

CODEx™

SPACE MARINES®



WARHAMMER
40,000

GAMES
WORKSHOP



CHAPITRE ULTRAMARINE

Voici le Chapitre Ultramarine entier dans toute sa gloire. Si vous vous demandiez quelle pouvait être la taille réelle d'un Chapitre, ces photos sont une bonne indication. Les Chapitres Space Marines sont vraiment, vraiment GRANDS !

Le Chapitre Ultramarine, comme tous les autres Chapitres Space Marines, est organisé en plusieurs Compagnies. Sur la photo ci-dessus, vous pouvez voir le Quartier Général du Chapitre, avec la Compagnie des vétérans et les 2e, 3e et 4e Compagnies de Combat. La photo à gauche montre la 5e Compagnie de Combat, les 6e, 7e, 8e et 9e Compagnies de Réserve, ainsi que la 10e Compagnie (Scouts).

CODEX™ SPACE MARINES®

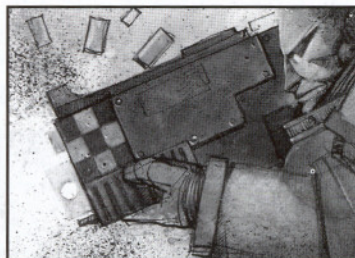
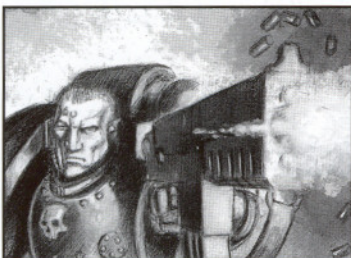
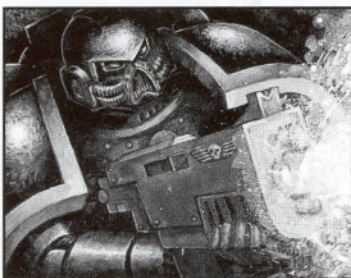


PAR ANDY CHAMBERS, JERVIS JOHNSON & GAVIN THORPE

Couverture : David Gallagher

Illustrations : Alexander Boyd, Wayne England, Des Hanley,
Neil Hodgson, Nuala Kennedy, Paul Smith,
John Wigley & Richard Wright

INTRODUCTION	2
LISTE D'ARMÉE SPACE MARINE	5
Arsenal Space Marine	6
QG	7
Élite	8
Troupes	10
Attaque Rapide	12
Soutien	14
Récapitulatif Space Marine	15
CHOISIR UNE ARMÉE DE SPACE MARINES	17
AGRANDIR VOTRE ARMÉE	20
TACTIQUES SPACE MARINES	21
COULEURS DE CHAPITRES SPACE MARINES	22
COMMENT PEINDRE UN ULTRAMARINE	24
PEINTURE DES SPACE MARINES	25
RÉALISATION DE DÉCORS	27
PEINTURE DE VÉHICULES SPACE MARINES	30
AJOUT DE DÉTAILS SUR LES VÉHICULES	31
GALERIE 'EAVY METAL'	32
APPENDICE	33
Arsenal Space Marine	34
Améliorations de véhicules Space Marines	35
Marneus Calgar	36
Maître Archiviste Tigurius	38
Champion de l'Empereur	39
Capitaine Cortez	38
Chaplain Xavier	40
Sergent Lysander	40
Scénario Space Marine - Attaque Orbitale	42



UN PRODUIT GAMES WORKSHOP
Citadel & le logo Citadel, Dark Angels, Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, Space Marine et Warhammer sont des marques de Games Workshop Ltd déposées au R.U. et dans le reste du monde.
Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Alpha Legion, Blood Angels, Blood Claws, Chimère, Codex, Capitaine Cortez, Crimson Fists, Death Guard, Démolisseur, Dreadnought, Champion de l'Empereur, Emperor's Children, Fire Hawks, Imperial Fists, Iron Hands, Iron Warriors, Land Raider, Land Speeder, Lunar Wolves, Lysander, Marneus Calgar, Night Lords, Ork, Predator, Raven Guard, Razorback, Rhino, Salamanders, Silver Skulls, Space Wolves, Techno-prêtre, Terminator, Thousand Sons, Tigurius, Thunderhawk, Tyranide, Ultramarines, Vindicator, Whirlwind, White Panthers, White Scars, Word Bearers, World Eaters et Xavier sont des marques de Games Workshop Ltd. Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop y compris celles de ce livre sont des créations ou des travaux effectués sur commande.
Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd. 2001.
Tous droits réservés.

Version française : Philippe Beaubrun, Alain Boisseau, Gil Charpenet, Julien Drouet, Philippe Eude, James Leplat, FX Ngo, Mathieu Saintout.
Quatrième impression.

UK
GAMES WORKSHOP LTD.
WILLOW RD.
LENTON,
NOTTINGHAM
NG7 2WS

FRANCE
GAMES WORKSHOP
EUROPARC DE PICAHAURY - BP419
1330, AVENUE J.G. G. DE LA LAUZIÈRE
13591 AIX EN PROVENCE - CEDEX 3

CANADA
GAMES WORKSHOP,
1645 BONHILL RD.
UNITS 9-11, MISSISSAUGA, ONTARIO L5T 1R3

GAMES WORKSHOP®

CODE PRODUIT : 01 03 01 01 002

Site World Wide Web Games Workshop : <http://www.games-workshop-fr.com>

ISBN : 1-84154-218-0

INTRODUCTION

"Donnez-moi cent Space Marines
ou mille hommes ordinaires."

Attribué à Rogal Dorn, Primate des Imperial Fists.

Bienvenue dans le Codex Space Marines, un livre entièrement consacré à la collection, la peinture et l'utilisation des Space Marines dans le jeu de batailles Warhammer 40,000.

LES SPACE MARINES

Les Space Marines sont les plus puissants guerriers humains de Warhammer 40,000, ou plutôt surhumains, car ils sont supérieurs aux hommes normaux à tous les niveaux, grâce à des modifications génétiques, un psycho-conditionnement et un entraînement intensif. Peu nombreux en comparaison des milliards d'individus que compte l'humanité, les Space Marines sont organisés en petites armées indépendantes appelées Chapitres, chacune responsable de ses propres recrutement, entraînement, équipement, organisation et stratégie. Leur loyauté infaillible va à l'Empereur de l'Humanité et à personne d'autre.



POURQUOI CHOISIR UNE ARMÉE DE SPACE MARINES

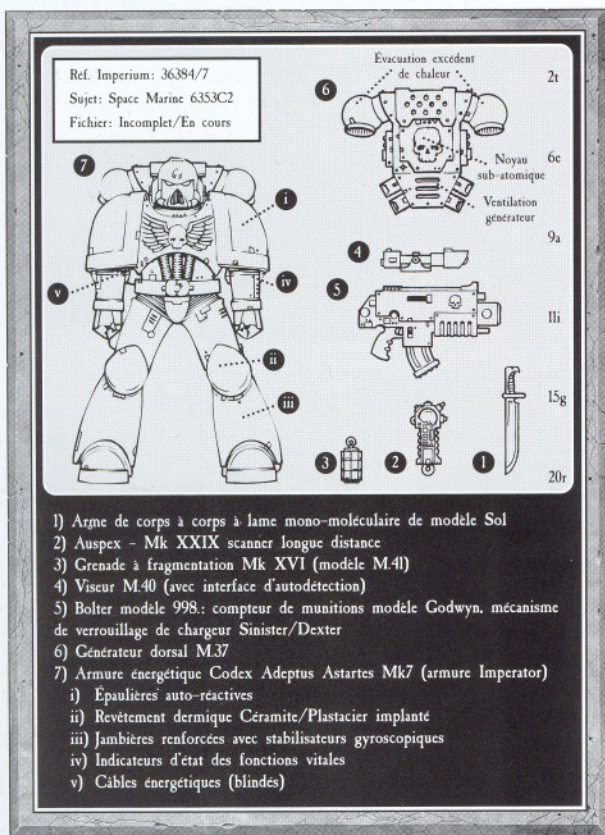
Les Space Marines constituent sans doute l'une des meilleures armées de Warhammer 40,000, surtout pour les joueurs inexpérimentés. Pourquoi? Parce que ce sont des durs à cuire! Même le plus basique des Space Marines est un terrible guerrier.

Les caractéristiques d'un Space Marine sont égales ou supérieures à celles des troupes d'élite des autres armées, combinant d'excellentes Capacité de Combat et Capacité de Tir à de hautes valeurs de Force et d'Endurance. Ils possèdent également une bonne Initiative et une volonté inébranlable de ne jamais reculer devant les ennemis de l'Humanité.

Les Space Marines disposent également de l'équipement et des armes dignes d'une force d'élite. Ils sont dotés d'une vaste sélection d'armement allant du bolter au redoutable canon d'assaut, en passant par le lance-missiles multiple Whirlwind. Leurs superbes armures énergétiques sont inestimables et suffisent à elles seules à annuler les deux tiers des blessures qu'ils reçoivent au combat.

Les Space Marines offrent aussi quelques avantages en termes de collection. Une armée de Space Marines est compacte et efficace, un nombre de figurines relativement restreint suffit donc pour pouvoir jouer correctement. Cela rend les Space Marines économiques et rapides à peindre.

Les schémas de couleur de beaucoup de Chapitres Space Marines sont très simples à peindre, mais vous pouvez concevoir les vôtres. Ajouter des détails supplémentaires à vos figurines est facile grâce aux nombreuses feuilles de décalcos et aux bannières autocollantes, disponibles pour ceux d'entre nous qui ont deux mains gauches lorsqu'il s'agit de petits détails.





"Tant que vivront de vils mutants, il n'y aura pas de paix. Tant que des cœurs obscènes d'hérétiques battront, il n'y aura pas de répit. Tant que survivront des traîtres impies, il n'y aura pas de pardon."

Catéchisme de la Haine des Légions Astartes Silver Skulls.
Verset I de XXV

TRANSMIS :	Kethra
REÇU :	IQ-0XX
DESTINATION :	IQ-0III
TÉLÉPATHE :	Astropathe-Terminus Jessiah



+++++ DATE : 733532M39
+++++ REF : Inq/0i5970431/GT
+++++ PAR : Inquisiteur Grim
+++++ OBJET : Légions Astartes élimination hérétiques
+++++ MAXIME : Le devoir inclut sa récompense.

Honorés Maîtres, mes récentes investigations sur Kethra ont mis à jour rien de moins qu'une conspiration d'échelle mondiale pour se soustraire à la Lumière de l'Empereur et à l'autorité de l'Imperium. La situation était critique dans la mesure où la conspiration émanait du gouverneur lui-même, appuyé par ses principaux ministres et officiers. Étant données les circonstances, ma seule option était d'émettre une demande d'assistance générale et d'attendre des renforts. Les Space Marines du Chapitre des White Panthers répondirent promptement. À leur arrivée dans le système Kethra, je leur exposai la situation et expliquai mon plan visant à éliminer le gouverneur et ses conseillers, ainsi que les officiers de haut rang de la défense planétaire. Ils me remercièrent pour avoir porté cette hérésie à leur connaissance et commencèrent à mettre en place leur propre stratégie.

La première attaque détruisit les deux stations armées en orbite autour de Kethra avec leurs équipages d'environ 15000 hommes. Grâce à cette suprématie orbitale, les Thunderhawks larguèrent des modules d'atterrissage en divers endroits de la planète, destinés à provoquer une attaque des forces de Kethran. En dépit de leur grand avantage numérique, les attaquants furent facilement annihilés par les White Panthers en quelques jours de conflit ininterrompu. Je trouve regrettable que les hommes de troupe aient subi la furie des Space Marines, car ils ne faisaient après tout qu'obéir aux ordres et à la chaîne de commandement comme ils ont été entraînés à le faire. Ce sont leurs chefs qui méritaient la punition. Mais pour un Space Marine, l'élite de l'Empereur, il n'existe aucune excuse pour une telle hérésie, chaque homme doit être loyal envers l'Empereur avant tout.

Les défenses dispersées, les White Panthers lancèrent l'assaut final sur le palais du gouverneur. Encerclés, les hommes de ce dernier ne pouvaient que se battre jusqu'à la mort. Quelques-uns parvinrent à fuir, mais personne d'autre ne survécut. Le gouverneur et ses conseillers furent exécutés sommairement pour trahison, et l'arsenal de la planète fut détruit à l'aide de charges explosives. La puissance militaire de Kethra annihilée et leur mission accomplie, les White Panthers remonterent dans leur barge de bataille et partirent sans dire un mot de plus.

Que Kethra puisse avoir assez récupéré pour payer sa dime l'année prochaine est un problème qui concerne l'Administratum. Je voudrais juste faire remarquer qu'une utilisation modérée de la force aurait pu résoudre toute cette affaire sans détruire la puissance militaire de Kethra ni la laisser vulnérable aux attaques extra-terrestres.

Je regrette que l'Officio Assassinorum n'ait pas donné suite à ma requête plus tôt, quand leurs adeptes auraient facilement pu mettre un terme à cette hérésie aussi vite que discrètement.

Les guerriers de l'Adeptus Astartes firent comme d'habitude preuve d'un grand talent, d'une détermination et d'une loyauté sans faille envers l'Empereur, mais les déchaîner sur un monde impérial revient à utiliser une puissance que seul l'Exterminatus dépasse. Cet incident n'est pas sans précédent, il arrive même souvent que les Space Marines livrent leurs propres campagnes sans rendre de comptes ni s'en remettre à l'autorité de l'Adeptus Terra. Penser qu'il existe mille Chapitres, chacun fort de mille guerriers prêts à frapper n'importe où dans la galaxie me rassure et m'effraie tout autant.

Je reste, comme toujours, votre serviteur dévoué et obéissant,
Inquisiteur Bastalek Grim



LE CONTENU DE CE LIVRE

Ce livre comporte trois sections principales. Chacune décrit une étape différente de la création de votre propre armée de Space Marines et de son utilisation en bataille sur la table de jeu.

Liste d'Armée. Contient les différents personnages, armes et véhicules dont dispose une armée de Space Marines, et vous explique comment concevoir une armée pour jouer une partie de Warhammer 40,000.



Guide de peinture et de collection. Décrit le choix d'une armée, les tactiques de base et l'assemblage puis la peinture des figurines et des véhicules. Cette section fournit aussi des exemples d'insignes et de schémas de couleurs, ainsi que des conseils pour créer les vôtres, et des astuces de modélisme et de conversion.

Appendice. La dernière section contient des détails historiques et des informations supplémentaires sur les Space Marines.

“En avant !” L'ordre résonna dans le communicateur comme un appel de clairon. Les frères de bataille s'élancèrent en avant sans hésitation en mitraillant la ferme en ruine. Le tir de riposte des orks cueillit les Space Marines. Les bolts traçants et les obus hurleurs pleuvaient de partout, ricochaient sur les armures et les obligeaient à lutter pour avancer comme s'ils étaient au cœur d'une tempête. Mais la ferme devait être prise, l'artillerie ork devait être réduite au silence.

Frère Beliasus fut touché en pleine poitrine. Des gouttes de céramite fondue éclaboussèrent sa visière et les voyants d'alerte de son casque virèrent à l'orange tandis que son armure essayait de le maintenir debout. Elle n'y parvint pas et il dut mettre un genou à terre. A peine deux mètres plus loin, Frère Eveay tomba, l'abdomen percé de deux impacts gros comme le poing, abreuvant la terre sombre de son sang rouge. A cet instant, les armes lourdes des Devastators ouvrirent le feu en chœur, et les bâtiments périphériques furent secoués de violentes explosions. Presque immédiatement, les rafales des orks se firent plus sporadiques.

Beliasus se releva tandis que la mécanique de son armure grinçait pour suivre ses mouvements. Les voyants clignotaient toujours alors qu'il levait son bolter pour tirer sur une silhouette dans une fenêtre en ruine. Le peau-verte disparut sous le déluge de bolts explosifs et Beliasus dévia plus de puissance vers ses jambes pour bondir en avant et reprendre sa place dans la ligne de bataille.

Son armure n'était plus la même depuis l'insurrection de Lannis IX, cinq ans plus tôt. Elle n'avait jamais vraiment retrouvé son âme depuis sa blessure et les pièces de rechange étaient de moins bonne qualité et plus lentes que les anciennes. Les techno-prêtres avaient perdu beaucoup de connaissances, ce qu'ils fabriquaient n'avait plus la qualité d'antan. Il chassa immédiatement cette pensée hérétique. “Ne doutez jamais de la vertu de l'Humanité,” leur avait dit Frère Mortez. “Bien que les bénédictions de l'Empereur vous aient sublimes, vous restez les serviteurs de l'Humanité. C'est le doute qui mène sur le chemin de la damnation.”

Beliasus rattrapa Frère Julo et Frère Varas tandis qu'ils se préparaient à se lancer à l'assaut du mur d'enceinte. L'armure de Julo était balafrée en une douzaine d'endroits différents là où il avait été touché, mais il enclencha calmement un nouveau chargeur dans son bolter comme lors des rites de tir matinaux. Varas donna le signal et ils entrèrent ensemble par une brèche. De chaque côté, des frères en armure franchissaient rapidement le mur d'enceinte.

Une horde d'orks surgit des bâtiments dévastés comme un raz-de-marée vert. Derrière eux, leur artillerie primitive lâchait une nouvelle salve. A une portée aussi courte, elle fut dévastatrice. Tout fut couvert de feu et de fumée, et Beliasus senti son casque résonner lorsqu'un éclat ricocha dessus. Julo tomba en jurant, son bras arraché au niveau du coude. L'air était plein de cris et de tirs tandis que les orks se rapprochaient des Space Marines en difficulté. Beliasus et ses frères se mirent en position de tir et crachèrent une grêle de bolts sur la horde. Même Julo parvint à lever son bolter de sa main restante pour ouvrir le feu. Chaque tir abattait un ork de plus, mais ils chargeaient sans se soucier des pertes, la soif de sang tordant leurs faciès bestiaux. Les frères restants étaient en telle infériorité numérique qu'ils allaient sûrement être balayés par l'assaut.

Puis il arriva. Un pan de mur s'écroula vers l'intérieur et une forme massive et pesante avança sur les décombres. Elle faisait deux fois la taille d'un homme et était si énorme et lourdement blindée qu'elle ressemblait plus à un tank doté de jambes qu'à une armure. Sans s'arrêter, il leva le canon multi-tubes qui dépassait des plaques de blindage de son bras et ouvrit le feu sur les orks. Les explosions fauchèrent leurs rangs comme du blé mur. Avec soulagement, Frère Beliasus reconnut les antiques insignes que portait le Dreadnought, et chargea à la suite du vénérable Frère Mortez au cœur de la horde verte.

LISTE D'ARMÉE SPACE MARINE

La liste d'armée et tout ce qui se trouve dans le Codex Space Marines prend le pas sur la liste d'armée Space Marine du livre de règles de Warhammer 40,000. Dans les pages suivantes, vous trouverez une liste d'armée pour pouvoir jouer une armée Space Marine dans vos parties de Warhammer 40,000. Elle vous permet non seulement d'utiliser les scénarios inclus dans le livre de règles de Warhammer 40,000, mais vous fournit en plus les informations de base nécessaires pour jouer une armée de Space Marines dans les scénarios que vous avez vous-même créés, ou qui font partie de la campagne à laquelle vous participez.

La liste d'armée est divisée en cinq sections : *Quartier Général (QG)*, *Elite*, *Troupes*, *Attaque Rapide* et *Soutien*. Tous les personnages, véhicules et escouades de la liste d'armée appartiennent à l'une d'elles suivant leur rôle sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine décrite dans la liste d'armée possède une valeur en points qui varie selon son efficacité au combat. Avant de choisir une armée pour jouer une partie, vous devez déterminer le scénario en accord avec votre adversaire, ainsi que le nombre total de points que vous pouvez dépenser pour votre armée. Ceci fait, vous pouvez commencer à choisir votre armée grâce aux règles suivantes.

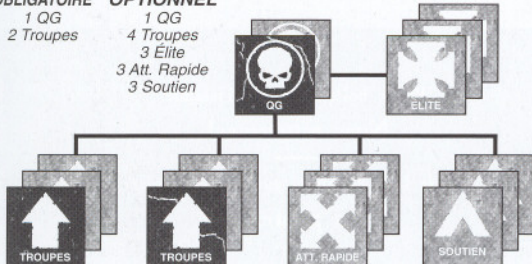
SCHÉMAS DE STRUCTURE D'ARMÉE

Les listes d'armées s'utilisent en conjonction avec les schémas de structures d'armées des scénarios. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles des listes d'armées, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case vous *permet de faire un choix* dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noircie signifie que vous *devez faire un choix* dans la section correspondante.

Notez qu'une figurine ou véhicule compte comme un choix parmi ceux que vous pouvez faire pour votre armée, à moins de faire partie d'une escouade ou d'un escadron.

MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE	OPTIONNEL
1 QG	1 QG
2 Troupes	4 Troupes
	3 Elite
	3 Att. Rapide
	3 Soutien



Le schéma de structure d'armée est un bon exemple pour expliquer le choix d'une armée. Tout d'abord, vous devez avoir au moins une unité QG et deux unités de Troupes (les cases noircies indiquent que ces unités doivent être choisies pour cette mission). Le schéma vous laisse donc les options suivantes pour parvenir au total de points de votre armée : vous pouvez ajouter jusqu'à 1 unité QG, 0-3 unités d'Elite, 0-4 unités de Troupes, 0-3 unités d'Attaque Rapide ou 0-3 unités de Soutien.

UTILISER LES LISTES D'ARMÉES

Pour choisir une unité, regardez dans la section correspondante de la liste d'armée et sélectionnez un personnage, une unité ou un véhicule. Déterminez les effectifs de l'unité et ses améliorations (si vous en voulez). Souvenez-vous que vous ne pouvez pas jouer des figurines possédant un équipement qui n'est pas représenté. Ceci fait, déduisez le coût de votre choix de votre total de points, puis faites-en un autre. Recommencez jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Ensuite, allez chercher une brouette de dés, et préparez-vous à détruire les ennemis de l'Humanité.

ÉLÉMENTS DE LISTE D'ARMÉE

Chaque élément de la liste d'armée comporte ce qui suit :

Nom de l'unité : Le type d'unité et les éventuelles limitations quant au nombre que vous pouvez prendre (par exemple, 0-1).

Profil : Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points. Si une unité comporte des guerriers différents, il peut y avoir plusieurs profils.

Nombre/Escouade : Le nombre de figurines autorisé dans l'unité, ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre en un seul choix dans le schéma de structure. Lorsque la quantité est variable, les effectifs minimums et maximums sont indiqués.

Armes : L'armement standard de l'unité.

Options : Liste des différentes options d'armes ou d'équipement de l'unité, ainsi que le surcoût occasionné. Peut aussi proposer l'amélioration d'une figurine en personnage. Les armes améliorées (armes lourdes, spéciales, etc.) accessibles à une unité ne peuvent être portées que par les figurines normales de l'escouade, pas par le sergent.

Règles spéciales : Les règles spéciales de l'unité.

RÈGLES SPÉCIALES

"Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur"

Les Space Marines se regroupent automatiquement s'ils battent en retraite, même si l'escouade a subi plus de 50% de pertes, à condition cependant que la cohésion de l'unité soit respectée et qu'aucun ennemi ne se trouve dans un rayon de 6 ps. Si l'ennemi les rattrape, ils ne sont pas détruits et l'avance de l'ennemi est traitée comme un nouvel assaut (l'ennemi bénéficie de +1 A au tour suivant) de la même manière que pour une percée. Si l'ennemi ne les rattrape pas, les Space Marines sont libres de se déplacer, de tirer et de lancer un assaut normalement lors de leur tour suivant.

Modules d'Atterrissage

Au début d'une bataille autorisant les *Frappes en Profondeur*, vous pouvez déployer vos Space Marines à l'aide de modules largués depuis un vaisseau en orbite. Les figurines qui le font utilisent alors les règles de *Frappe en Profondeur* de Warhammer 40,000.

Seuls les éléments suivants peuvent le faire. Aucune autre figurine ne peut être utilisée pour cette mission (ils restent en orbite).

- Tout Space Marine en armure énergétique ou Terminator
- Scouts Space Marines
- Dreadnoughts et Land Speeders (ils sont considérés comme étant déplacés de plus de 6 ps dans le tour de leur atterrissage).

