

# Adeptus Astartes



## LIVRE D'ARMÉE

par le groupe de discussion NetEpic  
traduction par le comité de traduction NetEpic-fr

Ce livre de règle est non officiel et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Warhammer 40 000, Adeptus Titanicus, Space Marine, Epic 40 000, Epic: Armageddon et autres noms, races, personnages, illustrations et images de l'univers Warhammer 40,000 sont tous ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005 ; utilisés sans permission et leur usage ne saurait être interprété comme titre de propriété. NetEpic est une réalisation à but non lucratif réservé à l'usage personnel et ne peut être distribué commercialement. Les concepts et idées non réalisés par Games Workshop sont propriété du NetEpic Discussion Group.



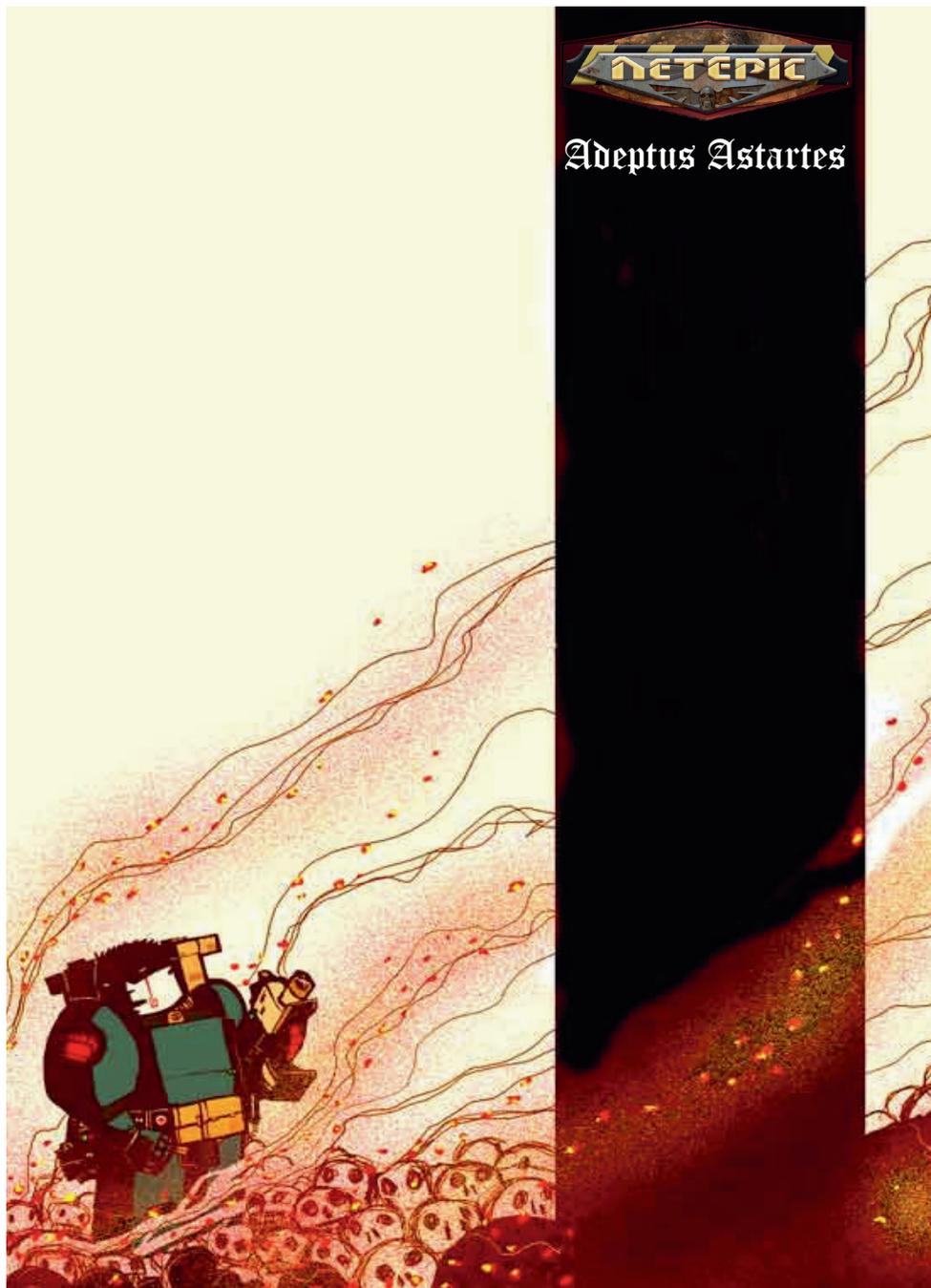
## TABLE DES MATIÈRES

BACKGROUND	3	WHITE SCARS	17
L'ARMÉE ADEPTUS ASTARTES	4	AUTRES CHAPITRES	17
RÈGLES SPÉCIALES	5	DESCRIPTION DES UNITÉS	19
EXEMPLE D'ARMÉE : ULTRAMARINES	6	UNITÉS SPÉCIALES	19
CHAPITRES SPACE MARINES	7	INFANTERIE	23
ULTRAMARINES	7	CAVALERIE	24
BLACK TEMPLARS	7	MARCHEURS	24
BLOOD ANGELS	9	VÉHICULES	25
CRIMSON FISTS	10	ARTILLERIE LÉGÈRE	26
CRIMSON SUNS	11	ARTILLERIE LOURDE	27
DARK ANGELS	12	VOLANTS	27
IRON HANDS	12	TITANS	28
MENTOR LEGION	13	CARTES D'ARMÉE ADEPTUS ASTARTES	29
RAVEN GUARD	14	LISTE STANDARD ADEPTUS ASTARTES	29
SALAMANDERS	14	LISTES CODEX DE CHAPITRES	30
SPACE WOLVES	15	DESCRIPTION DES UNITÉS	34



"Et ils ne connaissent pas la Peur"





## Background

L'Adeptus Astartes est le nom officiel de l'organisation de guerriers plus connus sous le nom de Space Marines. C'est le bras armé le plus puissant et le plus redouté de l'Imperium. Dans les Ages passés, lorsque l'Imperium a été fondée, l'Empereur a créé vingt humains parfaits appelés Primarques, chacun d'entre eux ayant reçu une Légion de Space Marines. Ensembles, ils ont conquis la galaxie.

Il y a dix mille ans, neuf légions ont trahi et ont suivi le Primarque corrompu par le Chaos, Horus. Cette guerre civile a presque détruit l'Imperium et est connue sous le nom d'Hérésie d'Horus. Après leur défaite les survivants ont fui vers l'Oeil de la Terreur et sont devenus ceux qu'on nomme les Marines du Chaos. Contenant à l'origine des dizaines de milliers de Marines chacune, les Légions survivantes ont été divisées en unités plus petites pour éviter une telle concentration de puissance. Cette réorganisation a été appelée la Seconde Fondation et a formé la base des Chapitres de Space Marines qui existent aujourd'hui. Dans les dix mille ans qui ont suivi l'Hérésie d'Horus de nombreux autres chapitres ont été fondés et il existe peut-être actuellement un millier de chapitres.

Un chapitre est une organisation militaire autonome qui recrute, forme et constitue une force d'un millier de Space Marines. Un nouveau code de l'organisation et des méthodes opérationnelles appelé le Codex Astartes a été établi par l'Adeptus Terra. Ce texte définit l'organisation standard et les éléments des uniformes et constitue également un travail de référence ultime sur la stratégie et la tactique. Alors que de nombreux chapitres suivent fidèlement cet ancien texte, comme les Ultramarines, beaucoup d'autres ne respectent pas si étroitement le Codex Astartes. Cependant, s'ils ont leurs particularités, ils sont tous unis dans leur dévotion et leur loyauté indéfectible à l'Empereur.

Beaucoup de Marines sont recrutés sur des planètes sauvages, où les castes guerrières traditionnelles sont en concurrence pour avoir l'honneur d'être choisis comme un «guerrier de Dieu». Cependant, quelques recrues, choisies pour leur agressivité naturelle et leur instinct de tueur psychotique, viennent des gangs meurtriers qui errent dans les niveaux les plus profonds des Mondes Ruches. Certaines recrues proviennent des zones civilisées de l'Imperium - mais pas beaucoup.

Les jeunes recrues sont soumises à des centaines d'heures de formation et d'endoctrinement intensif. Leurs corps sont sculptés par électrostimulation, traitement chimique et organes implantés, et leurs esprits sont façonnés par des produits chimiques psychoactifs et par l'hypnothérapie. Une carapace noire spéciale est fusionnée avec leur chair naturelle, qui fonctionne à la fois comme une étiquette d'identité permanente et une interface neurale à la puissante armure de marine. Enfin, le matériel génétique (patrimoine génétique) du fondateur du chapitre est implanté au sein du futur Marine, visant à renforcer son corps et accroître sa résilience spirituelle. Malheureusement, le matériel génétique instable et des procédures chirurgicales inadéquates ont provoqué un lourd tribu

au cours des millénaires. Beaucoup de chapitres présentent des aberrations génétiques, comme l'augmentation de la taille des dents chez les Space Wolves ou les colères psychotiques des Blood Angels. Malgré ces problèmes, cette préparation est destinée à transformer une recrue en un tueur très bien formé, discipliné et bien équipé. La vie d'un Marine est mesurée en siècles, la grande majorité d'entre eux est consacrée à la formation et au combat. Bien que le nombre Space Marines ne soit seulement que d'un million, ils font partie des guerriers les plus efficaces dans la galaxie.



## L'armée Adeptus Astartes

Une armée Adeptus Astartes est centrée autour du fantassin ultime en armure énergétique, le Space Marine. Tout le reste de l'armée soutient le Space Marine et l'aide à effectuer sa mission. Il est tout à fait possible de déployer de la cavalerie, des chars, de l'artillerie et plus sur le champ de bataille, mais le noyau de l'armée est et sera toujours le Space Marine.

L'Armée Standard, les Space Marines, se compose d'une variété de troupes d'infanterie en armure énergétique avec un large éventail de soutien mécanisé. Si vous choisissez de jouer une armée standard, vous devez prendre au moins 50% de vos points dans la Liste standard Adeptus Astartes. Les autres 50% peuvent être pris dans une autre liste standard sauf le Chaos.

Armée Standard	Au moins 50% de vos points dans	Jusqu'à 50% des points dans
Space Marines	Liste Standard Adeptus Astartes	Une liste standard sauf le Chaos

Beaucoup de chapitres ont changé au cours des millénaires, développant de nouvelles unités et des tactiques à leur convenance. Chacun d'eux est considéré comme une Armée Codex séparée, comprenant des unités de ce chapitre, en plus de celles de l'armée standard. Si vous voulez jouer un chapitre particulier, vous devez prendre 75% de vos points dans ses troupes (de sa liste Codex et de la Liste standard Adeptus Astartes) et vous pouvez prendre jusqu'à 25% dans une Liste standard autre que Chaos.

De plus, lorsque vous achetez une unité de la liste standard vous devez définir si elle fait partie de la liste Codex du chapitre que vous avez choisi, ou d'un autre chapitre. De cette manière, il est possible d'aligner plus d'un chapitre, mais vous pouvez ne jamais utiliser plus d'une liste Codex de chapitre spécifique et ses règles spéciales.



Armée Codex	Au moins 50% de vos points dans	Jusqu'à 50% des points dans
Chapitre nommé	Chapitre et Liste Standard Adeptus Astartes	Une liste standard sauf le Chaos

**Note :** Seuls les Blood Angels, Dark Angels et Space Wolves chapitres ont été testés pendant des années. Tous les autres chapitres devraient être considérés comme facultatifs et nécessitent l'approbation de votre adversaire.

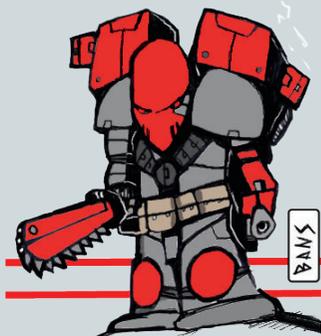
## Règles Spéciales

### Règle optionnelle : Compagnie traditionnelles

Traditionnellement, un chapitre est composé de dix compagnies d'infanterie et elles ont chacune un type défini. Les meilleurs et les plus expérimentés des soldats sont rassemblés dans la 1ère Compagnie d'un chapitre, et sont soit des Space Marines Vétérans soit des Terminators. Ce sont les meilleurs des meilleurs, et une seule compagnie de ces Vétérans ou de Terminators peut être alignée. De même, la 10e compagnie contient les soldats jeunes et inexpérimentés et est composée de Scouts Space Marines.

Un chapitre standard dispose d'une compagnie de Vétérans ou de Terminators, de quatre compagnies de bataille, de deux compagnies tactique, d'une compagnie d'assaut, d'une compagnie de Devastators et d'une compagnies de Scouts. Vous pouvez choisir d'aligner autant de compagnies que vous le désirez, en choisissant et en payant pour les cartes Compagnie comme d'habitude, mais vous ne pouvez pas dépasser le nombre de chaque type de compagnies disponibles. Cette restriction ne concerne pas les cartes de soutien : n'importe quelle compagnie peut prendre des chars, de l'artillerie, des volants et autres. Seules les compagnies sont en nombre limité, par exemple une armée ne peut jamais avoir plus d'une compagnie de Vétéran, mais vous pouvez prendre autant de détachements de Vétérans que vous le désirez en support d'une compagnie.

Compagnie	Type
1ère	Vétérans ou Terminators
2ème à 5ème	Bataille
6ème-7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Devastators
10ème	Scouts



### Règle optionnelle : Troupes à pied

Les joueurs peuvent acheter des compagnies d'infanterie non mécanisées. Les cartes existantes des compagnies comprennent les Rhinos, et un joueur peut choisir de ne pas prendre les 9 Rhinos (le commandant garde le sien) et de réduire le coût de la compagnie de 100 points. Si cette option est prise, les troupes ne peuvent pas démarrer le jeu chargées dans un quelconque transport (comme Thunderhawks ou les Modules d'assaut).

### Règle optionnelle : Armées pré-Hérésie

Beaucoup d'armes de guerre ont été développées depuis l'Hérésie d'Horus. Si vous souhaitez créer une liste d'armée de cette époque historiquement exacte, vous ne pouvez acheter que les unités suivantes :

**Infanterie :** Space Marines d'assaut, Devastators, Space Marines Tactiques, Terminators

**Cavalerie :** Motos Space Marines, Land Speeders

**Marcheurs :** Escadron de Dreadnaughts Destroyer ou Mutilator, Robots

**Véhicules :** Modules d'assaut, Land Raider, Predators, Rhinos, Vindicators

**Artillerie légère :** Rapières, Mortiers Taupe, Tarentules, Thudd Guns

**Artillerie lourde :** Whirlwinds

**Titans :** tous



## Exemple d'armée : Ultramarines

Carte d'armée	Coût	Notes
1) Compagnie de Terminators	1000	
Support : Escadron de Land Raiders	250	
Support : Escadron de Land Raiders	250	
2) Compagnie de Bataille	800	
Support : Escadron de Predators	250	
Support : Batterie de Whirlwinds	150	
3) Compagnie de Devastators	1000	

Spéciale : Apothicaire	50	
Support : Escouade de Scatolos lourds	200	
4) Compagnie Tactique	750	
Spéciale : Titan Warlord (châssis : 500) avec Canon Volcano (100), Lance Roquette (75), Canon Gatling (50), Destructeur à Turbo-Lasers (75)	800	coût 500 + 300 = 800 points soit 8 PV
Support : Escadron de Landspeeders	300	
Support : Escadron de Motos	150	
<b>Total</b>	<b>5950</b>	





## Chapitres Space Marines

### Règle spéciale : Personnages spéciaux

Les personnages spéciaux peuvent choisir soit entre un Rhino soit entre des réacteurs dorsaux (et pas de Rhino).

