

CHAPITRES ET LEGIONS



SPACE MARINES

SOMMAIRE

HISTORIQUE ET SOCIETE	Page 02
REGLES SPECIALES	Page 06
Commandement	Page 07
Abordages et Frappes Eclair	Page 07
Assauts Planétaires et Exterminatus	Page 07
Armement Space Marines	Page 07
BARGES VENERABLES	Page 10
FORTERESSE MONASTERE	Page 11
VAISSEAUX SPACE MARINES	Page 13
Navires	Page 14
LISTES DE FLOTTE	Page 29
REGLES DE CAMPAGNE	Page 34
ANNEXE 1: Vaisseaux légendaires	Page 38

HISTORIQUE ET SOCIÉTÉ SPACE MARINES

HISTOIRE

Les Space Marines sont l'arme la plus puissante à disposition de l'Imperium. Bien qu'ils aient été initialement des hommes, ils ne font plus vraiment partie de l'humanité. Ou plutôt, ils la dépassent en tout point grâce au génie de l'Empereur-Dieu. Modifiés génétiquement et chirurgicalement pour dépasser les standards humains, psycho-conditionnés pour faire face à toutes les horreurs de la galaxie et dotés du meilleur équipement que l'Imperium puisse fournir, les space marines sont les champions ultimes de l'Imperium et l'incarnation de sa fureur vengeresse.

L'organisation actuelle des spaces marines, et leur flotte, est très différente de celle datant des premiers jours de l'Imperium. Quand l'Empereur marchait encore parmi les hommes, il créa les primarques, des êtres dotés de facultés extraordinaires et dont le code génétique servi de base pour créer à leur tour les Space Marines. Ceux-ci étaient alors regroupés en Légions, fortes chacune de plus de cent mille hommes. Avec les primarques, leurs pères génétiques à leur tête, ces légions formaient l'avant-garde de la Grande Croisade, cet âge d'or qui vit l'Humanité repartir à la conquête des étoiles.

A cette époque, les Space Marine prirent le commandement de nombreuses flottes qui avaient été créés pour explorer la galaxie et conquérir ce qui allait devenir l'Imperium. Chaque flotte était une force autonome, dotée à la fois de forces terrestres importantes et d'un nombre conséquent de vaisseaux de classes variées, allant des simples escorteurs aux gigantesques cuirassés.

De nombreux modèles étaient uniques, développés et améliorés au fur et à mesure que de nouvelles technologies étaient retrouvées dans les systèmes nouvellement acquis à la Grande Croisade. D'autres étaient des reliques datant des premiers empires humains et incorporés aux flottes lorsqu'ils étaient retrouvés.

On dit qu'à l'époque, la légion des Impériaux Fists disposait de plusieurs milliers de vaisseaux et représentait la plus puissante flotte de l'Imperium naissant.

Malheureusement, si cette autonomie permettait aux légions Space Marines de conquérir des systèmes entiers en quelques semaines et d'écraser toutes les menaces xénos rencontrées, elle est également responsable de l'ampleur de l'Hérésie d'Horus. Horus, le Maître de guerre, fils chéri de l'Empereur, se retourna contre son père en succombant aux tentations des Dieux sombres et fit chuter avec lui la moitié des légions Space Marines.

Au cours des 9 années qui suivirent, la galaxie entière brûla alors que les deux camps utilisèrent l'incroyable puissance des légions et de leurs flottes pour annihiler toute forme de résistance. Cette guerre se termina par le siège de la saine Terra, berceau de l'Humanité, lors duquel Horus fut défait par le maître de l'Humanité au prix terrible de son immortalité.

Alors que les cendres de l'Hérésie commençaient tout juste à refroidir, de nombreuses voix dénoncèrent la puissance des légions Space Marines. Si elle avait été un atout pour la reconquête de la galaxie, elle s'est également révélé un terrible danger latent. Nombreux étaient ceux qui estimaient qu'Horus n'aurait jamais pu parvenir aussi loin s'il n'avait pu disposer d'une force aussi puissante et mobile. Les plus extrêmes d'entre eux exigeaient que les Space Marines n'eussent plus accès qu'aux navires planétaires destinés au transport de troupes, afin que leur liberté d'action soit complètement soumise au contrôle des hommes. Au contraire, d'autres voix, en particulier celles des primarques Corax de la Raven Guard et Jaghatai Khan des White Scars, refusaient catégoriquement que les Space Marines perdent leur indépendance. Ils y voyaient le seul moyen à leur disposition d'accomplir leur mission et de poursuivre les renégats dans leur fuite.

Pour éviter un nouveau schisme au moment où l'Imperium avait le plus besoin d'unité, Roboute Guilliman, primarque des Ultramarines et intendant de l'Imperium, décida de donner un nouveau rôle aux Space Marines.

Les légions seraient divisées en chapitres forts d'un millier d'hommes, de sorte que plus aucun commandant n'ait à sa disposition leur puissance sans rendre de compte aux seigneurs de Terra en personne. Leur flotte serait également limitée mais ils conserveraient leur liberté d'action. Ils ne seraient plus le fer de lance de la Grande Croisade mais les anges vengeurs de l'Imperium. Ils seront chargés de porter la colère de l'Empereur au cœur de l'ennemi, tandis qu'il reviendrait à la Garde Impériale et à la nouvellement créée Flotte Impériale d'assurer la protection de l'Empire.

Cette réorganisation prit le nom de « seconde fondation » et chaque légion donna naissance à un ou plusieurs chapitres selon ses effectifs après l'Hérésie d'Horus. Une banque de données génétiques fut également mise en place pour contrôler la stabilité du génome de chaque chapitre. Elle permet également aux Hauts Seigneurs de Terra de décider la création de nouvelles fondations pour répondre à de nouvelles menaces.

HISTORIQUE ET SOCIETE SPACE MARINES

SOCIETE

Roboute Guilliman codifia la nouvelle organisation des forces Space Marines dans un seul livre, le Codex Astartes. Chaque Chapitre est divisé en dix compagnies de dix escouades de dix hommes chacun. Certaines de ces compagnies sont dévolues à un rôle spécifique au combat, comme les compagnies d'assaut ou devastator et une dernière assure la formation des recrues, mais l'ensemble du chapitre doit théoriquement être capable de faire face et de s'adapter à toutes les situations imaginables. Chaque chapitre de l'Imperium est tenu de suivre ces principes, mais certains ont conservés des traces de l'organisation de leur légion d'origine ou ont développé leurs propres rites.

A la différence des autres organisations militaires de l'Imperium, les chapitres conservent un haut degré d'autonomie et n'ont de comptes à rendre que devant l'Empereur et les Hauts Seigneurs de Terra. S'opposer aux décisions d'un maître de chapitre est un acte risqué auquel même les plus zélés des inquisiteurs y réfléchissent à deux fois et ce d'autant plus si la renommée du chapitre est grande.

En revanche, le codex Astartes encadre tout particulièrement les vaisseaux auxquels les chapitres peuvent avoir accès, de sorte qu'ils ne soient pas en mesure de représenter un véritable danger pour la Flotte Impériale. Seuls les navires les plus petits peuvent faire office de canonnière tandis que les croiseurs et barges de batailles d'un tonnage plus élevé doivent être limités à un rôle de soutien lors des invasions. C'est cette décision qui assure l'équilibre des pouvoirs au niveau des forces militaires de l'Imperium.