ARSENAL SPACE MARINE

Les personnages peuvent avoir jusqu'à deux armes à une main, ou une arme à une main et une arme à deux mains. Vous pouvez aussi choisir jusqu'à 100 points d'équipement par figurine mais personne ne peut recevoir deux fois le même objet. Les figurines en armure Terminator ne peuvent utiliser que l'équipement et les armes marquées d'un astérisque. Les règles complètes pour l'équipement des Space Marines se trouvent pages 34 et 35. Tout équipement ou arme doit être représenté sur la figurine. Les personnages accompagnés par une escouade de commandement ont accès à l'équipement réservé aux personnages indépendants.

ARMES À UNE MAIN

Pistolet bolter	1 pt
Poing tronçonneur (Terminators seulement)	30 pts*
Arme de corps à corps	1 pt
Arme de force (Archivistes seulement)	40 pts*
Griffe énergétique (seule)	25pts*
Griffe énergétique (paire, compte comme 2 choix)	30pts*
Pistolet à plasma	15 pts
Gantelet énergétique	25 pts*
Arme énergétique	15 pts*
Bouclier tempête¹	10 pts*
Marteau tonnerre	30 pts*

ARMES À DEUX MAINS

Bolter	2 pts
Armes combinées:	
Bolter-Lance-flammes	10 pts*
Bolter-Lance-grenades	10 pts*
Bolter-Lance-plasma	15 pts*
Bolter-Fuseur	15 pts*
Fulgurant	5 pts*

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Tout véhicule Space Marine, à part les motos et les Dreadnoughts, peut recevoir l'équipement suivant. Toute amélioration doit être visible sur le véhicule, qui ne peut pas posséder plusieurs fois la même.

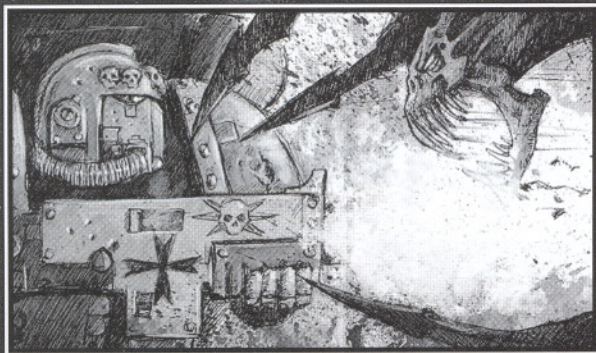
Lame de bulldozer	5 pts
Blindage renforcé	5 pts
Missile traqueur	15 pts
Fulgurant sur pivot	10 pts
Projecteur	1 pt
Fumigènes	3 pts

ÉQUIPEMENT

Armure d'Artificier (perso. indépendant seulement²)	20 pts
Auspex	2 pts*
Bioniques	10 pts*
Bannière de Chapitre (Porte-ét. seulement³)	60 pts*
Grenades à fragmentation	1 pt
Sainte Relique (Porte-ét. ou Chapelain seulement, pas plus d'une par armée³)	40 pts*
Halo de Fer (un par armée)	25 pts
Réacteur dorsal (perso. indépendant seulement²)	20 pts
Grenades antichars	2 pts
Narthecium (Apothicaire seulement)	25 pts
Arme de maître	15pts*
Bombes à fusion	5 pts
Coiffe psychique (Archivistes seulement)	25 pts*
Sceaux de pureté	5 pts*
Reductor (Apothicaire seulement)	5 pts
Étendard sacré (Porte-étendard)	20 pts
Servo-bras (Techmarines seulement)	30 pts
Signum (Techmarines seulement)	15 pts
Moto Space Marine (perso. indépendant seulement²)	35 pts
Balise de téléportation	5 pts*
Armure Terminator (Armes non incluses, perso. indépendant seulement²)	25 pts
Crux Terminatus	15 pts

Notes

- Utilisable par un Terminator. Bien qu'un Bouclier tempête ne soit pas une arme, il compte comme une arme à une main car rien d'autre ne peut être porté sur le bras portant le bouclier.
- Notez que les sergents vétérans, les Apothicaire, les Techmarines et les Porte-étendards ne sont pas des personnages indépendants.
- Seules les armées de 2000 points ou plus peuvent prendre une Bannière de Chapitre, et seules les armées de 3000 points ou plus peuvent avoir une Bannière de Chapitre et une Sainte Relique.



"Par le bolter, nettoyez l'infamie.

Nous nettoierons!

Par le lance-flammes, purifiez les impies.

Nous purifierons!

Par l'épée tronçonneuse, purgez les corrompus.

Nous purgerons!

Par le missile, tuez les impurs.

Nous tuerons!"

QG

HÉROS SPACE MARINE

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Chef de Peloton	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Chef de Compagnie	45	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Commandant d'Armée	60	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Options : Le Héros peut recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal Space Marine.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, un Héros est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de commandement : Le Héros peut être escorté par une escouade de commandement (voir page suivante). Notez que le Héros et son escorte comptent comme un seul choix QG.

ARCHIVISTE

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Archiviste	60	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Options : L'Archiviste peut recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal Space Marine.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, un Archiviste est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000.

Pouvoir psychique : Frappe Psychique : Pendant sa phase de tir, l'Archiviste peut tenter une *Frappe psychique*, qui touche toujours et compte comme une arme ayant le profil suivant :

Portée 12ps Force 4 PA 2 Assaut 1/Explosion

Escouade de commandement : L'Archiviste peut être escorté par une escouade de commandement (voir page suivante). Notez que l'Archiviste et son escorte comptent comme un seul choix QG.

CHAPELAIN

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Chaplain	70	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Armes : Crozius Arcanum et Rosarius (coût déjà inclus dans celui du chapelain).

Options : Le Chapelain peut recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal Space Marine.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, un Chapelain est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de commandement : Le Chapelain peut être escorté par une escouade de commandement (voir page suivante). Notez que le Chapelain et son escorte comptent comme un seul choix QG.



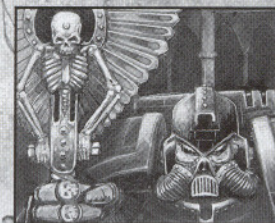
Selon sa taille et l'importance de sa mission, une force de Space Marines peut être menée par un vétérán expérimenté, un chapelain de compagnie, ou même par le Maître de Chapitre en personne.



Les archivistes utilisent leurs pouvoirs psychiques pour lancer des attaques dévastatrices, tout en augmentant leurs propres capacités physiques.

ARCHIVISTES

Un Archiviste Space Marine peut effectuer une attaque psychique spéciale contre l'un de ses ennemis. Les règles d'utilisation des pouvoirs psychiques se trouvent page 74 du Livre de Règles.



Les chapelains s'occupent du bien-être spirituel de leurs frères. Ils se trouvent souvent au cœur des combats, exhortant leurs camarades à accomplir des actes de bravoures toujours plus grands.





Il est courant pour les guerriers Space Marines de haut rang d'être escortés par une poignée de vétérans très disciplinés. Une escouade de commandement comporte souvent des guerriers honorés tels qu'un porte-étendard, un apothicaire ou un techmarine.

SERGEANTS VÉTÉRANS

Certaines escouades Space Marines peuvent être dirigées par un sergent vétéran. Ceux-ci portent tous une Crux Terminatus et peuvent choisir de l'équipement additionnel dans l'arsenal Space Marine. Notez que le bonus de +1 Attaque a déjà été inclus dans le profil du sergent et que la Crux Terminatus ne peut pas être choisie à nouveau.

ESCOUADE DE COMMANDEMENT

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Garde du corps	18	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sergent vétéran	+12	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Vous pouvez prendre une escouade de commandement pour escorter toute autre unité QG de votre armée. Voyez les autres éléments QG sur la page précédente pour plus de détails.

Escouade : L'escorte comprend un sergent Space Marine et entre quatre et neuf Space Marines.

Armes : Bolter. Le sergent peut échanger son bolter contre un pistolet bolter et une arme de corps à corps sans coût supplémentaire.

Options : Jusqu'à deux Space Marines de l'escouade peuvent avoir : un lance-missiles pour +20pts, un bolter lourd pour +15pts, un canon laser pour +35pts, un lance-flammes pour +6pts, un lance-plasma pour +6 pts ou un fuseur pour +10pts. L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1pt par figurine et de grenades antichars pour +2pts par figurine.

PERSONNAGES

Une figurine peut être changée en Apothicaire, une autre en Techmarine, et une autre encore en Porte-étendard. Ces derniers peuvent tous choisir de l'équipement dans l'Arsenal Space Marine. Le sergent peut devenir un sergent vétéran pour un coût additionnel de +12pts.

Crux Terminatus : Si l'escouade est dirigée par un Héros, un Archiviste ou un Chapelain avec une Crux Terminatus et possède déjà un sergent vétéran, le reste de l'escouade peut également porter une Crux Terminatus pour un coût additionnel de +10pts par figurine.

Transport : L'escouade entière peut embarquer dans un Rhino pour un coût additionnel de +50pts, dans un Razorback pour un coût additionnel de +70pts, ou dans un Land Raider pour un coût additionnel de +250pts (voir le profil du véhicule approprié pour les options d'améliorations).

ÉLITE



Les Terminators sont les plus craints de tous les Space Marines. Ils combinent une expérience de plusieurs siècles avec les meilleures armes et armures de l'Imperium. Ils sont souvent le fer de lance des attaques Space Marines, décimant l'ennemi à distance avant de l'écraser dans un assaut final sans pitié.

ESCOUADE TERMINATOR

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Terminator	42	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Escouade : L'escouade comprend un sergent Terminator Space Marine et de quatre à neuf Terminators Space Marines. Le bonus de +1 Attaque pour la Crux Terminatus et la sauvegarde d'armure de 2+ ont déjà été inclus dans le profil ci-dessus.

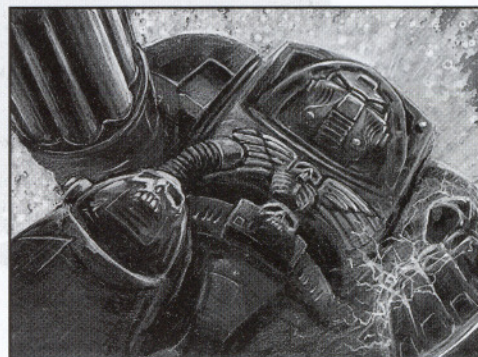
Armes : Le sergent Terminator est équipé d'une épée énergétique et d'un fulgurant. Les Terminators Space Marines sont armés de gantelets énergétiques et de fulgurants.

Options : Toute figurine peut remplacer son gantelet énergétique par un poing tronçonneur pour +5 pts. Jusqu'à deux figurines peuvent recevoir l'une des armes suivantes : canon d'assaut pour +20 pts, lance-flammes lourd pour +10 pts, lance-missiles Cyclone pour +20 pts. Le lance-missiles Cyclone remplace le gantelet énergétique, les autres armes remplacent le fulgurant.

Le sergent Terminator peut recevoir de l'équipement additionnel de l'Arsenal Space Marine.

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en profondeur : Les Terminators peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur*. Voir les règles dans la section Équipement.



ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Terminator	42	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Escouade : L'escouade comprend un sergent Terminator Space Marine et de quatre à neuf Terminators Space Marines. Le bonus de +1 Attaque pour la Crux Terminatus et la sauvegarde d'armure de 2+ ont déjà été inclus dans le profil ci-dessus.

Armes : Le sergent est armé d'un fulgurant et d'une épée énergétique. Les autres peuvent être armés soit d'une paire de griffes éclair, soit d'un marteau tonnerre avec un bouclier tempête.

Options : Tout Terminator peut remplacer ses armes de corps à corps par un fulgurant et un gantelet énergétique. Le gantelet peut être remplacé par un poing tronçonneur pour +5 pts.

Le sergent Terminator peut recevoir de l'équipement additionnel de l'Arsenal Space Marine.

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en Profondeur : Les Terminators peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur*. Voir les règles dans la section Équipement.

DREADNOUGHT

	Pts/Figurine	Blindage :							
		CC	CT	F	Av.	Flancs	Arr.	I	A
Dreadnought	75	4	4	6(10)	12	12	10	4	2

Type : Marcheur.

Équipage : Un Space Marine.

Armes : Le bras gauche du Dreadnought est équipé d'une arme de corps à corps de Dreadnought avec un fulgurant intégré. Son bras droit porte l'une des armes suivantes : canon d'assaut pour +30 pts, canons laser jumelés pour +50 pts, bolters lourds jumelés pour +30 pts, multi-fuseur pour +40 pts, lance-plasma lourd pour +40 pts, autocanons jumelés pour +35 pts.

Options : Le Dreadnought peut recevoir n'importe lesquelles des améliorations de véhicule suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : blindage renforcé, projecteur ou fumigènes. Aucune amélioration ne peut être choisie plus d'une fois par Dreadnought.

Le fulgurant peut être remplacé par un lance-flammes lourd pour +10 pts.

L'arme de corps à corps de Dreadnought peut être remplacée par un lance-missiles pour un coût additionnel de +10 pts.

ESCOUADE DE VÉTÉRANS SPACE MARINES

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Vétéran Space Marine	18	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sergent Vétéran	+12	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escouade : L'escouade comprend de cinq à dix vétérans Space Marines.

Armes : Bolter ou pistolet bolter et arme de corps à corps.

Options : L'un des Space Marines peut recevoir l'une des armes suivantes : bolter lourd +5 pts, lance-missiles +10 pts, canon laser +15 pts. De plus, l'un des Space Marines peut porter l'une des armes suivantes : lance-flammes +6 pts, fuseur +10 pts, lance-plasma +6 pts.

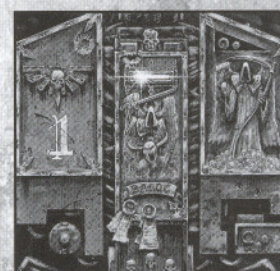
L'escouade entière peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et des grenades antichars pour +2 pts par figurine. L'un des vétérans Space Marines peut devenir un sergent vétéran pour +12 pts.

Crux Terminatus : Si l'escouade est menée par un sergent vétéran, le reste de l'escouade peut aussi porter la Crux Terminatus pour +10 pts par figurine.

Transport : L'escouade entière peut embarquer dans un Rhino pour +50 pts ou dans un Razorback pour +70 pts (voir la section Transport pour plus de détails).



✠ Les Terminators équipés d'armes spécialisées de corps à corps comme les griffes éclair et les marteaux tonnerre sont utilisés dans les combats en intérieur, tels que des abordages de vaisseaux ou une bataille dans les profondeurs d'une cité-ruche.

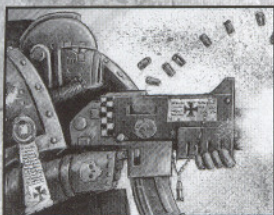


✠ Un Dreadnought est piloté par un grand guerrier Space Marine sauvé de la mort par son incarcération dans le sarcophage blindé. De cette manière, le guerrier peut continuer à écraser les ennemis de l'Empereur pendant des siècles, voire des millénaires.



✠ Les guerriers Space Marines exceptionnels sont rassemblés dans la Première Compagnie, où ils reçoivent un entraînement plus poussé sur tous les aspects de la guerre. Beaucoup apprennent à utiliser les redoutables armures Terminators, tandis que d'autres excellent dans des disciplines différentes. Tous reçoivent le meilleur équipement, et sont toujours au cœur des combats.

TROUPES



↑ Les escouades tactiques forment le gros de tout chapitre. Space Marine. Polyvalentes, elles sont capables d'avancer rapidement grâce aux Rhinos pour engager l'ennemi au corps à corps, ou de rester en arrière pour fournir un tir d'appui avec leurs armes lourdes. C'est la flexibilité de leurs escouades tactiques qui rend les Space Marines si efficaces dans toutes les situations.



↑ Les Scouts savent parfaitement se battre loin du gros de l'armée. Ils frappent loin dans le territoire ennemi, détruisant les ravitaillements et les communications au cours de raids commandos.



ESCOUADE TACTIQUE SPACE MARINE

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Space Marine	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escouade: L'escouade comprend un sergent Space Marine et de quatre à neuf Space Marines.

Armes: Bolters. Le sergent peut échanger son bolter contre un pistolet bolter et une arme de corps à corps sans coût supplémentaire.

Options: L'un des Space Marines de l'escouade peut porter l'une des armes suivantes : bolter lourd pour +5 pts, lance-missiles pour +10 pts, canon laser pour +15 pts.

De plus, l'un des Space Marines de l'escouade peut recevoir l'une des armes suivantes : lance-flammes pour +6 pts, fuseur pour +10 pts, lance-plasma pour +6 pts.

L'escouade entière peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et des grenades antichars pour +2 pts par figurine.

Le sergent peut devenir un sergent vétéran pour un coût supplémentaire de +15 pts.

Transport: L'escouade entière peut embarquer dans un Rhino pour +50 pts ou dans un Razorback pour +70 pts (voir la section Transport pour plus de détails).

ESCOUADE DE SCOUTS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Scout	13	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Sergent Scout	13	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Sergent Scout Vétéran	+13	4	4	4	4	1	4	2	9	4+

Escouade: L'escouade comprend un sergent Scout Space Marine et de quatre à neuf Scouts Space Marines.

Armes: Pistolet bolter et arme de corps à corps.

Options: Tout Scout de l'escouade peut remplacer son pistolet bolter et son arme de corps à corps par un fusil de sniper pour +5 pts, ou par un bolter ou un fusil sans coût supplémentaire.

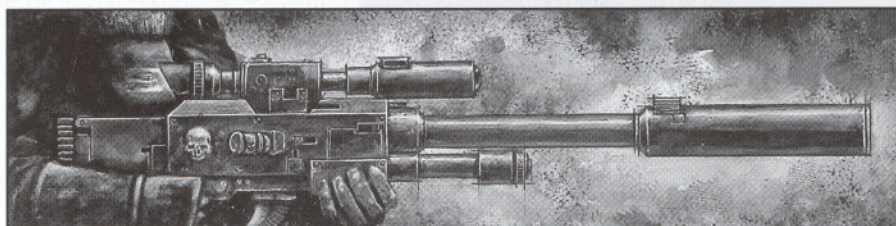
L'un des Scout peut recevoir l'une des armes suivantes : bolter lourd pour +15 pts, autocanon pour +20 pts, lance-missiles pour +20 pts.

L'escouade entière peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et des grenades antichars pour +2 pts par figurine. Le sergent Scout peut devenir un sergent Scout vétéran pour un coût additionnel de +13 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Infiltrateurs: Dans des circonstances favorables, les Scouts peuvent atteindre des positions avancées sur le champ de bataille. Pour représenter ceci, ils peuvent utiliser les règles d'*Infiltration*, mais seulement si la mission le permet. Sinon, les Scouts doivent se déployer normalement avec le reste de l'armée.

Franchissement de couverts: Les Scouts lancent un D6 supplémentaire lorsqu'ils se déplacent à travers un terrain difficile. Ils lancent donc la plupart du temps 3D6 et choisissent le plus grand résultat.



Transport : RHINO

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Rhino	50	11	11	10	4

Type : Char

Équipage : Space Marines

Armes : Le Rhino est équipé d'un fulgurant.

Options : Le Rhino peut être équipé des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : lame de bulldozer, blindage renforcé, missile traqueur, fulgurant sur pivot, projecteur, fumigènes. Aucune option ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

Transport : Le Rhino peut embarquer jusqu'à dix Space Marines, mais pas de Terminators.

Transport : RAZORBACK

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Razorback	75	11	11	10	4

Type : Char

Équipage : Space Marines

Armes : La tourelle du Razorback est équipée de bolters lourds jumelés.

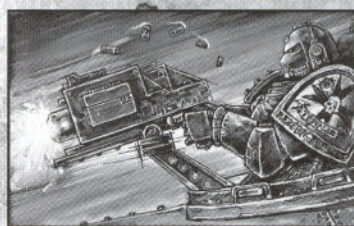
Options : Les bolters lourds jumelés peuvent être échangés contre l'un des systèmes d'armes suivants : canons laser jumelés +20 pts, multi-fuseur +5 pts, canon laser et lance-plasma jumelés +15 pts. Le Razorback peut être équipé des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : lame de bulldozer, blindage renforcé, missile traqueur, fulgurant sur pivot, projecteur, fumigènes. Aucune option ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

Transport : Le Razorback peut embarquer jusqu'à six Space Marines, mais pas de Terminators.

TRANSPORT DE TROUPES

Certaines escouades (indiquées dans la liste d'armée) peuvent utiliser les Rhinos et les Razorbacks pour se déplacer rapidement. Ces véhicules ne font pas partie de l'escouade et ne comptent pas non plus comme des choix sur le schéma de structure d'armée.

Le Rhino permet aux Space Marines de se déplacer rapidement pour capturer un objectif ou frapper au cœur d'une formation ennemie.



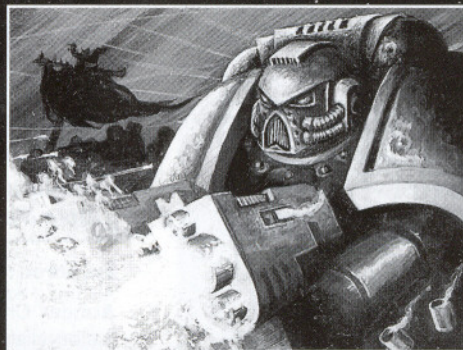
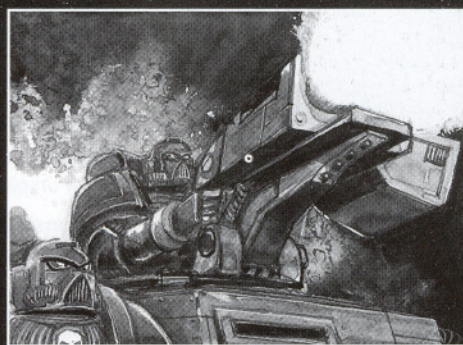
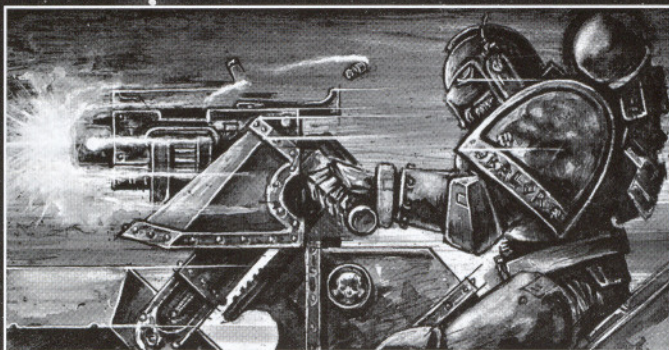
Le Razorback combine une bonne puissance de feu à une capacité de transport plus modeste. Tandis que ses armes crachent le feu, il fonce se mettre en position pour déployer une escouade réduite en plein milieu des lignes ennemies.



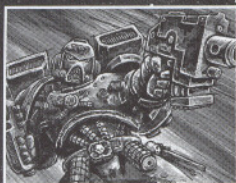
Les ennemis de l'Empereur craignent de nombreuses choses. Ils craignent la découverte, la défaite, le désespoir et la mort.

Mais ils craignent une chose par-dessus tout.

Ils craignent la colère des Space Marines!



ATTAQUE RAPIDE



X Les escouades d'assaut frappent vite et fort. Leurs réacteurs dorsaux leur permettent d'engager rapidement l'ennemi, et peu d'adversaires peuvent les affronter une fois pris dans la mêlée sanglante.



X Les escadrons de motos effectuent souvent des missions de reconnaissance en territoire ennemi. Au sein d'une armée, leur vitesse et leur force de frappe fournissent au commandant Space Marine des troupes d'assaut de choix.

X Les motos d'assaut accompagnent souvent les escadrons de motos pour fournir un appui d'arme lourde. Déployées en escadrons, elles fournissent une bonne puissance de feu très mobile, suffisante pour détruire même les plus grosses unités ennemies, ou annihiler les chars avec leurs multi-fuseurs à courte portée.

ESCOUADE D'ASSAUT

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Space Marine	25	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escouade : L'escouade comprend un sergent Space Marine et de quatre à neuf Space Marines.