### Ultramarines

Les Ultramarines suivent le Codex Astartes à la lettre et sont devenus célèbres pour leur adhésion rigide à son ancienne orthodoxie. Au cours des dix mille ans depuis l'Hérésie d'Horus, les Ultramarines ont conservé tous les détails du Codex Astartes original intacts. Ils ne sont pas le seul chapitre et d'autres font de même comme les Black Consuls, Blooddrinkers, Eagle Warriors, Imperial Fists, Novamarines, Praetors of Orpheus, Rainbow Warriors et les White Consuls. Ces chapitres peuvent être considérés comme faisant partie de l'armée Standard Space Marine.

Compagnie	Type
1ère	Vétérans ou Terminators
2ème	Bataille
3ème	Bataille
4ème	Bataille
5ème	Bataille
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Devastators
10ème	Scouts



### Black Templars

Le chapitre Black Templars est le premier chapitre succédant aux Imperial Fists, créé lorsque les Légions de Space Marines originels ont été divisées après l'Hérésie d'Horus. Les Black Templars sont fanatiques à l'extrême même selon les normes des Space Marines. Ils sont l'incarnation des vertus des élus de l'Empereur et inspirent à leurs frères toujours plus d'actes et de sacrifices au service de l'Empereur. Le chapitre est en croisade permanente depuis qu'il a été formé, et alors que le nombre réel de marines est estimé à plusieurs fois la taille d'un chapitre standard, le Chapitre n'a jamais été réuni en une seule force depuis les neuf derniers millénaires.

Compagnie	Type
1ère	Terminators
2ème	Bataille de Croisade
3ème	Bataille de Croisade
4ème	Bataille de Croisade
5ème	Bataille de Croisade
6ème	Compagnie de Croisade
7ème	Compagnie de Croisade
8ème	Assaut
9ème	Devastators



### Règles Spéciales

**1) Plus grands mais moins nombreux :** Les Black Templars n'ont pas de compagnie de Scouts pour former leurs nouveaux guerriers, comme les autres chapitres. Au lieu de cela, les nouveaux guerriers apprennent l'art de la guerre en combattant aux côtés de leurs frères plus expérimentés. Cela rend leurs détachements normaux légèrement plus nombreux, mais limite le nombre de compagnies disponibles.

**2) Champion de l'Empereur :** Une carte spéciale doit être utilisée pour acheter le Champion de l'Empereur.

**3) Vérétiens :** les Space Marines les plus expérimentés utilisent toujours une armure Terminator.

**4) Zèle :** Lorsque d'autres Space Marines se replieraient pour se regrouper, les Black Templars se jettent sur l'ennemi dans une juste colère. Quand une unité d'infanterie Black Templars atteint son point de rupture il doit effectuer un test de moral comme d'habitude. Si un détachement échoue, il reçoit un ordre de Retraite comme d'habitude mais aussi un ordre de Charge. Le détachement doit se déplacer vers l'ennemi le plus proche en vue et tenter d'initier un corps à corps. Le détachement peut tenter de se rallier normalement, et en cas de succès peut recevoir des ordres normalement. Cette capacité ne protège pas contre le malus de -2 au FA et si le détachement échoue lors d'un test de moral en ayant un ordre de Retraite alors il est détruit.

**5) Voeu :** Le joueur Black Templars doit sélectionner un voeu après la création de son armée, mais avant la mise en place du terrain ou le déploiement des unités. Voici une liste de suggestions, mais les joueurs sont libres de créer un voeu mutuellement accepté approprié au scénario.

**1) Accepter tous les défis !** Une fois pendant la phase d'ordre, une unité ennemie QG, de commandement ou Elite (et pas d'autres unités) peut défier à une unité de commandement, QG ou Elite Black Templars dans un combat à un contre un. Le socle BT est immédiatement mis en ordre de charge, doit se déplacer pour engager en corps à corps le challenger dès que possible et ne peut pas tirer des armes durant tout le chemin. Aucune unité adverse ne peut intercepter le socle BT et ce dernier ignore toutes les Zones de

Contrôle sur le chemin. L'unité BT gagne +4 au FA contre sa cible. Le joueur ennemi peut décider de tirer sur le fou hurlant, mais perd 2 points de victoire si une unité autre que le challenger engage ou tire sur l'unité BT défiée (qu'il tue ou non le socle).

**2) préserver l'honneur de l'Empereur !** Si vous ne gagnez pas, vous perdez. Si le joueur Black Templars a plus de Points de Victoire que son adversaire pendant les trois tours de suite, il gagne 5 VP supplémentaires. Si plus tard, il n'est plus devant en terme de PV, alors il perd ce bonus.

**3) Pureté !** Nettoyez le champ de bataille de l'influence du Warp ! Toute l'infanterie Black Templars obtient +2 au FA contre les psykers et les démons. Tous les psykers et les démons ennemis doivent mourir pour que le joueur Black Templars puisse gagner, indépendamment du total de Points de Victoire (même si les tuer tous ne donne pas la victoire, ce n'est qu'une condition de victoire).

**4) Nous allons les tuer !** Une carte d'armée BT (une carte de compagnie, de support ou spéciale) jure de tuer toutes les figurines d'une carte ennemie équivalente. Les troupes BT doivent engager le corps à corps avec leur cible dès que possible et ne pas tirer sur quelqu'un d'autre, et aucune autre unité BT ne peut engager ou tirer sur la cible. Les troupes BT gagnent +3 au FA contre leur cible. Le joueur BT obtient le double des PV si la cible atteint son point de rupture et l'ennemi triple ses PV si le point de rupture de la carte BT choisie est atteint avant la réalisation du vœu.

**5) Tuez-les tous !** Si le joueur BT se sent chanceux, il peut tenter de détruire son ennemi. Le joueur marque Black Templars marque les Points de Victoire comme les Tyranides, c.-à-d aucun point pour les objectifs, normaux quand une carte atteint son point de rupture et de nouveau normal quand toute la carte est détruite.

### Cartes interdites

Détachement de Motos d'assaut, Compagnie de Bataille, Compagnie de Land Raiders, Archiviste, Compagnie et Détachement de Motos, Compagnie et Détachement de Scouts, Compagnie et Détachement Tactique, Compagnie et Détachement de Vétéran

### Cartes d'armée Codex

Escouade de Motos Black Templars, Détachement de Scouts Black Templars, Compagnie de Bataille de Croisade, Compagnie de Croisade, Détachement de Croisade, Champion de l'Empereur, Compagnie de Land Raiders Crusaders, Détachement de Land Raiders Crusaders

### Nouvelles unités

**Scouts Black Templars :** Ce sont des Space-Marines Tactiques complètement formés et ayant la capacité Infiltration.

**Champions de l'Empereur :** Désignés comme étant les meilleurs guerriers de l'armée, ces Marines se battent avec zèle et cherchent la gloire en combat singulier. Ils sont Elite et QG et ont la capacité Inspiration.

A chaque phase d'ordres le Champion peut lancer un défi à un QG ou une unité de commandement ennemie qui est à portée de charge et en ligne de vue. Si le joueur ennemi refuse, le champion peut se déplacer normalement. Si l'ennemi accepte, le Champion doit être en ordre de charge et engager la cible en corps à corps. Les unités sur le chemin sont écartés pour permettre au champion de passer, mais ne subissent aucun

autre effet. Personne d'autre ne peut se joindre à ce combat – c'est un un-contre-un, et les figurines se battent jusqu'à la mort (relancer toute égalité).

**Land Raider Crusader :** C'est une variante du Land Raider plus rapide au détriment de l'armement et du blindage. Il a les capacités Défense Rapprochée (4) et Transport (2).

**Néophytes :** les nouvelles recrues Black Templars.

## Blood Angels

Le Primarque Blood Angel a sacrifié sa vie pour permettre à l'Empereur de traquer et détruire Horus. Après la bataille, son corps a été placé en état de stase. Tous les autres chapitres utilisent le matériel génétique de Space Marines existants pour produire des implants pour les nouveaux Space Marines, mais les Blood Angels utilisent des cellules tirées directement de leur Primarque. Ce matériel génétique est saturé des derniers instants du sacrifice désespéré du Primarque et les souvenirs fugaces de ce conflit se rejouent continuellement dans l'esprit de chaque Blood Angel. Ces souvenirs fantomatiques peuvent submerger l'esprit rationnel des Blood Angels à la veille d'une bataille. Lorsque cela se produit, la seule motivation du Blood Angel est de chercher la mort. Cette pulsion est si désespérée et irrésistible que l'individu perd tout contact avec la réalité et devient irrationnellement intrépide. Les Blood Angels qui sont pris par cette frénésie de mort se regroupent dans une formation spéciale appelée la Compagnie de la Mort.

Compagnie	Type
1ère	Vétérans d'assaut ou Terminators
2ème	Bataille
3ème	Bataille
4ème	Bataille
5ème	Bataille
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Devastators
10ème	Scouts



## Règles spéciales

**1) Vétérans :** les Vétérans Blood Angel sont soit des Vétérans d'assaut soit des Terminators.

**2) Compagnie de la Mort :** Un joueur Blood Angel doit acheter la Compagnie de la Mort. Même si on parle d'une compagnie, c'est une carte autonome et ne permet pas de prendre de carte spéciale ou de support pour elle.

**3) Rage Noire :** Les Blood Angels se perdent parfois dans la soif de sang, qui se manifeste de deux façons. Tout d'abord, les unités d'infanterie Blood Angel obtiennent un bonus de +1 au FA si elles ont l'ordre de charge et initient le corps à corps. Ce bonus ne concerne pas les combats continus ou si elles sont elles-mêmes chargées. Cependant, la Rage Noire rend également les Blood Angels depuis peu fiables à cause de leur soif de sang, ils peuvent ainsi charger l'ennemi, même quand il serait plus avantageux de tenir une position. A chaque tour, une fois l'initiative déterminée, lancez un D6 pour chaque détachement d'infanterie. Sur un "1" le détachement reçoit l'ordre de charge et se déplacera pour engager l'ennemi visible le plus proche. Vous pouvez également choisir au hasard un détachement - cette méthode permet de gagner du temps dans les grandes batailles.

**4) Accélération :** Ce pouvoir remplace l'éclair mental pour les Libraires Blood Angels. Ce pouvoir peut être utilisé à tout moment mais pas sur une figurine déjà engagée en corps-à-corps. Une figurine unique d'infanterie, cavalerie ou marcheur Blood Angel à moins de 25 cm et en ligne de mire gagne +3 au FA jusqu'à la phase finale.

## Cartes interdites

Détachement de Scatolos d'assaut, Compagnie de Vétérans, Détachement de Vétérans

## Cartes d'armée Codex

Escadron de Predators Baal, Compagnie de la Mort, Escouade de Dreadnoughts Furisios, Prêtre Sanguinaire

## Nouvelles unités

**Prédateur Baal :** C'est une version Combat Rapproché du Predator classique, équipé d'un Canon d'assaut sur tourelle.

**Compagnie de la Mort:** Cette unité se compose de Blood Angels fanatiques des combats et d'un Chapelain spécifique à leur tête. La taille de l'unité varie d'une partie à l'autre car il attire les troupes du reste de votre armée. Une fois vos forces choisies, prenez un socle de chaque détachement d'infanterie et placez le dans la Compagnie de la Mort. Ce sont les troupes de la Compagnie de la Mort et leurs données sont remplacées par celles des Marines de la Compagnie de la Mort, peu importe ce qu'ils étaient. La Compagnie de la Mort reçoit suffisamment de Rhinos pour transporter tous ses socles sans coût supplémentaire. Les points de victoire de la Compagnie de la Mort ne sont accordés que pour la destruction du Chapelain.

Les détachements ayant perdu un socle vont se battre en nombre réduit et sont considérés comme ayant subi des pertes pour le point de rupture. S'il y a 12 socles ou plus dans la Compagnie de la Mort (sans compter le Chapelain), elle peut être divisée en deux (ou plus) Compagnies de la Mort. Chaque compagnie doit contenir au moins 6 socles de Marines et vous devez acheter un Chapelain pour chacune.

La Compagnie de la Mort doit toujours être en ordre d'Avance ou de Charge, les Space Marines étant dans un état d'esprit trop frénétique pour ne pas bouger et choisir leurs cibles. Commander des marines fanatiques est une tâche qui épuise les capacités même des meilleurs commandants, forçant le Chapelain à se concentrer sur ses troupes et ne pas tenir compte des autres unités autour de lui. Aussi, il est non seulement lié à la Compagnie de la Mort et doit rester en cohérence de formation avec elle, mais il ne peut pas non plus utiliser sa capacité normale de Chapelain aux autres troupes (donner un bonus au FA). Comme il fait partie de l'unité, il agit avec le reste des troupes et ne reçoit pas d'ordre distinct. Cependant, le Chapelain est toujours considéré comme un QG concernant le ciblage. Si le Chapelain de la Compagnie de la Mort être tué, tous les Marines restants de la Compagnie de la Mort suivront l'ordre de charge pour le reste de la partie et ils chargeront toujours les unités ennemies les plus proches qu'ils peuvent voir. Si un autre Chapelain est disponible, il peut rejoindre la CM pour remplacer l'ancien, mais devient immédiatement soumis aux règles du Chapelain CM.

**Chapelain de la Compagnie de la Mort :** Ce sont les Chapelains classiques avec les restrictions décrites ci-dessus. Ils ont les capacités unité de commandement, Elite et QG. Si tous les Marines de la Compagnie sont tués, ils peuvent remplir le rôle de Chapelain standard avec la capacité Meneur.

**Marine de la Compagnie de la Mort :** Ce sont des marines qui ont succombé à la soif de sang frénétique inspiré par l'ADN de leur Primarque. Il est déjà considéré comme mort pour le reste du chapitre, et ne vit que pour tuer et mourir au combat. Ils sont Sans Peur, n'effectuent jamais de test de moral et les Points de Victoire ne sont accordés que quand tous les socles sont détruits.

**Dreadnought Furioso :** Même à demi-mort et incarcéré dans le sarcophage d'adamantium d'un Dreadnought, un Blood Angel recherche encore le combat et la chance de prouver son honneur à face à l'ennemi. La conception Dreadnought Furioso a été conçu par le maître des forges du Chapitre il y a plusieurs millénaires pour accorder cette possibilité ceux qui sont tombés..

**Prêtre sanguinaire :** Le rôle d'apothicaire est rempli par le Prêtre Sanguinaire. Il a les capacités QG et Médecin. Une fois par tour un socle d'infanterie à moins de 10 cm du prêtre peut relancer ses dés de corps-à-corps.

## Crimson Fists

Les Crimson Fists sont les descendants de la Légion originelle Imperial Fists, créés lors de la Seconde Fondation au 31<sup>e</sup> millénaire. Au cours de la croisade de trois cents ans de la Juste Libération, les Crimson Fists furent réduits à seulement 128 Marines. Depuis ce jour, la 1<sup>ère</sup> Compagnie du Chapitre, la Compagnie de Croisade, est de 128 Marines et son capitaine est toujours le maître de chapitre. C'est un mauvais présage si le Chapitre part en guerre sans que la Compagnie de Croisade soit complète.

Le chapitre tire son nom du rituel que Rogal Dorn, Primarque des Imperial Fists, menait pour initier les nouveaux Maîtres de Chapitre. Aussi bien Dorn que le Maître Chapitre s'ouvraient les paumes de leurs mains gauches et les joignaient dans une poignée de main guerrière. Leur sangs se mêlaient, renforçant le patrimoine génétique du Maître de Chapitre et formant une liaison symbolique entre le Primarque et ses fils génétiques. Ceci se retrouve dans les couleurs des Crimson Fists. La couleur de l'armure est d'un bleu profond, le plus souvent avec des marquages métalliques. Une fois qu'un Crimson Fist devient un Frère d'arme, son gantelet gauche est peint en cramoiis et quand il devient membre de la Compagnie de Croisade il peut alors peindre son gant droit également.

