'honneur nous protège.

Craignez-nous, car nous sommes la vengeance incarnée."

Extrait des Enseignements de Rhetoricus

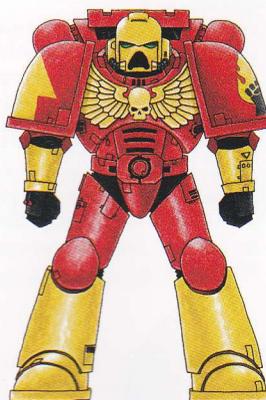


Le Poing de Dorn
Artefact des Imperial Fists



KNIGHTS OF THE RAVEN

Les Knights of the Raven sont actuellement engagés dans une guérilla contre la flotteruche Kraken. Cette mission périlleuse est une pénitence suite à leurs accrochages avec le Chapitre Aurora. La guerre ouverte fut évitée de justesse par l'intervention de Marneus Calgar.



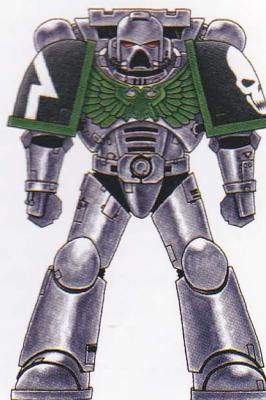
FIRE LORDS

Les Fire Lords commencent leurs assauts par un barrage de missiles incendiaires, puis se ruent à l'attaque au milieu des cadavres incinérés avant même que les flammes ne soient éteintes.



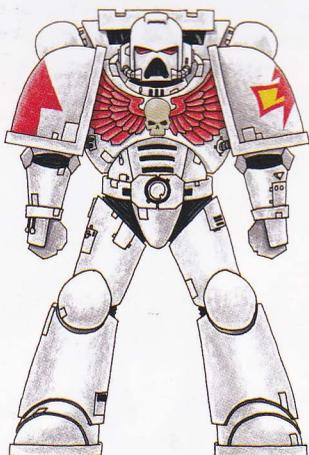
SABLE SWORDS

Fondés vers le milieu du 41^e millénaire, les Sable Swords ont rapidement prouvé qu'ils étaient dignes des chapitres plus anciens en remportant une série de victoires décisives contre l'Empire Tau.



DOOM LEGION

La Doom Legion est responsable de la garde et de l'entretien de la Faithful's Deliverance, la forteresse stellaire pré-hérésie qui surveille les champs d'astéroïdes du Labyrinthe d'Elusian. Peu de chapitres possèdent leur puissance de feu en combat spatial.



WHITE SCARS

Les White Scars sont les maîtres de la reconnaissance et de fervents adeptes des tactiques de harcèlement. Ce sont des pisteurs et des chasseurs inégalables qui se déploient rapidement pour anihiler l'adversaire avant qu'il n'ait le temps de réagir. Ils suivent ainsi les enseignements de leur Primarque Jaghatai Khan, et ont affiné leurs doctrines au cours de millénaires de combats ininterrompus. La plupart des chars des Space Marines sont trop lents pour de telles tactiques, c'est pourquoi les artificiers des White Scars sont passés maîtres dans l'art de modifier les moteurs de Predator, de Vindicator et même de Land Raider afin qu'ils puissent suivre les motards et que ces éléments de reconnaissance ne se retrouvent jamais sans soutien. Comme le Grand Khan leur enseigna autrefois, la vitesse n'est rien si cela dérobe sa force au coup porté.

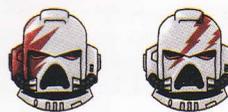


“Si vous pouvez nous voir, vous êtes en grand danger. Mais ce n'est rien face au péril qui vous menace si nous restons invisibles, et que la dernière chose que vous entendez est notre rire.”

Proverbe White Scar



Même si les White Scars ne manquent aucune occasion de guerroyer au nom de l'Empereur, ils aiment affronter dès qu'ils en ont l'occasion des ennemis à leur mesure, comme des Kultes d'la Vitesse orks ou des Wild Riders de Saim-Hann, car ils pensent que vaincre un tel adversaire est le test ultime du guerrier. De telles victoires sont célébrées par le chapitre et entrent dans ses légendes pour toujours.



Casques de motards White Scars avec marquages tribaux

HONOUR HOLD

Forteresse-monastère des Crimson Paladins

Armement:
Armillus Maxima
2 100 serfs/auxiliaires

Notes:
La forteresse est en grande partie souterraine par mesure de protection contre les trappes orbitales.

GUERRE DANS LA FAILLE DE GILDAR

La flotte du chapitre des Silver Skulls a détruit une force de frappe de Red Corsairs comprenant plusieurs croiseurs de classe Executor. Les renégats survivants ont atterri sur plusieurs planètes du système de Gildar sans parvenir toutefois à semer les Silver Skulls. En quelques semaines, le système a été purgé de toute trace des Red Corsairs.

VAISSEAU D'ATTAQUE "HONOURED PROPHECY"

Détruire de classe Cobra

Chapitre:
Death Spectres

Chantier Naval:
Enhelheim

Équipage:
5 Space Marines,
150 serfs

Notes:
Armement de soutien à courte portée, navette de reconnaissance

LÉGENDE

▶ Monde Chapitrel

▶ Flotte de Croisade

▶ Engagement

LA QUÊTE CONTINUE

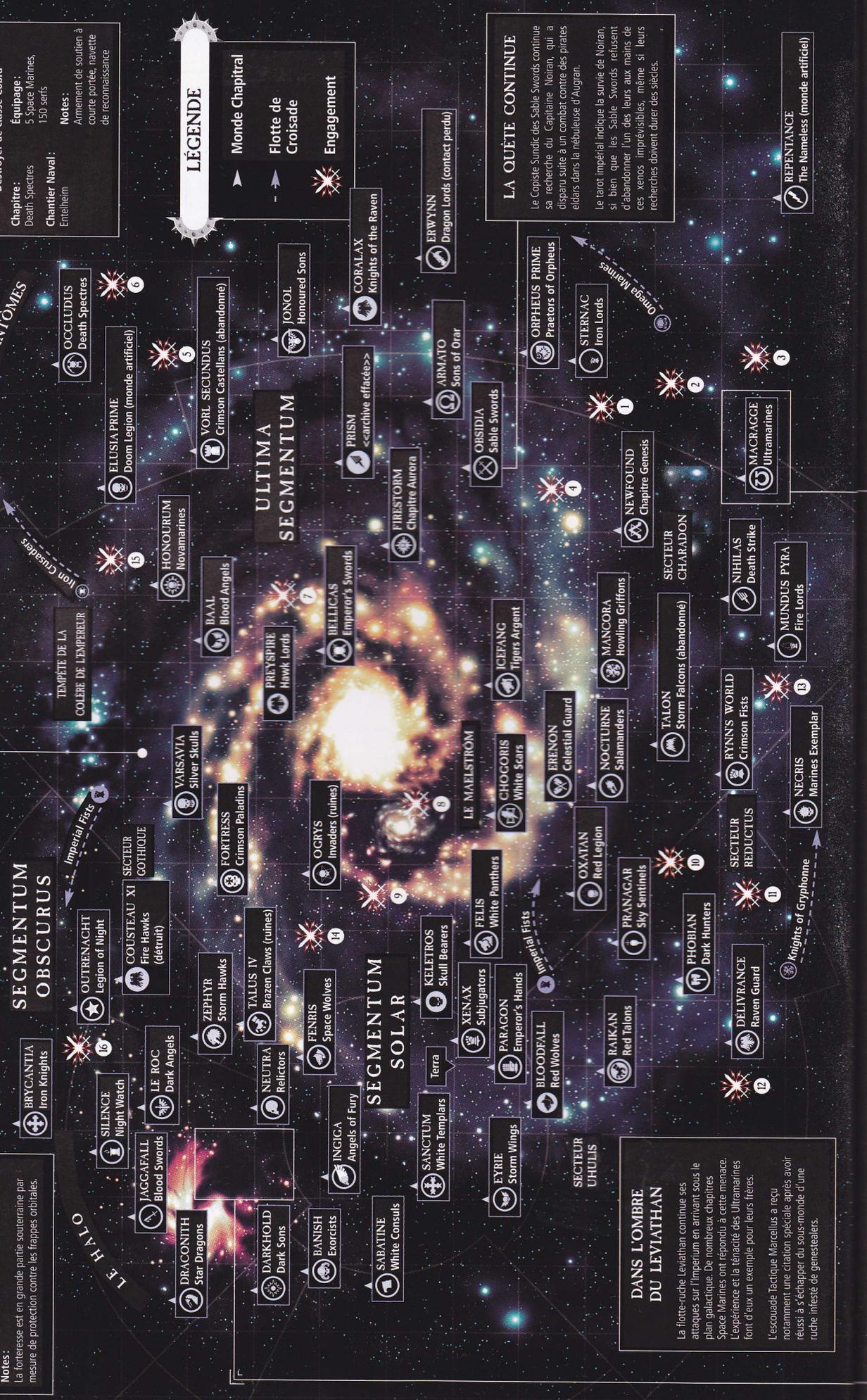
Le Copiste Sundic des Sable Swords continue sa recherche du Capitaine Noïrian, qui a disparu suite à un combat contre des pirates eldars dans la nébuleuse d'Augran.

Le tarot impérial indique la survie de Noïrian, si bien que les Sable Swords refusent d'abandonner l'un des leurs aux mains de ces xenos imprévisibles, même si leurs recherches doivent durer des siècles.

DANS L'OMBRE DU LEVIATHAN

La flotte-ruche Leviathan continue ses attaques sur l'Imperium en arrivant sous le plan galactique. De nombreux chapitres Space Marines ont répondu à cette menace. L'expérience et la ténacité des Ultramarines font d'eux un exemple pour leurs frères.

L'escouade Tactique Marcellus a reçu notamment une citation spéciale après avoir réussi à s'échapper du sous-monde d'une ruche infesté de genestealers.



SEGMENTUM OBSCURUS

Imperial Fists

Iron Crusaders

Iron Crusaders

Imperial Fists

LE HALO

Imperial Fists

SEGMENTUM SOLAR

Imperial Fists

ULTIMA SEGMENTUM

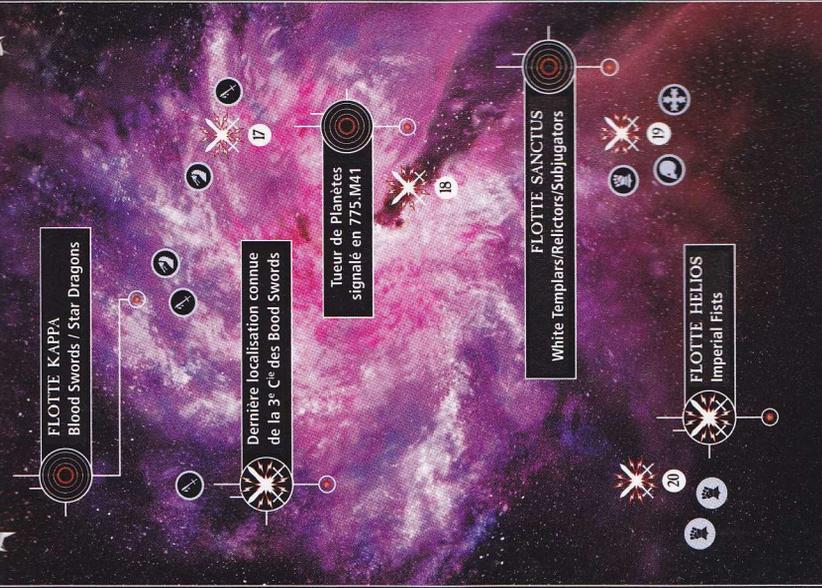
Imperial Fists

LA QUÊTE CONTINUE

Imperial Fists

REPENTANCE
The Nameless (monde artificiel)

SURVEILLANCE DE L'ŒIL DE LA TERREUR



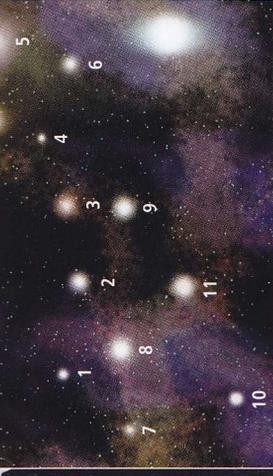
CARNISONS DES FORTS STELLAIRES EN 998.M41

- Imperial Fists 
- Star Dragons 
- Exorcists 
- Silver Skulls 
- White Templars 
- Dark Sons 
- Relictors 
- Subjugators 
- Blood Swords 

“Nous ne connaissons pas le repos tant qu'un renégat vivra. Nous serons leur terreur.”

Capitaine Leitz
Chapitre des Exorcists

ULTRAMAR



1. Tarentum
 2. Quintarn
 3. Konor
 4. Calth
 5. Expander
 6. Iax
 7. Masali
 8. Talassar
 9. Macragge
 10. Talasa Prime
 11. Parmenio
- Monde-jardin
Agri-monde
Agri-monde
Monde de Recherches de l'Adeptus Mechanicus
Monde Cardinal
Monde Océanique
Monde Chaptiral
Forteresse Inquisitionnelle
Monde
d'Entraînement

MACRACGE

Planète Chapitre de l'Adeptus Astartes
Domaine du Chapitre des Ultramarines, Ultramar est un empire de planètes magnifiques et civilisées qui tient lieu de bastion contre les ténèbres de la Bordure Orientale.



ENGAGEMENTS NOTABLES EN 998.M41

- 1 Une force combinée des chapitres Ultramarines et Genesis affronte la puissance émergente de la Waaagh! Croc d'Fer.
- 2 Plusieurs chapitres sont déployés pour contrer l'expansion Tau.
- 3 La 5^e Compagnie des Ultramarines conduit des opérations contre les pirates eldars dans la Nébuleuse de Drasnac.
- 4 Trois Compagnies des Sable Swords déclenchent l'Exterminatus contre le monde nécron d'Eldritch.
- 5 La 4^e Compagnie de la Doom Legion reçoit l'ordre de mater la rébellion de Neo Khartourm. Les pertes civiles dépassent largement les prévisions.
- 6 L'intégralité du chapitre des Death Spectres est déployé pour contrer la flotte-ruche Jormurgandr. Des renforts sont en route.
- 7 Contact perdu avec la 7^e Compagnie des Hawk Lords. La responsabilité de xenos hostiles est suspectée.
- 8 Le chapitre des White Panthers écrase des rébellions persistantes dans l'amas de Dyrathi. Le Maître de Chapitre Jorus Shadowmaw meurt au combat.
- 9 La 2^e Compagnie des Imperial Fists engage des éléments de la Waaagh! Dethzarka. Les 6^e et 9^e Compagnies sont envoyées en soutien.
- 10 La 5^e Compagnie des Salamanders conduit des missions de recherche & destruction contre plusieurs mondes-nécropoles du sous-secteur Heracles.
- 11 Opérations d'endiguement de la flotte-ruche Leviathan. Vingt-quatre chapitres participent aux combats. Le Capitaine Aajz Solari de la Raven Guard se voit confier le commandement suprême de l'armée.
- 12 La Waaagh! Skullrak continue de ravager Taigus et les systèmes avoisinants. On pense que le Capitaine Kayvaan Shrika de la Raven Guard opère dans les environs en dépit de l'absence de tout contact.
- 13 Les compagnies en sous-effectifs des Crimson Fists viennent apporter leur aide dans les combats contre l'Archipyrmane de Charadon.
- 14 Deux compagnies des Angels of Fury défont une bande de Word Bearers.
- 15 La force d'intervention Septus des Novamarines est attaquée par des renégats du Chaos qu'on pense être sous les ordres de Huron Sombrecœur.
- 16 La Guerre d'Armageddon. Jusqu'à douze chapitres sont engagés en même temps dans les opérations. Les prévisions indiquent que les combats vont durer jusqu'en M42, et peut-être même au-delà.
- 17 Le vaisseau Warp "Accursed Eternity" est aperçu dans le système de Balanor. La flotte d'endiguement Kappa est envoyée enquêter.
- 18 La flotte d'endiguement Sanctus engage une force d'assaut conséquente de la Black Legion. Les pertes sont lourdes mais la victoire est acquise.
- 19 Le fort stellaire "Endeavour of Will" des Imperial Fists est attaqué par une bande de guerre d'Iron Warriors. Le commandant ennemi n'est autre que le Maître de Forge Shon'tu (réf. a435-34 Siège de Malodrax).
- 20 Les White Consuls confirment le bannissement du démon majeur connu sous le nom de Tisseur de Destins.

POUR LA DÉFENSE DE L'HUMANITÉ

“Qu'ils parcourent la galaxie comme des dieux des temps anciens, et protègent l'Humanité des dangers que fait peser sur elle cet univers imitoyable.”

Extrait des enseignements de Roboute Guilliman
tels qu'ils sont rapportés dans l'Apocryphe de Skaros

Les Space Marines sont la force de combat la plus mobile de l'Humanité, il est donc impossible de répertorier en détail toutes leurs actions. Cette carte montre les campagnes et les forteresses des Space Marines les plus notables en 998.M41.

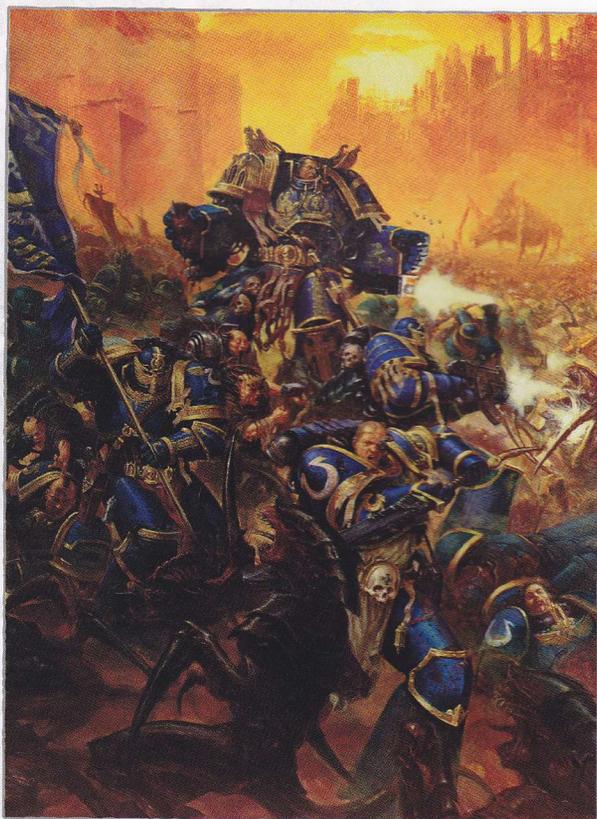
LES COMBATS DES ULTRAMARINES

Ils sont les gardiens de la Bordure Orientale, les Défenseurs d'Ultramar.

Ultramar a fait face à toutes sortes d'invasions, certains si étranges qu'ils défient la compréhension. Les Ultramarines se sont mesurés à des Waaagh! orks et des rébellions, des incursions Tau et des raids nécrons, mais la véritable mesure de leur héroïsme prend toute son ampleur lorsqu'ils ont défendu la galaxie elle-même face à des menaces venues d'au-delà de l'espace. C'est ainsi qu'au cours du 35^e Millénaire, les fils d'Ultramar ont mené le combat contre les Marcheurs d'Étoiles de Crioth, et ont été à la pointe de la contre-attaque suite aux Massacres d'Heavenfall. Mais une de ces guerres dépasse toutes les autres : l'attaque de la flotte-ruche tyranide Béhémot et la Bataille pour Macragge.

LA BATAILLE POUR MACRAGGE

Quand il apprit l'existence de la flotte-ruche Béhémot et la menace qu'elle faisait peser sur Ultramar, Marneus Calgar établit ses plans. Il savait que Macragge était le système le plus directement menacé, et il ordonna donc que ses défenses déjà formidables soient encore améliorées. Des vaisseaux de guerre émergèrent du Warp pour venir renforcer la dizaine de bâtiments déjà présents. Des croiseurs d'attaque armés jusqu'aux dents jetaient leur ombre sur les torpilleurs de la Flotte Impériale et sur les vaisseaux civils armés pour la guerre. Et au milieu de cette armada trônaient les barges de bataille des Ultramarines. Avec cette flotte de guerre à laquelle venait s'ajouter la puissance de feu des stations de défense orbitales, Macragge était prête à faire face aux tyranides.



À peine quelques semaines plus tard, les vaisseaux de l'avant-garde des tyranides atteignirent Macragge. Ils essuyèrent les tirs des croiseurs d'attaque des Ultramarines et se rassemblèrent au-dessus de la planète. Bientôt, des milliers de créatures émergèrent des spores mycétiennes pour semer la mort. Voyant que les nuées de tyranides étaient trop nombreuses pour être affrontées petit à petit, Calgar rassembla ses forces au sol en trois grandes armées. La première et la deuxième, composées majoritairement de vétérans de la 1^{re} Compagnie et de Forces de Défense Planétaires, se postèrent dans les forteresses polaires de Macragge pour attendre les hordes de tyranides. Pendant ce temps, la troisième armée, qui était également la plus grande, se lança dans une série d'actions d'arrière-garde pour tenter de ralentir la horde et d'éliminer les principales créatures synapses.

Calgar remporta d'importants succès initiaux, et réussit à gagner du temps pour les troupes disposées aux deux pôles de la planète. Mais les tyranides arrivaient toujours plus nombreux. Lors d'une bataille apocalyptique non loin de Cold Steel Ridge, l'arrière-garde des Ultramarines fut malmenée par les tyranides et Calgar lui-même sérieusement blessé. Sachant que rester à la surface de la planète revenait à condamner ses troupes, Calgar battit en retraite avec son armée à bord de la barge de bataille *Octavius*. Refusant de perdre du temps en laissant les apothicaires s'occuper de ses blessures, le Maître de Macragge prit le commandement de la flotte et chercha un moyen de sauver son monde de la destruction.

Quelques heures plus tard, le gros de la flotte tyranide parvint en orbite de Macragge. Malgré l'absence de renforts, Calgar mena ses vaisseaux dans une série d'attaques audacieuses, éliminant les bio-vaisseaux isolés qui se plaçaient autour de la planète. Pris entre le marteau qu'était la puissance de feu de la flotte de Calgar, et l'enclume que formaient les forteresses polaires et leurs défenses formidables, des dizaines de bio-vaisseaux furent détruits, mais il en restait beaucoup d'autres. Alors que la bataille spatiale faisait rage, les tyranides lâchèrent des milliers de spores sur les forteresses polaires. L'Esprit de la Ruche avait compris que s'il faisait taire les lasers de défense orbitaux, Macragge se retrouverait à sa merci. Rapidement, les forteresses furent encerclées. Une fois leurs spores libérées, les vaisseaux tyranides gravement blessés par les bâtiments de Calgar battirent en retraite. Faisant confiance à ses hommes pour tenir coûte que coûte les forteresses polaires, Calgar se lança à la poursuite de la flotte tyranide pour qu'elle ne puisse pas s'en prendre à d'autres planètes.

Jamais la bravoure des Ultramarines ne fut plus mise à l'épreuve que lors de leur défense des forteresses polaires. Les vétérans de la 1^{re} Compagnie menèrent les Forces de Défense Planétaires dans un combat acharné, et tinrent leurs positions jusqu'au bout. Ils battirent progressivement en retraite vers les profondeurs des forteresses en faisant payer chèrement aux tyranides chaque centimètre de terrain conquis. Les Titans de la Legio Prætor arpentaient la glace et tuaient des milliers de créatures à coups de plasma et d'obus. La férocité de la horde était inimaginable. Elle finit par franchir les murs des citadelles en gravissant les piles de ses propres cadavres. Les Titans furent jetés au sol et démembrés par les myriades de

monstres. Les canons des défenseurs surchauffaient malgré le froid, et leurs munitions diminuaient à vue d'œil alors qu'elles avaient été prévues pour tenir un siège de plusieurs mois.

Mais les défenseurs continuaient le combat. Des carnifex armés d'immenses griffes déchiraient le plastacier des bunkers, et se frayaient un passage à travers le métal et le plâtré. Les Ultramarines durent livrer des fusillades intenses pour repousser les tyranides, mais pour chaque créature qui tombait, trois autres prenaient sa place. Les Forces de Défense Planétaires commencèrent à paniquer sous les coups de boutoir des monstres et lorsque ceux-ci pénétrèrent le périmètre de sécurité, mais les Ultramarines les rallièrent au combat sans jamais perdre espoir.

La Bataille dans l'Espace

Calgar poursuivit la flotte tyranide jusqu'au monde glacial de Circe, aux limites du système de Macragge. L'arrivée providentielle de la flotte Tempestus depuis Bakka sembla sceller le destin des tyranides en les prenant entre deux feux. Malgré cela, les flottes impériales étaient encore surclassées au niveau du nombre, et auraient perdu la bataille sans le noble sacrifice du *Dominus Astra*. Le cuirassé de classe Empereur fondit au milieu de la horde en activant l'autodestruction de ses moteurs Warp, créant ainsi un vortex qui aspira dans l'Immaterium la majorité des bio-vaisseaux.

Une fois la flotte-ruche détruite, les derniers vaisseaux de Calgar revinrent en toute hâte vers Macragge pour venir en aide aux défenseurs des forteresses polaires. Marneus pensait que les survivants de la 1^e Compagnie des Ultramarines continuaient encore la lutte au milieu des silos des lasers de défense de la citadelle du pôle nord, mais tout contact avait été perdu lorsque les tyranides avaient réussi à percer leurs lignes. On n'en savait pas plus de la garnison du pôle sud. Calgar savait que la situation était critique, et il envoya en avant-garde les 3^e et 7^e Compagnies des Ultramarines à bord de leurs croiseurs d'attaque, pendant que ses vaisseaux de ligne, plus lents et endommagés, rentraient tant bien que mal vers la planète.

Les Space Marines des 3^e et 7^e Compagnie se déployèrent au sol à l'aide de modules d'atterrissage, suivis par leurs unités de soutien en Thunderhawk. Des scènes de carnage les attendaient. Des montagnes de cadavres de tyranides et les débris des Titans parsemaient la banquise. De vastes cratères fumants apparaissaient dans la glace là où les réacteurs à plasma des machines avaient explosé. La punition de la mort planait dans l'air. La 7^e Compagnie ne rencontra aucune opposition au pôle sud, et rétablit rapidement le contact avec la garnison qui s'était retranchée sous terre. Ensemble, les troupes entreprirent de nettoyer les corridors où se terraient les derniers tyranides.

La Bataille pour la Forteresse du Pôle Nord

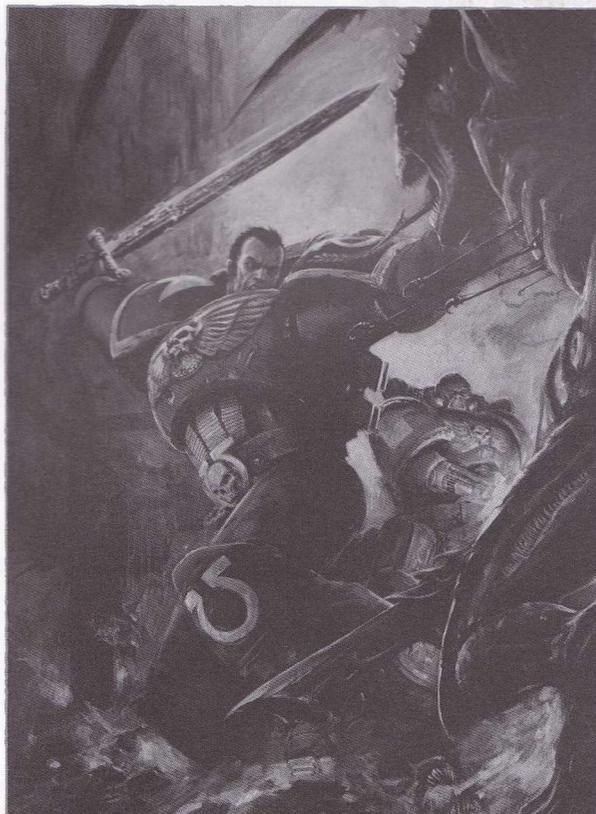
Au nord, la 3^e Compagnie fut attaquée dès son atterrissage. Des centaines de créatures émergèrent du sol et des bunkers éventrés pour se jeter sur les Space Marines. Seule la puissance de feu des escouades Devastator parvint à les tenir en échec jusqu'à ce que les Thunderhawk arrivent pour les repousser dans leurs antres. Le Capitaine Fabian de la 3^e Compagnie attendit prudemment l'atterrissage de ses trois Dreadnought avant de partir à la recherche des survivants.

Les couloirs plongés dans l'obscurité de la forteresse étaient déjà dénaturés par la présence des tyranides. Du mucus coulait des murs et du plafond et répandait une odeur immonde. Les cris et les grondements des extraterrestres résonnaient au loin. Les Space Marines avancèrent dans les corridors jonchés de corps de tyranides et d'Ultramarines, la lumière de leurs projecteurs révélant progressivement l'étendue du massacre. Des Lictors postés en embuscade se ruèrent sur eux et les harcelèrent. Grâce à leurs lance-flammes, les Space Marines se frayèrent un chemin et repoussèrent les créatures, mais même lorsque les flammes les dévoraient, elles continuaient de se jeter en avant pour éventrer et décapiter leurs proies.

Le Destin de la 1^e Compagnie

Malgré l'obscurité et des horreurs inimaginables, la 3^e Compagnie parvint finalement jusqu'au pénitencier inférieur, là où les défenseurs avaient établi leur dernier carré. Les cadavres des tyranides formaient un tapis sur le sol de plusieurs mètres d'épaisseur. Au milieu de la pièce étaient allongés les corps sans vie d'un groupe de Terminator. Ils étaient morts dos à dos, là où ils se tenaient, chacun donnant sa vie pour protéger ses frères. La 1^e Compagnie avait été exterminée.

La Bataille pour Macragge est source de fierté et de tristesse pour les Ultramarines. Les noms des morts sont célébrés chaque année à l'occasion de la Fête des Jours, et leur sacrifice est un symbole d'honneur et d'altruisme. Mais le prix à payer a été énorme. Les Ultramarines y ont perdu l'intégralité de la 1^e Compagnie, tandis que la 3^e et la 7^e subirent de lourdes pertes. Il fallut des années pour que le chapitre s'en remette. Mais il y parvint, et survécut à cette épreuve.



LA BATAILLE DU SÉPULCRE

La Bataille pour Macragge a prélevé un lourd tribut chez les Ultramarines, et il leur fallut de longues années pour s'en remettre. Néanmoins, les fils de Guilliman ne sont pas restés inactifs depuis, et ont de nouveau livré plusieurs batailles. Sur Yundo, Tylannia, Archos et une centaine d'autres mondes, ils ont lutté contre les ennemis de l'Imperium. Cependant, ils ne combattirent pas de nouveau tous ensemble avant le Siège du Sépulcre d'Orar.

Orar fut l'un des plus grands héros des Ultramarines après l'Hérésie d'Horus. Il se battit afin de préserver la Bordure Orientale des déprédations des extraterrestres. Après d'innombrables victoires, Orar finit par tomber au combat et fut inhumé sur le monde de Commrath, où un monument fut érigé en mémoire de son sacrifice. Lorsque les Ultramarines reçurent un appel de détresse en provenance du gouverneur planétaire de Commrath, Calgar y répondit immédiatement.

Un Émissaire Arrive

Quelques semaines auparavant, un émissaire de la mystérieuse race des eldars avait demandé une audience auprès du gouverneur de Commrath. Orar avait été enterré avec de nombreuses reliques capturées au cours de ses campagnes, certaines d'origine impériale et d'autres de provenance inconnue. Le xenos demandait la restitution de l'une d'entre elles, un artefact que les habitants de Commrath nommaient le Sceptre de Galaxian. Cela était bien évidemment impossible, car il était hors de question de profaner la tombe d'Orar au bon vouloir d'un xenos, ni de restituer un objet revêtant un caractère aussi sacré. Le gouverneur avait donc refusé, si bien que les doléances de l'eldar devinrent des exigences, puis des menaces. Le gouverneur ne put tolérer sa conduite et le fit exécuter, non sans ignorer que ces menaces n'avaient pas été proférées à la légère. Il plaça immédiatement ses Forces de Défense Planétaires en alerte maximale et envoya un appel à l'aide aux Ultramarines.

Les eldars attaquèrent un mois plus tard. Ils passèrent sans encombre les défenses orbitales de Commrath et se matérialisèrent par des moyens inconnus sur la surface de la planète, à mille cinq cents kilomètres à l'ouest du Sépulcre. Au début, les Forces de Défense Planétaires connurent quelques succès, car la méthode de transport utilisée par les eldars les empêchait de faire appel à des Titans ou à des véhicules de soutien super-lourds. Mais peu à peu, les défenseurs furent dispersés tandis que les eldars avançaient inexorablement.

C'est alors que les Ultramarines arrivèrent sur Commrath. Calgar reçut les rapports des défenseurs au sol, et comprit que les eldars étaient sur le point d'effectuer une percée vers le Sépulcre. Les unités de réserve dont il disposait encore ne seraient d'aucun secours dans la bataille finale sur le point de se dérouler. Que les Ultramarines viennent en aide ou non aux défenseurs, les eldars allaient passer et s'emparer du Sépulcre. Le seul espoir de Calgar était donc de renforcer la tombe d'Orar et d'espérer y repousser ses ennemis. Il ordonna à ses frères de bataille d'embarquer dans leurs Thunderhawk, et les Ultramarines descendirent sur Commrath.

Même s'il n'était pas prévu pour être défendu, le Sépulcre d'Orar pouvait néanmoins être facilement fortifié. Il couvrait une surface de plusieurs kilomètres carrés et trônait en haut

d'une grande colline qui dominait les plaines et les forêts pétrifiées environnantes. Ses escaliers de marbres montaient à plusieurs centaines de mètres dans les airs, jusqu'au sommet de la colline, si bien que ceux qui se postaient à la cime avaient une vue imprenable des terres alentours. Dès que les Ultramarines atterrirent, ils commencèrent à renforcer leurs défenses. Les statues furent jetées à terre pour servir de barricades, les murs décrépits furent renforcés et des zones de tir dégagées. Le Sépulcre d'Orar n'était pas une forteresse, mais Calgar espérait bien qu'il en deviendrait une.

La Bataille Commence

Les eldars trouvèrent le Sépulcre garni de défenseurs, mais ils se lancèrent immédiatement à l'attaque de la porte principale. Des Guerriers Aspects et des Gardiens se ruèrent à l'assaut pendant que des chars antigrav Falcon et des pièces d'artillerie pilonnaient les défenseurs. Cependant, les eldars ne voulaient pas utiliser leur armement le plus puissant, de peur de détruire par mégarde le Sceptre de Galaxian. Les Ultramarines s'abritèrent du barrage dans leurs défenses préparées à la hâte, et restèrent cachés derrière les murs de marbre antique jusqu'à ce que l'avant-garde des eldars soit parvenue aux dernières marches. Sur ordre de Calgar, les Space Marines sortirent de leur couvert et, ignorant la pluie de plasma et de shuriken qui s'abattait sur eux, ils repoussèrent les eldars à coups de missiles, de grenades et de bolts.

Tenus en échec à la porte principale, les eldars se dispersèrent autour des murs afin de trouver une faille dans les défenses, mais leurs flancs furent pris à parti par des bandes d'Ultramarines. En effet, Calgar avait déjà eu affaire aux eldars de nombreuses fois, et il savait qu'aucune position défensive ne pouvait tenir bien longtemps face à leurs attaques précises et organisées. Il avait donc décidé de diviser son chapitre. La force principale placée sous ses ordres directs servait de garnison au Sépulcre d'Orar, tandis que le reste du chapitre était divisé en une dizaine de groupes mobiles de cinquante à cent Space Marines. Ils étaient restés cachés dans les vallées environnantes avant de se lancer dans des opérations de harcèlement sur les forces des xenos. Leur commandement immédiat revenait aux capitaines et aux sergents sur le terrain, mais c'était Calgar qui dirigea seul la stratégie globale de ses troupes. Malgré cela, il ne quitta jamais le combat au niveau des portes pour pouvoir se concentrer uniquement sur le commandement de ses forces. Tandis que ses gantelets blindés abattaient ses ennemis sur les marches du Sépulcre, il donnait ses ordres d'une voix ferme, et commandait tout son chapitre avec une habileté inouïe.

Le Maître des Ultramarines mena ses troupes avec tant de brio que nulle part les eldars ne purent ouvrir une brèche. Des Prismes de Feu tentèrent de prendre une position avantageuse au nord du Sépulcre, mais ils furent attaqués par des escouades Tactiques avant même d'avoir pu ouvrir le feu. À l'ouest, le staccato rageur des Predator mit en déroute des Araignées Spectrales, qui s'enfuirent dans la forêt, où elles tombèrent dans des embuscades de Scouts minutieusement préparées. Des Thunderhawk parcouraient les cieux et livraient combat contre les agiles intercepteurs Nightwing. Des escadrons de motards de la 6^e Compagnie pourchassèrent les escadrons de Vyper entre les collines. Un humain ordinaire aurait été incapable d'orchestrer une stratégie au milieu d'un tel chaos, mais Calgar était un surhomme, et il y parvint sans

difficulté. D'un mot, ses forces d'intervention esquivèrent l'attaque des eldars. D'un autre, les Ultramarines à l'autre bout du champ de bataille isolaient et écrasaient un groupe de xenos. Pas une seule fois le Maître de Chapitre ne montra le moindre signe de faiblesse ou n'abandonna ses hommes sur les marches du Sépulcre.

La bataille pour le sépulcre dura un jour et une nuit entiers. Des obus et des explosions d'énergies ravagèrent les murs et les statues, projetant des débris actiniques sur les Space Marines et les eldars. En dépit de l'acharnement des extraterrestres, les Ultramarines tinrent bon. Ils émergeaient de la fumée comme des créatures de cauchemar. Les eldars firent appel à toutes leurs ressources, mais même leur technologie incompréhensible ne pouvait rien contre la détermination des Space Marines. Shuriken, plasma, armes à fusion et lames fantômes prélevèrent un lourd tribut chez leurs ennemis, mais tant que Calgar vivait, aucun des frères de bataille ne craignit la défaite. Les défenseurs étaient liés par le sang et par leur honneur, et ils se battirent comme des possédés au milieu des statues brisées et des murs effondrés en sachant que la moindre preuve de faiblesse reviendrait à déshonorer la mémoire de leur chapitre.

Beaucoup de héros se révélèrent ce jour-là et leurs noms furent gravés pour l'éternité dans les chroniques d'Ultramar. Le Sergent Caturi de la 3^e Compagnie tua de ses mains plus de dix Guerriers Aspects avant de périr sous les coups de ses adversaires. Frère Cunion défendit à lui seul la forme inconsciente du Capitaine Agemman le temps que des renforts arrivent. Frère Tiberan stoppa une percée dans le mur sud en abattant de sa lame un Seigneur Fantôme, puis se servit des cadavres des xenos pour combler la brèche. Grâce à ces actes de bravoure, les Ultramarines repoussèrent l'ennemi.

L'Avatar Intervient

Finalement, la bataille se termina là où elle avait commencé : sur les marches du Sépulcre. Un nouvel assaut fut lancé contre la porte. L'attaque était menée par une créature colossale maniant une épée immense et entourée de fumée et de flammes : un Avatar de Khaine.

Chaque moulinet de l'arme de l'Avatar coupait en deux un Space Marine. Il ne laissait derrière lui que mort et destruction. Les Terminator de la 1^e Compagnie tentèrent de l'arrêter de leurs marteaux tonnerre et de leurs gantelets énergétiques, mais ils le ralentirent à peine. Des armes lourdes de toutes sortes furent pointées sur lui, mais leurs coups eurent pour seul effet d'attiser encore plus la rage du monstre. Là où l'Avatar passait, les eldars redoublaient d'ardeur. Les Guerriers Aspects et les Gardiens suivaient ses pas avec une détermination et une agressivité surnaturelles.

Déjà bousculées, les lignes de défense des Ultramarines commencèrent à ployer sous ce nouvel assaut. Calgar s'aperçut que seule une action désespérée pouvait sauver la situation. Il écarta ses adversaires d'un revers de ses gantelets et s'avança afin de défier l'Avatar. De nombreux eldars se dressaient encore entre lui et sa cible, mais Calgar les ignora, et se contenta de les broyer de ses poings, ou de les écarter violemment de son chemin en progressant implacablement dans son armure Terminator.

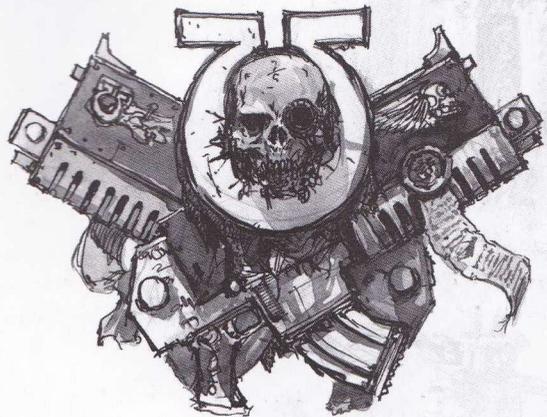
Le Triomphe de Calgar

Calgar tomba sur l'Avatar avant que celui-ci ne s'aperçoive de sa présence. Il lui porta un coup d'une force immense. La créature rugit de douleur et se retourna pour faire face à ce nouvel adversaire. Son premier coup manqua le Maître de Chapitre d'un cheveu. Le second fit une profonde éraflure dans son armure. Le troisième s'enfonça dans son épaulière, la traversa et força Calgar à mettre un genou à terre. L'Avatar tenta de porter le coup de grâce, mais au quatrième coup, sa lame fut bloquée par le gantelet gauche de son adversaire.

Le gantelet énergétique rougit sous la chaleur de l'épée tandis que Calgar resserrait son étreinte. Aucun équipement n'aurait pu survivre à un tel traitement, mais les Gantelets d'Ultramar avaient été fabriqués des milliers d'années auparavant, grâce à une technologie aujourd'hui oubliée. Pendant une seconde, mortel et dieu luttèrent pour prendre l'ascendant, et cet instant de flottement fut fatal à l'Avatar. Calgar leva son autre poing et l'abattit avec une force colossale. L'Avatar rugit de douleur et de colère tandis que le gantelet défonçait sa cage thoracique. Dans un dernier hurlement de défi, il explosa dans une gerbe incandescente qui inonda les alentours de cendres et de métal fondu.

Calgar sentit ses forces l'abandonner et il s'écroula. Les Ultramarines formèrent un cercle autour de leur Maître de Chapitre pour le protéger des eldars, mais ce n'était pas nécessaire, car la perte de leur dieu les avait totalement démoralisés. Certains furent à toutes jambes, d'autres battirent prudemment en retraite, mais tous s'évanouirent dans les ténèbres. Le silence s'installa sur le champ de bataille. Les combats pour le sépulcre venaient de se terminer sur cet ultime acte d'héroïsme de Calgar.

Les derniers eldars présents sur Commrath évacuèrent la planète dans les heures qui suivirent, mais Calgar savait qu'ils reviendraient un jour ou l'autre pour le Sceptre de Galaxian, et que les défenseurs ne pourraient pas repousser une autre attaque. D'ailleurs, sans la présence miraculeuse des Ultramarines, l'artefact serait tombé aux mains des extraterrestres sans coup férir. Calgar informa donc le gouverneur de Commrath que le Sceptre serait retiré du Sépulcre d'Orar pour être emmené sur Macragge afin d'y être placé en sécurité.



L'ASSAUT SUR BLACK REACH

Lorsque le Capitaine Sicarius et son détachement d'Ultramarines arrivèrent sur le monde-ruche de Black Reach, la Waaagh! Zanzag contrôlait déjà la majorité du continent le plus septentrional. Seules trois sur les douze plus grandes cités-ruches résistaient encore. Quand le croiseur d'attaque *Valin's Revenge* se plaça en orbite basse, les défenses de Ghospora, la plus importante de ces trois cités-ruches, montraient des signes de faiblesse. Zanzag était un big boss aux talents de mékano incroyables, et il avait mis au point des projectiles capables de traverser le blindage d'un Lemman Russ et même l'armure énergétique d'un Space Marine. Grâce à de telles armes, les orks étaient en train de massacrer les défenseurs.

Sicarius ne perdit pas de temps et ordonna à ses frères de bataille d'embarquer dans leurs modules d'atterrissage tandis que le *Valin's Revenge* entamait un bombardement orbital sur les attaquants de Ghospora. Les modules se posèrent quelques instants après la fin du barrage, et lors de combats acharnés mais de courte durée, les Ultramarines repoussèrent les orks des murs de la cité-ruche et leur infligèrent de lourdes pertes. Les cris de guerre s'étaient à peine tus que Sicarius se lançait dans de nouvelles manœuvres. Il laissa une partie de ses troupes défendre Ghospora puis se mit à la recherche du chef de cette Waaagh!

Alors que Sicarius et la plupart des Ultramarines étaient partis, les orks lancèrent un nouvel assaut sur la ruche Ghospora. Malheureusement pour eux, Sicarius avait prévu cette possibilité et ordonné le déploiement de plusieurs batteries de

canons Thunderfire pour défendre la ruche. Dès le début de l'attaque, les orks subirent le pilonnage ininterrompu de ces pièces d'artillerie et furent forcés de battre en retraite dans les forêts pétrifiées entourant la ruche.

Pendant ce temps, Sicarius était à la recherche de Zanzag. Des patrouilles de reconnaissance de Thunderhawk et de Land Speeder identifièrent plusieurs campements le long du fleuve Blackwallow. En l'espace d'une semaine, Sicarius mit sur pied et mena des attaques contre tous ces campements, mais même s'il trouva de nombreuses armes de mékano, Zanzag continuait de lui échapper. Après avoir réduit en cendre la quatrième de ces installations, Sicarius reçut un appel à l'aide des Forces de Défense Planétaires postées en garnison à la ruche Sulphora. Sicarius abandonna avec dépit sa traque du big boss et se dirigea vers le sud, tout en confiant au Sergent Telion et à deux escouades de Scouts la mission de trouver le chef des orks.

Plût que fouiller la région avoisinante, Telion ordonna à ses hommes de surveiller l'avant-poste qui venait d'être détruit. Le sergent savait que les orks étaient des pillards invétérés, et il était sûr qu'ils reviendraient sur le site afin de récupérer ce qu'ils pourraient dans les décombres. À la nuit tombée, les Scouts de Telion se postèrent aux abords du campement, leurs sens en alerte pour repérer tout peau-verte en maraude.

Deux nuits plus tard, alors que Sicarius était toujours occupé à livrer bataille à l'ombre de la ruche Sulphora, la théorie de Telion s'avéra correcte. À la lueur des lunes jumelles de Black



Reach, un petit sous-marin en mauvais état émergea des eaux boueuses du fleuve Blackwallow. Telion et ses Scouts étaient cachés dans une forêt pétrifiée au sud, et ils purent observer une dizaine d'orks et deux fois plus de grots débarquer sur la rive. Pendant que les peaux-vertes se dispersaient pour fouiller les décombres et les détritiques à la recherche d'objets à récupérer, l'un des Scouts se faufila jusqu'au sous-marin et y fixa une balise. À l'aube, le sous-marin avait disparu, mais Telion avait la localisation de sa base d'opérations : une vaste caverne souterraine située sous une cataracte du fleuve, à mi-chemin entre les ruches Ghospora et Sulphora, c'est-à-dire à un endroit idéal pour les attaquer toutes les deux.

L'Assaut sur le Repaire de Zanzag

Sicarius félicita chaudement Telion lorsqu'il reçut de ses nouvelles. Il prit la tête des troupes dont les défenseurs de Sulphora pouvaient se passer, embarqua à bord du Thunderhawk *Gladius* et se dirigea vers le nord aussi vite que possible. Pendant ce temps, les Scouts de Telion se mirent en position et se préparèrent à éliminer les sentinelles de la base.

Le premier signe de l'attaque des Ultramarines eut lieu lorsque le nez du *Gladius* passa au travers de la cascade, dans la grande caverne naturelle. Les tirs de fling' rebondirent sans effet sur sa carlingue, juste avant que le pilote ne libère une salve de missiles Hellstrike sur l'atelier d'assemblage de Dreds eud'la Mort et de Boit'kitu situé au fond de la grotte. Il y eut une série d'explosions terribles qui illuminèrent momentanément la caverne, puis la rampe d'assaut du Thunderhawk s'abaissa, et Cato Sicarius mena la charge de ses Ultramarines.

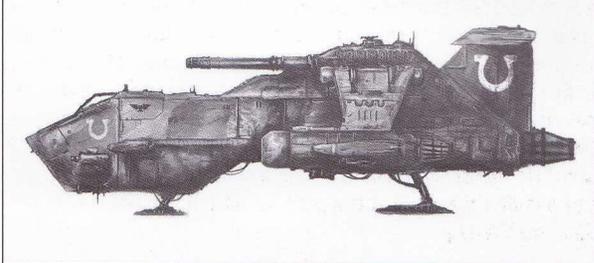
Les orks se remettaient à peine de leur surprise, mais ils se jetèrent au combat avec toute la férocité propre à leur race. Dans des rugissements qui se répercutèrent contre les parois de la caverne, des Kasseurs de Tanks libérèrent une volée de roquettes qui força le Thunderhawk à battre en retraite. Au fond de la grotte, Zanzag hurlait à ses boyz de faire feu sur les Space Marines avec leurs fling' modifiés, mais Sicarius avait bien planifié son attaque. L'avant-garde des Ultramarines n'était pas composée de troupes de sa compagnie, mais de cinq vétérans en armure Terminator de la 1^e Compagnie. Les munitions de Zanzag étaient en mesure de pénétrer une armure énergétique, mais contre les lourdes armures tactiques Dreadnought, elles étaient inutiles. Avant même que le big boss ne réalise son erreur, la plupart de ses boyz étaient morts, et leurs corps s'entassaient au milieu des stalagmites de la caverne. Une fois la menace des fling' modifiés écartée, Sicarius ordonna à ses frères de bataille en armure énergétique de se ruer au combat.

Bien que pris par surprise et privés de leurs armes secrètes, les orks se battirent sauvagement. La tête de pont de Sicarius



LE THUNDERHAWK

Grâce à son blindage de céramite renforcé, sa capacité de transport importante et son armement dévastateur, le Thunderhawk est un appareil très polyvalent. Il était prévu à l'origine pour projeter une force de Space Marines sur une zone de guerre tout en lui apportant un soutien aérien, mais son rôle s'est élargi au cours des millénaires. Beaucoup de chapitres l'utilisent comme appareil de reconnaissance, comme vaisseau de frappe à longue portée ou même comme appareil de combat aérien. Dans les mains d'un commandant expérimenté, un seul Thunderhawk peut doubler l'efficacité d'une force de Space Marines, surtout dans les zones de guerre où la mobilité est la clé de la victoire.