Bien sûr certains chapitres prirent des libertés dans l'interprétation du terme "faciliter les assauts planétaires", en fonction des ressources à leur disposition et des missions qui leur furent confiées. De nombreux chapitres, notamment les "chapitres de croisade" dont l'organisation est basée autour de leur flotte plutôt qu'un monde d'origine, ont considérablement augmenté la puissance et la polyvalence de leur flotte, incluant également des navires d'appoint comme les gigantesques vaisseaux forges et d'autres structures spatiales dédiés à leurs entraînements.

Ces libertés d'interprétation engendrent souvent des tensions avec les institutions impériales car si la loyauté de chapitres comme les légendaires "Black Templars" ne peut être remise en cause, l'histoire de l'Imperium est parsemée de sinistres exemples comme la trahison des "Astral Claws" lors de la guerre de Badab.

Certaines flottes de chapitre, rares et exclusivement affectées à la surveillance des bordures extérieures de la galaxie, suivent une organisation appelée "prédation nomade". Elles voyagent sans fin dans l'espace, quasiment indépendamment et sans support de la part de l'Imperium. Elles ne s'arrêtent que pour éliminer les menaces contre lesquelles elles ont été créées, via des assauts directs ou en harcelant un ennemi trop puissant. Elles assurent leur subsistance en pillant technologies et ressources sur leurs proies. Ces chapitres disposent d'une flotte plus importante que la moyenne mais de configuration très versatile, incluant souvent d'anciens modèles de croiseurs, datant parfois de la Grande Croisade, lourdement modifiés et réparés.

A la différence des vaisseaux de la Flotte Impériale, un vaisseau Space Marine ne dispose que d'un équipage réduit : en effet, un Marine est trop précieux pour être assigné à l'opération d'une batterie d'armes ou d'un radar, connectés aux armes, aux moteurs et aux communications du vaisseau. Aussi, généralement, seuls les officiers d'un vaisseau sont des Space Marines, de même que les techmarines qui supervisent les tâches et se chargent des aspects mécaniques. La quasi-totalité des systèmes est contrôlée par des serviteurs : des cyborgs à moitié humains.

Les autres tâches sont prises en charge par des centaines de serfs du chapitre et incluent le nettoyage, la maintenance, l'organisation des repas et autres fonctions honorables. Ces serfs viennent souvent du monde d'origine du chapitre ou d'une des enclaves qu'il protège, la plupart étant des novices ou des aspirants ayant échoué à l'un des rites de passage. Ces serfs sont fanatiquement dévoués à leurs maîtres et ont été endoctrinés dans certains des aspects du culte du chapitre Space Marine. Bien qu'humains, ils bénéficient d'un entraînement remarquable et d'armes supérieures à ce que l'on trouve normalement sur un vaisseau spatial. Il est d'ailleurs courant qu'ils aient reçu certaines améliorations initialement destinées à en faire des Space Marines. Ce qui rend bien sûr dangereuse toute action d'abordage, même en l'absence de leurs seigneurs.

HISTORIQUE ET SOCIÉTÉ SPACE MARINES

TECHNOLOGIE

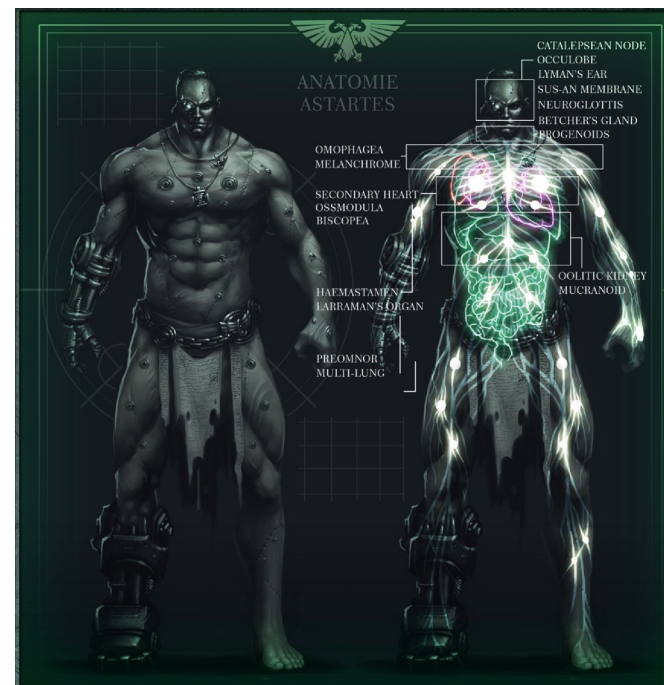
Les Space Marines, en tant que champions de l'Humanité, ont toujours bénéficié du meilleur équipement disponible. Chacun d'eux dispose d'une armure énergétique capable de résister à toutes les armes conventionnelles, seul un tir particulièrement bien ajusté ou destructeur est en mesure d'arrêter un Space Marine. En complément de cette protection, le Space Marine est habituellement armé d'un Bolter, bien qu'il soit considéré par les Space Marines d'avantage comme un « instrument purificateur » que comme une arme ; c'est en tout cas un instrument puissant, bien plus que les fusils laser des unités de la Garde impériale.

Les chapitres disposent de tout l'équipement nécessaire pour mener à bien la mission et d'un vaste arsenal de véhicules. La plupart des chapitres possèdent des droits féodaux sur une planète ou un système ce qui lui permet d'assurer son approvisionnement en matériel et en recrues. Ils possèdent également de nombreux liens avec d'autres systèmes impériaux et avec l'Adeptus Mechanicus pour leur fournir les quelques éléments trop complexes pour être créés directement. En plus d'utiliser le meilleur de la technologie disponible à l'Imperium, les Space Marines possèdent encore de puissantes reliques datant de l'Age d'or de celui-ci.

Selon le Codex Astartes, chaque flotte de chapitre doit compter une à trois barges de batailles ainsi qu'une dizaine de croiseurs d'attaque et suffisamment d'escorteurs pour soutenir ses vaisseaux de ligne.

Les Barges et croiseurs d'attaque Space Marines ne forment pas un type défini de vaisseaux avec des configurations d'armes précises, mais regroupent toute une variété de bâtiments différents utilisés pour des tâches similaires. Les croiseurs d'attaque se doivent avant tout d'être rapides, d'avoir une bonne capacité de transport et des moyens de déployer ses passagers, qu'il s'agisse de téléporteurs, de modules d'atterrissage ou de ponts de lancement équipés de Thunderhawks. Une compagnie entière de Space Marines peut prendre place dans ses soutes et le codex Astartes estime que vingt minutes doivent être suffisantes pour les déployer depuis une orbite stable. Tant qu'ils observent ces paramètres, les croiseurs d'attaque peuvent revêtir toutes sortes de formes. Les croiseurs d'attaque sont souvent les premiers à répondre aux appels à l'aide d'une planète Impériale attaquée et ils sont tellement redoutés que l'arrivée d'un seul croiseur d'attaque est souvent suffisante pour amener immédiatement une planète rebelle à la reddition.