Armes : Pistolet bolter, arme de corps à corps et grenades à fragmentation. L'escouade entière est équipée de réacteurs dorsaux.

Options : L'escouade entière peut recevoir des grenades antichars pour +2 pts par figurine et/ou des bombes à fusion pour +4 pts par figurine. Jusqu'à deux figurines de l'escouade peuvent être équipées de pistolets à plasma pour +5 pts chacune.

Personnage : Le sergent de l'escouade d'assaut peut être remplacé par un sergent vétéran pour un coût supplémentaire de +15 pts. Un sergent vétéran peut recevoir de l'équipement additionnel de l'Arsenal Space Marine.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Réacteurs Dorsaux : Si vous le désirez, les escouades d'assaut Space Marine peuvent se battre sans réacteurs dorsaux. Dans ce cas, le coût de chaque figurine est réduit à 15 pts.

Frappe en Profondeur : Les Space Marines avec réacteurs dorsaux peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur*. Voir les règles de réacteurs dorsaux dans la section Arsenal.

ESCADRON MOTOCYCLISTE

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Motocycliste S.M.	35	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Moto d'assaut	50	4	4	4	4(5)	1	4	2	8	2+

Escouade : L'escadron comprend un sergent Space Marine et de deux à quatre Space Marines à moto.

Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés. Chaque motocycliste Space Marine porte un pistolet bolter.

Options : Jusqu'à deux Space Marines de l'escouade peuvent recevoir l'une des armes suivantes : lance-flammes pour +6 pts, fuseur pour +10 pts, lance-plasma pour +6 pts.

Le sergent peut être armé gratuitement d'une arme de corps à corps.

Le sergent peut être remplacé par un sergent vétéran pour un coût additionnel de +15 pts.

Moto d'assaut : L'escadron peut inclure une moto d'assaut pour 50 pts. Celle-ci est équipée d'un bolter lourd sur pivot. Le bolter lourd peut être remplacé par un multi-fuseur pour un coût additionnel de +15 points.

ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Moto d'assaut	50	4	4	4	4(5)	1	4	2	8	2+

Escadron : L'escadron comprend d'une à trois motos d'assaut Space Marines.

Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés et d'un bolter lourd sur pivot. Chaque motocycliste Space Marine est armé d'un pistolet bolter.

Options : Chaque moto peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur pour +15 pts.

ESCADRON DE MOTOS SCOUTS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Motocycliste Scout	30	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Sergent Scout	30	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Sergent Scout vétéran	+15	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+

Escouade : L'escadron comprend un sergent Scout Space Marine et de deux à quatre Scouts Space Marines sur des motos Space Marines.

Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés et chaque Scout porte un pistolet bolter.

Options : Tout Scout de l'escouade peut remplacer son pistolet bolter par un bolter ou un fusil sans coût supplémentaire. Le sergent Scout peut avoir une arme de corps à corps pour +1 pt. L'escadron entier peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et des grenades antichars pour +2 pts par figurine. Le sergent Scout peut être remplacé par un sergent Scout vétéran pour un coût supplémentaire de +15 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Terrain Difficile : Les Scouts motocyclistes peuvent relancer un test de terrain difficile raté.

ESCADRON DE LAND SPEEDERS

	Pts/Figurine	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Land Speeder	50	10	10	10	4

Escadron : Les Land Speeders sont déployés en escadrons d'un à trois véhicules.

Type : Rapide, Antigrav. Notez que l'équipage d'un Land Speeder porte des armures énergétiques, et que celui-ci ne compte donc pas comme étant un véhicule découvert.

Équipage : Space Marines.

Armes : Bolter lourd.

Options : Le bolter lourd peut être remplacé par un multi-fuseur pour +15 pts.

LAND SPEEDER TORNADO

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Tornado	75	10	10	10	4

Type : Rapide, Antigrav. Notez que l'équipage d'un Land Speeder porte des armures énergétiques, et que celui-ci ne compte donc pas comme étant un véhicule découvert.

Équipage : Space Marines.

Armes : Bolter lourd et lance-flammes lourd.

Options : Le bolter lourd peut être remplacé par un multi-fuseur pour +15 pts, et le lance-flammes lourd peut être remplacé par un canon d'assaut pour +10 pts.

LAND SPEEDER TYPHOON

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Typhoon	75	10	10	10	4

Type : Rapide, Antigrav. Notez que l'équipage d'un Land Speeder porte des armures énergétiques, et que celui-ci ne compte donc pas comme étant un véhicule découvert.

Équipage : Space Marines.

Armes : Bolter lourd et lance-missiles jumelés Typhoon (voir le récapitulatif des armes page 15 pour le profil du missile Typhoon).

Options : Le bolter lourd peut être remplacé par un multi-fuseur pour +15 pts.



La Dixième Compagnie de nombreux chapitres Space Marines possède un contingent de motos. Elles servent à l'entraînement de nouvelles recrues qui intégreront plus tard les escadrons motocyclistes, ou d'appui à grande mobilité aux escouades de Scouts derrière les lignes ennemies.



Le Land Speeder Space Marine est renommé pour sa grande vitesse et manœuvrabilité. Capable d'amener son arme lourde à portée n'importe où sur le champ de bataille, il est souvent employé pour décimer les équipes d'armes lourdes ennemies à couvert ou, avec un multi-fuseur, pour chasser les blindés.

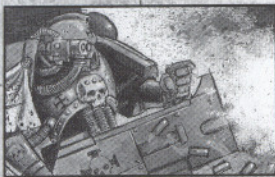


Le Tornado est encore plus lourdement armé qu'un Land Speeder classique. Capable d'emporter un système d'armes antichars et antipersonnel, le Tornado agit souvent comme réserve mobile, fonçant en avant pour exploiter une faiblesse ennemie ou appuyer l'offensive Space Marine là où elle en a besoin.



Le Typhoon est un Land Speeder équipé de lance-missiles Typhoon. Les missiles Typhoon ne sont que des versions plus lourdes des missiles à fragmentation habituels. Ce sont d'excellentes armes contre l'infanterie et les véhicules légers ennemis, mais manquant de puissance pour pouvoir venir à bout de véhicules ou de troupes plus lourdement blindés.

SOUTIEN



Les Devastators combinent la flexibilité de l'infanterie et la puissance de feu des chars. Capables d'atteindre des positions de tir en hauteur ou dans une jungle dense, les Devastators peuvent mettre leurs armes lourdes en position quel que soit le terrain.

Le char Predator peut être configuré de bien des manières. La version Annihilator optimise ses capacités antichars grâce à de multiples canons laser. Elle peut aussi être équipée de bolters lourds sur les tourelles de flanc afin de disposer d'un feu nourri contre l'infanterie et les véhicules légers, tandis que ses canons laser en tourelle prennent soin de tout ennemi blindé croisant son chemin.

La version Destructor est parfaitement adaptée à la destruction des véhicules légers et de l'infanterie grâce à son autocanon et à ses bolters lourds montés sur les tourelles de flanc. En remplaçant ces bolters lourds par des canons laser, il peut aussi s'avérer redoutable pour le plus blindé des véhicules ennemis.

Le massif canon Démolisseur du Vindicator est souvent utilisé pour percer des défenses fortifiées et permettre aux Terminators et aux escouades d'assaut de pénétrer dans les installations ennemies. Il est également précieux en terrain dense tel que la jungle ou les rues tortueuses d'une zone de combat urbaine, où sa relativement faible portée de tir ne constitue pas un handicap.

ESCOUADE DEVASTATOR

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Space Marine	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escouade : L'escouade comprend un sergent Space Marine et de quatre à neuf Space Marines.

Armes : Bolters. Le sergent peut échanger son bolter contre un pistolet bolter et une arme de corps à corps sans coût supplémentaire.

Options : Jusqu'à quatre Space Marines peuvent porter l'une des armes suivantes : bolter lourd +15 pts, lance-missiles +20 pts, canon laser +35 pts, multi-fuseur +35 pts, lance-plasma lourd +35 pts.

Personnage : Le sergent peut être remplacé par un sergent vétéran avec Crux Terminatus pour +15 pts.

Transport : L'escouade entière peut embarquer dans un Rhino pour +50 pts ou dans un Razorback pour +70 pts (voir la section Transport pour les options de véhicules).

PREDATOR ANNIHILATOR

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Annihilator	120	13	11	10	4

Type : Char

Équipage : Space Marines

Armes : L'Annihilator est équipé de canons laser jumelés en tourelle.

Options : L'Annihilator peut recevoir deux tourelles de flanc équipées de l'une des armes suivantes : bolter lourd pour +10 pts, canon laser pour +25 pts.

L'Annihilator peut être équipé des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : lame de bulldozer, blindage renforcé, missile traqueur, fulgurant sur pivot, projecteur, fumigènes. Aucune option ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

PREDATOR DESTRUCTOR

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Destructor	100	13	11	10	4

Type : Char

Équipage : Space Marines

Armes : Le Destructor est équipé d'un autocanon en tourelle.

Options : Le Destructor peut recevoir deux tourelles de flanc équipées de l'une des armes suivantes : bolter lourd pour +10 pts, canon laser pour +25 pts.

Le Destructor peut être équipé des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : lame de bulldozer, blindage renforcé, missile traqueur, fulgurant sur pivot, projecteur, fumigènes. Aucune option ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

VINDICATOR

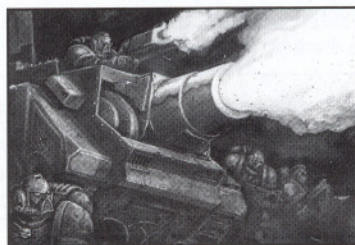
	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Vindicator	120	13	11	10	4

Type : Char

Équipage : Space Marines

Armes : Le Vindicator est équipé d'un canon Démolisseur monté sur sa coque et d'un fulgurant. Voir la section Artillerie de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

Options : Le Vindicator peut être équipé des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : lame de bulldozer, blindage renforcé, missile traqueur, fulgurant sur pivot, projecteur, fumigènes. Aucune option ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.



LAND RAIDER

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Land Raider	250	14	14	14	4

Type : Char

Équipage : Space Marines

Armes : Le Land Raider est équipé de canons laser jumelés sur chaque flanc et de bolters lourds jumelés montés sur l'avant de la coque.

Options : Le Land Raider peut être équipé des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : lame de bulldozer, blindage renforcé, missile traqueur, fulgurant sur pivot, projecteur, fumigènes. Aucune option ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

Transport : Le Land Raider peut embarquer jusqu'à dix Space Marines ou cinq Terminators.



Le Land Raider est l'un des plus puissants engins de destruction de l'Imperium.

WHIRLWIND

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Whirlwind	75	11	11	10	4

Type : Char

Équipage : Space Marines

Armes : Le Whirlwind est équipé d'un lance-missiles multiple en tourelle (voir Whirlwind dans la section Artillerie du livre de règles de Warhammer 40,000).

Options : Le Whirlwind peut être équipé des options de véhicules suivantes pour le coût indiqué dans l'Arsenal Space Marine : lame de bulldozer, blindage renforcé, missile traqueur, fulgurant sur pivot, projecteur, fumigènes. Aucune option ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

Le Whirlwind tire des missiles salve après salve sur l'armée ennemie, l'affaiblissant tandis que les Space Marines se mettent en position. Capable d'attaquer sans ligne de vue, de derrière une colline ou un bois, le seul indice de la présence d'un Whirlwind est souvent le rugissement de la première salve qui tombe des cieux.

RÉCAPITULATIF SPACE MARINE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Cdt d'armée	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Chef de Comp.	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Chef de Peloton	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Archiviste	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Chapelain	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Vét. S/Marine	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sergent Vét.	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Moto S/Marine	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto Scout	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Moto d'Assaut	4	4	4	4(5)	1	4	2	8	2+

Blindage

	Av.	Flancs	Arr.	CT
Rhino	11	11	10	4
Razorback	11	11	10	4
Land Speeder	10	10	10	4
Whirlwind	11	11	10	4
Predator	13	11	10	4
Vindicator	13	11	10	4
Land Raider	14	14	14	4

Blindage

	CC	CT	F	Av.	Flancs	Arr.	I	A
Dreadnought	4	4	6(10)	12	12	10	4	2

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Pistolet bolter	12ps	4	5	Pistolet
Bolter	24ps	4	5	Tir rapide
Fulgurant	24ps	4	5	Assaut 2
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3
Fusil	12ps	3	—	Assaut 2
Canon d'assaut	24ps	6	4	Lourde 3*
Autocanon	48ps	7	4	Lourde 2
Canon laser	48ps	9	2	Lourde 1
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
L-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Fuseur	12ps	8	1	Assaut 1*
Multi-fuseur	24ps	8	1	Lourde 1*
Fusil de sniper	36ps	X	6	Lourde 1*
L-missiles (antichars)	48ps	8	3	Lourde 1*
L-missiles (Frag.)	48ps	4	6	Lourde 1 Expl.*
Pistolet à plasma	12ps	7	2	Pistolet*
Lance-plasma	24ps	7	2	Tir rapide*
L-plasma lourd	36ps	7	2	Lourde 1 Expl.*
Missile Typhoon	48ps	5	5	Lourde 1 Expl.

* Ces armes sont soumises à des règles spéciales, voir la section Armes de Warhammer 40,000 pour plus de détails.

ARTILLERIE

Arme	Portée	F	PA	Type
Démolisseur	24ps	10	2	Artillerie 1
Whirlwind	Estim. 48ps	5	4	Artillerie 1

CHOISIR UNE ARMÉE DE SPACE MARINES

Le plaisir de collectionner une armée vient en partie de la création d'une force de taille limitée, puis de son évolution en une grande armée adaptable vous permettant de déployer les troupes qui conviennent le mieux à chaque mission.

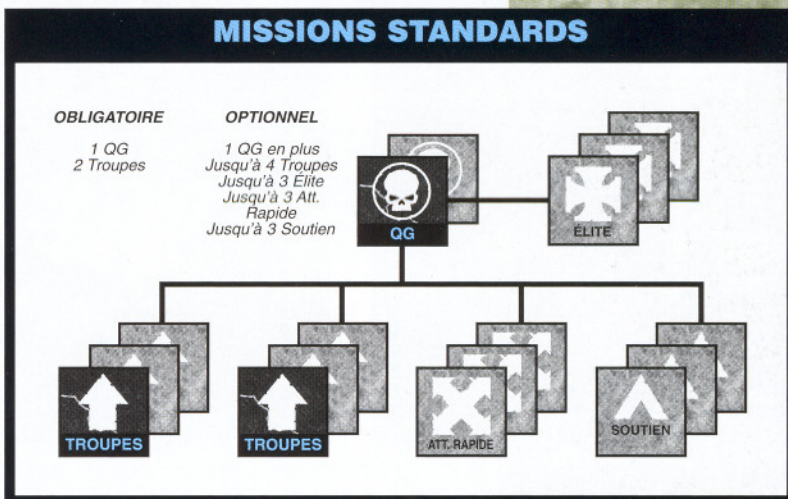
COMMENCER

Les Space Marines sont l'une des armées les plus polyvalentes de Warhammer 40,000. Leurs troupes de base sont excellentes, et ils ont accès à une grande variété d'unités spécialisées d'Attaque Rapide, d'Élite et de Soutien.

Choisir lesquelles collectionner peut sembler ardu au début, mais cette section du Codex est là pour vous guider lors de la création d'une armée de Space Marines prête au combat.

Lorsque vous collectionnez votre armée, n'oubliez pas le schéma de structure d'armée. C'est lui qui déterminera le type et le nombre d'unités dont vous disposerez pour une bataille. Il vaut mieux commencer par le schéma des missions standards. C'est la plus flexible des organisations d'armée, et si votre armée est jouable selon ses limites, vous devriez pouvoir l'utiliser dans n'importe quel scénario.

Comme l'indique le schéma de structure de mission standard ci-dessus, vous devez avoir au moins une unité QG et deux unités de Troupes dans votre armée. Il est donc judicieux de commencer par acheter et peindre une unité QG et deux



unités de Troupes. Ces deux choix vous permettent déjà de jouer une petite mission standard. Vous pouvez ensuite choisir avec quelles unités agrandir votre armée. Une armée plus grande ne signifie pas seulement de plus grandes batailles, mais aussi une flexibilité accrue dans le choix des unités les plus adaptées au scénario joué. Il est également très satisfaisant de voir la tête de votre adversaire lorsque vous révélez une nouvelle unité fraîchement peinte : celle qu'il n'attendait pas !

Une fois votre unité QG et vos unités de Troupes prêtes, vous pouvez déjà penser à agrandir votre armée avec d'autres unités.

Le meilleur moyen de savoir ce qui peut manquer à votre armée est de jouer avec ce que vous avez déjà, puis de vous demander ce qui vous aurait aidé pendant la partie.

Il est aussi judicieux de discuter avec des joueurs Space Marines vétérans afin de profiter de leur expérience et de leur sagesse. Ils pourront vous donner quelques tactiques utilisables avec différentes combinaisons d'unités.

Sur la page suivante, vous trouverez un guide des différentes unités Space Marines, avec des notes indiquant leurs forces et leurs faiblesses.



Une force Space Marine de base comportant 2 escouades tactiques (Troupes) et 1 escouade de Cdt (QG)

**QG**

FORCES: Très puissants au corps à corps, les héros sont de bons chefs. Les archivistes disposent des pouvoirs "Frappe Psychique" et "Tempête de Destruction", et les chapelains bénéficient d'une sauvegarde invulnérable et d'armes énergétiques.

FAIBLESSES: Ils ont tous, dans l'absolu, besoin d'une escouade pour les soutenir et coûtent beaucoup de points.

**HÉROS****ARCHIVISTE****CHAPELAIN****ÉLITE****DREADNOUGHT**

FORCES: Grosses armes, terrible au combat rapproché, épais blindage.

FAIBLESSES: Vulnérable aux armes antichars, cible très visible.

**ESCOUADE TERMINATOR**

FORCES: Sauvegarde améliorée, bonne puissance au tir et au corps à corps, capacité de Frappe en Profondeur.

FAIBLESSES: Nombre limité, très coûteux en points!

**VÉTÉRANS**

FORCES: Excellente aptitude au corps à corps, bon commandement.

FAIBLESSES: Nombre limité.

**TROUPES****ESC. TACTIQUE**

FORCES: Flexibles, bien armés et protégés.

FAIBLESSES: Pas optimisés pour des rôles spécifiques de combat.

**ESC. DE SCOUTS**

FORCES: Infiltration, rapidité sans égale sur terrain difficile, faible coût en points.

FAIBLESSES: Armes et protections légères.

TRANSPORT



RHINO

FORCES: Transporte dix Space Marines, faible coût en points.

FAIBLESSES: Faible blindage, armement léger.

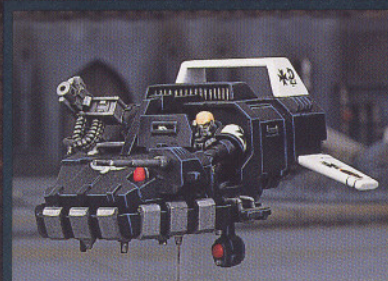
RAZORBACK

FORCES: Peut porter une grande variété d'armes lourdes.

FAIBLESSES: Faible blindage, ne transporte que six Marines.



X ATTAQUE RAPIDE X



LAND SPEEDER

FORCES: Rapide, antigrav, peut être transformé en Tornado avec deux armes lourdes.

FAIBLESSES: Faible blindage, vulnérable aux tirs ennemis.



ESCADRON MOTOCYCLISTE

FORCE: Rapide, les bolters jumelés permettent de relancer les tirs ratés.

FAIBLESSES: Cher en points, mobilité limitée en terrain dense.



ESC. D'ASSAUT

FORCES: Réacteurs dorsaux, excellents au corps à corps.

FAIBLESSES: Chers en points, pistolets bolters uniquement, avec une faible portée de tir.



MOTOS D'ASSAUT

FORCES: Rapides, dotées soit d'un bolter lourd, soit d'un multi-fusur.

FAIBLESSES: Mêmes faiblesses que les motos.

^ SOUTIEN ^



WHIRLWIND



PREDATOR

FORCES

Predator: Bien armé, bon blindage.
Whirlwind: Tir indirect, barrage d'artillerie.
Esc. Devastator: Plusieurs armes lourdes.

FAIBLESSES

Tous: Doivent rester immobiles pour une efficacité maximum, vulnérables à l'assaut.



ESCOUADE DEVASTATOR

AGRANDIR VOTRE ARMÉE

A présent que vous avez quelques Troupes et un QG, que faire ? Voici quelques idées pour faire de votre force une véritable armée.

Une fois que vous avez vos deux unités de Troupes et un QG, vous pouvez agrandir votre armée avec d'autres unités. Une bonne manière de commencer est de collectionner une unité de chaque catégorie de la liste d'armée : Élite, Attaque Rapide et Soutien.

C'est ce qu'a fait Alan ci-dessous. Il a agrandi son armée avec une escouade Terminator, un Land Speeder Tornado, un Whirlwind et un Archiviste comme second choix QG. Cela lui fait au moins une unité de chaque catégorie.

Les joueurs vétérans de Warhammer 40,000 ont souvent une idée précise de leur armée avant de commencer leur collection. Ils choisissent leur armée avec un thème en tête, se concentrant sur les unités qui conviennent à leur style de jeu ou qui leur plaisent le plus.

L'armée de Paul ci-dessous en est un bon exemple. Il s'est concentré sur l'Attaque Rapide avec trois unités de cette catégorie. En complément, Paul a aussi fourni un Rhino à son escouade tactique afin qu'elle ne reste pas derrière.



Alan Merrett

FORCE DE DARK CRUSADERS

QG (Commandant & Archiviste)

ÉLITE (Escouade Terminator)

SOUTIEN
(Whirlwind)

TROUPES (Escouade Tactique)

TROUPES (Escouade Tactique) (Land Speeder Tornado)

ATTAQUE RAPIDE

(Land Speeder Tornado)



Paul Sawyer

FORCE DE WHITE SCARS

ATT. RAPIDE
(Moto d'Assaut)

TROUPES (Scouts)

TRANSPORT
(Rhino)

TROUPES
(Escouade Tactique)

ATTAQUE RAPIDE
(Escadron Motocycliste)

QG
(Chapelain)

ATTAQUE RAPIDE (Escouade d'Assaut)

TACTIQUES SPACE MARINES

Le Predator fournit un tir d'appui. L'escouade tactique peut soutenir ou avancer selon la situation.

Voici trois différents plans de bataille convenant à une armée Space Marine. Ce ne sont que des idées de base qui vous laissent beaucoup de liberté pour les adapter à votre armée et à vos divers ennemis.

ATTAQUE GÉNÉRALE

- A utiliser pour prendre du terrain.
- Amène les Space Marines en situation de fusillade et de corps à corps, où ils excellent.
- Excellent contre les ennemis avec beaucoup de Soutien et peu de troupes d'assaut, comme la garde impériale.

L'escouade de Cdt et les Terminators avancent.

L'escadron de motos avance rapidement le long du bord de table, tandis que les Scouts traversent la jungle.

Les motos vont là où l'ennemi est le plus dangereux.

Les escouades tactiques fournissent un tir d'appui.

Les Terminators défendent ou contre-attaquent.

L'escouade de Cdt se met à couvert dans les ruines.

DÉFENSE ACHARNÉE

- Pour garder le terrain.
- Excellent contre les armées spécialistes de l'assaut comme les tyranides et le Chaos.
- Excellent contre les ennemis capables de vous encercler, comme les eldars.

Le Predator fournit un tir d'appui. Les scouts le protègent des assauts, et contre-attaquent à travers la jungle.

L'escadron de motos, l'escouade de Cdt et les Terminators attaquent le long du bord de table.

Le Predator et les escouades tactiques fournissent un tir d'appui.

FLANC PRIORITAIRE

- Contre les armées en importante supériorité numérique, comme les orks et la Garde Impériale.
- Empêche l'ennemi d'utiliser l'avantage du nombre : réparties sur tout le champ de bataille, les unités ennemies sur le flanc opposé restent hors de portée des Space Marines.
- Attaquez une partie de l'armée ennemie et détruisez-la totalement avant de passer à la suivante.
- Permet aux Space Marines de prendre du terrain.

Les scouts sont dans les ruines, prêts à attaquer lorsque l'ennemi sera affaibli.