était précaire, car il était dos aux eaux du fleuve, et Zanzag lançait contre lui des vagues incessantes de boyz pour tenter de précipiter les Space Marines dans les eaux noires. Malgré tout, les Ultramarines progressaient en faisant feu de leurs bolters. Au bout d'une heure de combats sanglants, les Space Marines réussirent à sécuriser la caverne et à repousser les orks dans le réseau de grottes qui s'étendait au-delà.

Sicarius avait remporté une victoire coûteuse. Il avait tué Zanzag à la fin de la bataille, mais un des Terminator était mort, ainsi que douze Ultramarines de la 2^e Compagnie. Tandis que le *Gladius* revenait pour redéployer les Space Marines, Sicarius supervisa le placement d'explosifs afin de faire s'effondrer le plafond de la caverne, et de piéger ainsi les orks survivants. Une fois les Ultramarines évacués, il ordonna également au croiseur d'attaque *Valin's Revenge* d'effectuer par mesure de précaution un bombardement orbital soutenu de tout le site.

Trois jours après la bataille de la caverne, Sicarius dirigea une série d'attaques afin de briser définitivement l'effort de guerre des peaux-vertes. Plusieurs chefs de guerre orks tentèrent de succéder à Zanzag au cours des semaines qui suivirent, mais la Waaagh! s'éteignit inexorablement avec la mort de son chef. Trop de boyz étaient morts devant les murs des ruches Ghospora et Sulphora pour que les orks puissent espérer l'emporter par le poids du nombre, et les secrets de la fabrication des fling' modifiés disparurent avec Zanzag, si bien que la technologie des orks était retombée à son niveau rudimentaire habituel. Jugeant son travail accompli, le Capitaine Cato Sicarius se prépara à quitter la planète. Le groupe d'intervention des Ultramarines décolla de Black Reach et se mit en route pour sa mission suivante, laissant aux habitants de la planète le soin de reconquérir leurs domaines et de pourchasser les orks survivants.

L'INCIDENT DE DAMNOS

Les Ultramarines arrivèrent sur Damnos pour trouver une guerre mal engagée. Un an auparavant, des séismes avaient endommagé les stations géothermiques de la planète et mis à jour une terrible menace. En effet, un tombeau nécron était en stase sous le sol gelé de la planète, et commençait à s'éveiller. En six mois, les Forces de Défense Planétaires de Damnos furent attaquées de toutes parts. En une année, les vastes manufacturum furent réduits en ruines et la capitale planétaire de Kellenport assiégée.

Le croiseur d'attaque Ultramarine *Valin's Revenge* et son groupe d'intervention arrivèrent au moment où l'assaut final sur Kellenport commençait. Utilisant les débris flottant dans l'atmosphère en guise de couvert, le Capitaine Sicarius ordonna au *Valin's Revenge* de se placer en orbite au-dessus de Kellenport pour lancer un assaut orbital. Les nécrons répondirent immédiatement à l'arrivée de ce nouvel adversaire. Des pylônes sortirent du sol et ouvrirent le feu dans le ciel, tentant d'atteindre le croiseur d'attaque à travers les débris. Dans les minutes qui suivirent, les nerfs de l'équipage du *Valin's Revenge* furent mis à rude épreuve tandis qu'il essayait de deviner les futures coordonnées des tirs des nécrons. Il y réussit partiellement, et la plus grande partie des projectiles se perdirent dans l'espace ou heurtèrent des débris. Mais le *Valin's Revenge* fut malgré tout touché trois fois. Le troisième impact fit s'effondrer ses boucliers et causa de graves avaries, si bien que le croiseur fut forcé de se désengager. Il avait cependant tenu tête assez longtemps pour permettre aux modules d'atterrissage de la 2^e Compagnie de lancer l'assaut.

Le Sauvetage de Kellenport

Le Capitaine Sicarius avait divisé ses forces en trois groupes. Le premier était sous son commandement direct et attaqua le cœur des phalanges des nécrons. Il parvint à repousser les guerriers-machines des murs extérieurs de Kellenport. Le deuxième, sous les ordres du Maître Archiviste Tigurius, atterrit au milieu des batteries de Pylônes dont le barrage faisait pleuvoir la mort sur les défenseurs de Kellenport. La troisième vague était uniquement composée de modules d'atterrissage équipés de lance-missiles Deathwind. Ils atterrirent dans les ruines du capitolis administratum assiégé. Les écouteilles s'ouvrirent et des volées de missiles se mirent à pleuvoir sur les rangs serrés des nécrons.

Grâce aux tirs combinés des défenseurs acculés et des lance-missiles Deathwind des modules d'atterrissage, le bâtiment du capitolis administratum tint bon, mais la victoire reposait encore entre les mains des groupes d'assaut de Sicarius et de Tigurius. Ce fut Sicarius qui fit face à la plus grande menace, car son détachement avait atterri à proximité du réseau de commandement nodal principal des nécrons : plusieurs phalanges furent immédiatement envoyées renforcer cette partie du champ de bataille lorsque les Space Marines arrivèrent. Sicarius rassembla sans attendre ses meilleurs frères de bataille et mena la charge contre le seigneur nécron en métal doré qui dirigeait la bataille. Une cellule de guerre d'Immortels s'avança pour les stopper, mais les Ultramarines les abattirent à coups de bolter et de lance-plasma. Les exosquelettes de métal furent réduits à l'état d'épaves que Sicarius et ses hommes enjambèrent sans marquer de pause, mais d'autres Immortels s'avancèrent.

Sicarius lui-même fut grièvement blessé par un coup de fauchard au cours de cette bataille, mais cela ne suffit pas pour vaincre définitivement les Ultramarines. Son escouade de commandement forma un cercle autour de lui au moment où apparaissait la forme imposante du Vénérable Frère Agrippan. Sonnés par la fureur de l'assaut de Sicarius, les derniers Immortels furent incapables de résister au Dreadnought. Celui-ci les disloqua de son poing, puis le referma sur le seigneur nécron et le fit exploser dans une gerbe d'étincelles.

Une fois leur commandant détruit, les nécrons adoptèrent un nouveau programme et battirent en retraite. Sicarius était hors de combat, si bien que ce fut Agrippan qui prit le commandement des Ultramarines et harcela l'ennemi pendant sa fuite, détruisant plusieurs milliers de guerriers-machines. Plus tard ce même jour, d'autres nécrons furent détruits lors de l'explosion qui ébranla les collines de Thanatos, prouvant que Tigurius avait lui aussi réussi à remplir sa mission. Quand les nécrons furent repoussés et les batteries orbitales mises hors d'usage, le *Valin's Revenge* put se replacer en orbite basse et envoyer ses Thunderhawk dans des opérations d'appui au sol. Une fois la bataille terminée, le corps blessé de Sicarius fut rapatrié jusqu'à l'apothecarium du croiseur d'attaque, et les chars ainsi que l'équipement lourd de la 2^e Compagnie furent débarqués. Mais le combat pour Damnos était loin d'être terminé...

L'Évacuation Commence

Pendant que les techmarines œuvraient de concert avec des ouvriers civils pour réparer tant bien que mal les défenses de Kellenport, le groupe d'intervention de Tigurius revint des collines de Thanatos avec de terribles nouvelles. Kellenport était littéralement encerclé par les nécrons. Les Thunderhawk de reconnaissance indiquaient qu'au moins vingt phalanges se rassemblaient pour une nouvelle offensive, et qu'encore plus de nécrons étaient en mouvement plus au nord. Les défenseurs n'avaient aucune chance de l'emporter. De plus, les Ultramarines avaient perdu tant d'hommes que leur contingent initial était réduit à moins de la moitié de ses effectifs. Les gardes impériaux de Kellenport étaient exténués et trop peu nombreux, et en dépit des efforts des techmarines, la ville ne pourrait résister à un autre assaut, car ses fortifications avaient été anéanties. Tigurius et Agrippan reconnurent tous deux que Damnos était perdue, et il était désormais de leur devoir d'évacuer autant d'habitants que possible. Ils mirent en place leur plan.

Sous les ordres de Tigurius, les défenseurs redoublèrent d'efforts pour fortifier Kellenport. Toute tentative de réparer les défenses extérieures fut abandonnée, et les ressources furent concentrées autour du capitolis administratum et du spatioport qu'il joutait. Des transports Arvus et des navettes furent sortis des hangars et commencèrent à emmener les civils terrifiés à bord du *Valin's Revenge* et de ses frégates d'escorte. Pendant ce temps, Agrippan dirigea les Thunderhawk du croiseur dans une série de frappes chirurgicales. Le *Gladius* et le *Thunderstorm* sécurisèrent une zone afin que les transports lourds déploient des Predator et d'autres unités de soutien, qui se chargèrent de détruire des générateurs de phase cruciaux pour les nécrons, puis battirent en retraite avant que ces derniers ne puissent réagir. Grâce aux attaques coordonnées d'Agrippan, l'avance des nécrons fut ralentie. Mais une semaine plus tard, Kellenport était de nouveau assiégé.



La Bataille Finale

Les Ultramarines défendirent Kellenport avec leur courage habituel. Ils combattirent sur les murs et dans les brèches sans peur et sans éprouver le doute. Lorsque les murs furent submergés, ils se battirent dans les rues, puis dans les ruines au-delà, déterminés à faire payer chèrement aux nécrons chaque centimètre de terrain gagné. Les gardes impériaux de Kellenport furent grandement inspirés par leur héroïsme et retrouvèrent courage comme jamais auparavant. Ils se jetèrent au combat sans se soucier de leur propre vie, conscients de la valeur de leur sacrifice. Mais plus que leur bravoure, ce fut le commandement éclairé de Tigurius et d'Agrippan qui leur permit de résister.

Tigurius se trouvait toujours là où les combats étaient les plus féroces. Il dispersait les nécrons grâce à la fureur de son esprit, ou dressait des boucliers infranchissables pour protéger ses alliés. Il était le héraut de l'abnégation, et les cœurs des hommes se gonflaient de courage quand ils l'apercevaient. Et tandis que le combat de Tigurius était celui de l'esprit, celui d'Agrippan faisait appel à sa force. Son blindage d'adamantium était déchiré et tordu, mais il continuait d'avancer tel un géant au milieu de l'ennemi, usant au mieux des leçons apprises au cours de cinq mille ans de guerres. Il tint la porte ouest de Kellenport à lui seul trois heures durant et anéantit tous les nécrons qui se présentèrent. Lorsque le premier monolithe se matérialisa dans la Cour de Thor, Agrippan le réduisit à l'état d'épave.

Pendant ce temps, l'évacuation continuait. Les nécrons possédaient des armes antiaériennes redoutables, et les pilotes étaient obligés de zigzaguer entre les tirs de barrage avant d'atterrir et d'embarquer les survivants. De nombreux appareils furent détruits en vol et explosèrent en mille morceaux, ou s'écrasèrent au sol quand leurs moteurs furent touchés. Mais l'évacuation continua malgré tout. Lorsque les défenseurs de Kellenport furent repoussés jusqu'au spatioport, les seuls humains encore en vie sur la planète étaient ceux qui se battaient parmi les ruines.

Alors que les Thunderhawk *Gladius* et *Thunderstorm* se posaient sur le tarmac, il ne restait que soixante combattants dans Kellenport : quarante Space Marines et vingt gardes impériaux qui reculaient sous le feu adverse en emmenant avec eux leurs blessés. Leur périmètre défensif se réduisait peu à peu, mais pas un ne faillit. Ils mouraient courageusement dans l'air saturé de fumée et d'explosions en sachant que l'histoire de leur sacrifice serait commémorée par ceux dont ils avaient permis la survie. C'est au cours de ces dernières minutes fatidiques qu'Agrippan tomba, percé par plus de dix tirs de canon à fission. Le vieux guerrier emporta dans la tombe nombre de ses ennemis, car tandis que les Thunderhawk emmenaient Tigurius et les derniers défenseurs à bord du *Valin's Revenge*, le Dreadnought déclencha la fusion de son réacteur. L'explosion qui en résulta dévasta le spatioport et détruisit tous les nécrons qui l'avaient envahi. Damnos était tombée, mais la 2^e Compagnie avait survécu.

LES COMBATS DES ULTRAMARINES

Code Date	Événement	Code Date	Événement
745.M41	Les tyranides pénètrent dans la galaxie et les Guerres Tyraniques commencent. La flotte-ruche Béhémot s'abat sur le système Macragge et dévaste plusieurs planètes. Seules la valeur et la détermination des Ultramarines permettent de mettre fin à la menace, mais le coût humain et matériel est lourd.	900.M41	La station de surveillance Tau de Morix Prime est neutralisée par la 4 ^e compagnie des Ultramarines.
762.M41	Marneus Calgar conduit les vestiges de son chapitre contre le monde-forge de Thrax, envahi par les démons. Sous le commandement de leur maître de chapitre, les Ultramarines bannissent des milliers de créatures du Warp et retrouvent des données précieuses dans les manufactorum corrompus. Une fois la mission terminée, Calgar ordonne l'Exterminatus.	921.M41	Marneus Calgar tombe dans une embuscade des Night Lords alors qu'il se dirige vers la zone de guerre Darkhold. Le vaisseau désarmé du maître de chapitre échoue sur le monde semi-désertique de Barathred. Plusieurs centaines de Marines du Chaos l'y suivent, mais Calgar dresse la population moyenâgeuse de la planète contre les envahisseurs et les repousse.
797.M41	Le Siège de Zalathras. Marneus Calgar tient seul la porte contre la horde peau-verte pendant une nuit et un jour.	929.M41	L'Insurrection de Trenor. Trois dizaines de Scouts, sous le commandement éclairé du célèbre Sergent Telion, écrasent la rébellion en moins d'une journée.
799.M41	Les Ultramarines commencent à fortifier les frontières orientales de leur royaume face à l'émergence des Tau.	935.M41	Une horde démoniaque commandée par M'kar le Ressuscité s'empare du fort Stellaire <i>Indomptable</i> en orbite autour de Calth. Sous les ordres de Marneus Calgar, des Terminator Ultramarines de la 1 ^{re} compagnie abordent la station, et le prince démon est démembré par le Seigneur de Macragge.
805.M41	La Waaagh! Gutshredda ravage le système Forgoil. Marneus Calgar amène trois compagnies à la rescousse des forces de défense planétaires. En un peu plus de trois semaines, les Ultramarines détruisent les vaisseaux téléporteurs des orks et les usines de Krabuillator qui forment la base de la puissance de la Waaagh! Lors de l'ultime bataille, Marneus et sa garde de Terminator abordent et détruisent le vaisseau-amiral de Gutshredda, <i>Da Supadestructa</i> .	941.M41	La Waaagh! Ghazghkull fond sur Armageddon. Les orks ne sont vaincus que grâce à la ténacité des défenseurs et à la puissance combinée des Blood Angels, des Ultramarines et des Salamanders. Laissé pour mort, Ghazghkull parvient en fait à s'enfuir dans l'espace.
815.M41	Tout contact avec la flotte d'exploration 913 est perdu. Les Ultramarines envoient trois compagnies enquêter sur les événements, mais elles ne trouvent que des navires vides errant dans l'espace.	963.M41	Les Ultramarines se heurtent aux Tau pour le contrôle de la planète maudite Malbede. Lorsque les combats réveillent les tombeaux nécrons cachés sur Malbede, les Ultramarines et les Tau s'unissent pour les défaire. Dans sa magnanimité, Marneus permet aux Tau d'évacuer la planète avant d'ordonner l'exterminatus.
841.M41	Pour la première fois depuis la Bataille pour Macragge, les effectifs opérationnels de la 1 ^{re} compagnie des Ultramarines dépassent les 50% des effectifs théoriques.	974.M41	L'Incident de Damnos. La 2 ^e compagnie recueille des rescapés du monde condamné de Damnos.
		989.M41	La 3 ^e compagnie des Ultramarines libère le système Lagan de l'Empire Tau.
		993.M41	Les Ultramarines écrasent une rébellion sur le monde industriel d'Ichar IV, mais doivent par la suite organiser une défense désespérée contre la flotte-ruche Kraken. Ailleurs, le vaisseau-monde eldar d'Iyanden est ravagé par d'autres vrilles du Kraken. Deux chapitres Space Marines, les Scythes of the Emperor et les Lamenters, sont exterminés et des centaines de mondes impériaux succombent aux tyranides avant que l'incursion ne soit finalement repoussée.
		509997.M41	Des éléments des Ultramarines et des Mortificators organisent la défense contre une vrille de la flotte-ruche Leviathan sur le monde-ruche de Tarsis Ultra. Les Space Marines parviennent à défaire les extraterrestres grâce à l'emploi d'un virus chimique, mais le reste de la flotte-ruche tyranide est libre de poursuivre ses méfaits.
849.M41	Le Frère-capitaine Cato Sicarius est désigné comme Haut Suzerain d'Ultramar.	010999.M41	La Prise du Pont 24. Uriel Ventris succède au Capitaine Ideaus à la tête de la 4 ^e compagnie des Ultramarines.
855.M41	Assaut sur Black Reach. La 2 ^e compagnie des Ultramarines défait la Waaagh! Zanzag.	303999.M41	Le Capitaine Sicarius conduit une armée pour freiner l'expansion de l'Empire Tau. Une croisade impliquant une trentaine de chapitres chasse les xenos de dizaines de mondes impériaux, mais est appelée à mener d'autres missions avant que sa tâche ne soit accomplie.
861.M41	Les archives du chapitre indiquent que les Ultramarines ont finalement remplacé les pertes occasionnées par la Bataille pour Macragge.	854999.M41	Ultramar est assailli par les forces du Chaos. M'kar le Ressuscité, qui a revêtu une fois de plus forme matérielle, mène l'attaque sur Talassar. D'autres seigneurs de guerre s'en prennent à Calth, Espandor et Tarentus. Marneus Calgar rappelle tous les Ultramarines pour qu'ils viennent défendre Ultramar, et envoie une compagnie de combat renforcée sur chaque planète menacée. Calgar en personne accompagne la 2 ^e compagnie sur Talassar, déterminé à tuer encore et encore M'kar si besoin est.
878.M41	Des pirates du Chaos, commandés par le prince démon M'kar le Ressuscité, s'emparent de plusieurs mondes inhabités aux frontières d'Ultramar. Au terme d'une bataille décisive dans la Faille d'Halamar, le Capitaine Sicarius détruit l'essentiel de la flotte corsaire, mais M'kar s'enfuit dans le Warp.		
888.M41	La Bataille du Sépulcre. Des eldars des vaisseaux-mondes Iyanden et Alaitoc attaquent la planète Commrath. Pour la première fois depuis la Bataille pour Macragge, Marneus Calgar mène la totalité du chapitre au combat. Lors de la cruciale bataille du Sépulcre d'Orar, Calgar vainc l'Avatar d'Alaitoc en combat singulier et démoralise les survivants de l'armée ennemie.		



UNE CONFRÉRIE EN GUERRE

Leur vaillance préserve l'Imperium de l'Humanité.

Les Ultramarines sont sans doute le plus célèbre et le plus respecté des chapitres Space Marines, mais ils ne sont pas les seuls à se battre. Dans toute la galaxie, chaque chapitre mène un combat contre les ténèbres qui menacent d'engloutir l'humanité. De même que les Ultramarines défendent la Bordure Orientale, les Death Spectres, les Crimson Templars, les White Consuls et maints autres veillent sur les frontières de l'espace connu pour le protéger des menaces qui rôdent à leurs abords. Ailleurs, les Silver Skulls, les Brazen Claws, les Dark Templars et cent autres chapitres surveillent des points stratégiques ou des zones contestées de l'espace impérial même.

Les chapitres Space Marines ne sont pas équitablement répartis dans la galaxie. En tant que meilleure ligne de défense et ultime espoir de l'humanité, on les retrouve là où leur présence est la plus nécessaire. C'est pourquoi une dizaine de chapitres sont établis à portée de frappe de l'Œil de la Terreur, car il s'agit d'un repaire idéal pour les renégats et les pirates. En revanche, en d'autres secteurs de l'Imperium, il est possible de parcourir des centaines d'années lumière sans croiser le moindre Space Marine. Mais cela ne veut pas dire que ces zones ne sont pas défendues, bien au contraire: dans la mesure où chaque chapitre est doté d'une flotte capable de voyager dans le Warp, même l'avant-poste le plus isolé peut l'appeler à l'aide si besoin est.

Cependant, la localisation de leur forteresse-monastère pousse certains chapitres à développer des connaissances et des techniques qui leur permettent de défaire aisément des ennemis précis. Cela est vrai de la Raven Guard et de ses combats perpétuels contre les orks dans et autour du système Targus, et des Mentors, constamment opposés aux elders du vaisseau-monde Biel Tann. Ces chapitres sont souvent appelés à participer à des campagnes très éloignées de leur sphère d'influence, car leurs talents particuliers peuvent parfois faire la différence entre la victoire et la défaite. Pareilles spécialisations sont en théorie déconseillées par le Codex Astartes, mais les nécessités de la guerre font loi.

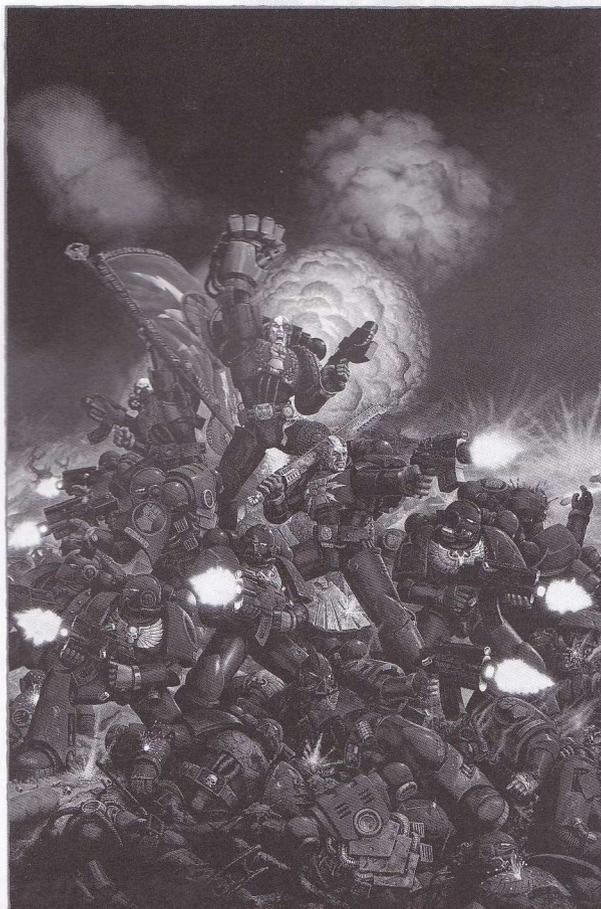
S'il n'est pas rare que deux chapitres ou plus unissent leurs forces au cours d'une campagne, ce n'est pas non plus fréquent. Certains chapitres mettent un point d'honneur à ne jamais demander l'aide de leurs frères de batailles, car cela reviendrait à admettre leur faiblesse ou leur manque de préparation. Seuls quelques maîtres de chapitres respectés, dont Marneus Calgar des Ultramarines, sont capables de surmonter pareilles traditions. Voir plusieurs chapitres de Marines se battre côte à côte est souvent le signe d'une campagne ardue, dont les conséquences risquent fort de dépasser la zone où elle se déroule pour influencer sur la destinée de l'Homme même.

LES CHEVALIERS GRIS

Les Chevaliers Gris furent le premier chapitre créé lors de la Deuxième Fondation. Ils sont une exception parmi les chapitres de cette génération, car ils n'ont aucun antécédent connu: leur patrimoine génétique a été créé à partir de sources connues de leurs seuls géniteurs, lesquels ne sont plus depuis longtemps. Mais l'histoire de la fondation des Chevaliers Gris échappe aux archives impériales, et leur inclusion même dans la Deuxième Fondation est sujette à débat. Certains vont jusqu'à penser que le chapitre fut secrètement créé par l'Empereur au cours de la Grande Croisade.

Désignés chapitre n°666, les Chevaliers Gris travaillent en étroite collaboration avec l'Ordo Malleus, le bras militant de l'Inquisition. Par conséquent, le chapitre diffère des autres de bien des façons, et son organisation est unique. Bien que sa forteresse-monastère se trouve sur l'une des lunes de Saturne, Titan, ses forces sont éparpillées dans tout l'Imperium.

Guidés par les meilleurs Navigators de la Navis Nobilite et transportés par les plus véloces navires qui soient, les Chevaliers Gris se tiennent prêts à affronter les serviteurs du Chaos où qu'ils apparaissent. Partout, grâce à leurs pouvoirs psychiques et à leurs armes de force Nemesis, les Chevaliers Gris s'en prennent aux serviteurs des dieux sombres et contrent la corruption par leur pureté, la malice par leur honneur et la trahison par la très-sainte justice de l'Empereur.



LA TRAQUE DE VOLDORIUS

Lors du centième anniversaire de son élévation, l'Honorable Kyublai, Grand Khan des White Scars, annonça son intention d'apporter la justice aux pires ennemis du chapitre. Kernax Voldorius était un prince démon, chef des renégats de l'Alpha Legion, et l'un des plus immondes adversaires que le chapitre avait eu à affronter. Des milliards d'êtres avaient péri lorsque Voldorius avait libéré l'horreur de la Marée de Sang deux mille ans plus tôt, et autant avaient succombé aux massacres sacrilèges de Kento, Loran et Blindhope. À présent, déclara le Grand Khan, le règne de terreur de Voldorius devait cesser. Kor'sarro Khan, Capitaine de la 3^e compagnie et Maître de la Chasse, fut envoyé à sa poursuite, avec pour ordre de ne revenir qu'avec la tête du démon.

La chasse devait durer plus d'une décennie. Kor'sarro aperçut sa proie sur les champs de bataille de Zoran et de Kavell, et parvint presque à distance de frappe dans les ruches étouffantes de Modanna, mais le destin conspira toujours pour faire échapper Voldorius à son destin. La piste du démon finit par conduire Kor'sarro et ses troupes sur Quintus, une planète désolée au sud galactique de Chogoris. Jusqu'à récemment, Quintus avait formé un bouclier contre les déprédations des empires orks des étoiles de Jagal, mais la venue de Voldorius avait tout changé. Par l'intimidation et le mensonge, la bande de guerre du prince démon avait réussi à infiltrer les forces militaires de Quintus, et les White Scars furent confrontés non pas à une simple armée, mais à une planète entière. Cependant, Kor'sarro n'allait pas abandonner si près du but.

Laissant leur croiseur d'attaque à l'extérieur du système, les White Scars embarquèrent dans leurs Thunderhawk. Suivant des trajectoires soigneusement établies pour assurer leur discrétion, les vaisseaux d'attaque se faulfilèrent entre les défenses de Quintus et atterrirent dans les canyons qui s'étendaient au sud-ouest de la capitale planétaire de Mankarra. Kor'sarro s'attendait à devoir se battre pour sécuriser la zone d'atterrissage, mais il trouva à la place des alliés inattendus en la personne de Kayvaan Shrike et de la 3^e compagnie de la Raven Guard.

Shriké menait campagne dans le système Targus lorsqu'il avait pris connaissance des événements de Quintus. Le vent tournait en faveur de l'Imperium à Targus, aussi Shrike partit-il avec sa compagnie pour Quintus, où lui et ses hommes lançaient depuis des opérations guérilla contre les envahisseurs renégats. Or, les subterfuges qui avaient permis à Kor'sarro d'atterrir sans être détecté par les rebelles n'avaient pas abusé Shrike, qui avait rassemblé un contingent pour accueillir les nouveaux venus.

Une Alliance est Forgée

Alors que les Thunderhawk débarquaient les véhicules d'appui des White Scars, les deux capitaines s'entretenaient. Aucun des deux ne faisait pleinement confiance à l'autre. La rivalité opposant la Raven Guard aux White Scars durait depuis des millénaires, mais Shrike et Kor'sarro savaient qu'ils n'avaient d'autre choix que de mettre de côté leurs différends. L'Alpha Legion et ses vassaux étaient trop nombreux pour qu'une seule des deux compagnies puisse les vaincre sans l'aide de l'autre, et les Space Marines établirent soigneusement leurs plans en conséquence.

Le lendemain matin, Shrike lança sa compagnie dans une attaque surprise contre la garnison d'une batterie de défense sol-espace à quelques kilomètres à l'ouest de Mankarra. Ce genre de tactique avait été affiné par Shrike et ses hommes contre la Waaagh! Skullkrak, et quelques instants après le début de l'attaque, les forces renégates étaient plongées dans la confusion. Une grande partie du complexe était déjà aux mains des loyalistes lorsque Kernax Voldorius, percevant le danger, envoya la moitié de ses Marines de l'Alpha Legion et l'essentiel de la garnison de Mankarra en renfort. Mais le plan de Shrike était sans faille : alors que le capitaine menait ses escouades d'Assaut au cœur des installations, ses autres unités se retranchaient dans leurs faubourgs.

C'est ainsi que les renforts considérables de Voldorius se brisèrent sur les fortifications du complexe comme une vague sur un rocher. Le lieutenant qui dirigeait l'assaut était toutefois un adversaire capable, et il garda ses meilleures troupes en réserve pendant que l'avant-garde se faisait massacrer. Du coup, il envoya des vagues et des vagues de traîtres et de sectateurs sous le feu de la Raven Guard, sacrifiant sans remords leurs vies tout en guettant la moindre faille dans les défenses. Et faiblesse il y eut, lorsque l'un des bastions finit par s'effondrer sous le pilonnage du Baneblade renégat *Ironsoul*. Saisissant cette opportunité, le lieutenant envoya ses réserves.

Plus de trois cents Marines du Chaos se jetèrent sur ce point des défenses. La Raven Guard tint ses positions, mais les loyalistes étaient peu nombreux, et l'ennemi féroce. Shrike sortit des profondeurs du complexe pour mener une contre-attaque, et partout où le Capitaine des Ombres frappait, l'ennemi reculait. Mais, petit à petit, la Raven Guard commençait à céder du terrain. Le lieutenant de l'Alpha Legion rugit sa prière aux dieux sombres et conduisit ses hommes sur un tapis de morts et de mourants. C'est alors que frappèrent les White Scars.

Pendant que Shrike menait l'assaut sur le complexe de défense, les White Scars s'étaient cachés plus au sud dans un dédale de cavernes. À présent que les forces du Chaos étaient rassemblées, ils lançaient l'attaque. Dans le rugissement des moteurs, leurs Rhino et leurs motos jaillirent de l'ombre pour se jeter dans la bataille. *L'Ironsoul* fut le premier à subir leur colère. Malgré les ordres paniqués de son commandant, l'énorme char fut incapable de pivoter assez vite pour faire face à cette nouvelle menace. L'avant-garde de Kor'sarro, composée de motards émérites, faucha rapidement les escouades qui protégeaient le blindé. Sans jamais ralentir, les motards se pressèrent autour des flancs d'adamantium du monstre métallique, tirant au lance-flammes sur ses meurtrières et au fuseur sur ses tourelles. Une par une, les armes du char furent réduites au silence, et les motards poursuivirent leur ruée vers les Marines de la Raven Guard, ne laissant dans leur sillage qu'un char désarmé et des piles de corps.

Déconfits par cette attaque imprévue sur leur flanc et par la neutralisation de *L'Ironsoul*, les renégats s'enfuirent. Les traîtres de l'Alpha Legion continuaient à se battre, mais les White Scars étaient déjà sur eux. Des escadrons de motards traversaient les rangs des Marines du Chaos, lames et lances au clair. Davantage de White Scars sortaient de leurs Rhino, leurs bolters crachant la mort sur l'ennemi. Le temps que Kayvaan Shrike conduise la Raven Guard vers la mêlée, l'issue de la bataille ne faisait plus aucun doute.

La Prise de Mankarra

Shrike et Kor'sarro n'eurent pas le temps de fêter leur victoire. Voldorius et ses fidèles contrôlaient encore Mankarra et, si on leur en laissait le temps, ils étaient capables de la fortifier davantage. Laissant une petite garnison dans le complexe de défense, les White Scars embarquèrent dans leur Rhino, et la Raven Guard dans ses Thunderhawk.

Les défenses de Mankarra restaient problématiques. Les compagnies de Shrike et Kor'sarro étaient légèrement armées, et ne comptaient qu'un seul Vindicator à elles deux, le *Thunderheart*. Par chance, dans sa tyrannie, Voldorius s'était peu soucié de réparer ou entretenir ses remparts. Une salve de missiles tirés par les Thunderhawk de la Raven Guard, suivie du pilonnage à portée courte du *Thunderheart* suffit à abattre une bonne partie des fortifications extérieures de la capitale. Avant que les renégats ne puissent réagir, les White Scars envahirent la ville.

Ne souhaitant pas s'engluer dans un combat urbain, les Marines combattirent depuis leurs transports, ne débarquant que pour lancer des assauts éclair. Les motards sillonnaient les rues pour peser là où les défenseurs étaient les moins préparés. Alors que les White Scars dirigeaient les combats dans les rues, les Thunderhawk de Shrike déployaient des escouades de Raven Guards sur les niveaux supérieurs des manufacturums et des basilica. Assaillis depuis le sol comme depuis les cieux, les renégats n'avaient aucune chance. Beaucoup jetèrent leurs armes et implorèrent la pitié des Astartes, mais ils n'en reçurent aucune.

Finalement, seuls Voldorius et sa garde du corps survécurent. Pris par la joie du combat, le prince démon continua de lutter face à des ennemis implacables. Bien des frères de bataille succombèrent à sa fureur en ce jour, mais les Space Marines ne laissèrent pas leur vengeance leur échapper et se massèrent pour éliminer leur ennemi.

Encerclé, submergé et piégé dans l'ombre de la Cathédrale de la Sagesse de l'Empereur, Kernax Voldorius rencontra finalement son destin. Le prince démon s'avéra robuste, et sa garde de Space Marines du Chaos difformes se battit sans peur, mais l'issue du combat ne faisait aucun doute. Même la force impie de Voldorius ne put prévaloir face à la détermination de ses ennemis. Lacéré puis empalé sur une statue de l'empereur par les serres de Shrike, il ne put échapper à la vengeance de la lame de Kor'sarro. D'un seul coup, le capitaine des White Scars sépara la tête du démon de ses épaules et mit un terme à la souillure de son existence.

Un mois plus tard, alors que Quintus était confiée à une armée de la Garde Impériale envoyée depuis Tallarn, Kor'sarro et Shrike échangèrent leurs adieux et allèrent chacun leur chemin. Shrike retourna à la zone de guerre Targus, tandis que Kor'sarro Khan ramena la tête du prince démon au grand palais de son chapitre, qui le fêta en héros. Chacun des capitaines repartit ainsi avec le respect de son homologue, la gloire d'une âpre mais victorieuse bataille, et le sentiment que la fraternité entre leurs chapitres serait peut-être restaurée après des millénaires de rivalité.



LE MONDE-MACHINE

Aux abords du système Danorra se trouve la planète ravagée et stérile de Safehold. C'est là que le chapitre des Astral Knights a consenti à l'ultime sacrifice pour stopper les massacres du monde-machine nécron, et c'est là, au cœur de la barge de bataille *Tempestus*, qu'un autel a été dressé en leur mémoire. Sept cent soixante-douze statues d'albâtre veillent silencieusement sur les vestiges du vaisseau, une pour chaque frère de bataille tombé. Au-delà de ces ruines, une vingtaine de sentinelles vivantes patrouillent dans les étendues désertiques pour contrer les pillards dont la présence continue de profaner le site. Ce sont des Space Marines, des frères de bataille issus d'une dizaine de chapitres différents, qui montent la garde, unis dans le respect des héros défunts.

L'arrivée du monde-machine dans le sous-secteur de Vidar prit l'Imperium au dépourvu. À l'heure actuelle, nul ne sait encore si le monde-machine était un monde-nécropole nécron mû par des technologies oubliées, ou s'il s'agissait simplement d'un vaisseau spatial aux dimensions prodigieuses, construit dans les ténèbres qui séparent les étoiles. Mais lorsque ses projecteurs à fission eurent purgé de toute vie les mondes agricoles de Gaios Prime et Gaios Tertio, sa nature exacte devint très secondaire - seule sa destruction importait.

La flotte entière du secteur et pas moins de quinze forces d'attaque Space Marines, incluant des éléments des Ultramarines, des Astral Knights, des Invaders et du chapitre Aurora, s'opposèrent au monde-machine alors qu'il moissonnait dans le sang une planète après l'autre. Mais les plus puissantes armes humaines étaient impuissantes à pénétrer les boucliers

du navire. Une douzaine de sorties furent organisées, douze tentatives de vaincre le monde-machine par la bravoure et la puissance de feu, mais elles se soldèrent par la destruction de nombreux navires et la mort de millions de soldats. Pire, les assauts directs sur le monde-machine semblaient impossibles. Ni les modules d'atterrissage, ni les torpilles d'abordage ne pouvaient traverser ses boucliers, et les faisceaux de téléportation dirigés sur sa surface perdaient toute cohérence. Après que deux escouades Terminator complètes des Invaders furent perdues de cette manière, les tentatives suivantes furent annulées.

Un Pari Désespéré

Suite au désastre de la Faille de Galax, lors duquel un tiers de la flotte de Vidar avait été détruit, Artor Amhrad, maître du chapitre des Astral Knights, adopta une stratégie désespérée. Délaissant des armes qui avaient prouvé leur inefficacité, Amhrad envoya la barge de bataille du chapitre contre les boucliers du monde-machine. Ses moteurs lancés à pleine puissance, sa coque d'adamantium vibrant sous l'impact des tirs qui la criblaient, le *Tempestus* réussit à traverser les écrans nécrans. En raison de l'élan qu'il lui avait fallu pour parvenir à passer, le *Tempestus* ne pouvait espérer éviter la collision, mais telle n'était pas l'intention d'Amhrad. Dès que la barge de bataille eut traversé les boucliers, les Astral Knights la quittèrent à bord de leurs modules d'atterrissage. Alors que la masse meurtrie du *Tempestus* s'écrasait contre le monde-machine dans une tempête de flammes, les Astral Knights se posèrent et poursuivirent le combat avec une détermination intacte.

Il est impossible de savoir combien de nécrans abritaient les entrailles du monde-machine, probablement des dizaines de milliers. Sept cents guerriers seulement, fussent-ils des Space Marines, ne pouvaient espérer triompher d'un ennemi aussi implacable, mais Amhrad et ses hommes étaient déterminés à ce que leur sacrifice ne soit pas vain. Privés d'espoir, les Astral Knights se battirent sans peur et détruisirent chaque générateur de fission, chaque arsenal et chaque node de commandement qu'ils rencontrèrent. Pendant plus de cent heures, les Astral Knights dévastèrent tout sur leur passage. Mais chacun des affrontements qu'ils eurent à livrer parmi les structures cyclopéennes qui parsemaient la surface du monde-machine leur coûta cher. Certains donnèrent leur vie pour permettre à leurs frères de se replier pour mener un nouvel assaut, ailleurs. Tous moururent debout, hurlant leur défi aux machines sans âme qui s'opposaient à eux.

Le Sacrifice Final

Le dernier assaut des Astral Knights impliqua seulement Amhrad et cinq de ses guerriers. Blessés, épuisés, ils se frayèrent un chemin dans un complexe de tombes qui abritait une grande partie des systèmes de commandement du monde-machine. Une fois que les membres de son escorte furent tous blessés ou tués, le geste final d'Amhrad fut de faire exploser les bombes à fusion qui dévastèrent le complexe funéraire. Ce dernier acte héroïque submergea les contrôles nodaux, déjà sollicités à l'extrême, du monde-machine, ce qui eut pour effet de neutraliser ses boucliers et de réduire au silence une bonne partie de son arsenal. Les Astral Knights n'étaient plus, mais leur sacrifice avait laissé le monde-machine vulnérable à la vengeance de l'humanité. Voyant son ennemi sans défense, la flotte impériale reprit l'offensive de plus belle, et détruisit le monde-machine par des volées de torpilles cycloniques.



Après la destruction du monde-machine, les Astral Knights furent rayés de la liste des chapitres Astartes en activité. La poignée de frères qui n'étaient pas présents lors du sacrifice du *Tempestus* n'étaient pas assez nombreux pour assurer la reconstruction de leur chapitre. Un autre chapitre, les Sable Swords, fut formé pour prendre leur place et occuper la forteresse désormais abandonnée des Astral Knights. Mais ceux qui s'étaient battus aux côtés des Astral Knights ne les oublièrent pas. Alors que l'Adeptus Mechanicus examinait les restes du monde-machine, les Ultramarines récupérèrent les vestiges du *Tempestus* et les déposèrent parmi les ruines de Safehold, la dernière planète à avoir succombé au monde-machine. Depuis ce jour, la petite garnison qui veille sur eux incorpore des représentants des différents chapitres qui luttèrent avec les Astral Knights en ces jours. Par cet acte de mémoire, les vivants rendent hommage aux morts.

LA PURGE DE CONTQUAL

Les Iron Hands ont de tout temps été un chapitre particulièrement vindicatif et impitoyable, et plus d'un rebelle ou hérétique potentiel a vu sa foi en l'Empereur soudainement raffermissée par la menace d'une intervention vengeresse des Iron Hands, comme l'illustra clairement la récupération du sous-secteur Contqual.

Les citoyens de Contqual menaient une vie prospère et décadente, et pensaient habiter dans un paradis terrestre isolé des turpitudes et de l'horreur de l'univers. Mais c'est cette faiblesse morale qui allait causer leur perte. Autant qu'on puisse l'estimer, la corruption de Contqual commença en 812.M41, lorsque son gouverneur succomba aux promesses du dieu du Chaos Slaanesh. La souillure se répandit rapidement dans la bonne société contqualienne, nourrissant les désirs et les excès de ses personnages importants. En moins d'un mois, c'est le sous-secteur entier qui était tombé sous la coupe du Chaos.

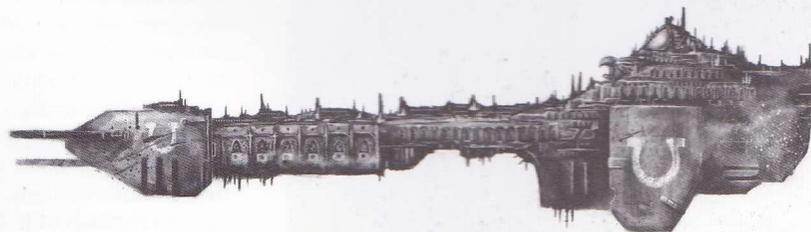
La tâche de purifier Contqual revint aux Iron Hands, car la haine qu'ils vouaient au Chaos en faisait le chapitre idéal pour se charger de pareille mission. Ils prirent d'assaut le sous-secteur et s'emparèrent de plusieurs planètes avant qu'une quelconque résistance puisse être organisée. Des populations entières furent exterminées, massacrées alors même qu'elles imploraient la clémence des Astartes. La mort de chaque traître et de chaque hérétique ne faisait que rendre l'Imperium plus fort, et les Iron Hands n'avaient aucune compassion pour ces faibles qui avaient laissé la corruption ronger leur monde.

La bataille finale se déroula sur le monde-ruche Shardenus, où une brèche dans la réalité était apparue, un portail béant ouvert sur le Warp. Des démons passaient par la fissure pour envahir la planète, où ils étaient reçus comme des dieux. C'est ce spectacle désolant que virent les Iron Hands lorsqu'ils débarquèrent, et cela ne fit qu'attiser leur courroux. Des milliers de renégats assaillirent les Marines, mais les Iron Hands se contentèrent de les maudire tout en les repoussant. Les démons leur susurrèrent des promesses impies, mais ces tentations ne trouvèrent aucun écho chez les Astartes. Les Iron Hands ne ralentirent pas plus qu'ils ne reculèrent, et se lancèrent dans chaque nouvelle bataille avec une fureur intacte. Au terme d'un affrontement éprouvant, les archivistes du chapitre parvinrent à fermer le portail en combinant leurs pouvoirs. Une fois les démons bannis, Shardenus fut rapidement purgée de toute trace de corruption.

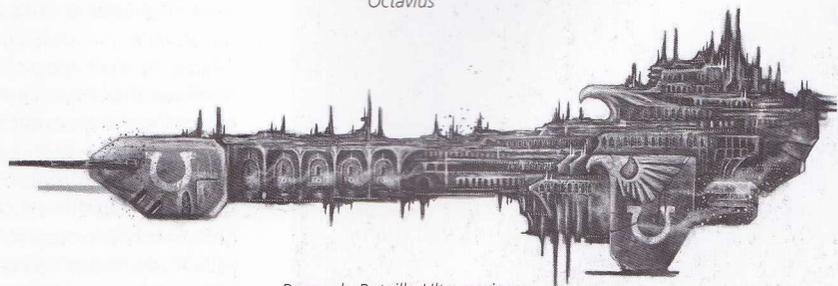
Après la chute de Shardenus, le reste du sous-secteur fut rapidement soumis. Une par une, les planètes se retournèrent contre leurs maîtres et implorèrent la pitié des Space Marines, mais les Iron Hands n'en avaient aucune pour des êtres aussi faibles. En une année de carnage, les Marines exécutèrent un citoyen de Contqual sur trois. Leur message était clair : courtiser la damnation ne pouvait qu'engendrer la destruction. Aucun des survivants ne doutait que les Iron Hands reviendraient les punir s'ils devaient faiblir à nouveau.

Les barges de bataille des Space Marines sont essentiellement configurées pour appuyer les débarquements planétaires. Une part importante de leur volume est occupée par des baies de lancement abritant des vaisseaux intrasystème, des torpilles d'abordage et des modules d'atterrissage. Malgré cela, elles conservent un arsenal proprement colossal, presque aussi imposant que celui des croiseurs lourds de la Flotte Impériale.

Les plus anciennes des barges, notamment la *Storm of Wrath* et la *Spear of Vengeance* des Imperial Fists, remontent à la Grande Croisade et sont tout autant des navires de guerre que de véritables temples.



Barge de Bataille Ultramarines
"Octavius"



Barge de Bataille Ultramarines
"Caesar"

LA BATAILLE DU DÉFILÉ DU TRAÎTRE

Beaucoup connaissent la tragédie des Crimson Fists, la façon dont le sort et la Waaagh! Snagrod ont conspiré pour abattre ce puissant chapitre. Le récit de l'héroïque lutte qu'ils ont dû mener pour renaître de leurs cendres est encore plus fameux, mais il existe une histoire que seul le maître de chapitre Pedro Kantor et ses plus proches frères de bataille connaissent.

L'histoire commença six mois après la reconquête du monde de Rynn. Bien que la planète fût officiellement déclarée sûre, les orks de la Waaagh! Snagrod n'avaient pas été totalement éradiqués. Plusieurs bandes rôdaient encore dans les monts Jaden et lançaient des raids sur une population épuisée par les conflits précédents.

Alors que les techmarines survivants du chapitre s'évertuaient à réparer ce qui pouvait l'être, Kantor en personne se lança dans la purge des montagnes. La campagne fut difficile, car les orks défendaient âprement la moindre caverne, la moindre gorge, et Kantor ne disposait ni des hommes, ni des ressources nécessaires pour mener à bien l'opération. Les Crimson Fists poursuivirent néanmoins le combat, tuant tous les orks qu'ils trouvaient. Face à cette menace, les orks des monts Jaden risquaient toutefois de s'unir. C'est ainsi que lorsque les forces de Kantor furent attaquées dans le Défilé du Traître, elles durent faire face non seulement aux bandes de guerre qu'ils traquaient, mais aussi à tous les peaux-vertes des environs.

S'ils n'étaient plus qu'une vingtaine, Kantor et ses Crimson Fists se battirent comme des héros des légendes, et infligèrent

des pertes sévères aux orks. Menés depuis le front par Kantor, les Space Marines réussirent à s'extirper du défilé pour gagner les hauteurs. Là, ils formèrent un dernier carré et se battirent épaule contre épaule, mais les orks continuaient d'attaquer sans relâche.

Tous les Thunderhawk du chapitre avaient été détruits lors des combats ou se trouvaient encore en réparation, et Kantor savait que ni évacuation, ni renforts n'étaient possibles. Les assauts des orks, quant à eux, ne diminuaient pas. Trois des hommes de Kantor avaient péri alors que les Crimson Fists s'échappaient du défilé, et seul le maître de chapitre était encore indemne. En retour, les Crimson Fists rougirent la poussière du défilé avec le sang de dizaines d'orks, et se battirent derrière des barricades faites de cadavres de peaux-vertes. Mais Kantor savait que l'opération était très mal engagée.

Une Aide Inattendue

Étrangement, le flot de peaux-vertes commença à se tarir. Cherchant la raison de ce changement, le regard acéré de Kantor aperçut des silhouettes fantomatiques sur le Pic de la Veuve à l'ouest et sur la Crête Noire à l'est, derrière et au-dessus des positions orks. Ces nouveaux venus étaient gracieux, et ils bondissaient d'un couvert à l'autre sur le terrain accidenté tout en éliminant soigneusement les orks de leurs longs fusils. Kantor ne sut dire qui étaient ces alliés impromptus, car leur forme semblait aussi intangible que de la brume au soleil, mais cela lui importait peu. L'essentiel était que cette intervention donnât à ses frères de bataille l'occasion de contre-attaquer et de changer le cours de la bataille.

Poussant leur cri de guerre, les Crimson Fists s'élançèrent par-dessus leur rempart de cadavres orks avec une vigueur renouvelée. Pris entre les Crimson Fists et les nouveaux arrivants, les peaux-vertes furent repoussés. Ils s'enfuirent du Défilé du Traître, laissant derrière eux deux cent morts et deux fois ce nombre de blessés. Alors que les hommes de Kantor arpentaient le champ de bataille, achevant les orks trop grièvement blessés ou trop stupides pour fuir, une silhouette en robes se détacha des ombres rassemblées sur le Pic de la Veuve et approcha précipitamment de Kantor. Ignorant la menace posée par les Space Marines, de nouveau sur leurs gardes, elle interrompit le maître de chapitre au milieu de ses salutations méfiantes.

"Les bêtes survivantes se cachent dans les ombres, plus bas, piégées dans une toile de notre conception. Poursuivez-les dans les ténèbres et une grande victoire vous récompensera."

"Et si je n'en fais rien?" demanda Kantor, qui n'arrivait pas à faire confiance à l'extraterrestre au masque élaboré qui lui faisait face.