Inversement, les barges de bataille ne sont utilisées qu'en cas d'engagement majeur. Véritables forteresses spatiales, très lourdement blindées et disposant de nombreux boucliers pour assurer la sécurité de leur précieux chargement, ces cuirassés sont avant tout conçus pour les assauts orbitaux et le support de telles opérations. Trois compagnies de combat entières ainsi que leurs véhicules de soutien peuvent être déployées simultanément lors des assauts planétaires, le tout en moins d'une heure, grâce au nombre impressionnant de drop-pods et de ponts de lancement dont les barges disposent. Elles se révèlent être également de terrifiants adversaires en cas d'engagement spatial grâce à leur impressionnante puissance de feu à courte portée, capable de désemparer n'importe quel vaisseau de ligne à l'exception des plus résistants cuirassés, sans parler des situations d'abordages où les Space Marines excellent. Enfin certains chapitres disposent également des véritables reliques datant de la Grande Croisade, voire d'avant encore, que ce soit des vaisseaux hérités de leur légion d'origine ou acquis au gré de siècles de combats incessants.



REGLES SPECIALES SPACE MARINES



WWW.STAYINGONISLAND.COM

REGLES SPECIALES SPACE MARINES

Les règles suivantes incluent la FaQ 2007. Les règles additionnelles issues de la FaQ 2010 ou BFG FR sont signalées dans le texte et sont compatibles avec les FaQ 2007 & FaQ 2010.

COMMANDEMENT DES SPACE MARINES

Les Space Marines sont disciplinés, bien organisés et terriblement efficaces, ce qui leur permet de réagir plus vite que leurs ennemis dans la plupart des situations. Utilisez le tableau ci-dessous.

D6	COMMANDEMENT
1-2	8
3-4	9
5-6	10



ABORDAGES & FRAPPES ECLAIRS

Les Space Marines sont l'élite des forces impériales, et excellent lors des actions d'abordage. Pour représenter ceci, les vaisseaux Space Marines ajoutent +2 au résultat du D6 lorsqu'ils effectuent un abordage et +1 lorsqu'ils font une frappe éclair de n'importe quel type.

Les frappes éclairs effectuées contre un vaisseau Space Marine déduisent -1 du résultat du jet de dé (et échouent donc dans la plupart des cas sur un jet de 1 ou 2).

ASSAUTS PLANETAIRES ET EXTERMINATUS

Les Space Marines sont entraînés à effectuer des assauts planétaires et à prendre des systèmes ennemis: en fait, leur arsenal, leur organisation et leurs vaisseaux sont tout entiers tournés vers la récupération ou la destruction de planètes étant tombées aux mains de l'ennemi.

Tous les vaisseaux de ligne Space Marine sont équipés de «Drop Pods», ceci n'ajoute rien à leurs profils et ces derniers ne sont pas considérés comme des autonomes. Lors d'un scénario d'assaut planétaire, ces « Drop Pods » permettent aux Space Marines de se déployer rapidement à la surface d'une planète leur donnant 2 points d'assaut par vaisseau de ligne au lieu d'un point comme c'est habituellement le cas (Effets identique à la FaQ 2007, mais écrits avec l'explication FaQ 2010).

Dans un scénario « Exterminatus! » une barge de bataille peut être utilisée comme Exterminator, et ses caractéristiques ne changent pas (les barges de batailles sont toujours équipées de bombes virales et de torpilles cycloniques). De plus une fois qu'une barge de bataille est en place pour détruire une planète, vous devez pour ce faire obtenir 3+ et non 4+.

Note BFG FR: Les barges de batailles concernées par les règles « Exterminatus! » incluent tous les vaisseaux Space Marines de la taille d'un cuirassé, c'est-à-dire ayant un PS de 12 ou plus.

ARMEMENT DES SPACE MARINES

Certaines armes utilisées par les Space Marines suivent les règles spéciales ci-après.

Canons de Bombardement

Les vaisseaux Space Marines peuvent être équipés d'une lourde batterie de canons de bombardement qui constitue l'une de leur armes principales. Les canons de bombardement sont d'énormes accélérateurs linéaires montés sur une tourelle, capables de cracher une salve de bombes à magma utilisées pour réduire à néant les défenses d'une planète et soutenir les troupes y débarquant. Les canons de bombardement sont aussi dévastateurs lors de combats navals et ils sont capables de désemparer un vaisseau en quelques salves.

REGLES SPECIALES SPACE MARINES

Les canons de bombardement tirent comme des batteries d'armes, avec les exceptions suivantes:

I) Les canons de bombardement touchent toujours sur un résultats de 4+, quel que soit le type de blindage de leur cible (et même contre les projectiles autonomes).

II) Les canons de bombardement infligent des dommages critiques sur un jet de 4+, et non sur un 6 comme cela est normalement le cas.

PROJECTILES AUTONOMES

Drop Pods (Modules d'atterrissage) (FaQ 2010)

Ils ne bénéficient pas de règles particulières, voir l'explication de leur utilisation p.6 « Assaut planétaire et Exterminatus! ».

Torpilles d'abordage

Les vaisseaux Space Marines peuvent tirer des torpilles d'abordage à la place des torpilles ordinaires, comme décrit dans le livre de règles, chapitre Armes Autonomes. Du fait qu'elles sont occupées par des Space Marines, rappelez vous qu'elles bénéficient d'un bonus de +1 sur leur jet de frappe éclair lorsqu'elles rencontrent un ennemi.

Thunderhawk

Les Thunderhawks combinent les compétences des chasseurs et des appareils de débarquement. Ils se déplacent comme n'importe quel appareil d'attaque, à une vitesse de 20cm. Les ponts de lancement configurés pour embarquer des Thunderhawks ne peuvent plus embarquer d'autres types d'appareils d'attaque, il ne peut donc y avoir en jeu plus de pions Thunderhawks que de ponts pouvant en lancer et ces ponts ne sont pas pris en compte pour le calcul de la limite des autres types d'autonomes.

Lorsqu'un pion Thunderhawk élimine un autre pion d'autonome en se retrouvant en contact avec lui, jetez 1D6: sur un résultat de 4, 5 ou 6 le pion Thunderhawk reste en jeu pour représenter sa résistance. Un pion de Thunderhawks ne peut intercepter qu'un seul pion ennemi par phase de tir autonome et cesse de se déplacer dès qu'il en intercepte un. De même, si un Thunderhawk survit à un contact avec un pion ennemi, mais est de nouveau attaqué au cours de la même phase de tir d'autonome, il est retiré du jeu normalement, sans aucune chance de s'en sortir.

Notez que si des Thunderhawks affrontent des appareils Eldars ou d'une autre race bénéficiant des mêmes capacités de résistance, il est possible qu'une interception ne fasse aucune victime! Si cela arrive, les deux pions sont libres de se déplacer comme bon leur semble dès le tour suivant, ou de rester sur place pour retenter d'éliminer l'ennemi.

Lorsqu'un Thunderhawk arrive en contact avec le socle d'un vaisseau ennemi, il agit comme un appareil de débarquement (sans oublier le +1 sur son jet de frappe éclair). Un Thunderhawk qui a réussi sa sauvegarde de 4+ peut quand même attaquer le vaisseau au contact duquel il se trouve s'il l'était déjà lors de sa sauvegarde. Une fois qu'un Thunderhawk a effectué une frappe, il est retiré du jeu. Attention, cette sauvegarde ne peut être utilisée contre les tourelles d'un vaisseau.