COULEURS DE CHAPITRES SPACE MARINES

On dit qu'il existe un millier de chapitres Space Marines, chacun avec son uniforme et son héraldique. Voici quelques schémas de couleurs, que vous pouvez utiliser tels quels, ou dont vous pouvez vous inspirer pour créer le vôtre.

Nous avons placé l'insigne de chapitre au-dessus de chaque photo ainsi qu'un échantillon indiquant la couleur de base utilisée pour peindre la figurine. Chaque photo possède un point blanc ou noir indiquant la couleur de la sous-couche utilisée.



WHITE SCARS



RAVEN GUARD



MARAUDERS



RAPTORS



RAMPAGERS



ULTRAMARINES



WHITE CONSULS



CHAPITRE AURORA



REVILERS



BLACK TEMPLARS



SONS OF MEDUSA

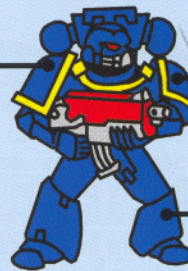


DOOM EAGLES

INSIGNES SPACE MARINES

INSIGNE D'ESCOUADE

ESCOUADE TACTIQUE					
ESCOUADE D'ASSAUT					
ESCOUADE DEVASTATOR					
ESCOUADE DE VÉTÉRANS					
ESCOUADE DE COMMANDEMENT					
NOMBRES					

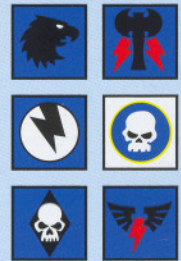


Les Chapitres Space Marines utilisent des méthodes très différentes pour distinguer les différentes escouades au sein d'une compagnie. Beaucoup utilisent des insignes indiquant le type d'escouade (tactique, assaut, etc.). D'autres chapitres ne donnent qu'un simple numéro ou combinent l'insigne et le numéro. Parfois, les différentes compagnies d'un chapitre se distinguent par des couleurs. Il peut s'agir d'une bordure des épaulières ou d'une autre partie de l'armure.



INSIGNE DE CHAPITRE

INSIGNE D'ARMÉE



Les commandants Space Marines donnent souvent des insignes aux troupes sous leur commandement pour les identifier en temps de guerre.



CRIMSON FISTS



IMPERIAL FISTS



IRON HANDS



RED TALONS



SILVER SKULLS



SCYTHES OF THE EMPEROR



EAGLE WARRIORS



HOWLING GRIFFONS

COMMENT PEINDRE UN ULTRAMARINE

Choisir votre armée n'est que le début de la collection. Une fois que vous savez ce que vous voulez, il vous reste à peindre les figurines ! Cette tâche peut sembler ardue, mais si vous suivez les conseils prodigués sur ces pages, vous vous apercevrez vite que c'est en réalité assez facile.

Comme nous l'avons vu au cours des pages précédentes, une armée Space Marine se compose d'une dizaine de figurines au minimum, mais peut dépasser les soixante ! De nombreux joueurs préfèrent peindre leurs figurines par séries de cinq ou dix plutôt que de les peindre individuellement.

Peindre en série apporte de nombreux avantages. Primo, vous prenez un rythme de travail plus élevé en ne repartant pas à zéro pour chaque figurine. Secundo, le temps d'avoir fini une couleur sur la dernière figurine, la première est prête pour la couche

suivante, et vous n'êtes jamais bêtement assis en train d'attendre que ça sèche !

N'oubliez pas non plus que vous peignez une armée pour jouer avec : il n'est pas nécessaire que chaque figurine soit un chef-d'œuvre ! Sur la table, l'aspect général d'une unité comptera plus que tous les éclaircissements et les détails du monde. Pensez à cela, et votre armée sera peinte plus vite que vous le pensiez.

Si vous suivez les étapes ci-dessous, vous devriez facilement pouvoir peindre une unité de Space Marines dans un laps de temps raisonnable.



Après avoir nettoyé et assemblé vos figurines Space Marines, la première chose à faire est de les sous-coucher. Pour cela, le meilleur moyen est d'utiliser un aérosol blanc. L'aérosol fait vraiment gagner du temps, car vous pouvez sous-coucher toute une série en une fois plutôt que de peindre chaque figurine au pinceau. Une fois les figurines sous-couchées, laissez-les sécher avant de passer à l'étape suivante.



Vous êtes maintenant prêt à passer la première couche de peinture sur vos Ultramarines. Avec de la peinture Bleu Ultramarine et un pinceau détail fin, peignez soigneusement tout le Space Marine à part l'aigle pectoral et les rebords des épaulières. Ne vous en faites pas si vous débordez un peu sur des parties qui ne doivent pas être bleues. Vous pourrez toujours rattraper les erreurs lors d'une étape suivante.



Le temps d'avoir peint votre dernière figurine en bleu, la première devrait être sèche. Vous pouvez à présent appliquer les autres couleurs de vos Space Marines. Peignez les rebords d'épaulières et l'aigle pectoral en jaune, et utilisez du rouge pour le corps du bolter, toutes les zones laissées en blanc doivent être peintes en noir. Ne peignez qu'une seule couleur à la fois sur toutes vos figurines avant de passer à la prochaine. C'est plus rapide ainsi.



Il ne reste plus que les petits détails. Peignez soigneusement les yeux de chaque Space Marine en rouge. Ensuite, peignez en argent toutes les zones noires de chaque figurine (sur l'arme et le casque). Enfin, peignez les socles d'une couleur assortie à votre table de jeu (nous avons utilisé du vert dans notre exemple).

Vos Ultramarines sont terminés et prêts à se battre !

Nous avons utilisé un Ultramarine dans notre exemple étape par étape, mais les mêmes principes de base s'appliquent pour n'importe quel autre chapitre. En regardant sur les pages 22-23, si par exemple vous aviez décidé de peindre des White Consuls, vous n'auriez qu'à remplacer la peinture bleue par du blanc en suivant les étapes ci-dessus.

Une escouade tactique Ultramarine terminée. A l'aide de la méthode ci-dessus, cette escouade a été peinte en moins d'une heure.



PEINTURE DES SPACE MARINES

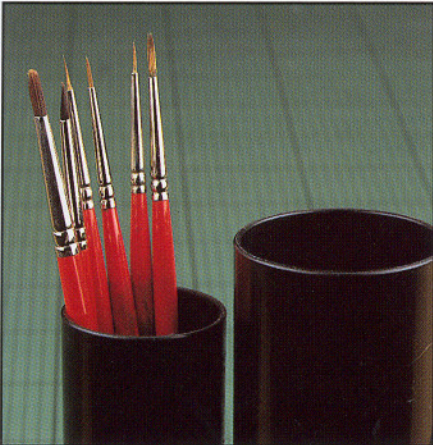
Ces deux pages détaillent différentes techniques de peinture utilisables pour vos Space Marines. Chacune peut servir pour donner un effet particulier, et avec un minimum de pratique, vous trouverez un style de peinture qui satisfera vos besoins en termes de qualité et de vitesse.

La plupart des techniques données ici peuvent être combinées, et comme vous allez le voir, elles sont parfois plus efficaces sur certaines parties de la figurine ou avec des couleurs particulières. Apprendre à peindre des figurines demande du temps et de l'entraînement. N'ayez pas peur de faire des expériences. Ne prenez pas la peinture comme une corvée, mais comme une partie du plaisir de collectionner une armée !

ENTRETENIR VOS PEINTURES & VOS PINCEAUX

Un ouvrier n'est rien sans ses outils, et si vous essayez de peindre avec un pinceau avec les poils en pétard, vous allez mettre de la peinture partout ! Pour que vos pinceaux conservent une belle pointe,

rangez-les toujours la tête en haut dans un pot. Pour peindre, utilisez un vieux pinceau pour transférer la peinture du pot vers la palette (un bout de carrelage est parfait pour ça) et évitez de tremper le pinceau neuf entier dans la peinture. Rincez régulièrement le pinceau pour que la peinture ne sèche pas sur les poils.



Les pinceaux Citadel sont disponibles en plusieurs tailles, du *Détail Fin* au *Grand Brossage*. Vous pouvez toujours vous débrouiller avec juste des pinceaux *Standard* et *Détail*, bien qu'un pinceau *Couche de Base* soit plus pratique pour certaines parties comme les épaulières. Un pinceau *Détail Fin* est utile lorsque vous avez acquis assez d'assurance pour peindre les yeux ou autres petits détails. Les pinceaux spéciaux de brossage sont faits de fibres plus raides, et s'abîment moins vite en peignant les bolters et autres parties métalliques.

SOUS-COUCHE

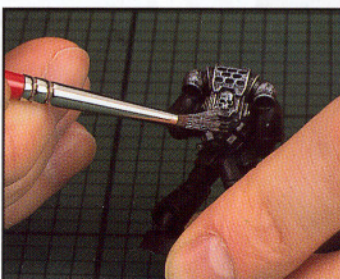
Les bombes aérosol sont parfaites pour obtenir rapidement une sous-couche bien lisse. Utilisez-les dans des endroits bien aérés, de préférence en extérieur, pour éviter de respirer les émanations.

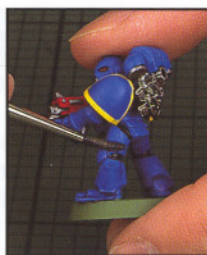
Préférez la sous-couche noire pour les couleurs sombres telles que le bleu ou le vert foncé. Sous-couchez en blanc pour les couleurs lumineuses comme le jaune, le rouge ou le bleu clair.



COULEURS MÉTALLIQUES

Pour peindre une partie métallique, comme un bolter, peignez-la d'abord en noir. Mettez de la peinture argentée sur votre pinceau puis essuyez ce dernier jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un résidu de peinture. Brossez sur le noir afin que la couleur se dépose sur les reliefs. Le nombre de couches détermine la brillance du métal.





LES ENCRES

Les encres servent surtout à assombrir une couleur pour effectuer un ombrage. Comme les encres sont très liquides, elles se déposent dans les creux et pas sur les reliefs, créant ainsi instantanément des zones d'ombres sur une figurine.

Comme vous pouvez le voir sur les photos ci-dessus, les encres sont utilisées sur les visages (encre chair), les aigles pectoraux (utilisez la couleur appropriée) et les parties métalliques (encre noire, éventuellement mélangée avec un peu d'encre bleue).

Si vous n'avez pas la main qui tremble, vous pouvez en passer une ligne sur les jointures de l'armure, là où les mains tiennent l'arme, etc. Ceci aide à séparer les différentes parties d'une figurine et fait ressortir certains éléments.

Vous pouvez utiliser les encres sur les parties planes de l'armure pour rendre la couleur plus riche et plus profonde. La méthode est la même : passez de l'encre sur toute la surface et laissez sécher.

Les encres demandent plus de temps pour sécher que la peinture. Si vous passez la couche suivante trop tôt, elle se mélangera et débordera partout.



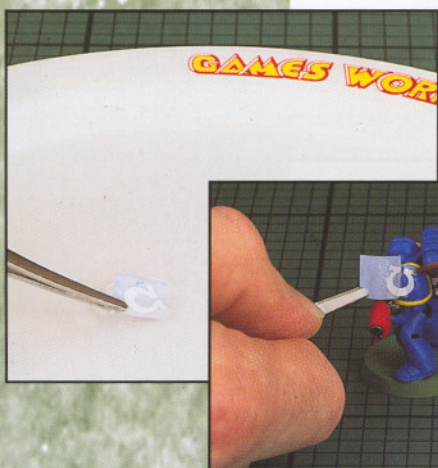
SOCLER AVEC DU FLOCAGE

Vous pouvez socler facilement et rapidement avec du flocage. Peignez le socle en vert et laissez sécher. Passez ensuite une couche de PVA diluée avec un peu d'eau. Avant que la colle ne sèche, passez le socle dans le flocage puis secouez-le pour retirer le surplus.



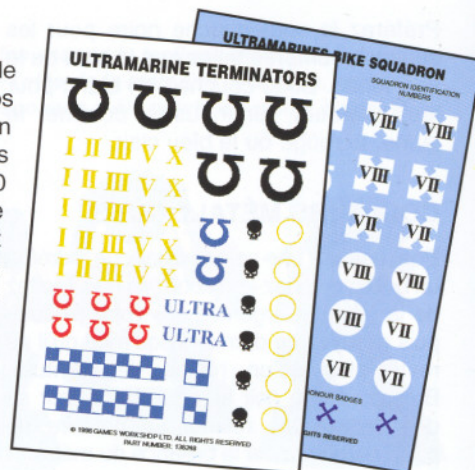
SOCLER AVEC DU SABLE

Vous pouvez aussi socler vos figurines avec du sable. Appliquez une couche de PVA diluée et passez le socle dans le sable. Laissez sécher et peignez le sable d'une couleur assortie à votre table de jeu. Certains brossent le sable avec une couleur plus claire pour donner du relief.



DÉCALCOS

Les décalcos sont un moyen facile d'appliquer des insignes à vos Space Marines. Découpez un décalco et laissez-le tremper dans l'eau pendant environ 30 secondes. Puis, à l'aide d'une pince à épiler et d'un pinceau, faites-le glisser de son support en papier sur la figurine. Utilisez un coin de tissu pour retirer le surplus d'eau.



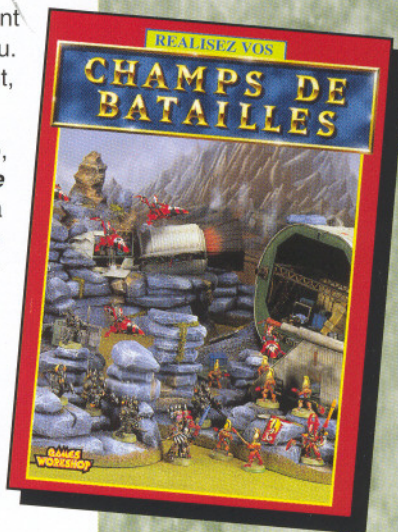
RÉALISATION DE DÉCORS

Une armée bien peinte sur un champ de bataille bien réalisé est vraiment superbe, et vous devriez penser à vous faire une collection de décors de jeu. La manière la plus simple consiste à acheter ce dont vous avez besoin. Cependant, de nombreux joueurs préfèrent réaliser leurs propres décors personnalisés.



Games Workshop propose une large gamme de décors en carton et en plastique idéaux pour tout champ de bataille de Warhammer 40,000.

Le livre de Games Workshop, *Réalisez vos Champs de Bataille* est plein d'informations sur la réalisation de décors: du terrain basique très simple à fabriquer jusqu'aux projets les plus fous.



Cette page vous présente deux idées de décors. Un emplacement d'artillerie ou une base avancée impériale peuvent sembler difficiles à faire, mais ce sont de bons exemples de ce qu'on peut réaliser avec trois fois rien. Essayez toujours de repérer les objets qui pourraient devenir de superbes décors. Les tubes en

carton, les boîtes, les emballages, les vieux pots de peinture, les boîtiers de pellicules, les pots de yaourt, le polystyrène, les bouts de chaînes, de câbles et toutes sortes de trucs qui peuvent se transformer en décors magnifiques pour les batailles de vos Space Marines.

EMPLACEMENT D'ARTILLERIE



Utilisez de l'isorel ou du carton fort pour le socle de ce décor. La structure principale (peinte en noir) est faite de bouts de cartons collés ensemble. Une fois celle-ci sèche, placez-la sur un bloc de polystyrène et tracez le contour. Coupez ce contour dans le bloc pour pouvoir y glisser la structure, puis collez le polystyrène sur le socle en retirant ce qui dépasse. Vous pouvez aussi le tailler pour lui donner une forme arrondie. Insérez la structure dans le bloc et collez-la.

Ensuite, collez une plaque de grillage très fin sur le plancher de la structure et collez du carton par-dessus, avec des trous pour que l'on puisse voir le grillage. Passez une couche de peinture texturée (de la peinture mélangée à du sable fin) sur le socle et la pente du bloc de polystyrène et collez des petits cailloux avec de la PVA pour donner du relief. Il ne vous reste plus qu'à peindre !

BASE AVANCÉE IMPÉRIALE



La structure de cette base est faite des mêmes matériaux que l'emplacement d'artillerie. Celle-ci terminée, des détails peuvent être ajoutés, comme les arbres tropicaux en plastique et la tour de guet sur la base. Peignez les arbres et la base séparément, avant de coller les deux ensemble, car les arbres ne sont pas faciles à peindre une fois collés.

La tour est faite de bouts de plastique récupérés dans une maquette de train, mais aurait facilement pu être réalisée en carton. Passez de la peinture texturée sur la colline en polystyrène et sur la structure, et floquez le socle après l'avoir peint, mais avant de coller les arbres.



Rhino, Razorback & Predator Ultramarines



Predator & Dreadnought Crimson Fists



Razorback Black Templar



Predator & Escadron Motocycliste Imperial Fists



"Admettre la défaite
est un blasphème
contre l'Empereur"

Roboute Guilliman -
Primate des Ultramarines



Razorback Silver Skull

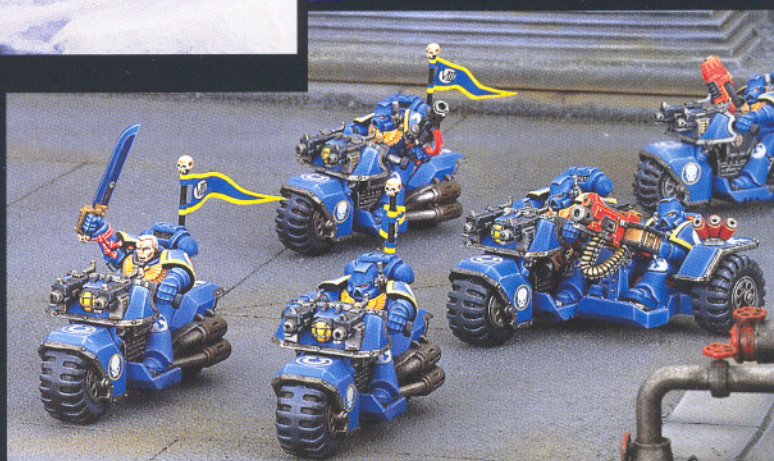


Predator Ultramarine

Voici quelques véhicules Space Marines peints par l'équipe 'Eavy Metal de Games Workshop. Vous pouvez vous en inspirer pour vos propres schémas de couleurs, et vous trouverez des conseils pour peindre les véhicules dans les pages suivantes.



Dreadnought Crimson Fists



Escadron Motocycliste & Moto d'Assaut Ultramarines



Rhino Storm Lord

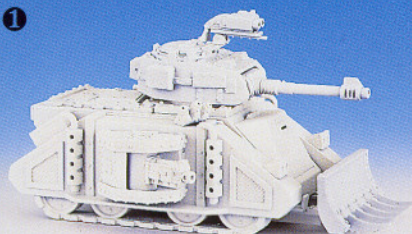


Whirlwind Ultramarine

PEINTURE DE VÉHICULES SPACE MARINES

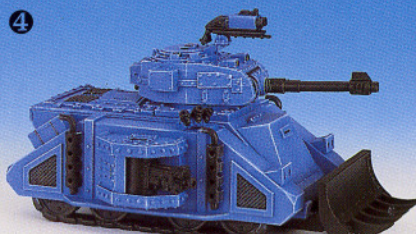
Les véhicules Space Marine se peignent très rapidement, malgré leur taille et leur air compliqué. Les étapes ci-dessous prennent un char Predator comme exemple, mais la même méthode s'applique pour n'importe quel genre de véhicule Space Marine, des motos aux Land Speeders.

1



Tout d'abord, préparez votre figurine avec une sous-couche. La sous-couche blanche est parfaite pour cela. Utilisez l'aérosol dans un endroit bien aéré (en extérieur de préférence), et laissez sécher.

4



Pour ajouter des éclaircissements sur votre figurine, utilisez une couleur plus claire que la couleur de base. Mettez de la peinture sur votre pinceau puis essuyez ce dernier. Brossez doucement sur les arêtes de la figurine.

2



Il faut à présent passer la première couche de couleur sur votre figurine. Décidez de la couleur principale du véhicule, puis peignez le véhicule entier de cette couleur. Mieux, Si vous trouvez un aérosol de la bonne couleur, vous pouvez l'utiliser pour peindre votre figurine.

5



A présent, vous pouvez peindre les zones noires en métal. Nous avons utilisé du Métal Bolter pour notre Predator. Parfois, le métal a un aspect trop "propre", auquel cas il faut ajouter une encre noire diluée avec de l'eau sur la zone en question.

3



Repérez les parties qui seront métalliques une fois la figurine terminée, et peignez-les en noir. La peinture métallique donne un meilleur effet si elle est passée sur du noir.

6



Les zones qui ont été laissées en noir après l'étape 5 ont reçu un léger éclaircissement de gris clair. Pour finir, appliquez les décalcos pour représenter les insignes de chapitre et autres marquages. Le véhicule est prêt à foncer au combat!



Le Predator terminé et une escouade de Space Marines prêts pour une partie.

AJOUT DE DÉTAILS SUR LES VÉHICULES

RAZORBACK
SILVER SKULL



Un truc facile à réaliser pour donner à vos véhicules un air usé par les combats est de faire des tas d'entailles et de trous avec un couteau de modéliste pour simuler les impacts et autres dégâts.



Cette moto a été personnalisée par le simple ajout d'une épée tronçonneuse.

MOTO SPACE MARINE
IMPERIAL FIST



PREDATOR ANNIHILATOR
IMPERIAL FIST



Le bidon d'essence collé à l'avant du Rhino provient d'une grappe d'accessoires pour Warhammer 40,000.



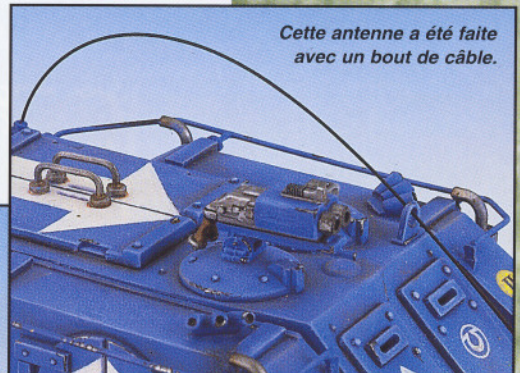
Étendards en papier, peints à la main et collés.



RHINO
ULTRAMARINE



Cette antenne a été faite avec un bout de câble.



Cette toile goudronnée est un bout de papier roulé et attaché avec du fil de fer, puis recouvert de PVA pour le solidifier.



GALERIE



▲ Ce fantastique diorama est l'œuvre de Mike McVey, sculpteur chez Games Workshop. Il dépeint la scène épique de l'affrontement final entre l'Empereur et le Maître de Guerre Horus.

◀ Extrême gauche: Scout Space Marine avec un camouflage vert et brun, peint par Martin Footitt. Gauche: Scout Space Marine Imperial Fist peint par Ben Jefferson.

▼ Sergent Vétéran Ultramarine, peint par Martin Footitt.