"Alors ils s'échapperont et ne feront que croître dans les ténèbres. Dans cinquante ans, une ombre qu'ils auront eux-mêmes engendrée tombera sur cette région de l'espace et, sans opposition, elle causera la fin de mon peuple et celle du vôtre. Les catastrophes s'enchaîneront, et vous regretterez votre indécision de ce jour."

"Nous aiderez-vous, dans le défilé, comme vous venez de le faire?" demanda Kantor, mais la silhouette secoua la tête.

"Ne soyez point prompts à nous considérer comme des alliés. Le destin nous a réunis en cette heure, mais le destin est une créature capricieuse. Lors de notre prochaine rencontre, ce seront mes poings qui porteront la trace de votre sang."



Sur ce, l'extraterrestre tourna les talons et disparut, et les ombres qui hantaient les broussailles du Pic de la Veuve et de la Crête Noire s'évanouirent de même. Kantor réfléchit un instant à ce qu'il venait de voir et d'entendre, puis conduisit ses hommes dans le Défilé du Traître. Là, dans l'ombre, il remporta en effet une grande victoire et mit fin pour toujours à la menace que faisaient peser les orks des monts Jaden. De retour dans les plaines, Kantor poursuivit la reconstruction de son chapitre, et les Crimson Fists reprirent leur place parmi les plus illustres défenseurs de l'humanité. Mais lors des années de triomphes qui suivirent, les mots de l'énigmatique silhouette en robes ne cessèrent de le hanter.

LE RETOUR À ARMAGEDDON

Lorsque la Waaagh! Ghazghkull fondit sur Armageddon en 998.M41, de nombreux chapitres Space Marines vinrent la contrer. Les Black Templars, les White Scars, les Exorcists, les Scythebearers, les Iron Champions, les Storm Lords – la liste est longue, et des armures énergétiques de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel se battirent côte à côte. Mais de tous les chapitres qui luttèrent dans l'ombre des usines d'Armageddon, les Salamanders furent celui que la population fêta avec le plus de chaleur et de gratitude.

Les Salamanders avaient joué un rôle crucial dans la défaite de Ghazghkull au cours de la Deuxième Guerre d'Armageddon, mais la victoire leur avait coûté cher. C'est donc peut-être le désir de vengeance qui les poussa à s'impliquer autant dans la Troisième Guerre que connut la planète. Quelle qu'en soit la raison, la quasi totalité du chapitre était présente lors des premiers mois du conflit. Sous le regard de leur intrépide maître de chapitre, Tu'shan, ils se battirent avec détermination sur les plus terribles théâtres d'opération. Lorsque la tempête de la guerre connut une accalmie et que les attaques des orks ralentirent, les Salamanders ne s'accordèrent aucun répit et montèrent une série de contre-attaques meurtrières sur les roks que les orks avaient posés près du fleuve Hemlock. Plus habitués aux combats à portée courte dans les coursives de ces navires primitifs qu'aux duels d'artillerie qui se déroulaient dans les plaines, les Salamanders connurent de retentissantes victoires. Au début de la Saison des Feux, neuf roks avaient été détruits par leurs attaques, et des milliers de peaux-vertes avaient été éliminés.

La gloire qu'engendrèrent ces actions fut cependant partagée avec les autres chapitres impliqués et, à elle seule, elle n'explique pas la gratitude et la loyauté que les Salamanders suscitèrent parmi la population de la planète. La vérité est que si certains chapitres se battaient pour l'Empereur, d'autres pour la renommée, Tu'shan et les Salamanders menèrent chaque bataille pour le peuple d'Armageddon.

En plus d'une occasion, Tu'shan et ses frères de bataille se lancèrent dans des affrontements des plus éprouvants pour secourir des enclaves civiles assiégées et des villes que les autres commandants impériaux estimaient sacrificiables. On raconte même que Tu'shan en vint aux mains avec le Capitaine Vinyar des Marines Malevolent après que ces derniers eurent bombardé un camp de réfugiés sous prétexte que des orks se trouvaient dans les parages. Ce simple fait assura un certain renom aux Salamanders, mais les relations entre Salamanders et Marines Malevolent ne furent plus jamais aussi amicales que par le passé.



La plupart des Salamanders quittèrent Armageddon après la Saison des Feux, mais l'œuvre du chapitre n'était pas terminée. Les deux compagnies qui restèrent sur place le firent pour protéger les civils des principaux centres de peuplement des bandes orks qui ne pourraient jamais être éradiquées. Les techmarines du chapitre ont joué un rôle clef dans la reconstruction de l'infrastructure nécessaire pour accueillir de vastes populations, et il est évident qu'ils ont sauvé des milliers, sinon des millions de vies par leurs efforts dans cette tâche vitale mais souvent dédaignée. Armageddon n'oubliera pas de sitôt les efforts que les Salamanders ont consentis en son nom, et les légendes qu'ont laissées les fils de Vulkan derrière eux ne feront que s'amplifier au fil du temps.

LA FONDATION OBSCURE

Toutes les fondations de chapitres Space Marines ne bénéficient pas d'archives exactes. L'Adeptus Terra garde un échantillon du patrimoine génétique de tout chapitre Astartes fondé depuis l'Hérésie d'Horus, mais il existe une exception à cette règle : la Treizième Fondation, aussi appelée Fondation Obscure.

Personne ne sait combien de chapitres furent créés lors de celle-ci, ni ce qu'il est advenu d'eux. Ses secrets sont peut-être encore enfouis dans les archives de l'Adeptus Terra. Peut-être les Marines de la Fondation Obscure rôdent-ils encore quelque part, attendant de revenir au monde qui les a engendrés.

LA CAMPAGNE DE ZEIST

Alors que l'année 997.M41 touchait à sa fin, l'empire Tau commença à s'étendre avec ardeur. Les logisticiens impériaux estimèrent qu'à moins que des mesures ne soient entreprises, les Tau allaient doubler la superficie de leur domaine au cours des cinquante ans à venir, et que des mondes impériaux capturés formeraient la base de leur expansion. En 999.M41, les seigneurs planétaires de tout l'Ultima Segmentum demandaient des renforts, mais la venue de la flotte-riche Leviathan, ainsi que l'accroissement de l'activité des renégats du Maelström, signifiait que les ressources militaires se faisaient rares. Inexorablement, les frontières de l'empire Tau continuaient d'avancer.

Mais ces funestes événements n'avaient pas échappé à l'attention de Macragge. S'étant battus à leurs côtés contre la flotte-riche Kraken, Marneus Calgar éprouvait un certain respect pour les Tau, mais ne pouvait les laisser annexer l'espace impérial. Il envoya donc le Capitaine Sicarius et la 2^e compagnie dans le secteur de Zeist, où ils devraient établir un cordon qui mettrait fin à la progression des Tau. Il demanda également l'aide des chapitres du secteur au cours de la campagne à venir.

Les Ultramarines gagnèrent Zeist et trouvèrent le secteur sécurisé. Face à un adversaire aussi mobile, les commandants militaires du secteur avaient retranché leurs troupes sur une poignée de mondes vitaux, laissant de nombreuses planètes à la merci des Tau. Sicarius passa immédiatement à l'offensive. Son premier acte fut de mettre en déroute les Tau qui occupaient le monde-forge de Praetonis V, et d'utiliser cet élan pour chasser les envahisseurs du secteur. De nombreuses victoires suivirent, car Sicarius battit les Tau à leur propre jeu, frappant avec rapidité et précision des cibles peu défendues et profitant de la confusion en résultant pour déstabiliser les mondes mieux défendus. L'expansion Tau ralentit, puis fut totalement stoppée. Avec l'offensive Tau arrêtée et la plupart des mondes envahis libérés, la tâche de Sicarius était pratiquement terminée - ne restait que le relais d'Augura.

Lorsque l'armée de Sicarius s'abattit sur Augura, elle avait grossi au point de compter presque autant de Marines qu'un chapitre complet. Peu de maîtres de chapitre pouvaient se permettre d'ignorer la requête du seigneur de Macragge, et tout au long de la campagne, des escouades et des compagnies vinrent rejoindre la bannière de Sicarius. Des escouades Tactiques furent envoyées par la Night Watch, les Halo Dragons, les Silver Skulls, les Crimson Fists et bien d'autres. Les Iron Lords prêtèrent des escouades Devastator, le chapitre Aurora un fer de lance de Predator, tandis que les Eagle Warriors mobilisaient une vingtaine de Terminator. Les Knights of the Raven joignirent même à l'effort trois compagnies complètes afin d'honorer une dette vieille de douze siècles. Ainsi, lorsque les modules d'atterrissage frappèrent la surface d'Augura, pas moins d'une dizaine de bannières de compagnie furent levées pour jeter le gant aux Tau.

Sur les champs d'Augura, les Astartes mirent de côté toute rivalité de chapitre ou de rang et se battirent comme des frères. Malgré toute leur technologie, leurs exo-armures et leur arsenal, les Tau ne pouvaient espérer résister à pareil déploiement de force - aucun ennemi n'en aurait été capable. Les forteresses d'Augura furent jetées à bas, ses docks et ses usines rasés. L'expansion Tau fut stoppée et leurs forces d'invasion se replièrent sur des positions sûres dans la panique la plus totale.

Sicarius était désireux de porter la bataille au cœur de l'empire Tau et de reprendre les planètes capturées au tout début de leur expansion, mais cela ne fut pas possible. Le Tarot Impérial prédisait la venue d'une époque funeste pour l'Imperium, et la puissance de l'Astartes était demandée ailleurs. Laissant la surveillance des frontières Tau aux gouverneurs locaux, Sicarius dispersa son armée à contrecœur et retourna sur Macragge pour se ravitailler et remplacer ses pertes.

La plus grande bataille de cet âge se préparait et, au nom de Guilliman et de l'Empereur, la 2^e compagnie des Ultramarines y jouerait son rôle.



BATAILLES CÉLÈBRES

Code Date	Événement	Code Date	Événement
749.M41	812 ^e Fête des Lames. Les douze chapitres compétiteurs sont présents. Le champion des Iron Knights, Hervald Storm, remporte la compétition.	926.M41	On découvre que le monde-machine nécron est à l'origine de la destruction du sous-secteur Vidar. Il est finalement abattu aux abords du système Doranno, essentiellement grâce au courageux sacrifice des Marines du chapitre des Astral Knights.
750.M41	Au cours de la recherche du croiseur possédé <i>Shadeblight</i> , les Space Marines du Chaos des Night Lords dévastent le sous-secteur Ango. Au début du conflit, seul le chapitre des Red Wolves leur fait face, et malgré son isolement, il parvient à les tenir en échec.	934.M41	Les massacres de Toran VI. Les Crimson Fists battent la bande de guerre du Seigneur du Chaos Sathash le Doré.
754.M41	La 2 ^e compagnie des Salamanders purge toute présence Genestealer de la lune d'Ymgarl.	949.M41	814 ^e Fête des Lames. En raison de différents conflits, seuls huit chapitres participent, mais la tradition est maintenue. La victoire est partagée entre les Imperial Fists et les Crimson Fists.
772.M41	Le Père de la Forge He'stan Vulkan des Salamanders retrouve le Gantelet de la Forge après avoir défait la bande de pirates eldars d'Iath Tisse-sang.	951.M41	Les attaques précises et brutales des Howling Griffons mettent rapidement un terme à la Sécession d'Amar.
777.M41	Une importante bande de guerre de la Black Legion quitte l'Œil de la Terre. Les Gardes Impériaux de Cadia parviennent à la ralentir, mais il faut une contre-attaque éprouvante des Imperial Fists pour renvoyer les renégats dans le Warp.	954.M41	La Chute de Rogue's Spire. La Waaagh! Dethrekka descend sur la planète peu défendue de Rogue's Spire. Seul le courageux repli martial du chapitre des Sable Swords permet aux équipes d'explorateurs et du Mechanicus d'échapper aux peaux-vertes.
812.M41	La Purge de Contqual. Les Iron Hands effacent la souillure du Chaos sur une dizaine de planètes du sous-secteur Contqual.	960.M41	Les Red Corsairs et leurs alliés attaquent la forteresse-monastère des Marines Errant et volent les implants génétiques du chapitre.
819.M41	Une offense imaginaire pousse les Mortificators et les Crimson Fists à en venir aux mains. Seule l'intervention personnelle de Marneus Calgar empêche les tensions de dégénérer en guerre ouverte. L'affaire est dissimulée à l'Adeptus Terra.	964.M41	Darnath Lysander, héros perdu des Imperial Fists, s'échappe de la forteresse Iron Warriors de Malodrax. Retrouvant enfin son chapitre, il passe l'essentiel de l'année suivante à subir une série de tests visant à vérifier son identité et sa pureté.
845.M41	Le chapitre des Blood Swords conduit la purge du système Inando. Plus de cent milliards de citoyens impériaux périssent lors des exterminatus qui en résultent.	966.M41	Lysander mène les Imperial Fists sur Malodrax et purge la planète des Iron Warriors.
849.M41	813 ^e Fête des Lames. Bien qu'il ait subi de terribles blessures lors de la croisade Vinculus, Hervald Storm remporte de nouveau la compétition. C'est la première fois que le même chapitre, et a fortiori le même champion, triomphe à deux fêtes successives.	970.M41	Le chapitre des Emperor's Swords est exterminé jusqu'au dernier homme lorsque les occupants des tombes nécron situées dans les cavernes de leur monde chapitral, Bellicas, se réveillent.
852.M41	Le chapitre des Invaders lance un assaut direct sur le vaisseau-monde Idharæ. Les Space Marines subissent des pertes excessives, mais le vaisseau-monde n'est plus qu'une épave dévastée lorsqu'ils le quittent.	989.M41	La Waaagh! Snagrod ravage le secteur Loki, et son invasion culmine avec l'assaut dévastateur du monde de Rynn. Le chapitre des Crimson Fists en émerge très affaibli, mais déterminé à recouvrer ses forces.
857.M41	La flotte du chapitre des Silver Skulls organise un blocus autour des mondes morts du système Lazar pendant trois ans. Rien n'entre ou ne sort du système pendant cette période, et les Silver Skulls ne donnent aucune explication sur leur action.	990.M41	Le chapitre des Fire Lords prend d'assaut Bellicas, extermine la menace nécron et venge la destruction des Emperor's Swords.
862.M41	La Waaagh! Skullkrak envahit le système Targus. Kayvaan Shrike et la 3 ^e compagnie de la Raven Guard font partie des forces qui lui résistent.	995.M41	Les vrilles de la flotte-ruche Jormungandr commencent à frôler la frontière nord-est de l'Imperium. Les Death Spectres et les Honoured Sons mènent la contre-attaque.
865.M41	La Purge de Modanna. Kor'sarro Khan chasse Kernax Voldorius de sa principale place-forte.	757998.M41	Le Seigneur de Guerre Ghazghkull revient sur Armageddon à la tête d'une Waaagh! encore plus importante. Plus de vingt chapitres Space Marines, dont les White Scars, les Salamanders, les Doom Eagles et les Exorcists, envoient des forces sur place.
871.M41	La Libération de Quintus. Avec l'aide de la 3 ^e compagnie de la Raven Guard, Kor'sarro Khan finit par tuer Kernax Voldorius dans les rues de Mankarra.	980999.M41	Une flotte de Space Marines du Chaos, commandée par Huron Sombrecœur, émerge du Maelström et assiège rapidement les systèmes Chogoris, Kaelas et Sessec. Les White Scars doivent quitter Armageddon pour faire face à la menace.
895.M41	Le vaisseau-monde Alaitoc lance une attaque surprise dévastatrice sur le monde chapitral des Invaders. Ces derniers sont toujours en sous-effectifs suite aux pertes subies lors de leur assaut sur Idharæ et ils sont rapidement vaincus. Trois compagnies échappent au désastre, mais leur forteresse-monastère est perdue. Les Invaders deviennent un chapitre errant.	990999.M41	Les mondes impériaux du sud de la galaxie subissent le feu croisé des eldars de Saim Hann et des orks d'Octavius. La Raven Guard, les White Scars et les Salamanders unissent leurs forces pour défendre les planètes assaillies contre les extraterrestres.



LES FORCES DES SPACE MARINES

Ce chapitre du Codex détaille les forces employées par les Space Marines: leurs armes, leurs unités et de célèbres personnages spéciaux comme Marneus Calgar des Ultramarines ou Kor'sarro Khan des White Scars. Chaque entrée décrit une unité et les règles spéciales pour l'utiliser dans vos batailles. Par conséquent, la liste d'armée que vous trouverez plus loin dans ces pages fait référence aux numéros de pages de ce chapitre, ce qui vous permettra de vous y retrouver facilement au moment du choix de votre armée.

Ce chapitre est en outre divisé en deux sous-sections. La première décrit toutes les unités et tous les véhicules utilisés par les Space Marines, y compris leurs personnages spéciaux, tandis que la deuxième se concentre sur leur arsenal.

RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE MARINES

Les figurines d'une armée de Space Marines bénéficient de diverses règles spéciales affectant plusieurs types d'unité, comme indiqué dans les pages qui suivent. Voici le détail de ces règles, ou une référence à l'endroit où vous pouvez les trouver.

ET ILS NE CONNAÎTRONT PAS LA PEUR

Les Space Marines 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 des Space Marines sont rattrapés par une *percée*, ils ne sont pas détruits mais continuent à se battre normalement. Dans ce cas, l'unité est sujette à la règle *Pas de Repli* lors de ce round de combat, et risque donc de subir des pertes supplémentaires.

Les unités contenant des Serviteurs suivent cette règle spéciale du moment qu'elles incluent au moins un Space Marine.

TACTIQUES DE COMBAT

Roboute Guilliman favorisait une approche équilibrée du combat et savait rassembler des unités très différentes pour créer une armée supérieure à la somme de ses parties. Mais s'il était conservateur dans le choix de ses atouts militaires, il était pragmatique dans leur manœuvre. Le dernier carré héroïque mais voué à l'échec lui semblait aussi inutile que la victoire éclatante mais mineure. Guilliman savait quand résister, quand se replier et quand déchaîner les enfers.

Bien que vieux de plusieurs millénaires, les préceptes de Guilliman restent aussi valables aujourd'hui que lorsque l'Hérésie d'Horus faisait rage dans toute la galaxie. Ses tactiques fluides et adaptables sont encore appliquées par la grande majorité des chapitres Astartes.

Une unité de Space Marines dotée de cette règle et n'étant pas *sans peur* peut choisir de rater automatiquement n'importe quel test de *moral* qu'elle est appelée à effectuer.

ÉQUIPEMENT

La liste d'armée située à la fin de cet ouvrage couvre tout l'équipement standard et optionnel de chaque figurine. Certains équipements sont réservés à un personnage ou à une unité, d'autres sont plus répandus. Lorsqu'un objet est unique, il est écrit dans l'entrée de son propriétaire; lorsque ce n'est pas le cas, ses règles se trouvent dans la sous-section Arsenal.

Par exemple, la Lance de Vulkan est une arme puissante maniée par He'stan, Père des Forges du chapitre des Salamanders. Par conséquent, la Lance est décrite dans l'entrée d'He'stan. Ce dernier est aussi équipé d'un pistolet bolter, mais comme il s'agit d'une arme très répandue chez les Space Marines, ses règles se trouvent dans l'Arsenal.

PERSONNAGE INDÉPENDANT

Voir la section *Personnages*, dans le livre de règles.

ESCOUADES DE COMBAT

Certaines unités de 10 figurines ont la possibilité d'être divisées en deux escouades de 5 figurines, appelées escouades de Combat. Cette option est alors indiquée dans la description de l'unité. Par exemple, une escouade de 10 Vétérans d'Appui peut se battre en une seule unité de 10 figurines, ou en deux escouades de Combat de 5 figurines.

Les unités de la liste qui suit peuvent être divisées en escouade de Combat:

- Escouades de Vétérans d'Assaut
- Escouades de Vétérans d'Appui
- Escouades de Scouts
- Escadrons de Motards Scouts
- Escouades Tactiques
- Escouades d'Assaut
- Escouades Terminator
- Escouades d'Assaut Terminator
- Escadrons de Motards
- Escouades Devastator

Vous devez décider de diviser ou non l'escouade, et de la répartition des figurines entre les deux escouades de Combat, au moment où vous la déployez. Les deux escouades de Combat peuvent être déployées à des endroits différents. Une unité qui arrive par Module d'Atterrissage fait exception à cette règle dans la mesure où le joueur peut choisir de la diviser en escouades de Combat lorsqu'elle débarque.

Si vous décidez de diviser une unité en escouades de Combat, chacune d'elles est traitée comme une unité séparée à tous points de vue à partir de ce moment.

INFILTRATEURS, INSENSIBLES À LA DOULEUR, MOUVEMENT À COUVERT, SCOUTS

Toutes ces règles sont décrites dans le chapitre Règles Spéciales Universelles du livre de règles.

MAÎTRE DE CHAPITRE

Un maître de chapitre est un dieu parmi les hommes. Sa valeur physique est incomparable, car son corps est celui d'un Space Marine, avec toute la robustesse et la vigueur qui sont le privilège des héritiers de l'Empereur. Ses siècles d'expérience de Scout, de frère Marine et enfin de Capitaine lui ont enseigné toutes les facettes du combat, l'usage de toutes les armes imaginables et ont aiguisé son esprit à tel point que les plus belles ruses de guerre lui viennent d'instinct.

En ses jours de déclin, l'humanité connaît bien des héros, des hommes intrépides dont les exploits sont entrés dans la légende. Parmi eux se trouvent les maîtres de chapitre des Space Marines. Même au 41^e millénaire, où la guerre est omniprésente, rares sont les humains à pouvoir se targuer d'honneurs tels que ceux qu'ils ont récoltés, car ils restent inégalés tant dans le nombre de victoires remportées que d'ennemis écrasés.

Un maître de chapitre peut jauger un théâtre d'opérations d'un seul regard, déceler chaque menace et chaque opportunité présentée par le mouvement des lignes de bataille, et deviner comment s'assurer la victoire; et tout cela en menant ses hommes depuis les premières lignes, en éliminant l'ennemi par la lame et le bolter tout en donnant des ordres à une armée entière. Un maître de chapitre tient bon là où des hommes moindres tremblent, avance lorsque les autres fuient et ne recule que lorsqu'un fou poursuivrait le combat. Son exemple inspire les plus beaux exploits à ses soldats, non seulement les

Space Marines qu'il commande, mais aussi les Gardes Impériaux sous ses ordres, les milices citoyennes assemblées à la hâte, et bien plus encore. Telle est la vraie vertu de l'héroïsme : pousser le commun des mortels à des actes de valeur sans précédent.

Si la puissance personnelle d'un maître de chapitre est sans égale, son pouvoir politique est encore plus grand. Un maître de chapitre est l'un des élus de l'Imperium : il a le droit d'agir comme bon lui semble, et n'en répond qu'à ses pairs. Outre les mille hommes de leur chapitre, la plupart des maîtres de chapitre commandent à des croiseurs d'attaque, des navigateurs, des astropathes, des artificiers et des Forces de Défense Planétaire. De fait, la plupart des maîtres de chapitre règnent sur des planètes, des systèmes, voire des sous-secteurs entiers au nom de l'Empereur. Leur protectorat est souvent un lieu de prospérité et de paix relatives au sein d'une galaxie déchirée par la guerre, une forteresse sûre défendue par la toute-puissance d'un chapitre et les appuis de son maître.

**"Mon épée est au service de l'Empereur.
Je n'en réponds à personne d'autre, mort ou vivant."**

Tu'shan

Maître du Chapitre des Salamanders



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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Bombardement Orbital : Un Maître de Chapitre est capable d'ordonner un bombardement orbital déclenché par un croiseur d'attaque. Cette capacité peut être utilisée une seule fois par bataille, pendant sa phase de tir, du moment que le Maître de Chapitre ne s'est pas déplacé durant la phase de mouvement précédente (il reste capable de lancer un assaut si le joueur le désire). Déclencher un bombardement orbital compte comme faire feu avec une arme de tir, en utilisant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
Illimitée	10	1	Artillerie 1, Barrage

Notez que si vous obtenez une flèche sur le dé de dispersion, le gabarit dévie toujours de 2D6 ps complets : la CT du Maître de Chapitre ne fait aucune différence.

ÉQUIPEMENT

Halo de Fer : Le Halo de Fer incorpore un puissant champ énergétique capable de repousser les plus terribles attaques. Il confère à son porteur une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

GARDE D'HONNEUR

Un Space Marine ne peut être promu Garde d'Honneur qu'après de nombreux siècles d'un service exemplaire. Chaque membre de la Garde d'Honneur est un parangon des vertus et des idéaux qui pour Guilliman doivent être synonymes de l'Adeptus Astartes.

Les Gardes d'Honneur sont des individus stoïques, voire taciturnes lorsqu'ils sont au repos, qui se métamorphosent en combattants féroces et implacables à la bataille. Chacun a reçu le plus grand honneur que ses frères Marines pouvaient lui accorder, chacun est capable de hauts faits dont un homme ordinaire ne peut que rêver. On raconte même que le moindre des membres de la Garde d'Honneur des Ultramarines a accumulé plus de récompenses et de distinctions qu'une compagnie complète issue de n'importe quel autre chapitre, et l'on prétend aussi que chacun a tué plus d'ennemis qu'un régiment entier de la Garde Impériale.

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

L'équipement des Gardes d'Honneur est choisi parmi les reliques les plus anciennes et les plus vénérées du chapitre, car plus que tout autre, ils ont mérité de porter la responsabilité qu'elles représentent. C'est pourquoi ils partent en guerre revêtus d'armures d'artificier et brandissent des armes qui sont passées entre les mains des héros d'antan. Arme parfaite et guerrier parfait sont ainsi unis pour forger un soldat auquel nul ne saura résister.

La plupart des chapitres Space Marines n'ont qu'une poignée de Gardes d'Honneurs, assez pour former une unité de combat valable, mais guère plus. Certains des chapitres les plus vénérables peuvent en compter deux dizaines, mais ils ne se battent tous qu'en des occasions aussi rares que terribles.

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat.

L'Honneur ou la Mort: Le Champion du Chapitre doit être prêt à défier les commandants ennemis en combat singulier. Lors d'un assaut, un Champion de Chapitre qui se trouve au contact d'un *personnage indépendant* ennemi doit diriger toutes ses attaques contre lui. Il relance toujours ses jets pour toucher et pour blesser ratés contre un *personnage indépendant* ennemi.

ÉQUIPEMENT

Bannière du Chapitre: Toute unité de Space Marines se trouvant dans un rayon de 12ps autour du porte-étendard relance toujours ses tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. En outre, toutes les figurines se trouvant dans la même unité que le porte-étendard gagnent +1 Attaque tant que celui-ci est en vie. Enfin, tant que le porte-étendard est en vie, la Garde d'Honneur compte comme ayant infligé une blessure de plus au corps à corps pour ce qui est du calcul du résultat de l'assaut.

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

Helveticus l'Ancien
Garde d'Honneur des Ultramarines



CAPITAINE

Chaque compagnie d'un chapitre Space Marines est commandée par un capitaine. Chaque capitaine est un vétéran endurci, un maître stratège qui a fait ses preuves au sein de la prestigieuse 1^{re} Compagnie du chapitre, ou en se distinguant dans sa propre compagnie avant la mort de son prédécesseur.

Outre son rang, un capitaine porte généralement un ou plusieurs titres associés à une responsabilité particulière ou au commandement d'une compagnie précise. Certains de ces titres, comme Maître de la Garde ou Maître des Recrues, sont répandus dans tous les chapitres Space Marines. D'autres sont issus de la culture propre d'un chapitre donné. Ainsi, le capitaine de la 4^e Compagnie des White Scars est toujours connu sous le nom de Maître de la Chasse, tandis que le chapitre des Aurora Talons compte cinq Maîtres Bombardiers parmi son état-major.

Les capitaines Space Marines sont les maîtres des champs de bataille. Ils sont capables de comprendre la dynamique d'un conflit de la même façon qu'un vieux matelot jauge la mer à ses flux et reflux. Être un guerrier doué ne suffit pas à devenir capitaine - chaque chapitre en compte déjà un grand nombre - encore faut-il faire montre d'un sens surhumain de la tactique et de la stratégie, et être capable d'en user à bon escient sur le théâtre d'opérations. La moindre escouade d'une force de frappe est une arme, et un bon capitaine doit pouvoir les manier habilement, séparément ou toutes ensemble.



La croyance populaire veut qu'un seul Marine soit l'égal d'une dizaine de Gardes Impériaux. Sous le commandement d'un capitaine avisé, cette valeur peut être décuplée. Tant de puissance n'est jamais utilisée à la légère ou aveuglément, mais toujours avec la plus grande considération. Chaque Marine qui tombe au combat est un coup rude pour le chapitre, et si des vies sont sacrifiées, elles doivent l'être pour une cause noble et juste.

Un capitaine Space Marine n'est pas simplement un maître de guerre, il doit également être un orateur doué doublé d'un fin diplomate: si la plupart des commandants impériaux accueillent avec joie l'aide des Space Marines, il en est dont l'ego doit être ménagé, de crainte que des querelles internes ne transforment une campagne délicate en fiasco.

Cela ne signifie pas pour autant qu'un Space Marine fait toujours preuve de subtilité lorsqu'il doit composer avec pareilles mesquineries, comme Kayvaan Shrike de la Raven Guard le prouva en exécutant sommairement le Seigneur Cardinal Dostok. Ceci dit, la finesse est toujours mieux indiquée dans les situations de crise - les mesures punitives pourront toujours être prises une fois le danger écarté. Un Space Marine ne courbe pas aisément l'échine, mais sa dévotion à l'Empereur transcende sa fierté personnelle. Sa mission est tout pour lui: l'humanité sera sauvée de ses propres faiblesses, planète après planète si nécessaire.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

ÉQUIPEMENT

Halo de Fer: Voir page 52.

Un capitaine doit commander depuis le front. C'est par son exemple que ses hommes savent ce que c'est qu'être un Adeptus Astartes, et c'est par son enseignement qu'ils apprendront l'art du combat au nom de l'Empereur.

Un capitaine ne peut être un homme ordinaire, car multiples sont les chemins qui mènent à la victoire, et il doit tous les maîtriser. Tout son être doit ne constituer qu'une extension de l'œuvre de l'Empereur. Chaque horizon de sa lame, chaque mot de sa bouche réaffirment les idéaux de notre vénéré maître. Il triomphera de l'hérésie et des ténèbres avec chacune de ses pensées, chacun de ses actes et chacun de ses mots. Sa venue sera un signe de délivrance pour les vertueux, et un présage de damnation pour les traîtres. Aucun homme vivant ne pourra survivre à son courroux.

Extrait des enseignements de Roboute Guilliman,
tels que rapportés dans l'Apocryphe de Skaros

ESCOUADE DE COMMANDEMENT

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

Le porte-étendard brandit la bannière de la compagnie dans laquelle il sert. Chacune de ces bannières est une relique, chargée d'histoire et décorée des exploits du chapitre. La bannière de la compagnie est le cœur de celle-ci sur le champ de bataille, et tous les Space Marines, du moins aguerri des Scouts au vétéran le plus décoré, se battent avec une ardeur renouvelée en sa présence. Le porte-étendard est censé ne jamais lâcher la bannière tant qu'un souffle lui tient - en faire autrement serait un déshonneur dont il ne se relèverait pas.

L'apothicaire est versé dans les arts de la chirurgie, de la cybernétique et de la bio-ingénierie. Il doit aussi être un guerrier indomptable et particulièrement courageux, car sa place est au cœur des combats. Lorsqu'un de ses camarades est abattu, l'apothicaire emploie son narthecium pour le soigner, ce qui permet au blessé de retourner au front sous peu. Mais certaines blessures sont insurmontables, car il est des armes capables de tuer sur le coup un Space Marine. Dans ce cas, l'apothicaire ne peut que faciliter le passage de son frère d'armes dans l'au-delà. Même mort, un Marine continue de vivre par le biais de ses gènes, car l'apothicaire utilise son reductor pour prélever les glandes progénoïdes du défunt. C'est grâce à l'empreinte génétique que contiennent ces précieux implants que seront créées de nouvelles générations de Marines, et que la pérennité du chapitre sera assurée.

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

Servir au sein d'une escouade de Commandement améliore les chances de promotions au sein du chapitre. La plupart des capitaines comptent au sein de leur suite des Space Marines dont la férocité au combat n'a d'égale que le sens tactique. Cependant, seuls les plus chanceux et les plus habiles des vétérans survivent à plus d'une poignée de batailles, car un capitaine et son escouade de Commandement se trouvent toujours au cœur de l'action. Ainsi, si l'un des membres de l'escouade vit assez vieux pour être nommé à la succession du capitaine, c'est qu'il aura fait ses preuves dans les combats les plus éprouvants, face aux ennemis les plus dangereux.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat.

ÉQUIPEMENT

Narthecium: Tant que l'Apothicaire est en vie, toutes les figurines de son escouade bénéficient de la règle spéciale *insensible à la douleur*.

Bannière de Compagnie: Toute unité de Space Marines dans un rayon de 12 ps autour du porte-étendard relance toujours ses tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, tant que le porte-étendard est en vie, l'escouade de Commandement compte comme ayant infligé une blessure de plus au corps à corps pour ce qui est du résultat de l'assaut.

"Levez bien haut la bannière.

Que ces dégénérés sachent qui vient les tuer!"

Sergent Adar Geronan

4^e Compagnie des Imperial Fists



ARCHIVISTE

L'Imperium guette toute trace de mutation, et les chapitres de l'Adeptus Astartes sont encore plus vigilants afin de préserver la pureté de leur patrimoine génétique. Les apothicaires auscultent soigneusement les recrues afin de déceler toute déviance, mais certaines mutations sont invisibles. Les capacités psychiques comptent parmi elles, et elles sont la plus dangereuse et la plus utile. Repérer et former les psykers est l'une des nombreuses responsabilités du librarium du chapitre.

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

Si une recrue survit aux épreuves, elle rejoint le Librarium en tant que bibliothécaire, puis pourra s'élever dans la hiérarchie en devenant copiste, épistolier, et enfin maître archiviste. Le psyker usera de ses pouvoirs pour percer le Warp, envoyer des messages

interstellaires et identifier ses semblables. Il jaugera les autres comme il a lui-même été jaugé, en auscultant les candidats potentiels à la recherche de la moindre faiblesse. Une simple défaillance passagère peut libérer des maux sans fin, et tous les archivistes se doivent d'exercer une vigilance constante.

Talents des archivistes les séparent de leurs camarades – après tout, ils bénéficient de pouvoirs que les Space Marines apprennent généralement à abhorrer – mais leur présence sur le champ de bataille est toujours appréciée. La plupart des disciplines d'un archiviste sont consacrées à améliorer ses facultés martiales déjà conséquentes. Il peut libérer des éclairs meurtriers, projeter un bouclier d'énergie ou décupler sa force. Mais les archivistes doués maîtrisent des pouvoirs plus subtils : certains peuvent se dégager des contraintes du temps pour prédire les mouvements de l'ennemi ou dévier des obus par la seule force de leur volonté. L'Imperium ne compte que peu de guerriers-mystiques leur étant supérieurs, car ils combinent le physique d'un Adeptus Astartes avec la discipline d'acier nécessaire au contrôle de leurs pouvoirs.

"Je peux broyer ta chair et briser tes os en moins d'une seconde, sans même remuer le petit doigt. Que vaut toute ta technologie à côté de cela?"

Ve'cona

Maître Archiviste des Salamanders



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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Psyker : Les Archivistes sont des psykers, comme décrit dans le livre de règles.

ÉQUIPEMENT

Arme de Force : Voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Coiffe Psychique : Les coiffes psychiques sont des appareils ésotériques faits de cristaux psychiques qui permettent à un Archiviste de contrer les psykers ennemis.

Déclarez que vous utilisez la coiffe psychique après qu'une figurine ennemie à 24 ps ou moins de l'Archiviste a réussi son test psychique. Si plusieurs Archivistes se trouvent à portée, un seul peut essayer d'annuler le pouvoir. Désignez-le à l'ennemi.

Chaque joueur jette 1D6 et ajoute au résultat la valeur de Cd de sa figurine. Si le total de l'Archiviste est supérieur à celui du psyker, le pouvoir est annulé et n'a aucun effet. Si le résultat du psyker est égal ou supérieur à celui de l'Archiviste, il peut utiliser son pouvoir comme d'ordinaire. La coiffe psychique peut faire une tentative d'annulation à chaque fois qu'un ennemi à portée utilise un pouvoir psychique.

POUVOIRS PSYCHIQUES D'ARCHIVISTES

Un Archiviste possède deux pouvoirs psychiques (choisis lorsque l'armée est sélectionnée). Il ne peut utiliser qu'un seul pouvoir par tour de joueur, à moins d'avoir été promu Épistolier, auquel cas il peut utiliser jusqu'à deux pouvoirs par tour de joueur. Tous les pouvoirs psychiques des Archivistes suivent les règles standards des pouvoirs psychiques données dans le livre de règles.

FRAPPE PSYCHIQUE

Des éclairs d'énergie s'échappent des doigts de l'Archiviste pour aller lacérer ses ennemis.

Ce pouvoir est une attaque de tir psychique qui dispose du profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	2	Assaut 4

DÔME DE FORCE

L'Archiviste érige une barrière d'énergie scintillante autour de lui et ses compagnons.

Ce pouvoir peut être utilisé au début de la phase de mouvement de l'Archiviste. Lui et l'unité qu'il a rejointe bénéficient d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+ jusqu'à la fin du tour de joueur suivant.

MALÉDICTION DE LA MACHINE

L'Archiviste maudit l'esprit d'une machine de guerre ennemie.

Ce pouvoir est une attaque de tir psychique dotée d'une portée de 24 ps qui n'affecte que les véhicules. Si le pouvoir touche sa cible, le véhicule visé subit automatiquement un *dégât superficiel*.

LE VENGEUR

L'Archiviste puise dans les légendes du chapitre pour créer un avatar de destruction. La chimère incandescente fond sur ses ennemis et les réduit en cendres.

Ce pouvoir est une attaque de tir psychique qui dispose du profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	3	Assaut 1

CÉLÉRITÉ

L'Archiviste projette son corps astral dans le futur pour agir si rapidement que ses ennemis en restent confondus.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase d'assaut de l'Archiviste. S'il est utilisé avec succès, l'Archiviste bénéficie de la règle spéciale *course* et d'une Initiative de 10 pour la durée de cette phase d'assaut.

ZONE NEUTRE

L'Archiviste libère la toute puissance de son esprit sur l'ennemi pour le priver de ses protections mentales et le laisser vulnérable aux attaques des autres Marines.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de tir de l'Archiviste. Toutes les unités ennemies dans un rayon de 24 ps autour de l'Archiviste doivent relancer leurs Sauvegardes Invulnérables réussies pour le restant de ce tour de joueur.

PUISSANCE DES ANCIENS

Les redoutables pouvoirs de l'Immaterium décuplent les forces de l'Archiviste pour l'aider à triompher des ennemis de l'Empereur.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase d'assaut de l'Archiviste. S'il est lancé avec succès, l'Archiviste gagne une Force de 6 et jette 2D6 pour la pénétration des blindages, pour la durée de cette phase d'assaut.

PORTAIL D'INFINITÉ

Concentrant ses sens Warp, l'Archiviste crée un passage sûr à travers l'Immaterium, ce qui lui permet de franchir des distances inimaginables en un clin d'œil.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de mouvement de l'Archiviste. Lui et toute unité qu'il a rejointe sont immédiatement retirés du champ de bataille, puis remis en jeu dans un rayon de 24 ps autour de leur position initiale selon les règles de *frappe en profondeur*. Si l'Archiviste est seul, il ne court aucun risque particulier, mais s'il est accompagné d'une unité, il est possible que le trajet se passe mal. Si la frappe en profondeur dévie et qu'un double est obtenu sur la distance de déviation, un membre de l'unité, choisi par le joueur qui la contrôle, se perd dans le Warp et est retiré comme perte (les survivants dévient normalement).

VORTEX FUNESTE

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

Ce pouvoir est une attaque de tir psychique qui dispose du profil suivant :

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

Si l'Archiviste rate son test psychique alors qu'il veut utiliser ce pouvoir, placez le gabarit du vortex sur lui : dans ce cas, le gabarit ne dévie pas.

CHAPELAIN

Les chapelains sont les guides spirituels du chapitre. Ils administrent les rites, conduisent les offices et organisent les antiques cérémonies d'Initiation, de Justification et de Rédemption, qui jouent un rôle central dans l'existence des Space Marines.

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

Les chapelains sont les gardiens du Reclusiam, le temple principal de la forteresse-monastère où sont conduites les prières. Le Reclusiam est le cœur spirituel du chapitre: des étendards de guerre décorent son abside et ses dalles résonnent de la célébration des hauts faits du passé. C'est aussi là que sont conservées les plus précieuses reliques du

chapitre: des éclats d'armure, des oriflammes millénaires et les restes des héros d'antan. Mais les chapelains enseignent également que la présence d'une chapelle n'est pas nécessaire à la vénération de l'Empereur, que l'ouragan des combats est le seul temple digne de l'Astartes et que le massacre de Ses ennemis est le seul holocauste valable.

Les chapelains Space Marines n'ont que faire des prêches de l'Éclésiarchie et ignorent les diktats du Culte Impérial au profit de leurs propres traditions. Les premiers chapelains de l'Astartes furent en effet fondés des siècles avant l'ascension du Culte Impérial et la domination de l'Adeptus Ministrorum. Même si le Ministrorum a peu à peu récupéré les milliers de religions qui parsemaient la galaxie, il n'a jamais eu la moindre emprise sur les cultes guerriers des Space Marines, lesquels demeurent aussi uniques aujourd'hui que par le passé.

Lorsque la guerre éclate, le chapelain se retrouve là où les pires combats font rage, menant ses hommes depuis la première ligne et se réjouissant du massacre de l'ennemi car c'est une de ses tâches sacrées. Il chante les Liturgies de Bataille à pleins poumons, ponctuant ses cantiques de coups de crozius arcanum - le sceptre terminé par un crâne qui est à la fois une arme et le symbole de son ministère. Par l'exemple de sa piété, le chapelain conduit ses frères d'armes au paroxysme de leur dévotion, ce qui leur permet de triompher face à des ennemis bien supérieurs.



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

RÈGLES SPÉCIALES

Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Honneur du Chapitre: Un Chapelain incarne l'honneur de son chapitre. Lui, et tous les membres de l'escouade qu'il a rejointe sont *sans peur*, comme expliqué dans le livre de règles.

Liturgies de Bataille: Lors du tour de joueur où il lance un assaut, le Chapelain et toute l'escouade qu'il a rejointe peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés.

ÉQUIPEMENT

Rosarius: Un rosarius est une amulette portée par les chapelains, qui les protège des dommages physiques comme spirituels. Il confère au chapelain une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

Crozius Arcanum: Le crozius arcanum est le symbole de l'office du Chapelain. Il s'agit d'une arme énergétique.

"Si vous offrez votre vie en servant l'Empereur, votre mort ne sera pas vaine."

Hauis Argento

Chapelain de la 2^e Compagnie des Crimson Fists

ESCOUADE TACTIQUE

Les escouades Tactiques sont l'épine dorsale des armées Space Marines. Elles sont capables de remplir plusieurs rôles différents sur le champ de bataille : tenir des positions, fournir des tirs de soutien ou charger au corps à corps, selon ce que demande la configuration du théâtre d'opération.

Pour qu'un Space Marine soit assigné à une escouade Tactique, il doit avoir fait ses preuves dans tous les domaines du combat. Il doit donc avoir terminé plusieurs campagnes au sein d'une escouade Devastator et d'une escouade d'Assaut avant de gagner un poste permanent dans une des escouades Tactiques du chapitre. Cette progression se mesure au sang ennemi versé et peut prendre des années, voire des décennies selon les compétences du Marine. Tous ne font d'ailleurs pas la transition. Certains font preuve d'une habileté ou d'une obsession particulière pour un aspect précis de la guerre qui, si elle est louable et précieuse en soi, pourrait représenter un handicap pour la polyvalence d'une escouade Tactique. D'autres frères de bataille n'ont tout simplement pas la flexibilité mentale nécessaire pour adopter le rôle du Marine Tactique.

Comme l'exige son devoir d'adaptation, une escouade Tactique part en guerre avec des armes variées. Outre leurs dotations standards de grenades et de pistolets bolters, la plupart des Marines portent un bolter, l'arme vengeresse qui s'est taillé une réputation sanglante sur des millions de champs de bataille.

Ce formidable arsenal antipersonnel est complété par une arme lourde, comme un lance-missiles, un canon laser ou un bolter lourd, et une arme spéciale, telle un lance-flammes ou un fuseur. Ces armes sont choisies en fonction de la mission de l'escouade, et les Marines chargés de les manier changent d'un engagement à un autre, si bien que tous les membres de l'unité doivent être formés à l'emploi de toutes les armes que l'escouade peut être amenée à utiliser.

De toutes les unités de combat, ce sont les escouades Tactiques qui emploient le plus souvent le parc de véhicules de transport du chapitre, et elles effectuent fréquemment des attaques éclair ou des frappes chirurgicales grâce à la rapidité des Rhino ou des Razorback. Certains chapitres, comme les Angels of Fury, la Raven Guard et la Legion of Night, basent même toute leur doctrine de combat sur ces tactiques.

Chaque escouade Tactique est commandée par un sergent vétérinaire qui a su survivre à plusieurs décennies de campagnes âpres et brutales. Il est essentiel que les escouades Tactiques soient menées par des individus aussi capables et courageux, aptes à saisir la moindre opportunité stratégique, et il est fréquent que les sergents des escouades Tactiques soient détachés de la 1^e compagnie du chapitre. Ainsi, la force principale des troupes de l'Astartes est commandée par les plus aguerris de ses combattants.

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

RÈGLES SPÉCIALES

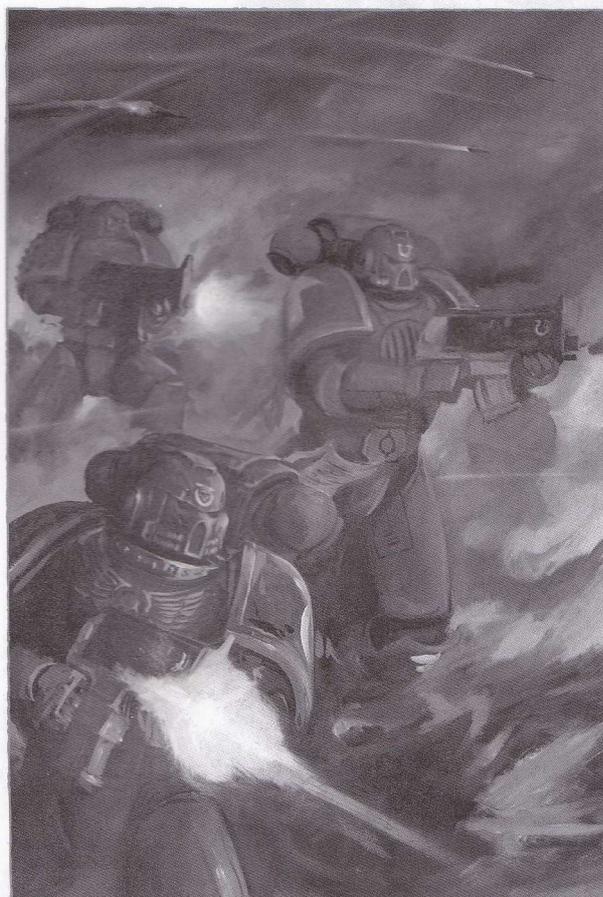
Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat.

Que soit évoqué ici le Space Marine Tactique, pilier de son chapitre et inspiration de ses frères.

Il saura les sciences de la guerre et sera instruit dans le maniement de toutes sortes d'armes et la mise en œuvre de maintes ruses. Avec la lame, le bolter et la grenade il attaquera ses ennemis. Mais ce ne sont là que de simples outils; car ses véritables armes sont sa vaillance, son esprit et son dévouement à ses frères.

Il poussera ses ennemis à la confrontation au lieu et à l'heure de son choix. Oncques sera-t-il pris par surprise, pas plus qu'il n'ira en guerre sans être préparé. En défense, il sera aussi fiable et solide que la montagne, un bouclier dressé face aux ennemis de l'homme. En attaque, il frappera avec l'ire de l'immortel Empereur et terrassera ses adversaires sans pitié, ni remords, ni peur.

Extrait des enseignements de Roboute Guilliman, tels que rapportés dans l'Apocryphe de Skaros



ESCOUADE D'ASSAUT

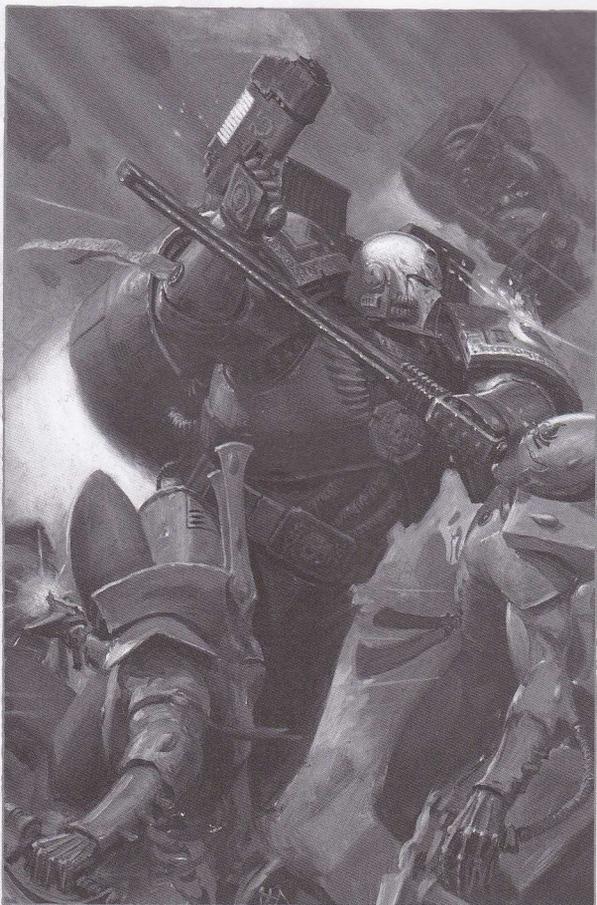
Les escouades d'Assaut excellent au corps à corps. Elles sont équipées de réacteurs dorsaux, de pistolets bolters et d'épées tronçonneuses, et tombent depuis les cieux tels des anges vengeurs au milieu des lignes ennemies en faisant preuve d'une intrépidité légendaire. Un Space Marine est souvent assigné à une escouade d'Assaut suite à de longues années de service exemplaire au sein d'une escouade Devastator. Cela lui a permis d'acquérir l'expérience nécessaire de la guerre, et on peut compter sur lui pour tenir ses positions coûte que coûte. Il doit apprendre à se tempérer au beau milieu des combats, alors même qu'il affronte l'ennemi les yeux dans les yeux.