Comme d'autres descendants des Imperial Fists, les Crimson Fists ont toujours été connus pour leur dévouement zélé à l'Empereur, plus encore que d'autres chapitres. A au moins deux reprises, cela a conduit les Crimson Fists à exterminer un Chapitre Space Marine félon. La volonté des Crimson Fists à détruire leurs frères Space Marines leur a valu la réputation de toutous de l'Adeptus Terra parmi les Chapitres de Space Marines moins orthodoxes, comme les Space Wolves, les White Scars et les Exorcistes.

Compagnie	Type
1ère	1ère Compagnie
2ème	Bataille
3ème	Bataille
4ème	Bataille
5ème	Bataille
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Devastators
10ème	Scouts



### Règles Spéciales

1) **Première Compagnie :** Le joueur doit acheter la carte de première compagnie

Crimson Fist, composée d'un maître de chapitre et de quatre détachements de Terminators. Cette carte peut prendre une carte spéciale et cinq cartes de support comme d'habitude, mais ne peut pas prendre d'autres unités d'infanterie en support (elle peut prendre de la cavalerie, des marcheurs, des tanks, de l'artillerie, bien entendu).

#### Cartes interdites

Compagnie de Terminators, Compagnie de Vétérans.

#### Cartes Codex

Carte de Compagnie de Première compagnie Crimson Fists.

### Crimson Suns

Les Crimson Suns ont été fondés au cours de la Seconde Fondation en utilisant le patrimoine génétique du Chapitre White Scars. Une fois qu'ils ont atteint l'effectif requis, ils reçurent l'ordre de se joindre à la croisade Mandaria, dans lequel le nouveau chapitre fit ses preuves en tant que fer de lance lors de nombreux assauts planétaires. Lors de la libération de Ryuten II les terminators de la 1ère Compagnie se sont distingués en se frayant un chemin jusqu'au centre de commandement et en exécutant le commandant rebelle. Le Maître de Guerre de Mandaria fut été tellement impressionné qu'il accorda aux Crimson Suns le droit de conquête, et Ryuten II devint le monde natal du Chapitre.

Ryuten II abritait depuis longtemps de puissants guerriers-aristocratiques appelés Samurais, chez lesquels les Crimson Suns recrutent. Au fil du temps le chapitre a adopté certaines pratiques des guerriers-aristocratiques, y compris une préférence pour le combat en mêlée et un dédain pour les armes lourdes. La devise des Crimson Suns est : «Mieux vaut mourir avec honneur que de vivre dans la honte.» Ils vivent dans le but de détruire les ennemis de l'Empereur, de préférence au corps à corps, et il n'y a pas de plus grand honneur que de mourir au combat. Ils favorisent les frappes éclairs et débarquements planétaires pour se lancer dans la mêlée le plus rapidement

Compagnie	Type
1ère	Compagnie Hatamoto
2ème	Assaut
3ème	Assaut
4ème	Assaut
5ème	Assaut
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Tactique
9ème	Tactique
10ème	Compagnie Ashigaru

Ce chapitre a été initialement présenté en entrant! Issue # 6. Une grande partie de l'histoire du chapitre a été supprimée pour des raisons d'espace, et les lecteurs intéressés sont invités à consulter l'article original.



#### Règles spéciales

1) *La Mort plutôt que le Déshonneur* : Le joueur Crimson Suns peut relancer un test de moral à chaque tour. Le deuxième résultat est sans appel. L'ennemi reçoit deux points de victoire pour chaque unité en ordre de Retraite à la fin de chaque phase finale.

2) *Quête de l'Honneur : Une fois la table installée*, le joueur Crimson Suns peut désigner un pion objectif qui n'est pas sur sa moitié de table. S'il tient cet objectif il gagne le double de points de victoire et il perd 5 PV si l'ennemi le tient ou le conteste.

#### Cartes d'armée Interdites

Compagnie de bataille, Compagnie de Devastators, Détachement de Devastators, Compagnie de Scouts, Détachement de Scouts, Compagnie de Terminators, Détachement de Terminators, Compagnie de Vétérans, Détachement de Vétérans

#### Cartes d'armée Codex

Compagnie Ashigaru, Détachement Ashigaru, Compagnie Hatamoto

#### Nouvelles unités

*Hatamoto* : les vétérans Crimson Suns portent toujours une armure de Dreadnought tactique et se battent avec deux épées énergétique greffées aux mains, la marque du guerrier ultime. Ils sont Elite et ont les statistiques des Terminators d'assaut lourds.

*Ashigaru* : Les Crimson Suns n'utilisent pas leurs nouvelles recrues comme scouts car ils veulent leur « apprendre à se battre honorablement et non se faufiler comme le feraient les lâches ». A la place, les Ashigarus apprennent la forme la moins respectée du combat : l'appui-feu. Ce n'est que lorsqu'ils ont prouvé leur valeur qu'ils sont intégrés à la 9e compagnie et apprennent des techniques de combat plus honorables.



## Dark Angels

Les Dark Angels diffèrent peu de l'organisation standard des Chapitres du Codex Astartes. La principale différence est qu'ils possèdent une compagnie d'attaque rapide appelée Compagnie Ravening à la place de la première compagnie de bataille. Elle est composée de Motos d'Assaut Space Marines et de Land Speeders et offre au joueur Dark Angels la possibilité d'aligner une grande force d'attaque rapide.

Compagnie	Type
1ère	Compagnie Deathwing
2ème	Compagnie Ravening
3ème	Bataille
4ème	Bataille
5ème	Bataille
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Devastators
10ème	Scouts



### Règles Spéciales

1) **Compagnie Deathwing** : les vétérans Dark Angels combattent toujours en armures Terminators et lorsqu'ils affrontent des hordes tyranides ils sont immunisés aux tests de moral quelle qu'en soit l'origine. Tous les Terminators achetés dans une armée Dark Angels deviennent des Terminators Deathwing avec Sans Peur et sans surcoût.

Si la Compagnie Deathwing est achetée elle ne peut pas recevoir de cartes de support d'infanterie autre que les Terminators Deathwing. Les cartes de support de Terminators Deathwing peuvent cependant être achetées pour les autres compagnies.

2) **Compagnie Ravening** : la deuxième compagnie contient tout ce que le Chapitre a de disponible en motos et land-speeders et seulement ces unités. Toutes les cartes de support de la Compagnie Ravening doivent être soit des motos soit des land-speeders et les autres compagnies ne peuvent pas acheter de telles unités en support.

Les cartes spéciales représentant un caractère spécial (comme les Apothicaires) achetés pour la Compagnie Ravening sont considérés comme étant sur moto (leur mouvement passe alors à 30 cm) sans coût supplémentaire.

3) **Affaiblissement de volonté** : ce pouvoir remplace l'éclair mental des Archivistes Dark Angels. Choisissez un détachement à 25 cm (aucune ligne de vue n'est nécessaire) et il doit réussir un test de moral avec un modificateur de -1 ou recevoir un ordre de Retraite.

4) **Chaplain-Investigateur** : nom alternatif de l'Archiviste Dark Angels avec les mêmes statistiques et capacités.

### Cartes d'armée interdites

Compagnie de Vétérans, Détachement de Vétérans

### Cartes d'armée Codex

Compagnie Ravening, Escadron de Land-Speeders Vétérans

### Nouvelles unités

**Maître Ravening** : cela représente le commandant de la compagnie Ravening et son escouade de commandement. Il a les capacités Unité de Commandement, QG et Elite. Une fois par tour, il peut utiliser le pouvoir suivant :

**Génie Tactique** : un détachement Ravening à 15 cm peut changer son ordre d'un cran dans n'importe quelle direction sur la ligne suivante : Charge <-> Avance <-> Tir Appuyé. Un ordre de Charge ne peut pas devenir un ordre de Tir Appuyé et réciproquement.

**Land Speeder Vétéran** : leur lien intime avec leur véhicule et des décennies d'expérience leur octroie une sauvegarde fixe de 6+. Ils sont Elites.

## Iron Hands

Les Iron Hands sont des spécialistes du siège, réputés pour leur capacité à briser un siège, leur dédain pour les autres et leur cruauté sur le champ de bataille. Ils ont peu de contact avec l'extérieur et s'efforcent constamment de surmonter la faiblesse de la chair en remplaçant des parties de leur corps par des implants bioniques. Depuis que la cybernétique est considérée comme le seul remède contre la faiblesse de la chair, ils ont des relations étroites avec l'Adeptus Mechanicus pour des raisons idéologiques et technologiques.

Alors que les Space Marines ont en général la réputation d'être féroces et de faire preuve de sauvagerie, les Iron Hands sont au-delà de cela et ont une réputation de complète cruauté, d'absence de miséricorde et de haine féroce. Ils sont connus pour exécuter un tiers de la population planétaire comme une punition après un rébellion.

Les Iron Hands ne suivent pas l'organisation prévue dans le Codex Astartes. Au lieu de cela le chapitre est composé de dix compagnies du Clan, dont chacune a sa propre Forteresse-monastère mobile. Ces clans fonctionnent généralement comme des « mini-chapitres » décidant et menant des opérations indépendantes sans compter sur l'appui des autres, ce qui serait perçu comme une faiblesse selon eux.

### Règles spéciales

1) **Bien entouré** : vous devez acheter une compagnie du Clan par compagnie de siège que vous achetez et vous devez acheter au moins deux cartes de support pour chaque carte de compagnie de votre armée.

2) **Fierté** : Les Iron Hands dédaignent presque tout contact extérieur et cela concerne même les autres chapitres Space Marines que faible par rapport à eux-mêmes.



En raison de cette attitude, le joueur souffre d'une pénalité de -1 à ses jets d'initiative s'il combine les Iron Hands et une autre force. De plus, les Iron Hands n'étant pas impressionnés par de faibles alliés ils ne bénéficient pas des capacités spéciales de toute unité n'appartenant pas au Chapitre Iron Hands (comme celles d'un Apothicaire, d'un Chapelain ou d'un Techmarine).

3) **Spécialistes de siège** : les Iron Hands sont entraînés pour faire face aux fortifications ennemies et transportent le matériel spécifique pour cela. Les unités en corps-à-corps avec les Iron Hands ne bénéficient pas du bonus au FA pour être dans une fortification quelconque. Il s'agit de l'équivalent pour la mêlée de la capacité Ignore les couverts.

4) **Implants bioniques** : toute l'infanterie Iron Hand Elite et les personnages spéciaux sont lourdement modifiés avec des implants bioniques et cybernétiques, ce qui leur permet de se réparer et régénérer sur un 5+. De plus, cela augmente de 1 la sauvegarde des Vétérans et des Terminators. Cela est déjà intégré dans leurs statistiques.

5) **Alliés** : les Iron Hands ne s'allient jamais avec une force non impériale. De plus, ils n'ont jamais oublié la trahison des Salamanders et de la Raven Guard durant l'Hérésie d'Horus. Aussi, les Iron Hands ne combatteront jamais aux côtés des Salamanders ou de la Raven Guard.

6) **Bonus aux Points de Victoire** : afin de simuler leur caractère impitoyable et pour s'assurer d'avoir des massacres insensés, le joueur Iron Hands marque à la fois les points de victoire pour les objectifs et en atteignant le point de rupture des unités ennemies mais il marque également 1 PV supplémentaire pour chaque détachement ennemi complètement détruit (retiré de la table d'une façon ou d'une autre). Pour contrebalancer ceci, certaines unités Iron Hands donnent des PV augmentés de 50% par rapport à la normale.

#### Cartes d'armée interdites

Compagnie d'assaut, Chapelain, Compagnie Devastator, Compagnie Tactique, Compagnie de Terminators, Détachement de Terminators, Compagnie et Détachement de Vétérans.

#### Cartes d'armée Codex

Batterie de Bombardes, Compagnie du Clan, Détachement de Terminators lourds, Révérent de Fer, Compagnie de Siège, Vénérable Dreadnought, Compagnie de Devastators Vétérans, Détachement de Devastators Vétérans

#### Nouvelles unités

**Mortier de Siège mobile Bombarde** : cette unité tire de lourds obus sur une courbe élevée et a une portée minimum de 50 cm. Elle peut détruire un bâtiment s'il rate sa sauvegarde au lieu de simplement l'endommager.

**Terminators lourds** : l'armure de Terminator a été modifiée pour transporter un lance missile. Ils sont Elite.

**Révérent de Fer** : le Chapelain Iron Hands est aussi entraîné pour inspirer l'esprit de la machine. Ils sont QG, Elite, Meneur et Mécanicien.

**Vénérable Dreadnought** : avec des centaines voire des milliers d'années d'expérience de combat dans leur armure métallique, les Vénérables Dreadnoughts Iron

Hands sont de redoutables adversaires sur le champ de bataille. Ils sont Elite, QG et Charismatiques.

## Mentor Légion

Le Chapitre 888 "Mentor Légion" de l'Adeptus Astartes est un chapitre très inhabituel. Le chapitre ne prend que les recrues qui ont des aptitudes techniques et des capacités d'apprentissage maximales et les transforment en de redoutables guerriers qui sont un mélange parfait entre un militaire et un scientifique. Le Chapitre n'aligne presque jamais ses Marines en une force propre mais prête des groupes de la taille d'un peloton aux différents commandants qui ont besoin de leurs capacités spéciales.

Il existe deux types de détachements Mentor : Les Tuteurs et les Cadres Elites. Les tuteurs sont la "piétaille" marines des Mentors, mais sont encore plus puissants que la plupart des vétérans space marines. Les Cadres Elites sont le summum des idéaux du chapitre et parmi les meilleurs combattants de l'Imperium, Chevaliers Gris compris.

Compagnie	Type
1ère	Vétérans ou Terminators
2ème	Bataille
3ème	Bataille
4ème	Bataille
5ème	Bataille
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Devastators
10ème	Scouts



#### Règles spéciales

1) **Exclusivité mutuelle** : votre armée ne peut inclure à la fois des détachements de Tuteurs et de Cadres Elites et pas plus de trois détachements au total.

#### Cartes d'armée interdites

Space Marines Vétérans

#### Cartes d'armée Codex

Détachement de Tuteurs Marines, Détachement de Cadres Elites Mentors

## Nouvelles unités

**Marines Tuteurs** : il s'agit des vétérans des Mentor Legion qui disposent d'une cameloline dans leur armures. Cela leur octroie un avantage de -1 pour être touchés s'ils sont à la fois en Tir Appuyé et dans un couvert quel qu'il soit.

**Cadres Elites Mentors** : ces Marines sont entraînés pour agir comme des unités de commandement pour les autres troupes impériales. Ils sont équipés de diverses machines technologiques, du champ de distorsion ou de générateurs warp. Ils ont les capacités Unité de commandement, QG et Indépendants et Durs à Cibler. De plus, ils triples leur mouvement quand ils sont en Charge.

## Raven Guard

La Raven Guard est l'un des chapitres créés lors de la Première Fondation. Leur Primarque, Corax, fut instruit dès son plus jeune âge aux tactiques de guérilla. La quasi-destruction de la Légion sur Isstvan III renforça encore plus ce modus operandi puisqu'ils ne disposaient pas des effectifs suffisants pour une guerre à grande échelle. Corax devint légendaire pour sa capacité à obtenir le meilleur résultat possible avec le minimum de force en utilisant cette force à l'endroit le plus approprié.