Thunderhawk Annihilator (FaQ 2010)

Le Thunderhawk Annihilator est une canonnière spécialisée, variante du Thunderhawk, elle n'est employée que sous certaines conditions (exemple croisades) par les chapitres Space Marines. Elle ne pourra donc être sélectionnée que si la liste de flotte l'autorise ou si les règles spéciales d'un vaisseau le spécifient.

Le Thunderhawk Annihilator sacrifie sa capacité de transport au profit de la puissance de feu d'un canon Annihilator, elle apporte aux vaisseaux qui en sont équipés l'équivalent de la puissance de feu des bombardiers de l'Imperium. Les Thunderhawks Annihilator combinent les compétences des chasseurs et des bombardiers, et se déplacent comme n'importe quel appareil d'attaque, à une vitesse de 20cm. Le Thunderhawk Annihilator possède la même résistance que le Thunderhawk et suit les mêmes règles que celui-ci contre les projectiles autonomes ennemi.

Lorsqu'un Thunderhawk Annihilator arrive en contact avec le socle d'un vaisseau ennemi, il attaque comme un bombardier et suit les règles décrites p30 dans le livre de règles (Blue Book). Un Thunderhawk Annihilator qui a réussi sa sauvegarde de 4+ peut quand même attaquer le vaisseau au contact duquel il se trouve s'il l'était déjà lors de sa sauvegarde. Une fois qu'un Thunderhawk a effectué une frappe, il est retiré du jeu. Attention, cette sauvegarde ne peut être utilisée contre les tourelles d'un vaisseau.

Le Thunderhawk Annihilators ne peut en aucun cas être utilisé comme appareil de débarquement. (NB: Pensez à utiliser des pions différents pour les Thunderhawks Annihilators et les Thunderhawks standard lors des phases autonomes).

REGLES SPECIALES SPACE MARINES

Garde d'Honneur (FaQ 2010)

La plupart des chapitres maintiennent des corps de Space Marines révéérés ayant eu des états de service extraordinaires pour former les suites personnelles de capitaines de compagnie, de grand héros de chapitre voire même du maitre de chapitre lui-même. Si votre flotte en inclue, vous pouvez utiliser la Garde d'Honneur une fois par tour. Si votre vaisseau est en mesure d'effectuer une attaque par téléportation, vous pouvez effectuer une attaque de téléportation supplémentaire qui suit les règles habituelles. Pour résoudre cette attaque supplémentaire, le joueur lance 2D6 et choisit un des deux résultats à appliquer, le bonus de +1 de frappe éclair en tant Space Marine est ajouté aux résultats des jets de dés.

Garde d'honneur.....+10 pts

Escouades d'abordage Terminators (FaQ 2010)

Issus de la première compagnie d'élite et portant la plus efficace armure connue de l'homme, les Terminators sont les troupes d'abordage de la galaxie. Ces escouades restent rares et sont généralement basées sur le vaisseau amiral de la flotte. Une fois par tour, un vaisseau équipé d'escouades d'abordages Terminators peut les utiliser quant-il effectue une attaque téléportée. Toutes les règles normales de ce type d'attaque s'appliquent, à l'exception du fait que cette attaque peut être effectuée en plus d'une téléportation normale. La frappe éclair Terminator s'effectue en lançant deux dés et en appliquant les deux résultats (en incluant le bonus de +1 des Space Marine à chaque dé).

Escouade d'abordage Terminators.....+50 pts



BARGES VENERABLES (Extrait de la FaQ 2010)Coût Variable

Une barge de bataille n'est pas à proprement parlé une classe de vaisseau, mais plutôt le nom donné à tout vaisseau capable de remplir ce rôle. Pour cette raison, bien que les barges de bataille conçues par l'Adeptus Mechanicus pour les Space Marines en soit l'exemple le plus commun, il est théoriquement possible à tout vaisseau de ligne d'une taille suffisante de remplir ces conditions.

Toutefois, certains des chapitres parmi les plus anciens et plus particulièrement ceux dont les origines remontent à la première fondation, maintiennent en service des navires révéérés bien plus anciens que ceux conçus par l'Adeptus Mechanicus. Ces derniers datent d'une époque où l'Adeptus Astartes et la flotte Impériale étaient bien plus proches qu'à présent et utilisaient certains modèles de la flotte impériale reconfigurés en barge de bataille. De tels vaisseaux sont de fait complètement uniques, certains furent même utilisés comme base de départ pour la création de nouvelles classes de navires de l'Imperial Navy, mais tous sont grandement révéérés par les Space Marines.

Certains chapitres s'appuient sur des vaisseaux réellement uniques leur ayant été attribués à l'époque pour conduire des missions spécifiques ou pour faire face à des menaces extrêmes. D'autres chapitres utilisent simplement d'anciens vaisseaux qui leur ont été confiés ils y a des millénaires ou qu'ils ont récupérés par d'autres moyens. Le chapitre des Space Wolves en est sans doute l'exemple le plus connu. D'orientation plutôt traditionnelle, immergé dans les coutumes de son monde d'origine Fenris, il ne possède que le plus rudimentaire des chantiers naval et de fait s'appuie sur des cuirassés de classe Emperor pour remplir le rôle des barges de bataille.

Choisir une barge de bataille

En fonction de leurs liste de flotte, les Space Marines peuvent inclure UNE ET UNE SEULE barge de bataille vénérable (Cette barge vénérable est considérée comme un vaisseau légendaire unique); celle-ci peut être choisie parmi les cuirassés, grands croiseurs, croiseurs super-lourds, croiseurs de combat et croiseurs lourds de la flotte Impériale ou du Chaos (peinte aux couleurs du chapitre bien entendu). La barge vénérable remplace une des barges de bataille autorisée dans la liste de flotte (elle doit satisfaire aux conditions de sélection d'une barge de bataille de la liste). Le coût normal du vaisseau sélectionné doit être payé, à celui-ci il faut ajouter un coût additionnel de +35 pts pour représenter l'équipage Space Marines.

Ce navire représente un ancien icône révééré ou un navire attribué par dispense spéciale, il rapporte à l'adversaire 100% des points de victoire s'il est désarmé et 150% s'il est détruit.

Une barge vénérable bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines, mais comme elle a déjà été fortement reconfigurée pour servir en tant que barge de bataille, elle ne peut sélectionner aucun réajustement ou aucune amélioration listés dans la classe du vaisseau choisit. Par exemple, un croiseur de bataille de classe Mars pris en tant que barge vénérable ne peut se voir attribuer pour +15 pts la *matrice de visée*, il ne peut récupérer cette amélioration que dans le cadre d'une campagne.

Les seules exceptions sont les réajustements ci-après que les Space Marines font pour les transformer en barge de bataille.

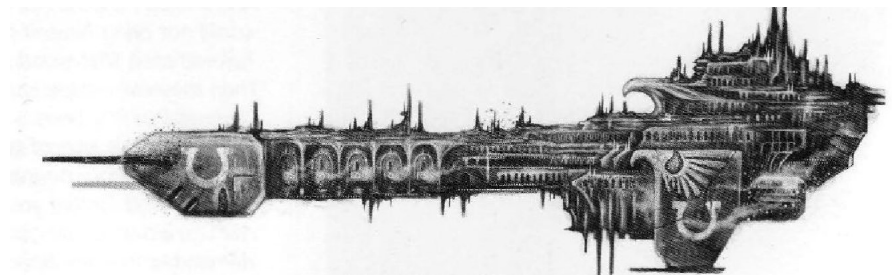
Ponts de lancement et Thunderhawks

Tous les ponts de lancement d'une barge vénérable voient leur capacité divisée par deux (arrondie au supérieur). Par exemple, un croiseur de combat de classe Mars possédant deux ponts par coté est réduit à un pont par coté et un croiseur lourd de classe Styx avec trois ponts par coté est réduit à deux ponts par coté. Les ponts de lancement sont configurés pour embarquer des Thunderhawks (Cf. règles p.7) et ne peuvent plus embarquer d'autres types d'appareils d'attaque.