Le Codex Astartes stipule que les escouades d'Assaut doivent faire partie de la première vague d'attaque, afin de frapper vite et fort les points faibles de l'ennemi. L'infanterie est déchetée à coups d'épée tronçonneuse et de pistolet bolter, tandis que les chars sont réduits au silence par les bombes à fusion et les grenades antichars. Les Space Marines délivrent ainsi un coup fatal en un point précis du champ de bataille, et annihilent l'ennemi avant de passer à leur objectif suivant. Une telle tactique n'est pas nécessairement subtile, mais elle reste très efficace. Cependant, un ennemi qui commet l'erreur de croire que les capacités des escouades d'Assaut s'arrêtent à cela ne la réitère jamais.

Les réacteurs dorsaux sont sans aucun doute le plus gros atout d'une escouade d'Assaut. Ils lui confèrent une mobilité sans

égale et lui permettent de franchir rapidement les obstacles, et même d'effectuer des sauts à basse altitude depuis un Thunderhawk. Ainsi, une escouade d'Assaut est en mesure d'attaquer par surprise un chef de guerre au beau milieu de ses lignes, d'opérer en tant qu'unité de contre-attaque ou d'effectuer une reconnaissance dans une zone peu propice au déploiement de Scouts. Dans certains cas, les escouades d'Assaut peuvent même servir de leurre afin d'attirer une force ennemie vers une position défensive, ou au contraire de l'éloigner de la zone de combats pour gagner du temps ou permettre aux alliés d'évacuer.

Les escouades d'Assaut se voient toujours confier les missions les plus dangereuses. Elles opèrent généralement en avant de l'armée. C'est ainsi qu'elles courent constamment le risque d'être encerclées, coupées de leurs lignes arrières ou encore submergées par l'ennemi. Pour éviter cela, le sergent vétérinaire d'une escouade d'Assaut reste en contact à tout moment avec ses supérieurs par le biais d'écrans tactiques et de communicateurs qui aident les Space Marines à coordonner leurs attaques à la perfection. Même s'il est jusqu'aux genoux dans les cadavres de l'adversaire et qu'il se bat pour sa survie, le sergent vétérinaire d'une escouade d'Assaut doit pouvoir évaluer à tout instant non seulement sa propre situation, mais également les impondérables qui peuvent être sur le point de se produire. Dans de tels cas, il ne peut compter que sur la volonté de fer et la force de ses hommes pour se sortir d'affaire.



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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat.

Et du Marine d'Assaut, je déclare ceci:

Il tombera sur l'adversaire honni tel un Ange du Jugement. Que les réacteurs dorsaux soient ses ailes, et leur rugissement un hymne à la vengeance.

Que l'épée tronçonneuse soit le sceptre avec lequel il applique ses décrets, et que sa voix ponctue de cris de joie chacun de ses coups. Grâce à cette arme, le Marine d'Assaut châtiara l'hérétique, le traître et l'extraterrestre qui auront osé fouler de leurs pieds les domaines du Très-Saint Empereur.

Ainsi, le Marine d'Assaut sera la terreur des seigneurs et le tueur des rois. Son armure sera couverte du sang de ses ennemis, et tous honoreront son nom.

Extrait des Enseignements de Roboute Guilliman
tels que rapportés dans l'Apocryphe de Skaros

ESCOUADE DEVASTATOR

Les escouades Devastator sont les plus lourdement armées de toutes et elles sont entraînées à écraser l'ennemi sous leur puissance de feu. Elles sont spécialisées dans le soutien à longue portée, et sont en mesure de fournir des tirs d'appui aux escouades Tactiques et d'Assaut. Elles peuvent effectuer des tirs de couverture efficaces ou éliminer rapidement toute menace blindée adverse.

Au contraire de la plupart des autres escouades Space Marines, les Devastator opèrent depuis des positions fixes, bien qu'elles puissent les abandonner pour suivre la progression de l'armée, pour battre en retraite ou pour adopter de nouveaux arcs de tir. C'est pour cette raison que chaque escouade Devastator se voit assigner un Rhino afin d'effectuer rapidement de tels redéploiements. Les escouades Devastator sont une part incontournable de toute force Space Marine, car elles sont capables de semer la destruction à une échelle bien plus importante et à une plus grande distance que n'importe quel autre Frère de Bataille.

La plupart des escouades Devastator sont composées de Space Marines qui ont récemment terminé leur service au sein des Scouts du chapitre. Même s'ils ont déjà à leur actif des dizaines, voire des centaines de missions en tant que néophytes, ce sera la première fois qu'ils serviront au sein de la force principale des Space Marines, et revêtus d'une armure énergétique.

Lorsqu'il est promu au sein d'une escouade Devastator, un Space Marine reçoit en dotation le bolter et les grenades qu'il apprendra à utiliser tout au long de son service. Son rôle sera de fournir des tirs d'appui à courte portée, de désigner les cibles et de façon générale de soutenir ses frères plus expérimentés chargés de manier les armes lourdes de l'escouade. Lorsque le néophyte aura prouvé sa valeur et son sang-froid au milieu du fracas des combats, il recevra le droit de porter une des armes lourdes de l'arsenal. Généralement, une escouade Devastator en possède quatre, qui vont des communs lance-missiles et bolters lourds, aux lance-plasma lourds et aux multi-fuseurs, autrement plus rares. Les armes favorites des Space Marines varient d'une escouade et même d'un chapitre à l'autre, mais tous ses membres doivent être entraînés au maniement de n'importe laquelle afin de pouvoir l'utiliser si les circonstances l'exigent.

La plupart des chapitres équipent leurs escouades Devastator avec un mélange d'armes lourdes, comme cela est prescrit par le Codex Astartes. Cela leur permet de faire face à n'importe quelle menace, car une seule escouade Devastator peut remplir n'importe quel rôle sur le champ de bataille, qu'il s'agisse d'éliminer un char ou de délivrer des tirs antipersonnel. Certains chapitres ont affiné la mission de leurs escouades Devastator pour faire face à un adversaire spécifique ou exceller dans des conditions particulières. Par exemple, les Crimson Fists tendent à doter leurs escouades Devastator de quatre bolters lourds, suite à leur lourde défaite et à l'extermination de la presque totalité de leur chapitre face à la Waaagh! Snagrod. Les Salamanders et les Imperial Fists déploient des multi-fuseurs et des canons laser pour venir à bout facilement du blindage des chars adverses ou pour réduire en miettes les fortifications.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat.

Un Devastator doit pouvoir frapper n'importe où avec une fureur impitoyable. Le feu jaillira de ses doigts sans le consumer. Le tonnerre répondra à son appel mais la tempête ne l'engloutira pas.

Que l'escouade Devastator soit votre flamboyante colère. Qu'elle amène la lumière de la justice de l'Empereur jusqu'aux recoins les plus sombres de la galaxie. Là où elle se dressera, qu'elle soit la forteresse de Sa droiture, et qu'elle tienne entre ses mains le destin de ceux qui passeront sous son regard.

Tous la craindront, car elle sera invincible.

Extrait des Enseignements de Roboute Guilliman
tels que rapportés dans l'Apocryphe de Skaros



ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'ASSAUT

De toutes les formations de combat utilisées par les chapitres Space Marines, la plus redoutable est invariablement la Première Compagnie. Pour la rejoindre, un Space Marine doit s'être couvert de gloire sur le champ de bataille et avoir gagné le respect de ses frères au cours d'innombrables engagements. La plupart des vétérans ont servi en tant que sergent dans les autres compagnies, parfois pendant des siècles. Quelques rares exceptions rejoignent la Première Compagnie après avoir fait preuve au combat d'une bravoure frisant l'inconscience.

Chaque membre de la Première Compagnie est entraîné au maniement de toutes les armes imaginables, et il est considéré comme une figure iconique par les autres frères du chapitre. Un tel statut lui donne le droit de choisir son équipement dans l'armurerie du chapitre. C'est pour cette raison que les escouades de vétérans possèdent un armement varié et suivent des doctrines peu orthodoxes par rapport aux autres formations des Space Marines. Elles sont souvent rassemblées et équipées afin de remplir des missions spécifiques, comme l'assassinat d'un big boss ork et de ses gardes du corps, ou l'anéantissement d'une vague de guerriers Aspects avant qu'elle n'atteigne le champ de bataille.

Une escouade de vétérans d'Assaut est formée par les membres de la Première Compagnie versés dans l'art du corps à corps. La plupart ont servi dans les escouades d'Assaut du chapitre, et ont prouvé leurs compétences dans des mêlées sanglantes sur des milliers de mondes.



On dit que même si un vétéran d'Assaut n'était équipé que de ses poings, il serait apte à prendre à lui seul un bastion ennemi. Armé d'un pistolet bolter et d'une épée tronçonneuse, il n'est guère étonnant qu'il soit capable de se mesurer à des adversaires plus de dix fois supérieurs en nombre. Mais, hélas pour les ennemis de l'humanité, il est rare qu'un vétéran d'Assaut se rende au combat avec un armement aussi basique.

En effet, les épées énergétiques, les pistolets à plasma et les gantelets énergétiques trouvent communément leur place dans les escouades de vétérans d'Assaut, de même que les marteaux tonnerres, les griffes éclairs et d'autres équipements encore plus exotiques si la mission le requiert. Ces armes ne sont jamais employées à la légère, car ce sont des reliques précieuses et vénérées. Un vétéran qui revient du combat en ayant perdu son équipement devra se plier à de douloureuses pénitences. Il n'est donc guère surprenant qu'un vétéran d'Assaut désarmé se batte avec encore plus de vigueur, non seulement pour survivre, mais aussi pour récupérer l'armement dont on lui a confié la garde, et par là-même son honneur.

Bien qu'ils puissent être déployés comme fer de lance d'une attaque, la plupart des chapitres emploient leurs vétérans d'Assaut comme force d'intervention rapide, et se servent de leurs réacteurs dorsaux ou de Rhino pour mettre la pression sur un point du dispositif ennemi déjà débordé, ou au contraire pour renforcer les lignes là où elles sont sur le point de céder. La vitesse des vétérans d'Assaut est une arme redoutable : frapper rapidement là où l'ennemi s'y attend le moins était déjà la marque de fabrique des légions Space Marines, et elle l'est toujours aujourd'hui. C'est une tâche difficile et interminable, et les vétérans d'Assaut sont souvent décrits comme le "poing d'acier" d'un capitaine de compagnie. Ils sont sans cesse en mouvement, et dès qu'un ennemi est exterminé, un nouvel ordre les envoie à l'autre bout du champ de bataille.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat.

Intervention Héroïque : Les Vétérans d'Assaut sont célèbres pour intervenir au bon endroit et au bon moment, et pour faire pencher invariablement la balance en faveur des Space Marines. Si une escouade de Vétérans d'Assaut avec réacteurs dorsaux effectue une *frappe en profondeur*, le joueur peut déclarer une *intervention héroïque*, avant de lancer les dés pour la déviation. Dans ce cas, l'escouade ne peut pas tirer (ou *sprinter*) lors de ce tour, mais peut lancer un assaut si elle en a l'occasion. Cette règle spéciale ne peut pas être utilisée si un *personnage indépendant* s'est joint à l'escouade.

"Nous allons où nous voulons et tuons qui nous voulons. Que l'Empereur juge de la justesse de nos actes."

Sergent D'Kestrel

1^{er} Compagnie de la Raven Guard

ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'APPUI

Les vétérans d'Appui sont déployés là où la ligne de bataille risque de ployer. Ils font face à l'ennemi avec un calme imperturbable et l'accueillent avec des rafales précises de bolter. Ils sont l'idéal que tout Space Marine rêve de devenir, et l'élite des combattants du chapitre.

Comparés aux vétérans d'Assaut, ceux d'Appui ont accès aux armes à longue portée de l'arsenal. Parfois, le sergent de l'escouade portera une arme de mêlée, mais l'utilisation d'un tel équipement s'arrêtera là. Les vétérans d'Appui préfèrent tuer leur ennemi de loin plutôt que se retrouver bloqués au corps à corps. C'est pour cette raison que la majorité d'entre eux portent des bolters équipés de lunettes de visée modifiées. Ils ont également à leur disposition des armes lourdes, comme le canon laser ou le lance-missiles, mais elles sont généralement dédaignées au profit du bolter, plus maniable. Le manque de puissance de feu que cela entraîne est largement compensé par les différents types de munitions que les vétérans d'Appui emmènent avec eux, dont des bolts Vengeance au cœur instable destinés aux cibles blindées, des bolts Kraken à la portée et à la puissance de pénétration améliorées, et des bolts Feu d'Enfer dont le contenu acide est capable d'abattre le tyranide ou le peau-verte le plus résistant.

Dans la plupart des chapitres, une rivalité oppose les vétérans des escouades d'Assaut et d'Appui de la 1^e Compagnie. Ils sont sans cesse en compétition pour obtenir les missions les plus dangereuses et récolter tous les honneurs, car les actes de bravoure de leurs membres seront célébrés par tout le chapitre. Malgré cela, les vétérans restent des frères de bataille et donneront sans hésiter leur vie pour sauver leurs camarades si les circonstances l'exigent.



Bolts Dragon: Ces munitions à charge creuse explosent dans une gerbe de gaz surchauffé qui se rit des couverts.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Tir Rapide, Ignore les Couverts*

*Ignore les Couverts: Les Sauvegardes de Couvert sont interdites contre les bolts Dragon.

Munitions Feu d'Enfer: Voir page 100.

Bolts Kraken: Le cœur en adamantium et le propulseur amélioré de ces bolts leur permettent de pénétrer les cibles les mieux protégées, même à longue distance.

Portée	Force	PA	Type
30 ps	4	4	Tir Rapide

Bolts Vengeance: Destinés à l'origine à pénétrer l'armure des Marines renégats, les bolts Vengeance ont recours à une technologie instable qui les rend dangereux pour l'utilisateur, mais terriblement efficaces contre les cibles blindées.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	4	3	Tir rapide, Surchauffe!

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat.

ÉQUIPEMENT

Munitions Spéciales: Chaque figurine armée d'un bolter au sein d'une escouade de Vétérans d'Appui possède automatiquement les munitions spéciales suivantes. Chaque fois que l'escouade tire, le joueur peut choisir le type de munitions utilisé. Cela remplace alors le profil ordinaire du bolter (même celui d'une arme combinée) par celui indiqué ci-contre. Toutes les figurines de l'escouade doivent utiliser le même type de munitions au cours de la phase de tir.

"Les actes d'un seul de ces guerriers peuvent changer le cours d'une bataille. J'en ai quatre sous mes ordres, et ce que nous faisons altère le destin de la galaxie."

Sergent Daegon Incursa
1^{er} Compagnie des Invaders

ESCOUADE TERMINATOR



Tous les chapitres Space Marines possèdent un nombre limité d'Armures Tactiques Dreadnought, plus communément appelées armures Terminator. Une armure Terminator est la meilleure protection à la disposition d'un Space Marine. Elle est invulnérable aux tirs d'armes légères, et peut même résister à l'impact d'un missile antichar.

Une armure Terminator est incroyablement rare, et c'est un grand honneur que de pouvoir en porter une au combat. Ces armures sont réservées aux vétérans de la 1^{re} Compagnie, et lorsqu'ils ont été formés à leur utilisation, ces Space Marines gagnent un statut privilégié parmi leurs frères. On attend d'eux qu'ils puissent remplir les missions les plus difficiles et qu'ils fassent preuve de compétences encore plus élevées que celles déjà considérables du reste de l'Adeptus Astartes. C'est ainsi que les Terminator sont capables d'aborder des vaisseaux infestés de tyranides, lancer des assauts téléportés et attaquer des Titans, ou opérer dans des environnements extrêmes tels que le vide spatial ou des marécages volcaniques.

Les Terminator font partie des plus grands héros de l'humanité. Ce sont des guerriers indomptables qui combinent l'héroïsme des Space Marines et l'armement mortel de l'Armure Tactique Dreadnought. Nul n'est à l'abri de leur colère, aussi bien la horde d'orks que la forteresse d'adamantium ou le colossal Titan du Chaos. Les Terminator sont invincibles et implacables.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat.

ÉQUIPEMENT

Poing Tronçonneur: Un poing tronçonneur est un gantelet énergétique doté d'une lame de tronçonneuse et destiné à découper les cloisons et les murs renforcés. Il a été conçu à l'origine pour les abordages de vaisseaux, mais ses dents en adamantium se révèlent également très utiles pour détruire les cibles blindées.

Un poing tronçonneur compte comme un gantelet énergétique qui lance 2D6 pour ses jets de pénétration de blindage.

Lance-missiles Cyclone: Le Cyclone est un lance-missiles spécial utilisé par les Terminator afin de bénéficier de tirs d'appui à longue portée. Il s'agit d'une rampe de missiles placée sur le dos de l'armure et capable de tirer des projectiles explosifs ou antichars.

Un Terminator peut tirer avec son lance-missiles Cyclone en plus de son fulgurant. Chaque fois que le Cyclone tire, le joueur choisit quel type de munition il utilise.

Antichar

Portée	Force	PA	Type
48ps	8	3	Lourde 2

À Fragmentation

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

L'épaulière gauche d'une armure Terminator porte une icône de pierre appelée Crux Terminatus. C'est autant un symbole honorifique que militaire.

On dit qu'un minuscule fragment de l'armure que l'Empereur portait lors de son duel contre l'architrêtre Horus il y a dix mille ans de cela a été incrusté au cœur de chaque Crux Terminatus.

L'aspect d'une Crux est variable selon les chapitres et même au sein d'une escouade. Celle des sergents et des officiers est souvent plus élaborée et plus détaillée que celle des autres frères de bataille, mais toutes sont profondément vénérées. Perdre une Crux Terminatus au combat revient à trahir la confiance de l'Empereur et à souiller de honte tout le chapitre.

DREADNOUGHT

Lorsqu'un Space Marine subit des blessures si graves que même son organisme surhumain ne peut les surmonter, son corps ravagé est emporté du champ de bataille, son corps ravagé est emporté du champ de bataille avec révérence. La plupart d'entre eux succombent à leurs blessures, ou reçoivent la Paix de l'Empereur de l'un des apothicaires. Leur corps est ensuite incinéré, enterré ou libéré dans le vide spatial, selon les traditions du chapitre.

Cependant, les plus grands héros, ceux dont l'étincelle de vie et d'honneur brûle encore dans leur corps mourant, se voient refuser ce repos éternel. Pour eux, le combat n'est pas terminé, car leurs compétences, leur sagesse et leur volonté doivent continuer à servir le chapitre sous une autre forme. La dépouille du héros est alors incarcérée dans un sarcophage blindé empli de circuits cyborganiques et connecté à des implants fibro-électriques. C'est ainsi qu'il échange sa fragile enveloppe mortelle contre le corps d'adamantium et de plastacier d'un Dreadnought.

Beaucoup d'assauts commencent par l'attaque d'un groupe de Dreadnought dont la mission est d'effectuer une percée dans les lignes ennemies. Un Dreadnought est une machine de combat terrifiante pesant plusieurs tonnes et mesurant plusieurs mètres de haut. Il avance pesamment sur le champ de bataille tandis que les tirs rebondissent sans effet sur son blindage de céramite. Ses armes crachent la mort et ses bras métalliques immenses réduisent en pulpe quiconque ose se dresser devant lui. L'armement d'un Dreadnought varie selon les missions et les affinités du Space Marine qui l'habite. La combinaison d'un canon d'assaut et d'une arme de corps à corps est la plus répandue, bien que les canons laser bitubes ou le multi-fuseur couplé à un marteau sismique soient également fréquents et tout aussi redoutables. Inutile de dire que le héros qui guide cette exo-armure titanesque est parfaitement entraîné au maniement de tout cet arsenal.

La puissance brute d'un Dreadnought est décuplée par la volonté de fer du vétéran qui l'anime, ainsi que par ses siècles - parfois ses millénaires - d'expérience au combat. La mémoire de ces Dreadnought vénérables remonte souvent à des milliers d'années en arrière, jusqu'à la fondation de leur chapitre et l'aube de son histoire. Ils sont donc révéés par les autres Space Marines non seulement en tant que guerriers de renom, mais aussi en tant qu'ancêtres vivants ayant connu les batailles d'un autre âge. Les Dreadnought sont de formidables armes de guerre, et les gardiens des traditions et des coutumes de leur chapitre. Leurs conseils sont précieux, et ils sont suivis aussi bien par l'initié que par le maître le plus haut gradé. Il n'est pas rare que les Dreadnought soient des membres du Conseil du Chapitre, auquel ils offrent leur sagesse et leurs talents de stratège quand ils ne sont pas occupés à répandre la mort sur le champ de bataille.

Les exo-armures Dreadnought font partie des reliques les plus précieuses d'un chapitre. Si un Dreadnought tombe au combat, ses frères se battront avec fanatisme pour le récupérer afin que son pilote puisse reposer avec les honneurs, et pour que son enveloppe de métal soit préparée à accueillir plus tard un autre héros mourant, qui deviendra alors un des Anciens chargés de conseiller et de guider les générations futures de Space Marines.

	CC	CT	F	Blindage			I	A
				Av.	Fl.	Arr.		
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2
Dreadnought Ironclad	4	4	6	13	13	10	4	2(3)

RÈGLES SPÉCIALES

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.

Mouvement à Couvert (Dreadnought Ironclad uniquement).

ÉQUIPEMENT

Arme de Corps à Corps de Dreadnought: Voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Marteau Sismique: Un marteau sismique provoque de terribles ondes de choc qui se répandent à travers sa cible. Il compte comme une arme de corps à corps de Dreadnought bénéficiant d'un bonus de +1 sur le tableau de dégâts des véhicules.

Auto-lanceurs d'Ironclad: voir page 103.



ESCOUADE DE SCOUTS

Lorsqu'elle est acceptée au sein d'un chapitre Space Marine, une recrue rejoint les rangs de la 10^e Compagnie en tant que Scout. Elle est placée sous la tutelle d'un sergent qui la commandera au combat et lui apprendra tout ce qu'elle devra savoir pour devenir un vrai Space Marine.

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

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



Les Scouts sont plus légèrement équipés que les frères de bataille plus expérimentés, et on leur attribue essentiellement des missions commandos. Ils ont pour rôle d'infiltrer les positions ennemies et d'opérer en avant-garde du reste du chapitre, et comptent sur la discrétion plutôt que sur la force brute pour remplir leurs objectifs.

Les Scouts opèrent derrière les lignes ennemies. Ils tendent des embuscades, détruisent les dépôts de munitions et de carburant, épient les manœuvres de l'adversaire et rassemblent autant d'informations que possible sur sa stratégie. Parfois, ils profitent d'une occasion qui se présente pour pénétrer dans un campement ennemi afin de capturer un officier pour l'interroger ou pour saboter les équipements et les réserves. Ils frappent en silence et s'enfuient avant que l'ennemi ne puisse réagir.

Les escouades de Scouts doivent souvent effectuer des abordages de vaisseaux-ruches ou remplir des missions de recherche & destruction contre les créatures synapses qui contrôlent les invasions tyranides. Les munitions standards de bolter lourd sont peu efficaces contre les plus grosses créatures tyranides, c'est pourquoi la plupart des chapitres distribuent à leurs Scouts des bolts Feu d'Enfer, des projectiles à la chemise de céramite contenant un acide mutagène virulent qui brûle et ronge les tissus organiques. Les bolts Feu d'Enfer sont si redoutables qu'ils peuvent même venir à bout d'un Carnifex.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat, Infiltrateurs, Scouts, Mouvement à Couvert.

ÉQUIPEMENT

Munition Feu d'Enfer: Le bolter lourd d'un Scout peut tirer une munition Feu d'Enfer au lieu de faire feu normalement :

Portée	Force	PA	Type
36ps	X	-	Lourde 1, Explosion, Empoisonné (2+)

Fusil: Ces armes polyvalentes et robustes sont souvent employées par les Scouts Space Marines.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	-	Assaut 2

Fusil de Sniper: Cette arme dotée d'une lunette de visée permet de tirer à longue portée et d'atteindre le point faible de la cible.

Portée	Force	PA	Type
36ps	X	6	Lourde 1, Sniper

Cape de Camouflage: Voir page 100.

ESCADRON DE MOTARDS SCOUTS

Lors de la dernière étape de sa formation, un Scout Space Marine est rattaché à un escadron de motos. Les motards Scouts sont employés comme unités de reconnaissance rapide et de harcèlement. Ils opèrent encore plus en profondeur que les Scouts, souvent en tant que force d'intervention entièrement indépendante du groupe principal, et ils n'en répondent qu'au sergent qui les commande.

Bien que les motards Scouts continuent de pratiquer les tactiques de harcèlement qui étaient les leurs au cours de leurs premières années de service, leurs compétences s'étendent à de nouveaux domaines grâce à l'expérience qu'ils ont acquise et à de nouveaux équipements. Pendant que l'ennemi est occupé par l'attaque principale des Space Marines, les motards Scouts sèment le désordre dans ses lignes arrières, et dirigent les bombardements orbitaux ou le déploiement des réserves avec une précision parfaite.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, Tactiques de Combat, Infiltration, Scout.

ÉQUIPEMENT

Mines Antipersonnel: Lorsqu'ils opèrent derrière les lignes ennemies, les Motards Scouts emportent des mines antipersonnel, des explosifs qui se déclenchent par des détecteurs de pression ou servent à fabriquer des pièges. Elles sont placées afin d'interdire l'accès de positions clés à l'ennemi.

Une escouade de Motards Scouts équipée de mines antipersonnel peut piéger une zone de décor avant le début de la partie. Notez qu'une escouade de Motards Scouts qui se divise en escouades de combat compte comme une seule escouade pour le minage d'un décor. Au début de la partie, après que le décor a été placé, déclarez que vos Motards Scouts minent un des éléments (écrivez lequel en secret). Un élément de décor ne peut être piégé qu'une seule fois.

Les mines explosent la première fois qu'une escouade (amie ou ennemie) se déplace dans le décor. Les mines infligent 2D6 touches à l'unité une fois qu'elle a terminé son mouvement. Ces touches sont réparties comme des tirs et ont ce profil :

Portée	Force	PA	Type
n/a	4	-	Pas de svg de couvert

Si un véhicule déclenche les mines, les touches sont résolues contre son blindage arrière, pour représenter le fait que les mines atteignent le dessous du véhicule. Une fois que les mines ont explosé, elles n'ont plus d'effet en termes de jeu.

Fusil: Voir page 66.

Balise de Localisation: Les Motards Scouts emportent souvent une balise faisant office de balise de téléportation, de communicateur longue portée et permettant d'effectuer des géopositionnements précis. Cette balise envoie des données aux récepteurs tactiques des Space Marines afin qu'ils puissent déployer des réserves avec une grande précision.

Si une unité arrive sur le champ de bataille en *frappe en profondeur* dans un rayon de 6 ps autour d'une figurine portant une balise de localisation, elle n'effectue pas de jet de déviation. Notez que la figurine portant la balise doit déjà être présente sur la table au début du tour où elle utilise sa balise de localisation.

Lance-grenades Astartes: Les Motards Scouts utilisent fréquemment ces lance-grenades chargés de projectiles antichars et antipersonnel et équipés de gyroscopes qui compensent la vitesse à laquelle roulent leurs engins. Lorsqu'un lance-grenades tire, vous devez déclarer le type de munition que vous utilisez.

Grenade Frag

Portée	Force	PA	Type
24 ps	3	6	Tir Rapide, Explosion

Grenade Antichar

Portée	Force	PA	Type
24 ps	6	4	Tir Rapide

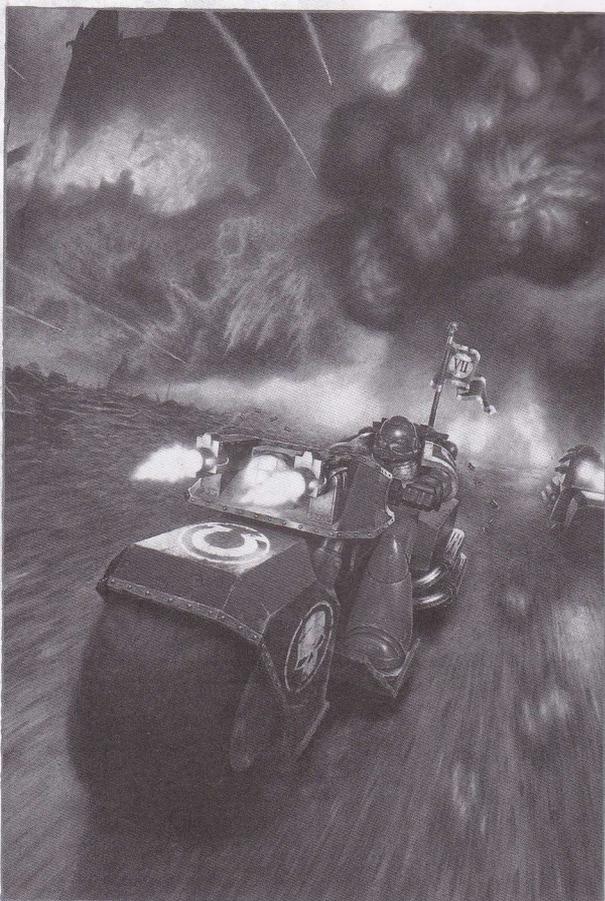


ESCADRON DE MOTARDS

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

Un motard Space Marine doit fusionner avec sa machine pour atteindre son plein potentiel. C'est pour cette raison que le Codex Astartes stipule que tous les Marines d'Assaut d'un chapitre, tous ses Scouts et l'intégralité de la 6^e Compagnie doivent maîtriser l'art du combat monté en plus des autres compétences faisant partie de leur entraînement.

Certains chapitres vont encore plus loin, et demandent à tous leurs Space Marines de continuer leur entraînement au combat monté, même après qu'ils ont rejoint la 1^{ère} Compagnie, ou même les rangs du Conseil du Chapitre. Peu de chapitres vont aussi loin dans cette tradition que les White Scars, qui emploient leurs escadrons de motards en tant que forces d'assaut principales. D'autres sont moins extrémistes dans leur approche et emploient plutôt des escouades embarquées dans des Rhino ou des Razorback.



Une moto Space Marine est de fabrication robuste, car elle doit être capable de transporter un Space Marine en armure à grande vitesse tout en restant manœuvrable lors d'opérations à haut risque. Même à faible vitesse, l'impact d'une moto et de son pilote est énorme, ce qui permet à un motard expérimenté de traverser des murs de plâtré sans dommages. L'effet d'un tel choc sur des tissus vivants provoque invariablement des séquelles irréversibles...

Lors des missions requérant une importante puissance de feu, il n'est pas rare qu'un escadron de motards se voie adjoindre une moto d'assaut. Ces engins sont de véritables forteresses mobiles à l'armement terrifiant, car à leurs bolters jumelés s'ajoute la puissance d'un bolter lourd ou d'un multi-fuseur monté sur un robuste side-car.

La force de frappe d'une moto d'assaut Space Marine est si importante que la plupart des chapitres en alignent plusieurs escadrons, et leur confient des missions d'attaque rapide pour soutenir les escouades de Scouts, de Marines d'Assaut ou les autres formations de motos. Cependant, rares sont les chapitres qui en possèdent suffisamment pour les aligner en grands nombres. Lors des rares occasions où les motos d'assaut sont déployées en masse, comme ce fut le cas par le chapitre des White Scars lors de la Troisième Guerre d'Armageddon, elles se révèlent être une force hautement destructrice et presque impossible à stopper par la plupart des moyens conventionnels.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat.

Escouades de Combat: Un escadron de Motards comprenant les effectifs maximums (soit huit Motards et une Moto d'Assaut) peut se diviser en deux escouades de combat comme expliqué page 51. Notez que dans ce cas, la Moto d'Assaut compte comme deux figurines, ce qui donne un escadron de cinq Motos et un de trois Motos et d'une Moto d'Assaut.

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

Un motard doit toujours être résolu et intrépide, et jamais immobile ou figé. La vitesse est son meilleur atout, et la surprise son arme la plus mortelle. Il atteindra la victoire grâce à ses capacités de réaction, et c'est la victoire qui lui apportera la gloire.

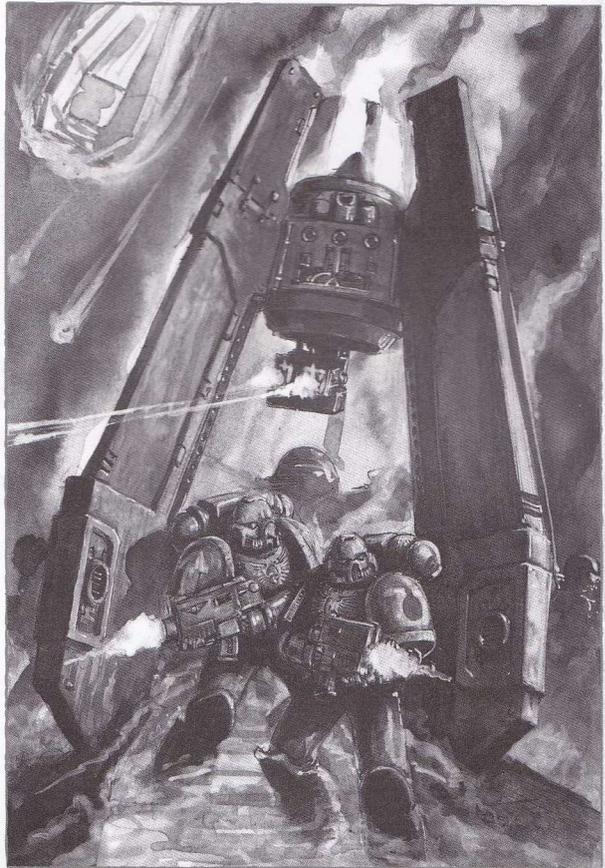
Extrait des Enseignements de Roboute Guilliman
tels que rapportés dans l'Apocryphe de Skaros

MODULE D'ATERRISSAGE

Les Space Marines sont appelés les Anges de la Mort, et ce titre est largement dû à leur utilisation de modules d'atterrissage. Les modules d'atterrissage sont les armes ultimes de terreur et de surprise, car ils plongent au cœur des lignes ennemies. À peine ont-ils atterri que leurs portes s'ouvrent et que leurs occupants débarquent pour semer la mort au milieu d'ennemis plongés dans la confusion. La vélocité des modules d'atterrissage est telle que l'adversaire ne peut rien faire pour les intercepter, et doit se contenter d'attendre qu'ils s'immobilisent, et espérer que ses troupes seront capables de contenir la colère de l'Adeptus Astartes.

Un module d'atterrissage ressemble en tout point à un module de survie. Il est largué depuis un vaisseau en orbite basse avec une force colossale. Un anneau de rétrofusées permet ensuite au module de se diriger vers son site d'atterrissage programmé. Chaque module d'atterrissage est capable de transporter une escouade de Space Marines ou un Dreadnought dans des conditions spartiates. Ceux-ci sont protégés au cours de leur entrée dans l'atmosphère par le blindage de céramite du module. Au cours de leur descente, les Space Marines entonnent souvent des hymnes de vengeance afin de se préparer à l'affrontement, et à la mort ou la gloire qui les attend au terme de leur attaque.

La plupart du temps, un assaut orbital n'est effectué qu'avec une poignée de modules, mais certains chapitres, comme les Invaders ou les Black Consuls, sont connus pour débiter leurs campagnes par des attaques orbitales de grande envergure. Le spectacle de centaines de modules tombant des cieux dans un rugissement tonitruant est terrible à regarder.



	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Module d'Atterrissage	Découvert	4	12	12	12

TRANSPORT

Un Module d'Atterrissage a une capacité de transport de 12 figurines. Il peut embarquer un seul Dreadnought ou Canon Thunderfire.

Une fois que le Module d'Atterrissage s'est posé, les portes s'ouvrent et les passagers doivent débarquer immédiatement selon les règles normales. Une fois que les passagers ont débarqué, aucune figurine ne peut plus embarquer dans le Module d'Atterrissage jusqu'à la fin de la partie.

Postes de Tir et Points d'Accès : Une fois qu'il s'est posé, le Module d'Atterrissage n'est plus pressurisé et compte comme un véhicule *découvert*.

"Nous arrivons. Levez les yeux vers le ciel et vous y verrez votre salut."

Capitaine Kayvaan Shrike au Commissaire Lent
avant l'assaut planétaire de Blindhope

RÈGLES SPÉCIALES

Assaut Orbital : Un Module d'Atterrissage entre toujours en jeu selon les règles de *frappe en profondeur* du livre de règles. Au début de votre premier tour, vous devez choisir la moitié de vos Modules d'Atterrissage (en arrondissant au supérieur) pour effectuer un Assaut Orbital. Les unités effectuant un Assaut Orbital arrivent en jeu lors du premier tour. L'arrivée des autres Modules d'Atterrissage se déroule normalement. Une unité qui effectue une frappe en profondeur à bord d'un Module d'Atterrissage ne peut pas lancer d'assaut le tour où elle entre en jeu.

Système de Guidage à Inertie : Si un Module d'Atterrissage dévie sur un terrain infranchissable ou une figurine (amie ou ennemie!) réduisez la distance de déviation du minimum nécessaire pour éviter l'obstacle.

Immobile : Un Module d'Atterrissage ne peut plus se déplacer une fois qu'il s'est posé, et compte à tout point de vue comme ayant subi un *dégât véhicule immobilisé* (qui ne peut être réparé d'aucune façon).

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Deathwind : Certains Modules d'Atterrissage sont équipés d'un lance-missiles Deathwind en lieu et place du fulgurant standard :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	5	-	Lourde 1, Grande explosion

MAÎTRE DE LA FORGE

Le maître de la forge est le chef des techmarines du chapitre, et il est responsable de l'entretien du parc de machines, Rhino, Land Raider ou Predator. Sa connaissance des sciences occultes a été approfondie par des siècles de service, et rivalise avec celle des meilleurs technoprêtres de Mars. Il est si versé dans la mécanique ésotérique qu'il peut déceler d'un simple regard la défaillance d'un Esprit de la Machine, et deviner sa cause en prêtant l'oreille aux soupirs et aux accroc de son mantra de fonctionnement.

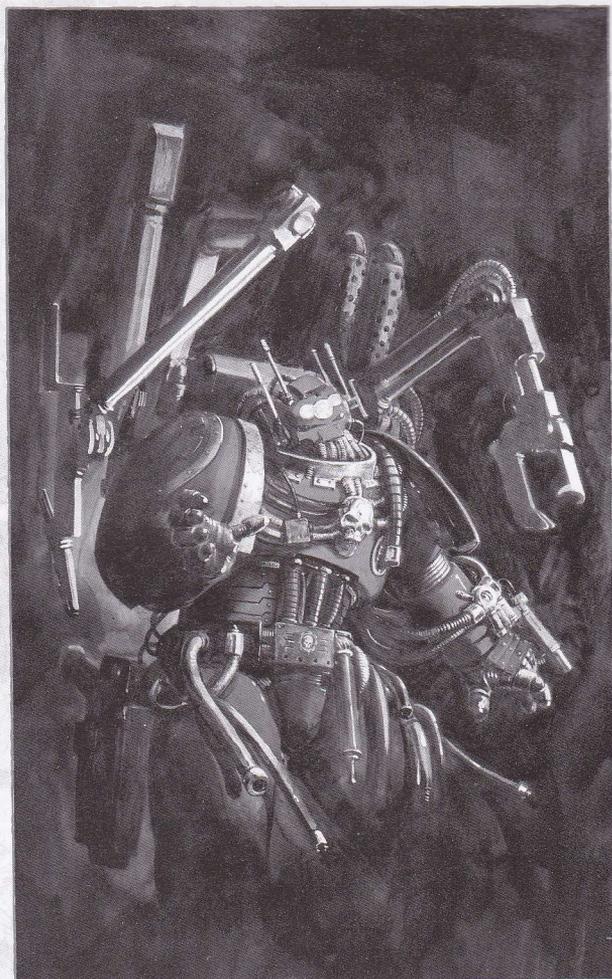
Cette capacité rare, voire surnaturelle, fait du maître de la forge un être à part dans la plupart des chapitres. Bien qu'il fasse partie du Conseil du Chapitre, le maître de la forge reste un étranger pour ses frères d'armes, à l'exception des techmarines qu'il dirige, et les autres Astartes évitent soigneusement d'avoir affaire à lui, à moins d'avoir un problème technique à lui soumettre.

Cet isolement subi ne fait que pousser davantage le maître de la forge dans l'excentricité. Entouré en permanence de machines muettes et de serviteurs lobotomisés, il perd peu à peu l'habitude de la parole. Lorsqu'il consent à s'exprimer vocalement, son ton est monocorde et syncopé, froid et si précis qu'il en devient perturbant.

Tous les chapitres Space Marines ne traitent pas leur maître de forge en paria. Certains, comme la Mentor Legion, les Prætores of Orpheus et les Astral Knights abordent la mystérieuse technologie humaine sans superstition, voire avec une grande passion dans le cas des Iron Hands.

Dans ces chapitres, le maître de la forge est un personnage aussi estimé que le maître de chapitre en personne, mais cela reste des cas isolés. Pire, un chapitre qui étroit la vision et les aspirations de son maître de forge suscite immédiatement la suspicion de ses pairs.

En sus de ses responsabilités à la tête de l'arsenal, le maître de la forge est également chargé de la conservation des reliques mécaniques du chapitre. Les chapitres les plus anciens et les plus prestigieux disposent de nombreuses merveilles technologiques enfermées dans leurs armureries. Certaines sont si incroyablement complexes qu'aucun homme vivant ne peut espérer percer leurs secrets. D'autres sont si puissantes que seul un mystique aussi doué que le maître de la forge est à même de les maintenir en l'état sans causer de dommages à lui-même ou à son entourage. En temps de besoin, le maître de la forge peut utiliser ces artefacts et libérer sur ses ennemis toute la puissance des technologies perdues.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître de la Forge	4	5	4	4	2	4	2	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Bénédiction de l'Omnimesse, Sapeur: Voir ci-contre.

ÉQUIPEMENT

Servo-bras, servo-harnais: Voir ci-contre.

Faisceau de Conversion: Ces artefacts incroyablement rares, datant d'avant l'Hérésie, émettent un rayon qui produit une réaction subatomique contrôlée chez sa cible et transforme sa masse en énergie. Plus celle-ci est éloignée, plus le faisceau a le temps de croître en puissance.

Le profil d'un tir de faisceau de conversion dépend de l'éloignement de sa cible. Lorsque vous tirez, mesurez la distance jusqu'à la cible et placez le gabarit. Une fois que la position finale du gabarit a été déterminée (après la déviation éventuelle) mesurez de nouveau la distance entre le tireur et le centre du gabarit et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer ses effets.

Portée	Force	PA	Type
jusqu'à 18 ps	6	-	Lourde 1, Explosion
18 à 42 ps	8	4	Lourde 1, Explosion
42 à 72 ps	10	1	Lourde 1, Explosion
plus de 72 ps	Raté	-	-

TECHMARINE

D'anciens pactes passés entre l'Adeptus Mechanicus et l'Adeptus Astartes autorisent les Space Marines faisant preuve de grandes aptitudes techniques à venir étudier sur Mars pour entreprendre le long et pénible voyage qui fera d'eux des prêtres du Dieu-machine. Sans cette transmission des anciens savoirs, les Space Marines seraient inefficaces.

Les aspirants techmarines s'entraînent pendant des années sur Mars en se plongeant dans les rituels d'activation et les cantiques d'entretien: comment invoquer l'esprit d'une machine ou déchaîner sa colère. À partir de ce point, leur loyauté sera toujours double. Leur sang les gardera liés à leur chapitre, mais leur âme sera pour toujours tournée vers les mystères de l'Omnimesse Mechanicus. Cette dichotomie suscite la défiance éternelle de leurs frères de bataille, et les techmarines sont toujours tenus à l'écart des secrets et des rituels du chapitre.

Malgré cette suspicion, les techmarines sont tenus en haute estime par leurs camarades, qui reconnaissent et apprécient leur expertise des sciences mécaniques occultes. Un chapitre Space Marine serait bien désarmé sans ses atouts technologiques, et ses armes vénérables doivent être maintenues dans un état d'alerte constant - ce qui serait impossible sans les techmarines. Malgré leur vocation ésotérique, les Techmarines restent avant tout des guerriers. Si un véhicule ou un artefact est perdu, les techmarines se battraient pour le récupérer avec autant de fureur que des Marines ordinaires luttant pour récupérer un camarade tombé. Et peut-être même, comme certains le prétendent, avec davantage d'ardeur.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant, Tactiques de Combat, Et ils ne Connaîtront pas la Peur.

Bénédictio de l'Omnimesse: Si un Techmarine se trouve en contact avec un véhicule endommagé durant la phase de tir, il peut tenter de le réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 et ajoutez les modificateurs suivants:

Chaque Serviteur avec servo-bras de l'unité	+1
Le Techmarine a un servo-harnais	+1

Si le résultat est 5 ou plus, vous pouvez choisir de réparer un résultat *arme détruite* ou *véhicule immobilisé*. Si vous réparez un résultat *arme détruite*, l'arme en question pourra faire feu dès la phase de tir suivante. Un Techmarine ne peut pas effectuer de réparation s'il est à terre ou bat en retraite.

**"Ainsi invoquons-nous le Dieu-machine.
Ainsi ce qui est désuni sera réuni."**

Extrait de l'Hymne de la Récréation

Sapeur: Un Techmarine peut améliorer l'efficacité d'un couvert en renforçant ses cloisons par quelques soudures. Lorsque vous vous déployez, désignez un élément de ruines dans votre zone de déploiement, que votre Techmarine fortifiera. La Sauvegarde de Couvert conférée par la ruine est améliorée d'un point. Par exemple, une ruine ordinaire (Sauvegarde de Couvert de 4+) fortifiée conférera une Sauvegarde de Couvert de 3+. Une ruine ne peut être fortifiée qu'une seule fois.

ÉQUIPEMENT

Servo-bras: Les Techmarines et les Serviteurs sont équipés de puissants servo-bras utilisés pour effectuer des réparations, mais pouvant éventuellement faire office d'arme. Chaque servo-bras accorde à son porteur une attaque de corps à corps supplémentaire, résolue séparément avec un Initiative de 1 et une Force de 8. Cette attaque annule les Sauvegardes d'Armure.

Servo-harnais: Un servo-harnais accorde à un Techmarine un servo-bras supplémentaire (ce qui lui donne deux attaques de servo-bras), un découpeur à plasma (qui tire pendant la phase de tir comme des pistolets à plasma jumelés, mais n'a aucun effet au corps à corps) et un lance-flammes. Pendant la phase de tir, le Techmarine peut tirer avec les deux armes montées sur le harnais, ou avec l'une d'entre elles et une autre arme.



SERVITEURS



Les serviteurs sont des esclaves monotâches qui n'existent que pour assister les techmarines dans leur travail. Chaque serviteur est un mélange d'homme et de machine, dénué de personnalité ou de raison, et doté de modifications mécaniques comme des pinces, des senseurs infrarouges, des exo-squelettes bioniques et des perceuses à torsion, tout cela étant destiné à aider le techmarine dans l'entretien de l'arsenal du chapitre. Des armes lourdes sont même greffées à certains serviteurs afin de protéger leur maître sur le champ de bataille.

Le mode de création des serviteurs varie d'un chapitre à un autre. Certains sont clonés à partir de gènes conservés dans des nutriments artificiels. D'autres sont des aspirants qui ont échoué à l'épreuve, des criminels de droit commun ou des Marines ayant enfreint les règles du chapitre, lobotomisés pour que leur chair rachète les péchés de leur âme.

Bien que physiquement robustes, les serviteurs ne sont dotés que d'un rudiment de conscience et ne peuvent fonctionner que lorsqu'ils sont dirigés par les bio-programmes que les techmarines implantent dans leur cerveau. Ils ne ressentent que peu la douleur, encore moins la peur, et sont incapables de la moindre intuition. Sans la supervision d'un techmarine, la plupart des serviteurs tombent dans une sorte de catatonie alors que leur cerveau ravagé essaye d'engendrer une pensée originale. Cependant, un chapitre Space Marine dépend en grande partie de ses serviteurs pour la maintenance de son arsenal. Des centaines d'esclaves biomécaniques triment nuit et jour au cœur de chaque forteresse-monastère.

En dépit de leur rôle essentiel, les serviteurs ne reçoivent jamais plus que de l'indifférence des Marines. Dans la plupart des chapitres, seuls les techmarines les traitent différemment de n'importe quelle machine. Certains Space Marines les considèrent même avec horreur, et voient en eux des aberrations nécessaires mais profondément contre-nature.

À l'inverse, il existe des chapitres - généralement ceux qui ont des liens étroits avec l'Adeptus Mechanicus - où l'on estime que les serviteurs ont atteint une forme d'union spirituelle avec l'Omnimesse. Dans ces chapitres, les serviteurs sont de véritables autels biomécaniques, aussi révéérés que les plus anciens artefacts, et leurs moindres paroles sont soigneusement passées au crible afin d'y détecter des ébauches de prophéties. Les Space Marines qui s'adonnent à ces pratiques arcaniques considèrent que cela les rapproche de l'Omnimesse. Pour d'autres chapitres, ce type de comportement n'est rien d'autre que de l'hérésie et n'entraîne que suspicion et mépris. Mais personne ne sait ce que les serviteurs eux-mêmes en pensent, si tant est qu'ils soient capables de penser...

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

RÈGLES SPÉCIALES

Blocage Mental: Le cerveau altéré et fragmenté d'un Serviteur fonctionne avec peine s'il n'est pas supervisé.

Une unité de Serviteurs doit effectuer un test de blocage mental au début de chacun de ses tours. Jetez 1D6 pour chaque unité de Serviteurs. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le test est réussi et l'unité agit normalement pour le reste du tour. Si le résultat est 1, 2 ou 3, les Serviteurs subissent un blocage mental et l'unité (personnages compris) ne peut pas se déplacer, tirer ou lancer un assaut lors de ce tour (elle se bat normalement au corps à corps si elle est déjà engagée). Si l'unité compte un Techmarine ou un Maître de la Forge au début de son tour, le test est automatiquement réussi.