La Raven Guard excelle dans les opérations de type guérilla derrière les lignes ennemies, les frappes chirurgicales et les attaques éclairs. Contrairement aux White Scars qui sont aussi des experts en attaque éclair, la Raven Guard fait un usage intensif des modules d'atterrissage et des Thunderhawk pour dérouter l'ennemi. La Raven Guard est organisée selon le Codex Astartes même si elle préfère les véhicules rapides et l'infanterie d'assaut aux tanks et supports lourds.

Compagnie	Type
1ère	Vétérans ou Terminators
2ème	Bataille
3ème	Bataille
4ème	Bataille
5ème	Bataille
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Devastators
10ème	Scouts



## Règles spéciales

**1) Support lourd limité** : la doctrine de la Raven Guard insiste sur la vitesse plutôt que sur les supports lourds. Une armée Raven Guard ne peut avoir plus de détachements Devastators que de Space Marines d'assaut (une compagnie compte pour 3 détachements) ou plus de détachements de tanks (Land Raider, Predator, Sabre, Vindicator) que de détachements de cavalerie. De plus, la compagnie de Land Raiders compte pour une carte spéciale et ne peut avoir de cartes de support ou spéciale.

**2) Insertion précise** : la Raven Guard est experte dans les assauts planétaires par insertion orbitale et peut relancer le dé de déviation pour déterminer le point d'arrivée pour les modules d'atterrissage. La déviation pour chaque module n'est pas affectée.

**3) Bonne reconnaissance** : le commandement de la Raven Guard fait un usage intensif des scouts pour recueillir des informations précises sur les plans ennemis. Si l'armée Raven Guard comporte des scouts, le joueur Raven Guard bénéficie d'un bonus de +1 au premier jet (et seulement le premier) d'initiative de la partie.

**4) Commandants en réacteurs dorsaux** : tous les personnages spéciaux (Apothicaire, Chapelain, ...) peuvent échanger leur rhino contre des réacteurs dorsaux. Le coût est inchangé et le mouvement du socle passe à 15 cm. Les points de rupture et de victoire restent inchangés.

## Salamanders

Les Salamanders sont des guerriers inébranlables et téméraires du monde à demi-mort Nocturne. Ils font partie des chapitres de la Première Fondation et honorent les idéaux de pragmatisme et de stoïcisme que leur a enseigné leur Primarque Vulkan. Les Salamanders sont basés sur les Chapitres traditionnels même s'ils préfèrent les lance-flammes et les fuseurs aux troupes d'assaut.

Compagnie	Type
1ère	Vétérans ou Terminators
2ème	Bataille
3ème	Bataille
4ème	Bataille
5ème	Bataille
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Dragons Ardents
9ème	Devastators
10ème	Scouts



## Règles spéciales

1) **Armes de prédilection** : à la place de la 8ème compagnie d'assaut, les Salamanders ont une compagnie de Flammeurs appelés Dragons Ardents. Les Devastators de la 9ème compagnie peuvent être des Devastators Flammeurs ou normaux.

2) **Armes optionnelles** : les Salamanders peuvent remplacer un détachement tactique d'une compagnie tactique ou de bataille par un détachement de Flammeurs.

3) **Restrictions** : les conditions sismiques et la gravité instable de leur monde natal Nocturne rendent difficile l'entraînement de certaines troupes. Pour chaque carte compagnie vous pouvez acheter une seule carte de support suivante (une au total, pas une de chaque) : Space Marines d'assaut, Space Marines Flammeurs d'assaut, Motos Space Marines, Motos d'assaut, Land Speeders.

4) **N'abandonnez jamais** : les Salamanders sont obstinés et têtus, continuant contre toute attente même quand la situation est désespérée. Pour refléter ceci, les Salamanders ne subissent pas le malus de -2 au FA quand elles ont l'ordre de Retraite. Elles sont toujours détruites si elles ratent un test de moral en ayant l'ordre de Retraite.

5) **Furie des Salamanders** : ce pouvoir remplace l'éclair mental des Archivistes Salamanders. Ce pouvoir crée une monstrueuse salamandre spectrale qui se déplace de 3D6 cm en ligne droite depuis l'Archiviste dans n'importe quelle direction. Toute figurine (amie ou ennemie) sur son chemin est touchée sur un 4+ avec MdS 0. C'est une attaque psychique physique. Tout détachement perdant au moins une figurine doit réussir un test de moral ou recevoir un ordre de Retraite.

## Cartes d'armées interdites

Compagnie d'assaut, Compagnie de Motos

## Cartes d'armée Codex

Détachement de Space Marines d'assaut Flammeurs, Compagnie Dragons Ardents, Détachement de Devastators Flammeurs, Détachement de Predators Volkans

## Nouvelles unités

**Space Marines d'assaut Flammeurs** : les Salamanders préfèrent les engagements à courte portée avec l'ennemi où leurs supériorité d'armes à courte portée mais mortelles telles que les Mutil-Fuseurs et Flammeurs peuvent éradiquer rapidement leurs ennemis. Leurs armes ignorent les couverts.

**Devastators Flammeurs** : ils disposent d'armes à courte portée conçues pour détruire les blindages. Leurs armes ignorent les couverts.

**Predator Vulkan** : cette version du Predator est équipée d'un lance-flamme lourd à la place du canon laser. L'Autocanon est monté sur tourelle et le lance-flamme lourd ignore les couverts.

## Space Wolves

Comme les autres chapitres, les Space Wolves ont été réorganisés selon le Codex Astartes après l'Hérésie d'Horus. Cependant, leur Primarque, le fameux Leman Russ, n'a jamais été conventionnel et le chapitre s'est vite adapté pour répondre à la mentalité de guerrier féroce de leur leader. Le Chapitre Space Wolves est divisé en douze grandes compagnies, chacune dirigée par un puissant guerrier appelée Seigneur Loup. Le Seigneur Loup et les meilleurs combattants forment une unité de commandement appelée Gardes Loups. Les Space Wolves restants sont divisés en trois types : les Chasseurs Gris, les Griffes Sanglantes et les Longs Crocs. Tous les Space Wolves préfèrent le corps-à-corps que le combat à distance même si les Longs Crocs transportent plus d'armes lourdes que les autres.



Les noms Space Wolves reflètent la priorité et les prouesses au combat d'un Marine. Il rejoint initialement la Grande Compagnie en tant que Scout Space Wolves, légèrement armé et armuré. Lorsqu'il a réussi son initiation et qu'il reçoit son armure complète, il se bat en tant que Griffe Sanglante sans peur et avec zèle. Après des années d'expérience au combat, il peut rejoindre le principal groupe de guerriers et devient un Chasseur Gris. S'il suffisamment doué, il peut être invité à combattre aux côtés de son Seigneur en tant que Garde Loup ou alors son âge avancé et son expérience peuvent lui accorder une place respectée au sein des Longs Crocs. Comme les dents des Space Wolves ne cessent de croître, leurs titres reflètent tout autant une réalité physique qu'un potentiel de combat. La couleur caractéristique des Space Wolves est le gris et ils sont parfois appelés les Loups Gris.

## Règles Spéciales

1) **Organisation** : les Space Wolves sont organisés légèrement différemment des autres chapitres et vous choisissez votre force de façon différente. Vous pouvez choisir jusqu'à douze Grandes Compagnies (chacune avec ou sans Terminators) chacune donnant droit à une carte spéciale et 5 cartes de support. La plupart des cartes habituelles d'infanterie et de cavalerie sont remplacées par des cartes Space Wolves spécifiques listées plus loin.

## Cartes d'armée interdites

Space Marines d'Assauts, Devastators, Flammeurs, Scouts, Tactiques, Terminators et Vétérans (aussi bien les Détachements que de Compagnies), Apothicaire, Chapelain, Archiviste, toutes les motos, Land Speeders.

## Cartes d'armée Codex

Grande Compagnie, Grande Compagnie avec Terminators, Griffes Sanglantes, Motos d'assaut Griffes Sanglantes, Land Speeders Griffes Sanglantes, Leman Russ Exterminator, Chasseurs Gris, Longs Crocs, Prêtre des Runes, Garde des Loups, Terminator Garde des Loups, Prêtre Loup, Scout Space Wolves.

## Nouvelles unités

**Griffes Sanglantes** : ce sont les spécialistes du corps-à-corps du Chapitre. Ils inspirent la Peur lorsqu'ils chargent à cause du terrifiant hurlement qu'ils poussent en combat. Les unités ennemies chargées par des Griffes Sanglantes doivent réussir un test de moral. En cas d'échec, elles subissent un malus de -2 au FA. Cette règle ne s'applique pas si c'est l'ennemi qui charge ou en cas de corps-à-corps prolongé. Les Griffes Sanglantes sont équipées de Réacteurs Dorsaux et peuvent se déplacer rapidement en ignorant les malus du terrain. Les Griffes Sanglantes peuvent aussi se battre sur Motos d'attaque et Land Speeders et ces unités bénéficient de la règle sur le test de moral également.

**Chasseurs Gris** : ce sont les Space Marines tactiques Space Wolves. Ils sont équipés d'armes à plus longue portée que les Gardes des Loups et leur entraînement intensif font d'eux de meilleurs combattants au corps-à-corps que le Marine standard.

**Leman Russ Exterminator** : le Leman Russ est généralement utilisé uniquement par la Garde Impériale mais, en l'honneur de leur Primarque, les Space Wolves ont une poignée de Leman Russ Exterminators dans leur armurerie. Cette variante du Leman Russ classique est équipée d'une tourelle avec un Autocanon jumelé et dispose de 3 Défenses Rapprochées.

**Longs Crocs** : les Longs Crocs sont les spécialistes des armes lourdes au sein du Chapitre. Bien qu'ils utilisent des armes à plus courte portée que les Devastators classiques, ils sont mieux entraînés au corps-à-corps et peuvent remplir aussi bien un rôle d'assaut. Les Longs Crocs sont d'incroyables et vaillants guerriers et il faut tous les détruire pour atteindre leur point de rupture.

**Détachement de Transport Razorback** : les Grandes Compagnies de Space Wolves peuvent remplacer leurs Rhinos par des Razorbacks.

**Prêtre des Runes** : alors que de nombreux chapitres Space Marines ont des psykers connus sous le nom de Libraires, les psykers Space Wolves sont nommés Prêtres des Runes et leurs capacités sont très différentes de ceux des autres chapitres. Les Space Wolves sont réputés pour leur férocité et leur talent en combat rapproché et les Prêtres des Runes ne font pas exception. Ils se trouvent au cœur de la bataille, terrassant l'ennemi aussi bien avec leurs armes et leurs esprits. Ce sont des unités QG, Psykers et peuvent utiliser un des pouvoirs psychiques éthérés suivants chaque tour :

1) **le Courage de Russ** : le Prêtre des Runes instille des images de Leman Russ dans l'esprit des Space Wolves proches, les guidant dans des actes d'une extrême valeur. Un détachement à 15 cm devient Sans Peur jusqu'à la Phase Finale.

2) **Hurlement du Loup** : le Prêtre des Runes pousse un fort hurlement psychique qui sème la terreur dans le cœur de ses ennemis. Le Prêtre des Runes obtient la capacité Terreur jusqu'à la phase finale.

3) **les Crocs de Ferris** : des formes fantômatiques apparaissent autour du Prêtre des Runes qui ressemblent aux grands loups de Ferris, le monde natal des Space Wolves. Ces bêtes énormes charge l'ennemi et le réduisent en pièces. Choisissez une figurine à 25 cm et en ligne de vue et effectuez un corps-à-corps avec un FA de +5. Les loups sont intangibles, ne peuvent pas être tirés par des troupes en Tir Appuyé et sont détruites si la cible réussit une sauvegarde psychique.

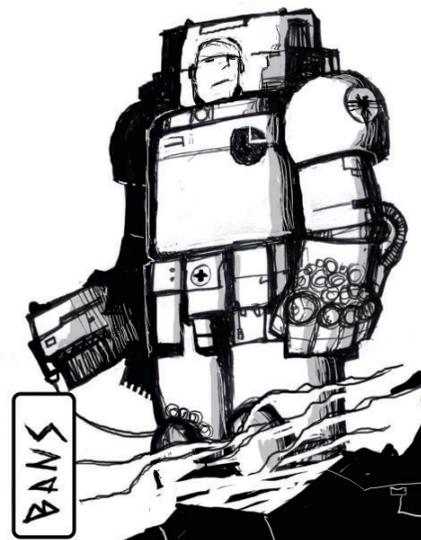
**Modules d'atterrissage Space Wolves** : les Space Wolves, comme les autres Chapitres Space Marines, utilisent parfois des Modules d'atterrissage pour débarquer leurs Grandes Compagnies derrière les lignes ennemies. A cause de leur structure d'unité particulière, le nombre de modules utilisés et leur coût diffèrent des autres Space Marines. Les autres règles des Modules d'atterrissage restent inchangés.

**Garde des Loups** : ce sont les meilleurs combattants du Chapitre. Ils sont Elite et QG et ont la capacité Charismatique.

**Terminators Gardes des Loups** : ce sont des Gardes des Loups en armure Terminator et il s'agit des seules unités Terminators disponibles pour les Space Wolves. Ils sont Elite et QG et ont la capacité Charismatique.

**Prêtre Loup** : les Space Wolves ont entraînés spécifiquement des prêtres qui remplissent à la fois le rôle d'Apothicaire et de Chapelain. Ils ont les capacités Unité de Commandement, QG, Elite, Meneur et Médecin.

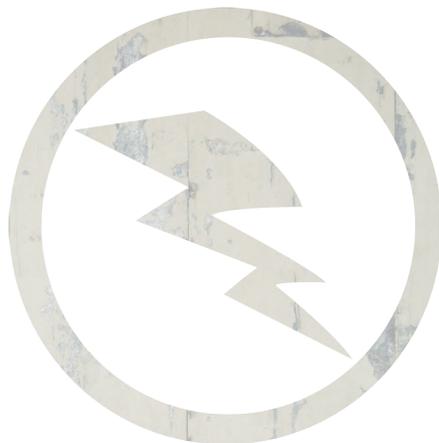
**Scouts Space Wolves** : les Scouts Space Wolves infiltrent les lignes ennemies, détruisent les points défensifs vitaux et obtiennent des informations cruciales sur le déploiement ennemi. Les Scouts Space Wolves, contrairement à leurs équivalents classiques Space Marines, ne forment pas une compagnie à part entière mais servent en tant que détachements attachés aux Grandes Compagnies. Ils ont la capacité Infiltration.



## White Scars

Les White Scars ont une longue tradition de guerre éclair et de mouvement. Leur armée est conçue pour pénétrer profondément en territoire ennemi, pratiquant des stratégies de Hit-and-Run et utilisent leur valeur d'impact pour maximiser l'effet. A cette fin, leurs armées sacrifient plus la puissance de feu que les autres chapitres.

Compagnie	Type
1ère	Terminators White Scars ou Motos Vétérans
2ème	Motos White Scars
3ème	Motos White Scars
4ème	Bataille White Scars
5ème	Bataille White Scars
6ème	Tactique
7ème	Tactique
8ème	Assaut
9ème	Poing de Khan
10ème	Motos Scouts



### Règles spéciales

1) **Vétérans** : les vétérans White Scars peuvent être soit en armure Terminator soit devenir des Motos Vétérans.

2) **Mobilité** : les White Scars mettent l'accent sur la mobilité en général et ont écarté beaucoup d'unités statiques comme les Rapières ou les Tarentules. Les Compagnies de Motos White Scars et de Bataille se concentrent sur la vitesse et ne peuvent pas prendre de cartes de support dont le mouvement est inférieur à 25 cm.