Ce réajustement s'applique à toutes les barges vénérables possédant des ponts de lancement. Une barge vénérable ne possédant pas de pont de lancement ne peut embarquer de Thunderhawks.

Armes de proue et torpilles

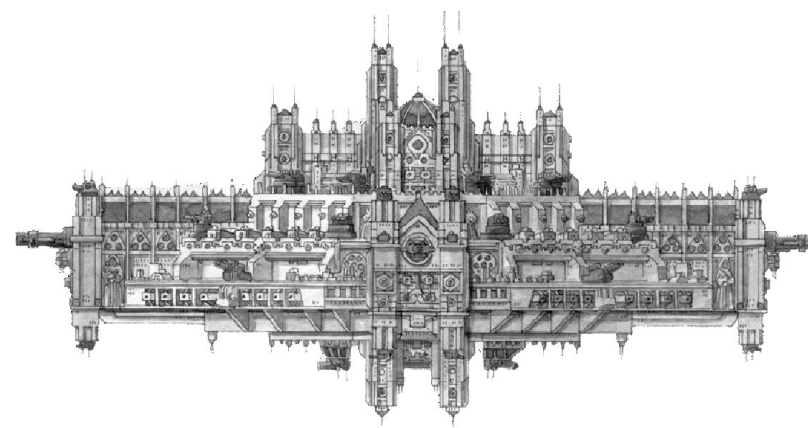
Toute barge vénérable possédant des armes de proue (quelles qu'elles soient) peut remplacer celles-ci gratuitement par des tubes lance torpilles de force 6 tirant dans l'arc avant avec une vitesse de 30cm. Comme pour tous les navires Space Marines, ces tubes peuvent utiliser des torpilles d'abordage. Comme décrit p.7, ces torpilles d'abordages sont dirigés par des Space Marines et bénéficient d'un bonus de +1 pour les frappes éclairs lorsqu'elles touchent un navire ennemi.



FORTERESSE MONASTERE (Extrait de la FaQ 2010)1000 Pts

Certains chapitres ne possèdent pas de planète mère, et à la place agissent à partir de forteresses spatiales mobiles. Ces vaisseaux gigantesques contiennent suffisamment d'hébergements, ateliers, hangars, aires d'entraînement et docks d'appontages pour un chapitre entier et sert de base d'opération semi-mobile à ce chapitre. Bien qu'ils puissent prendre n'importe quelle forme, les monastères fortifiés sont immensément puissants avec, sur beaucoup d'aspects, une puissance de feu équivalente à celle des forteresses spatiales de type Ramilies. De plus, elles ne sont pas seulement capable de bouger mais aussi d'effectuer des sauts warp.

Il n'est pas peu commun de voir les chapitres Space Marines utiliser et modifier les forteresses spatiales Ramilies qui leur ont été allouées à ces fins. Aucun chapitre ne possède plus d'une Forteresse Monastère et en tant que base opérationnelle et culturelle d'un chapitre entier, elle est défendue aussi féroce que le serait leur planète mère.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Défense / 12 par section	0cm	0	4 par section	6+	4 par section
ARMES DE SECTION					
Batteries d'armes		60cm	18		Par Section
Pièces d'artillerie navale		45cm	3		Par Section
Baies de lancement		Thunderhawks: 20cm	3		Par Section
ARMES DE LA BASILIQUE					
Batteries d'armes		60cm	8		360°
Silos à torpilles		Vitesse: 30cm	9		360°

Règles Spéciales:

- La Forteresse Monastère ne peut être sélectionnée que lors d'une campagne, d'un scénario ou encore si tous les joueurs sont d'accord, lors d'une partie amicale.
- Une Forteresse Monastère suit toutes les règles des forteresses spatiales Ramilies décrites p.31-34 d'armada aux exceptions décrites page suivante.
- **Dommages critiques et catastrophiques:** La Forteresse Monastère utilise les tables et les règles de la forteresse spatiale Ramilies p.34 d'Armada.

Note: La Forteresse Monastère peut être représentée par un fort Ramillies aux couleurs du chapitre.

FORTERESSE MONASTERE (Extrait de la FaQ 2010)1000 Pts

- **Ordres spéciaux, ordres séparés et commandement:**

La Forteresse Monastère peut utiliser les ordres spéciaux de la même manière qu'une forteresse spatiale Ramilies. Elle possède un commandement de 10 (Elle est le siège de l'état major d'un chapitre entier de Space Marines) et peut acheter des relances au prix de sa liste de flotte. Ces relances ne peuvent être utilisées que par la Forteresse Monastère. Le Maître de flotte peut être positionné sur la Forteresse Monastère, dans ce cas c'est la valeur de commandement de ce dernier qui est utilisée (même si elle est inférieure). Dans ce cas, les relances de la Forteresse Monastère s'ajoutent à celles du Maître de flotte et peuvent être utilisées pour toute la flotte. La Forteresse Monastère utilise les ordres séparés de la même manière qu'une forteresse spatiale Ramilies.

- **Sections et Basilique (BFG FR):**

La Forteresse Monastère se comporte de la même manière qu'une forteresse spatiale Ramilies mais bénéficie des règles spéciales Space Marines (frappe éclair, abordage). La Basilique est désemparée si les quatre sections sont toutes soit désemparées, soit détruites. Elle est détruite si toutes les sections sont détruites.

- **Thunderhawks**

Les ponts de lancement du Monastère participent à la limite de pions Thunderhawks présents en jeu.

- **Mouvement:**

Avant le début de la partie, le joueur Space Marine peut décider si la Forteresse Monastère est en rotation ou non. Une fois que le joueur a choisi, cela ne plus être changé de la partie. S'il a décidé que celle-ci est en rotation, elle tournera de 45° une fois par tour de jeu (ni plus, ni moins) au début de la phase de mouvement du joueur Space Marines (Pour vous rappeler de la place des sections, vous pouvez matérialiser cette rotation en mettant un compteur devant une des sections, ce compteur changera de place à chaque tour). Si la Forteresse Monastère est en rotation elle tournera toujours dans le même sens jusqu'à la fin de la partie. A part ce mouvement de rotation, elle ne peut effectuer d'autres types de mouvements durant la partie et compte toujours comme une Défense. Ce mouvement de rotation ne modifie pas et ne peut être modifié par les tests de commandement ou les ordres spéciaux effectués lors de la partie.

* BFG FR: Si le joueur Space Marines décide que la Forteresse Monastère est en rotation, il pourra commencer la partie avec un ou plusieurs navires arrimés à celle-ci mais ne pourra faire accoster aucun vaisseau durant la durée de la partie. Les vaisseaux arrimés à la Forteresse Monastère en rotation ne peuvent pas tourner sur place en utilisant l'ordre spécial rétrofusées, ils suivent par contre les autres règles du paragraphe « accoster » et peuvent se désarrimer normalement de la Forteresse Monastère.