En tant que commandant, vos outils sont myriades, mais le sage sait que les batailles se gagnent par la chair des guerriers et non par les machines. La chair peut apprendre, tandis que la machine doit être constamment instruite. La chair éprouve de la loyauté envers ses frères et de la vénération pour l'Empereur, tandis que la machine ne sait rien de ces choses.

Lorsque l'heure est noire et la victoire incertaine, ne vous tournez pas vers la machine, mais vers vos frères de bataille. La machine ne vous apportera la victoire que si vous lui expliquez comment procéder. Vos frères traverseront les flammes et les carnages les plus terribles au moindre de vos ordres, et vous apporteront la victoire simplement parce que vous la leur avez demandée.

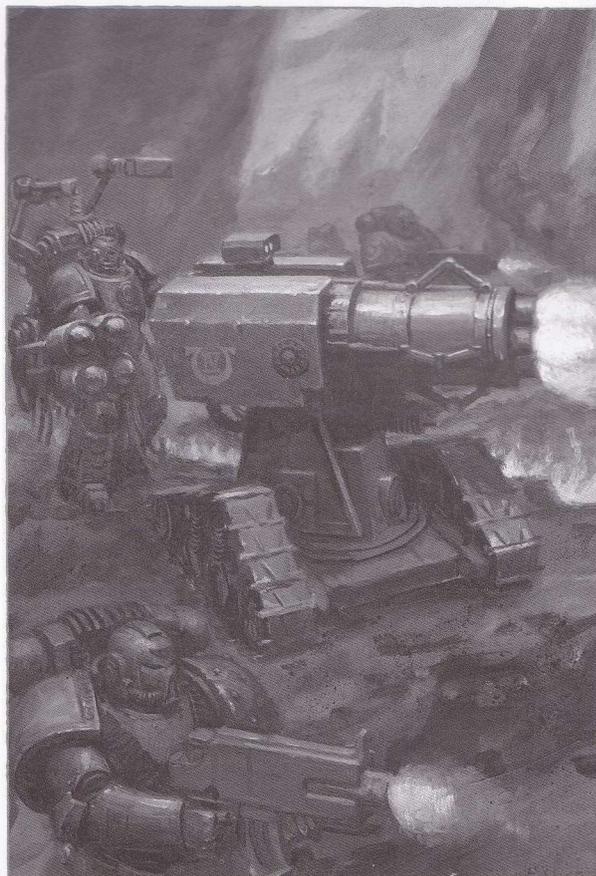
*Extrait des enseignements de Roboute Guilliman
tels que rapportés par l'Apocryphe de Skaros*

CANON THUNDERFIRE

Les détachements Space Marines frappent fort et vite, et une unité incapable de suivre leur progression devient rapidement un handicap. C'est pour cette raison que les armes d'appui de l'Astartes sont montées sur des véhicules capables de suivre le reste de l'armée, tels que le Whirlwind et le Vindicator. Conçu pour appuyer une défense statique, le canon Thunderfire est une exception à cette règle. Juchée sur des chenilles puissantes mais lentes, cette arme est un obusier quadritubes doté d'une cadence de tir qui force le respect.

Le techmarine qui actionne le canon Thunderfire peut régler la détonation de ses obus de diverses façons, en fonction de la situation tactique. Les détonations en surface sont employées contre les ennemis massés en terrain relativement découvert, tandis que les détonations aériennes sont prévues pour déloger l'adversaire de ses fortifications. Les obus les plus étranges sont ceux qui sont programmés pour exploser après s'être enfoncés profondément dans le sol. La force de leur impact est grandement diminuée, mais l'onde de choc qui en résulte suffit souvent à jeter l'ennemi à terre, ce qui en fait une proie facile pour les autres Marines.

Les canons Thunderfire sont principalement employés en terrain montagneux ou couvert, où les unités d'artillerie mobile traditionnelles ne peuvent pas opérer. Cette arme d'appui dispose de sa propre unité motrice, mais elle est normalement transportée par un Thunderhawk ou un autre appareil rapide. Les canons Thunderfire sont précieux dans le cadre d'un déploiement défensif ou d'une évacuation, où leur cadence de tir antipersonnel et les ondes sismiques de ses obus peuvent semer la dévastation parmi les lignes adverses.



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

Chaque canon Thunderfire est opéré par un Techmarine (voir page 71 pour ses règles spéciales). Notez que le Techmarine ne bénéficie pas des règles Personnage Indépendant et Bénédiction de l'Omnimessie à moins que son canon Thunderfire n'ait été détruit.

"J'ai beaucoup voyagé et j'ai vu bien des choses incroyables, mais rien ne réchauffe davantage mon cœur que le spectacle d'un canon si puissant que sa fureur fait trembler l'univers."

Attribué au Capitaine Darnath Lysander
1^{er} Compagnie des Imperial Fists

Détonation de Surface

Portée	Force	PA	Type
60 ps	6	5	Lourde 4, Explosion

Détonation Aérienne

Portée	Force	PA	Type
60 ps	5	6	Lourde 4, Explosion, Ignore les couverts*

Détonation Souterraine

Portée	Force	PA	Type
60 ps	4	-	Lourde 4, Explosion, Onde de choc**

***Ignore les Couverts:** Aucune Sauvegarde de Couvert ne peut être tentée contre les blessures infligées par une salve aérienne.

****Onde de Choc:** Toute unité touchée par une détonation souterraine se déplacera comme si elle se trouvait en terrain difficile lors de sa phase de mouvement suivante. Si l'unité est déjà en terrain difficile, elle jettera un dé de moins que la normale pour déterminer sa distance de déplacement. Un véhicule touché par une détonation souterraine devra effectuer un test de terrain dangereux s'il se déplace lors de sa phase de mouvement suivante. Ceci s'applique aussi aux antigrav, dont les complexes moteurs sont perturbés par l'onde de choc.

ÉQUIPEMENT

Servo-harnais: Voir page 71.

Canon Thunderfire: Le canon Thunderfire est une colossale arme multitubes. Chaque obus de canon Thunderfire peut être programmé pour une détonation en surface, aérienne ou souterraine. Déclarez quel type de détonation vous allez utiliser avant de faire tirer le canon.

LAND SPEEDER

Les Land Speeder utilisés par les Space Marines sont une évolution d'un antique Schéma de Construction Standard (SCS) découvert peu après l'Hérésie d'Horus. Le Land Speeder est doté d'un châssis répulseur qui lui permet de glisser sur le champ de gravité d'une planète et d'effectuer à basse altitude des manœuvres dont des appareils volants plus gros seraient tout simplement incapables.

Les premiers modèles de Land Speeder n'étaient pratiquement pas protégés, mais ils ont été dotés de plaques d'adamantium légères au fil des millénaires. Cette altération n'a pas pour vocation de protéger l'équipage, dont l'armure énergétique est bien plus efficace que les modèles de coque les plus lourds, mais pour préserver les fragiles mécanismes de contrôle, sans lesquels un Land Speeder n'est guère plus qu'une masse de métal lancée à toute allure.

Tous les Space Marines apprennent lors de leur service dans une escouade d'Assaut à manœuvrer un Land Speeder, mais son utilisation régulière est réservée aux frères de bataille appréciant la vitesse dont il est capable. La plupart des pilotes de Land Speeder sont vus comme des têtes brûlées par leurs camarades. De fait, aucun homme totalement sain d'esprit, quel que soit son courage, n'exécuterait volontairement les périlleuses manœuvres en rase-mottes dont est capable l'antigrav. Pour les pilotes eux-mêmes, voler à toute allure à quelques centimètres d'un champ de roches, slalomer entre

les arbres d'une forêt ou plonger pour éviter les tirs ennemis fait partie du quotidien. Compte tenu de la tension mentale et physique que ce genre de pilotage impose aux pilotes, le fait qu'un nombre minime de Land Speeder soit perdu en raison d'erreurs de pilotage est un témoignage des réflexes et de l'endurance surhumains des Marines qui les manœuvrent.

Leur armement étant facilement interchangeable, les Land Speeder peuvent adopter différents types de rôles tactiques, des reconnaissances aux opérations de surveillance, en passant par la chasse des blindés adverses et les missions de recherche et destruction.

Le moteur antigravité du Land Speeder ne l'autorise pas à opérer à haute altitude, mais il peut effectuer une descente contrôlée depuis la haute atmosphère d'une planète. Cela lui permet d'être déployé depuis un Thunderhawk et de tomber sur l'ennemi par surprise.

Les Land Speeder sont souvent utilisés en soutien d'autres unités, mais ils peuvent aussi être déployés en masse. Certains chapitres Space Marines se servent de leur parc complet de Speeder pour en faire une force d'assaut massive et inexorable visant à ouvrir une brèche dans les lignes adverses, dans laquelle s'engouffreront des escouades Tactiques en Rhino, pendant que les antigrav se désengagent pour aller frapper une autre cible.



	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Arr.
Land Speeder	Rapide, antigrav	4	10	10	10

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en Profondeur.

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Typhoon: Le lance-missiles Typhoon est équipé de missiles antichars et à fragmentations. Déclarez quel type de missiles vous utilisez à chaque fois que le Typhoon tire.

Missiles à Fragmentation

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

Missiles Antichar

Portée	Force	PA	Type
48ps	8	3	Lourde 2

"La victoire dépend souvent du déploiement de la bonne arme au bon endroit et au bon moment. L'arme la plus meurtrière de la galaxie est inutile si elle est absente lorsque vous en avez besoin."

Artor Amhrad (décédé)

Maitre du Chapitre des Astral Knights

LAND SPEEDER STORM

Le Land Speeder Storm est une modification importante du modèle original, qui remplace une partie de son armement lourd par une modeste capacité de transport. L'appareil qui en résulte n'a rien à envier à la maniabilité du Land Speeder original, mais peut également transporter une petite escouade de scouts sans que cela diminue ses performances. En outre, ses moteurs silencieux et son système d'espionnage sophistiqué en font un véhicule furtif idéalement adapté aux missions de harcèlement. Par conséquent, chaque Land Speeder Storm peut être utilisé comme une base de tir mobile, un transport d'assaut ou un appareil d'insertion selon les missions à exécuter.

De nombreux chapitres remplacent le bolter lourd de coque du Storm par un lanceur Cerberus afin d'améliorer ses capacités d'assaut. Cette arme tritube tire une volée de roquettes frag, aveuglantes et étourdissantes sur les positions ennemies, ce qui permet aux Scouts de les investir et d'éliminer toute opposition.

Lorsqu'il est combiné avec la rapidité du Land Speeder, le lanceur Cerberus permet aux scouts d'effectuer un assaut sur une position défensive autrement imprenable avec une impunité relative. C'est ce que découvrit le Régent Fou d'Amar lorsqu'il se réveilla un matin pour voir que ses défenses extérieures étaient aux mains des Howling Griffons et que ses propres pièces d'artillerie, désormais manœuvrées par des scouts du chapitre, pilonnaient son palais. Cet assaut, conduit avec une précision et une discrétion que n'aurait pas permis une attaque conventionnelle par modules d'atterrissage ou Rhino, fut l'action qui permit de mettre fin à la Sécession d'Amar, et popularisa l'utilisation du Land Speeder Storm.



Balise de Brouillage: Les émetteurs des Land Speeder Storm propagent de puissantes interférences. Cela a pour effet de priver les réserves ennemies d'informations cruciales et de perturber leur progression et le déploiement des réserves.

Les balises de téléportation, les icônes du Chaos et autres objets similaires qui évitent à une *frappe en profondeur* de dévier ne fonctionnent pas lorsqu'ils se trouvent dans un rayon de 6ps autour d'un Land Speeder Storm. De plus, les ennemis souhaitant entrer en jeu par *frappe en profondeur* dans un rayon de 6ps autour d'un Land Speeder Storm dévient de 4D6ps au lieu des 2D6ps habituels.

“Oubliez tout ce que vous croyez savoir sur la guerre, oubliez le choc des lignes de bataille sur un champ de boue. Votre mission est d'attaquer l'ennemi avant même qu'il se rende compte que la guerre a commencé, de frapper impitoyablement ce point faible fatal que possède toute armée, mais qu'aucun commandant ne voudra admettre.

Je vous apprendrai comment déceler ces faiblesses et les attaquer avec toutes les armes dont vous disposez. Maîtrisez ces enseignements et je n'aurai plus rien à vous apprendre: vous serez alors de vrais Space Marines.”

Sergent Torias Telion
10^e Compagnie des Ultramarines

		Blindage	
Type	CT	Av.	Fl. Arr.
Land Speeder Storm	Rapide, antigrav, découvert	3	10 10 10

TRANSPORT

Le Land Speeder Storm a une capacité de transport de 5 figurines. Il ne peut transporter que des Scouts.

Postes de Tir et Points d'Accès: Le Land Speeder Storm est un véhicule découvert.

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en Profondeur, Scouts.

ÉQUIPEMENT

Lanceur Cerberus: Le Cerberus est utilisé pour désorienter l'ennemi avant l'assaut des Scouts.

Si une unité de Scouts charge au corps à corps lors du tour où elle débarque du Land Speeder, toute unité ennemie attaquée par les Scouts voit son Cd réduit de -2 pour la durée de cette phase d'assaut.

RHINO

Les transports de troupes blindés Rhino forment la base du parc de véhicules de tout chapitre Space Marine. Un Rhino jouit d'un équilibre parfait entre blindage, capacité de transport et vélocité, et permet aux Marines de se déployer rapidement, d'envoyer des escouades sur des positions clefs ou de mener des frappes chirurgicales sur les lignes ennemies.

Comme c'est le cas de la plupart des technologies employées par l'Imperium, le Schéma de Construction Standard du Rhino date des premiers jours de la colonisation des étoiles. Il n'a que peu changé au cours des millénaires, car l'une de ses plus grandes réussites est sa facilité de construction, ainsi que sa remarquable adaptabilité à des méthodes d'assemblage et à des types de carburant alternatifs. Par le passé, le Rhino équipait la plupart des forces armées impériales, mais les secrets de sa conception et de son entretien s'estompent : seuls les Space Marines et quelques autres organisations impériales peuvent se vanter de disposer de suffisamment de Rhino pour répondre à leurs besoins.

Les points forts de la conception de ce véhicule sont sa fiabilité et la facilité avec laquelle il est possible de le réparer. La plupart des Rhino sont dotés de systèmes rudimentaires capables de gérer des dommages qui rendraient tout autre véhicule bon pour la casse. Avec un peu de temps et des outils adaptés, un techmarine peut donner une nouvelle jeunesse à une épave cabossée, la reconsacrant à l'Omnimesse et lui

donnant la chance de participer une nouvelle fois aux guerres du chapitre. Par conséquent, certains Rhino sont encore en service après des millénaires de campagne : leurs pièces d'origine ont toutes été remplacées ou ont subi des réparations conséquentes, mais le nom et le numéro de série du véhicule ne changent pas.

Le *Marteau de Nocturne* est le plus ancien Rhino qui soit et appartient au chapitre des Salamanders. On raconte que cet auguste véhicule transporta le légendaire Primarque Vulkan lors du siège de la Forteresse de Devlin, et qu'il lui permit d'effectuer une sortie au beau milieu des lignes des Word Bearers. Le *Marteau de Nocturne* a ainsi connu plus de huit mille ans de combats et a désormais sa place au sein du reliquaire des Salamanders. C'est un grand honneur pour un techmarine de réparer la cuirasse du *Marteau*, et une tâche dont il s'acquitte avec la plus grande dévotion. À l'aube de chaque nouveau siècle, les techmarines se rassemblent dans le reliquaire et le maître de la forge frappe la rune d'activation de son moteur. On raconte que le mauvais sort accablera les Salamanders si un jour, le *Marteau* venait à ne pas démarrer au quart de tour.

"Polyvalent, robuste, il ne se plaint jamais. En vérité, le Rhino est une monture digne d'un Space Marine."

Capitaine Emil Verigan
5^e Compagnie de la Night Watch



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

TRANSPORT

Le Rhino a une capacité de transport de 10 figurines. Il ne peut pas transporter de figurines en armure Terminator.

Postes de Tir: Deux figurines peuvent faire feu depuis la trappe supérieure d'un Rhino.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Réparation: Les Rhino sont des véhicules particulièrement robustes, à même d'être réparés par leur équipage au beau milieu d'une bataille. Si un Rhino est *immobilisé* pour n'importe quelle raison, son équipage peut tenter de le réparer lors des tours suivants, au lieu de le faire tirer. Jetez 1D6 pendant la phase de tir. Sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus *immobilisé*.

Vous êtes un chevalier au service de l'Empereur, et le Rhino est votre destrier. Honorez-le, respectez-le, pourvoyez à ses besoins et il vous servira dans toutes les batailles que vous aurez à mener.

Extrait des enseignements de Roboute Guilliman
tels que rapportés par l'Apocryphe de Skaros

RAZORBACK

Les vastes arsenaux des Space Marines contiennent divers types de véhicules de combat. Certains sont des modèles datant de dizaines de milliers d'années, tandis que d'autres, comme le Razorback, n'ont été que récemment redécouverts. Le Razorback est une variante lourdement armée du transport de troupes Rhino, qui sacrifie une partie de sa capacité de transport pour se doter d'un armement en tourelle, le plus souvent des canons laser ou des bolters lourds jumelés.

La doctrine de combat standard de l'Astartes préconise que les Razorback doivent être employés comme des véhicules d'appui qui accompagnent les Rhino ou les escouades d'infanterie au cœur des combats. Dans la mesure où les Rhino ne disposent que d'une puissance de feu réduite, la présence d'un seul Razorback parmi un détachement améliore de façon significative sa force de frappe. Impressionnés par sa polyvalence, plusieurs chapitres ont commencé à employer le Razorback dans d'autres rôles, comme centres de commandement mobiles ou comme véhicules de reconnaissance en force.

En dépit de l'efficacité prouvée du Razorback, certains commandants Space Marines le voient avec suspicion, et estiment que ce "nouveau" véhicule n'a pas encore passé l'épreuve du feu. Bien que ce point de vue ne soit pas sans fondement - après tout, le Rhino et le Predator sont plus anciens que l'Hérésie d'Horus - le fait que la plupart des chapitres aient intégré le Razorback à leurs doctrines basiques tend à donner tort aux traditionalistes les plus acharnés. Un jour, le Razorback remplacera peut-être le Rhino au sein de tous les chapitres, mais pour cela, il faudra qu'il fasse ses preuves aux yeux des passésistes en jouant un rôle décisif dans la bataille perpétuelle que doit mener l'humanité pour sa survie.



De tous les véhicules Space Marines, le Razorback est celui qui est à même de recevoir le plus vaste éventail d'armes. Ceci est peut-être dû à sa récente incorporation dans l'arsenal des Space Marines: dans la mesure où il est bien plus récent que des tanks légendaires comme le Rhino et le Predator, les tabous qui l'entourent sont moins impénétrables, et les techmarines ont moins de répugnance à expérimenter avec la configuration de son armement.

Le plus ancien modèle de Razorback est le Mark I, ou "Stronos", un véhicule dédié à l'extermination de l'infanterie lourde, doté de lance-plasma jumelés et d'un canon laser. Les détails des événements funestes qui ont conduit à l'élaboration d'une telle combinaison d'arme ne peuvent qu'être imaginés, car les archives de l'époque ont disparu ou sont scellées.

Malgré ses succès initiaux, le Mark I est devenu extrêmement rare sur les champs de bataille du 41^e millénaire. Certains rapports suggèrent que cela est dû à une faute dans sa conception, précisément parce que sa coque ne pouvait supporter la pression qu'exerçait sur elle l'alimentation de son puissant armement. Quoi qu'il en soit, le Mark I reste le vénérable ancêtre des modèles qui lui ont succédé et est traité avec le plus grand respect par les chapitres assez chanceux pour en posséder encore quelques exemplaires.

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

TRANSPORT

Le Razorback a une capacité de transport de 6 figurines. Il ne peut pas transporter des figurines en armure Terminator.

Postes de Tir: Aucun.

Postes d'Accès: Les Razorback ont un point d'accès sur chaque flanc et un à l'arrière.

"Je crois en trois principes martiaux: la puissance de feu, la puissance de feu et la puissance de feu. Si l'Omnimessie en avait voulu autrement, il ne nous aurait pas accordé une arme aussi puissante que le Razorback. J'attends impatiemment le jour où mon chapitre entier partira au combat dans ces véhicules, dont la rage s'exprime par les saintes armes."

Kardan Stronos
Maître de Chapitre des Iron Hands

PREDATOR

Le Predator est le principal char d'assaut des Space Marines. Basé sur le SCS du Rhino, le Predator perd en capacité de transport ce qu'il gagne en protection frontale et en armement lourd. Il en résulte un char bien armé, très mobile, aussi efficace pour tenir une position que pour mener de front un assaut blindé face à l'opposition la mieux équipée.

L'efficacité et la durabilité du Predator sont attestées par sa longue et glorieuse histoire. Les archives de l'Adeptus Mechanicus indiquent que le Predator a été l'une des armes les plus importantes pour établir la domination de l'Homme sur les étoiles, et ce dès le Moyen Âge Technologique. Sa formidable puissance de feu et sa coque impénétrable permettent de contrer bien des races extraterrestres, en particulier les orks bestiaux et les eldars décadents. L'utilisation du Predator est donc la perpétuation d'une des plus anciennes traditions militaires de l'Imperium, laquelle aura survécu sans déshonneur aux jours sombres de l'Hérésie d'Horus, de la Purge et de l'Occlusiade. Il est donc peu étonnant que le Predator soit devenu synonyme de puissance blindée, et son apparence caractéristique est tout autant un symbole de l'Imperium que l'aquila plaqué sur sa coque d'adamantium.

Le Predator est un véhicule polyvalent à l'extrême, capable de monter différentes configurations d'armes. La majorité des chapitres Space Marines utilise actuellement deux modèles principaux de Predator. Le modèle Destructor est équipé d'un autocanon en tourelle, arme idéale pour éliminer l'infanterie

et les véhicules légers, tandis que les canons laser jumelés de l'Annihilator sont le fléau des cibles lourdement blindées. La puissance de feu de ces deux types de char peut être encore améliorée par des tourelles latérales équipées de bolters lourds ou de canons laser, si bien qu'un Predator bien configuré ne se retrouvera jamais dans une situation pour laquelle il ne dispose pas d'une arme adaptée.

La plupart des chapitres emploient un mélange équilibré des deux types de Predator, mais certains favorisent un modèle particulier. L'exemple le plus extrême est celui des Subjugator, qui n'alignent que des Annihilator, si bien que leurs capacités antipersonnel doivent être réparties entre leurs Whirlwind et leurs Land Raider Crusader.

Un chapitre emploie parfois son parc complet de Predator - généralement une vingtaine de véhicules - en une unique formation, mais la tâche principale du Predator est d'appuyer l'infanterie du chapitre. C'est pourquoi chaque Predator nouvellement construit se voit baptiser d'un nom qui reflète son rôle de protecteur de ses frères d'armes.

Le nom d'un Predator reste souvent gravé dans la mémoire collective d'un chapitre longtemps après que son équipage a été oublié par tous, hormis les scribes. D'une certaine façon, cela n'est guère surprenant, car un même Predator peut servir loyalement son chapitre pendant des milliers d'années, en passant entre les mains de plusieurs dizaines d'équipages différents, lesquels renforcent la noblesse de leur machine. *Cœur Défiant*, *Sentinelles d'Orar* et *Lame d'Honneur* tiennent une place prestigieuse dans les sagas des Ultramarines, et leur destruction a été pleurée avec la même tristesse que la mort des plus grands héros du chapitre.



	Type	CT	Blindage	
			Av.	Fl. Arr.
Predator	Char	4	13	11 10

Faites vôtres les vertus du Predator. Que votre détermination soit aussi inflexible que sa sainte coque blindée, et que votre colère s'exprime avec la même fureur vertueuse que ses canons. De même qu'il broie l'ennemi sous son implacable progression, vous frapperez le traître et l'extraterrestre sans hésitation ni remords.

Sachez que marcher au combat aux côtés d'un Predator revient à se battre avec l'un des plus loyaux protecteurs de l'humanité. Hésiter sous son regard d'acier revient à vous disgracier, vous et vos frères de batailles, sous les yeux de l'un des plus grands héros de la race humaine.

Extrait des enseignements de Roboute Guilliman
tels que rapportés dans l'Apocryphe de Skaros

WHIRLWIND

Le rôle de force d'attaque rapide des Space Marines signifie qu'ils ne peuvent pas se permettre d'être ralentis par la présence dans leurs rangs de pièces d'artillerie. Cependant, le Codex Astartes a pris en compte l'importance d'un tir de soutien meurtrier, en particulier face à des ennemis très nombreux ou très mobiles. Il est vital que pareils adversaires soient neutralisés avant qu'ils puissent prendre avantage du manque d'effectifs des Space Marines. C'est pour remplir cette fonction que le Whirlwind a été conçu.

Le Whirlwind est une modification du châssis du Rhino, un tank au blindage léger armé d'un lance-roquettes multiple capable de tirer des barrages précis sur les positions ennemies. Grâce à son système d'acquisition de cibles, le Whirlwind est à même de bombarder des cibles retranchées ou cachées avec une précision diabolique, le plus souvent depuis une position sûre. Les munitions standards du Whirlwind consistent en des missiles à fragmentation à carburant solide, lancés par salves programmées de deux obus. La télémétrie sophistiquée du Whirlwind assure que chaque barrage aura l'effet maximum et déclenchera une explosion encore plus formidable que si elle avait été déclenchée par des missiles ordinaires.

Le Whirlwind est également capable de tirer des missiles incendiaires Castellán, qui remplacent leur charge à fragmentation par un composé chimique volatil qui déclenche une mer de flammes lors de la détonation. Même les meilleures fortifications n'offrent aucune protection contre un barrage soutenu de missiles Castellán: si les défenseurs ne sont pas rôtis vivants par les flammes, les vapeurs acides qui en émanent ont tôt fait de les ronger de l'intérieur.

La combinaison de maniabilité et de puissance de feu offerte par un équipage de Whirlwind expérimenté est très appréciée par tous les commandants Space Marines, qu'il s'agisse de pilonner les défenses ennemies, d'appuyer un fer de lance ou de former une base de tir défensive, un Whirlwind prouvera toujours son efficacité. Rares sont les adversaires qui ne redoutent pas un barrage de Whirlwind; certains chefs de guerre n'hésitent d'ailleurs pas à consacrer de vastes ressources à la localisation et la destruction des batteries de Whirlwind, mais ces détachements tombent souvent dans des embuscades tendues par des capitaines qui avaient précisément prévu ce genre de manœuvre. Certains maîtres de chapitre renforcent l'effet psychologique de leurs Whirlwind en modifiant les missiles de telle sorte qu'ils émettent un sifflement strident en traversant le ciel. Le son suffit parfois à chasser l'ennemi de ses fortifications, ce qui permet aux Space Marines de progresser sans rencontrer la moindre opposition.

"La victoire ne repose pas toujours du côté des canons; mais si nous nous reposons devant eux, nous sommes sûrs de perdre."

Commandeur Argentius des Silver Skulls

	Type	Blindage		
Whirlwind	Char	CT	Av.	Fl. Ar.
		4	11	11 10

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Multiples Whirlwind: Chacun des Whirlwind de votre armée est équipé de missiles standards Vengeance et de missiles incendiaires Castellán. Déclarez quel type de missiles vous utilisez avant de faire tirer le Whirlwind.

Missiles Vengeance

Portée	Force	PA	Type
12-48 ps	5	4	Artillerie 1, Barrage,

Missiles Incendiaires Castellán

Portée	Force	PA	Type
12-48 ps	4	5	Artillerie 1, Barrage, Ignore les couverts*

***Ignore les Couverts:** Aucune Sauvegarde de Couvert ne peut être tentée contre des blessures infligées par des missiles incendiaires Castellán.

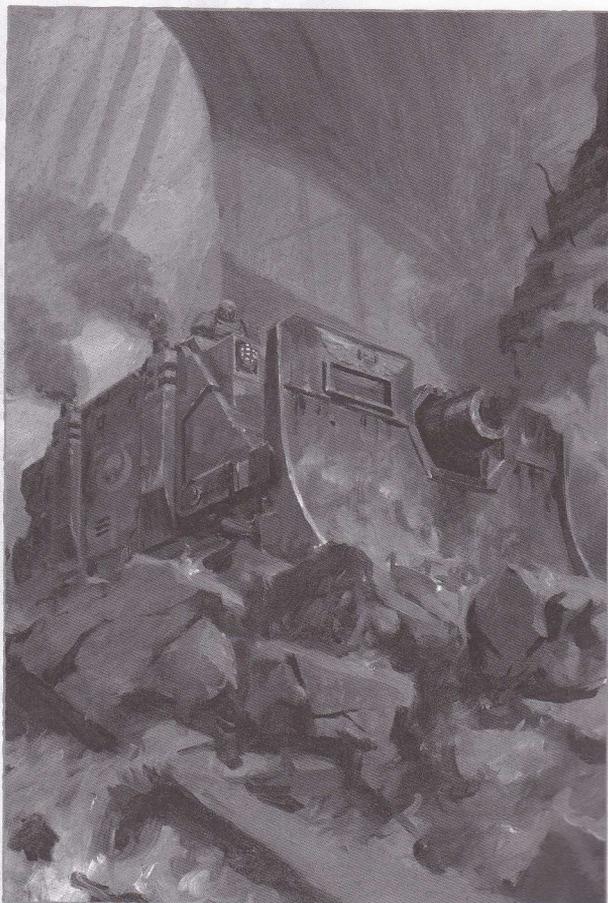


VINDICATOR

Le Vindicator est un char de siège basé sur un châssis de Rhino et possédant l'arme la plus dévastatrice de l'arsenal des Space Marines : le canon Démolisseur.

L'idée de fixer un canon de gros calibre sur la coque d'un Rhino remonte aux premières années de l'Hérésie d'Horus, lors des féroces combats de rue sur Rothern I. Les forces des renégats avaient transformé le labyrinthe d'avenues et d'immeubles de plâsbéton en une véritable forteresse, et les loyalistes devaient trouver un moyen de libérer des barrages d'artillerie précis au milieu des rues. Des canons Tonnerre furent montés sur des châssis de Rhino modifiés, et c'est ainsi que naquit le Vindicator, vainqueur incontesté de la campagne de Rothern I et élément essentiel de l'arsenal des Space Marines depuis lors.

Au cours des millénaires écoulés depuis l'Hérésie, le Vindicator a été utilisé à d'innombrables reprises afin de soumettre les ennemis de l'Humanité au jugement de l'Empereur. La logique qui a mené à la création du Vindicator est toujours autant d'actualité qu'elle l'était dix mille ans auparavant. C'est un char qui règne en maître dans les environnements urbains comme celui des cités-ruches ou des villes surpeuplées. Là où d'autres véhicules finiraient rapidement encerclés, le Vindicator est capable de se frayer un chemin dans les ruines simplement en volatilisant avec son arme tout obstacle et en roulant sur les décombres fumants.



Ce succès retentissant n'a pas empêché le Vindicator de subir plusieurs modifications au cours des siècles. En fait, il a même connu un nombre continu d'améliorations techniques, la plus importante d'entre elles ayant été le remplacement de l'encombrant canon Tonnerre par un canon Démolisseur, plus compact mais tout aussi dévastateur. D'autres concernaient le renforcement du blindage, le remplacement de la direction ou l'amélioration des contrôles de tir, tous ces changements contribuant à faire du Vindicator le meilleur char de siège de la galaxie.

Bien que les Vindicator restent les maîtres incontestés du combat urbain, leur rôle tactique a été élargi, si bien qu'ils sont fréquemment utilisés. La faible portée du canon Démolisseur n'est pas un handicap pour les Space Marines, car la plupart de leurs engagements sont menés au corps à corps. Il est donc rare qu'une avant-garde de l'Adeptus Astartes ne comprenne pas au moins un Vindicator afin de lui assurer des tirs de soutien.

Lors des plus grandes batailles, des escadrons de Vindicator verrouillent les flancs des Space Marines et assurent des tirs d'appui aux Land Raider, qui constituent le fer de lance de l'armée. À plus petite échelle, un Vindicator peut très bien constituer à lui seul l'élément d'assaut blindé d'un détachement. Son rôle est de briser les fortifications ennemies pour permettre à l'infanterie de progresser.

	Type	CT	Blindage	
			Av.	Fl. Arr.
Vindicator	Char	4	13	10

ÉQUIPEMENT

Canon Démolisseur: Le canon Démolisseur est une arme de choix pour combattre l'infanterie retranchée. L'explosion résultant de la détonation des obus du canon Démolisseur est assez puissante pour faire s'effondrer les bâtiments dans lesquels l'ennemi s'abrite et pour ensevelir sous des tonnes de décombres. Le canon Démolisseur possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	10	2	Artillerie 1

Bouclier de Siège: Beaucoup de Vindicator sont équipés d'une énorme lame de bulldozer qui leur permet d'écarter les débris et les décombres du champ de bataille de leur chemin.

Un Vindicator équipé d'un bouclier de siège réussit automatiquement ses tests de terrain dangereux.

**"Laissez-les se terrer dans leur forteresse.
Mes hommes ont besoin d'entraînement au tir."**

Frère-Sergent Chronus
La Lance de Macragge

LAND RAIDER

Les origines du Land Raider sont antérieures à l'Imperium, mais il reste depuis des millénaires l'arme la plus destructrice de l'arsenal de l'Adeptus Astartes. Son blindage d'adamantium et de céramite est invulnérable face à toutes les armes, à l'exception des plus destructrices. Son armement est impressionnant, car il est constitué de quatre canons laser et de bolters lourds jumelés qui lui permettent de délivrer des tirs antichars tout autant que d'appuyer l'infanterie par d'efficaces tirs antipersonnel.

Le Land Raider peut transporter une escouade complète de Space Marines, leur équipement, leurs munitions et faire office d'hôpital de campagne. Il est donc idéal pour les missions prolongées sur le terrain et pour frapper en profondeur dans le dispositif ennemi. Sa polyvalence est encore améliorée par une coque pressurisée qui lui permet d'être utilisé sur pratiquement n'importe quel théâtre d'opérations. De fait, le Land Raider est aussi à l'aise sur le sol de lunes mortes que dans l'atmosphère chargée de gaz toxiques des mondes-usines. Il peut également supporter la pression énorme des environnements sous-marins, ses chenilles lui permettant de parcourir les fonds marins et le lit des fleuves pour assaillir l'ennemi par surprise. Les défenseurs Tau de Morix Prime n'oublieront pas de sitôt le Land Raider Ultramarine *Fierté d'Argothia* émergeant des eaux du Lac Pytha comme un monstre mythologique, l'eau ruisselant sur son blindage tandis qu'il ouvrit le feu.

Un Land Raider est une relique bénie par les Techmarines, qui sont chargés de son entretien et de ses réparations. Cela est dû en partie au fait que l'Esprit de la Machine d'un Land Raider est beaucoup plus éveillé que celui des autres chars, ce qui signifie qu'une part de l'essence de l'Omnimesse habite dans son impénétrable blindage d'adamantium. Ainsi, si une partie d'un Land Raider aussi mineure qu'une tourelle de flanc est perdue au combat, le reste du chapitre se battra vigoureusement pour la récupérer, et n'hésitera pas à faire appel à des renforts pour accomplir cette tâche. Cela implique que des vies humaines peuvent être sacrifiées pour préserver intact l'Esprit de la Machine, mais les Space Marines considèrent que mourir ainsi est un honneur, et se jetteront sans hésiter dans un tel combat.

En plus de sa valeur symbolique, l'Esprit de la Machine est un atout précieux. Il permet au char de fonctionner avec un équipage réduit par rapport aux autres véhicules, car il est en mesure de prendre le contrôle de la direction, des armes ou d'autres systèmes selon la situation. L'histoire des Crimson Fists fait état du Land Raider *Force de Rynn* qui, bien que privé d'équipage et ayant survécu de justesse à la destruction de la forteresse-monastère du chapitre, se lança dans des combats sans merci contre les orks, et tua le big boss d'une bande ainsi que ses gardes du corps au cours d'une nuit entière d'affrontements. Le *Force de Rynn* fut finalement détruit, mais reste un symbole de la puissance du Land Raider.

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

TRANSPORT

Un Land Raider peut transporter 12 figurines.

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

Esprit de la Machine: L'interface entre l'Esprit de la Machine et l'armement d'un Land Raider permet à l'équipage de faire feu avec une précision diabolique.

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

Ainsi, un Land Raider qui s'est déplacé à vitesse de combat peut tirer avec deux armes, et un Land Raider qui s'est déplacé à vitesse de manœuvre ou qui a subi un dégât *équipage secoué* ou *équipage sonné* peut tirer avec une seule arme.

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.



LAND RAIDER CRUSADER

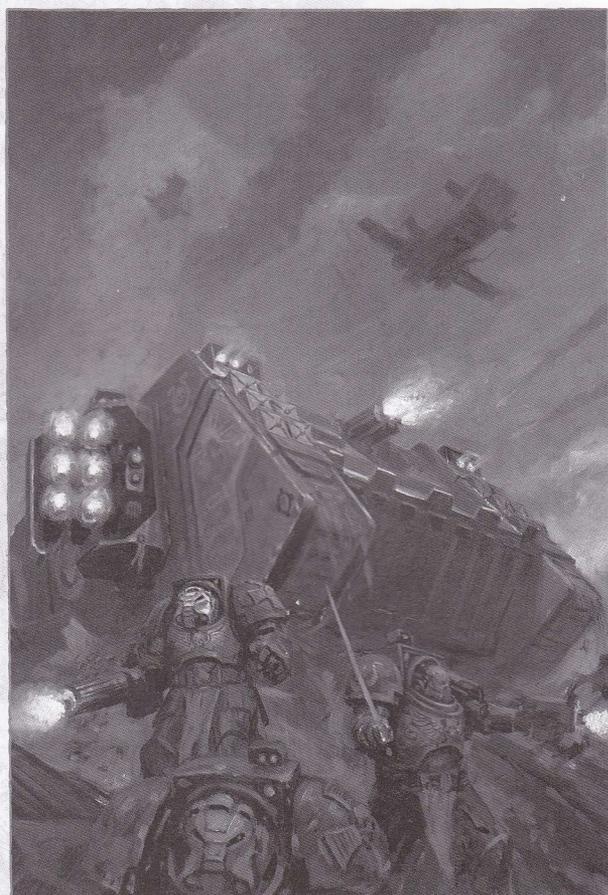
La variante Crusader du Land Raider fut développée par le chapitre des Black Templars lors de la Croisade de Jerulas. Les fortifications sur lesquelles les cités-ruches de Jerulas étaient construites formaient un obstacle sérieux à la progression des Black Templars. Mais face au Crusader, même les forteresses de Jerulas ne pouvaient résister, et les Space Marines remportèrent rapidement la victoire. Le Land Raider Crusader fut célébré pour sa part prise dans cette réussite.

Alors que la nouvelle de l'invention du Crusader se répandait, d'autres chapitres Space Marines demandèrent des informations sur sa fabrication. En 763.M39, la variante Crusader fut approuvée par l'Adeptus Mechanicus, en grande partie à cause des échos favorables renvoyés par les Ultramarines. De fait, de nombreux chapitres utilisaient déjà le Crusader depuis des années, mais la bénédiction de Mars servit à assurer la pérennité du modèle. Grâce au soutien de plusieurs mondes-forges, le Crusader commença à apparaître de plus en plus fréquemment dans les zones de guerre de l'Imperium, et il est devenu depuis un des atouts tactiques majeurs de bien des chapitres.

Le Crusader est un briseur de lignes sans égal capable d'écraser sous ses chenilles aussi bien les formations ennemies que les fortifications avant de débarquer au cœur des positions adverses des escouades entières de Space Marines. Ses armes antipersonnel à la cadence de feu élevée lui

permettent d'affaiblir l'ennemi avant l'assaut, et assurent des tirs de couverture efficaces pour la suite du combat. Bien que le remplacement des canons laser réduise grandement sa puissance de feu antichar, le Crusader est généralement équipé d'un multi-fuseur sur pivot pour compenser cette perte. De plus, l'espace gagné dans l'habitacle grâce à la suppression des générateurs permet d'embarquer un nombre de passagers beaucoup plus important.

Les Land Raider Crusader sont employés de façon encore plus agressive que les autres modèles. Les équipages utilisent leur engin comme bélier mobile, et se servent de sa masse pour défoncer les murs et pulvériser les troupes adverses. Cela fut particulièrement flagrant lors de la Libération de Sanguina, au cours de laquelle cinq Crusader du chapitre des Invaders pénétrèrent les murs d'enceinte de la ville en écrasant tout sur leur chemin. Après avoir détruit une trentaine de trucks et réduit en pulpe d'innombrables orks, les Crusader arrivèrent devant le palais du gouverneur, juste au moment où le big boss lançait l'assaut final. Prise entre les tirs des défenseurs et les escouades Tactiques Space Marines fraîchement débarquées derrière elle, la horde d'orks fut annihilée en l'espace de quelques minutes. Bien qu'il fallût pas moins de cinq Space Marines et une vingtaine de gardes des Forces de Défense Planétaires pour abattre le big boss, la Waaagh! Dakkamek fut stoppée avant même d'avoir réellement pris son essor.



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

TRANSPORT

Un Land Raider Crusader peut transporter seize figurines.

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

Esprit de la Machine, Véhicule d'Assaut:

Voir page 81.

ÉQUIPEMENT

Bolters Ouragan: Chaque système consiste en trois paires de bolters jumelés, qui tirent comme une seule arme.

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.

LAND RAIDER REDEEMER

Un assaut livré dans l'environnement mortel d'une cité en ruines est toujours très coûteux en vies. Dans de telles conditions, même des troupes désorganisées et sous-équipées peuvent tenir tête pendant des mois aux meilleurs guerriers de la galaxie. Les combattants se dissimulent dans le labyrinthe de rues dévastées, derrière les murs effondrés de plâsbéton, et se servent de dizaines de points élevés pour placer des snipers et des observateurs. Pour les Space Marines, dont la stratégie est basée sur une guerre éclair gagnée avant que l'ennemi n'ait pu réagir, une telle situation est intolérable : l'ennemi doit être chassé de son repaire le plus vite possible. Dans de tels cas, seul le feu peut déloger l'adversaire, et c'est à cette fin que le Land Raider Redeemer a été créé.

Tout comme le Crusader était une modification du Land Raider original, le Redeemer est une évolution du Crusader. Il conserve les canons d'assaut et les auto-lanceurs du Crusader, mais échange les bolters Ouragan contre des lance-flammes utilisant un carburant à base de prométhium. Combinés aux systèmes de visée perfectionnés du Redeemer, ces canons Tempête de Feu sont capables de nettoyer en quelques secondes un complexe fortifié.

Le Redeemer connut son baptême du feu dans les cités en ruine de Grissen, une planète autrefois prospère qui endura une guerre civile de plusieurs millénaires. À cause d'une erreur administrative de l'Adeptus Terra, Grissen échappa à la dîme impériale pendant plus de huit mille ans. Un régiment de la Garde Impériale fut levé pour restaurer la loi de l'Empereur sur Grissen lorsque cela fut finalement découvert, mais il fut incapable de venir à bout de la férocité des défenseurs. Un détachement du chapitre des Fire Lords sous les ordres du Capitaine Jaric Phoros fut alors envoyé en renforts.

Au début, les Space Marines progressèrent lentement. Les habitants de la planète étaient si bien retranchés que même le bombardement orbital le plus dévastateur n'avait aucun impact sur leurs positions. Cependant, le décret impérial stipulait que Grissen devait être ramenée coûte que coûte dans le giron impérial car elle fournirait un terrain de recrutement de premier ordre pour la Garde Impériale, aussi Phoros se retint de demander l'exterminatus. Il ravala sa fierté et ordonna à ses techmarines de fabriquer une arme capable de gagner cette guerre. Une semaine après lui avoir livré le premier Land Raider modifié, Phoros fut en mesure de déclarer ville ouverte la capitale de Grissen. Un mois plus tard, la plus grande partie des défenseurs de la planète demandèrent un armistice, et Grissen fut réintégrée aux domaines de l'Imperium.

Suite à la campagne de Grissen, Phoros autorisa la divulgation de cette variante de Land Raider. Le capitaine était doté d'un sens de l'humour sardonique, aussi décida-t-il de la nommer Prométhée, du nom d'un dieu de l'ancienne Terra qui avait fait le don du feu aux hommes. Cependant, ce nom avait déjà été choisi pour une variante créée par les Salamanders, c'est pourquoi Phoros choisit finalement l'appellation Redeemer. Le tout premier Redeemer, qui a été baptisé malgré cela *Prométhée*, sert encore au sein de la Deuxième Compagnie des Fire Lords, et ses faits d'armes sont célébrés dans les annales du chapitre.

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

TRANSPORT

Un Land Raider Redeemer peut transporter douze figurines.

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

Esprit de la Machine, Véhicule d'Assaut:

Voir page 81.

ÉQUIPEMENT

Auto-lanceurs de Grenades à Fragmentation: Voir page 82.

Canon Tempête de Feu: Cette arme redoutable possède le profil suivant.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	6	3	Lourde 1



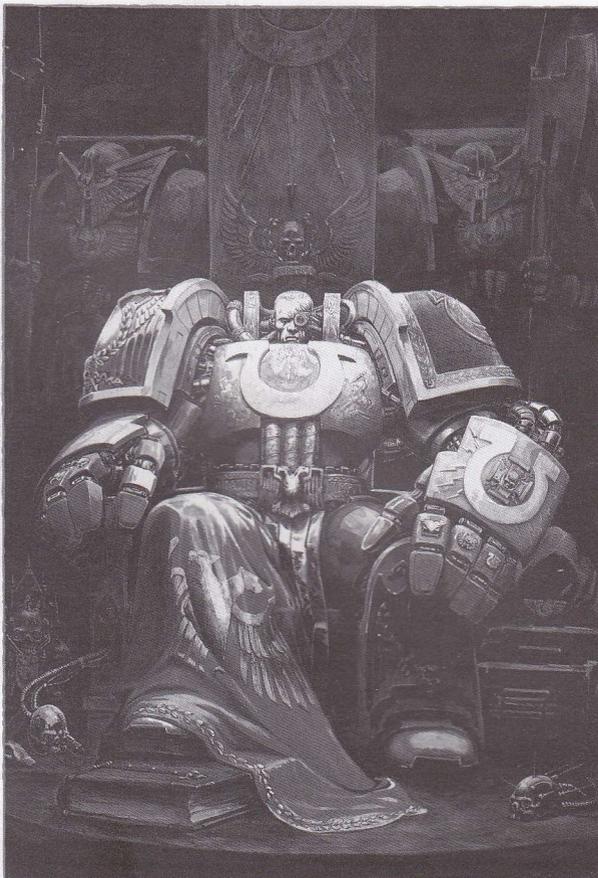
MARNEUS AUGUSTUS CALGAR

MAÎTRE DU CHAPITRE DES ULTRAMARINES

L'humanité compte de nombreux héros, des hommes d'honneur sans lesquels l'Imperium se serait écroulé depuis longtemps. Mais parmi eux, il est un homme dont la noblesse est inégalée. Ses triomphes sont légion et ses faits d'armes sont entrés dans la légende. Son nom est Marneus Calgar, Maître des Ultramarines et Seigneur de Macragge.

Pour connaître toutes les actions héroïques de Marneus Calgar, il faudrait compiler pendant des mois les archives enfouies dans les profondeurs de la forteresse-monastère du chapitre. C'est là que se trouve une crypte où sont conservés les rapports faisant état des actes de bravoure des plus grands héros des Ultramarines. Vingt-huit des imposants volumes de ce sanctuaire sont dédiés à Marneus Calgar, soit deux fois plus que n'importe quel autre Ultramarine vivant. Il n'est dépassé dans ce domaine que par Roboute Guilliman lui-même.

Depuis qu'il a été élevé au rang de Maître de Chapitre, Marneus Calgar a usé de ses talents de stratège au cours d'innombrables campagnes. Il ne jette pas ses hommes contre l'ennemi de façon impulsive, car il sait que si la victoire est le fait d'un bon général, elle ne peut être remportée sans le concours de ses soldats. Ses hommes le suivent parce que c'est leur devoir, mais aussi parce qu'il leur inspire une loyauté indéfectible. De fait, lorsqu'il fut blessé lors de la campagne d'Ichar IV, les Ultramarines firent un mur de leurs corps pour le protéger.



Général reconnu, Calgar n'en est pas moins un guerrier redoutable. Les tomes d'Ultramar racontent comment il mena l'abordage du vaisseau-ruche Béhémoth Primus, l'une des toutes premières actions de ce type contre les tyranides. Ils disent aussi que ce fut Calgar qui tint à lui seul la porte pendant un jour et une nuit contre des hordes d'orks lors du Siège de Zalathras. C'est lui qui reprit le fort stellaire *l'Indomptable* des griffes des légions démoniaques de M'kar le Ressuscité. Ces faits sont compilés sur des pages entières dans la bibliothèque du sanctum des Ultramarines, et sont émaillés de la description de la chute de centaines de démagogues, de pirates et de traîtres.

Calgar est un homme fier, et ce trait de caractère lui a valu de nombreuses inimitiés au sein des sphères politiques de l'Imperium. Cependant, sa fierté est tempérée par un pragmatisme contenu, si bien qu'il ne succombe jamais au péché qu'est l'arrogance. Pour le peuple d'Ultramar, Calgar est un héros parmi les héros, l'incarnation de la volonté de l'humanité de triompher envers et contre tout. Lorsque Calgar voyage à travers Ultramar, il est acclamé par une foule en adulation qui célèbre son nom avec une passion qu'on ne voit que rarement dans les autres domaines de l'Imperium. Les habitants d'Ultramar savent que Marneus Calgar est prêt à donner sa vie pour les défendre, non seulement au nom de l'Empereur Immortel, mais aussi de l'humanité elle-même.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Marneus Calgar	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la peur, Tactiques de Combat, Guerrier Éternel, Personnage Indépendant.

Bombardement Orbital: Voir page 52.

Force des Titans: Calgar peut relancer ses jets pour blesser ratés au tir et au corps à corps.

Dieu de la Guerre: Marneus Calgar peut choisir de réussir ou de rater tout test de moral qu'il est amené à effectuer. Tant qu'il se trouve sur la table, toutes les unités qui ont la règle spéciale *Tactiques de Combat* peuvent choisir de réussir ou de rater tout test de moral qu'elles sont amenées à effectuer.

ÉQUIPEMENT

Gantelets d'Ultramar: Il s'agit d'une paire de gantelets énergétiques avec des bolters intégrés qui peuvent tirer selon le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
24 ps	4	2	Assaut 2

Armure d'Antilochus: Calgar peut choisir de porter cette armure Terminator incluant une balise de téléportation.