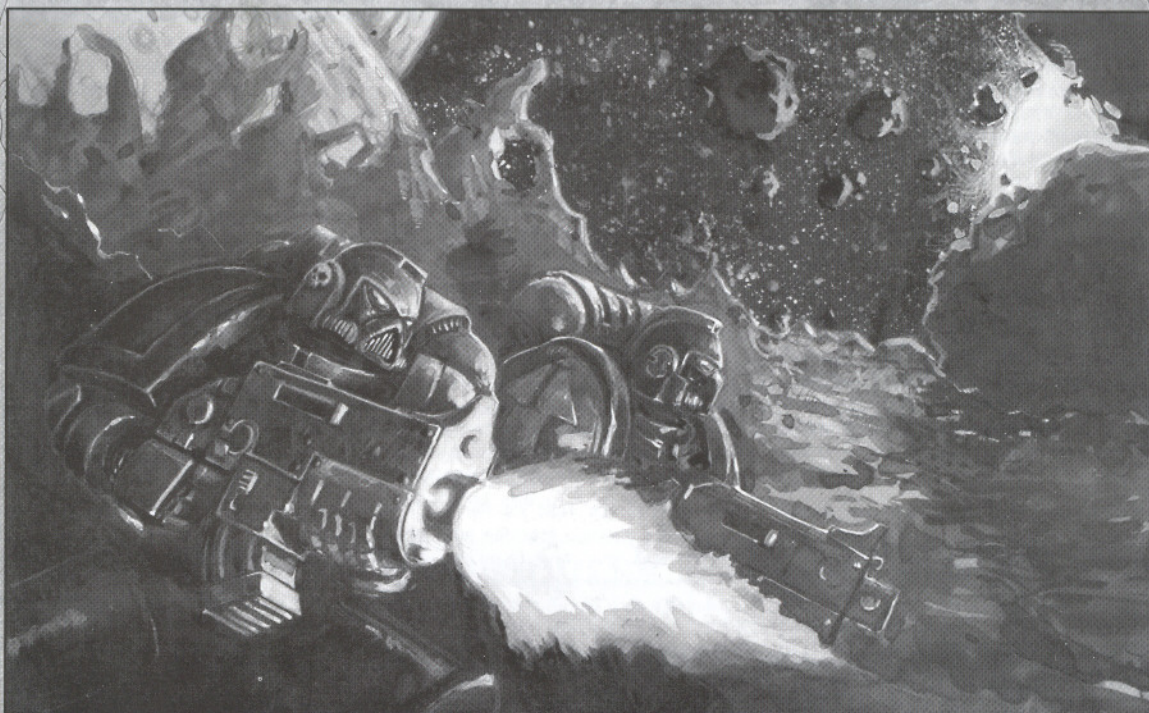
▲ De gauche à droite: Porte-étendard Ultramarine peint par Richard Baker; Mameus Calgar peint par Neil Hodgson; Tigurius peint par Paul Muller.



APPENDICE

A partir de cette page, le Codex est consacré à l'Appendice. Il contient toutes sortes d'informations qui n'ont pas leur place dans la liste d'armée proprement dite : les règles pour l'équipement et les options de véhicules proposés dans la section Arsenal, les détails d'une sélection de personnages Space Marines célèbres et un scénario spécial Space Marine.

Nous avons également compilé une série de rapports et de commentaires qui éclairent l'histoire et l'organisation des chapitres Space Marines. Nous espérons que leur lecture sera intéressante et qu'ils seront utiles aux joueurs qui veulent créer leur propre chapitre Space Marine ou qui gèrent des campagnes.



Le capitaine Karrack récita la Litanie d'Ajustement tandis que la rampe du Thunderhawk s'ouvrait dans un bruit métallique. Il sentit son casque se verrouiller tandis que l'atmosphère du vaisseau s'échappait en un nuage de cristaux de glace, aspirée par le vide glacial de l'espace. Les Ultramarines se déployèrent en formation Ferrus comme prévu, et en moins de six secondes, trente silhouettes blindées foulaient le sol gris. Les moteurs du Thunderhawk rugirent à nouveau tandis qu'il décollait dans un déchainement de chaleur et de poussière, rejoignant les étoiles du firmament loin au-dessus.

Des rochers et des cratères gris s'étendaient jusqu'à l'horizon, qui n'était pas si lointain à cause de la petite taille de la lune. Karrack se redressa, fit un geste, et les Space Marines se séparèrent en six escouades pour encercler un vaste cratère. Ils s'arrêtèrent au bord et scannèrent la station scientifique impériale en dessous. Aucun signe de violence, pas de murs criblés d'impacts ni de dômes éventrés, même l'éclairage fonctionnait encore. Karrack prit la tête de l'escouade Veritas et avança pour commencer ses investigations.

Ils étaient à mi-chemin dans le cratère lorsque les traitres ouvrirent le feu. Les tirs de laser issus de l'ombre brûlaient leurs armures et calcinaient les rochers. Un instant plus tard, les Space Marines en couverture à la circonférence du

cratère crachaient des bolts sur leurs assaillants avec une terrible précision. Karrack vit des corps se tordre et sauter lorsque les bolts les déchiraient et que leur sang formait des nuages de givre écarlate.

Karrack mena la charge de l'escouade Veritas vers la porte principale. Des gardes en manteaux longs lui barraient le passage. La panique se lisait dans leurs yeux au-dessus de leurs respirateurs alors qu'ils tentaient maladroitement d'épauler leurs fusils laser. Le tir du bolter de Karrack traversa celui de droite et un revers de la main brisa le crâne de l'autre. Les nuages de sang gelé et la faible gravité lui donnaient l'impression qu'il se battait sous l'eau. Il tapa le code d'entrée et prépara une grenade à fragmentation pendant le délai d'attente. La porte s'ouvrit sur une grêle de tirs laser. La grenade à fragmentation obligea les traitres à se mettre à couvert, et Karrack et les autres Space Marines furent sur eux avant qu'ils n'aient pu se ressaisir.

Après le combat, ils fouillèrent la base de fond en comble sans trouver de survivant. Certains des adeptes s'étaient suicidés, mais d'autres avaient été tués par leurs propres gardes, et beaucoup avaient disparu. Dans la salle centrale, ils trouvèrent le trou de forage qui descendait jusqu'à ce qui avait été découvert sous la glace. Quelle qu'ait été la nature de cette découverte, elle n'était plus là.

ARSENAL SPACE MARINE

Les règles suivantes décrivent le fonctionnement au combat de tout l'équipement spécial utilisé par les Space Marines. Ces règles sont plus détaillées que celles du livre de Warhammer 40,000, qu'elles remplacent si elles sont différentes. Tout objet non mentionné ici fonctionne exactement tel qu'il est décrit dans le livre de Warhammer 40,000.

Armure d'Artificier: Construite par un maître artisan, l'armure d'artificier protège encore mieux qu'une armure standard Space Marine. Un personnage en armure énergétique peut porter une armure d'artificier et obtenir une sauvegarde de 2+. La protection est identique à celle des Terminators, mais les objets qui leur sont réservés restent inaccessibles.

Auspex: C'est un scanner à courte portée utilisé par les Space Marines pour détecter les troupes cachées. Si des infiltrateurs ennemis se déploient à moins de 4D6ps d'une figurine portant un Auspex, cette dernière peut effectuer un tir "gratuit" sur eux (ou donner l'alerte dans un scénario Raid). Si la figurine fait partie d'une unité, alors toute l'unité peut tirer. Ces tirs sont effectués avant le début de la bataille, et peuvent provoquer une retraite des infiltrateurs. Les règles de tir normales s'appliquent.

Bioniques: Les bioniques permettent à un Space Marine mutilé de reprendre du service, mais rarement d'améliorer ses capacités. Il est pourtant possible qu'une attaque ou un tir touche un organe bionique et inflige moins de dégâts. Par exemple, un tir qui aurait arraché une jambe causera des dégâts moins graves à une jambe bionique. Pour représenter ceci, si une figurine portant des bioniques est tuée, couchez-la au lieu de la retirer du jeu. Lancez 1D6 au début du tour suivant: de 1-5, elle est retirée du jeu, sur un 6, la figurine est relevée avec 1 PV.

Poing Tronçonneur: Il s'agit d'un gantelet énergétique modifié pour découper les cloisons et les véhicules blindés. Les règles sont les mêmes, sauf que le poing tronçonneur lance 2D6 pour pénétrer les blindages.

Bannière de Chapitre: Les bannières de chapitre combinent les effets d'une sainte relique et d'un étendard sacré (voir plus loin).

Armes Combinées: Il s'agit simplement de l'assemblage de deux armes, donnant au Space Marine deux possibilités de tir. Il peut ainsi choisir laquelle utiliser lors de sa phase de tir. Le bolter peut tirer autant de fois que nécessaire, mais l'autre arme ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille. Les deux armes ne peuvent pas tirer en même temps.

Crozius Arcanum: Le Crozius Arcanum est l'insigne des chapelains Space Marines tout en étant une arme. En termes de jeu, il est traité comme une arme énergétique.

Lance-missiles Cyclone: Le Cyclone est un lance-missiles spécialement conçu pour les Terminators. L'arme de main gauche est remplacée par un système de visée qui permet au Terminator de tirer avec son fulgurant et avec le Cyclone pendant la même phase de tir. A part cela, le Cyclone fonctionne comme un lance-missiles normal avec des munitions à fragmentation et antichars.

Arme de Force: Ce sont de puissantes armes psychiques que seul un psyker entraîné, tel qu'un archiviste, peut manier. Elles sont traitées comme des armes énergétiques, mais peuvent lancer une attaque psychique capable de tuer sur le coup. Lancez pour toucher, pour blesser et pour sauvegarder normalement. Si au moins une blessure est infligée, le psyker peut faire un test psychique pour l'un des adversaires blessés par l'arme de force. Les règles normales de pouvoirs psychiques s'appliquent, et vous ne pouvez pas utiliser d'autre capacité psychique dans le même tour. Si le test est réussi, l'ennemi est tué quel que soit son nombre de Points de Vie (comptez cependant le nombre de blessures infligées pour déterminer le vainqueur du corps à corps).

Les armes de force n'ont aucun effet contre les adversaires dépourvus de Points de Vie, tels que les Dreadnoughts, les véhicules, etc. Notez que vous ne pouvez faire qu'un seul test psychique quel que soit le nombre de blessures infligées.

Sainte Relique: Une figurine portant une sainte relique peut la révéler une fois par bataille. Elle peut le faire n'importe quand, du moment qu'elle ne se déplace pas durant le même tour. Une fois la relique révélée, tous les Space Marines à moins de 2D6ps obtiennent +1 Attaque pour le reste du tour. Notez que vous pouvez révéler la relique pendant le tour de l'adversaire si vous voulez.

Halo de Fer: Le Halo de Fer est une récompense spéciale accordée aux Space Marines pour leur bravoure ou leur esprit d'initiative. En termes de jeu, les effets sont similaires à ceux d'un Rosarius, donnant au porteur une sauvegarde invulnérable de 4+ qui peut être utilisée à la place de la sauvegarde normale. Pas plus d'une figurine par armée ne peut posséder un Halo de Fer et toute figurine portant une armure Terminator ou un Rosarius ne peut pas recevoir cette pièce d'équipement.

Réacteurs Dorsaux: Les réacteurs dorsaux permettent un déplacement de 12ps par tour durant la phase de mouvement, et d'ignorer les terrains difficiles. Les personnages dirigeant une escouade de commandement ou faisant partie d'une unité ne peuvent utiliser des réacteurs dorsaux que si toutes les figurines de l'unité en possèdent.

Les Space Marines équipés de réacteurs dorsaux peuvent être largués par des Thunderhawks à basse altitude et utiliser leurs réacteurs pour freiner leur chute. Pour représenter cette tactique, ils peuvent se déployer en utilisant les règles de Frappe en Profondeur si la mission l'autorise. Sinon, les figurines doivent être déployées normalement avec le reste de l'armée.

Griffes Éclair: Les griffes éclair comptent comme des armes énergétiques et permettent de relancer les jets pour blesser ratés. Les figurines équipées de griffes éclair ne reçoivent le bonus de +1 Attaque pour une arme de corps à corps supplémentaire que si cette dernière est également une griffe éclair, car elles sont généralement utilisées par paire.

Arme de Maître: Une arme de maître est soumise aux règles habituelles de l'arme, sauf que vous pouvez relancer un jet pour toucher par tour. Elle se choisit comme une amélioration pour une arme que porte déjà la figurine et doit être représentée grâce à des ornements adéquats sur le matériel concerné. Notez que vous ne pouvez pas avoir de grenades de maître!

Le coût indiqué dans la section Arsenal s'ajoute à celui de l'arme elle-même (par exemple, une arme énergétique de maître coûte 15+15=30 pts). Cependant, seul le coût de l'amélioration est compté dans le quota de 100 pts d'équipement pour une figurine (donc, l'arme énergétique précitée ne compterait que pour 15 pts pour la limite de 100 pts, et non 30 pts).

Narthecium: Narthecium est le nom des médipacs utilisés par les apothicaires Space Marines. Ils vous permettent d'ignorer le premier jet de sauvegarde raté de chaque tour pour l'unité dans laquelle se trouve l'apothicaire. Le Narthecium ne peut pas être utilisé sur une figurine qui a eu le malheur de subir une "mort instantanée" (par exemple dans le cas de la force d'une arme faisant le double de l'Endurance) ou qui a été tuée par une arme ignorant les sauvegardes. Il ne peut pas non plus être utilisé si l'Apothicaire est en contact socle à socle avec un ennemi.

Coiffe Psychique: Une coiffe psychique permet à l'Archiviste Space Marine d'annuler un pouvoir psychique adverse. Déclarez que vous utilisez la coiffe après le test psychique de votre adversaire, mais avant qu'il n'ait utilisé son pouvoir. Chaque joueur lance 1D6 et ajoute le Cd de la figurine concernée. Si l'Archiviste obtient un résultat supérieur à celui de son adversaire, le pouvoir est annulé et ne peut pas être utilisé ce tour-ci. Si l'adversaire obtient un résultat supérieur ou égal, il peut utiliser son pouvoir normalement. La coiffe psychique peut être utilisée chaque fois que l'ennemi lance un pouvoir psychique.

Sceaux de Pureté: Si une figurine portant des Sceaux de Pureté bat en retraite, lancez 1D6 supplémentaire pour sa distance de repli, et choisissez les deux résultats que vous voulez pour déterminer la distance parcourue. Si la figurine fait partie d'une unité, cette capacité s'applique alors à toute l'unité, pas seulement à la figurine qui porte les sceaux de pureté.

Reductor: Le Reductor est l'un des instruments utilisés par l'Apothicaire pour récupérer les glandes progénitoires sur les Space Marines morts. Ces glandes sont vitales pour assurer la survie du Chapitre. Pour représenter ceci, lorsque vous jouez un scénario qui utilise les points de victoire pour déterminer le vainqueur, vous regagnez 1 point de victoire pour chaque Space Marine tué à la fin de la bataille, mais seulement si l'Apothicaire reste lui-même en vie.

Rosarius: Tous les chapelains portent un Rosarius, une petite amulette fournie par l'Éclésiarchie de Terra. Le Rosarius génère un petit champ de force qui fournit au Chapelain une sauvegarde invulnérable de 4+. Celle-ci peut être utilisée à la place de la sauvegarde d'armure normale.

Étendard Sacré: Ajoute +1 au résultat de combat de tout assaut situé à moins de 6ps de l'étendard sacré. Cependant, si la figurine qui porte l'étendard est tuée au corps à corps, l'ennemi qui l'a tué capture alors l'étendard et obtient le même bonus à partir de ce moment. Il est possible qu'un étendard change de main plusieurs fois au cours de la même bataille, si le porteur de l'étendard se fait tuer au corps à corps à chaque fois.

Servo-Bras: De nombreux techmarines sont équipés d'un puissant servo-bras pour effectuer des réparations de fortune. Le servo-bras compte comme un gantelet énergétique au corps à corps et touche toujours sur 4+. Il agit séparément des autres attaques du Techmarine. De plus, il peut être utilisé au début de chaque tour Space Marine pour réparer un véhicule immobilisé au contact socle à socle. Sur un résultat de 6 sur 1D6, le véhicule est réparé et peut se déplacer normalement.

Signum: Le Signum est un appareil de communication spécial qui permet à un techmarine d'accéder à de précieuses informations de visée, et de les transmettre à ses compagnons. En termes de jeu, cela vous permet, à chaque tour, de relancer un jet pour toucher raté lors d'un tir de l'escouade de commandement dont fait partie le Techmarine.

Moto Space Marine: Les motos Space Marines sont équipées de bolters jumelés et augmentent l'Endurance du pilote de +1. Les personnages Space Marines escortés d'une escouade de commandement ou qui font partie d'une unité ne peuvent recevoir une moto que si toutes les figurines de l'unité en possèdent aussi.

Bouclier Tempête: Un bouclier tempête est un petit bouclier métallique incorporant un générateur de champ de force. Celui-ci est trop réduit pour être utile contre les tirs, mais il est précieux au corps à corps. Une figurine qui en porte un peut effectuer une sauvegarde invulnérable de 4+ au corps à corps à la place de sa sauvegarde d'armure normale. Cette sauvegarde ne peut être utilisée que contre un seul adversaire par tour (le défenseur choisit lequel), et ne peut pas être combinée avec celle d'un Rosarius ou d'un Halo de Fer.

Balise de Téléportation: Les signaux de ces balises peuvent être captés par les troupes qui se téléportent. Si le gabarit utilisé par des Terminators effectuant une Frappe en Profondeur est centré sur la figurine portant la balise, il n'y a pas de dispersion. La balise ne fonctionne qu'avec les troupes qui se téléportent, pas celles qui entrent en jeu grâce à des réacteurs dorsaux, des modules d'atterrissage ou autres. La balise doit se trouver sur la table au début du tour où elle est utilisée.

Armure Terminator: Grâce au puissant exo-squelette et aux générateurs incorporés dans leur armure, les Terminators sont capables d'avancer et de tirer avec des armes lourdes. Par contre, l'encombrement et la masse de cette armure les empêchent de poursuivre un ennemi plus légèrement équipé lorsqu'il fuit. Les Terminators qui remportent un combat ne peuvent que consolider leur position, pas poursuivre.

Une figurine en armure Terminator bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 2+ ou d'une sauvegarde invulnérable de 5+, et de +1 Attaque. De plus, toute figurine en armure Terminator peut se téléporter sur le champ de bataille et se déployer en utilisant les règles de Frappe en Profondeur. Si la mission n'autorise pas ces dernières, la figurine doit se déployer normalement avec le reste de l'armée.

Crux Terminatus: Une figurine portant la Crux Terminatus ajoute +1 à sa caractéristique Attaques. Notez que ce bonus a déjà été pris en compte dans le profil des sergents vétérans et de tout Space Marine équipé d'une armure Terminator, vous ne pouvez donc pas en bénéficier plusieurs fois.

Marteau Tonnerre: Le marteau tonnerre libère une terrifiante décharge d'énergie lorsqu'il frappe un adversaire. Un marteau tonnerre compte comme un gantelet énergétique, mais toute figurine qu'il blesse ne peut pas attaquer avant la fin de la phase d'assaut suivante. Les véhicules frappés par un marteau tonnerre subissent les effets d'un résultat "Équipage Secoué" en plus de tout autre effet.

OPTIONS DE VÉHICULES SPACE MARINES

Tout comme l'équipement que vous choisissez pour vos troupes et vos personnages Space Marines, les améliorations que vous apportez à vos véhicules doivent être visibles sur la figurine. Par exemple, si vous choisissez de le doter d'un projecteur, la figurine du véhicule doit en posséder un. Notez qu'aucun véhicule ne peut recevoir la même option plusieurs fois.

Lame de Bulldozer: Les véhicules équipés d'une lame de bulldozer peuvent relancer un jet de terrain difficile raté tant qu'ils ne se déplacent pas de plus de 6ps durant le même tour.

Blindage Renforcé: Certains véhicules Space Marines portent des plaques de blindage supplémentaires afin d'offrir une meilleure protection. De tels véhicules comptent tout résultat "Équipage Sonné" sur le tableau des dommages comme un résultat "Équipage Secoué".

Missile Traqueur: Les missiles traqueurs sont assez courants sur les véhicules impériaux. Ils sont traités comme des missiles antichars ayant une portée illimitée. Chaque missile ne peut cependant être utilisé qu'une seule fois par bataille.

Fulgurant Monté sur Pivot: Des fulgurants montés sur pivot sont fixés à l'extérieur des véhicules et peuvent être utilisés par un membre d'équipage depuis une trappe ou actionnés à distance de l'intérieur. Ils sont traités comme un fulgurant supplémentaire qui peut tirer en plus de toute autre arme dont le véhicule dispose. Le véhicule peut donc se déplacer tout en tirant avec une arme et le fulgurant sur pivot.

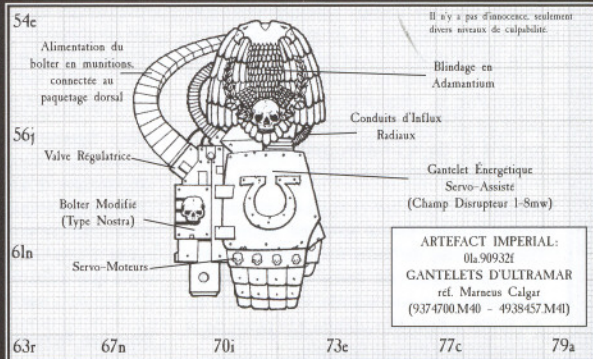
Projecteur: Les projecteurs ne sont utiles que durant les missions utilisant les règles de *Combat Nocturne*. Ils permettent à tout Space Marine à portée de tir et ayant une ligne de vue de tirer sur une unité ennemie repérée par le véhicule (l'unité ennemie a été illuminée par le projecteur du véhicule). Cependant, un véhicule utilisant un projecteur peut se faire tirer dessus par n'importe quelle unité ennemie au tour suivant, car elle a localisé la source de la lumière.

Fumigènes: Certains véhicules sont dotés de petites charges de fumigènes (ou un équivalent plus sophistiqué dans le cas des antigravs). Elles sont utilisées pour cacher momentanément le véhicule dans un nuage de fumée, surtout quand il sort à découvert. Une fois par partie, après son mouvement, un véhicule qui en est équipé peut déclencher ses fumigènes (quelle que soit sa vitesse). Placez du coton autour du véhicule pour indiquer qu'il est dissimulé. Le véhicule ne peut pas tirer lors du tour où il utilise ses fumigènes, mais toute touche pénétrant son blindage lors de la prochaine phase de tir n'inflige que des dégâts superficiels. À la fin du tour ennemi, la fumée se dissipe sans autre effet. Notez que l'équipage d'un véhicule *secoué* ou *sonné* peut utiliser ses fumigènes dans sa phase de tir.

MARNEUS CALGAR, MAÎTRE DES ULTRAMARINES

Marneus Augustus Calgar est le glorieux Maître des Ultramarines, et les innombrables exploits qu'il a accomplis contre les ennemis de l'Empereur (que sa divine lumière nous guide!) l'ont rendu célèbre dans tout l'Imperium. En particulier, sa défense acharnée et son écrasante victoire finale lors de la Première Guerre Tyranique sont devenues légendaires parmi la populace des planètes faisant partie du domaine des Ultramarines. Mais la gloire inspire la jalousie, et ces histoires héroïques, alimentées par la fierté (certains diront l'orgueil) exacerbée de Marneus, lui ont valu, à ses frères et à lui, l'inimitié de nombreux personnages de haut rang. Bien que je n'aie pu trouver aucune preuve, il est probable que ces ennemis orchestrèrent la fameuse Commission d'Enquête sur les actions de Marneus lorsqu'il mata l'insurrection de la colonie Beta/54. Marneus fut à juste titre lavé de tout soupçon (si son excellence me permet d'émettre une humble opinion personnelle). Les rapports concernant la mort de Marneus lors de la défense d'Ichar IV semblent n'être basés que sur des rumeurs et des racontars, et tous les indices fiables indiquent qu'il se trouve toujours à la tête des Ultramarines.

"Les Maîtres de l'Adeptus Astartes" - Un Rapport des Plus Secrets, Compilé pour Sa Suprême Excellence l'Envoyé Paternoval par son Humble Serviteur Maître Maximus Pliny.



Les Gantelets d'Ultramar

Les Ultramarines se sont battus au nom de l'Empereur sur bien des mondes étranges tout au long des dix mille ans de l'histoire impériale. Ils ont découvert et exploré d'innombrables planètes sur lesquelles des civilisations disparues depuis longtemps conservaient de grands secrets. Des artefacts mystérieux et puissants furent ramenés, et beaucoup demeurent dans la forteresse de Macragge des Ultramarines. Les Gantelets d'Ultramar comptent parmi les plus anciens et les plus vénérés. Le Primarque des Ultramarines les a gagnés lors d'un combat au corps à corps contre un puissant champion des Dieux Ténébreux du Chaos. Ces armes sont d'une origine inconnue et aucun Techno-Magus n'a jamais réussi à percer leur enveloppe blindée pour en examiner le mécanisme interne. Les gantelets ne sont portés que par le Maître des Ultramarines, Lord Macragge, et reposent le reste du temps dans un coffre en cristal dans la Chapelle du Grand Primarque lui-même.

698.M41: Croisade Corinthienne: Calgar est élu commandant d'une force combinée de Space Marines comprenant des Ultramarines, des Lamenters, des Marines Errants, des Anges de l'Absolution et des Silver Skulls pendant une croisade de sept ans. L'empire ork de Charadon subit une série de défaites, retardant ainsi l'invasion de la Waagh! Arggluk d'une bonne trentaine d'années.