3) **Compagnie blindée** : à la place de la traditionnelle 9ème Compagnie de Devastators, les White Scars ont une compagnie de véhicules appelée Poing de Khan. C'est une formation unique et une seule peut être achetée.

4) **Appel de la Tempête** : ce pouvoir remplace l'Eclair Mental pour les archivistes White Scars, appelés Prophètes des Tempêtes. Placez un gabarit de barrage de 6 cm n'importe où à 75 cm et en ligne de vue. Ce gabarit reste en place jusqu'à la Phase Finale et est dissipé s'il touche une figurine ayant une sauvegarde psychique et la réussissant. Toutes les lignes de vue sont bloquées par le gabarit mais les barages peuvent toujours tirer indirectement par dessus.

### Cartes d'armée interdites

Compagnie de bataille, Compagnie et Détachement de Devastators, Compagnie et Détachement de Land Raiders, Archiviste, Mortier Taupes, Predators, Rapières, Robots, Scatolos, Thudd Gun, Tarentule, Compagnie et Détachement de Terminators, Compagnie

### Cartes d'armée Codex

Compagnie Poing de Khan, Compagnie de Land Raiders Crusaders, Détachement de Land Raiders Crusaders, Détachement de Predators Jaghatai Khan, Compagnie de Motos Scouts, Détachement de Motos Scouts, Prophète des Tempêtes, Compagnie de Bataille White Scars, Compagnie de Motos White Scars, Compagnie de Terminators White Scars, Détachement de Terminators White Scars.

### Nouvelles unités

**Compagnie Poing de Khan** : deux escadrons de Predators fournissent un support blindé pour l'avancée de l'infanterie.

**Land Raider Crusader** : une variante du Land Raider qui accroît sa vitesse au détriment de ses armes et de son blindage.

**Predator Jaghatai Khan** : une variante du Predator équipée d'un lance-flamme lourd et de multi-fuseurs.

**Moto d'assaut Vétéran** : une moto d'assaut avec un meilleur moral et la capacité Attaque éclair.

**Moto d'assaut White Scar** : une moto d'assaut avec la capacité Attaque éclair.

**Moto Scout** : ces motos ont été équipées de technologie furtive, leur donnant la capacité Infiltration.

## Autres Chapitres

### Desert Lions

Les Desert Lions ont une non-officielle 11ème Compagnie qui est une Compagnie de Robots. Les Robots ont été intronisés dans le Chapitre comme membres honoraires après leur rôle crucial pour contrer les plans des renégats lors de la seconde pacification d'Isstvan V. Si un Maître du Chapitre est acheté pour une armée Desert Lions, il obtient la capacité Mécanicien et peut l'utiliser à la place de ses capacités normales. Les Desert Lions sont sinon un Chapitre normal.

### Flesh Eaters

La 8ème Compagnie est appelée "Mâchoire du Destin". Elle est constituée de Space Marines d'assaut équipés de deux gants de puissance au lieu de la combinaison classique pistolet/épée.

### Raptor Legion

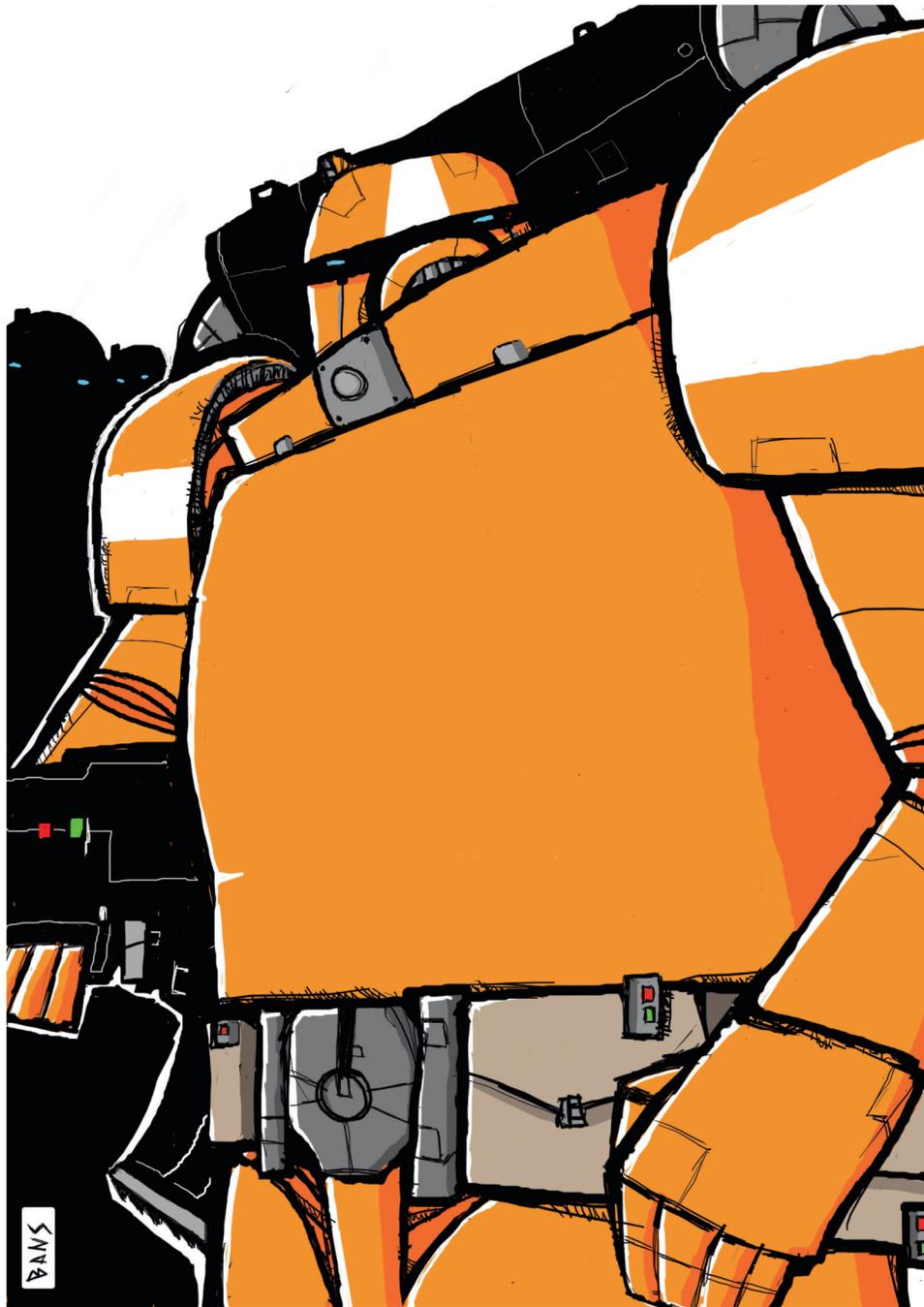
Cette liste d'armée est basée sur la liste d'armée faite par T.A Lahdeoja. La liste complète et son histoire peuvent être trouvée sur <http://www.hut.fi/~tube/40karmy.html>. Les Raptors sont des spécialistes de l'assaut planétaire qui diffèrent du Codex Astartes en de nombreux aspects. La première Compagnie peut acheter une carte spéciale de transport et être lâchée depuis l'orbite. Seule la 1ère Compagnie dispose de cette option et cela donne à toute la compagnie la capacité Frappe en profondeur. La 4ème Compagnie est

composée de trois détachements de Motos et si une carte spéciale est achetée pour cette compagnie cela doit être un Tech-Marine. Le joueur peut aussi choisir d'acheter soit un Baneblade soit un Shadowsword en carte de support pour la 4ème Compagnie (et seulement celle-ci). Les Marines de la Raptor Legion ont une haine farouche pour les traîtres des Emperor's Children et doivent engager un corps-à-corps aussi vite que possible s'ils les voient.

### Silver Skulls

La 2ème Compagnie des Silver Skulls est une compagnie d'assaut aéroportée avec un support composé de Thunderhawk. Seuls les Space Marines d'assaut et des volants peuvent être achetés comme carte de support de cette compagnie. Si des Space Marines d'assaut sont achetés, un Thunderhawk doit aussi être acheté pour les transporter.





## Description des unités

### Unités Spéciales

#### Apothicaire

Aussi appelés communément médecins, ce sont les soigneurs transportant de l'équipement médical sophistiqué pour aider les soldats blessés. Ils ont les capacités QG et Médecin.



#### Chapelain

Les Chapelains sont les chefs religieux des forces Space Marines tout autant que de formidables guerriers grâce à leur inébranlable détermination. Ils ont les capacités Unité de Commandement, QG, Elite et Meneur.



#### Maître de Chapitre

Il s'agit du commandant d'un Chapitre Space Marine et de son escouade de commandement. Sauf accord de tous les joueurs, il ne peut y avoir qu'un seul Maître de Chapitre par armée Space Marine. Il a les capacités Unité de Commandement, QG, Elite et Charismatique. Il peut aussi utiliser une des capacités suivantes à chaque tour.

1) *Marche forcée* : tous les détachements impériaux à 10 cm du Maître de Chapitre reçoivent +5 cm à leur mouvement de base (+10 cm s'ils sont en charge).

2) *Génie tactique* : un détachement impérial à 10 cm peut changer son ordre d'un cran sur la ligne suivante : Tir Appuyé <-> Avance <-> Charge. Un ordre de Charge ne peut devenir un ordre de Tir Appuyé et réciproquement.



### Observateur Avancé

La vitesse et la précision sont vitales quand on fait appel à l'artillerie de soutien et l'Imperium entraîne spécifiquement des Observateurs Avancés pour diriger leurs batteries d'artillerie. Ils ont les capacités QG, OA et Camouflé.



### Chevaliers Gris

Les Chevaliers Gris sont un chapitre unique qui appartient à la branche de l'Ordo-Malleus de l'Inquisition plutôt qu'au Codex Astartes. Leur seul objectif est de combattre et détruire le Chaos et ils ne peuvent être déployés que si l'ennemi dispose d'unités du Chaos.



Les Chevaliers Gris ont les capacités Elite, Chasseurs de démons et Téléportation. Ils ont également une sauvegarde psychique de 4+ et aussi bien leurs attaques à distance que de corps-à-corps sont considérés comme des attaques psychiques physiques (cela signifie que les Grands Démons ne peuvent pas utiliser de cartes du Chaos pour se sauver eux-mêmes. Voir le Codex du Chaos pour plus d'informations)

### Inquisiteur

Ce sont les chiens de garde de l'Imperium toujours en alerte et prêts à détruire ceux qui succombent au Chaos et punir ceux qui s'écartent de la Doctrine Impériale. Ils ont les capacités QG, Elite, Unité de Commandement et Sans Peur et ont une sauvegarde psychique de 4+. A cause de la peur (ou de l'inspiration) qu'ils provoquent, toutes les unités impériales à 25 cm sont immunisés aux tests de moral.

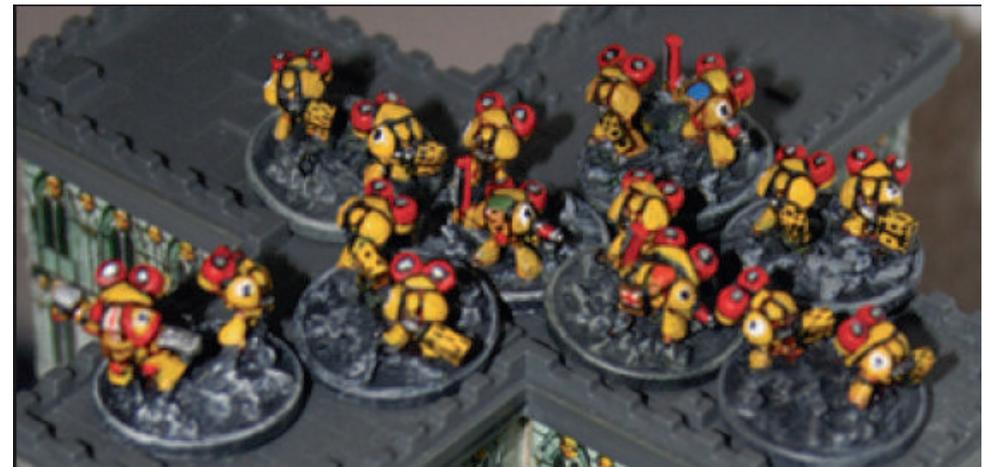


### Légion des Damnés

De temps à autre, de mystérieux guerriers viennent occasionnellement aidés les forces impériales. Ils sont équipés d'armures de Space Marines peintes comme des squelettes brûlants et sont une vision terrifiante même sur le champ de bataille, se battant avec une férocité qui dépasse même celle de leurs compatriotes Marines. Il y n'a seulement que quelques unités de ces redoutables guerriers de l'ombre aussi une seule carte spéciale de Légion des Damnés peut être prise dans une force Space Marines. Ils ont les capacités Elite, Sans peur et Terreur.



La Légion des Damnés n'est pas déployée au début de la partie. Au lieu de cela, ils apparaîtront et renforceront une unité Space Marines en difficulté. Lorsque la première carte d'armée Space Marines a atteint son point de rupture, la Légion des Damnés apparaîtra lors de la prochaine phase de mouvement obligatoire. Placez les figurines de la Légion des Damnés sur la table en cohérence avec le détachement démoralisé (s'il y a plusieurs détachements démoralisés, le joueur peut choisir le détachement concerné). Si le détachement avait un ordre de Retraite, retirez le (le détachement ne pourra pas se déplacer mais tirera lors du segment de tir en mouvement).



### Archiviste

Ces individus sont les psykers de l'Imperium. Ils ont les capacités QG et Psykers et peuvent utiliser un des trois pouvoirs psychiques éthérés suivants par tour :

1) **Purge** : l'Archiviste attaque mentalement un psyker ou un démon proche. Choisissez un psyker ou un démon ennemi à 50 cm (aucune ligne de vue n'est nécessaire) et jetez 2D6. L'adversaire jette 1D6 sauf s'il s'agit d'une cible disposant d'une grande puissance psychique (comme un Grand Démon, un Présécient Eldar, un Grand Mage Slann, un Avatar Eldar ou un personnage spécial) auquel cas il lance 3D6. Si le résultat du jet de l'Archiviste est supérieur à celui de son ennemi, celui-ci est tué. Si le résultat de l'ennemi est supérieur à celui de l'Archiviste, rien ne se passe sauf si le jet ennemi est deux fois plus élevé que celui de l'Archiviste qui est alors tué à cause d'un retour de flammes psychique.

2) **Eclair Mental** : l'Archiviste attaque directement l'esprit d'un ennemi. Choisissez une cible à 25 cm et en ligne de vue. Jetez un D6, sur 4+ la cible est détruite sans sauvegarde. Dans le cas d'une cible avec une fiche de localisation (comme un titan) sans bouclier actif, faites un jet de dommage sur la tête ou le pont. Ce pouvoir n'a aucun effet contre les unités IA, Robot ou sans esprit.

3) **Dôme de Force** : l'Archiviste projette un dôme de force psychique pure qui protège une formation de la taille d'un détachement à 25 cm. La formation protégée bénéficie d'une sauvegarde fixe de 4+. Le dôme est trop petit pour protéger des Chevaliers, des Superlourds, des Titans ou des Prétoriens.



### Inquisiteur Ordo-Malleus

Certains inquisiteurs sont spécialement entraînés contre les forces et les faiblesses du Chaos. Ces serviteurs purs et durs de l'Empereur sont équipés d'armes psychiques rares, fabriquées à partir des déchets métaboliques de l'Empereur lui-même. Disposant d'armures de puissance élaborées et ayant des motifs ésotériques sur leurs corps, les Inquisiteurs Ordo Malleus-ont pour mission de nettoyer la galaxie.