CATO SICARIUS

CAPITAINE DE LA 2^e COMPAGNIE DES ULTRAMARINES

Cato Sicarius fait partie des plus grands héros des Ultramarines. Il possède de nombreux titres, comme Capitaine de la 2^e Compagnie, Maître du Guet, Champion de Macragge, Grand-duc de Talassar et Haut Suzerain d'Ultramar. Chacun d'eux correspond à une période de sa vie et à des faits d'armes exceptionnels, non seulement au service du chapitre des Ultramarines, mais également à celui du Royaume d'Ultramar.

Sicarius était le fils d'une des familles régnantes de Talassar, et il débuta son entraînement dès qu'il fut assez grand pour tenir une épée, comme tous les fils de nobles de la planète. Ses compétences dans ce domaine furent encore améliorées lorsqu'il fut sélectionné comme recrue par les Ultramarines. Sicarius collectionna les recommandations et se hissa rapidement au sein de la hiérarchie. Au fil des décennies, il fut promu Sergent Vétéran puis Champion de Compagnie avant de devenir Capitaine de la 2^e Compagnie des Ultramarines, l'une des formations de combat les plus puissantes de la galaxie.

Seul le guerrier le plus accompli peut espérer prendre un jour le commandement de la 2^e Compagnie des Ultramarines, et Sicarius a relevé ce nouveau défi avec sa fougue habituelle. Tous les Space Marines savent lancer des assauts rapides et minutés, mais Sicarius est devenu un maître dans ce domaine, et sait engager ses forces après avoir jaugé avec calme et efficacité la situation tactique.

Chez un autre Space Marine, une telle intrépidité pourrait passer pour de l'inconscience, mais Sicarius a prouvé son talent à s'adapter à n'importe quelle zone de guerre. Il sait comment rassembler ses forces et frapper au bon endroit. Inévitablement, les attaques de Sicarius prélèvent un lourd tribut chez l'ennemi et sapent son moral au point qu'il n'est plus en état de se battre. Même les autres Space Marines sont impressionnés par la vitesse à laquelle Sicarius est capable de réagir à une situation épineuse.

Alors que les récits de ses victoires s'accroissent, le nom de Sicarius est devenu synonyme de victoire éclatante. Sa légende se forge dans les feux de la guerre et s'est déjà largement répandue aussi bien aux oreilles des alliés de l'Imperium que de ses ennemis au-delà d'Ultramar. En cette fin de 41^e Millénaire, la 2^e Compagnie accumule les missions dangereuses, et de plus en plus de gens considèrent Sicarius comme le digne héritier de Marneus Calgar, ce qui ne manque pas d'attiser la jalousie d'Agemman, Capitaine de la 1^{re} Compagnie et Régent d'Ultramar.

**"Frères! La guerre vous appelle.
Répondez-vous présent?"**

Capitaine Cato Sicarius
Champion de Macragge

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Attaque Éclair! Une armée qui inclut Sicarius peut relancer le dé lorsqu'elle tente de prendre l'initiative.

Rites de Bataille: Si Sicarius est sur la table, toutes les unités de Space Marines peuvent utiliser son Cd pour leurs tests de moral ou de pilonnage.

Guerriers Héroïques: Sicarius est accompagné par l'élite de la 2^e Compagnie. Une seule escouade Tactique d'une armée qui inclut Sicarius peut avoir une des règles spéciales suivantes sans coût supplémentaire: *contre-attaque*, *infiltration*, *scouts* ou *tueurs de chars*.

ÉQUIPEMENT

Lame de Tempête de Talassar: Il s'agit d'une arme énergétique avec laquelle Sicarius peut tenter d'effectuer une seule Attaque de Coup de Grâce lieu d'effectuer ses Attaques normalement. Si l'Attaque du *Coup de Grâce* touche, elle est résolue avec une Force de 6 et inflige une mort instantanée quelle que soit l'Endurance de la cible.

Le Manteau du Suzerain: Il s'agit d'une armure d'artificier qui donne à Sicarius la règle *insensible à la douleur*.



VARRO TIGURIUS

MAÎTRE ARCHIVISTE DES ULTRAMARINES

Tigurius s'est toujours tenu à l'écart des autres frères de bataille. Même pour les Capitaines de Compagnie des Ultramarines, c'est un personnage auréolé de mystère possédant un savoir dépassant de loin celui que renferment les datablocs et les myriades d'incunables de l'arcanium du chapitre.

Pour Tigurius, rien n'est pire qu'un savoir incomplet dans un esprit mal préparé. Il n'est donc pas rare qu'il assaille de questions son interlocuteur jusqu'à ce qu'il soit sûr que ce dernier a pris la pleine et entière conscience de l'information qu'il lui transmet. Une telle habitude est source de tension entre le Maître Archiviste et les Capitaines du Chapitre, qui n'ont généralement pas de temps à perdre dans ce genre de dialogue et d'introspection.

Tigurius récompense ceux qui persévèrent dans leurs interrogations par des prophéties qu'il doit à ses talents de prescience, à un instinct surnaturel et à un savoir accumulé au cours de toute une vie d'études poussées. Rien n'échappe à l'attention du Maître Archiviste, et beaucoup d'Ultramarines pensent qu'il est guidé par la main de l'Empereur en personne. Comment expliquer autrement ses visions des incursions qui eurent lieu sur Ultramar, et ses divinations qui permirent au Seigneur de Macragge de contrer efficacement ces invasions avant qu'elles n'aient pris trop d'ampleur ?



C'est ainsi qu'il permit de détruire entièrement la Waaagh! Madbrakka alors qu'elle émergeait du Warp. Le Maître de Guerre Niadar des Puissances de la Ruine connut à peine plus de succès, car un seul de ses vaisseaux parvint à atterrir sur le monde caveau de Calth avant que sa force d'assaut, réduite à peau de chagrin, soit anéantie par des unités des 3^e et 8^e Compagnies des Ultramarines.

Le don de Tigurius pourrait être considéré avec suspicion et perçu comme un signe impie, mais tous ceux qui l'ont vu au combat ne peuvent douter de son allégeance. Lorsque sonne l'appel à la guerre, Tigurius est toujours à la pointe des combats. C'est à ce moment que le Maître Archiviste dévoile son aspect guerrier, et qu'il se jette dans la bataille avec une vigueur inépuisable, comme ce fut le cas sur le monde de Boros. Tigurius projeta un éclair psychique sur la horde d'orks qui l'avait envahi, puis mena la charge qui permit à la 4^e Compagnie d'émerger victorieuse malgré d'importantes pertes et une infériorité numérique énorme.

Tigurius a récemment usé de ses talents pour contrer la menace des tyranides. Ses prédictions se sont révélées si précises qu'on pense qu'il a réussi à pénétrer l'Esprit de la Ruche, exploit qui aurait rendu fou n'importe quel autre homme, et qui laisse à penser qu'il est bel et bien le plus puissant psyker de l'Imperium.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Maître Psyker : Tigurius connaît tous les pouvoirs psychiques d'Archiviste (voir page 57).

Don de Prescience : Si votre armée contient Tigurius, vous pouvez relancer tous vos jets de réserve, même ceux qui sont réussis.

ÉQUIPEMENT

Coiffe Ardente : La Coiffe Ardente fonctionne comme une coiffe psychique et permet de plus à Tigurius d'utiliser jusqu'à trois pouvoirs psychiques par tour de joueur.

Bâton de Tigurius : Il s'agit d'une arme de force de maître.

"Chaque voie doit être choisie avec prudence, de crainte qu'un désastre s'abatte sur nous."

Varro Tigurius
Maître Archiviste Ultramarine

ORTAN CASSIUS

CHAPELAIN ULTRAMARINE, MAÎTRE DE LA PURETÉ

Le Chapelain Cassius est le plus vieux des Ultramarines encore en service. Ce qu'il reste de sa peau parcheminée et couturée de cicatrices apparaît entre ses implants bioniques, et son seul œil valide brûle de la flamme de la vengeance. Bien que Cassius ait presque quatre cents ans, il reste aussi vigoureux et vif qu'au temps de sa jeunesse, et sa présence dans les rangs des Ultramarines remplit de fierté le cœur de ses frères de bataille. Ses discours enflammés ont mené ses Space Marines au combat sur des milliers de mondes, tandis que sa passion et sa foi les emplissaient d'une fureur vengeresse.

Cassius se souvient de la Première Guerre Tyranique, lorsqu'il combattit aux côtés de Marneus Calgar (le "jeune Calgar", comme il l'appelle) afin de purger Ultramar de la présence des créatures de la flotte-ruche Béhémoth. À la fin des combats, Cassius accompagna la mission de sauvetage chargée de secourir la 1^{re} Compagnie retranchée dans la forteresse polaire de Macragge. Les envahisseurs tyranides furent repoussés et exterminés à un coût exorbitant, mais il était déjà trop tard pour les vétérans de la 1^{re} Compagnie, qui avaient donné leurs vies afin de gagner du temps pour leurs frères de bataille. Rares furent les Space Marines à sortir indemnes des affrontements terribles qui eurent lieu au corps à corps, et Cassius lui-même fut grièvement blessé par un carnifex. Seule sa volonté de fer lui permit de survivre jusqu'à ce que les apothicaires puissent le soigner.

Suite à une longue convalescence au cours de laquelle la plus grande partie de son corps fut reconstruite à partir de bioniques, Cassius reprit du service avec une ardeur décuplée. Le vieux chapelain avait eu une révélation alors que son corps gisait brisé sur la neige tachée de sang. Il comprit que les tyranides ne représentaient pas qu'une menace physique; ces extraterrestres étaient un châtement infligé à l'humanité pour son manque de vigilance. Cassius sut qu'il était de son devoir d'éliminer cette menace qui pesait sur la galaxie.

À cette fin, il fit appel au Seigneur de Macragge et lui demanda l'autorisation de former un corps indépendant d'Ultramarines sélectionnés parmi les survivants des Guerres Tyraniques. Cassius pensait que seuls ces Space Marines, qui avaient déjà affronté les tyranides, avaient réellement conscience de la menace qu'ils représentent.

Bien que secrètement préoccupé par cette nouvelle ferveur qui emplissait Cassius, Calgar accéda à sa requête. Une fois sa demande validée, Cassius entreprit de mettre sur pied son corps de vétérans. Au début, ses recrues étaient peu nombreuses, mais chaque nouvelle rencontre avec les tyranides lui amenait de nouveaux partisans.

Alors que son mouvement prend de l'ampleur, Cassius s'éloigne peu à peu des autres formations des Ultramarines, et sa faction devient de plus en plus influente. Même s'il s'agit bel et bien d'une déviation mineure du Codex Astartes, le Seigneur de Macragge tolère cette divergence. Il sait qu'il y aura tôt ou tard une nouvelle guerre entre les Ultramarines et les tyranides, et que les vétérans de son mentor pourraient bien faire la différence à ce moment-là.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Tactiques de Combat, Insensible à la Douleur, Personnage Indépendant.

Honneur du Chapitre, Liturgies de Bataille: Voir page 58.

ÉQUIPEMENT

Infernus: Il s'agit d'une arme combinée lance-flammes/bolter fabriquée par Cassius en personne. Le bolter est chargé avec des bolts Feu d'Enfer, qui blessent leur cible sur 2+.

"Les tyranides sont un blasphème, et une seule solution est acceptable: l'extermination. Il ne peut y avoir que deux camps dans un tel combat. Choisissez bien, sous peine de nous retrouver l'un contre l'autre..."

Chapelain Cassius
Maître de la Pureté Ultramarine



TORIAS TELION

FRÈRE-SERGEANT DE LA 10^e COMPAGNIE DES ULTRAMARINES

Le Sergent Telion a servi sous les ordres de trois Maîtres de Chapitre successifs et a arpenté plus de champs de bataille que n'importe quel capitaine du chapitre. D'ailleurs, quatre des capitaines actuels des Ultramarines ont fait leurs armes sous le regard sévère de Telion, et ne cachent pas que leur succès est dû à ses enseignements et à l'expérience qu'il a réussi à leur transmettre.

Telion a reçu près de trente décorations diverses et variées, y compris le crâne de fer, les lauriers impériaux et plus de dix honneurs balistiques. On lui a plusieurs fois proposé de rejoindre la garde d'honneur du chapitre. Il a toujours refusé et préféré rester au sein de la compagnie de Scouts du chapitre afin de pouvoir forger ses futurs guerriers et leur apprendre à se battre comme de vrais Space Marines.

Telion a appris à maîtriser toutes les disciplines martiales des Space Marines au cours de ses trois siècles de service. Il a combattu les yeux dans les yeux contre les plus terribles ennemis de l'humanité, et connaît donc parfaitement les forces et les faiblesses du moindre d'entre eux. C'est un maître du combat au corps à corps, et rares sont les bottes secrètes capables de le prendre en défaut, ou les créatures féroces à même de le menacer. Plus rares encore sont ceux qui peuvent espérer esquiver les attaques de ce vieux sergent.

Aussi formidables que soient les talents de Telion pour le combat rapproché, ils ne sont rien comparés à son adresse au tir. Il prend en compte comme nul autre les interférences de l'environnement, comme le vent ou la gravité, et peut délivrer un tir mortel avec un bolter ou un fusil de sniper à des distances incroyables. Deux de ses honneurs balistiques furent gagnés de cette façon lors de la Délivrance de Pallia, lorsque deux bolts tirés à des portées extrêmes mirent un terme aux vies du Commandeur et de l'Éthéré d'une force de reconnaissance Tau. Après la mort de leurs chefs, les extraterrestres perdirent tout esprit combatif et furent rapidement balayés par les Ultramarines.

Le talent de Telion est en partie inné, et en partie dû au patrimoine génétique qu'il a reçu, mais grâce à ses conseils, même un Scout débutant peut tirer avec une précision digne du capitaine le plus expérimenté.

Le fait que les Ultramarines comptent autant de tireurs d'élite est en grande partie dû à Telion, dont les leçons et les enseignements sur la guerre sont devenus légendaires, même au-delà d'Ultramar. Sa renommée est telle qu'il prodigue même ses conseils aux recrues des chapitres les plus proches des Ultramarines, afin que ses talents profitent au plus grand nombre pour la gloire de l'Empereur Immortel.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Discrétion, Sens Aiguïsés, Infiltrateur, Mouvement à Couvert, Scout.

L'Œil de la Vengeance: Les blessures infligées par les attaques de tir de Telion sont allouées par le joueur qui le contrôle plutôt que par son adversaire.

La Voix de l'Expérience: Telion peut décider de ne pas tirer afin de guider le tir d'un frère de bataille. S'il ne tire pas, une figurine de son escouade peut utiliser sa CT de 6. Vous devez déclarer que vous utilisez cette compétence avant que Telion ou son allié tirent.

ÉQUIPEMENT

Bolter Modèle Stalker: Telion porte un bolter équipé d'un viseur et de bolts munis de silencieux. Cette arme possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
36 ps	4	5	Lourde 2, Perforant, Pilonnage

ANTARO CHRONUS

FRÈRE-SERGEANT DE L'ARSENAL DES ULTRAMARINES

Antaro Chronus est le chef de char le plus doué des Ultramarines. Là où la plupart se consacrent au pilotage d'un seul type de véhicule, les compétences de Chronus s'étendent à presque tous les chars de l'arsenal de l'Adeptus Astartes. Peu d'officiers peuvent égaler la précision de ses tirs lorsqu'il commande un Whirlwind ou un Vindicator. Aucun homme ne peut espérer atteindre son expertise lorsqu'il s'agit de libérer la fureur des armes d'un Predator.

C'est un grand honneur pour un Space Marine que d'être assigné à l'arsenal d'un chapitre, car on lui confie alors ses armes les plus précieuses et les plus destructrices. C'est une transition que peu de frères de bataille peuvent accomplir, car l'équipage d'un char doit arriver à ne faire qu'un avec sa machine. Un servant d'arme doit pouvoir réagir instinctivement mais avec précision, comme il le ferait avec son propre corps. Les senseurs et les optiques du tank doivent devenir les yeux et les oreilles du chef de char. Ses armes sont ses poings et sa colère, son blindage sa peau.

Chronus a su sublimer ce talent. Il connaît les capacités et les limites de chaque système d'arme de son char, et sait quand il peut les outrepasser ou au contraire apaiser l'esprit de la machine pour éviter les surchauffes, les pannes et les dysfonctionnements qui signalent sa contrariété.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Antaro Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Chef de Char: Chronus est acheté en tant qu'amélioration et commence la partie en tant que chef de char d'un tank Space Marine (voir la liste d'armée). Utilisez la figurine de chef de char de Chronus pour le représenter.

Le char de Chronus ignore les dégâts *équipage secoué* ou *équipage sonné*, et peut utiliser sa CT de 5.

Si le char subit un dégât *détruit - épave* ou *détruit - explosion !*, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, Chronus est tué. Sur un résultat de 3 ou plus, il saute du char à la dernière seconde: une fois le dégât résolu, placez-le dans un rayon de 2 ps autour du véhicule ou de son ancienne position. Chronus possède le profil ci-dessus jusqu'à la fin de la partie ainsi que les règles spéciales suivantes: *Et ils ne Connaîtront pas la Peur*, *Tactiques de Combat*, *Personnage Indépendant*. Il ne peut pas prendre le commandement d'un autre char.

**"Le hurlement des moteurs, le recul des canons.
Voilà les vraies joies de la bataille."**

Frère-Sergent Chronus
La Lance de Macragge

C'est ainsi que Chronus parvint à garder le Predator *Rage of Antonius* opérationnel au cours de l'Incident de Damnos en dépit de plusieurs touches directes de canons à fission nécrans. Les techmarines qui réparèrent le char à la fin de la campagne furent abasourdis de constater qu'il avait survécu. Chronus réussit non seulement à détruire le générateur de phase des nécrans, mais il parvint aussi à repousser leur cellule de guerre avant que les systèmes de sécurité du *Rage of Antonius* se coupent pour éviter des dommages catastrophiques. Une telle prouesse tient littéralement du miracle, et même si des exploits ont déjà été réalisés par d'autres équipages de char Ultramarines, ils n'ont jamais égalé celui-ci.

Le Sergent Chronus fut baptisé La Lance de Macragge pour ses faits d'armes sur Damnos et une centaine d'autres mondes. Il s'agit d'un titre datant d'avant l'Hérésie qui récompense les chefs de char les plus doués.

En tant que porteur de ce titre, il est du devoir de Chronus de mener les assauts blindés du chapitre, et il a le privilège de choisir le char qu'il commandera. C'est une position unique au sein des Ultramarines, car cela signifie que bien qu'il ne soit que sergent, Chronus a déjà mené des groupes de plus de cinquante frères de bataille. Il n'est sous les ordres d'aucun capitaine et n'en répond qu'au Seigneur de Macragge en personne.



PEDRO KANTOR

MAÎTRE DE CHAPITRE DES CRIMSON FISTS

Pedro Kantor est le maître de chapitre des Crimson Fists depuis presque un siècle, mais il sert son chapitre depuis près de trois cent cinquante ans. Il se distingua pour la première fois à la Bataille de Melchitt lorsque, en tant que sergent, il mena une action d'abordage décisive contre le Kroizeur Kitu *Growla*. Le Kroizeur fut neutralisé, ce qui permit au croiseur d'attaque *Crusader* de percer les lignes des orks et de disperser leur flotte dans les champs d'astéroïdes des systèmes extérieurs.

Lorsque la Waaagh! Snagrod attaqua le monde de Rynn, Kantor fut un des rares Crimson Fists à survivre à l'explosion du missile qui détruisit la forteresse-monastère. Kantor fut le témoin de la détonation qui réduisit à néant son chapitre, mais il ne sombra pas dans le désespoir et s'attela à la tâche de rassembler les survivants. Il soupsa les options qui s'offraient à lui et résolut de se rendre à Nouvelle Rynn, où il savait qu'un petit détachement de Crimson Fists avait été posté afin de renforcer la garnison locale. Son voyage dura dix jours, au milieu d'une terre envahie de bandes de peaux-vertes en maraude. Pendant la journée, Kantor et ses hommes étaient forcés de se cacher où ils le pouvaient, parfois dans les ruines d'une ferme, une autre fois dans une carrière abandonnée. Kantor arriva à Nouvelle Rynn épuisé, et son armure couverte de sang ork. Moins de la moitié des Space Marines qui

l'accompagnaient avaient survécu, et tous avaient subi des dizaines de blessures. Cependant, leur détermination était intacte. Les orks attaquèrent en nombre à Nouvelle Rynn peu de temps après leur arrivée. Les peaux-vertes ne trouvèrent pas une garnison affaiblie, mais une force de Space Marines vengeurs et déterminés, habités d'une colère homérique. Sous le commandement éclairé de Kantor, Nouvelle Rynn résista pendant dix-huit mois, et finit par être le point de départ de l'offensive qui allait chasser une bonne fois pour toutes les orks de Rynn.

Suite à ces combats, Kantor fut confronté à un choix que peu de Maîtres de Chapitre ont à faire au cours de leur vie. Rynn avait été sauvée, mais les Crimson Fists n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes. Kantor pouvait mener les survivants dans une croisade glorieuse mais suicidaire contre les orks, en espérant tuer autant d'adversaires que possible avant de succomber, ou il pouvait rassembler ses troupes et se lancer dans la lente reconstruction de son chapitre.

Le fait que Pedro Kantor ait finalement choisi la deuxième solution est une preuve de sa sagesse en tant que Maître de Chapitre et de son courage. En cette époque sombre, l'Imperium ne peut pas se permettre de perdre un chapitre aussi renommé que les Crimson Fists.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pedro Kantor	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Bombardement Orbital, Personnage Indépendant.

Tactiques de Chapitre: Si votre armée inclut Pedro Kantor, toutes vos unités échangent leur règle spéciale *Tactiques de Combat* contre la règle spéciale *Obstinées*. De plus, vos escouades de Vétérans d'Appui gagnent la règle spéciale *Tenez la Ligne!* ci-dessous. Si plus d'un personnage de votre armée possède la règle *Tactiques de Chapitre*, vous devez choisir laquelle s'applique.

Tenez la Ligne! Si votre armée inclut Pedro Kantor, vos escouades de Vétérans d'Appui comptent comme des unités *opérationnelles*.

Présence Charismatique: Toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps autour de Pedro Kantor reçoivent +1 Attaque tant qu'il est en vie. Ce bonus ne s'applique pas à Kantor, et ne s'ajoute pas à celui que confère une Bannière de Chapitre.

ÉQUIPEMENT

La Flèche de Dorn: Cet antique et révérend fulgurant possède le profil suivant:

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	4	Assaut 4

DARNATH LYSANDER

CAPITAINE DE LA 1^{re} COMPAGNIE DES IMPERIAL FISTS

Darnath Lysander a mené une carrière particulièrement longue et glorieuse, même pour un Space Marine. En tant que sergent, il défendit avec succès Colonial Bridge et fut acclamé comme le vainqueur des hérétiques d'Iduno. En tant que Capitaine de la 2^{ème} Compagnie, il mena l'attaque du croiseur eldar *Blood of Khaine* et sauva l'assaut orbital sur Haddrake Tor du désastre. Au cours des deux siècles qui suivirent, il commanda la 1^{ère} Compagnie des Imperial Fists avec bravoure et gagna les plus hautes décorations du chapitre.

Mais au cours des dernières années du quarantième millénaire, son croiseur d'attaque *Shield of Valour* fut perdu dans le Warp, et avec lui une grande partie de la 1^{ère} Compagnie. Au début, les Imperial Fists gardèrent espoir et pensèrent que le Warp allait libérer sa proie, mais les décennies et les siècles passèrent sans que le *Shield of Valour* et son capitaine réapparissent. Une triste cérémonie fut commémorée, au cours de laquelle le nom de Lysander fut ajouté au parchemin d'honneur. Une statue à son effigie fut érigée dans le temple des héros.

Près de mille ans plus tard, le *Shield of Valour* revint dans l'espace réel en orbite de Malodrax, un monde-forteresse des Iron Warriors situé à l'est de l'Œil de la Terre. Le vaisseau fut instantanément ravagé par les tirs combinés de trois forteresses orbitales et les rares survivants, parmi lesquels Lysander, furent capturés et torturés par les ennemis jurés des Imperial Fists. Lysander ne dut sa survie qu'à son incroyable ténacité et à son endurance hors du commun. Un mois après sa capture, et en dépit des tourments qui lui avaient été infligés, Lysander se libéra de ses entraves. Désarmés mais poussés par leur obstination, Lysander et ses compagnons se frayèrent un chemin dans les rues de la capitale de Malodrax, volèrent une navette et s'échappèrent.

Il est difficile de dire avec précision quelle émotion prévalut au sein du Conseil du chapitre des Imperial Fists lorsqu'il apprit que Lysander était vivant: la joie de retrouver l'un de ses héros, ou la peur de découvrir qu'il avait été corrompu par le Chaos. Pendant plus de six mois, Lysander endura des interrogatoires poussés afin de vérifier que ni son corps, ni son âme ne portaient la souillure du Chaos. Les apothicaires et les archivistes du chapitre menèrent des tests exhaustifs, mais aucune trace de corruption physique ou spirituelle ne fut découverte. C'est aux cris de joie des frères de bataille du chapitre, dont le plus vieux n'était même pas né lorsque le *Shield of Valour* avait disparu, que Lysander reprit sa place en tant que capitaine de la 1^{ère} Compagnie.

Moins de six mois après son retour, Lysander mena les Imperial Fists dans un assaut qui dévasta Malodrax, faisant ainsi payer le prix du sang aux Iron Warriors pour les tortures et les humiliations infligées. Avant que la poussière ne retombe sur Malodrax, Lysander partait pour une nouvelle mission. Il rassembla des guerriers venus de tout l'Imperium dans le but de débarrasser une bonne fois pour toutes la galaxie de la présence des Iron Warriors. Sa croisade sanglante continue jusqu'à ce jour.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant, Guerrier Éternel, Sapeur (voir page 71).

Expert du Bolter: Lorsqu'il était sergent, Lysander savait entraîner ses hommes comme nul autre au maniement du bolter. Toute figurine d'une escouade rejointe par Lysander peut relancer ses jets pour toucher ratés lorsqu'elle fait feu avec un bolter lourd, un fulgurant, un bolter ou un pistolet bolter.

Tactiques de Chapitre: Si votre armée inclut Lysander, toutes vos unités échantent leur règle spéciale *Tactiques de Combat* contre la règle spéciale *Obstinées*. Si plus d'un personnage de votre armée possède la règle *Tactiques de Chapitre*, vous devez choisir laquelle s'applique.

ÉQUIPEMENT

Le Poing de Dorn: Il s'agit d'un marteau tonnerre de maître. Les touches du Poing de Dorn sont résolues avec une Force de 10 et ajoutent +1 au jet de dégâts d'un véhicule.



KAYVAAN SHRIKE

CAPITAINE DES OMBRES DE LA 3^e COMPAGNIE DE LA RAVEN GUARD

Le Capitaine Shrike s'est taillé une réputation lors des premiers mois de la campagne de Targus. La 3^e Compagnie fut l'une des nombreuses unités impériales assignées à Targus VIII, et dont la mission était l'élimination des défenses orbitales des orks. Frappant vite et fort, les forces de Shrike remplissaient brillamment leurs objectifs, mais finirent par être bloquées au sol lorsque leur Thunderhawk fut détruit en orbite basse.

Sans se laisser abattre, Shrike mena une campagne destructrice derrière les lignes des orks. Pendant deux ans, la Raven Guard attaqua la Waaagh! sur ses positions les plus faibles, sabota ses dépôts de carburant et de munitions et détruisit ses convois de ravitaillement, tout en fournissant aux vaisseaux impériaux en orbite des données précieuses sur les déploiements des peaux-vertes. Shrike et ses hommes étaient discrets comme des ombres, et frappaient en toute impunité les arrières des orks, infligeant des dégâts catastrophiques avant de s'échapper dans les ruines des cités-ruches sans que les peaux-vertes aient le temps de répliquer.

Quand Shrike quitta finalement les ruines de Targus VIII à la tête de sa compagnie, il était célébré comme un héros dans tout le système. Et après son assaut victorieux sur les mondes orks des systèmes de Donara et de Yakhee, il fut loué comme un sauveur. Dans les ruines de la ville assiégée d'Aldeb, de

Sulphuron et d'une dizaine d'autres mondes, des hommes désespérés suppliaient l'Empereur Immortel de les libérer de la terreur de la Waaagh! Skullkrak. Des amiraux et des généraux de la Garde Impériale soumettaient des demandes insistantes au Maître de la Raven Guard pour qu'il assigne le Capitaine Shrike à leur secteur. Mais en dépit de ces suppliques, le mystérieux capitaine ne donna pas signe de vie.

Sous le commandement de Shrike, la 3^e Compagnie de la Raven Guard continua d'attaquer la Waaagh! Skullkrak. Elle se rendait là où sa présence était la plus nécessaire : non pas sur les champs de bataille où les commandants impériaux luttaient contre les orks, mais sur les planètes dont les populations entières avaient été abandonnées à leur destin par un Imperium inique. Sur ces mondes, Shrike et ses hommes devinrent des légendes vivantes.

Sur chaque planète menacée par les orks, les gardes impériaux tiennent fermement leur fusil laser et redoublent d'ardeur, sachant que chaque minute gagnée leur donne un espoir de voir arriver la 3^e Compagnie de la Raven Guard. Et pendant ce temps, au-delà des lignes de défenses ravagées, les boyz de Skullkrak gardent un œil sur les ombres des ruines et des forêts en craignant que Shrike et sa compagnie en surgissent à tout instant.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kayvaan Shrike	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Voir sans être Vu: Shrike (et toutes les figurines de son escouade) suivent la règle spéciale *infiltrateurs* (voir le livre de règles de Warhammer 40,000).

Tactiques de Chapitre: Si votre armée inclut Shrike, toutes vos unités échangent leur règle spéciale *Tactiques de Combat* contre la règle spéciale *Course*. Si plus d'un personnage de votre armée possède la règle *Tactiques de Chapitre*, vous devez choisir laquelle s'applique.

ÉQUIPEMENT

Les Serres du Corbeau: Il s'agit d'une paire de griffes éclair de maître, qui confèrent en plus la règle spéciale *perforante* aux attaques au corps à corps de Shrike.

"Avancez toujours avec prudence. Nous sommes plus près que vous ne le pensez, et nos lames sont aiguisées."

Capitaine Kayvaan Shrike
3^e Compagnie de la Raven Guard

VULKAN HE'STAN

PÈRE DE LA FORGE DES SALAMANDERS

Selon les légendes des Salamanders, le Primarque Vulkan laissa neuf artefacts, neuf reliques technologiques que ses enfants devraient retrouver pour prouver leur valeur. Vulkan dispersa ces artefacts à travers la galaxie pour qu'ils ne tombent pas aux mains des ennemis de l'humanité, et aussi parce qu'il savait que le plus grand trophée ne vaut rien s'il n'est pas mérité. Depuis la disparition de Vulkan il y a plus de sept mille ans, les Salamanders ont désigné l'un d'entre eux pour partir à la recherche du legs du Primarque. C'est une quête entreprise par le Père de la Forge, l'un des plus grands héros du chapitre. En cette fin du 41^e Millénaire, c'est un fardeau porté par le Capitaine He'stan.

He'stan servait honorablement le chapitre depuis presque un siècle lorsque le conseil lui demanda d'abandonner ses prérogatives en tant que capitaine de la 4^e Compagnie, et de revêtir le manteau du Père de la Forge. Lorsqu'il abandonna son précédent titre et ses fonctions, He'stan renonça de même à son nom, car les rituels des Salamanders impliquent que celui qui marche dans les pas de Vulkan porte fièrement son nom et s'en montre digne.

Au cours de sa quête, He'stan a suivi un chemin tortueux à travers la galaxie. Il a été guidé de système en système par des indices relevés dans le Grimoire de Feu. Bien qu'il ne commande plus de compagnie, il peut faire appel à toutes les ressources des Salamanders pour l'aider dans ses recherches. Il lui arrive d'apprendre certaines informations en négociant ou en les achetant, mais cela reste rare.

La plupart des mondes visités par He'stan sont aux mains d'humains renégats, d'extraterrestres ou pire encore. Les indices qu'il recherche ne peuvent être découverts qu'après avoir nettoyé de tels lieux au bolter et à l'épée tronçonneuse. Les Salamanders n'hésitent jamais à rassembler leurs armées dans de tels cas. Ils sont prêts à tout pour retrouver les dons du Primarque, car ils sont convaincus que celui-ci reviendra parmi eux une fois que les neuf artefacts auront été rassemblés.

He'stan ne cherche plus que quatre de ces trésors, car les cinq autres ont été retrouvés par les Pères de la Forge qui l'ont précédé. He'stan est le gardien de trois d'entre eux : la Lance de Vulkan, une arme qui brûle si férocement qu'elle peut faire fondre la céramite, le Manteau de Kesare, une cape légendaire taillée dans les écailles d'un dragon, et le Gantelet de la Forge, dont nul ne peut résister à la chaleur.

Les deux autres sont précieusement gardés sur Prometheus, car leur valeur est incalculable. Le premier est le vaisseau-forge *Calice de Feu*, dont les immenses manufactorum fournissent leurs armes aux Salamanders. Le second est l'Œil de Vulkan, un laser de défense qui garde la forteresse-monastère des Salamanders. Les derniers artefacts disparus sont la Machine des Pleurs, le Char d'Obsidienne, la Flamme Sauvage et le Chant de l'Entropie, mais tout ce que savent les Salamanders à leur sujet sont leurs noms. Leur taille, leur forme et leur localisation sont certes indiquées dans le Grimoire de Feu, mais elles ne peuvent être dévoilées de façon claire que par les prophéties du Primarque.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Tactiques de Chapitre : Si votre armée inclut He'stan, toutes les unités de votre armée perdent la règle spéciale *Tactiques de Combat*. À la place, les marteaux tonnerre de votre armée comptent comme étant de maître, et tous les lance-flammes, lance-flammes lourds, fuseurs et multi-fuseurs comptent comme étant jumelés. Si plus d'un personnage de votre armée possède la règle *Tactiques de Chapitre*, vous devez choisir laquelle s'applique.

ÉQUIPEMENT

Le Manteau de Kesare : Cette cape d'écailles aussi dures que l'adamantium confère une Sauvegarde Invulnérable de 3+.

Le Gantelet de la Forge : Ce gantelet blindé peut tirer comme un lance-flammes lourd.

La Lance de Vulkan : Il s'agit d'une lame relique de maître.



KOR'SARRO KHAN

CAPITAINE DE LA 3^e COMPAGNIE DES WHITE SCARS

Kor'sarro Khan est le Maître de la Chasse des White Scars, et le cinquante et unième à porter ce titre depuis sa création, à l'époque du Grand Jaghatai Khan. Ce titre est unique à ce chapitre car, plus que tous les autres, les White Scars traquent ceux qui les ont affrontés et qui ont survécu, que ce soit grâce à leur talent ou à leur chance. Ces ennemis ne peuvent être autorisés à se glorifier de leur petite victoire. Tous les vingt-cinq ans, à l'apogée des Rites du Hurlement, le Maître de la Chasse se lance dans la traque d'un de ces ennemis, et jure de rapporter sa tête à la forteresse-monastère des White Scars en guise de trophée.

En tant que Capitaine de la 3^e Compagnie, Khan peut faire appel à de nombreuses troupes, et se lance souvent dans des traques avec des compagnons sélectionnés parmi les frères de bataille sous ses ordres. Une traque peut durer des mois ou des années, tandis que Khan poursuit sa proie d'un monde à l'autre. Il arrive qu'elle soit mise entre parenthèses lorsque d'autres missions surviennent, mais elle n'est jamais abandonnée. Tôt ou tard, la victime est retrouvée, acculée et sa tête est prise comme trophée.

Le retour de Kor'sarro sur Chogoris est prétexte à de grandes célébrations et à des banquets sous la lune, car il signifie la mort d'un ennemi juré. Lorsque les rituels sont achevés, Kor'sarro

offre la tête de la proie au Haut Chapelain, qui saisit un brandon enflammé et lui brûle les yeux. L'hymne de vengeance est entonné tandis que la peau noircit, puis le nom de la proie est effacé du parchemin de la chasse. La tête est ensuite recouverte d'argent puis fixée sur une lance. Son regard vide est destiné à surveiller l'entrée de la forteresse-monastère du chapitre. Cette citadelle est située sur les hauteurs des montagnes Khum Karta et la route pour y parvenir est longue, mais des alignements de têtes la longent sur tout son parcours.

Depuis qu'il est Maître de la Chasse, Kor'sarro Khan a mené à bien une dizaine de traques. Certains des adversaires les plus coriaces, comme le Prince Démon Kernax Voldorius et le seigneur pirate eldar Varaliel, n'avaient échappé à ses prédécesseurs que pour finalement tomber sous sa lame.

“Vous entourer des meilleurs guerriers ou vous terrer dans le trou le plus profond n'y changera rien. Je prendrai votre tête au nom du Grand Khan et de l'Immortel Empereur.”

Kor'sarro Khan
3^e Compagnie des White Scars



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Tactiques de Combat, Personnage Indépendant.

Maître de la Chasse: Kor'sarro Khan et les figurines de son unité bénéficient des règles spéciales *désengagement* et *charge féroce* (voir le livre de règles).

Tactiques de Chapitre: Si votre armée inclut Kor'sarro Khan, toutes les unités de votre armée échangent la règle spéciale *Tactiques de Combat* contre la possibilité d'effectuer une *attaque de flanc*. Si vous choisissez cette option, tous les transports assignés gagnent également la possibilité d'effectuer une *attaque de flanc*, voir les règles de *réserves* des missions. Si plus d'un personnage de votre armée possède la règle *Tactiques de Chapitre*, vous devez choisir laquelle s'applique.

ÉQUIPEMENT

Moondrakkan: La moto Moondrakkan fut fabriquée à l'origine pour le quatrième Maître de la Chasse. Il s'agit d'une Moto Space Marine (voir page 100). S'il pilote Moondrakkan, Kor'sarro Khan peut *sprinter* lors de la phase de tir et suit également la règle spéciale *course* (voir le livre de règles).

Croc de Lune: Cette épée énergétique est un des trésors du chapitre des White Scars. Tout jet pour blesser de 6 obtenu avec Croc de Lune provoque une *mort instantanée* quelle que soit l'Endurance de la cible.

LA LÉGION DES DAMNÉS

LES CROISÉS MAUDITS, NÉS DANS LES FLAMMES DE LA VENGEANCE

De toutes les légendes de l'Imperium, celle de la Légion des Damnés est la plus étrange. Ces guerriers silencieux ressemblent à des Space Marines. Leur armure noire est décorée d'ossements et de flammes, mais ils ne font partie d'aucun chapitre connu. Les témoins oculaires vont jusqu'à mettre en doute la mortalité des Légionnaires, car une aura surnaturelle entoure leur armure de jais, et un halo de feu fantomatique danse dans chacun de leurs pas. Plusieurs témoignages font état de Légionnaires essayant un feu nourri qui serait venu à bout de n'importe quel mortel. Le plus éloquent d'entre eux est celui de la zone de guerre de Keyan, où six Légionnaires sortirent indemnes d'un impact de canon Volcano ayant eu raison de quatre Predator et de trente Space Marines ordinaires. Les bolters de la Légion des Damnés, bien que n'étant pas différents d'aspect de ceux des autres Space Marines, tirent pourtant des projectiles à même de venir à bout de l'armure la plus solide. Nul ne peut freiner la colère spectrale des Légionnaires, ni les Élus du Chaos, ni la lave bouillonnante, ni les bunkers de plasbéton.

La nature et l'origine de la Légion des Damnés sont sujettes à controverse. Certains érudits disent qu'il s'agit des survivants du chapitre des Fire Hawks, qui ont été ainsi transformés par la tempête Warp qui a englouti leur vaisseau.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Damné	5	4	4	4	1	4	2	10	3+
Légionnaire Damné	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur, Lent & Méthodique.

Spectres : La Légion des Damnés est immunisée aux armes les plus meurtrières. Sa Sauvegarde est Invulnérable.

Une Aide Inattendue : La Légion des Damnés commence toujours la partie en réserve et arrive en jeu en *frappe en profondeur*, même lors des missions n'utilisant pas cette règle. Notez que la Légion des Damnés est célèbre pour arriver au bon endroit au bon moment, vous pouvez donc relancer le dé de dispersion si vous le désirez.

"Je n'avais jamais vu un combat aussi féroce que lorsque cet ost fantomatique tomba sur les orks. Profitant de cette opportunité, je regroupai ma compagnie pour la mener dans un nouvel assaut, mais nous n'eûmes aucune difficulté, car les orks avaient perdu tout esprit combatif. Nous réussîmes à reprendre le bastion sans une seule perte. De la sombre confrérie, il ne restait nulle trace."

Varro Tigurius
Maître Archiviste Ultramarine

D'autres prétendent que la Légion est la manifestation de la volonté de l'Empereur, ou que les Légionnaires sont des sauveurs de l'humanité perdus dans le temps et l'espace, ou encore les esprits de Space Marines tués au cours des guerres de l'Imperium. Au cours de leurs investigations, plusieurs Inquisiteurs ont tenté de capturer des Légionnaires, mais tous ont échoué. Certains ont pu apercevoir une de leurs interventions, sans jamais pouvoir les approcher. Ils étaient systématiquement les témoins impuissants des événements se déroulant sous leurs yeux.

À part peut-être l'Empereur, nul ne sait ce qui guide la Légion des Damnés. Elle apparaît soudainement aux heures les plus désespérées et renverse le cours de la bataille en faveur de l'Imperium. Les Légionnaires ne craignent personne et combattent avec une synchronisation que bien peu de guerriers mortels peuvent égaler. Ils avancent sur le sol maculé de sang comme des fantômes vengeurs. La terreur est leur héraut, et la mort leur présent. Lorsque la bataille est terminée et l'ennemi anéanti, la Légion des Damnés disparaît aussi inexplicablement qu'elle est apparue. Elle ne demande pas de récompense de la part de ceux qu'elle a sauvés, et ne laisse derrière elle que des cadavres et un mystère insondable.



LE DERNIER ORDRE D'IDAEUS

En 999.M41, la souillure du Chaos fut détectée sur le monde de Thracia et des forces impériales furent dépêchées pour contrer cette menace. Il apparut que la moitié de la garnison planétaire avait été corrompue et, pire encore, les rapports faisaient état de la présence de Space Marines du Chaos de la Légion des Night Lords.

Les loyalistes repoussèrent les traîtres mal équipés jusqu'à être en position de lancer une offensive de grande envergure sur la capitale de Mercia. Mais avant de pouvoir lancer l'assaut, six ponts sur le flanc droit des forces impériales devaient être détruits pour éviter tout risque de prise de flanc. Des orages électriques atmosphériques empêchaient leur destruction par barrage orbital, cependant le commandement impérial pensait qu'ils étaient tenus par de faibles garnisons rebelles, et qu'ils étaient donc vulnérables. Des détachements d'Ultramarines furent déployés par le biais de Thunderhawk pour capturer et détruire ces ponts à l'aide de bombes à fusion.

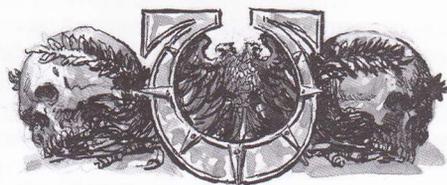
Le pont deux-quatre était une structure immense de piliers de plâsbéton et de poutrelles métalliques permettant le passage d'un char super-lourd. Il était donc la cible principale de l'opération. Sa destruction fut confiée à la 4^e Compagnie des Ultramarines. Après une brève fusillade, la garnison fut vaincue et le pont capturé, ainsi que ses deux berges. Tandis que les techmarines piégeaient le pont, le gros de la compagnie d'Idaeus sécurisa son approche orientale et se tint à l'affût de l'arrivée de forces chaotiques par les plaines embrumées.

Quelques minutes plus tard, des obus commencèrent à pleuvoir au milieu des positions des Space Marines. Alors que les explosions retentissaient, une importante contre-attaque du Chaos apparut dans le brouillard et se rua vers le pont. L'opération des Ultramarines avait été anticipée par les Night Lords, et une force considérable se dirigeait désormais vers la 4^e Compagnie. Ses forces étaient dépassées par le nombre, mais Idaeus savait que s'il échouait, tout le flanc droit de l'armée impériale serait exposé à la menace que faisaient peser les Night Lords.



Sous le commandement d'Idaeus, la 4^e Compagnie battit progressivement en retraite afin de gagner du temps pour les techmarines. Une fois les charges de démolition mises en place, Idaeus mena ses hommes de l'autre côté du pont et ordonna leur évacuation par Thunderhawk, puis il se prépara à actionner les bombes à fusion. Les Ultramarines se replièrent en bon ordre mais avant qu'ils ne puissent détruire le pont, le techmarine portant le détonateur fut pulvérisé par un tir chanceux d'artillerie. Pire encore, des chars antiaériens Hyde camouflés abattirent le Thunderhawk au moment où il entamait sa phase d'approche.

La mission était un échec et la retraite compromise. Les Ultramarines investirent les bunkers et les nids de mitrailleuses sur la berge ouest, et se préparèrent à vendre chèrement leur vie. Idaeus envoya un message d'alerte à l'armée impériale et demanda l'envoi d'un autre Thunderhawk pour évacuer ses hommes. Pendant toute la nuit, les suppôts du Chaos lancèrent des assauts contre le pont, mais ils furent à chaque fois repoussés par des salves disciplinées de bolter. À l'aube, Idaeus profita d'une accalmie dans les combats pour envoyer un commando tenter d'activer manuellement la détonation des charges, mais pas un des Space Marines ne revint vivant ni ne parvint à accomplir cette mission.



Au lever du soleil, des transports Rhino aux couleurs des Night Lords traversèrent le pont. Les prisonniers Ultramarines avaient été cloués à leur coque, et leurs cages thoraciques avaient été ouvertes afin d'en exposer les entrailles. Bouillonnant de rage, Idaeus mena une contre-charge entre les arches ravagées du pont. Des témoins disent que sa colère était telle qu'il tua plusieurs de ses adversaires à mains nues, et tous s'accordent à dire que l'assaut des Night Lords fut écrasé bien plus rapidement que ce à quoi on aurait pu s'attendre. Incapables de faire face à la juste colère des Ultramarines, les Night Lords battirent une fois de plus en retraite en abandonnant à leurs ennemis les corps mutilés de leurs prisonniers. Leur attaque fut repoussée, mais nul doute qu'il y en aurait bien d'autres avant la fin du jour. Moins d'un Space Marine sur cinq était encore en vie, et Idaeus savait que leur défaite était proche. Il ignora les conseils de ses sergents et se lança dans une tentative suicidaire afin de détruire le pont.

Idaeus sprinta entre les balles au milieu de la fumée et atteignit la première charge de démolition au moment où le Thunderhawk se posait à l'ouest du pont, hors d'atteinte des chars antiaériens adverses. Il activa sa radio et ordonna aux derniers Ultramarines sous le commandement du Sergent Uriel Ventris d'évacuer la zone. Les Night Lords se lancèrent une nouvelle fois à l'attaque, et les Ultramarines survivants battirent en retraite sous le feu ennemi jusqu'à leur Thunderhawk. Idaeus attendit jusqu'à la dernière seconde avant d'activer la charge. Une réaction en chaîne se produisit; les explosions détruisirent le pont, et tuèrent Idaeus ainsi que la majorité des Night Lords qui se lançaient à l'assaut. La détonation fit trembler le sol à des kilomètres à la ronde.

Même si le coût en homme avait été élevé, l'attaque sur le pont deux-quatre avait été un succès. Une fois son flanc droit sécurisé, l'armée impériale déclencha l'attaque sur Mercia et écrasa toute résistance en l'espace de seulement quelques jours. En moins de deux mois, tous les rebelles de la planète avaient été tués, et Mercia se retrouva une fois de plus sous contrôle de l'Imperium.

ARSENAL

Cette section du Codex détaille les armes et l'équipement utilisés par les Space Marines, et vous donne les règles pour les utiliser lors de vos parties de Warhammer 40,000.

Les armes et l'équipement qui peuvent être utilisés par plus d'un type de figurine sont donnés ici, ceux qui sont réservés à une seule figurine ou unité (y compris ceux portés par des personnages spéciaux) sont détaillés dans la description de l'unité dans la section Les Forces des Space Marines.

Par exemple, le bolter est l'armement standard du Space Marine, il est donc donné dans cette section. Le lance-missiles Cyclone, quant à lui, est propre aux Terminator, vous trouverez donc dans cette section une référence de page, mais le profil de cette arme est donné dans la description des Terminator.

ARMES

Arme Combinée

Une arme combinée est un bolter modifié par les artisans du chapitre. Il est 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 ne peut faire feu avec elle qu'une seule fois.

Un Space Marine avec arme combinée (bolter/fuseur, bolter/lance-flammes ou bolter/lance-plasma) 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.

Arme Énergétique

Une arme énergétique (le plus souvent une épée ou une hache, mais aussi parfois une hallebarde ou une masse) est entourée d'un champ disruptif mortel capable de découper n'importe quel matériau.

Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles pour l'utilisation des armes énergétiques.

Arme de Force

Voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Arme de Maître

Il faut plusieurs années à un maître artisan d'un chapitre pour fabriquer une arme de maître. Une telle arme est alors toujours supérieure aux modèles conventionnels.

Une arme de maître permet à son porteur de relancer un jet pour toucher par tour de joueur quand il l'utilise.

Bolter

Le bolter tire de petits missiles appelés bolts. Ce sont des projectiles autopropulsés aux effets dévastateurs, car ils explosent une fois qu'ils ont pénétré leur cible, avec les conséquences néfastes qu'on peut imaginer.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Tir Rapide

Bolter Lourd

Il s'agit d'une version plus imposante du bolter, tirant des projectiles de la taille d'un poing à une cadence infernale.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	5	4	Lourde 3

Bombes à Fusion

Une bombe à fusion est une charge subatomique de démolition capable de faire fondre le blindage le plus épais. Elle est beaucoup plus encombrante qu'une grenade antichar et possède un mécanisme de détonation plus sophistiqué. Les escouades d'Assaut Space Marines portent souvent des bombes à fusion pour détruire les chars et les bunkers.

Voir la section Véhicules du livre de règles pour l'utilisation des bombes à fusion.