704.M41: Siège de Tulwa: Calgar mène la force d'infiltration qui détruit la Forteresse de la Douleur, établie par les Space Marines du Chaos de la légion des Iron Warriors.

745.M41: Bataille de Macragge: Calgar mène la flotte d'Ultramar contre la flotte-ruche tyranide Behemoth. Au terme d'une lutte aussi longue que sanglante, les tyranides sont vaincus, mais la totalité de la première compagnie des Ultramarines est anéantie.

759.M41: Nettoyage de Quintarn: Calgar commande personnellement les forces qui chassent les pillards orks qui ont envahi le triple système de Quintarn, de Tarentus et de Masali à la suite de la flotte-ruche Behemoth.

807.M41: Purgé de Jhanna: Calgar mène deux compagnies Ultramarines pour pacifier les cités océaniques rebelles Omon et Vorlencia. Malgré l'alliance des rebelles avec des Space Marines du Chaos, Calgar parvient à reprendre les deux cités presque intactes.

861.M41: Bataille d'Arconar: Calgar repousse une puissante coalition de pillards eldars sur le monde primitif d'Arconar, dispersant leurs forces et leurs bases situées en surface de la planète et en orbite.

879.M41: Bataille de Knaats Landing: Calgar élimine une armée rebelle menée par le Général Dornal lors d'une bataille de trente jours sur le monde industriel de Knaats Landing. Les pertes Ultramarines durant l'engagement sont inférieures à 17%.

944.M41: Croisade de Balur: Calgar commande une croisade Space Marine contre des mondes du Bord Oriental. Les opérations commencent par la purge du monde ork Balur et se terminent par la dévastation de Boros.

995.M41 Défense d'Ichar IV: Calgar est le Commandant Suprême de la défense d'Ichar IV, un monde industriel vital du Bord Oriental. La flotte-ruche Kraken est tenue en échec grâce aux efforts combinés d'une force de Space Marines, de gardes impériaux et d'eldars.

Chronologie des plus célèbres succès guerriers de Marneus Calgar, Lord Macragge, Maître du Chapitre des Ultramarines, qui ont tous été déclarés Victoires Maxima dans les ballades du Palce Imperial sur l'Ancienne Terra.

MARNEUS CALGAR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Marneus	168	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

Toute armée Ultramarine de plus de 2000 points au total peut être dirigée par Marneus qui compte alors comme l'un de vos choix QG pour l'armée. Il utilise l'équipement ci-dessous et ne peut pas en recevoir d'autre. Il ne peut participer à une bataille que si les deux protagonistes acceptent les personnages spéciaux.

Équipement: *Gantelets d'Ultramar*, grenades à fragmentation et antichars, Crux Terminatus (bonus déjà inclus dans le profil), bioniques et armure d'artificier.

RÈGLES SPÉCIALES

Gantelets d'Ultramar: Les *Gantelets d'Ultramar* prennent la forme d'une paire de gantelets énergétiques, chacun incorporant un bolter. Les gantelets sont toujours portés par paire, Marneus bénéficie donc d'une Attaque supplémentaire. Les bolters des gantelets tirent ensemble et sont traités comme un seul fulgurant.

Ne Bat Jamais en Retraite: Marneus ne bat jamais en retraite. S'il doit effectuer un test de moral, on considère qu'il le réussit automatiquement sans lancer les dés. S'il est attaqué par une arme ou une créature qui provoque une retraite automatique, il ne fuira toujours pas. Ceci s'applique aussi à toute unité qu'il dirige.

Personnage Indépendant: A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, Marneus Calgar est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de Commandement: Marneus peut être escorté par une escouade de commandement (voir la liste d'armée). Notez que Marneus et son escorte comptent comme un seul choix QG.

MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS DES ULTRAMARINES

Et il advint que le Noble Lord Macragge reçut la visite de Tigurius, le meilleur de ses guerriers-oracles, qui était aussi doué pour le tir et l'épée que pour les prémonitions. "Lord Calgar," dit-il, "j'ai eu hier soir une vision par-delà la vision. Puis-je partager avec vous cet étrange rêve?" Lord Calgar acquiesça, car Tigurius voyait ce qui était invisible pour tous et était toujours de bon conseil. "J'ai vu une bête émerger des profondeurs, une abomination impie à l'appétit si effroyable qu'elle dévore les mondes. L'Empereur m'est apparu aussi en rêve, auréolé de lumière comme il l'était lors du temps de la Croisade, parcourant la galaxie. Son épée reposait sur Macragge". Calgar fut très troublé par tout ceci et demanda son avis à Tigurius. Il répondit ainsi: "La Bête émerge des profondeurs du vide, je pense qu'il s'agit du Bord Oriental. L'Empereur est apparu directement, indiquant que nous n'aurions pas d'autre aide. La bataille aura lieu à Macragge, il faut préparer vos guerriers et vos vaisseaux, et attendre."

MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tigurius	159	5	5	4	4	3	5	4	9	3+

Tigurius peut être inclus dans une armée d'Ultramarines et compte comme un choix QG. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ci-dessous, et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel. Il ne peut participer à une bataille que si les deux protagonistes acceptent les personnages spéciaux.

Équipement: *Bâton de Tigurius*, *Coiffe Ardente*, pistolet bolter, grenades à fragmentation et antichars, *Crux Terminatus* (bonus déjà inclus dans le profil).

RÈGLES SPÉCIALES

Bâton de Tigurius: Le *Bâton de Tigurius* est une puissante arme de force et peut être utilisé comme tel. Il permet aussi à Tigurius de relancer un test psychique raté.

Coiffe Ardente: La *Coiffe Ardente* fonctionne comme une coiffe psychique normale. De plus, celle-ci double la portée de la *Frappe Psychique* de Tigurius jusqu'à 24ps.

Pouvoir Psychique: *Frappe Psychique:* Tigurius peut tenter d'utiliser le pouvoir *Frappe Psychique* durant sa phase de tir. Celui-ci est traité comme une arme et touche automatiquement en utilisant le profil suivant:

Portée 12ps(24ps) Force 4 PA 2 Assaut 1/Expl.

Toujours un Personnage Indépendant: Tigurius est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. Il ne peut pas être escorté par une escouade de commandement.

CAPITAINE CORTEZ DES CRIMSON FISTS



CAPITAINE CORTEZ

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cortez	116	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Vous pouvez inclure le Capitaine Cortez dans une armée de Crimson Fists. Si vous décidez de l'utiliser, il compte comme l'un de vos choix QG. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ci-dessous, et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel. Il ne peut participer à une bataille que si les deux protagonistes acceptent les personnages spéciaux.

Équipement: Pistolet bolter, gantelet énergétique et sceaux de pureté.

RÈGLES SPÉCIALES

Tenace: Le Capitaine Cortez insuffle fierté et ténacité à ses hommes. Ignorez le premier test de moral raté par une unité de l'armée. Ceci s'applique aussi à ce qui peut causer une retraite automatique. Notez que cette capacité ne peut servir qu'une seule fois par bataille, et doit être utilisée sur la première unité qui doit battre en retraite.

Invulnérable: Cortez n'abandonne jamais le combat, ignorant des blessures qui stopperaient normalement même un Space Marine. Il est considéré comme invulnérable, ce qui signifie que même si une touche ignore habituellement les sauvegardes d'armure, Cortez peut quand même essayer d'effectuer la sienne.

Personnage Indépendant: A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, Cortez est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de Commandement: Cortez peut être escorté par une escouade de commandement (voir liste d'armée). Cortez et son escorte comptent comme un seul choix QG.



853M41. Durant les moments décisifs de la bataille de Steel Cross, le capitaine Cortez terrasse le chef de guerre ork avec toute sa garde personnelle. Cortez réussit à désarmer le commandant ork d'un mouvement de torse lorsque l'épée du peau-verte se coince entre ses côtes.

867M41. Malgré ses dix-sept blessures, dont une profonde qui perfore l'un de ses cœurs, et deux graves dues à des armes lourdes ennemies, le capitaine Cortez réussit à percer les lignes eldars et à mener sa mission à bien.

892M41. Le capitaine Cortez défend la brèche du mur de la Forteresse de Maladon pendant vingt et une heures de combat ininterrompu, contre tout espoir et malgré la perte de la totalité de son escouade après plusieurs attaques ennemies.

903M41. Le capitaine Cortez se bat pendant toute la campagne de six semaines de Kardian sans ravitaillement après la destruction de ce dernier par l'ennemi lors du déploiement. Il attribue sa survie à la bénédiction de l'Empereur qui a restauré son corps mieux que toute nourriture ou boisson.

Extrait des états de service du capitaine Cortez, page 447 sur 512

CHAMPION DE L'EMPEREUR



À la veille d'une glorieuse bataille, il est de coutume parmi les Imperial Fists et leurs successeurs, surtout les Black Templars, que l'un des leurs soit gratifié de l'insigne honneur de devenir le Champion de l'Empereur. Les frères de bataille se réunissent pour prier l'Empereur et leur Primarque Rogal Dorn. Une vision extatique est alors reçue par l'un des membres de l'assemblée, auquel le Chapelain remet les attributs révérs du Champion de l'Empereur: l'Épée Noire, l'Armure de Foi et différents autres accessoires inhérents à cette prestigieuse position. Le Champion de l'Empereur passe le temps qu'il reste avant le début de la bataille en méditation et en communion avec l'Empereur. Il y puise force, courage et sérénité en quantité suffisante pour traquer le plus terrible des ennemis de l'Empereur et lui donner la mort au cours d'un sanglant corps à corps.

Extrait du Mythos Angelica Mortis (M36), Appendice CXVI "Titres Honorifiques des Légions Astartes."

CHAMPION DE L'EMPEREUR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Champion	105	5	4	4	4	2	5	2	9	2+

Le Champion de l'Empereur peut se joindre à toute armée de Space Marines. C'est un élément QG de votre armée, soumis à toutes les règles s'appliquant aux QG comme l'ordre de déploiement, par exemple, mais il ne monopolise pas de choix QG dans votre schéma d'organisation (vous pouvez donc avoir deux choix QG **plus** le Champion de l'Empereur). Il utilise l'équipement ci-dessous et ne peut pas en recevoir d'autre. Il ne peut participer à une bataille que si les deux protagonistes acceptent les personnages spéciaux.

Équipement: Armure d'artificier, Crux Terminatus (bonus déjà inclus dans le profil), sceaux de pureté, halo de fer, pistolet bolter de maître, l'*Épée Noire*.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Épée Noire: L'*Épée Noire* est une puissante arme énergétique pouvant être maniée à une ou deux mains. Si elle est utilisée à une main, on la considère comme une arme énergétique avec +1 en Force que le Champion peut utiliser en même temps que son pistolet bolter. Utilisée à deux mains, elle compte comme un gantelet énergétique.

Défi: S'il est engagé au corps à corps, le Champion peut lancer un défi au début de n'importe quelle phase d'assaut. L'adversaire doit choisir un personnage ennemi pour l'affronter, devant être impliqué dans le même corps à corps, mais pas nécessairement en contact avec lui. Le défi ne peut pas être refusé. Placez les figurines en contact et résolvez le combat normalement. Aucune autre figurine ne peut attaquer le Champion ou son adversaire durant le défi. L'issue du défi détermine celle du combat dans lequel sont impliqués les deux protagonistes, et seules les blessures qu'ils se sont infligés l'un l'autre désignent le camp gagnant. Les blessures infligées par les autres figurines dans le reste du combat ne sont pas prises en compte pour calculer le résultat du combat.

Toujours un Personnage Indépendant: Le Champion de l'Empereur est toujours un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000. Il ne peut jamais être escorté par une escouade de commandement.

CHAPELAIN XAVIER DES SALAMANDERS

“A lors frère, tu veux que je te parle de mon seigneur, le chapelain Xavier?

Volontiers. Xavier était le plus instruit et le plus intelligent de tous mes professeurs, ainsi que le plus zélé et le plus dogmatique des prêcheurs du culte Prométhéen. Ses paroles pouvaient provoquer admiration ou répulsion, amour ou haine, introspection ou folie furieuse.

C'est lui qui m'a enseigné le véritable sens des mots honneur, devoir et sacrifice. Il me manque énormément. J'ai oublié beaucoup de choses depuis que je suis confiné dans cette coque d'adamantium, mais les siècles n'effaceront jamais mes souvenirs de Xavier.”

Paroles de Frère Amadeus,
Dreadnought de la 3e Compagnie
des Salamanders.

CHAPELAIN XAVIER

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Xavier	200	5	5	4	4	2	5	4	10	3+

Le Chapelain Xavier peut se joindre à une armée de Salamanders, il compte alors comme l'un de vos choix QG. Il utilise l'équipement ci-dessous et ne peut pas en recevoir d'autre. Il ne peut être aligné que si les deux joueurs acceptent les personnages spéciaux.

Équipement: Pistolet bolter, Crozius Arcanum, Rosarius, Crux Terminatus (bonus déjà inclus dans le profil), le *Sceau de Vulkan* et la *Cape de Salamandre*.

RÈGLES SPÉCIALES

Sceau de Vulkan: Lord Vulkan, Primarque des Salamanders, avait pour symbole personnel un marteau de forgeron (*“Car il frappait les ennemis de l'Empereur comme un marteau frappe une enclume”*). Le *Sceau de Vulkan* porte ce symbole et on dit qu'il fut porté par le Primarque lui-même comme insigne de sa fonction. Il s'agit donc d'un artefact religieux très important pour le chapitre des Salamanders et compte comme une *Sainte Relique*. Il affecte tous les Salamanders dans un rayon de 12ps lorsqu'il est révélé, au lieu des 2D6ps habituels.

Cape de Salamandre: La cape de Xavier, taillée dans la peau épaisse d'une salamandre de Nocturne, l'immunise contre une mort instantanée infligée par une arme dont la Force serait au moins le double de son Endurance. Dans ce cas, il ne perd qu'un seul point de Vie. Notez que Xavier reste vulnérable aux autres cas de mort instantanée, comme un Canon Fantôme eldar ayant obtenu 6 pour blesser, par exemple.

Personnage Indépendant: A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, Xavier est un personnage indépendant.

Escouade de Commandement: Xavier peut être escorté par une escouade de commandement (voir liste d'armée). Notez que Xavier et son escorte comptent comme un seul choix QG.

“La foi des Salamanders ne se forge pas à la chapelle, mais dans les feux de la guerre.”

Chapelain Xavier

SERGEANT LYSANDER, VÉTÉRAN IMPERIAL FIST



SERGEANT VÉTÉRAN LYSANDER

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lysander	75	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Une seule escouade tactique Imperial Fist peut remplacer son sergent par Lysander. Il utilise l'équipement ci-dessous et ne peut pas en recevoir d'autre. Il ne peut participer à une bataille que si les deux protagonistes acceptent les personnages spéciaux.

Équipement: Bolter, Crux Terminatus (bonus déjà inclus dans le profil), sceaux de pureté, bioniques, arme de corps à corps de maître, auspex, grenades frag. et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES

Expert au Bolter: Vous pouvez relancer, si vous le voulez, les dés pour toucher des tirs de bolters effectués par l'escouade de Lysander. Vous devez alors relancer tous les dés, pas seulement ceux qui ont raté. Vous ne pouvez relancer que les tirs de bolters, pas ceux de pistolets bolters, de bolters lourds, etc.





1982567.M40. Le sergent Lysander a reçu les Lauriers Impériaux des mains du capitaine Venatus de la Deuxième Compagnie pour ses actes de grande bravoure et sa détermination sous le feu ennemi. Durant la juste pacification de la rébellion hérétique sur Iduno, le sergent Lysander et son escouade ont assuré la défense acharnée du pont Colonial. Pendant quatorze heures, ils ont repoussé assaut après assaut les attaques des rebelles qui ont renié le glorieux Empereur de l'Humanité pour les vaines promesses des Dieux Déchus. Expert des Rites de Bataille, Lysander a guidé ses hommes d'une main forte et sûre, dispensant la vengeance de l'Empereur par des rafales de bolters contrôlés et efficaces. Lorsque Lysander et les survivants de son escouade furent relevés, il fallut plusieurs heures pour dégager les cadavres des traîtres afin que le pont puisse être franchi.

Extrait du Liber Honoris,
Chapitre Imperial Fists, Légions Astartes.

Date: 2455757.M40
 Réf.: Ecc/8474/BvH2
 De: ... Balthazar van Heppel, Envoyé du Ministorum
 Vers: Rapport sur les croyances
 de l'Adeptus Astartes
 Maxime: Examinez vos pensées.



"Ma première découverte fut le manque de coopération, certains diraient l'obstruction délibérée, des Space Marines. Bien qu'ayant été officiellement commissionné par l'Ecclesiarque lui-même pour enquêter sur les pratiques religieuses de l'Adeptus Astartes, j'ai été contraint de formuler la plupart de mes conclusions à partir de spéculations, de rumeurs et d'observations occasionnelles. Des douze chapitres que j'ai contactés*, seuls trois répondirent directement, et les informations qu'ils délivrèrent étaient on ne peut plus brèves et incomplètes. Cependant, malgré ces obstacles, je suis parvenu à un certain nombre de conclusions préliminaires.

Comme tous les fidèles citoyens de l'Imperium, les Space Marines réverent le Bienveillant Empereur de l'Humanité. Leur orthodoxie s'arrête cependant là, car la rumeur dit que les Space Marines perpétuent le plus impie et hérétique des blasphèmes. Ils n'adoreraient pas notre Bienveillant Empereur comme le Dieu qu'il est, mais ne le prieraient qu'en tant que fondateur de l'Imperium et leur créateur. Et, comme si ce crime odieux envers le Très Saint Empereur n'était pas suffisant, ils commettent d'autres hérésies. Ils adorent l'Empereur, qu'il soit loué pour l'éternité, mais ils récitent les prières adressées à leurs Primarques avec une égale ferveur. Ils les remercient pour la fondation de leur chapitre et pour le don de leur implant génétique.

La forme de ces prières est différente pour chaque chapitre, bien que ceux qui possèdent une généalogie commune partagent souvent les mêmes croyances et traditions. Dans bien des cas, ces rites sont extrêmement barbares. Les sacrifices ne sont pas rares dans beaucoup de chapitres, les guerriers démontrant leurs prouesses martiales contre divers adversaires bestiaux lors de sanglants combats. L'échange de sang entre Space Marines est aussi très fréquent, surtout au sein des chapitres issus de la légion originale des Blood Angels. Les bannières capturées sont exhibées avec les têtes des ennemis vaincus, et les événements qui ont conduit à cette capture ou défaite sont remémorés avec force détails sinistres et fascination. Religieux dans tous les domaines, les Space Marines mettent en valeur leurs propres prouesses et conquêtes en remerciant l'Empereur et leurs Primarques pour leur avoir légué leurs dons martiaux.

Les pratiques de certains chapitres remontent à l'époque de leur fondation et sont issues des croyances barbares en vigueur sur leurs planètes natales. Scarification rituelle, tatouage et peinture du corps sont communs parmi les chapitres qui effectuent leur recrutement sur les mondes semi-civilisés de l'Imperium. Par exemple, les Salamanders, recrutés sur le monde volcanique de Nocturne, suivent les doctrines du culte Prométhéen. Des offrandes sont jetées dans les feux sacrés et des chants complexes et harmonieux glorifient les victoires du chapitre et louent l'Empereur ainsi que Vulkan. Dans la lumière rouge des coulées de lave, ils prêtent serment de fidélité à l'Empereur et se marquent, à l'aide de fers rouges, de divers symboles de dévotion et de victoires. Les Rampagers, qui descendent de la Légion des White Scars, eux-mêmes recrutés parmi les guerriers nomades de Mundus Planus, se scarifient eux-mêmes lors d'une longue cérémonie appelée le Saignement. Les cicatrices faciales désignent le rang et le prestige parmi les Rampagers, et le sang issu de ces blessures rituelles est utilisé lors du festin de célébration qui suit.

Les croyances d'un chapitre sont perpétuées par ses chapelains. Ces féroces dévots du culte du chapitre dirigent les prières et les rituels, et exhortent leurs camarades à faire preuve de bravoure sur le champ de bataille. Il m'a été impossible de converser directement avec un chapelain, mais on les dit redoutables: un tempérament de feu, un cœur passionné, des colères terribles mais aussi beaucoup d'attentions pour les âmes de leurs frères. Bien que les chapelains reçoivent un miraculeux Rosarius afin de montrer le lien qui les unit au Ministorum, je pense que toute relation entre leurs pratiques et nos propres nobles institutions est ténue, voire inexistante."

Investigation des Croyances, Rituels et pratiques Religieuses des Légions Astartes. Balthazar van Heppel.

*Angels of Purgatory, Angels of Vigilance, Black Inculpators, Black Templars, Crimson Fists, Flesh Tearers, Imperial Fists, Novamarines, Rampagers, Salamanders, Silver Skulls, Venerators of Osiron.

SCÉNARIO SPACE MARINE



La mission Attaque Orbitale représente une frappe chirurgicale des Space Marines depuis l'espace sur un QG ennemi. C'est une mission spéciale qui ne peut être jouée qu'en accord avec votre adversaire. Les Space Marines sont toujours les attaquants dans cette mission.

Utilisez ces schémas de structure pour constituer vos armées dans cette mission (les cases sombres indiquent les troupes qui **doivent** être présentes dans votre armée).

ARMÉE SPACE MARINE

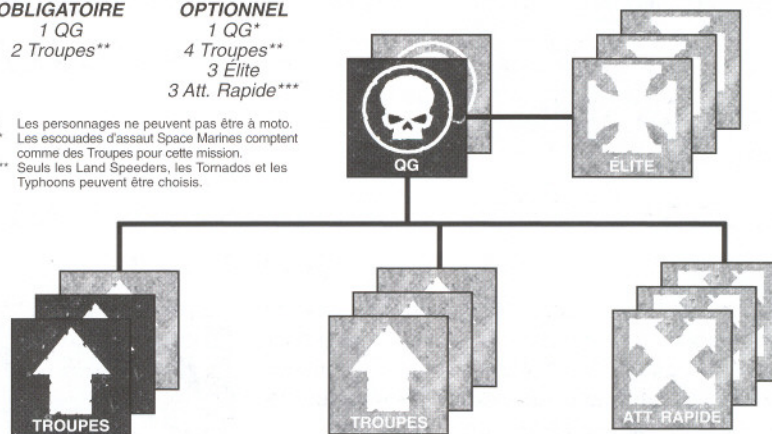
OBLIGATOIRE

1 QG
2 Troupes**

OPTIONNEL

1 QG*
4 Troupes**
3 Élite
3 Att. Rapide***

* Les personnages ne peuvent pas être à moto.
** Les escouades d'assaut Space Marines comptent comme des Troupes pour cette mission.
*** Seuls les Land Speeders, les Tornados et les Typhoons peuvent être choisis.