Ils ont les capacités Unité de Commandement, QG et Elite et ont une sauvegarde psychique de 4+. Ils ne peuvent être achetés que face à une force du Chaos. A la fois leurs attaques à distance et au corps-à-corps sont considérées comme des attaques psychiques physiques (cela signifie que les Grands Démons ne peuvent pas utiliser de cartes du Chaos pour se sauver eux-mêmes. Voir le Codex du Chaos pour plus d'informations) et contre les Démons le canon psy a un MdS de -2 au lieu de 0.



### Tech Marine

Les Tech Marines sont entraînés par l'Adeptus Mechanicus à travailler sur les machines impériales. Ils ont les capacités QG et Mécanicien.



### QG Space Marine

Ces unités commandent les compagnies de Space Marines. Ils ont les capacités QG, Unité de Commandement, Elite et Charismatique.



### QG d'assaut

Ces unités ont des réacteurs dorsaux pour prendre place parmi leurs troupes. Ils ont les capacités QG, Unité de Commandement, Elite, Charismatique et Réacteurs Dorsaux.



### QG Terminators

Les officiers des compagnies de Terminators sont équipés d'armures Terminators tactiques comme leurs troupes et sont armés de Bolters Tempête. Ils ont les capacités QG, Unité de Commandement, Elite et Charismatique.



### Téléportation

Les troupes peuvent être téléportées sur le champ de bataille grâce à de rares et chers équipements. Pour chaque carte spéciale achetée, un détachement d'infanterie gagne la capacité Téléportation mais perd ses transports.



### Modules d'atterrissage.

Les Space Marines utilisent parfois des modules d'insertion orbitaux pour débarquer au milieu de l'ennemi. Quand des Modules d'atterrissage sont achetés pour une compagnie, tous les transports réguliers sont perdus et aussi bien le point de rupture que les points de victoire sont augmentés. Faites une liste de 1 à 16 et indiquez quelles troupes sont dans quel module et lesquels sont des modules de support ou Deathwind. Tous les modules d'assaut vides sont perdus et sont considérés comme détruits pour le calcul du point de rupture. Les Modules d'atterrissage ne peuvent être pris que pour une compagnie.



Les Modules d'atterrissage ont la capacité Frappe en profondeur et peuvent transporter soit 2 socles d'infanterie soit un marcheur chacun. Tous les Modules d'atterrissage attribués à une même carte d'armée doivent être déployés durant la même phase de mouvement obligatoire.

1) Déterminez le point d'atterrissage comme indiqué dans les règles de Frappe en profondeur (choisissez un point et déviez deux fois de 2D6 cm).

2) Résolez les tirs contre les modules. Toutes les unités en Tir Appuyé (exceptée l'artillerie) peuvent être activées pour tirer sur les modules arrivants si le point d'atterrissage est à portée. Aucune ligne de vue sur le point d'atterrissage n'est requise et le malus de -1 pour toucher dû au tir d'interception ne s'applique pas. Lorsqu'il tire sur des modules, le joueur adverse doit choisir les modules il vise (en donnant le numéro) sans en connaître le contenu. Les troupes transportées par un module détruit (par tir ou au corps-à-corps) sont également détruites.

3) Placez les modules Deathwinds à 20 cm du point d'atterrissage et sans qu'ils ne touchent d'autre unité. Déviez les de 2D6 cm. Une fois placés, tout ce qui se trouve à 10 cm de chaque module Deathwind est touché sur un 4+ avec MdS 0. C'est une attaque à usage unique et le module ne fera plus rien par la suite. Cependant, le module reste sur la table et peut être pris pour cible et détruit pour le calcul du point de rupture.

4) Placez les modules d'assaut et de support à 20 cm du point d'atterrissage et sans qu'ils ne touchent d'autre unité. Déviez les de 2D6 cm. Une fois placés, pour chaque module jetez un D6. Sur un 3+, il s'ouvre. En cas d'échec, essayez de nouveau lors de la phase de mouvement obligatoire suivante jusqu'à ce qu'il s'ouvre. Les troupes embarquées ont un ordre d'Avance et perdent les 5 cm normaux sur leur mouvement pour sortir d'un transport. Les modules de support qui s'ouvrent déploient une plateforme comportant un canon à plasma et tirent toujours lors de la phase de Tir Appuyé.

Les Modules qui atterrissent sur une figurine (amie ou ennemie) infligent une touche avec MdS -3. Le Module ne subit aucun dommage s'il tombe sur une figurine de classe Véhicule ou inférieure et est détruit s'il tombe sur une figurine plus grosse. Si la cible a des boucliers actifs, le module est détruit avant d'être lui-même détruit.

# Infanterie

## Space Marines Tactiques

Ce sont les principales troupes de première ligne des forces Space Marines.



## Space Marines d'Assaut

Les Space Marines d'Assaut ont des réacteurs dorsaux leur permettant de s'envoler par dessus les éléments de terrain et les obstacles construits par l'homme. Leur agilité et leurs armes spécialisées de mêlée en font des adversaires redoutables en corps-à-corps.



## Space Marines Devastators

Ces Space Marines sont équipés d'armes lourdes à longue portée et consistent les principales unités de soutien de l'infanterie Space Marine. Les Devastators, à cause de leurs armes lourdes et leur équipement sont moins efficaces en corps-à-corps que les Space Marines tactiques ou d'assaut.



## Space Marines Flammeurs

Ces Marines sont équipés de lance-flammes courte portée et excellent dans l'assaut sur des positions ennemies retranchées. Leurs armes ont la capacité Ignorer les Couverts.



## Space Marines Vétérans

Ils constituent l'élite parmi les Space Marines d'un Chapitre. Ils ont accumulés les expériences de combat. Ils ont la capacité Elite.



## Terminators

Les vétérans utilisent parfois de puissantes armures connues sous le nom d'armure Terminator tactique. Ces troupes lourdement protégées sont appelées Terminators et représentent les meilleurs éléments du Chapitre. Ils ont la capacité Elite.



## Terminators d'assaut

Armés de Marteaux Tonnerre, de Boucliers Tempête et de Griffes Eclair, les Terminators d'assaut sont formés à l'assaut des défenses quasi-impenables dans les endroits exigus. Tout aussi souvent, on peut les voir sur de plus grands champs de bataille, généralement lorsqu'il faut s'occuper de quelque chose de conséquent.



## Scouts

Les Scouts sont des recrues Space Marines qui n'ont pas encore prouvé leur valeur sur le champ de bataille et qui ne disposent pas encore de leur armure tactique complète. Ils ont la capacité Infiltration.



## Cavalerie

### Moto d'assaut

Il s'agit de lourdes motos avec sidecar armées de bolters lourds.



### Land Speeder

*Land Speeder* : il s'agit de l'antigrav le plus commun utilisé par les Space Marines.

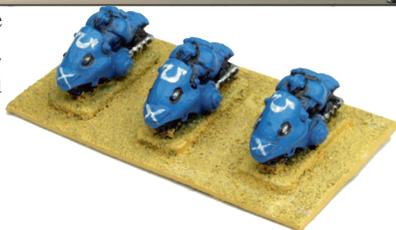
*Land Speeder Tornado* : cette variante est armée d'un autocanon à longue portée.

*Land Speeder Typhoon* : cette variante est équipée d'un lance-missiles.



### Moto Space Marine

Les Space Marines parcourent parfois le champ de bataille sur des motos armées de bolters. Cela augmente leur aptitude au corps-à-corps aussi bien que leur manoeuvrabilité.



## Marcheurs

### Dreadnoughts et Scatolos

Plutôt que de les laisser mourir, les meilleurs et plus expérimentés Space Marines sont implantés dans des machines mécanisés de combat. Ils ne sont vénéérés pas seulement comme de puissants guerriers mais aussi comme les ancêtres sans âge et les incarnations vivantes de l'histoire du Chapitre.



Les versions les plus récentes sont les robustes et surblindés Scatolos qui peuvent être équipés d'une grande variété d'armes. Leurs prédécesseurs sont les très répandus Punishers. Les versions encore antérieures sont des unités humanoïdes légères et lisses, basées généralement sur le même châssis avec différentes armes. Le Contemptor est une unité de corps-à-corps, le Deredeo est utilisé pour les armes lourdes et le Furibundus transporte un canon laser anti-char.



## Robot

Ce sont des machines de combat mécanisées peu chères et produites en masse qui doivent être programmées avant la bataille. Les Robots ont les capacités Tir Réflexe, Inorganique et bien sûr Robot. Avant la bataille, remplissez la table suivante. A chaque tour, quand le détachement est activé, répondez à chaque question dans l'ordre. Si la réponse est "oui" pour la majorité des figurines, les Robots accompliront l'action programmée.



Répondez aux questions suivant. Si la réponse est "oui" alors...

- 1) l'ennemi est-il à portée de Charge ?
- 2) l'ennemi est-il à portée de Tir ?
- 3) l'ennemi est-il en ligne de vue ?
- 4) dans les autres situations...

**A) Charge :** déplacement entre le mouvement normal et le double en direction du détachement ennemi le plus proche. Si vous atteignez l'ennemi, vous engagez le corps-à-corps. Aucun tir n'est effectué.

**B) Avance :** déplacement entre la moitié et la totalité du mouvement normal en direction du détachement ennemi le plus proche. Stoppez vous si vous arrivez à 1 cm d'eux. Les Robots tireront lors du segment de Tir en mouvement.

**C) Tir Appuyé :** Aucun mouvement. Tirez sur le détachement ennemi le plus proche lors du segment de Tir Appuyé. Les Robots peuvent être activés en Tir d'Interception sur une unité qui n'est pas l'ennemi le plus proche.

**D) Capture :** déplacement entre la moitié et la totalité du mouvement normal en direction de l'objectif le plus proche.

**E) Ignore :** ignorez la question est allez à la suivante.

## Véhicules

### Canon Anti-Aérien Hunter

Encore une autre variante du Rhino, celle-ci étant équipée de canons anti-aériens à tir rapide. Surnommé "Stormwind" à cause de son nombre de tirs, il a la capacité AA.



### Land Raider

Il s'agit du principal tank de guerre de l'armée Space Marines, lourdement blindé et équipé de doubles canons laser jumelés. Il dispose d'une Défense Rapprochée et peut transporter deux socles d'infanterie.



### Land Raider Helios

Il s'agit d'un Land Raider standard armé d'un lance missiles qui lui octroie un tir de barrage à 2 PB.

### Predator

Construit autour du populaire châssis de Rhino, il est armé avec un autocanon et plusieurs canons lasers.



### Razorback

Il s'agit d'une variante plus lourdement armée du Rhino qui dispose d'armes à longue portée en échange d'une diminution de sa capacité de transport. Les armes du Razorback sont montées sur la même tourelle et ne peuvent pas diviser leurs tirs sur plusieurs cibles. Il peut transporter un socle d'infanterie. Les Razorbacks remplacent les Rhinos du détachement auquel ils sont attachés.



## Artillerie légère

### Rhino

Il s'agit du principal APC léger. Il dispose d'une Défense Rapprochée et peut transporter deux socles d'infanterie.



### Chasseur de Tank Sabre

Une des nombreuses variantes du Rhino, cette unité peu chère et légère n'est pas plus blindée que le châssis de base. A la place, sa capacité de transport a été remplacée par un autocanon véhiculaire monté sur tourelle.



### Vindicator

Construit sur le châssis du Rhino, il dispose d'un énorme canon qui tire de lourds obus capables de détruire à la fois la cible que tout couvert sur son chemin. Les tirs du Vindicator ignorent les Couverts.



### Mortier Taupe

Il s'agit d'une pièce d'artillerie légère qui, au lieu de tirer des obus dans les airs, les envoie par le sol jusqu'à leur cible, explosant en dessous d'elle. A cause de cela, cette arme ignore aussi bien les couverts que les boucliers de tout type.



Si un Mortier Taupe touche un Titan ou un Prétorien, jetez un D6. Sur un 6, la cible est coincée dans le cratère formé par l'explosion. Une unité coincée peut tirer normalement mais, si elle veut sortir du cratère elle doit être en ordre de Charge et perdre tous ces tirs le tour où elle sort.

### Destructeur laser Rapière

Il s'agit d'une arme à canons multiples qui fournit un support anti-blindé à l'avance de l'infanterie.



### Tarentule

Il s'agit d'une arme de défense robotique qui identifie rapidement et supprime les cibles. Les Tarentules ne peuvent pas avoir l'ordre Avance et si elles sont en Tir Appuyé, elles tirent à la fois durant le segment de Tir Appuyé et le segment de Tir en Mouvement (tirant deux fois durant le même tour mais à deux segments différents). Le tir du segment de Tir Appuyé peut être utilisé en tir d'interception normalement. Les Tarentules ont les capacités Tir Réflexe, Inorganique et Robot.



### Thudd Gun

Cette pièce d'artillerie légère tire des obus hautement explosifs. Sa cadence de tir est élevée, ses multiples canons propulsant les obus avec un son très distinctif de "thud-thud-rhud" d'où est tiré le nom de l'arme.



## Artillerie lourde

### Whirlwind

Une autre variante du Rhino qui transporte un lance missiles multiple. Il sert de support d'artillerie à longue distance aussi bien pour l'avance que pour la retraite et peut être utilisé pour clouer les unités ennemies exposées à longue portée.



### Artillerie Hors Champ

Cela représente une batterie d'armes à longue distance qui est déployée à une bonne distance du champ de bataille, comme une artillerie navale ou orbitale. L'artillerie Hors Champs a un coût en Points de Victoire au lieu d'un coût en points d'armée et ne peut être utilisée que s'il y a des observateurs avancés. Voir le livre de règles pour plus d'information.



## Volants

### Chasseur-bombardier Maraudeur

Ce volant est armé d'armes lourdes et est parfait pour la chasse aérienne et les mitraillages au sol.



### Chasseur Thunderbolt

Il s'agit du chasseur de supériorité aérienne de l'Imperium.



### Thunderhawk

Il s'agit du transporteur aérien principal des Space Marines pour un déploiement rapide. Les Détachements qui commencent la partie chargée dans les Thunderhawks perdent leurs transports normaux mais le point de rupture reste inchangé. Le Thunderhawk dispose de trois Défenses Rapprochées et peut transporter 6 socles d'infanterie ou 4 Marcheurs.



### Barge de Débarquement

Pour les déploiements rapides, comme les assauts planétaires, les Space Marines utilisent parfois la Barge de Débarquement pour débarquer des véhicules blindés. Pour se protéger, la Barge est équipée de deux boucliers énergétiques et dispose de 9 Défenses Rapprochées. La Barge peut transporter jusqu'à 18 socles d'infanterie ou 12 Marcheurs. Elle peut aussi transporter jusqu'à 6 Véhicules.



## Titans

Toutes les descriptions des Titans Impériaux et leur fiches de localisation sont dans le Codex de l'Adeptus Mechanicus.