- **Désengagement et points de victoire (BFG FR):**

Une Forteresse Monastère ne peut plus se désengager si une de ses sections a été détruite ou si plus de deux sections sont désemparées. En raison de sa masse, les moteurs Warp sont lents à charger, elle ne se désengagera effectivement que deux tours après un ordre de désengagement réussi (Note: si les conditions ou il ne peut plus se désengager sont réunies avant la fin des deux tours, l'ordre est annulé). La Forteresse Monastère est emblématique du chapitre, CHAQUE SECTION rapporte à l'adversaire 10% de points de victoire supplémentaires (soit 100pts) si elle est désemparée et 25% (soit 250pts) si elle est détruite.

- **Accoster et navires arrimés:**

Tout navire arrimé à la Forteresse Monastère bénéficie de quatre dés supplémentaires pour réparer lors de sa phase de contrôle de dégâts. Si un navire reste arrimé pendant deux tours sans avoir été en « Alerte Impact », ses autonomes sont automatiquement rechargés sans qu'il ait besoin d'effectuer l'ordre spécial « Rechargement ».

Même lorsqu'il est amarré, un vaisseau est toujours pris pour cible séparément de la Forteresse Monastère, bien qu'il compte comme étant en formation rapprochée avec celle-ci en cas de tirs de tourelles, avec les bénéfices et les inconvénients que cela implique (voir les règles p.29 du Blue Book et FaQ2007 p.5 sur les groupements de tourelles).

Si et seulement si la Forteresse Monastère n'est pas en rotation au début de la partie:

Les navires à proximité peuvent s'y arrimer à en utilisant l'ordre spécial « Rétrofusées », cet ordre est réussi automatiquement. Tout navire arrimé à la Forteresse peut utiliser l'ordre spécial « Rétrofusées » pour tourner sur lui-même, cet ordre est réussi automatiquement.

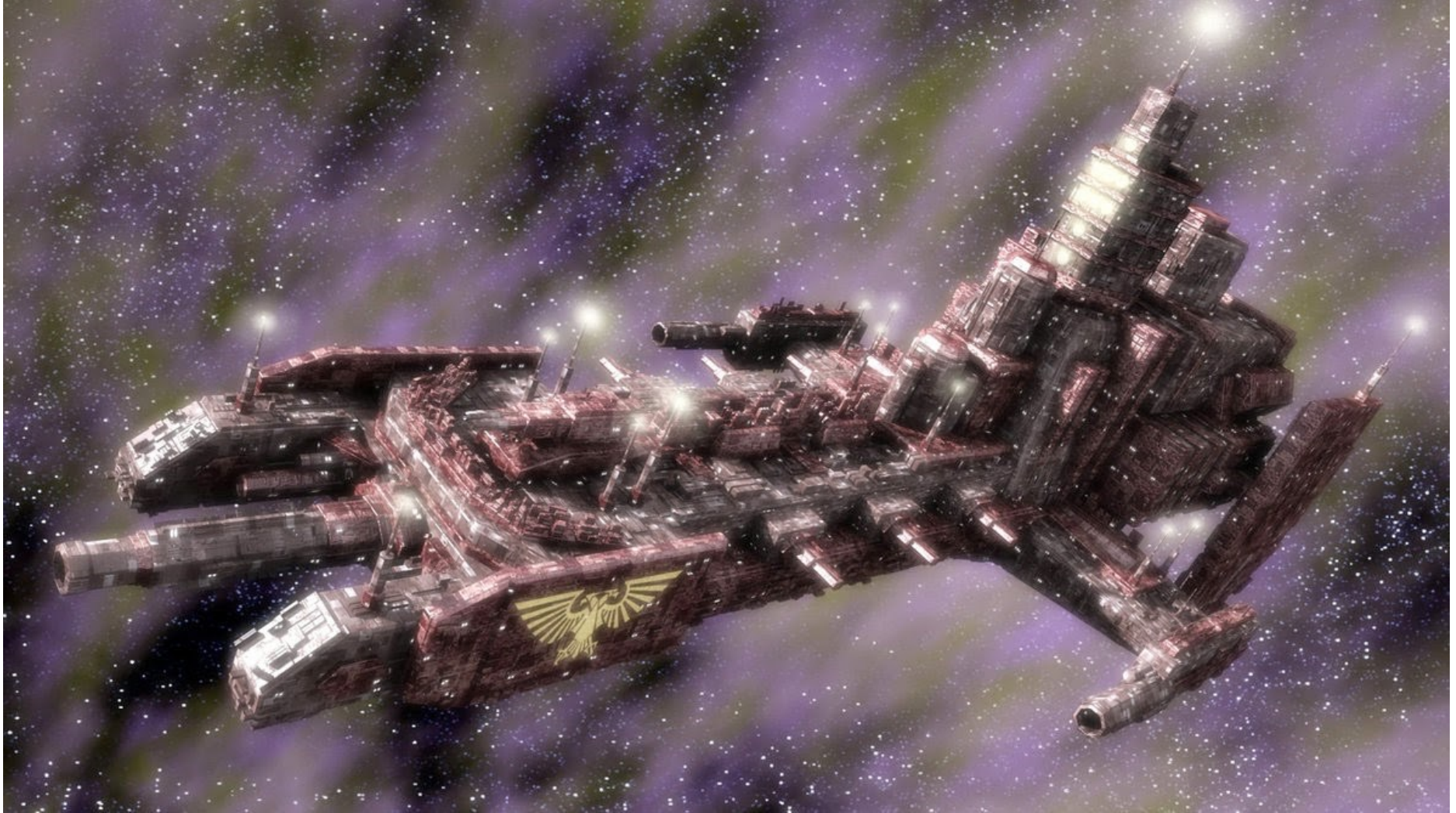
- **Boucliers et pions impacts:**

Chaque section a ses propres boucliers; quand les pions impact sont placés mettez les au contact avec la section appropriée de la base de la Forteresse Monastère. En fin de phase, retirez 1D6 pions impact au contact de celle-ci. Comme les quatre sections de la Forteresse Monastère sont en contact les uns avec les autres, un pion impact affectant une section affecte aussi les deux sections qui lui sont adjacentes. Si la Forteresse Monastère est en rotation et qu'il reste des pions impact en contact avec celle-ci, ceux-ci affecteront les sections avec lesquelles ils sont en contact à la fin la rotation.

- **Attaques téléportées**

Une Forteresse Monastère contient de nombreuses chambres de téléportations; pour soit envoyer des troupes à d'autres navires de la flotte dans la cadre de la bataille présente ou à venir, soit pour porter une frappe éclair dévastatrice à vaisseau ennemi. Chaque section non désemparée peut lancer une attaque téléportée normale avec les bonus de Space Marine. Une fois par tour de jeu, une de ces attaques peut être remplacée gratuitement par une frappe conduite par des Escouades de Terminators (voir règles p.8).