Canon d'Assaut

Les canons rotatifs de cette arme libèrent une grêle d'obus, chacun d'entre eux étant capable de déchiqueter un homme. La cadence de tir est telle qu'un canon d'assaut est efficace aussi bien contre l'infanterie que contre les véhicules, dont il peut déchirer sans peine le blindage.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	6	4	Lourde 4 Perforant

Canon Laser

Rares sont les armes plus efficaces que le canon laser pour chasser le blindé. Cette arme est en effet dotée d'une chambre de tir délivrant un rayon si puissant qu'il peut vaporiser un tank. Les Space Marines utilisent plusieurs modèles de canon laser, comme celui porté par les escouades Devastator, ou le modèle Godhammer des Land Raider.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	9	2	Lourde 1

Crozius Arcanum

Voir la description du Chapelain page 58.

Digilasers

Les digilasers sont des lasers camouflés dans des anneaux ou des implants bioniques attachés aux phalanges d'une main ou d'un gant. Bien qu'ils n'aient qu'une portée très courte, ils sont très utiles et peuvent servir au corps à corps à prendre un adversaire en défaut tandis qu'il est concentré à parer les attaques du porteur.

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

Épée Tronçonneuse ou Lame de Combat

Les Space Marines utilisent toutes sortes d'armes de corps à corps, depuis les lames de combat aiguës des Scouts jusqu'aux effrayantes et bruyantes épées tronçonneuses des Marines d'Assaut. Toutes sont mortelles entre leurs mains.

Les épées tronçonneuses et les lames de combat sont des armes de corps à corps. Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles de Warhammer 40,000.

Faisceau de Conversion

Voir la description du Maître de la Forge page 70.

Fulgurant

Un fulgurant ressemble à deux bolts jumelés. C'est une arme 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



Fuseur

Les fuseurs sont des armes antichars utilisées pour lancer des assauts contre les fortifications. Ils sont efficaces à courte portée et peuvent réduire en cendre la roche, le métal et la chair.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	8	1	Assaut 1, Fusion

Fusil

Voir la description des Scouts page 66.

Fusil de Sniper

Voir la description des Scouts page 66.

Gantelet Énergétique

Il s'agit d'un gantelet blindé entouré d'un champ d'énergie crépitant. Ses coups sont à même de fendre les armures.

Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles.

Grenades à Fragmentation

Une grenade à fragmentation est un explosif lancé avant un assaut. Les shrapnels qui résultent de sa détonation forcent l'adversaire à rester à couvert, ce qui donne de précieuses secondes à l'assaillant pour se ruer sur lui.

Il s'agit de grenades offensives. Voir le livre de règles.

Grenades Antichars

Une grenade antichar est utilisée pour pénétrer le blindage des véhicules. Même si elle n'est pas aussi puissante qu'une bombe à fusion, elle est plus facile à transporter.

Voir la section Véhicules du livre de règles.

Griffes Éclair

Les griffes éclair sont des gantelets blindés dotés de longues lames entourées d'un champ d'énergie crépitant. Elles sont généralement utilisées par paire et peuvent trancher l'armure, la chair et les os avec une facilité déconcertante.

Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles.

Lame Relique

Les lames reliques sont des épées ou des haches à deux mains. La plupart datent de l'Hérésie d'Horus, mais d'autres sont de fabrication plus récente ou commémorent de grands événements. Seul un Space Marine aux états de service longs et glorieux peut se voir accorder le privilège d'en manier une.

Une lame relique compte comme une arme énergétique dont les touches sont résolues avec une Force de 6. Cependant, une figurine maniant une lame relique ne bénéficie jamais du bonus d'Attaque dû à une arme de corps à corps additionnelle.

Lance-flammes

Cette arme crache un liquide chimique inflammable au contact de l'air capable de nettoyer les positions retranchées.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1

Lance-flammes Lourd

Il s'agit de l'arme ultime pour inonder de flammes les fortifications et incinérer l'ennemi à courte portée.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

Lance-grenades Astartes

Voir la description des Motards Scouts page 67.

Lance-grenades Auxiliaire

Il s'agit d'un lance-grenades miniature. On le fixe souvent sur une autre arme comme un bolter, une arme combinée ou même un gantelet énergétique. Des systèmes encore plus ésotériques fixés sur l'épaule ou le poignet sont parfois utilisés. Cependant, ces armes restent rares et se retrouvent exclusivement dans les mains des officiers et des vétérans.

Un lance-grenades auxiliaire peut tirer en plus d'une autre arme. Annoncez lorsque vous tirez le type de grenade utilisé.

Antichar

Portée	Force	PA	Type
12 ps	6	4	Assaut 1

à Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
12 ps	3	6	Assaut 1, Explosion



Lance-missiles

Il s'agit de l'arme lourde standard en dotation au sein des escouades Tactiques des chapitres Space Marines. Elle peut tirer des missiles à fragmentation ou antichars. Les premiers sont conçus pour venir à bout de l'infanterie légère, les seconds sont capables de détruire une cible blindée.

Lorsque vous tirez avec un lance-missiles, vous devez indiquer à chaque fois à votre adversaire le type de missile que vous utilisez : à fragmentation ou antichar.

Antichar

Portée	Force	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 1

à Fragmentation

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

Lance-missiles Cyclone

Voir la description des Terminator page 64.

Lance-plasma

C'est une arme plus petite que le lance-plasma lourd et utilisant un mode de tir différent. En effet, là où le projectile du lance-plasma lourd explose à l'impact, le lance-plasma tire des rafales d'énergie concentrée.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	7	2	Tir rapide surchauffe

Lance-plasma Lourd

Le projectile d'un lance-plasma lourd explose à l'impact en dégageant la chaleur d'un petit soleil. Cette arme a tendance à surchauffer, ce qui peut s'avérer fatal pour son porteur.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	7	2	Lourde 1, explosion surchauffe

Marteau Tonnerre

Un marteau tonnerre libère une décharge d'énergie terrifiante au moment où il heurte sa cible. Cette arme encombrante est souvent utilisée en conjonction avec un bouclier tempête, ce qui offre au porteur une combinaison idéale de puissance de frappe et de défense.

Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles pour l'utilisation des marteaux tonnerre.

Multi-fuseur

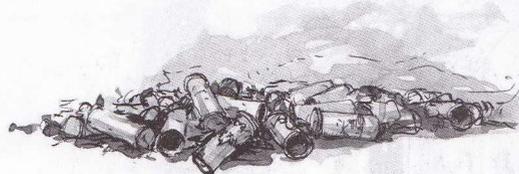
C'est une version lourde du fuseur, parfaite pour détruire les chars et les bunkers à plus longue portée, bien que cette dernière reste inférieure à celle des autres armes lourdes.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	8	1	Lourde 1, fusion

Pistolet Bolter

Le pistolet bolter est une version miniature du bolter. C'est une arme de poing idéale que les Marines d'Assaut portent conjointement avec une épée tronçonneuse.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	5	Pistolet



Pistolet à Plasma

C'est la plus petite variante des armes à plasma. Elle est souvent portée par les officiers Space Marines ou par les membres des escouades d'Assaut. Son pouvoir destructeur n'est nullement diminué, contrairement à sa cadence de tir et sa portée.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe

Poing Tronçonneur

Voir la description des Terminator page 64.

AUTRES ÉQUIPEMENTS

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.

Balise de Localisation

Voir la description des Motards Scouts page 67.

Balise de Téléportation

Une balise de téléportation émet un puissant signal permettant aux croiseurs d'attaque des Space Marines de verrouiller leur équipement de téléportation. Cela limite les risques inhérents à une telle opération. Si des Terminator veulent se téléporter en effectuant une *frappe en profondeur* et choisissent de le faire dans un rayon de 6ps autour d'une figurine avec une balise de téléportation, ils 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 au moyen de réacteurs dorsaux, de Modules d'Atterrissage ou 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 Chapitre

Voir la description de la Garde d'Honneur page 53.

Bannière de Compagnie

Voir la description de l'escouade de Commandement page 55.

Bolts Feu d'Enfer

Il s'agit de bolts conçus à l'origine pour venir à bout des monstruosité tyranides. La charge explosive est remplacée par une capsule d'acide capable de dévorer la chair. Une figurine portant des bolts Feu d'Enfer remplace le profil de son bolter (et de ses bolters jumelés si elle est à moto) par celui-ci :

Portée	Force	PA	Type
24ps	X	5	Tir rapide, empoisonné (2+)

Les bolts Feu d'Enfer ne peuvent être utilisés qu'avec un bolter.

Bouclier de Combat

Il s'agit de la version plus légère du bouclier tempête, attachée à l'avant-bras du porteur. Cela laisse sa main libre pour manier un pistolet ou une autre arme, et diminue ainsi sa défense au profit de la polyvalence. Un bouclier de combat confère une Sauvegarde Invulnérable de 6+.

Cape de Camouflage

Les Scouts Space Marines portent souvent des capes de camouflage en tissu photo-absorbant imitant le terrain environnant. Le porteur est ainsi très difficile à repérer à longue distance et à prendre pour cible lorsqu'il est à couvert.

Une figurine portant une cape de camouflage suit la règle spéciale *discrétion*.

Coiffe Psychique

Voir la description de l'Archiviste page 56.

Halo de Fer

Voir la description du Maître de Chapitre page 52.

Mines Antipersonnel

Voir la description des Motards Scouts page 67.

Moto Space Marine

Les robustes motos Space Marines sont dotées de puissants moteurs et de pneus pare-balles. Chacune est une plateforme de combat polyvalente capable de tirer en mouvement et de lancer des charges dévastatrices. Les figurines équipées d'une moto Space Marine suivent les règles des *motos* décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Les motos Space Marines sont équipées de bolters jumelés.

Munition Feu d'Enfer

Voir la description des Scouts page 66.

Narthecium

Voir la description de l'escouade de Commandement page 55.

Réacteurs Dorsaux

Les réacteurs dorsaux permettent à leur porteur d'effectuer de grands sauts au-dessus du champ de bataille.

Les figurines dotées de réacteurs dorsaux sont de l'*infanterie autoportée* ainsi qu'elle est définie dans le livre de règles. Les Space Marines équipés de réacteurs dorsaux peuvent être largués d'un Thunderhawk volant à basse altitude et utiliser leurs réacteurs pour freiner leur chute. Pour représenter cette tactique, ils peuvent être gardés en *réserve* et se déployer en suivant les règles de *frappe en profondeur* (voir les règles spéciales des missions dans le livre de règles).

Rosarius

Voir la description du Chapelain page 58.

Servo-bras

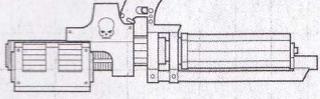
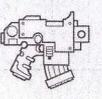
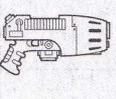
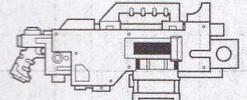
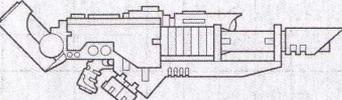
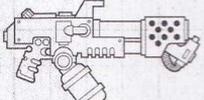
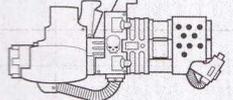
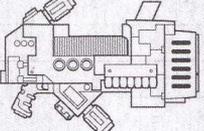
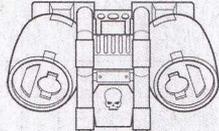
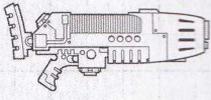
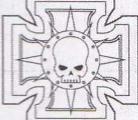
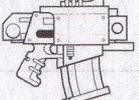
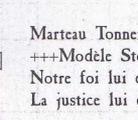
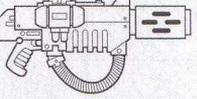
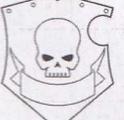
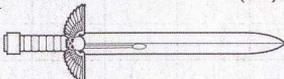
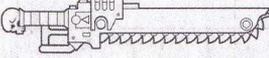
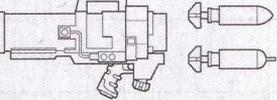
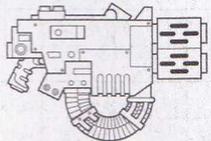
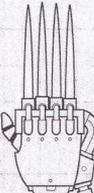
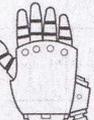
Voir la description du Techmarine page 71.

Servo-harnais

Voir la description du Techmarine page 71.

Signum

Le signum est une forme spéciale de communicateur couplé à un télémètre donnant accès à une foule d'informations afin de guider le feu d'une escouade. Une figurine portant un signum peut décider de l'utiliser au lieu d'effectuer un tir avec une de ses armes. Dans ce cas, une figurine de la même escouade que celle possédant le signum peut effectuer un tir en bénéficiant d'une Capacité de Tir de 5 lors de cette phase de tir. Déclarez que vous utilisez le signum et pour quelle figurine, avant d'effectuer les jets pour toucher de vos tirs.

 <p>Bolter +++Modèle Godwyn+++ La puissance de feu. Toujours.</p>	 <p>Canon d'assaut +++Astartes MK II: Modèle Absinia+++ Chargeur haute capacité à changement rapide.</p>	 <p>Pistolet bolter +++Dotation standard+++</p>	 <p>Pistolet à plasma +++Mono-flasque+++</p>
<p>"Ne sous-estimez pas votre arme de poing. Elle est la porteuse de colère et votre amie au cœur de la bataille."</p>			
 <p>MK III Arme combinée bolter/lance-plasma +++Modèle Aloysha+++</p>	 <p>Bolter lourd +++Astartes MK IV+++ Le bolter lourd chante les louanges de l'Empereur d'une voix qui ne faiblit jamais.</p>	 <p>Canon laser +++MK VII: Viseur modifié+++ Aussi pur et inflexible que la justice.</p>	 <p>Bolter de maître +++Astartes MK IIIx+++ La qualité de l'armement fait le talent du guerrier.</p>
 <p>Lance-flammes Plus qu'une arme, il est le rédempteur des corrompus et le purificateur de l'impie.</p>	 <p>Lance-flammes lourd +++MK III: 12 secondes de tir+++ Les feux de l'absolution feront la volonté de l'Empereur.</p>	 <p>Lance-plasma lourd +++MK XIII+++ Le lance-plasma lourd châtier les cibles blindées et les véhicules légers de l'ennemi.</p>	 <p>Réacteurs dorsaux +++Astartes type 12+++ Capacité motrice améliorée.</p>
 <p>Lance-plasma +++MK XII modèle 'Ragefire'+++ L'œuvre la plus noble implique le danger le plus grand.</p>	 <p>Bouclier tempête +++Modèle Terminator+++ Générateur MKII.</p>	 <p>Fulgurant La puissance de feu n'est jamais trop grande.</p>	 <p>Marteau Tonnerre +++Modèle Stormlord++ Notre foi lui donne sa force. La justice lui confère son droit.</p>
 <p>Multi-fuseur +++Modèle d'assaut 'Vulkan'+++ La rage du fusier égale notre colère divine.</p>	 <p>Bouclier de combat +++Quantités limitées+++ Modèle "Deliverance".</p>	 <p>Épée énergétique L'armure n'offre aucune protection contre les armes bénies du just.</p>	 <p>Épée tronçonneuse +++MK XI modèle 'Hell's Teeth'+++ Goûtez la peur de l'ennemi qui trépane.</p>
 <p>Lance-missiles +++Modèle Soundstrike+++ Ne laissez jamais l'ennemi vous prendre en défaut.</p>	 <p>Multi-fuseur +++Modèle Maxima+++ Il rugit comme dix millions d'âmes et répand la justice dans les ténèbres de l'univers.</p>	 <p>Griffes éclair +++Modèle Angel's Talon+++ Les serres de la vengeance, la faux qui ôte de la vue de l'Empereur ceux qui s'opposent à Son rêve.</p>	 <p>Gantelet énergétique +++MKIIa 'Castigator'+++ Le gantelet énergétique vaut la force de dix mille hommes.</p>

ARMURES

Armure d'Artificier

Même si elles se ressemblent beaucoup, une armure d'artificier est aussi différente d'une armure énergétique que cette dernière l'est de l'armure carapace utilisée par les Scouts ou les régiments d'élite de Garde Impériale. Des systèmes de contrôle des dommages perfectionnés et des matériaux composites assurent au porteur d'une armure d'artificier une protection presque égale à celle d'une armure tactique Dreadnought.

Une armure d'artificier a une valeur incommensurable et a souvent appartenu successivement à plusieurs héros du chapitre. La plupart de ses éléments ont été réparés ou changés au fil des siècles, et son héraldique est adaptée à chaque nouveau porteur, mais elle reste au final la même armure, et le chapitre la vénère autant qu'une de ses reliques.

À cause de sa rareté, une armure d'artificier n'est offerte qu'aux plus grands héros du chapitre, généralement les Maîtres, les Capitaines et les membres de la Garde d'Honneur. Les Techmarines portent également un modèle d'armure d'artificier. Elles sont rarement aussi vénérables que celles des autres Space Marines, et sont plutôt des armures énergétiques modifiées par plusieurs générations de Techmarines. Elles contiennent ainsi des systèmes perfectionnés comme des servo-outils, afin d'aider le Techmarine dans son travail.

Une figurine équipée d'une armure d'artificier bénéficie d'une Sauvegarde d'Armure de 2+.

Armure Énergétique

L'armure énergétique est la protection usuelle des Space Marines et sa silhouette caractéristique terrifie les adversaires de l'Humanité. Façonnée à partir d'épaisses plaques de céramite et assistée de faisceaux de fibres électro-stimulées pour augmenter la puissance de son porteur, elle constitue l'une des meilleures protections que l'Imperium peut offrir. Une figurine équipée d'une armure énergétique bénéficie d'une Sauvegarde d'Armure de 3+.

Armure de Scout

Les Space Marines novices qui n'ont pas encore reçu leur armure énergétique sont équipés d'une armure de Scout, formée de plaques épaisses dérivées de l'armure carapace, à l'épreuve des balles. Leur treillis est fait de fibre balistique, qui accorde un surcroît de protection sans gêner les mouvements. Moins encombrante et bruyante qu'une armure énergétique, l'armure de Scout est parfaite pour les missions d'infiltration dont ses porteurs ont fait leur spécialité. Les figurines avec armure de scout bénéficient d'une Sauvegarde d'Armure de 4+.

Armure Terminator

Également appelée armure Tactique Dreadnought, c'est la meilleure protection dont puisse bénéficier un Space Marine. Conçue pour le corps à corps dans les Space Hulks et autres environnements confinés, elle résiste à presque toutes les attaques. 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.

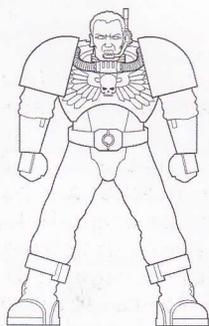
Grâce à son robuste exo-squelette et ses générateurs, une figurine en armure Terminator suit la règle spéciale *implacable*.

En revanche, l'armure est si encombrante qu'un Terminator ne peut pas poursuivre des adversaires lorsqu'ils s'enfuient. Les Terminator ne peuvent donc pas effectuer de *percée*.

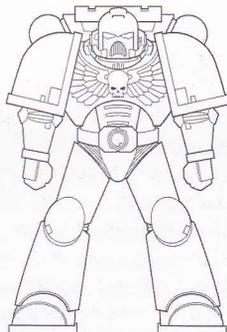
Une figurine en armure Terminator bénéficie d'une Sauvegarde d'Armure de 2+ et d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

Toute figurine en armure Terminator peut être téléportée sur le champ de bataille. Elle peut toujours commencer la partie en *réserve* et arriver en jeu selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission ne l'autorise pas.

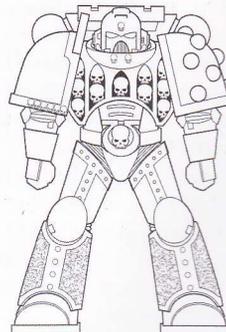
Une figurine en armure Terminator compte pour deux en ce qui concerne la capacité de transport des véhicules, et ne peut pas embarquer dans un Rhino ou un Razorback.



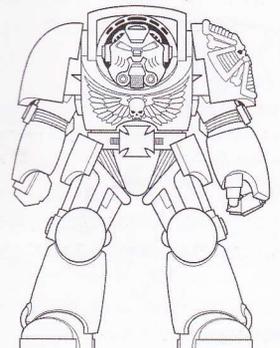
Armure de Scout



Armure Énergétique



Armure d'Artificier



Armure Terminator

ARSENAL DES VÉHICULES

Autocanon

Les autocanons tirent des projectiles de gros calibre à haute vitesse initiale. Ils sont montés en tourelle sur le Predator Destructor ou par paire sur les Dreadnought.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	7	4	Lourde 2

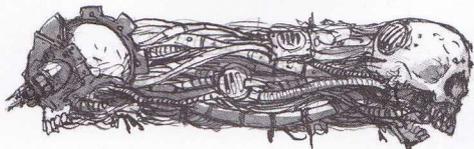
Auto-lanceur de Grenades à Fragmentation

Voir la description du Land Raider Crusader page 82.

Auto-lanceur Ironclad

Cet auto-lanceur est chargé avec des grenades antipersonnel destinées à désorienter l'ennemi et à le déloger de son couvert.

Un Dreadnought équipé d'un auto-lanceur Ironclad compte comme ayant des grenades offensives et défensives.



Balise de Brouillage

Voir la description du Land Speeder Storm page 75.

Blindage Renforcé

Certains équipages Space Marines ajoutent des plaques de blindage sur leur véhicule pour augmenter leur protection. Un véhicule avec blindage renforcé compte tout dégât *équipe* *sonné* comme un dégât *véhicule secoué*.

Bolters Ouragan

Voir la description du Land Raider Crusader page 82.

Canon Démolisseur

Voir la description du Vindicator page 80.

Canon Tempête de Feu

Voir la description du Land Raider Redeemer page 83.

Fulgurant

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

Un fulgurant sur pivot compte comme une arme défensive supplémentaire ayant le profil normal d'un fulgurant.

Fumigènes

Les fumigènes servent à masquer temporairement un véhicule derrière des nuages de fumée, ce qui lui permet de progresser sans danger. Voir la section Véhicules du livre de règles.

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 possédant une lame de bulldozer peut relancer un test de terrain difficile raté.

Lance-missiles Deathwind

Voir la description du Module d'Atterrissage page 69.

Lance-missiles Multiple Whirlwind

Voir la description du Whirlwind page 79.

Lance-missiles Typhoon

Voir la description du Land Speeder page 74.

Lanceurs Cerberus

Voir la description du Land Speeder Storm page 75.

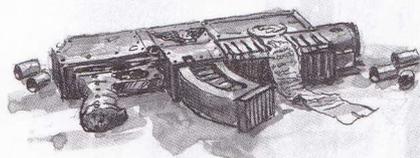
Marteau Sismique

Voir la description du Dreadnought page 65.

Missile Traqueur

Les missiles Traqueurs sont couramment adaptés aux véhicules impériaux. Il s'agit d'armes à tir unique qui permettent à des véhicules comme les Rhino 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

Des projecteurs sont souvent ajoutés aux véhicules Space Marines afin que nul ne puisse se cacher dans les ténèbres.

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 aussi repéré à cause du faisceau du projecteur.

FONDATION D'UN CHAPITRE

Ainsi donc, vous avez décidé de poursuivre l'œuvre de l'Empereur et de protéger l'humanité. Il est temps d'assembler une armée et de mener vos Space Marines à la victoire. Voici quelques conseils.

Les Space Marines sont une armée d'élite, sans doute la plus compétente de tout l'univers de Warhammer 40,000. Ils ont accès à une large variété de troupes, chars et personnages, depuis les Scouts et les polyvalentes escouades Tactiques, jusqu'aux machines terrifiantes que sont les Dreadnought, les canons Thunderfire et les Land Raider. Cette grande diversité ouvre de larges perspectives stratégiques, mais quelques notions de base sont à garder à l'esprit lorsque vous commencez votre collection.

LES BASES

Le schéma d'organisation standard impose deux choix de Troupes obligatoires. Ils constituent l'épine dorsale de votre force et ne se contenteront pas de prendre une part active dans les combats, ce sont également eux qui pourront capturer les objectifs, éléments cruciaux d'une mission. Les Space Marines ont un avantage substantiel dans ce domaine parce que leurs Troupes sont plus résistantes que celles de la plupart des autres armées du jeu !

Les Space Marines n'ont accès qu'à deux types de Troupes, mais ce manque de variété est largement compensé par une grande polyvalence. Même avec leur équipement de base, les escouades Tactiques et de Scouts peuvent remplir de nombreux rôles et peuvent livrer aussi bien un combat à distance qu'au corps à corps. De plus, chaque figurine portant des grenades antichars, les Marines Tactiques comme les Scouts peuvent venir à bout des véhicules ennemis les mieux blindés lorsqu'ils arrivent à leur contact !

Ces deux types d'escouades peuvent se voir assigner un rôle plus spécialisé si vous le désirez, grâce au large éventail d'armes lourdes ou spéciales auquel elles ont accès. Depuis le lance-plasma, très efficace pour percer les armures, jusqu'au très précis canon laser, chacune de ces options trouvera son utilité sur le champ de bataille. Si vous ne savez pas trop comment équiper vos escouades, le lance-missiles est le choix qui s'impose. Il peut en effet tirer des munitions antichars ou antipersonnel et saura s'occuper de l'ennemi, quelle que soit sa nature.

LES REDOUTABLES HÉROS

Une fois vos choix de Troupes effectués, il vous faudra un choix QG pour commander votre armée. Les possibilités sont nombreuses parmi les Space Marines, et on peut partager ces personnages en deux catégories : les commandants et les personnages d'appui.

Les premiers sont de formidables guerriers, capables à eux seuls d'ouvrir de larges brèches au milieu de l'ennemi, à distance comme au corps à corps. Capitaines et Maîtres de Chapitres sont des personnages tout désignés pour conduire une force de Space Marines, grâce à des capacités martiales supérieures et un large choix d'armes qui renforce davantage leur efficacité. Chacun d'eux peut de plus être accompagné par une garde rapprochée, une escouade de Commandement ou une Garde d'Honneur. D'autre part, les Archivistes, Chapelains et Maîtres de Forge constituent plus des personnages d'appui. Ils sont utilisés pour compléter ou améliorer les capacités d'une autre unité. Un Chapelain, par exemple, améliore l'efficacité d'une unité au corps à corps et rendra bien moins probable une retraite. L'archiviste, quant à lui, mettra ses capacités psychiques à profit pour augmenter ses prouesses martiales ou affecter celles de l'ennemi.

AGRANDIR VOTRE CHAPITRE

Après vos choix de Troupes et QG, vient le moment de recruter des éléments plus spécialisés. Les choix d'Attaque Rapide, de Soutien et d'Élite apportent chacun quelque chose d'unique à votre armée, que ce soit grâce à leur armure impénétrable, des capacités particulières, des armes spécialisées, ou un mélange des trois. Le schéma d'organisation standard vous limite à trois choix pour chaque catégorie, mais cette restriction n'est pas trop pénalisante. En réalité, il s'agit plus d'une ligne directrice qui vous aidera à constituer une force équilibrée. Chaque unité de la liste des Space Marines est un formidable outil, chacune peut affronter toute unité adverse avec de bonnes chances de gagner. Mais de telles compétences ne sont pas sans prix. Les points que vous pouvez dépenser sont toujours trop limités et il vous faudra arrêter un plan. Plus vous dépenserez de points en véhicules de support, par exemple, et moins il vous en restera pour recruter des unités bien plus maniables comme les escadrons de motos ou de Land Speeder.

Les pages qui suivent vous présentent trois exemples d'armées à 1500 points, une taille convenant parfaitement à une bataille qui vous prendra une soirée. Chacune d'elle a été choisie autour d'un thème bien particulier. La force Ultramarine est conforme à ce que l'on pourrait appeler une force de frappe standard, avec un centre solide constitué d'escouades Tactiques et un mélange équilibré d'unités d'Élite, d'Attaque Rapide et de Soutien. Une telle armée mélange une puissance de feu respectable et une capacité de réaction capable de répondre à toute éventualité. À l'inverse, la force des Salamanders est bien plus défensive, avec son grand nombre d'armes lourdes et ses Dreadnought. Elle saura mieux encaisser les tirs ennemis mais aura un peu plus de difficultés à manœuvrer. Enfin, l'armée des White Scars est basée sur la rapidité d'action, elle sacrifie sa puissance de tir pour une capacité à s'emparer des objectifs. Toutes ces armées sont capables d'emporter la victoire. Vous découvrirez au fur et à mesure des batailles jouées quel type d'armée et quelles tactiques vous conviennent le mieux.

PEINDRE VOTRE FORCE DE FRAPPE

Les chapitres Space Marines décrits dans ce livre sont nombreux, les Ultramarines, les Crimson Fists et les White Scars ne sont que quelques-uns des choix possibles. Vous trouverez dans les pages qui suivent des exemples de plus de trente chapitres différents, chacun avec sa propre héraldique, ses propres couleurs et ses marquages d'unités. Vous n'êtes pas obligés de suivre ces schémas et pouvez très bien décider de créer votre propre phalange de ces héros de l'Imperium. Les exemples donnés dans ce livre vous serviront de source d'inspiration. Vous pourrez trouver d'autres conseils utiles sur ce sujet dans les livres Peindre les Figurines Citadel et Peindre les Space Marines.

Votre armée de Space Marines ne cessera jamais de grandir, tant les nouvelles tactiques et les nouvelles figurines à essayer sont nombreuses. Ajouter de nouvelles figurines vous permettra de passer des batailles durant quelques heures à des jours ou des week-ends entiers de jeu. Ceci dit, vous n'êtes jamais obligés d'utiliser la totalité de vos figurines, et disposer d'un large choix vous permettra de piocher parmi vos unités et de sélectionner les mieux adaptées à la mission du jour, ce qui en soi constitue déjà une grande satisfaction.



Force de Frappe Ultramarines "Vengeance"



Force de Frappe Salamanders "Tempête de Magma"



Force de Frappe White Scars "Lame de Glace"

OFFICIERS SPACE MARINES



Marneus Calgar,
Seigneur de Macragge,
Maître des Ultramarines



Marneus Calgar, portant
l'Armure d'Antiochus



Capitaine Cato Sicarius,
de la 2^e Compagnie
des Ultramarines



Capitaine Ultramarine
avec griffes éclairs



Garde d'Honneur Ultramarine,
brandissant la Bannière
du Chapitre



Gardes d'Honneur Ultramarines avec armes reliques et bolters



Champion du Chapitre des Ultramarines
avec épée énergétique



Capitaine Ultramarine avec arme énergétique et bouclier tempête



Capitaine Ultramarine avec arme énergétique et fulgurant



Capitaine Ultramarine avec épée énergétique



Capitaine Ultramarine avec marteau tonnerre



Capitaine Ultramarine avec arme combinée et gantelet énergétique



Capitaine Ultramarine avec griffe éclair et pistolet à plasma



Capitaine Ultramarine avec fulgurant et épée trônçonneuse



Capitaine de la Raven Guard avec gantelet énergétique et réacteurs dorsaux



Pedro Kantor, Maître des Crimson Fists



Capitaine des Crimson Fists



Capitaine Lysander, des Imperial Fists



Capitaine Shrike, de la Raven Guard

HÉROS SPACE MARINES



Chaplain des Ultramarines
avec réacteurs dorsaux



Chaplain de la Raven Guard avec
pistolet bolter et Crozius Arcanum



Chaplain des Salamanders
en armure Terminator



Chaplain Cassius
des Ultramarines



Tigurius, Maître Archiviste
des Ultramarines



Archiviste des Exorcists,
avec pistolet à plasma



Archiviste des
Salamanders



Techmarine des Ultramarines,
avec servo-harnais



Serviteur avec
lance-plasma lourd



Serviteur avec
servo-bras



Techmarine des
Ultramarines

ESCOUADES DE COMMANDEMENT



Vétéran Ultramarine avec
Bannière de Compagnie



Apothicaire
Ultramarine



Vétéran Ultramarine
avec bolter



Champion de Compagnie
Ultramarine



Vétéran Ultramarine
avec lance-plasma



Apothicaire des
Crimson Fists



Champion de
Compagnie
des Salamanders



Apothicaire des
Howling Griffons



Champion de
Compagnie
des Mentors



Champion de
Compagnie
de la Raven Guard



Un capitaine des Salamanders conduit son escouade de Commandement au combat.

SPACE MARINES TACTIQUES



Sergent Ultramarine avec épée tronçonneuse et pistolet bolter



Sergent Ultramarine avec épée tronçonneuse



Sergent Ultramarine avec bolter



Space Marine avec fuséur



Space Marine avec lance-flammes



Ultramarines avec bolters – notez les différences de couleurs des bordures d'épaulières, indiquant qu'ils appartiennent à différentes compagnies du chapitre.



Sergent des Relictors



Sergent de la Raven Guard



Space Marine de la Doom Legion



Space Marine des Brazen Claws



Space Marine des Blood Ravens



Space Marine des Eagle Warriors



Space Marine des Hawk Lords



Space Marine des White Consuls



Space Marine des Invaders



Space Marine de la Légion des Damnés

SPACE MARINES D'ASSAUT



Sergent Ultramarine avec pistolet à plasma



Ultramarines avec pistolet bolter et épée tronçonneuse



Sergent Ultramarine avec marteau tonnerre



Marine d'Assaut de la Raven Guard



Marine d'Assaut des Exorcists



Marine d'Assaut des Doom Eagles



Marine d'Assaut des Salamanders



Marine d'Assaut des Crimson Fists

DEVASTATOR SPACE MARINES



Devastator Ultramarine avec lance-missiles



Devastator Ultramarine avec multi-fuseur



Devastator Ultramarine avec lance-plasma lourd



Devastator Ultramarine avec bolter lourd



Sergent Devastator Ultramarine avec signum



Devastator des Crimson Fists



Devastator des Storm Lords



Devastator des Silver Skulls



Devastator des Salamanders



Devastator des Death Spectres

VÉTÉRANS SPACE MARINES



Les Vétérans d'Appui sont redoutables lors des fusillades.



Vétérans d'Appui Ultramarine avec arme combinée bolter-fuseur



Sergent Vétérans d'Appui Ultramarine avec fulgurant et épée énergétique



Vétérans d'Assaut des Silver Skulls



Vétérans d'Assaut Ultramarines



Vétérans d'Appui Ultramarine avec bolter



Équipés de réacteurs dorsaux, ces Vétérans d'Assaut sont les spécialistes des attaques éclair.



Vétérans d'Assaut des Red Templars



Vétérans d'Assaut des Iron Fists, avec arme relique



Vétérans d'Appui des Eagle Warriors, avec gantelet énergétique



Vétérans d'Appui des Iron Hands



Vétérans d'Assaut des White Scars, avec paire de griffes éclair



Vétérans d'Appui des Sons of Orar

TERMINATOR SPACE MARINES



Terminator Ultramarine
avec lance-missiles Cyclone
et poing tronçonneur



Terminator Ultramarine avec
fulgurant et poing tronçonneur



Terminator Ultramarine
avec canon d'assaut
et gantelet énergétique



Sergent Terminator Ultramarine
avec fulgurant
et épée énergétique



Terminator des Iron Lords
avec marteau tonnerre
et bouclier tempête

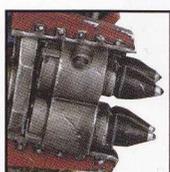


Terminator des Salamanders
avec paire de griffes éclair



Terminator des Crimson Fists
avec lance-flammes lourd
et gantelet énergétique

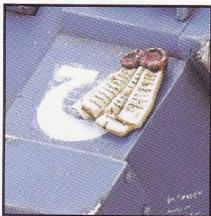
CANON THUNDERFIRE



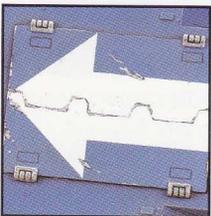
Techmarine
avec servo-harnais



TRANSPORTS BLINDÉS



Symbole de chapitre



Désignation tactique



▲ Rhino Ultramarine



▲ Razorback Ultramarine



Le Razorback peut être équipé de plusieurs combinaisons d'armes comme ces canons laser jumelés.



Symbole de chapitre



Les usures des combats



▲ Razorback de la Raven Guard

ESCADRONS DE MOTOS



Motard Ultramarine



Motard Ultramarine avec fuséur



Motard de la Raven Guard
avec fuséur



Sergent motard des White Scars



Motard des Hawk Lords



Sergent motard des Red Templars



Moto d'assaut Ultramarine
avec multi-fuséur



Moto d'assaut Ultramarine
avec bolter lourd



► Moto d'assaut
des White Scars
avec bolter lourd



SCOUTS



Le Sergent Telion,
du chapitre des
Ultramarines



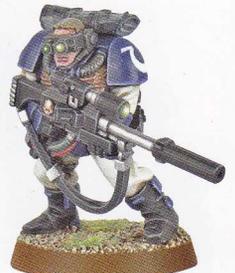
Scout Ultramarine
avec bolter



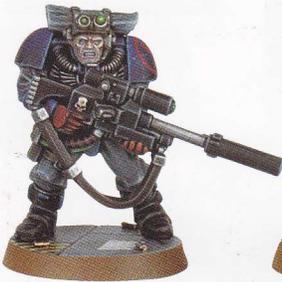
Scout Ultramarine
avec bolter lourd



Scout Ultramarine
avec lance-missiles



Scout Ultramarine
avec fusil de sniper



Scout des
Crimson Fists



Scout de la Raven Guard



Sergent Scout
des Genesis



Scout des Aurora



Scout des Iron Knights
avec fusil



Motard Scout Ultramarine
avec fusil



Sergent motard Scout Ultramarine



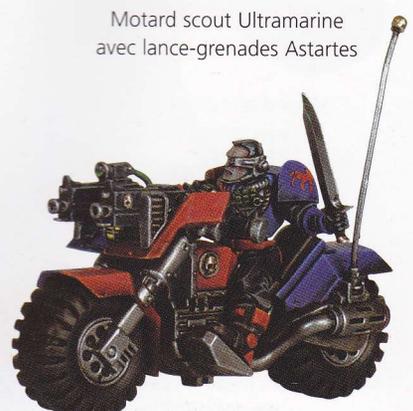
Motard scout Ultramarine
avec lance-grenades Astartes



Motard Scout des Revilers



Motard Scout des Novamarines



Sergent motard Scout des Brazen Claws

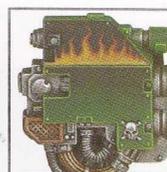
DREADNOUGHT



Dreadnought Ultramarine
avec canons laser jumelés et lance-missiles



Dreadnought des Salamanders
avec canons laser jumelés et poing de combat



Les Dreadnought des Salamanders sont souvent décorés de flammes et de lave, en l'honneur de Vulkan, leur primarque.



Dreadnought des Salamanders avec multi-fuseur et poing de combat. Un lance-flammes lourd remplace le fulgurant.



Dreadnought Vénérable Ultramarine



Dreadnought de la Raven Guard
avec canon d'assaut et poing de combat



Dreadnought des Crimson Fists
avec canons laser jumelés et lance-missiles



LAND SPEEDER



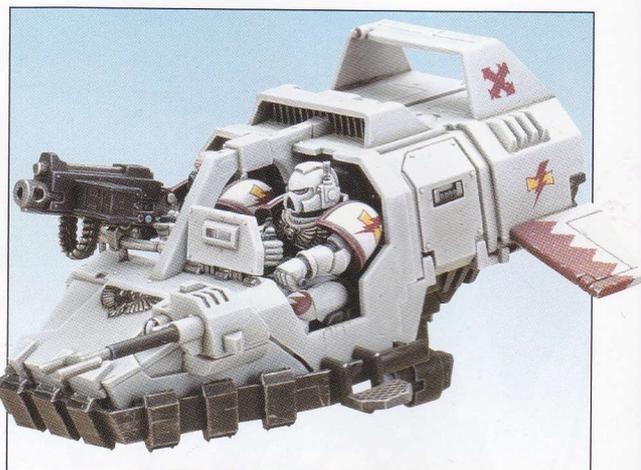
Land Speeder Tornado Ultramarine



Land Speeder Tornado de la Raven Guard



Land Speeder des Salamanders avec multi-fuseur



Land Speeder des White Scars



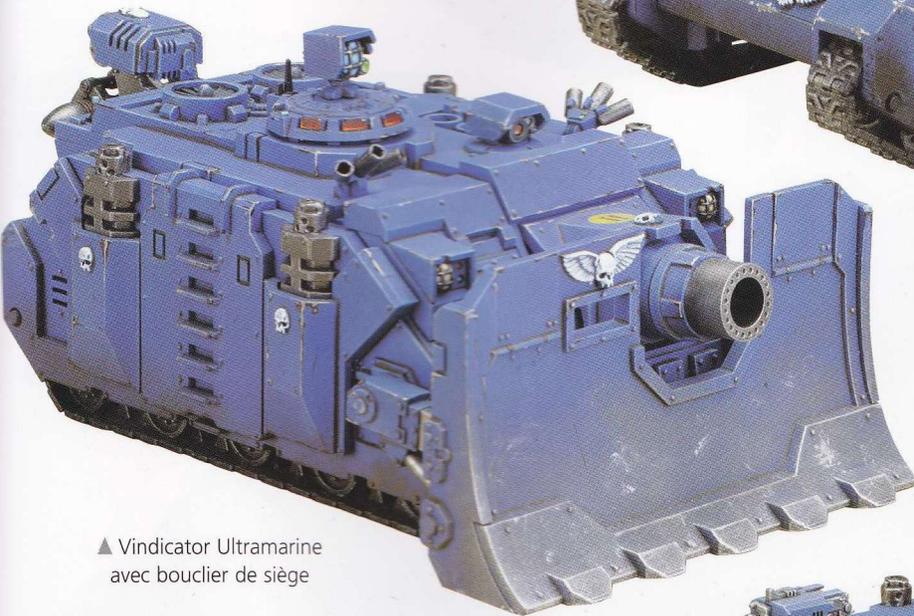
Land Speeder et Land Speeder Typhoon des Ultramarines

BLINDÉS D'APPUI



◀ Predator Ultramarine
avec canons laser jumelés sur tourelle
et canons laser de flanc

▶ Predator Ultramarine
avec autocanon sur tourelle
et bolters lourds latéraux



▲ Vindicator Ultramarine
avec bouclier de siège

▼ Whirlwind Ultramarine



Version alternative de lance-missiles Whirlwind

LAND RAIDER



Les canons laser jumelés du Land Raider sont redoutés des blindés ennemis



▲▶ Frère-Sergent Chronus, du chapitre des Ultramarines



Land Raider Crusader équipé de canons d'assaut jumelés et de tourelles Ouragan



Les tourelles lance-flammes du Land Raider Redeemer sont terriblement efficaces à courte portée.



Le Land Raider personnel de Marneus Calgar. Il porte ses armoiries et des décorations représentant ses innombrables victoires.

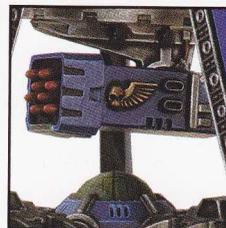
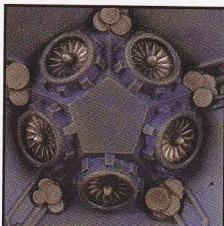
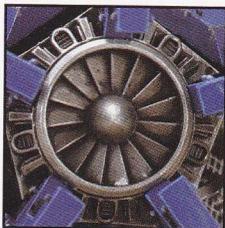




MODULE D'ATTERRISSAGE

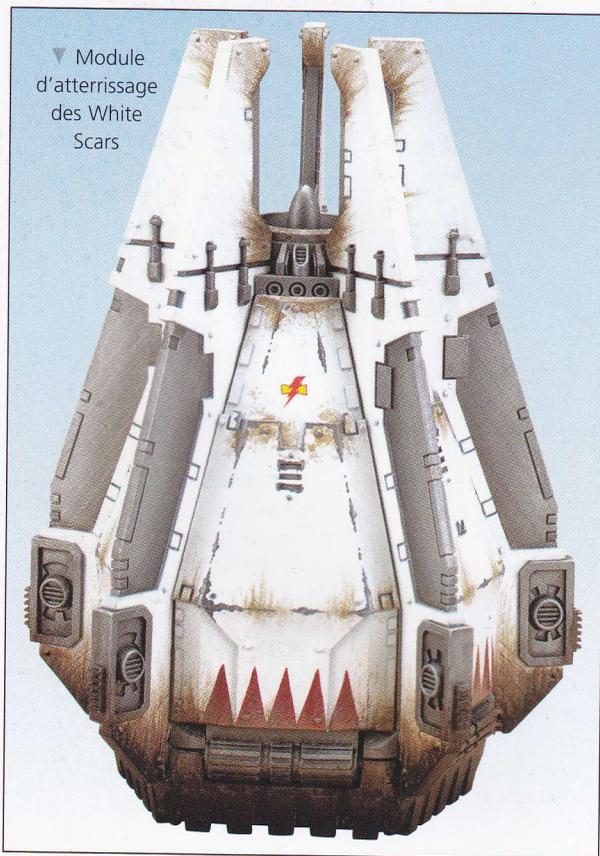
De puissantes rétrofusées freinent la descente du module d'atterrissage.

Un lance-missiles Deathwind

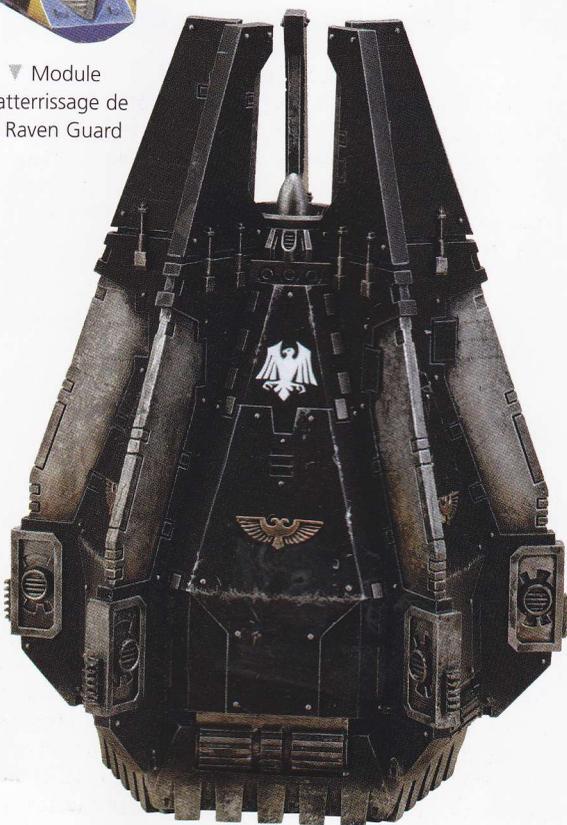


◀ Module d'atterrissage Ultramarine avec fulgurant

▼ Module d'atterrissage des White Scars



▼ Module d'atterrissage de la Raven Guard



LISTE D'ARMÉE DES SPACE MARINES

Les pages suivantes sont consacrées à la liste d'armée qui vous permet de jouer une force de Space Marines dans les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000. Cette liste vous fournit aussi les informations de base pour jouer des Space Marines dans des scénarios de votre cru, ou dans une campagne.

La liste d'armée vous permet de mettre sur pied une force basée sur les troupes qui pourraient être déployées par une Compagnie de Combat Space Marine, avec ses soutiens issus d'autres compagnies du chapitre.

La liste d'armée est divisée en cinq sections. La totalité des escouades, personnages et véhicules sont répartis parmi celles-ci en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine possède une valeur en points basée sur son efficacité au combat. Avant de choisir une armée, il vous faudra vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le total de points que vous pourrez dépenser pour la constituer. Vous pourrez ensuite rassembler votre armée comme indiqué ci-dessous.

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 d'armée, tandis qu'une case noire indique un choix obligatoire. Voyez ci-contre le schéma de structure des Missions Standards.

MISSIONS & POINTS

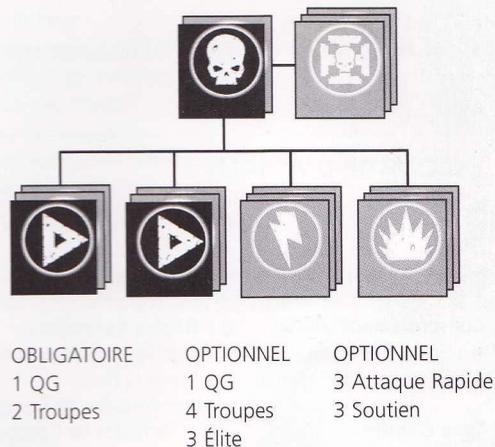
Ces listes d'armée sont principalement conçues pour les missions standards présentées dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Elles peuvent être utilisées dans le cadre d'autres missions qui font appel au schéma de structure d'armée, mais veuillez noter que l'équilibre du jeu peut s'en trouver modifié.



UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

Avant de commencer à sélectionner votre armée, entendez-vous avec votre adversaire sur la taille respective des forces en présence. De nombreux joueurs optent pour des parties d'à peu près 1500 points, qui durent environ deux heures, voire un après-midi ou une soirée entière. Pour choisir une première unité, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez de sa taille et de ses options éventuelles (toute amélioration choisie pour une figurine doit être représentée sur celle-ci). Ceci fait, retirez la valeur en points de l'unité de votre total puis effectuez un autre choix et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Vous pouvez ensuite passer aux choses sérieuses et enfin livrer bataille !

MISSIONS STANDARDS



ULTRAMARINES ET AUTRES CHAPITRES

Cette liste d'armée est basée sur le chapitre des Ultramarines, mais elle peut servir à collectionner n'importe quel autre chapitre Codex. Utilisez simplement la liste d'armée des Space Marines et peignez vos figurines selon un des schémas de couleurs de ce livre, ou un autre de votre invention.

Notez que les personnages spéciaux de la liste d'armée proviennent de différents chapitres mais qu'ils peuvent être alignés au sein d'une même armée. Cela peut par exemple représenter une alliance de plusieurs chapitres, ou le personnage spécial peut représenter en l'occurrence un autre héros similaire d'un autre chapitre. Par exemple, vous pouvez utiliser les règles de Marneus Calgar pour représenter le Maître du Chapitre des Imperial Fists ou d'un chapitre de votre invention simplement en lui donnant un autre nom.

C'est une excellente façon de personnaliser votre armée. Le plus important est bien sûr de signaler ces changements mineurs à votre adversaire afin qu'il soit parfaitement au courant au début de la partie de la composition exacte de votre force.

ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière que vous pouvez utiliser dans vos parties. Vous trouverez plus d'informations sur l'historique et les règles spécifiques des troupes, véhicules et équipements figurant dans la liste d'armée en consultant les pages 51 à 95 de cet ouvrage. Quant aux informations et exemples de figurines Citadel dont vous aurez besoin pour représenter ces troupes, véhicules et équipements, ils se trouvent dans les pages 97 à 103.