# Cartes d'armée Adeptus Astartes

## Liste Standard Adeptus Astartes

Cartes de Compagnie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Compagnie de Vétérans	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 3 Détachements de Vétérans	15	1	10	950
Compagnie de Terminators	QG Terminator et Land Raider de Cmdt 3 Détachements de Terminators	10	1	10	1000
Compagnie Tactique	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 3 Détachements Tactique	15	2	8	750
Compagnie d'Assaut	Socle de QG d'Assaut et Rhino de Cmdt 3 Détachements d'Assaut	15	2	8	750
Compagnie de Devastators	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 3 Détachements de Devastators	15	2	10	1000
Compagnie de Bataille	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 1 Détachement Tactique 1 Détachement d'Assaut 1 Détachement de Devastators	15	2	8	800
Compagnie de Scouts	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 3 Détachements de Scouts	10	3	5	450
Compagnie de Land Raiders	Land Raider de Commandement 3 Escadrons de Land Raiders	5	2	7	700
Compagnie de Motos*	Socle de Motos de Commandement 3 Escouades de Motos Space Marines	8	2	5	450
Cartes Spéciales	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Apothicaire	Socle d'Apothicaire et Rhino de Cmdt	Socle	-	1	50
Chapelain	Socle de Chapelain et Rhino de Cmdt	Socle	-	1	75
Maître de Chapitre	Socle de Maître de Chapitre et Rhino de Commandement	Socle	-	1	100
Observateur Avancé*	Socle d'Observateur Avancé et Rhino de Commandement	Socle	-	1	50
Détachement de Chevaliers Gris	4 socles de Chevaliers Gris	2	1	4	400

Inquisiteur	Socle d'Inquisiteur et Rhino de Cmdt	Socle	-	1	100
Légion des Damnés	4 socles de Légion des Damnés	2	-	2	200
Libraire	Socle de Libraire et Rhino de Cmdt	Socle	-	1	100
Inquisiteur Ordo-Malleus	Socle d'Inquisiteur Ordo-Malleus et Rhino de Cmdt	Socle	-	2	150
Tech-Marine	Socle de Tech-Marine et Rhino de Cmdt	Socle	-	1	100
Modules d'Atterrissage	10 Modules d'assaut, 3 Modules de Support, 3 Modules Deathwinds	+3	-	+2	150
Téléportation depuis l'orbite	Un détachement d'infanterie peut se téléporter	+0	-	+0	gratuit
Barge de Débarquement	1 Barge de Débarquement	Figurine	2	3	300
<b>Titans</b>					
Titan Warlord	1 Châssis de Titan Warlord	Figurine	-	Variable	500
Titan Reaver	1 Châssis de Titan Reaver	Figurine	-	Variable	300
Titan Warhound	1 Châssis de Titan Warhound	Figurine	-	Variable	125
Escadron de Titans Warhounds	2 Châssis de Titan Warhound	Chacun	-	Variable	250
Cartes de Support	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
<b>Infanterie</b>					
Détachement d'Assaut	6 socles de Space Marines d'Assaut et 3 Rhinos	5	2	3	250
Détachement de Devastators	6 socles de Devastators et 3 Rhinos	5	2	4	350
Détachement de Flammeurs	6 socles de Space Marines Flammeurs et 3 Rhinos	5	2	3	250
Détachement de Scouts	6 socles de Scouts	3	3	2	150
Détachement Tactique	6 socles de Space Marines Tactiques et 3 Rhinos	5	2	3	250
Détachement de Terminators	4 socles de Terminators et 2 Land Raiders	3	1	4	350
Détachement de Terminators d'Assaut	4 socles de Terminators d'Assaut et 2 Land Raiders	3	1	3	300
Détachement de Vétérans	6 socles de Space Marines Vétérans et 3 Rhinos	5	1	4	350

\* **unité optionnelle** : nécessite l'accord de tous les joueurs pour être jouée

Cavalerie					
Escouade de Motos d'assaut	5 socles de Motos d'assaut	3	2	2	225
Escouade de Land Speeders	5 Land Speeders	3	2	2	200
Escouade de Land Speeders Tornado *	5 Land Speeders Tornado	3	2	2	200
Escouade de Land Speeders Typhoon *	5 Land Speeders Typhoon	3	2	2	200
Escouade de Motos	5 socles de Motos Space Marines	3	2	2	150
Marcheurs					
Escouade Combinée de Dreadnoughts	Choisir 4 Dreadnoughts parmi : Contemptor, Deredeo ou Furibundus	2	2	1	100
Escouade de Dreadnoughts Mutilators *	2 Dreadnoughts Contemptors, 1 Deredeo, 1 Furibundus	2	2	1	100
Escouade de Dreadnoughts Destroyers *	2 Dreadnoughts Deredeo, 2 Dreadnoughts Furibundus	2	2	1	100
Escouade Punisher *	4 Dreadnoughts Punishers	2	2	2	200
Escouade de Robots	4 Robots	4	-	2	150
Escouade de Scatolos lourds	4 Scatolos lourds	2	2	2	150
Escouade de Scatolos de soutien	4 Scatolos de soutien	2	2	2	150
Escouade de Scatolos d'assaut	4 Scatolos d'assaut	2	2	1	100
Véhicules					
Batterie anti-aérienne de Hunters	3 Hunters	2	2	2	150
Escadron de Land Raiders	3 Land Raiders	2	2	3	250
Escadron de Land Raiders Helios	3 Land Raiders Helios	2	2	4	350
Escadron de Predators	3 Predators	2	2	2	200
Escadron de Razorbacks *	6 Razorbacks (remplacent les Rhinos)	+3	2	+2	150
	6 Razorbacks (sans remplacer les Rhinos)	+3		+2	200
Escadron de Rhinos	3 Rhinos	2	2	1	50
Escadron de Chasseurs de tanks Sabre *	3 Chasseurs de tanks Sabre	2	2	1	100
Escadron de Vindicators	3 Vindicators	2	2	2	150
Artillerie légère					
Batterie de Mortiers Taupe	3 Mortiers Taupe	2	2	1	100
Batterie de Rapières	3 Rapières	2	2	1	75
Batterie de Tarentules	5 Tarentules	3	-	2	150
Batterie de Thudd Guns	3 Thudd Guns	2	2	1	100

Artillerie Lourde					
Batterie de Whirlwinds	3 Whirlwinds	2	2	2	150
Artillerie Hors-Champ légère	Un tir d'Artillerie Hors-Champ légère	-	-	-	1 PV
Artillerie Hors-Champ lourde	Un tir d'Artillerie Hors-Champ lourde	-	-	-	2 PV
Volants					
Escadron de Maraudeurs	3 Maraudeurs	2	2	4	350
Escadron de Thunderbolts	3 Thunderbolts	2	2	3	250
Thunderhawk	1 Thunderhawk	Figurine	2	1	100

\* unité optionnelle : nécessite l'accord de tous les joueurs pour être jouée

## Listes Codex de Chapitres

Cartes de compagnie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Black Templars					
Compagnie de Croisade	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 3 Détachements de Croisade	19	2	9	900
Compagnie de Croisade Terminators	Socle de QG Terminator et Land Raider Crusader 3 Détachements de Croisade Terminators	10	1	10	1000
Compagnie de Bataille de Croisade	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt Détachement de Croisade 2 Détachements d'Assaut	13	2	8	800
Compagnie de Land Raiders Crusader	Land Raider Crusader de Commandement 3 Escadrons de Land Raiders Crusader	5	2	9	900
Cartes de support					
Détachement de Croisade	6 socles de Space Marines Tactiques, 2 socles de Néophytes, 4 Rhinos	6	2	3	300
Détachement de Croisade Terminators	4 socles de Terminators et 2 Land Raiders Crusader	3	1	4	350
Escouade de Motos Black Templars	4 socles de Motos d'assaut, 2 socles de Motos Impériales	3	2	2	150
Détachement de Scouts Black Templars	6 socles de Scouts Black Templars	3	2	3	250
Escadron de Land Raiders Crusader	3 Land Raiders Crusader	2	2	3	300



<b>Cartes Spéciales</b>					
Champion de l'Empereur	Socle de Champion de l'Empereur et Rhino de Commandement	Socle	-	1	100
<b>Blood Angels</b>					
Compagnie de la Mort	Socle de Chapelain de la Compagnie de la Mort 1 socle de chaque autre détachement d'infanterie assez de Rhinos pour transporter tout le monde	Chapelain	-	1	100
Compagnie de Vétérans d'assaut	Socle de QG d'assaut et Rhino de Cmdt 3 Détachements de Vétérans d'assaut	15	1	9	900
<b>Cartes de support</b>					
Escadron de Predators Baal	3 Predators Baal	2	2	2	200
Escouade de Dreadnoughts Furioso	4 Dreadnoughts Furioso	2	2	1	100
Détachement de Vétérans d'assaut	6 socles de Vétérans d'assaut et 3 Rhinos	5	1	3	300
<b>Cartes Spéciales</b>					
Prêtre Sanguinaire	Socle de Prêtre Sanguinaire et Rhino de Commandement	Socle	-	1	100
<b>Crimson Fists</b>					
Première Compagnie	Socle de Maître de Chapitre et Rhino de Commandement Socle de QG Terminators et Land Raider de Commandement 4 Détachements de Terminators	14	1	14	1400
<b>Crimson Suns</b>					
Compagnie Hatamoto	Socle de QG Terminators d'assaut et Land Raider de Commandement 3 Détachements de Terminators d'assaut	9	1	13	850
Compagnie Ashigaru	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 3 Détachements Ashigaru	10	3	9	900
<b>Cartes de support</b>					
Détachement Ashigaru	6 socles de Scouts Crimson Suns et 3 Rhinos	5	-	4	350
<b>Dark Angels</b>					
Compagnie Deathwing	Socle de QG Terminators et Land Raider de Commandement 3 Détachements Deathwing	10	-	10	1000
Compagnie Ravenwing	Socle de Maître de la Ravenwing Détachement de Motos d'assaut 2 Détachements de Land Speeders	8	2	5	5

<b>Cartes de support</b>					
Détachement Deathwing	4 socles de Terminators Deathwing et 2 Land Raiders	3	-	4	350
Détachement d'assaut Deathwing	4 socles de Terminators d'assaut Deathwing et 2 Land Raiders	3	-	3	300
Escadron de Land Speeders Vétérans	4 Land Speeders vétérans	2	1	2	200
<b>Desert Lions</b>					
Onzième Compagnie	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt 2 Détachements de Robots	12	-	3	300
<b>Flesh Eaters</b>					
Huitième Compagnie "Mâchoire du Destin"	Socle de QG d'assaut et Rhino de Cmdt 3 Détachements d'assaut Flesh Eaters	15	2	8	750
<b>Cartes de support</b>					
Détachement d'assaut Flesh Eaters	6 socles de Flesh Eaters d'assaut et 3 Rhinos	5	2	3	250
<b>Iron Hands</b>					
Compagnie du Clan	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt Détachement de Devastators du Clan 2 Détachements Tactiques du clan	19	2	16	1100
Compagnie d'Assaut du Clan	Socle de QG d'assaut et Rhino de Cmdt Détachement de Flammeurs 2 Détachements d'Assaut du clan	18	2	13	900
Compagnie de Siège	Socle de QG Tactique et Rhino de Cmdt Détachement de Devastators Vétérans Détachement de Devastators du Clan Batterie de Bombardes	13	2	13	900
<b>Cartes de support</b>					
Batterie de Bombardes	3 Bombardes	2	2	2	200
Détachement d'Assaut du Clan	8 socles de Space Marines d'assaut et 4 Rhinos	6	2	4	325
Détachement de Devastators du Clan	8 socles de Space Marines Tactiques et 4 Rhinos	6	2	5	425
Détachement Tactique du Clan	8 socles de Devastators et 4 Rhinos	6	2	4	350
Détachement Terminators Lourds	4 socles de Terminators Lourds et 2 Land Raiders	3	1	4	350
Détachement de Devastators Vétérans	6 socles de Devastators Vétérans et 3 Rhinos	5	1	4	400
Vénérable Dreadnought	Vénérable Dreadnought	Figurine	-	1	50
<b>Cartes Spéciales</b>					
Révérant de Fer	Socle de Révérant de Fer et Rhino de Commandement	Socle	-	2	150

<b>Mentor Legion</b>						
<b>Cartes de support</b>						
Détachement de Tuteurs Marines	6 socles de Tuteurs Marines et 3 Rhinos	5	2	4	350	
<b>Cartes spéciales</b>						
Détachement de Cadres Elites Mentors	4 socles de Cadres Elites Mentors	3	1	4	400	
<b>Salamanders</b>						
Huitième Compagnie Dragons Ardents	Socle de QG d'assaut et Rhino de Cmdt 3 Détachements de Flammeurs d'assaut	15	2	8	750	
<b>Cartes de support</b>						
Détachement de Flammeurs d'assaut	6 socles de Flammeurs d'assaut et 3 Rhinos	5	2	3	250	
Détachement de Devastators Flammeurs	6 socles de Devastators Flammeurs et 3 Rhinos	5	2	4	350	
Escadron de Predators Vulkans	3 Predators Vulkans	2	2	2	200	
<b>Silver Skulls</b>						
Deuxième Compagnie	Socle de QG d'assaut 3 Détachements de 6 socles de Space Marines d'assaut 4 Thunderhawks	12	2	10	1000	
<b>Raptor Legion</b>						
Quatrième Compagnie	Socle de Motos d'assaut de Cmdt 3 Escouades de Motos d'assaut	8	2	5	500	
<b>Cartes spéciales</b>						
Frappe en profondeur de Compagnie	Une compagnie acquiert la capacité Frappe en Profondeur	-	-	0	0	
<b>Space Wolves</b>						
Grande Compagnie	Détachement de Gardes des Loups 2 Détachements de Chasseurs Gris	18	2	8	800	
Grande Compagnie avec Terminators	Détachement de Terminators Gardes des Loups 2 Détachements de Chasseurs Gris	18	2	10	950	
<b>Carte de support</b>						
Détachement de Chasseurs Gris	10 socles de Chasseurs Gris et 5 Rhinos	8	1	4	350	
Escadron de Lemman Russ Exterminators	3 Lemman Russ Exterminators	2	2	3	300	
Détachement de Longs Crocs	4 Longs Crocs et 2 Rhinos	4 socles	2	3	250	
Détachement de Scouts Space Wolves	6 Scouts Space Wolves	3	3	2	150	

Détachement de Griffes Sanglantes	5 socles de Griffes Sanglantes	3	2	2	150	
Escouade de Motos d'assaut Griffes Sanglantes	5 socles de Motos d'assaut Griffes Sanglantes	3	2	2	175	
Escadron de Land Speeders Griffes Sanglantes	5 Land Speeders Griffes Sanglantes	3	2	3	250	
<b>Cartes spéciales</b>						
Prêtre des Runes	Socle de Prêtre des Runes et Rhino de Commandement	Socle	-	1	100	
Détachement de Gardes des Loups	4 socles de Gardes des Loups et 2 Rhinos de Commandement	3	2	2	150	
Détachement Terminators Gardes des Loups	4 socles de Terminators Gardes des Loups et 2 Land Raiders de Cmdt	3	1	4	375	
Prêtre Loup	Socle de Prêtre Loup et Rhino de Cmdt	Socle	-	1	100	
Transporteurs Razorbacks	2 Détachements de 10 Razorbacks	10	-	10	1000	
Modules d'atterrissage Space Wolves	12 Modules d'assaut, 3 Modules Deathwings, 3 Modules de support	+3	-	+3	300	
<b>White Scars</b>						
Compagnie de Motos Vétérans	Socle de Motos d'assaut Vétéran QG 3 Escouades de Motos d'assaut Vétéran	8	1	7	650	
Compagnie de Terminators White Scars	Socle de QG Terminators et Land Raider Crusader de Commandement 3 Détachements de Terminators WS	10	1	10	1000	
Compagnie de Motos White Scars	Socle de Motos d'assaut WS QG 3 Escouades de Motos d'assaut WS	8	2	6	600	
Compagnie de Bataille White Scars	Socle de Motos d'assaut WS QG Escouade de Motos Vétéran Escouade de Motos d'assaut WS Détachement de Terminators WS	8	1	8	750	
Neuvième Compagnie "Poing de Khan"	Predator de Cmdt Jaghatai Khan 6 socles de Space Marines Tactiques et 6 Razorbacks 2 Escadrons de Predators Jaghatai Khan	10	2	7	650	
Dixième Compagnie	Socle de Motos Scout de Cmdt 3 Escouades de Motos Scouts	8	3	5	450	
Compagnie de Land Raiders Crusaders	Land Raider Crusader de Cmdt 3 Escadrons de Land Raiders Crusader	5	2	9	900	