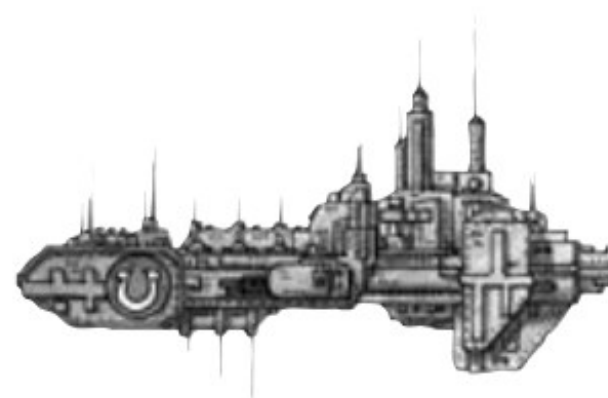
VAISSEAUX SPACE MARINES



DESTROYER DE CLASSE HUNTER (Extrait d'ARMADA)40 Pts

Le Destroyer de la classe Hunter, bien que disponible à tous les chapitres, a été conçu par les Dark Angels, dont la suspicion envers les autres factions de la hiérarchie impériale est telle que l'acquisition de nouveaux navires auprès de mondes forges ou de chantiers navals s'est révélée problématique.

Du coup, les Dark Angels ont adopté le Hunter de préférence aux Cobras impériaux, et disposent d'un vaste contingent de navires de ce type dans chacune de leurs flottes.

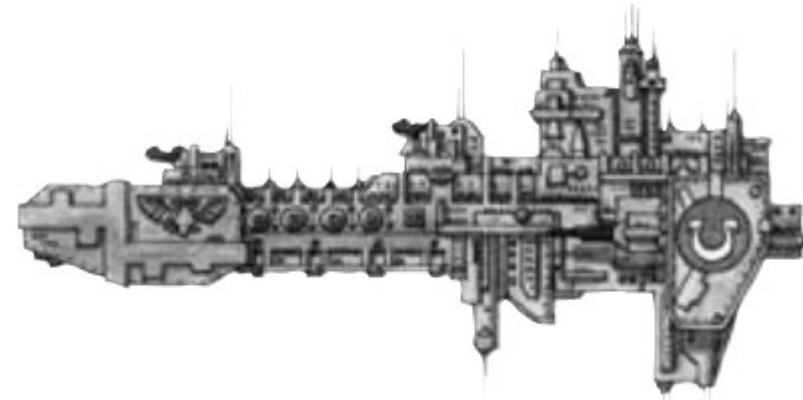


TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	35cm	90°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Torpilles		30cm	2	Avant	
Batteries d'armes		30cm	1	Gauche/Avant/Droit	

FREGATE DE CLASSE GLADIUS (Extrait d'ARMADA)45 Pts

Le Gladius est le type d'escorteur le plus répandu dans une flotte de l'Adeptus Astartes, car il s'agit d'un des rares modèles de vaisseau uniformément utilisé par la majorité des chapitres. Ce navire, quoique plus grand que la majorité des canonnières, est relativement petit pour un bâtiment de l'Adeptus Astartes et il ne transporte généralement qu'une seule escouade de Space Marines, répartie dans tout le navire pour superviser les serfs, bien plus nombreux, qui manœuvrent le vaisseau à proprement parler.

Le Gladius manque d'impact comparé aux autres éléments d'une flotte Space Marine, et ne sert que peu lors des actions d'assaut planétaire. En revanche, il s'agit d'un excellent navire lorsqu'il s'agit de patrouiller près des frontières et de forcer des blocus.

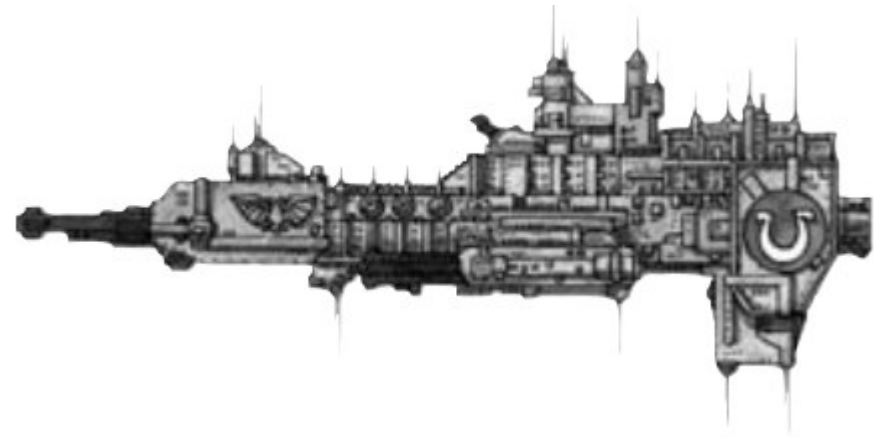


TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes		30cm	4	Gauche/Avant/Droit	

FREGATE DE CLASSE NOVA (Extrait d'ARMADA)50 Pts

De tous les vaisseaux en service au sein de l'Adeptus Astartes, la frégate de classe Nova est le seul qui pose de vrais problèmes à la Flotte Impériale. En effet, elle n'est pas assez grande pour remplir les rôles qui sont ceux des Space Marines habituels, tandis que ses pièces d'artillerie navale et sa vitesse en font une canonnière remarquablement efficace.

Du coup, la Nova reste rare au sein des flottes Space Marines, une habitude que la Flotte Impériale, l'Inquisition et les autres institutions s'inquiétant de l'équilibre des forces aimeraient voir perdurer.



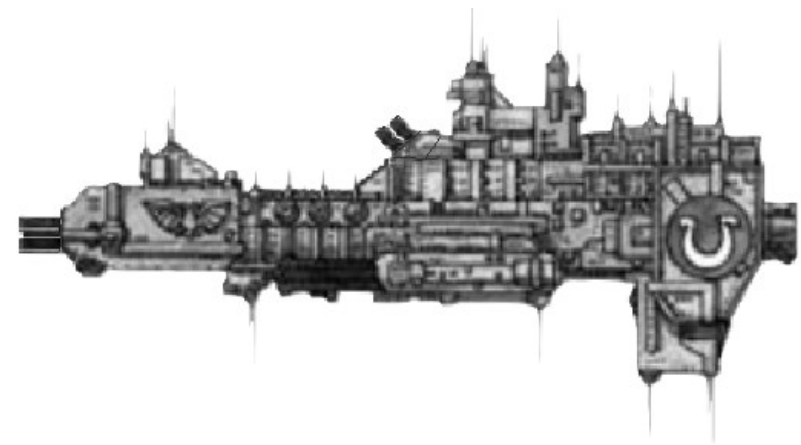
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	35cm	90°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pièces d'artillerie navale		30cm	1	Gauche/Avant/Droit	
Batteries d'armes		30cm	2	Gauche/Avant/Droit	

FREGATE DE CLASSE BOMBARD50 Pts

La Bombard est une variante rare de la frégate Nova. Création des chantiers spatiaux de Calth, déployé récemment dans de rares flottes Space Marines et initialement conçu comme vaisseau d'assaut planétaire léger, le Bombard s'est avéré être un tueur de vaisseau de ligne.

Elle remplace tout l'armement habituel du Nova et sacrifie une partie de la puissance de ses moteurs pour alimenter deux batteries de canons de bombardement. Ces canons initialement prévus pour assister les forces d'assaut planétaire se sont révélés surprenamment efficaces contre les vaisseaux de lignes adverses dont les boucliers étaient saturés.