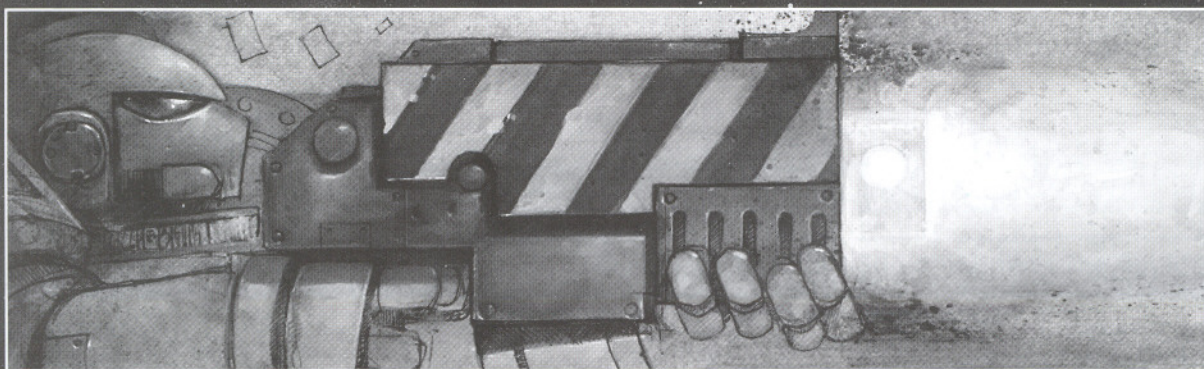
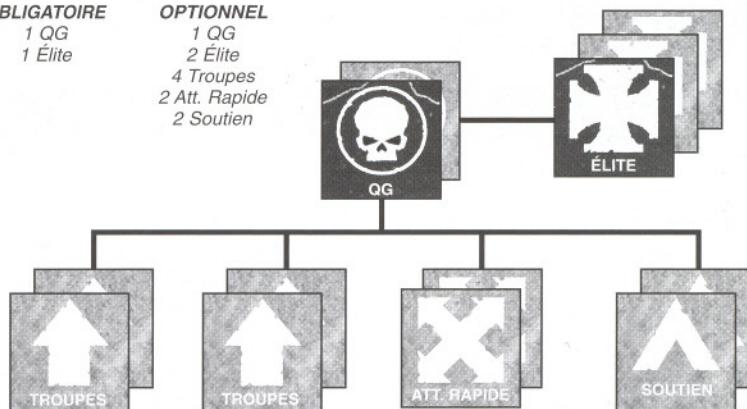
ARMÉE DU DÉFENSEUR

OBLIGATOIRE

1 QG
1 Élite

OPTIONNEL

1 QG
2 Élite
4 Troupes
2 Att. Rapide
2 Soutien



Les Space Marines ne craignent rien car ils sont la peur!

MISSION D'ATTAQUE ORBITALE

APERÇU

Les Space Marines se voient souvent confier des missions nécessitant un assaut depuis un vaisseau en orbite, ce pour quoi ils sont entraînés et équipés. Ils plongent depuis l'espace dans d'énormes Thunderhawks ou des modules d'atterrissage, puis ils lancent une attaque très coordonnée avant que l'ennemi ne sache ce qui se passe.

RÈGLES SPÉCIALES

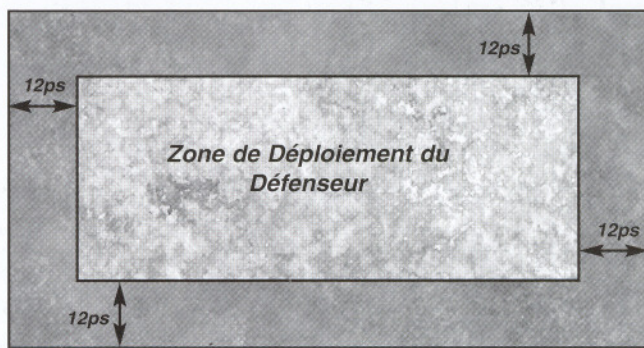
Attaque Orbitale utilise les règles *Frappe en profondeur*, *Déploiement Caché*, *Points de victoires* et *Durée Aléatoire*.

DÉPLOIEMENT

1 Le défenseur effectue un *Déploiement Caché* n'importe où sur la table, mais à au moins 12ps des bords. Le déploiement du défenseur n'est pas révélé tant que les Space Marines ne sont pas arrivés lors de leur premier tour.

P Les Space Marines entrent tous en jeu en utilisant la règle de *Frappe en Profondeur*. Même les troupes qui n'y sont habituellement pas autorisées peuvent le faire pour cette mission.

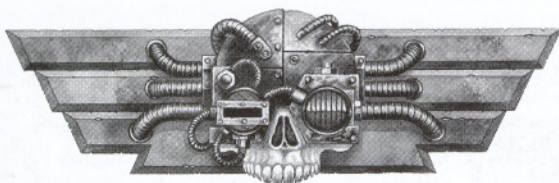
3 Les Space Marines obtiennent le premier tour pour cette mission.



OBJECTIF

Les Space Marines doivent tuer toutes les unités QG du défenseur et gagner plus de points de victoire que les défenseurs. Tout autre résultat est une victoire des défenseurs.

IMPORTANT : Les Space Marines gagnent le triple des points de victoire habituels pour les unités QG éliminées lors de cette mission.



RÉSERVES

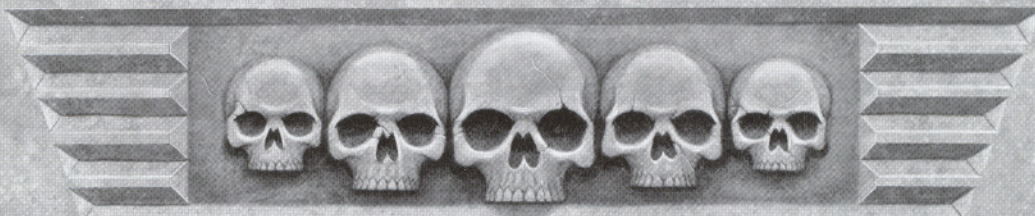
Aucune.

DURÉE

La durée de la partie est aléatoire (voir les règles spéciales de scénarios pages 132-137 du livre de règles de Warhammer 40,000).

COULOIR DE RETRAITE

Toute unité devant battre en retraite se dirigera vers le bord de table le plus proche par le chemin le plus direct possible. Les règles de retraite se trouvent pages 71-72 du livre de règles de Warhammer 40,000.



CAPACITÉS DE LA FLOTTE ADEPTUS ASTARTES DANS LE SECTEUR GOTHIQUE, OBSCURA SEGMENTUM

Le 27 Bariel, IR 11752

Monseigneur, j'ai commencé l'enquête sur l'élément naval de l'Adeptus Astartes comme vous l'avez requis. Vous trouverez ci-dessous les premiers résultats, vous remarquerez que peu d'informations sont disponibles. Les Maîtres de Chapitres que j'ai contactés m'ont tous refusé des données précises sur la puissance et la position des éléments de leur flotte, ont fourni au mieux quelques vagues détails sur les types de vaisseaux, m'ont au pire opposé un silence obstiné. L'argument qu'ils m'ont donné de manière répétée est qu'il est plus probable qu'ils aient à se battre contre la Flotte Obscura plutôt qu'à ses côtés. Une opération conjointe des flottes n'a donc que peu d'intérêt pour eux.

La plupart des informations que j'ai glanées sont issues des journaux de bord du Righteous Endeavour et du Demiarch Vaspesian, qui étaient tous deux présents lors de l'affaire du Scylla et des convois subséquents qui ont traversé la zone ork. Des rapports plus anciens et assez complets sont accessibles à propos de la Bataille de Macragge et des incursions de la croisade noire de Vulkar, mais je les trouve obsolètes et d'une fidélité douteuse. Je mettrai ce rapport à jour dès que j'obtiendrai plus d'informations, mais l'absence de coopération des Maîtres de Chapitres ainsi que la dispersion de leurs forces restera un obstacle permanent.

TYPES DE VAISSEAUX ASTARTES

Forteresses Monastères

Plusieurs chapitres, dont les Dark Angels et les Fire Hawks, opèrent à partir de forteresses spatiales mobiles. Ces gigantesques vaisseaux contiennent assez d'ateliers, d'aménagements, d'aires d'entraînement et de hangars pour le chapitre entier, et servent de base mobile en opération. Non seulement leur puissance d'attaque/défense égale celle d'une forteresse spatiale de classe Ramilies, mais elles sont en plus capables de navigation Warp. La taille des moteurs Warp d'une telle structure doit être immense, de loin supérieure à celle des moteurs de nos vaisseaux de classe Empereur. Cependant, la perte de la forteresse Raptor Rex des Fire Hawks, lors d'un saut standard du monde Piraeus vers celui de Crow en 963 laisse supposer un dangereux manque de fiabilité. Aucun chapitre ne possédant plus d'une telle forteresse, j'estime que de deux à cinq de ces behemoths opèrent dans le Segmentum entier, dont un seul tout au plus dans le secteur Gothique.

Barges de Bataille

Les rapports mentionnent souvent des barges de bataille lors de presque toutes les opérations majeures de l'Astartes, dont la plus récente est l'affaire du Scylla. Durant ce combat, une barge de bataille des Harbingers, identifiée comme étant l'Unrelenting Fury, intercepta le Scylla et lâcha dessus une série de bordées. Des attaques répétées de chasseurs ont apparemment infligé d'importants dommages aux moteurs de l'Unrelenting Fury, mais rien de plus.

Si l'Unrelenting Fury est une unité typique de la flotte de l'Astartes, nous pouvons en déduire qu'il est configuré pour l'appui d'opérations au sol et qu'il porte de nombreuses tourelles de bombardement et tubes à torpilles. Des baies de lancement de vaisseaux intra-système et de modules d'atterrissage occupent une partie considérable de la surface de la coque et jusqu'à trois compagnies peuvent être déployées simultanément.

Le vaisseau possède un blindage extrêmement épais et d'excellents boucliers. Les mouvements de l'Unrelenting Fury étaient semble-t-il "lents et très lourds", indiquant une puissance motrice relativement faible par rapport à sa masse, bien que cela puisse être dû aux dégâts provoqués par les chasseurs. En combat de vaisseau à vaisseau, il serait à mon avis comparable à un navire de classe Empereur, son blindage et ses boucliers supérieurs contrebalançant sa faible accélération et sa courte portée de tir. Une barge de bataille serait bien sûr un adversaire terrible dans toute situation d'abordage.

Il m'a été impossible de définir de manière certaine le nombre de barges de bataille en opération, mais j'ai pu réunir vingt-huit rapports différents qui en mentionnent dans le segmentum depuis les vingt dernières années. J'y ai identifié onze vaisseaux différents, dont cinq sont apparus dans le secteur Gothique.

Frégates d'attaque

Les frégates d'attaque sont rapides et légèrement armées, d'une masse légèrement inférieure à celle de nos croiseurs légers de classe Dauntless. Leur principale fonction semble être l'intervention rapide, et ce sont toujours les premières à atteindre une planète menacée. Les configurations des frégates d'attaque sont variables, mais ont pour points communs de grandes baies pour déployer du matériel et de puissants moteurs Warp. Les frégates d'attaque semblent pouvoir transporter à peu près une compagnie de Space Marines (avec ses véhicules de soutien) et la déployer moins de vingt minutes après l'arrivée en orbite. Le grand nombre d'apparitions de frégates d'attaque tend à prouver qu'elles effectuent aussi des patrouilles et des interceptions sur une vaste zone de l'espace. J'estime qu'environ cent de ces frégates opèrent dans le segmentum entier, et que vingt ou trente de celles-ci apparaissent régulièrement dans le secteur Gothique.

Matériel

En plus des missiles et des torpilles standards, l'Adeptus Astartes utilise trois types de matériel: les modules d'atterrissage, les torpilles d'abordage et les Thunderhawks. Les modules d'atterrissage sont de simples capsules à usage unique qui effectuent une chute rapide contrôlée par des rétrofusées pour atteindre le sol d'une planète. Ils sont très semblables à des capsules de survie. Les restes de modules examinés sur Larras Landing suggèrent une capacité de transport de cinq à dix Space Marines dans des conditions extrêmement spartiates.

Les torpilles d'abordage sont de gros missiles auto-guidés capables de contenir un nombre similaire de Space Marines lors d'abordages. L'avant de la torpille contient des amarres magnétiques, des anti-chocs et des charges explosives pour percer la coque du vaisseau attaqué. Les troupes à bord de modules d'atterrissage ou de torpilles d'abordage sont très vulnérables durant le trajet, mais leur détection est très difficile, limitant toute mesure défensive aux ultimes moments de l'approche.

Les Thunderhawks sont des appareils de combat intra-système utilisés pour le transport de ravitaillement, de troupes et de munitions d'un vaisseau à une planète ou d'une planète à une autre planète du même système. Pour leur taille, les Thunderhawks sont dotés d'un nombre conséquent de missiles, de roquettes et de canons. Ils sont utilisés pour fournir un appui direct aux Space Marines quand ils ont débarqué. Malgré leur masse relativement importante, un lourd blindage et un armement polyvalent rendent les Thunderhawks plutôt dangereux à intercepter. La plupart des frégates d'attaque de l'Astartes semblent en porter au moins trois, ce qui suffit pour transporter toute une compagnie en même temps. Les barges de bataille semblent porter au moins neuf Thunderhawks chacune et les forteresses monastères peuvent être capables d'en contenir trente ou plus.

MODUS OPERANDI

Bien qu'impressionnante, la flotte Space Marine est surtout un moyen de transport, de ravitaillement et d'appui de troupes au sol. Une attaque typique de planète occupée par des rebelles ou des extra-terrestres commence par l'arrivée de frégates d'attaque. Celles-ci engagent et détruisent les vaisseaux qui défendent le système et peuvent établir une base cachée dans un champ d'astéroïdes ou sur une petite lune si une longue campagne est prévue. Les frégates neutralisent ensuite toute défense orbitale, lasers de défense au sol et silos à missiles. Les défenses orbitales sont abordées et capturées (comme à Larras Landing, Bray, Magdelon, Vanabeim et bien d'autres) avant d'être retournées contre les défenses au sol ou simplement sabordées. Les défenses de surface restantes sont sabotées par des scouts ou capturées par les troupes d'assaut de la force principale au moyen de modules d'atterrissage. De préférence, si les défenses du système sont faibles ou encore sous contrôle allié, les Space Marines se déploient directement sur la planète au cœur d'un engagement décisif afin d'exploiter au maximum le choc considérable provoqué par leur arrivée.

En plus du transport et de l'appui de troupes terrestres, les vaisseaux de l'Astartes effectuent des opérations de patrouille pour protéger temporairement un secteur donné contre les pirates. L'Astartes considère cependant que de telles missions sont du ressort de la flotte impériale, et le Maître de Chapitre Verchen des Iron Fists a même été jusqu'à faire des commentaires sur le nombre de pillards qui ont récemment réussi à entrer dans le système Purgatory et à forcer le blocus de Dudzus.

Pour conclure, l'Adeptus Astartes possède une flotte puissante capable de soumettre le système le mieux défendu. Son adaptation aux assauts planétaires la rend plus faible en combat spatial comparée à son homologue impérial, mais il est difficile d'imaginer l'Adeptus Astartes acceptant un combat de vaisseaux sans bénéficier des meilleures conditions. Il est plus probable qu'il s'attaque aux convois, aux installations et autres éléments vulnérables. Je prie pour qu'il reste de notre côté.

Votre serviteur dévoué

De la main du seigneur capitaine Morley,
attaché à l'Institutum Xenologique de la Flotte, port orbital Heracles, Cypra Mundis.

ATTESTATION DE L'APOTHIKAIRE MALUS

Les quatre sujets ont subi la plus rigoureuse des phases 2 et les analyses de phase 3 n'ont pas dépassé les limites de tolérance. La compatibilité des néophytes étant établie, les premières étapes de l'altération génétique ont pu commencer.

Les premières étapes de l'implantation de Zygotes se déroulèrent sans incident, de l'insertion du Cœur de Guilliman jusqu'à celle du Sang du Guerrier¹. La vitesse de développement des implants était correcte, sans rejet de tissus ni traces de pathomitoses. La première étape de psycho-conditionnement débuta. Un inducteur quatre phases opto-auditive standard stimula le circuit neural pour augmenter la conscience des fonctions métaboliques primaires. Ceci fonctionna de concert avec la chimio-orientation pour stabiliser le catabolisme des hormones progénoides.

Une fois l'assimilation des premières phases évidente, les sujets furent soumis aux phases secondaires de l'implantation de Zygotes. Avec l'insertion du Dormeur Attentif², le psycho-conditionnement est intensifié et le chimio-endocrinement est introduit dans les zones du cerveau qui permettent le contrôle conscient des fonctions organiques.

A ce stade, le sujet A1/9 a souffert d'une rechute passagère. A cause d'un déséquilibre endocrinien, le Dormeur Attentif fonctionnait de manière irrégulière, induisant un état incontrôlable de semi-conscience, de désorientation et de delirium. Cependant, une réendoctrinement stabilisa assez sa condition pour une opération de chirurgie correctrice de la matrice neurale, ainsi qu'un programme d'éluxirs anti-cathartiques. L'activité cervicale retrouva des niveaux tolérables et l'implantation d'autres Zygotes put continuer.

L'implantation des Zygotes jusqu'à la Morsure Empoisonnée³ incluse fut un succès total sur les trois sujets. Cependant, le sujet B2/1 rencontra de graves difficultés lors des dernières étapes du développement musculaire. Une discontinuité indétectée dans la psycho-préparation du sujet causa un échec traumatisant

de production des gènes inhibiteurs. Sans contre-mesure, l'hypertrophie provoquée par le Constructeur de Muscle⁴ se poursuivit pendant une période prolongée, bien plus qu'il n'est nécessaire pour atteindre la masse musculaire requise.

Helas, ceci ne fut découvert que lorsque l'hyperactivité de l'hormone de croissance atteignit un stade irréversible. Le sujet B2/1 fut exempté de toute nouvelle implantation de Zygotes et confiné dans l'Apothecarion Reclusia pour étudier les traumatismes physiques subséquents et les déséquilibres mentaux impliqués dans ce dysfonctionnement.

Tandis que les tissus musculaires croissaient à une vitesse exponentielle (de 0,9% par jour à son maximum), la disparité interne s'avéra fatale. Une Mortis Investus révéla que la pression provoquée par la masse des muscles a disloqué le squelette pourtant renforcé et les organes internes du sujet. Bien qu'une croissance musculaire prolongée se soit avérée fatale dans ce cas, un certain nombre de facteurs montrent qu'un développement musculaire prolongé combiné à un contrôle de l'ossature pourrait donner de bons résultats, en particulier dans l'optique de la création de guerriers d'assaut plus efficaces.

Les sujets restant reçurent l'implant de la Quintessence Sacrée⁵ qui arrivera à maturité pendant leur entraînement final et leurs premières missions de scouts. Ces Quintessences Sacrées, surtout celle de B1/9 qui semble exceptionnellement doué et sera sûrement un guerrier renommé du Chapitre s'il survit, seront placés en néo-stase pour la création de nouveaux Zygotes dans le futur. Après leur première période en temps qu'Initiés dans la Dixième Compagnie, les sujets seront prêts à recevoir la Protection de l'Empereur⁶, permettant l'interface complète avec l'armure énergétique et l'achèvement de leur entraînement.

Fin du rapport



DESTINE A:	Magios Biologis Benedixta
TRANSMIS PAR:	Varsavia
REÇU PAR:	Kiropadist
LIAISON TELEPATHIQUE:	Astropathe-Terminus Gebri
DATE:	7185934.M40
ENCADREMENT:	Jordon Salvus, Seign. de la Maisonnée, Legions Astartes Silver Skulls
TRADUIT PAR:	Bekonnen Feist, Divisio Dialecta
MAXIME: Détruisez les Impurs	

ATTESTATION DU SERGENT RECRUTEUR CASTUS

Les sujets ont été prélevés parmi les tribus nomades qui parcourent les déserts de cendres de Garanda II. Le recrutement sur Garanda II donne un taux de réussite exceptionnel (le taux d'induction est de 35% des sujets testés): le style de vie belliqueux des nomades et l'environnement difficile rendent les habitants autonomes, endurants et agressifs.

Trente-huit jeunes indigènes nous furent présentés par le Logister Magnus de Garanda II. Vingt-sept d'entre eux échouèrent lors du traditionnel jugement par les armes. Leurs corps ont été enterrés à la manière de leur peuple. Les onze Néophytes potentiels restant subirent l'examen préliminaire et quatre d'entre eux montrèrent des niveaux de tolérance favorables (âge 10-12 années terriennes, rejet des tissus à 0,5% ou moins, force d'âme à 85% ou plus de compatibilité). Les sept autres candidats furent rejetés à cette étape et furent confiés au Seigneur de Maisonnée pour être conditionnés comme serfs du Chapitre.

ATTESTATION DU CAPITAINE SEPHERA, INSTRUCTEUR

Après la réception du Dormeur Attentif, les sujets ont commencé leur entraînement au combat, qui continua alors qu'ils recevaient d'autres implants de Zygotes, de psycho-conditionnement et de chimio-endocrinement. Chacun se sortit admirablement des Rites du Bolter, des Incantations du Sacrifice et de la Litane de la Souffrance. Leur connaissance des Rites de l'Exercice de Combat est satisfaisante et correspond aux critères du Chapitre.

La simulation d'armure énergétique fut accomplie de manière acceptable. Le sujet B1/9 en particulier fit preuve d'un talent supérieur à la moyenne et fut soumis à un programme d'entraînement poussé afin qu'il assimile les Doctrines d'Assaut lors de son séjour au sein de la Dixième Compagnie. Les quatre sujets s'adaptèrent vite à la stimulation des nouveaux Zygotes en situation de combat, réagissant bien aux blessures et à la fatigue comme il sied aux guerriers des Silver Skulls. Jusqu'à son internement dans l'Apothecarion, le sujet B2/1 avait démontré son potentiel pour devenir un bon guerrier, toujours prompt à s'entraîner au combat et à accomplir ses devoirs.

ATTESTATION DU CHAPELAIN DEIAD

Les sujets ont été initiés aux doctrines selon les rituels et les cérémonies de notre Chapitre. Ils se sont tous avérés extrêmement dévoués au Chapitre et au Grand Empereur de l'Humanité. Leur connaissance de l'Orthodoxie de Varsavia et du Devoûement à Terra est totale. Ils peuvent réciter les dix-huit premiers versets du Livre des Victoires comme doivent en être capables des frères de leur âge. Les trois Néophytes survivants ont tous passé avec succès le Jeûne de l'Ascension, la Délibération de l'Esprit et l'Initiate Doctoris pour être accueillis comme Initiés parmi les frères de bataille du Chapitre. Ils ont fait preuve de dévouement adéquat envers leurs camarades lors de simulations de combat et ont fait preuve de courage et de détermination. Ils se sont particulièrement distingués par leur respect et leur révérence lors du Service aux Défunts, entonnant chacun la Prière aux Défunts sans hésitation ni retenue consciente. A tous les égards, de véritables Protecteurs de l'Empereur.

1) Phase 1: Du Cœur Secondaire à la Phase 5: Organe de Larramans.

2) Phase 6: Nodule Cataleptique: l'organe qui permet à un Space Marine de se reposer tout en gardant ses sens en alerte.

3) Phase 17: Glande de Betchers: ajoute un élément venimeux et semi-acide à la salive.

4) Phase 3: Biscopex: inséré lors de la première année de préparation afin d'augmenter la masse musculaire.

5) Phase 18: Organes Progénoides: contiennent les gènes du Neophyte, devant être récupérés et stockés en vue du développement de Zygotes pour de futurs Néophytes.

6) Phase 19: Carapace Noire.



DISPOSITION STRATÉGIQUE DU CHAPITRE DES ULTRAMARINES

(6500745.M41)

Selon votre demande, voici l'organisation du Chapitre Ultramarines des Légions Astartes, à la date indiquée (notez que les véhicules, à l'exception des motos, et les vaisseaux incluent les effectifs complets de leur équipage). Les engagements majeurs en cours des ressources militaires sont détaillés dans l'Addenda 1.

(Compile par : Lorex Valdius, Major Assimilator, Inspecteur du Traité de Macragge)

COMMANDEMENT DE LA FLOTTE

48 Pilotes, Artilleurs & Équipages de Cdt,
18 Navigateurs,
8 Frégates d'Attaque,
3 Barges de Bataille (Octavius, Caesar, Severian),
12 Vaisseaux Rapides,
32 Thunderhawks

LIBRARIUS

Maître Archiviste Tigurius
4 Épistoliers, 7 Copistes,
12 Bibliothécaires, 4 Acolytum

QUARTIER GÉNÉRAL

Marneus Calgar,
Lord Macragge,
Maître des Ultramarines

Vénérable Helveticus,
Porte-étendard du Chapitre

3 Chapelains, 3 Rhinos,
2 Land Raiders, 5 Razorbacks
206 personnels non Space Marine de
support et d'administration
(inclus Secretarius, Seigneur de la Maisonnée,
Ecuyer Primus, Maître du Sanctum, Regulator
Primus & 12 Astropathes)

ARSENAL

Fennias Maxim, Maître de la Forge
4 Techmarines Suprema, 28 Techmarines,
8 Apprentis, 103 Serviteurs, 72 Techno-mats,
14 Predators Destructors,
11 Predators Annihilators, 8 Vindicators,
9 Whirlwinds, 14 Rhinos, 14 Razorbacks,
12 Land Raiders (variantes y compris)

APOTHECARION

Corpus Helix, Chef Apothicaire,
11 Apothicaires, 5 Initiés, 31 Servo-médics



Nous sommes les
héritiers de Roboute.
Nous n'ignorons
aucune loi.
Personne ne peut
nous arrêter.