Cartes de support					
Escadron de Land Raiders Crusaders	3 Land Raiders Crusaders	3	2	3	300
Escadron de Predators Jaghatai Khans	3 Predators Jaghatai Khans	3	2	2	200
Escouade de Motos Scouts	5 socles de Motos Scouts	3	3	2	150
Escouade de Motos d'assaut Vétérans	5 Motos d'assaut Vétérans	3	1	2	225
Escouade de Motos d'assaut White Scars	5 Motos d'assaut White Scars	3	2	2	200
Détachement de Terminators White Scars	4 socles de Terminators et 2 Land Raiders Crusaders	3	1	3	300

"Donnez moi cent Space Marines. Ou alors donnez moi mille soldats autres."  
 Rogal Dron, Imperial Fists



## Description des Unités

Type de troupes	Mvt	Svg	FA	Armes	Portée	Nb dés	Pour toucher	Mds	Notes
<i>Unités spéciales</i>									
Apothicaire	10 cm	5+	+2	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	QG, Médecin
Chapelain	10 cm	5+/6+f	+4	Pistolet Bolter	25 cm	2	5+	0	Meneur, Unité de Commandement, Elite, QG
Maître de Chapitre	10 cm	4+/6+f	+5	Variées	50 cm	2	5+	-1	Unité de Commandement, Elite, QG, Charismatique, Règles Spéciales
Chapelain (Compagnie de la Mort)	10 cm	5+/6+f	+4	Pistolet et autres	25 cm	2	5+	0	Unité de Commandement, Elite, QG, Sans peur, Règles Spéciales
Champion de l'Empereur	10 cm	4+/6+f	+7	Bolter/Poing de Puissance	50 cm	1	5+	0	Elite, QG, Charismatique, Règles spéciales
Observateur Avancé	10 cm	5+	+2	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	QG, Camouflé, Règles Spéciales, OA
Chevalier Gris	10 cm	4+/6+f	+6	Variées	35 cm	2	4+	-1	Chasseur de Démons, Elite, Sauvegarde Psychique 4+, Téléportation
Inquisiteur	10 cm	4+f	+6	Variées	35 cm	2	4+	-1	Unité de Commandement, Elite, QG Sans peur, Sauv Psy 4+, Règles Spéciales
Révérant de Fer	10 cm	4+/6+f	+4	Pistolet Bolter	25 cm	2	5+	0	Meneur, Elite, QG, Mécanicien
Légion des Damnés	10 cm	5+	+4	Bolter	50 cm	1	5+	0	Elite, Sans peur, Téléportation, Terreur
Archiviste	10 cm	5+	+4	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	QG, Psyker, Règles spéciales
Maître Ravenwing	30 cm	4+/6+f	+3	Bolters lourds jumelés	25 cm	2	4+	0	Unité de Commandement, Elite, QG, Charismatique, Règles spéciales
Inquisiteur Ordo-Malleus	10 cm	4+f	+6	Canon Psy	50 cm	1	4+	0	Unité de Commandement, Elite, QG, Sauv Psy 4+, Règles spéciales
Prêtre des Runes	10 cm	5+	+4	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	QG, Psyker, Règles spéciales
Prêtre Sanguinaire	10 cm	5+	+2	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	QG, Médecin, Règles spéciales
Tech-Marine	10 cm	5+	+2	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	QG, Mécanicien
Prêtre Loup	10 cm	6+	+4	Pistolet Bolter	25 cm	2	5+	0	Meneur, Unité de Commandement, Elite, QG, Médecin
QG d'assaut	15 cm	5+	+4	Pistolet Bolter	25 cm	2	5+	0	Unité de Commandement, Elite, QG, Charismatique, Réacteurs dorsaux
QG Tactique	10 cm	5+	+3	Pistolet Bolter	25 cm	2	5+	0	Unité de Commandement, Elite, QG, Charismatique
QG Terminator	10 cm	4+/6+f	+7	Bolter Tempête	35 cm	2	4+	-1	Unité de Commandement, Elite, QG, Charismatique
Module d'atterrissage d'assaut	Spécial	4+	0	-	-	-	-	-	Transport 2
Module d'atterrissage de support	Spécial	4+	0	Canon Plasma	75 cm	1	5+	-2	Toujours en Tir Appuyé
Module d'atterrissage Deathwind	Spécial	4+	0	Deathwind	-	6 PB	4+	0	Règles spéciales
<i>Infanterie</i>									
Space Marine Tactique	10 cm	5+	+2	Bolter	50 cm	1	5+	0	
Space Marine d'assaut	15 cm	5+	+3	Pistolet Bolter et Epée	25 cm	1	5+	0	Réacteur dorsaux
Space Marine Vétéran d'assaut	15 cm	5+	+5	Pistolet Bolter et Epée	25 cm	1	5+	0	Elite, Réacteur dorsaux
Space Marine Flammeur d'assaut	15 cm	5+	+3	Lance Flamme	25 cm	1	4+	0	Ignore les couverts, Réacteur dorsaux
Space Marine d'assaut Flesh Eaters	15 cm	5+	+5	Gants énergétiques	-	-	-	-	Réacteur dorsaux
Griffes Sanglantes	10 cm	5+	+3	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	Peur, Réacteur dorsaux
Néophyte Black Templars	10 cm	6+	+1	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	
Space Marine de la Compagnie de la Mort	10 cm	5+	+6	Armes de corps-à-corps	25 cm	1	5+	0	Sans peur, Règles Spéciales



Devastators	10 cm	5+	+1	Armes Lourdes	75 cm	2	5+	-1	
Devastators Vétérans	10 cm	5+	+3	Armes Lourdes	75 cm	2	5+	-1	Elite
Space Marines Flammeurs	10 cm	5+	+2	Lance Flammes	25 cm	1	4+	0	Ignore les couverts
Devastators Flammeurs	10 cm	5+	+2	Lance Flammes Devastators	50 cm	2	5+	-2	Ignore les couverts
Chasseurs Gris	10 cm	5+	+3	Bolters	50 cm	1	5+	0	
Longs Crocs	10 cm	5+	+3	Armes Lourdes	50 cm	2	5+	-1	
Cadres Elites Mentors	10 cm	5+	+5	Bolters Mentors	50 cm	2	4+	-1	Unité de Commandement, Elite, QG, Règles Spéciales
Scouts	10 cm	6+	+1	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	Infiltration
Scouts Black Templars	10 cm	5+	+2	Bolters	50 cm	1	5+	0	Infiltration
Scouts Crimson Suns	10 cm	6+	+1	Armes Lourdes	75 cm	2	5+	-1	
Scouts Space Wolves	10 cm	6+	+2	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	Infiltration
Terminators	10 cm	4+/6+f	+6	Bolter Tempête	35 cm	2	4+	-1	Elite
Terminators Deathwing	10 cm	4+/6+f	+6	Bolter Tempête	35 cm	2	4+	-1	Elite, Sans peur
Terminators d'Assaut	10 cm	4+/6+f	+8	Armes de Corps-à-Corps	-	-	-	-	Elite
Terminators d'Assaut Deathwing	10 cm	4+/6+f	+8	Armes de Corps-à-Corps	-	-	-	-	Elite, Sans peur
Terminators Lourds	10 cm	4+/6+f	+5	Armes Lourdes	50 cm	2	4+	-1	Elite
Terminators Gardes des Loup	10 cm	4+/6+f	+6	Bolter Tempête	35 cm	2	4+	-1	Unité de Commandement, Elite, QG, Charismatique
Marines Tuteurs	10 cm	5+	+4	Bolters Mentors	50 cm	1	4+	-1	Unité de Commandement, Elite, Règles Spéciales
Space Marines Vétérans	10 cm	5+	+4	Bolter	50 cm	1	5+	-1	Elite
Gardes des Loups	10 cm	5+	+4	Pistolet Bolter	25 cm	2	5+	0	Elite, QG, Charismatique
<i>Cavalerie</i>									
Motos d'assaut	30 cm	6+	+3	Bolters Lourds	25 cm	2	5+	0	
Motos d'assaut Vétérans	30 cm	6+	+4	Bolters Lourds	25 cm	2	5+	0	Elite, Attaque éclair
Motos d'assaut Vétérans QG	30 cm	6+	+5	Bolters Lourds	25 cm	2	5+	0	Elite, Attaque éclair, Unité de Commandement, QG, Charismatique
Motos d'assaut Griffes Sanglantes	30 cm	6+	+3	Bolters Lourds	25 cm	2	5+	0	Peur
Motos d'assaut White Scars	30 cm	6+	+3	Multi Fuseur	25 cm	1	5+	-2	Attaque éclair
Motos Impériales	25 cm	-	+1	Bolter	15 cm	1	6+	0	
Motos Space Marines QG	30 cm	6+	+3	Bolter	15 cm	1	6+	0	Unité de Commandement, QG
Motos Space Marines	30 cm	6+	+2	Bolter	15 cm	1	6+	0	
Motos Scouts	30 cm	-	+2	Bolter	15 cm	1	6+	0	Infiltration
Land Speeder	30 cm	6+	+3	Multi Fuseur	25 cm	1	3+	-2	Anti-grav
Land Speeder Vétéran	30 cm	6+f	+3	Multi Fuseur	25 cm	1	3+	-2	Anti-grav, Elite
Land Speeder Griffes Sanglantes	30 cm	6+	+3	Multi Fuseur	25 cm	1	3+	-2	Anti-grav, Peur
Land Speeder Tornado	30 cm	6+	+3	Canon d'assaut	50 cm	1	5+	0	Anti-grav
Land Speeder Typhoon	30 cm	6+	+3	Lance Missiles	50 cm	1 PB	Var.	0	Anti-grav

Marcheurs									
Dreadnought Contemptor	15 cm	5+	+4	Bolters Lourds	50 cm	1	5+	0	Elite, DR(1)
Dreadnought Deredeo	15 cm	5+	+2	Lance Missiles	75 cm	1	5+	-1	Elite, DR(1)
Dreadnought Furibundus	15 cm	5+	0	Canon Laser	75 cm	1	5+	-2	Elite, DR(1)
Dreadnought Furioso	10 cm	4+	+5	Canon Fuseur Lance Flammes lourd*	25 cm 35 cm	1 1	4+ 4+	-1 0	* Ignore les couverts Elite, DR(1)
Dreadnought Punisher	10 cm	4+	+3	Canon d'assaut	50 cm	3	5+	0	Elite, DR(1)
Vénérable Dreadnought	15 cm	4+	+2	Canon d'assaut Lance Flammes lourd	50 cm 35 cm	2 1	4+ 4+	0 0	Elite, DR(1), QG, Charismatique * Ignore les couverts
Robot	10 cm	4+	+2	Canon Laser	75 cm	1	5+	-1	Inorganique, Robot, Tir réflexe
Scatolo d'assaut	10 cm	4+	+4	Lance Flammes	Gabarit	-	4+	0	Ignore les couverts
Scatolo lourd	10 cm	4+	+1	Canon Laser	75 cm	1	5+	-2	
Scatolo de soutien	10 cm	4+	+2	Bolters lourds Lance Missiles	25 cm 50 cm	3 4 PB	5+ 5+	0 -1	
Véhicules									
Canon anti-aérien Hunter	25 cm	4+	0	Lance Missiles Sol-Air	75 cm	2	5+	-1	AA
Land Raider	20 cm	2+	+3	Canon Laser	75 cm	2	5+	-2	Transport (2), DR(1)
Land Raider Crusader	25 cm	3+	+3	Canon d'assaut Multi Fuseur	50 cm 25 cm	1 1	5+ 3+	-1 -2	Transport (2), DR(4)
Land Raider Helios	20 cm	2+	+3	Canon Laser Lance missiles multiples	75 cm 150 cm	2 2 PB	5+ Var.	-2 0	DR(1)
Leman Russ Exterminator	20 cm	3+	+2	Autocanon* Canon Laser	75 cm 75 cm	1 1	4+ 5+	-1 -1	* Tourelle, DR(3)
Predator	25 cm	3+	0	Autocanon* Canon Laser	75 cm 75 cm	1 2 PB	5+ 5+	-1 -1	* Tourelle
Predator Baal	25 cm	3+	+2	Canon d'assaut	50 cm	3	5+	0	Tourelle
Predator Jaghati Khan	25 cm	3+	+3	Lance Flammes lourd* Multi-Fuseur	Gabarit 25 cm	- 2	4+ 3+	0 -2	* Tourelle, DR(1)
Predator Vulkan	25 cm	3+	0	Autocanon* Lance Flammes lourd	75 cm Gabarit	1 -	5+ 5+	-1 0	* Tourelle
Razorback	25 cm	4+	0	Canon à plasma Canon Laser	50 cm 75 cm	1 1	5+ 5+	-1 -1	Transport (1), Tourelle mais ne peut diviser ses tirs
Rhino	25 cm	4+	0	-	-	-	-	-	Transport (2), DR(1)
Chasseur de tanks Sabre	25 cm	4+	0	Autocanon	75 cm	1	5+	-2	Tourelle
Vindicator	20 cm	2+	0	Thunderer	50 cm	1	4+	-3	Ignore les couverts
Artillerie légère									
Mortier Taupe	5 cm	-	-3	Mortier Taupe	150 cm	1 PB@	Var.	0	Ignore les couverts, Règles spéciales
Rapière	10 cm	-	-3	Destructeur laser	50 cm	1	4+	-3	



Tarentule	5 cm	-	-3	Canon Laser	75 cm	1	5+	-2	Inorganique, Robot, Tir Réflexe, Tire deux fois
Thudd Gun	5 cm	-	-3	Thudd Gun	75 cm	2 PB@	Var.	0	
<i>Artillerie Lourde</i>									
Bombarde	10 cm	4+	0	Mortier de Siège	50-150 cm	3 PB@	Var.	-3	Détruit les bâtiments
Whirlwind	20 cm	-	0	Lance Missiles Multiple	150 cm	2 PB@	Var.	0	
Artillerie Hors-Champ légère	-	-	-	Barrage Orbital	Spéciale	6 PB	4+	-1	Coûte 1 PV
Artillerie Hors-Champ Lourde	-	-	-	Barrage Orbital	Spéciale	10 PB	2+	-2	Coûte 2 PV
<i>Volants</i>									
Chasseur-bombardier Maraudeur	75 cm	3+	+2	Canon de bataille	50 cm	1	4+	-2	Volant
				Canons Lasers	50 cm	3	5+	-1	
				Missiles	50 cm	4 PB	5+	-2	
Chasseur Thunderbolt	100 cm	4+	+4	Autocanon	25 cm	3	5+	-1	Volant
				Roquettes	25 cm	4 PB	5+	-1	
Thunderhawk	100 cm	4+	+1	Roquettes	50 cm	6 PB	4+	-2	Volant, DR(3), Transport (6)
				Canon de bataille	50 cm	1	4+	-2	
<i>Superlourds</i>									
Barge de débarquement	60 cm	3+	+3	Canon de bataille	50 cm	1	4+	-2	Volant, Suoerlourd, Frappe en profondeur, Boucliers énergétiques (2), DR (9), Transport (18) (maximum 6 Véhicules)
<i>Titans</i>									
Titan Warhound	25 cm	Fiche	+8	Choisir 2 armes					Boucliers Energétiques (2), Agile, Dur à cibler en Charge
Titan Reaver	20 cm	Fiche	+12	Choisir 3 armes					Boucliers Energétiques (4)
Titan Warlord	15 cm	Fiche	+14	Choisir 4 armes + Tête					Boucliers Energétiques (6)