Chaque entrée de la liste d'armée est divisée en sept sections comme suit :

1 ESCOUADE D'ASSAUT		100 Points										Page 60
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg			
Sergent Space Marine	4	4	4	4	1	4	2	9	3+			
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+			

2 Composition d'Unité :

- 4 Space Marines
- 1 Sergent Space Marine

3 Type d'Unité :

- Infanterie Autoportée

4 Équipement :

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Réacteurs dorsaux

5 Règles Spéciales :

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

6 Transport Assigné :

- L'escouade peut abandonner ses réacteurs dorsaux et compter comme de l'infanterie. Dans ce cas, elle peut avoir un Rhino ou un Module d'Atterrissage gratuitement. Notez que les améliorations de ces transports sont achetées normalement (voir page 135).

7 Options :

- Ajouter jusqu'à cinq Space Marines.....+18 pts par figurine
- Par tranche complète de cinq figurines, l'un des Space Marines peut remplacer son pistolet bolter par :
 - un lance-flammes+10 pts
 - un pistolet à plasma.....+15 pts
- Le Sergent Space Marine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par :
 - un bouclier tempête+15 pts
 - un pistolet à plasma.....+15 pts
 - une arme énergétique ou une griffe éclair.....+15 pts
 - un gantelet énergétique.....+25 pts
 - un marteau tonnerre+30 pts
- Le Sergent Space Marine peut avoir :
 - des bombes à fusion.....+5 pts
 - un bouclier de combat.....+5 pts

1 Profil d'Unité : Vous trouverez, au début de chaque entrée, le nom de l'unité, le profil des figurines qu'elle peut inclure, et le coût en points de l'unité sans amélioration. Par exemple, l'entrée ci-dessus concerne l'escouade d'Assaut, laquelle coûte 100 points.

2 Composition d'Unité : Lorsque c'est nécessaire, cette entrée fait la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base. Par exemple, l'escouade d'Assaut ci-dessus est constituée d'un Sergent Vétéran et de quatre Space Marines. 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.

3 Type d'Unité : Cela fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de l'infanterie autoportée ou un véhicule. Elle peut aussi avoir des règles spéciales de mouvement, de tir ou d'assaut.

4 Équipement : Cette entrée détaille l'équipement porté par les figurines de l'escouade. Le coût de ces figurines et de ces équipements est inclus dans la valeur en points qui accompagne le profil.

5 Règles Spéciales : Toute règle spéciale qui s'applique à l'unité est mentionnée ici. Ces règles spéciales sont décrites en détail dans la section Forces. Certaines font référence aux Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, l'escouade d'Assaut ci-dessus bénéficie des règles *Et ils ne Connaîtront pas la Peur* et *Escouades de combat*, qui sont décrites page 47, dans les règles spéciales de l'armée Space Marine. Elle peut aussi effectuer une *frappe en profondeur*, comme décrit dans le livre de règles.

6 Transport : Cette rubrique concerne les véhicules de transport accessibles à l'unité. Ces derniers ont leurs propres entrées page 135. La section Véhicules de Transport du livre de règles de règles explique comment fonctionnent ces transports assignés.

7 Options : La liste des améliorations disponibles pour l'unité. Si une figurine est visiblement équipée avec l'une de ces options, vous devez en payer le coût, et vous ne pouvez pas jouer une option si elle n'est pas présente sur la figurine. Certaines unités ont des options qui concernent la façon dont elles sont sélectionnées et déployées, et qui dépendent souvent de la présence ou non d'un personnage spécial. 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.

MARNEUS CALGAR, SEIGNEUR DE MACRAGGE 250 Points

Page 84

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Marneus Calgar	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée énergétique
- Halo de Fer
- Les Gantelets d'Ultramar

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Force des Titans
- Dieu de la Guerre
- Bombardement Orbital
- Guerrier Éternel

Options:

- Remplacer l'armure énergétique par l'Armure d'Antilochus +15 pts

Maître des Ultramarines:

Si votre armée inclut Marneus Calgar, vous pouvez prendre jusqu'à trois escouades de Gardes d'Honneur au lieu d'une seule, comme c'est normalement le cas pour un Maître de Chapitre (voir page 131). Une seule escouade peut avoir la Bannière du Chapitre. Ces unités ne comptent pas dans votre total de choix QG.

CAPITAINE CATO SICARIUS 200 Points

Page 85

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Le Manteau du Suzerain
- Lame de Tempête de Talassar
- Pistolet à plasma
- Grenades frag & antichars
- Halo de Fer

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Rites de Bataille
- Attaque Éclair!
- Guerriers Héroïques

MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS 230 Points

Page 86

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- La Coiffe Ardente
- Grenades frag & antichars
- Le Bâton de Tigurius

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Maître Psyker
- Don de Prescience

Pouvoir Psychiques:

- Frappe Psychique
- Dôme de Force
- Le Vengeur
- Puissance des Anciens
- Zone Neutre
- Portail d'Infinité
- Vortex Funeste
- Célérité
- Malédiction de la Machine

CHAPELAIN CASSIUS 125 Points

Page 87

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Crozius Arcanum
- Rosarius
- Pistolet bolter
- Infernus
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Personnage Indépendant
- Tactiques de Combat
- Honneur du Chapitre
- Liturgies de Bataille
- Insensible à la Douleur

QG

MAÎTRE DE CHAPITRE PEDRO KANTOR 175 Points

Page 90

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pedro Kantor	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- La Flèche de Dorn
- Gantelet énergétique
- Grenades frag & antichars
- Halo de Fer

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Bombardement Orbital
- Présence Charismatique
- Tactiques de Chapitre

Maître des Crimson Fists:

Si votre armée inclut Pedro Kantor, vous pouvez avoir une escouade de Gardes d'Honneur (voir page 131). Cette unité ne compte pas dans le total de choix QG de votre armée.

CAPITAINE DARNATH LYSANDER 200 Points

Page 91

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure Terminator
- Le Poing de Dorn
- Bouclier tempête

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Expert du Bolter
- Guerrier Éternel
- Tactiques de Chapitre
- Sapeur

CAPITAINE DES OMBRES KAYVAAN SHRIKE 195 Points

Page 92

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kayvaan Shrike	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie Autoportée

Équipement:

- Armure énergétique
- Grenades frag & antichars
- Pistolet bolter
- Les Serres du Corbeau
- Réacteurs dorsaux
- Halo de Fer

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Voir sans être Vu
- Tactiques de Chapitre

PÈRE DE LA FORGE VULKAN HE'STAN 190 Points

Page 93

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure d'artificier
- Grenades frag & antichars
- Pistolet bolter
- Le Manteau de Kesare
- La Lance de Vulkan
- Digilasers
- Le Gantelet de la Forge

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Tactiques de Chapitre

KOR'SARRO KHAN 160 Points

Page 94

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Grenades frag & antichars
- Pistolet bolter
- Croc de Lune
- Halo de Fer

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Maître de la Chasse
- Tactiques de Chapitre

Assaut Motorisé: Si Kor'sarro Khan pilote Moondrakkan, les escadrons de Motards Space Marines d'au moins cinq figurines peuvent être pris comme choix de Troupes.

Options:

- Moondrakkan +45 pts

MAÎTRE DE CHAPITRE SPACE MARINE 125 Points

Page 52

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

Composition d'Unité:

- 1 Maître de Chapitre

Type d'Unité:

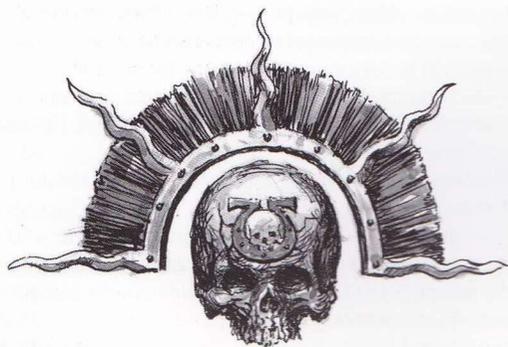
- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Halo de Fer

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Bombardement Orbital



Options:

- Remplacer le pistolet bolter et/ou l'épée tronçonneuse par:
 - un boltergratuit
 - un fulgurant+3 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuséur...+10 pts
 - un bouclier tempête, une épée énergétique, une griffe éclair ou un pistolet à plasma.....+15 pts
 - un gantelet énergétique+25 pts
 - une lame relique+30 pts
 - un marteau tonnerre+30 pts
- Remplacer l'armure énergétique par une armure d'artificier+15 pts
- Bombes à fusion+5 pts
- Digilasers+10 pts
- Bolts Feu d'Enfer+10 pts
- Lance-grenades auxiliaire+15 pts
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, l'épée tronçonneuse et les grenades frag & antichars par une armure Terminator avec fulgurant et épée énergétique.....+40 pts
 - Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par:
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuséur +5 pts
 - une griffe éclair+10 pts
 - un marteau tonnerre.....+20 pts
 - Remplacer l'épée énergétique de l'armure Terminator par:
 - une griffe éclair.....+5 pts
 - un gantelet énergétique ou bouclier tempête +10 pts
 - un marteau tonnerre ou poing tronçonneur.....+15 pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux+25 pts
 - Moto Space Marine+35 pts

ESCOUADE DE GARDES D'HONNEUR 115 Points

Page 53

Vous pouvez avoir une escouade de Gardes d'Honneur par Maître de Chapitre de votre armée. Cette unité ne compte pas dans votre total de choix QG.

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

Composition d'Unité:

- 1 Champion du Chapitre
- 2 Gardes d'Honneur

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure d'artificier
- Arme énergétique
- Grenades frag & antichars
- Bolter
- Pistolet bolter

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- L'Honneur ou la Mort (Champion du Chapitre uniquement)

Transport Assigné:

- Peut prendre un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (coût et options p.135).

Options:

- Ajouter jusqu'à sept Gardes d'Honneur supplémentaires+35 pts par figurine
- Le Champion du Chapitre peut remplacer son bolter par:
 - une lame de combatgratuit
- Le Champion du Chapitre peut remplacer son épée énergétique par:
 - un marteau tonnerre+15 pts
- Le Champion du Chapitre peut avoir:
 - des digilasers.....+10 pts
- Toute figurine peut avoir:
 - une lame relique+15 pts par figurine
 - un lance-grenades auxiliaire+15 pts par figurine
- Un seul Garde d'Honneur peut porter la Bannière du Chapitre+25 pts

CAPITAINE SPACE MARINE100 Points

Page 54

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

Composition d'Unité:

- 1 Capitaine

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Halo de Fer

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant

Assaut Motorisé:

Si votre armée inclut un Capitaine Space Marine à moto, les escadrons de Motards Space Marines d'au moins cinq figurines peuvent être sélectionnés comme choix de Troupes.



Options:

- Remplacer le pistolet bolter et/ou l'épée tronçonneuse par :
 - un boltergratuit
 - un fulgurant+3 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - un bouclier tempête, une épée énergétique, une griffe éclair ou un pistolet à plasma+15 pts
 - un gantelet énergétique+25 pts
 - une lame relique+30 pts
 - un marteau tonnerre+30 pts
- Remplacer l'armure énergétique par une armure d'artificier+15 pts
- Bombes à fusion+5 pts
- Digilasers+10 pts
- Bolts Feu d'Enfer+10 pts
- Lance-grenades auxiliaire+15 pts
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, l'épée tronçonneuse et les grenades frag & antichars par une armure Terminator avec fulgurant et épée énergétique+40 pts
 - Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par :
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +5 pts
 - une griffe éclair+10 pts
 - un marteau tonnerre+20 pts
 - Remplacer l'épée énergétique de l'armure Terminator par :
 - une griffe éclair+5 pts
 - un gantelet énergétique ou bouclier tempête +10 pts
 - un marteau tonnerre ou poing tronçonneur+15 pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux+25 pts
 - Moto Space Marine+35 pts

ESCOUADE DE COMMANDEMENT115 Points

Page 55

Vous pouvez prendre une escouade de Commandement par Capitaine Space Marine de votre armée (y compris le Capitaine Sicarius, le Capitaine Lysander, le Capitaine des Ombres Shrike et Kor'sarro Khan). Cette unité ne compte pas dans votre total de choix QG.

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

Composition d'Unité:

- 4 Vétérans
- 1 Apothicaire

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag & antichars
- Bolter ou pistolet bolter
- L'Apothicaire possède un narthecium

Transport Assigné:

- Peuvent prendre un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (voir page 135 pour les coûts et les options).

Options d'Unité:

- Un seul Vétéran peut porter l'étendard de compagnie+15 pts
- Un seul Vétéran peut devenir Champion de Compagnie avec arme énergétique et bouclier de combat+15 pts
- L'escouade peut piloter des motos Space Marines +90 pts

Options des Figurines:

- Tout Vétéran peut remplacer son épée tronçonneuse et/ou son pistolet bolter par :
 - un fulgurant+3 pts
 - un lance-flammes+5 pts
 - un fuseur+10 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - un lance-plasma, une arme énergétique ou une griffe éclair +15 pts
 - un gantelet énergétique+25 pts
 - un marteau tonnerre+30 pts
- Tout Vétéran peut remplacer son pistolet bolter par :
 - un pistolet à plasma+15 pts
- Tout Vétéran peut avoir :
 - des bombes à fusion+5 pts
 - un bouclier tempête+15 pts

ARCHIVISTE SPACE MARINE100 Points

Page 56

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

Composition d'Unité:

- 1 Archiviste

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Arme de force
- Coiffe psychique

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Psyker

Pouvoirs Psychiques:

Un Archiviste peut avoir deux des pouvoirs suivants:
 Frappe Psychique, Dôme de Force, Malédiction de la Machine, Célérité, Zone Neutre, Le Vengeur, Portail d'Infinité, Puissance des Anciens, Vortex Funeste.

Options:

- Promouvoir l'Archiviste en Épistolier+50 pts
- Remplacer le bolter par:
 - un fulgurant+3 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur+15 pts
 - un pistolet à plasma+15 pts
- Peut remplacer l'armure énergétique, le bolter, les grenades frag & antichars par une armure Terminator et:
 - aucune arme additionnelle+25 pts
 - un fulgurant+30 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur+35 pts
 - un bouclier tempête+40 pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux+25 pts
 - Moto Space Marine+35 pts

CHAPELAIN SPACE MARINE100 Points

Page 58

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

Composition d'Unité:

- 1 Chapelain

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Rosarius
- Crozius Arcanum

Règles Spéciales:

- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Liturgies de Bataille
- Honneur du Chapitre

Options:

- Remplacer le bolter par:
 - un fulgurant+3 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur+15 pts
 - un gantelet énergétique+15 pts
 - un pistolet à plasma+15 pts
- Bombes à Fusion+5 pts
- Digilasers+10 pts
- Peut remplacer l'armure énergétique, le bolter, les grenades frag & antichars par une armure Terminator et:
 - un fulgurant+30 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur+35 pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux+25 pts
 - Moto Space Marine+35 pts

MAÎTRE DE LA FORGE100 Points

Page 70

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître de la Forge	4	5	4	4	2	4	2	10	2+

Composition d'Unité:

- 1 Maître de la Forge

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure d'artificier
- Servo-harnais
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Personnage Indépendant
- Bénédiction de l'Omnimesse
- Sapeur

Options:

- Remplacer le servo-harnais et le bolter par:
 - un faisceau de conversion+20 pts
- Remplacer le bolter par:
 - un fulgurant+5 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur+10 pts
 - un pistolet à plasma+15 pts
- Digilasers+10 pts
- Peut avoir:
 - une arme énergétique+15 pts
 - un marteau tonnerre+30 pts
- Peut piloter une moto Space Marine+35 pts

Seigneur de l'Armurerie:

Si votre armée inclut un Maître de la Forge, les Dreadnought, les Dreadnought Vénérables et les Dreadnought Ironclad peuvent être sélectionnés comme choix de Soutien ou d'Élite.

TROUPES

ESCOUADE TACTIQUE 90 Points

Page 59

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

Composition d'Unité:

- 4 Space Marines
- 1 Sergent Space Marine

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Bolter

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

Transport Assigné:

- Peuvent prendre un Rhino ou un Razorback. Si l'escouade compte dix figurines, elle peut embarquer dans un Module d'Atterrissage (voir page 135 pour les coûts et les options).

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Space Marines.....+16 pts par figurine
- Si l'escouade compte dix figurines, un Space Marine peut remplacer son bolter par :
 - un lance-flammes..... gratuit
 - un fusueur.....+5 pts
 - un lance-plasma +10 pts
- Si l'escouade compte dix figurines, un Space Marine peut remplacer son bolter par :
 - un bolter lourd, un multi-fuseur ou un lance-missiles gratuit
 - un lance-plasma lourd.....+5 pts
 - un canon laser.....+10 pts
- Le Sergent Space Marine peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par :
 - une épée tronçonneusegratuit
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fusueur +10 pts
 - un fulgurant+10 pts
 - un pistolet à plasma+15 pts
 - une arme énergétique+15 pts
 - un gantelet énergétique.....+25 pts
- Le Sergent Space Marine peut avoir :
 - des bombes à fusion+5 pts
 - une balise de téléportation.....+15 pts

ESCOUADE DE SCOUTS 75 Points

Page 66

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

Composition d'Unité:

- 4 Scouts
- 1 Sergent Scout

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure de scout
- Pistolet bolter
- Bolter
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat
- Infiltrateurs
- Mouvement à Couvert
- Scouts

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Scouts.....+13 pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer son bolter par un fusil, une lame de combat ou un fusil de sniper..... gratuit
- Un Scout peut remplacer son bolter par un bolter lourd (avec munitions Feu d'Enfer) ou par un lance-missiles+10 pts
- Le Sergent Scout peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par :
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fusueur +10 pts
 - un pistolet à plasma.....+15 pts
 - une arme énergétique+15 pts
 - un gantelet énergétique+25 pts
- Le Sergent Scout peut avoir :
 - des bombes à fusion+5 pts
 - une balise de téléportation+15 pts
- Toute l'escouade peut avoir des capes de camouflage +3 pts par figurine

SERGENT TELION 50 Points

Page 88

Une seule escouade de Scouts de l'armée peut remplacer son Sergent Scout par le Sergent Telion.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure de scout
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Bolter modèle Stalker

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Infiltrateur
- Mouvement à Couvert
- Scout
- Sens Aiguïsés
- L'ŒIL de la Vengeance
- La Voix de l'Expérience
- Discrétion,

TRANSPORTS ASSIGNÉS

Certaines unités Space Marines ont la possibilité de choisir un transport assigné. Ces véhicules n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée mais fonctionnent autrement comme des unités séparées. Voir la section Véhicules du livre de règles pour plus de détails sur la façon dont ces transports fonctionnent.

RHINO 35 Points

Page 76

	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Arr.
Rhino	4	11	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Rhino

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Fulgurant
- Fumigènes
- Projecteur

Capacité de Transport:

- Dix figurines

Règle Spéciale:

- Réparation

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

RAZORBACK 40 Points

Page 77

	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Arr.
Razorback	4	11	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Razorback

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Bolters lourds jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Capacité de Transport:

- Six figurines

Options:

- Remplacer les 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 avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

MODULE D'ATTERRISSAGE 35 Points

Page 69

	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Arr.
Module d'Atterrissage	4	12	12	12

Composition d'Unité:

- 1 Module d'Atterrissage

Type d'Unité:

- Véhicule (Découvert)

Équipement:

- Fulgurant

Capacité de Transport:

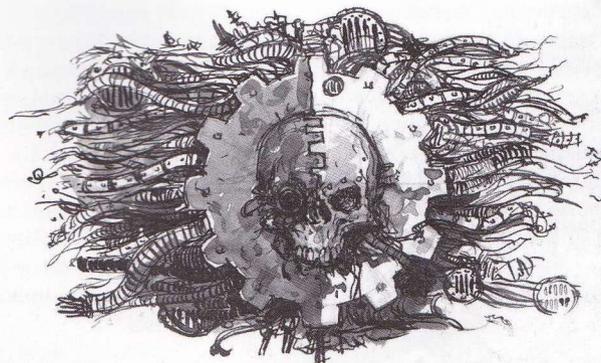
- Douze figurines ou un Dreadnought ou un Canon Thunderfire.

Règles Spéciales:

- Système de Guidage à Inertie
- Immobile
- Assaut Orbital

Options:

- Remplacer le fulgurant par un lance-missiles Deathwind +20 pts
- Balise de localisation +10 pts



ÉLITE

ESCOUADE TERMINATOR

200 Points

Page 64

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Terminator
- 4 Terminator

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Épée énergétique (Sergent Terminator)
- Gantelet énergétique (Terminator)

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Terminator+40 pts par figurine
- Par tranche complète de cinq figurines, un Terminator peut :
 - remplacer son fulgurant par un lance-flammes lourd+5 pts
 - remplacer son fulgurant par un canon d'assaut+30 pts
 - prendre un lance-missiles cyclone+30 pts
- Tout Terminator peut remplacer son gantelet énergétique par un poing tronçonneur+5 pts par figurine

Transport Assigné:

- Une seule escouade Terminator de l'armée peut sélectionner un Land Raider de n'importe quel type comme transport assigné (voir la section Soutien pour les coûts et les options).

ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

200 Points

Page 64

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Terminator
- 4 Terminator

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure Terminator
- Paire de griffes éclairs

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Terminator+40 pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer sa paire de griffes éclair par un marteau tonnerre et un bouclier tempêtegratuit

Transport Assigné:

- Une seule escouade d'Assaut Terminator de l'armée peut sélectionner un Land Raider de n'importe quel type comme transport assigné (voir la section Soutien pour les coûts et les options).

ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'APPUI

125 Points

Page 63

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Space Marine
- 4 Vétérans

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Munitions spéciales
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

Transport Assigné:

- Peuvent prendre un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (voir page 135 pour les coûts et les options).

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Vétérans+25 pts par figurine
- Le Sergent Space Marine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son bolter par :
 - une épée tronçonneusegratuit
 - une arme énergétique ou une griffe éclair+15 pts
 - un pistolet à plasma+15 pts
 - un gantelet énergétique+25 pts
- Le Sergent Space Marine peut avoir :
 - des bombes à fusion+5 pts
- Toute figurine peut remplacer son bolter par :
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +5 pts
 - un fulgurant+5 pts
- Un ou deux Vétérans peuvent remplacer leur bolter par :
 - un lance-flammes, un fuseur, un bolter lourd, un multi-fuseur ou un lance-missiles+5 pts
 - un lance-plasma, un lance-plasma lourd ou un lance-flammes lourd+10 pts
 - un canon laser+15 pts

ÉLITE

DREADNOUGHT VÉNÉRABLE165 Points

Page 65

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

Composition d'Unité:

- 1 Dreadnought Vénérable

Type d'Unité:

- Véhicule (Marcheur)

Équipement:

- Multi-fuseur
- Arme de corps à corps de Dreadnought (avec fulgurant intégré)
- Fumigènes
- Projecteur

Règle Spéciale:

- Vénérable

Options:

- Remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd +10 pts
- 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
- Remplacer l'arme de corps à corps de Dreadnought par :
 - des autocanons jumelés ou un lance-missiles +10 pts
- Ajouter un blindage renforcé +15 pts

Transport Assigné:

- Peut prendre un Module d'Atterrissage (voir page 135 le coût et les options).



DREADNOUGHT105 Points

Page 65

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

Composition d'Unité:

- 1 Dreadnought

Type d'Unité:

- Véhicule (Marcheur)

Équipement:

- Multi-fuseur
- Arme de corps à corps de Dreadnought (avec fulgurant intégré)
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd +10 pts
- 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
- Remplacer l'arme de corps à corps de Dreadnought par :
 - des autocanons jumelés ou un lance-missiles +10 pts
- Ajouter un blindage renforcé +15 pts

Transport Assigné:

- Peut prendre un Module d'Atterrissage (voir page 135 le coût et les options).

DREADNOUGHT IRONCLAD135 Points

Page 65

	Blindage							
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A
Dreadnought Ironclad	4	4	6	13	13	10	4	2(3)

Composition d'Unité:

- 1 Dreadnought Ironclad

Type d'Unité:

- Véhicule (Marcheur)

Équipement:

- Marteau sismique (avec fuseur intégré)
- Arme de corps à corps de Dreadnought (avec fulgurant intégré)
- Fumigènes
- Projecteur
- Blindage renforcé

Règle Spéciale:

- Mouvement à couvert

Options:

- Remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd +10 pts
- Remplacer le fuseur par un lance-flammes lourd +5 pts
- Remplacer l'arme de corps à corps de Dreadnought et le fulgurant par des bolters Ouragan gratuit
- Remplacer le marteau sismique par un poing tronçonneur gratuit
- Ajouter jusqu'à deux missiles Traqueurs +10 pts chaque
- Ajouter des auto-lanceurs Ironclad +15 pts

Transport Assigné:

- Peut prendre un Module d'Atterrissage (voir page 135 le coût et les options).

ÉLITE

TECHMARINE 50 Points

Page 71

	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

Équipement:

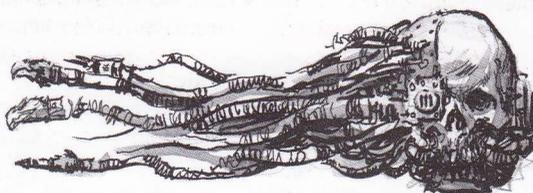
- Armure d'artificier
- Servo-bras
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactique de Combat
- Personnage Indépendant
- Bénédiction de l'Omnimesse
- Sapeur

Options:

- Remplacer le servo-bras par un servo-harnais+25 pts
- Remplacer le bolter par :
 - un fulgurant+3 pts
 - une arme combinée lance-flammes/plasma ou fuseur +10 pts
 - un pistolet à plasma+15 pts
- Peut avoir :
 - une arme énergétique+15 pts
 - un marteau tonnerre+30 pts
- Peut piloter une moto Space Marine+35 pts



SERVITEURS 10 Points

Page 72

Vous pouvez inclure une unité de Serviteurs pour chaque Techmarine ou Maître de la Forge de votre armée. Cette unité n'occupe aucun choix de QG ou d'Élite

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

Composition d'Unité:

- 1 Serviteur

Équipement:

- Servo-bras

Type d'Unité:

- Infanterie

Règle Spéciale:

- Blocage Mental

Options:

- Ajouter jusqu'à quatre Serviteurs+15 pts par figurine
- Un ou deux Serviteurs peuvent remplacer leur servo-bras par :
 - un bolter lourd+20 pts
 - un multi-fuseur ou un lance-plasma lourd+30 pts

ESCOUADE DE LA LÉGION DES DAMNÉS 155 Points

Page 95

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Damné	5	4	4	4	1	4	2	10	3+
Légionnaire Damné	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Damné
- 4 Légionnaires Damnés

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Bolter

Règles Spéciales:

- Sans peur
- Spectres
- Une Aide Inattendue
- Lents & Méthodiques

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Légionnaires Damnés+30 pts par figurine
- Le Sergent Damné peut remplacer son bolter par :
 - une épée tronçonneusegratuit
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - un fulgurant+10 pts
 - un pistolet à plasma+15 pts
 - une arme énergétique+15 pts
 - un gantelet énergétique+25 pts
- Un seul Légionnaire Damné peut remplacer son bolter par :
 - un lance-flammes, un fuseur ou un lance-plasma +20 pts
- Un seul Légionnaire Damné peut remplacer son bolter par :
 - un bolter lourd+10 pts
 - un lance-missiles+15 pts
 - un lance-plasma lourd+20 pts
 - un canon laser, un multi-fuseur ou un lance-flammes lourd+30 pts

ATTAQUE RAPIDE

ESCOUADE D'ASSAUT100 Points

Page 60

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

Composition d'Unité:

- 4 Space Marines
- 1 Sergent Space Marine

Type d'Unité:

- Infanterie Autoportée

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Réacteurs dorsaux

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

Transport Assigné:

- L'escouade peut abandonner ses réacteurs dorsaux et compter comme de l'infanterie. Dans ce cas, elle peut avoir un Rhino ou un Module d'Atterrissage gratuitement. Notez que les améliorations de ces transports sont achetées normalement (voir page 135).

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Space Marines.....+18 pts par figurine
- Par tranche complète de cinq figurines, l'un des Space Marines peut remplacer son pistolet bolter par:
 - un lance-flammes+10 pts
 - un pistolet à plasma.....+15 pts
- Le Sergent Space Marine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par:
 - un bouclier tempête+15 pts
 - un pistolet à plasma.....+15 pts
 - une arme énergétique ou une griffe éclair.....+15 pts
 - un gantelet énergétique.....+25 pts
 - un marteau tonnerre+30 pts
- Le Sergent Space Marine peut avoir:
 - des bombes à fusion.....+5 pts
 - un bouclier de combat.....+5 pts

ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'ASSAUT125 Points

Page 62

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Space Marine
- 4 Vétérans

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Épée tronçonneuse (Vétérans)
- Épée énergétique (Sergent)

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat
- Intervention Héroïque

Transport Assigné:

- Si l'escouade n'a pas de réacteurs dorsaux, elle peut sélectionner un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (voir page 135).

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Vétérans+20 pts par figurine
- Le Sergent peut remplacer son épée énergétique par:
 - une griffe éclairgratuit
 - un gantelet énergétique.....+10 pts
 - un marteau tonnerre ou une lame relique+15 pts
- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par:
 - un bouclier tempête+15 pts
 - un pistolet à plasma.....+15 pts
 - une arme énergétique ou une griffe éclair.....+15 pts
 - un gantelet énergétique.....+25 pts
 - un marteau tonnerre.....+30 pts
- Toute figurine peut avoir:
 - des bombes à fusion.....+5 pts
- L'escouade entière peut être dotée de réacteurs dorsaux+10 pts par figurine

ESCADRON DE LAND SPEEDER 50 Points par véhicule

Page 74

	CT	Blindage	Av.	Fl.	Arr.
Land Speeder	4	10	10	10	10

Composition d'Unité:

- 1-3 Land Speeder

Type d'Unité:

- Véhicule (Rapide, Antigrav)

Équipement:

- Bolter lourd

Règle Spéciale:

- Frappe en Profondeur

Options:

- Tout Land Speeder peut remplacer son bolter lourd par:
 - un lance-flammes lourd.....gratuit
 - un multi-fuseur+10 pts
- Tout Land Speeder peut recevoir:
 - un lance-missiles Typhoon.....+40 pts
 - ou être promu modèle Tornado avec:
 - un lance-flammes lourd.....+10 pts
 - un bolter lourd.....+10 pts
 - un multi-fuseur.....+20 pts
 - un canon d'assaut.....+40 pts

ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON DE MOTARDS SPACE MARINES 90 Points

Page 68

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Motard
- 2 Motards Space Marines

Type d'Unité:

- Motos

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Moto Space Marine

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Space Marines +25 pts par figurine
- Le Sergent Motard peut remplacer son pistolet bolter par:
 - un pistolet à plasma +15 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - une arme énergétique +15 pts
 - un gantelet énergétique +25 pts
- Le Sergent Motard peut avoir:
 - des bombes à fusion +5 pts
- Jusqu'à deux Motards peuvent remplacer leur pistolet bolter par:
 - un lance-flammes +5 pts
 - un fuseur +10 pts
 - un lance-plasma +15 pts
- Ajouter une Moto d'Assaut avec bolter lourd +40 pts
 - la Moto d'Assaut peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur +10 pts

ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT 40 Points par figurine

Page 68

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

Composition d'Unité:

- 1-3 Motos d'Assaut

Type d'Unité:

- Motos

Équipement:

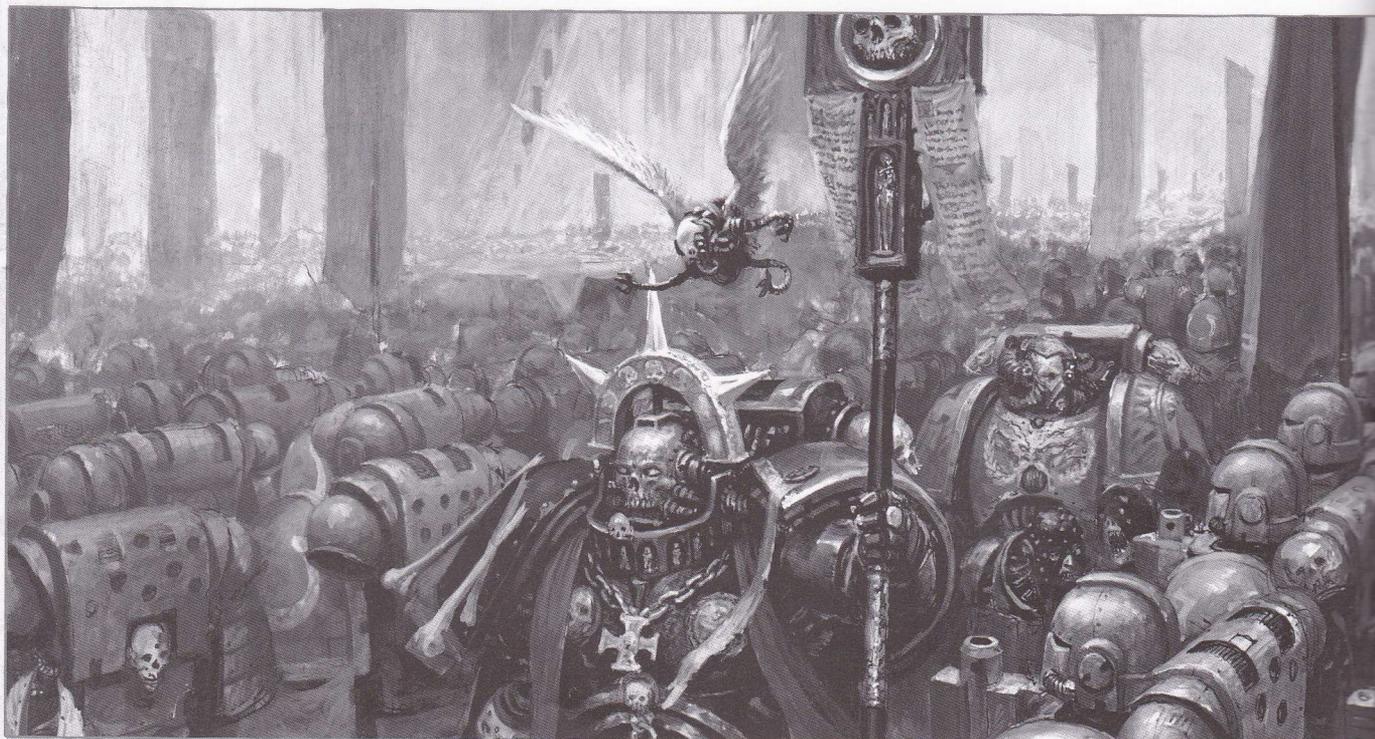
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Moto Space Marine
- Bolter lourd

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat

Options:

- Toute Moto d'Assaut peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur +10 pts



ATTAQUE RAPIDE

LAND SPEEDER STORM 50 Points

Page 75

	Blindage			
CT	Av.	Fl.	Arr.	
Land Speeder Storm	3	10	10	10

Composition d'Unité:

- 1 Land Speeder Storm

Type d'Unité:

- Véhicule (Rapide, Antigrav, Découvert)

Équipement:

- Bolter lourd
- Balise de brouillage
- Lanceur Cerberus

Capacité de Transport:

- Cinq figurines (Scouts uniquement)

Règles Spéciales:

- Frappe en Profondeur
- Scout

Options:

- Remplacer le bolter lourd par:
 - un lance-flammes lourd.....+10 pts
 - un multi-fuseur.....+15 pts
 - un canon d'assaut.....+35 pts

ESCADRON DE MOTARDS SCOUTS 70 Points

Page 67

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Motard Scout
- 2 Motards Scouts

Type d'Unité:

- Moto

Équipement:

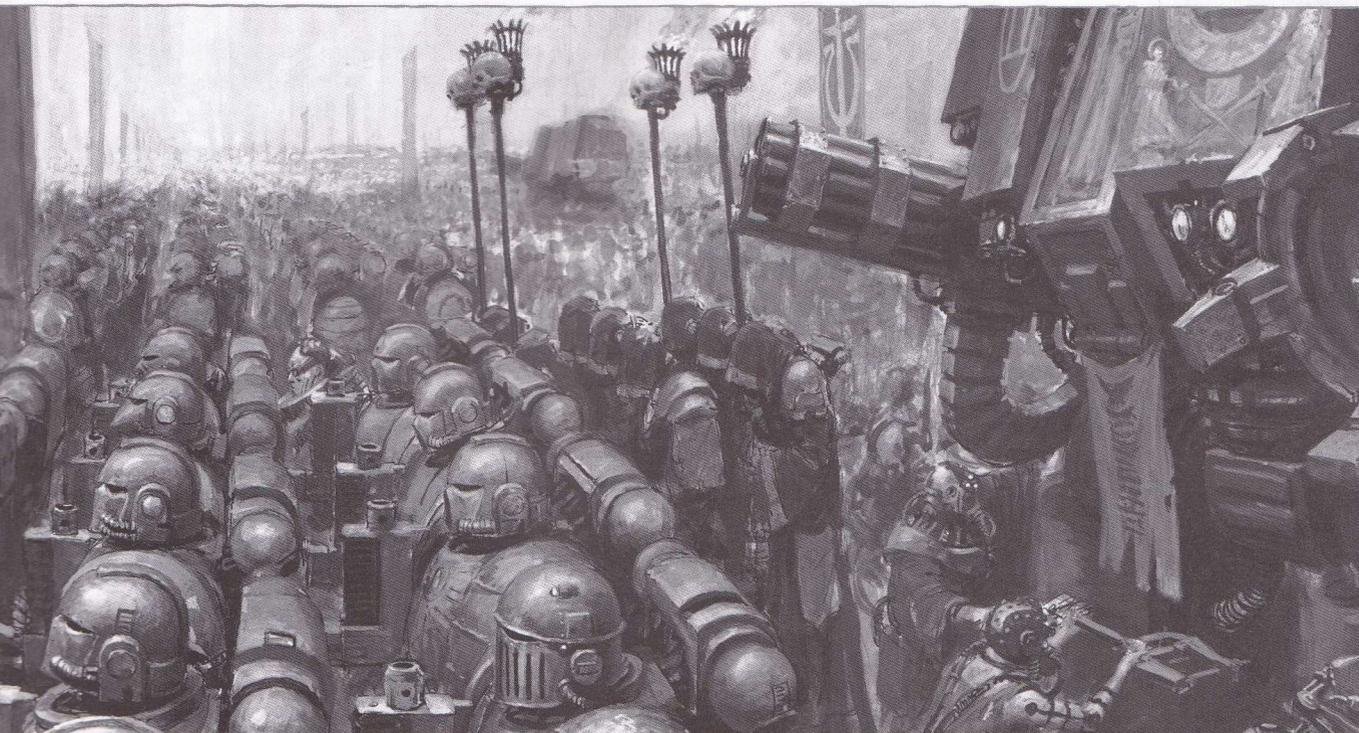
- Armure de Scout
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Moto Space Marine
- Fusil

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat
- Infiltrateurs
- Scouts

Options:

- Ajouter jusqu'à sept Motards Scouts.....+20 pts par figurine
 - Le Sergent Motard Scout peut remplacer son pistolet bolter par:
 - un pistolet à plasma.....+15 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - une arme énergétique.....+15 pts
 - un gantelet énergétique.....+25 pts
 - Le Sergent Motard Scout peut avoir:
 - des bombes à fusion.....+5 pts
 - une balise de localisation.....+25 pts
 - Jusqu'à trois Motards peuvent remplacer les bolters jumelés de leur moto par un lance-grenades Astartes.....+10 pts
 - L'escouade peut avoir des mines antipersonnel.....+10 pts
- Notez qu'une escouade séparée en deux escouades de combat compte comme une seule unité en ce qui concerne l'utilisation des mines antipersonnel.*



SOUTIEN

ESCOUADE DEVASTATOR 90 Points

Page 61

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

Composition d'Unité:

- 4 Space Marines
- 1 Sergent Space Marine

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Bolter
- Signum (Sergent)

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- Tactiques de Combat

Transport Assigné:

- Module d'Atterrissage, Rhino ou Razorback (voir page 135 pour les coûts et les options).

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Space Marines.....+16 pts par figurine
- Jusqu'à quatre Space Marines peuvent remplacer leur bolter par:
 - un bolter lourd, un multi-fuseur ou un lance-missiles +15 pts
 - un lance-plasma lourd+25 pts
 - un canon laser+35 pts
- Le Sergent Space Marine peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par:
 - une épée tronçonneusegratuit
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - un fulgurant.....+10 pts
 - un pistolet à plasma ou une arme énergétique.....+15 pts
 - un gantelet énergétique.....+25 pts
- Le Sergent Space Marine peut avoir:
 - des bombes à fusion.....+5 pts

CANON THUNDERFIRE 100 Points

Page 73

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

Composition d'Unité:

- 1 Artilleur Techmarine
- 1 Canon Thunderfire

Type d'Unité:

- Batterie d'Appui

Équipement:

- Armure d'Artificier
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Servo-harnais

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Tactiques de Combat
- Bénédiction de l'Omnimesse
- Sapeur

Transport Assigné:

- Peut prendre un Module d'Atterrissage (voir page 135 pour le coût et les options).

LAND RAIDER 250 Points

Page 81

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

Composition d'Unité:

- 1 Land Raider

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Bolters lourds jumelés
- Deux tourelles latérales avec canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Capacité de Transport:

- Douze figurines

Règles Spéciales:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant.....+10 pts
 - un missile Traqueur+10 pts
 - un multi-fuseur+10 pts
 - un blindage renforcé+15 pts

LAND RAIDER CRUSADER 250 Points

Page 82

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

Composition d'Unité:

- 1 Land Raider

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Canons d'assaut jumelés
- Deux tourelles latérales Ouragan
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes
- Projecteur

Capacité de Transport:

- Douze figurines

Règles Spéciales:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant.....+10 pts
 - un missile Traqueur+10 pts
 - un multi-fuseur+10 pts
 - un blindage renforcé+15 pts

SOUTIEN

LAND RAIDER REDEEMER 240 Points

Page 83

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

Composition d'Unité:

- 1 Land Raider

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Canons d'assaut jumelés
- Deux canons Tempête de Feu
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes
- Projecteur

Capacité de Transport:

- Douze figurines

Règles Spéciales:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - un multi-fuseur +10 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

PREDATOR 60 Points

Page 78

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Predator	4	13	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Predator

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Autocanon
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Remplacer l'autocanon par des canons laser jumelés +45 pts
- Peut avoir des tourelles latérales dotées de:
 - bolters lourds +25 pts
 - canons laser +60 pts
- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

WHIRLWIND 85 Points

Page 79

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Whirlwind	4	11	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Whirlwind

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Lance-missiles multiple Whirlwind
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

VINDICATOR 115 Points

Page 80

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Vindicator	4	13	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Vindicator

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Canon Démolisseur
- Fulgurant
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts
 - un bouclier de siège +10 pts

FRÈRE-SERGENT CHRONUS 70 Points

Page 89

Chronus doit être assigné à un char de votre armée.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Antaro Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Servo-bras

Règle Spéciale:

- Chef de Char

RÉFÉRENCES

TYPES DE TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Apothicaire	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	55
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	56
Capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	54
Cato Sicarius	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	85
Champion du Chapitre	5	4	4	4	1	4	3	10	2+	53
Champion de Cie	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	55
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	58
Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+	89
Darnath Lysander	6	5	4	4	4	5	3	10	2+	91
Garde d'Honneur	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	53
Kayvaan Shrike	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	92
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	94
Légionnaire Damné	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	95
Maître de Chapitre	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	52
Maître de la Forge	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	70
Marneus Calgar	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	84
Motard Scout	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+	67
Motard Space Marine	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	68
Moto d'Assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	68
Ortan Cassius	5	4	4	6	2	4	2	10	3+	87
Pedro Kantor	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	90
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	66
Sergent Damné	5	4	4	4	1	4	2	10	3+	95
Sergent Motard	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+	68
Sergent Motard Scout	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+	67
Sergent Scout	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	66
Sergent Sp. Marine	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	var.
Sergent Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+	88
Sergent Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	64
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	72
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	var.
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	71
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	64
Varro Tigurius	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	86
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	var.
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	93

VÉHICULES

	CT	Blindage			Page
		Avant	Flanc	Arrière	
Land Raider	4	14	14	14	81
Land Raider Crusader	4	14	14	14	82
Land Raider Redeemer	4	14	14	14	83
Land Speeder	4	10	10	10	74
Land Speeder Storm	3	10	10	10	75
Module d'Atterrissage	4	12	12	12	69
Predator	4	13	11	10	78
Razorback	4	11	11	10	77
Rhino	4	11	11	10	76
Vindicator	4	13	11	10	80
Whirlwind	4	11	11	10	79

	CC	CT	F	Blindage			I	A	Page
				Avant	Flanc	Arr.			
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	65
Dreadnought Ironclad	4	4	6	13	13	10	4	2(3)	65
Dreadnought Vénéral	5	5	6	12	12	10	4	2	65

TYPES D'ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2	103
Bolt Dragon	24 ps	4	5	Tir rapide ignore les couverts	63
Bolter	24 ps	4	5	Tir rapide	97
Bolter Lourd	36 ps	5	4	Lourde 3	97
Bolt Feu d'Enfer	24 ps	X	5	Tir rapide, empoisonné (2+)	100
Bolt Kraken	30 ps	4	4	Tir rapide	63
Bolt Vengeance	18 ps	4	3	Tir rapide, surchauffe	63
Canon d'Assaut	24 ps	6	4	Lourde 4, perforant	97
Canon Laser	48 ps	9	2	Lourde 1	97
Canon Tempête de Feu Souffle	6	3		Lourde 1	83
Canon Thunderfire*					73
Surface	60 ps	6	5	Lourde 4, explosion	
Aérienne	60 ps	5	6	Lourde 4, explosion ignore les couverts	
Souterraine	60 ps	4	-	Lourde 4, explosion, onde de choc	
Faisceau de Conversion*					70
jusqu'à 18 ps		6	-	Lourde 1, explosion	
18 ps - 42 ps		8	4	Lourde 1, explosion	
42 ps - 72 ps		10	1	Lourde 1, explosion	
Fulgurant	24 ps	4	5	Assaut 2	98
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, fusion	98
Fusil	12 ps	4	-	Assaut 2	66
Fusil de Sniper	36 ps	X	6	Lourde 1, sniper	66
Lance-flammes Souffle		4	5	Assaut 1	98
L.-flammes Lourd Souffle		5	4	Assaut 1	98
Lance-grenades Astartes*					67
(Frag)	24 ps	3	6	Tir rapide, explosion	
(Antichar)	24 ps	6	4	Tir rapide	
Lance-grenades Auxiliaire*					99
(Frag)	12 ps	3	6	Assaut 1, explosion	
(Antichar)	12 ps	6	4	Assaut 1	
Lance-missiles*					99
(Frag)	48 ps	4	6	Lourde 1, explosion	
(Antichar)	48 ps	8	3	Lourde 1	
Lance-missiles Cyclone*					64
(Frag)	48 ps	4	6	Lourde 2, explosion	
(Antichar)	48 ps	8	3	Lourde 2	
L.-missiles Deathwind	12 ps	5	-	Lourde 1, gde explosion	69
Lance-missiles Typhoon*					74
(Frag)	48 ps	4	6	Lourde 2, explosion	
(Antichars)	48 ps	8	3	Lourde 2	
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe	99
Lance-plasma lourd	36 ps	7	2	Lourde 1, explosion, surchauffe	99
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Lourde 1, fusion	99
Munition Feu d'Enfer	36 ps	X	-	Lourde 1, explosion* empoisonnée (2+)	66
Pistolet Bolter	12 ps	4	5	Pistolet	99
Pistolet à Plasma	12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe	99

* Ces armes ont plusieurs modes de tir, voir leur description.

ARTILLERIE

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Bombardement Orbital	X	10	1	Artillerie 1, barrage	52
Démolisseur	24 ps	10	2	Artillerie 1	80
Lance-missiles multiple Whirlwind*					79
Vengeance	12-48 ps	5	4	Artillerie 1, barrage	
Incendiaire	12-48 ps	4	5	Artillerie 1, barrage	
Castellan				Ignore les couverts	



Le Maître de Chapitre Kantor dirige la défense de Nouvelle Rynn.



Les Space Marines de la Raven Guard patrouillent parmi les ruines de Mankarra.

WARHAMMER 40,000

SPACE MARINES™

Dans le sombre univers du 41^e Millénaire, l'humanité est assaillie de toutes parts par la guerre civile, les envahisseurs extraterrestres et les sinistres serviteurs des dieux sombres. Une seule force peut se dresser face à ces terribles dangers : les Space Marines. Issus d'une science oubliée et renforcés par un entraînement et un endoctrinement intensifs, leur destin est de livrer une guerre sans fin, apportant la justice de l'Empereur jusqu'aux recoins les plus reculés de la galaxie, pour la survie de l'Humanité.

*"Tant que nous respirerons, nous combattons.
Tant que nous combattons, nous vaincrons.
Nul ne survivra à notre courroux."*

– Marneus Calgar, Maître des Ultramarines

Contenu de ce Codex :

- **L'HISTOIRE DES SPACE MARINES.** Pour tout savoir sur les origines de ces protecteurs de l'humanité, leurs plus grandes batailles et leur lutte sans fin contre une galaxie féroce et sans pitié.
- **LES FORCES DES SPACE MARINES.** Un passage en revue des différentes unités, héros, machines de guerre et véhicules à la disposition des Space Marines, avec les règles complètes pour les utiliser sur vos tables de Warhammer 40,000. Sont également décrits plusieurs des plus grands héros Space Marines comme Marneus Calgar, Maître des Ultramarines, Darnath Lysander des Imperial Fists, le Capitaine Kor'sarro Khan des White Scars et la mystérieuse Légion des Damnés.
- **LES DÉFENSEURS DE L'HUMANITÉ.** La gamme des figurines Space Marines, ainsi que les schémas de couleurs de plus de trente chapitres, et trois exemples d'armées.
- **LA LISTE D'ARMÉE.** Pour faire de votre collection de Space Marines une force capable de sauver la galaxie.



ISBN: 978-1841548951



9 781841 548951



FRENCH/FRANÇAIS

www.games-workshop-fr.com

Imprimé en Chine

WARHAMMER 40,000
SPACE MARINES

PRODUCT CODE 01 03 01 01 010



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP®**

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