♠ VÉTÉRANS ♠

PREMIÈRE COMPAGNIE

Capitaine Invictus, Régent d'Ultramar,
Magister Primus,
2 Chapelains,
1 Apothicaire,
1 Porte-étendard de Compagnie,
8 Sergents Vétérans,
87 Space Marines Vétérans,
74 Armures Tactiques Dreadnought,
3 Dreadnoughts,
18 Rhinos,
7 Land Raiders

DEUXIÈME COMPAGNIE

Capitaine Aegimman, Commandant de la Garde
1 Chapelain, 1 Apothicaire,
1 P-étendard de Cie, 2 Sergents Vétérans,
5 Escouades Tactiques de 10 Marines,
1 Escouade Tactique de 8 Marines,
1 Escouade d'Assaut de 10 Marines,
1 Escouade d'Assaut de 9 Marines,
2 Escouades de 10 Devastators,
2 Dreadnoughts,
11 Rhinos, 3 Land Speeders,
2 Land Speeders Tornados,
1 Land Speeder Typhoon,
18 Motos, 2 Motos d'Assaut

Note: 2e Compagnie de combat actuellement mobilisée
sur Talassar.

♠ COMPAGNIES DE COMBAT ♠

TROISIÈME COMPAGNIE

Capitaine Ardias, Commandant de l'Arsenal
1 Chapelain, 1 Apothicaire,
1 P-étendard de Cie, 3 Sergents Vétérans,
6 Escouades Tactiques de 10 Marines,
1 Escouade d'Assaut de 8 Marines,
1 Escouade d'Assaut de 5 Marines,
2 Escouades de 10 Devastators,
2 Dreadnoughts,
9 Rhinos, 2 Land Speeders,
2 Land Speeders Tornados,
3 Land Speeders Typhoons,
20 Motos, 4 Motos d'Assaut

Note: Majorité de la 3e Cie en transit vers Joran VI.

QUATRIÈME COMPAGNIE

Capitaine Ideus, Commandant de la Flotte
1 Chapelain, 1 Apothicaire,
1 Porte-étendard de Compagnie,
5 Sergents Vétérans,
6 Escouades Tactiques de 10 Marines,
2 Escouades d'Assaut de 10 Marines,
2 Escouades de 10 Devastators,
4 Dreadnoughts,
15 Rhinos, 5 Land Speeders,
5 Land Speeders Tornados,
5 Land Speeders Typhoons,
25 Motos, 5 Motos d'Assaut

Note: Effectifs de la 4e Cie à présent complets.

CINQUIÈME COMPAGNIE

Capitaine Sicarius, Maître des Marches
1 Apothicaire,
1 P-étendard de Cie, 1 Sergent Vétérans,
3 Escouades Tactiques de 10 Marines,
2 Escouades Tactiques de 6 Marines,
1 Escouade Tactique de 5 Marines,
1 Escouade d'Assaut de 9 Marines,
1 Escouade d'Assaut de 6 Marines,
1 Escouade de 9 Devastators,
1 Escouade de 5 Devastators,
1 Dreadnought, 7 Rhinos, 4 Land Speeders,
1 L. Speeder Typhoon, 12 Motos, 1 Moto d'Assaut

Notes: La 5e Compagnie a subi de lourdes pertes lors de
la Purge de Barchi (6342745.M41). Nécessite un nouveau
chapelain et une réorganisation des escouades.

♠ COMPAGNIES DE RÉSERVE ♠

SIXIÈME COMPAGNIE

Capitaine Epathus
1 Chapelain,
1 Apothicaire,
1 Porte-étendard de Compagnie,
4 Sergents Vétérans,
6 Escouades Tactiques de 10 Marines,
3 Escouades Tactiques de 8 Marines,
1 Escouade Tactique de 5 Marines,
4 Dreadnoughts, 13 Rhinos,
21 Motos, 3 Motos d'Assaut

SEPTIÈME COMPAGNIE

Capitaine Ixion, Chef du Ravitaillement
1 Chapelain, 1 Apothicaire,
1 P-étendard de Cie, 2 Sergents Vétérans,
8 Escouades Tactiques de 10 Marines,
1 Escouade Tactique de 9 Marines,
1 Escouade Tactique de 6 Marines,
3 Dreadnoughts, 15 Rhinos,
4 Land Speeders, 3 Land Speeders Tornados,
4 Land Speeders Typhoons

Note: La 7e Cie fait office de Garde de Maître sur Caesar.

HUITIÈME COMPAGNIE

Capitaine Numitor
1 Chapelain, 1 Apothicaire,
1 P-étendard de Cie, 3 Sergents Vétérans,
7 Escouades Tactiques de 10 Marines,
3 Escouades d'Assaut de 8 Marines,
5 Dreadnoughts, 16 Rhinos,
28 Motos, 7 Motos d'Assaut,
8 Land Speeders, 4 Land Speeders Tornados,
5 Land Speeders Typhoons

Note: La 8e Cie suit actuellement un entraînement intensif sur Gava II.

NEUVIÈME COMPAGNIE

Capitaine Sinon
1 Chapelain, 1 Apothicaire,
1 Porte-étendard de Compagnie,
2 Sergents Vétérans,
6 Escouades de 10 Devastators,
1 Escouade de 9 Devastators,
2 Escouades de 6 Devastators,
1 Escouade de 5 Devastators,
7 Dreadnoughts,
8 Rhinos

♠ SCOUTS ♠

DIXIÈME COMPAGNIE

Capitaine Antilochus, Chef Instructeur
1 Chapelain, 1 Apothicaire,
3 Sergents Vétérans,
2 Escouades de 10 Scouts,
2 Escouades de 8 Scouts,
3 Escouades de 6 Scouts,
5 Escouades de 5 Scouts,
7 Sergents Instructeurs, 17 Néophytes

Notes: Taux de survie des Néophytes de 54%.
6 acceptés sur le dernier recrutement de Copul VI.

FORCE DE REPRÉSENTATION DE JORAN VI

Arsenal – 4 Predators Annihilators, 6 Predators Destructors, 6 Razorbacks, 3 Land Raiders,
4 Vindicators, 3 Whirlwinds, 5 Rhinos, 5 Techmarines, 18 Serviteurs
Librarius – 3 Bibliothécaires, 1 Copiste
Apothecarion – 1 Apothicaire, 10 Servo-médics
Flotte – 2 Frégates d'Attaque (Fist of Ultramar, Righteous Fury), 12 Thunderhawks
1e Compagnie – 10 Terminators, 2 Land Raiders
3e Compagnie – Capitaine, Chapelain, Apothicaire, Porte-étendard de Compagnie, 1 Sergent
Vétérans, 35 Space Marines Tactiques, 20 Space Marines Devastators, 8 Space Marines d'Assaut,
2 Dreadnoughts, 6 Rhinos, 6 Land Speeders (2 Tornados, 2 Typhoons), 10 Motos, 2 Motos d'Assaut
10e Compagnie – 20 Scouts

Additionalnel: Collaboration avec les régiments de la Garde Impériale – Joran XV, Belios IV et Yama XXV

FORCE DE PROTECTION – FLOTTE D'EXPLORATION DELPHA

Arsenal – 2 Techmarines, 6 Serviteurs
Librarius – 1 Épistolier, Apothecarion – 1 Apothicaire, 5 Servo-médics
Flotte – 3 Thunderhawks
1e Compagnie – 10 Vétérans, 1 Rhino
4e Compagnie – Capitaine, Chapelain, Apothicaire, 2 Sergents Vétérans,
30 Space Marines Tactiques, 20 Space Marines d'Assaut, 6 Rhinos
10e Compagnie – 5 Scouts

Additionalnel: Sous le commandement nominal du Rogue Trader Santez Knave.
Le commandement militaire reste assuré par le Capitaine Ideus.

CONTRE-INCURSION – SECTEUR GERIO

Arsenal – 2 Predators Annihilators, 1 Vindicator, 1 Razorback, 2 Techmarines, 4 Serviteurs
Librarius – 1 Épistolier, Apothecarion – 3 Servo-médics
Flotte – 1 Frégate d'Attaque (Emperor's Mercy), 3 Thunderhawks
1e Compagnie – 5 Terminators
6e Compagnie – Capitaine, Apothicaire, P-étendard de Cie, 2 Sergents Vétérans,
15 Marines Tactiques, 1 Dreadnought, 1 Rhino, 2 Land Speeders, 5 Motos, 1 Moto d'Assaut.
8e Compagnie – 10 Space Marines d'Assaut
9e Compagnie – 5 Space Marines Devastators
10e Compagnie – 5 Scouts

La majorité du Chapitre est engagée dans des patrouilles de routine autour
d'Ultramar et dans les secteurs environnants, conformément au traité de Macragge.

LEGION	PRIMARQUE	MONDE	CHAPITRES DE LA 2e FONDATION
Dark Angels	Lion El' Jonson	[Caliban]	Angels of Absolution, Angels of Redemption, Angels of Vengeance

Toute trace effacée des archives - origine de l'ordre inconnue

Emperor's Children	Fulgrim	[Chemos]	Excommunié Traitoris
Iron Warriors	Perturabo	[Olympia]	Excommunié 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]	Excommunié Traitoris
Blood Angels	Sanguinius	Baal	Angels Encarmine, Angels Sanguine, Angels Vermilion, Blood Drinkers, Flesh Tearers
Iron Hands	Ferrus Manus	Medusa	Red Talons, Brazen Claws

Toute trace effacée des archives - origine de l'ordre inconnue

World Eaters	Angron	Non archivé	Excommunié Traitoris
Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Patriarchs of Ulixis, White Consuls, Black Consuls, Libators, Inceptors, Practors of Orpheus, Chapitre Genesis
Death Guard	Mortarion	[Barbarus]	Excommunié Traitoris
Thousand Sons	Magnus the Red	[Prospero]	Excommunié Traitoris
Luna Wolves	Horus	[Cthonia]	Excommunié Traitoris
Word Bearers	Lorgar	[Colchis]	Excommunié Traitoris
Salamanders	Vulkan	Nocturne	Aucune filiation connue
Raven Guard	Corax	Délivrance	Black Guard, Revilers, Raptors
Alpha Legion	Alpharius	Non archivé	Excommunié Traitoris

LEGION: Nom de la légion lors de sa fondation.
PRIMARQUE: Nom du Primarque dont la Légion a tiré son patrimoine génétique.
MONDE: Monde d'origine de la Légion.
 Les mondes entre parenthèses ont été détruits.

CHAPITRES DE LA 2e FONDATION - Chapitres mentionnés dans l'Apocrypha de Davio [M.33].
EXCOMMUNIE TRAITORIS - Ces légions se sont rebellées lors de la Grande Hérésie, comme l'indique le Grimoire Hereticus [M.35]

Dark Angels

Pour des raisons non élucidées, les Dark Angels et leurs successeurs de la 2e Fondation se sont appelés les Déchus.

Source: Mythos Angelica Mortis (M.36)

Space Wolves

"Les Space Wolves encouragent la déviance génétique [cf.: hypertrophie des canines] et possèdent des tactiques et une organisation extrêmement peu orthodoxes."

Source: Commentaire Personnel Inquisiteur Horst (M.37)

Blood Angels

Charge :

Les pratiques de réplique génétique déviantes des Blood Angels et de leurs successeurs ont perverti leur patrimoine génétique.

Note :

Des rumeurs de "Soif Rouge" et de "Rage Noire" persistent, malgré de nombreuses investigations.

Source: Rapport - Inquisiteur Dame (M.34)

Ultramarines

Ce sont les successeurs de la Légion des Ultramarines (Apocrypha de Davio), bien que l'Apocrypha de Skaros mentionne 23 Chapitres de la 2e Fondation sans toutefois les nommer.

Source: Compilation Atrax (M.41)

Ultramarines

La Légion des Ultramarines est responsable d'environ 60% du patrimoine génétique des Chapitres Space Marines actuels. Le Chapitre des Ultramarines régit sur un vaste empire du sud-est galactique, nommé Ultramar, l'une des plus puissantes institutions du Bord Oriental.

Source: Liber Astartes (M.37)

Lunar Wolves

Les Lunar Wolves furent rebaptisés Sons of Horus (c.125.M30). Après la mort d'Horus, ils devinrent la Black Legion.

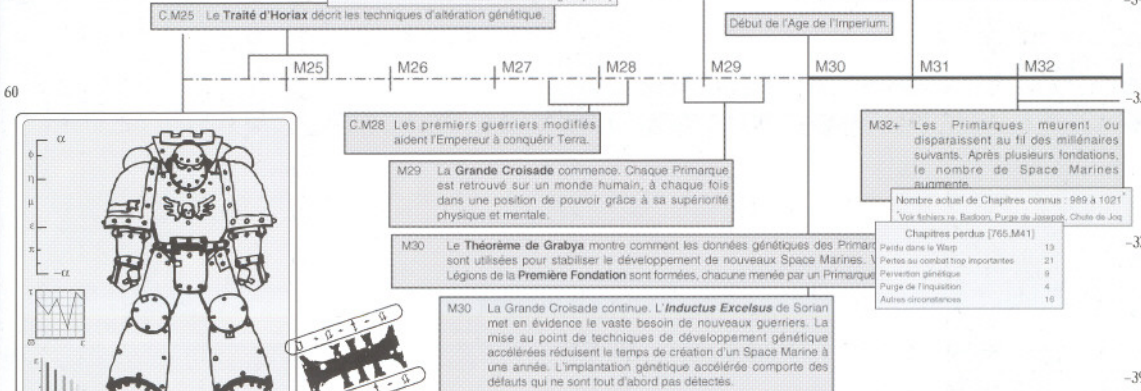
Source: Grimoire Hereticus (M.35)

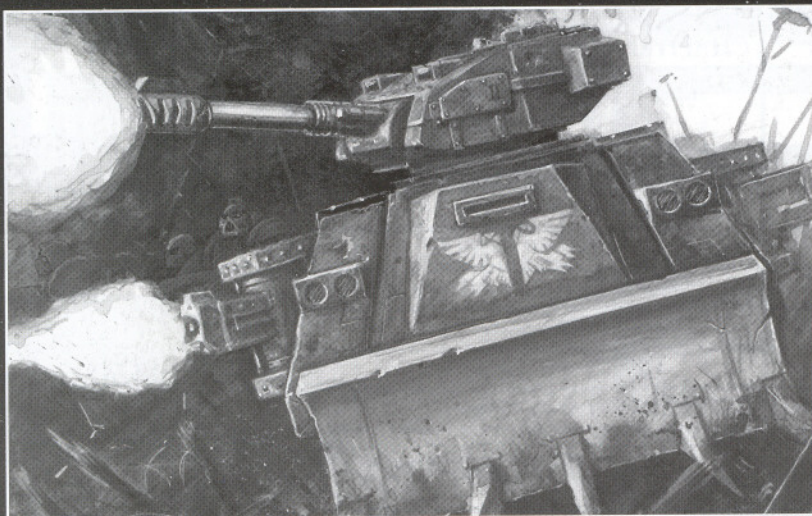


Ultramar & les systèmes environnants

Autor: Librarian Genghis, Mar III (M.48)

-57





"Considérez le Predator.
Protégez votre âme d'un
blindage de Foi.
conduisez-la sur les chenilles de
l'Obéissance qui surmonte tous
les obstacles.
et dotez la de trois armes:
Zèle, Devoir et Pureté."

Anon



RITUELS QUOTIDIENS DE L'ASTARTES

0400 Prière Matinale. La journée commence par la prière du matin et la contemplation dans la chapelle de compagnie, sous la direction du chapelain de compagnie. L'étendard de compagnie et les reliques sont exposés, et les frères renouvellent leur serment de loyauté envers leur Chapitre et l'Empereur. A ce moment, le Capitaine peut choisir de s'adresser aux frères, donner les ordres et faire les annonces appropriées (telles que les récompenses et les promotions), et annoncer les punitions sommaires éventuelles.

0500 Rites de Tir Matinaux. Après la prière, les frères suivent les premiers rites de tir de la journée. Diverses armes sont utilisées, mais le Space Marine doit surtout s'entraîner avec ses armes personnelles. Des félicitations sont données aux excellents tireurs et des punitions infligées aux maladroits. Les rites de tir peuvent être accomplis sur le champ de tir situé dans l'arsenal ou à l'extérieur de la forteresse.

0700 Entraînement au Combat. Le premier entraînement au combat est généralement orienté vers le corps à corps et le combat rapproché. Les procédures exactes varient énormément mais comprennent souvent de nombreux exercices à balles réelles et des simulations de bataille dans un environnement extrêmement hostile. Pour cette raison (ainsi que pour des raisons défensives), la plupart des forteresses monastères Space Marines sont situées dans des zones extrêmement inhospitalières, arctiques, volcaniques, corrosives, marécageuses, recouvertes de végétation carnivore, etc.

1200 Prière de la Mi-journée. Les frères se rassemblent à nouveau pour prier l'Empereur et leur Primarque. Durant les entraînements au combat les plus longs, de telles prières peuvent être accomplies sur le terrain, même pendant les exercices de tir à balles réelles. A ce moment, tout frère gravement blessé au cours de la matinée est transporté à l'Apothecarion.

1300 Repas de Midi. Le premier repas de la journée. Il est souvent composé d'une substance non comestible pour les humains normaux ou d'une forme de vie locale traquée et abattue pendant l'entraînement de combat matinal.

1315 Endoctrinement Tactique. L'hypnothérapie et le psycho-conditionnement permettent l'assimilation des doctrines tactiques du Chapitre. De nouveaux langages de bataille sont appris et on étudie les armes, troupes et véhicules étrangers. Les escouades et les tactiques de compagnie sont passées en revue. Les leçons apprises lors de la matinée sont examinées.

1500 Entraînement au Combat. L'entraînement au combat de l'après-midi concerne habituellement les tactiques des escouades et de la compagnie ainsi que le renforcement de l'endoctrinement tactique. Les escouades spécialisées comme les Devastators et les troupes d'assaut en profitent pour affiner leur talent, et les frères tactiques pratiquent l'appui rapproché avec les Dreadnoughts, les blindés et les transports de troupes.

2000 Prière du Soir. La prière du soir est consacrée à la contemplation et aux remerciements pour les leçons du jour. Une prière est encore une fois adressée à l'Empereur et au Primarque pour leur genèse et l'existence du chapitre. L'échantillonnage d'implant progéniteur peut être accompli à ce moment car il a été stimulé par les activités de la journée.

2100 Dîner. Le dîner est bien plus solennel que le repas de midi, avec un menu copieux préparé par les serfs du Chapitre sous l'œil attentif du Seigneur de la Maisonnée. Des quantités substantielles de nourriture riche en protéines sont fournies, surtout aux plus jeunes frères. Des Maîtres de Chapitres indulgents peuvent même permettre aux frères d'absorber des breuvages alcoolisés si les activités du jour ont été exemplairement accomplies.

2130 Exercices de Combat Nocturne. Les Chapitres basés sur des mondes dépourvus de nuit perceptible, ou sur des vaisseaux spatiaux, s'entraînent à la place au combat sous-marin, en gravité zéro, dans un épais brouillard et dans bien d'autres conditions particulières.

2315 Rituels de Maintenance. Chaque Space Marine doit entretenir et réparer son armure et ses armes selon les rituels standards. L'équipement sérieusement endommagé est rendu au Maître de Forge pour inspection et réparation. Tout est fait pour qu'un Space Marine garde le même équipement après sa titularisation et s'imprègne de l'esprit de la machine, sur lequel il devra compter au combat.

2345 Quartier Libre. Certains Maîtres de Chapitre voient cette période de temps libre comme un luxe non garanti au mieux, et comme une dangereuse distraction au pire. Elle est maintenue dans la plupart des Chapitres en conformité avec le Codex Astartes et les paroles de Roboute Guilliman. "Considérez (la) magnitude de votre devoir pendant votre temps libre, mais agissez sans hésitation lorsque (l'action) est nécessaire". On autorise donc chaque jour un court répit aux Space Marines afin qu'ils puissent considérer la magnitude de leur devoir envers l'Empereur.

0000 Période de Repos. Les Space Marines n'ont pas vraiment besoin de dormir grâce au Nodule Cataleptique, un implant du cerveau qui leur permet de mettre en repos la moitié de leur cerveau tandis que l'autre moitié maintient un état de veille. Cependant, des interférences prolongées avec les rythmes circadiens du sommeil diminuent l'efficacité du sujet et induisent des troubles psychologiques. Afin d'éviter ceci, les Space Marines se mettent en état de fugue sans rêves quatre heures par jour lorsqu'ils ne sont pas en campagne. Le record d'activité d'une unité Space Marine sans sommeil a été atteint lors de l'incident du monde de Rynn (Ref. 06124/A), lorsque les Crimson Fists survivants menés par Maître Kantor restèrent opérationnels durant 328,7 heures standards.

Notes:

De nombreux Maîtres de Chapitre et capitaines de compagnies préconisent la variation des horaires et des détails des rituels quotidiens pour que leurs frères restent attentifs et capables d'assimiler rapidement de nouveaux ordres ou situations. Les interruptions de la période de repos sont fréquentes, ainsi que l'élimination des repas et l'accélération des prières.

Tous les Chapitres ont des jours fériés qui célèbrent l'ascendance de l'Empereur sur le Trône d'Or ainsi que la naissance et la mort de leur propre Primarque (les dates de ces pratiques sont très variables). Lors de telles journées, tous les membres du Chapitre présents à la forteresse se rassemblent dans l'Assimilator pour prier sous la direction du Maître de Chapitre. S'ensuit une journée de célébrations qui comporte traditionnellement des concours de force et d'habileté. C'est également la période traditionnelle d'acceptation des néophytes, de l'élevation des néophytes au rang d'initiés, et de la titularisation des initiés. Lorsqu'ils en sont dignes, des frères peuvent également être acceptés dans la compagnie des vétérans lors d'un jour de fête. Dans tous les cas, les épreuves d'initiation sont courantes et parfois fatales.

Habituellement, les frères doués de talents particuliers sont autorisés à travailler dans les forges de l'Apothecarion entre le dîner et la période de repos à la discrétion du capitaine de compagnie. Là, ils reçoivent l'enseignement des techmarines et des apothicaires. Les artisans et les chirurgiens exceptionnels deviennent apprentis techmarines ou apothicaires après la période appropriée en tant que vigile dans le Solitorium.

L'honneur de garder la forteresse du Chapitre tourne généralement entre les cinq premières compagnies selon leurs présences respectives. Les compagnies de réserve (de la sixième à la neuvième) s'entraînent plus régulièrement car elles comptent dans leurs rangs la majorité des plus jeunes frères.

Les frères s'infligent des pénitences s'ils échouent dans leurs devoirs. Se punir soi-même est considéré comme une marque de dévotion envers l'Empereur. Les infractions sérieuses à la loi du chapitre peuvent entraîner la peine capitale ou un exil de nature permanente ou temporaire (l'exil temporaire est souvent lié à l'accomplissement d'une quête spécifique).

Compilé d'après les informations fournies par les chapitres des Black Consuls, des Salamanders, des Flesh Tearers, des Ultramarines et des Silver Skulls. Les notes additionnelles sont tirées du Codex Astartes (transcription M38) et des commentaires personnels du Capitaine Alhaus des Black Templars.



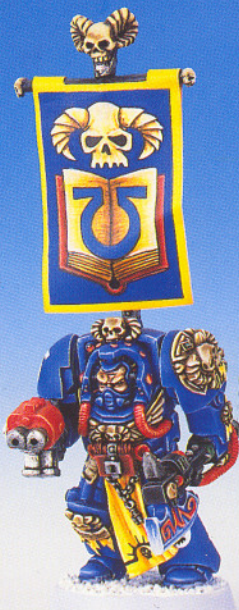
Chaplain Ultramarine



Capitaine Crimson Fists



Apothicaire Ultramarine



Archiviste Ultramarine
en armure Terminator



Moto Ultramarine



Techmarine Ultramarine



Terminator Ultramarine



Black Templars