Quelques escadrons de ces navires équipent désormais les chapitres Space Marines bénéficiant de moyens importants.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	5+	1
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Canons de bombardement de proue		30cm	1	Avant	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	1	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

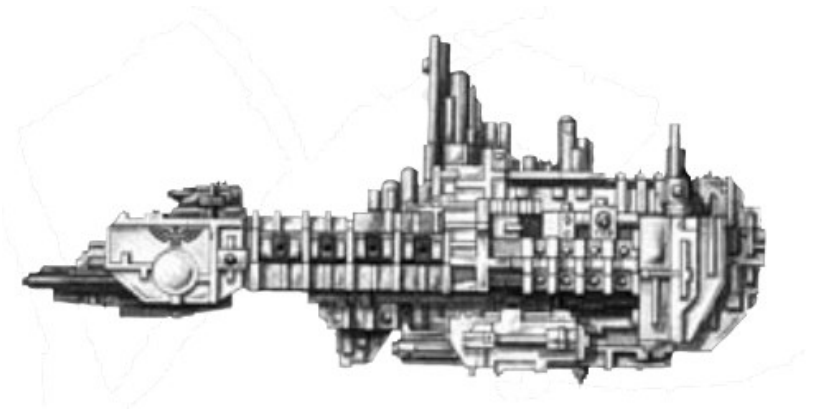
- La Bombard est un navire très récent, il ne peut être présent dans plus d'un escadron.
- La Bombard est un escorteur rare, il suit des restrictions spécifique à chaque liste de flotte, il ne peut être sélectionné que si la liste de flotte le permet.
- Seules les flottes Space Marines peuvent prendre la Bombard comme réserve. Le nombre d'escadrons contenant des Bombards est limité à un seul, réserves incluses (Exemple: si vous possédez un escadron contenant des Bombards dans votre flotte, vous ne pouvez plus en sélectionner dans vos réserves).

CROISEUR D'ATTAQUE DE CLASSE ATTICUS (Extrait d'Armada) 145 Pts

Si un chapitre n'emploie que rarement la force de frappe de ses barges de bataille, les croiseurs d'attaque sont bien plus répandus, quoique relativement rares par rapport à d'autres navires. L'arrivée d'un croiseur d'attaque Space Marine suffit généralement à étouffer les feux de la révolte dans un système rebelle, et si un ennemi imprudent refuse de rendre les armes, les Space Marines auront tôt fait de lui faire regretter sa témérité.

La classe Atticus est le type de croiseur d'attaque Space Marine le plus commun, et bien qu'ayant toujours à peu près les mêmes caractéristiques, les silhouettes peuvent varier fortement suivant leur chantier naval d'origine. Rapides et légèrement armés, ces vaisseaux sont un peu plus petits que des croiseurs légers de la classe Dauntless. Leur fonction principale est de répondre rapidement aux manœuvres ennemies, et ils sont invariablement les premiers navires à venir en aide à une planète menacée.

La classe Atticus transporte approximativement une compagnie complète de Space Marines, ainsi que leurs véhicules de soutien, et on estime qu'il leur faut une vingtaine de minutes pour se déployer depuis une orbite stable.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	1	6+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	
Canons de bombardement de proue		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	

Règles Spéciales (FaQ 2010 & BFG FR):

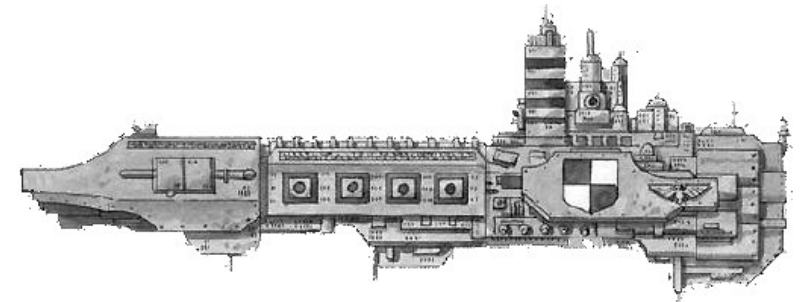
- L'Atticus peut échanger un et un seul des systèmes d'armements suivants:
 - Ses 2PF de Baies de lancements de proue gratuitement contre 6PF de torpilles de vitesse 30cm tirant dans l'arc avant.
 - Ou pour +10pts ses 2PF de Baies de lancements de proue contre 5PF de canons de bombardement tirant dans l'arc avant.
 - Ou pour +20pts ses 3PF Canons de bombardement de proue contre 3PF de pièce d'artillerie de portée 30cm tirant dans les arcs Gauche/Avant/Droit.
- L'Atticus peut acheter un second bouclier pour +15pts.

CROISEUR D'ATTAQUE DE CLASSE VANGUARD (Adapté de l'IA 10) 145 Pts

Les chapitres utilisent aussi la classe de croiseurs d'attaque Vanguard. Ceux-ci ne sont pas à proprement parler un design spécifique, mais des croiseurs de classe Atticus fortement modifiés pour remplir des missions de longue durée, à long rayon d'action et loin des supports logistique du reste du chapitre. Ils servent souvent comme éclaireur, vaisseau d'exploration ou encore comme escorteur lourd au reste d'une flotte.

Ils disposent de réacteurs améliorés et de tourelles défensives additionnelles, cependant l'énergie de leurs générateurs warp est entièrement dévolue à leur propulsion au détriment des autres fonctions. Si bien que le Vanguard ne dispose pas de l'armement ou des défenses aussi perfectionnées que les autres classes de croiseurs d'attaques.

La classe Vanguard est optimisée pour la défense d'autres vaisseaux lors des combats de vaisseaux à vaisseau et par conséquent est moins capable lors des assauts planétaire.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	1	6+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	5	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	5	Gauche	
Torpilles de proue		Vitesse: 30cm	4	Avant	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	1	-	

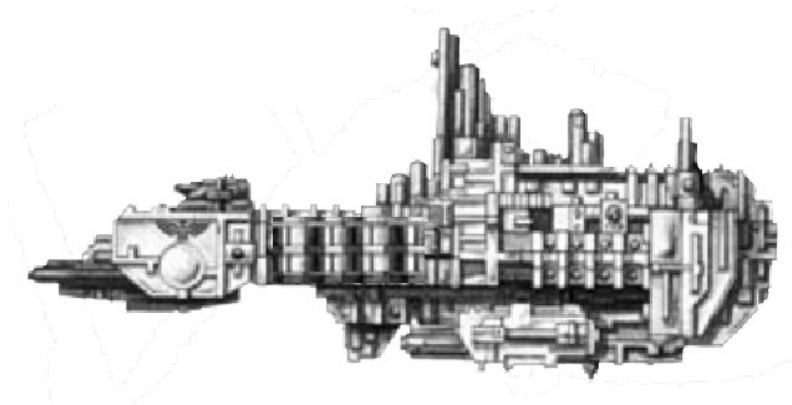
Règles Spéciales (BFG FR):

- Le Vanguard bénéficie de moteurs améliorés lui permettant de lancer 5D6 lors des ordres « En Avant Toute »
- Le Vanguard est conçu pour les missions lointaines sans support immédiat, il bénéficie de deux dés supplémentaires lors des phases de contrôle des dégâts.
- Le Vanguard ne peut pas bénéficier de bouclier additionnel.

CROISEUR D'ATTAQUE DE CLASSE TEMPEST 145 Pts

Les Tempests représentent, inversement à la classe Atticus, une classe de croiseur d'attaque spécifiquement dédié aux assauts orbitaux. Cette variante remplace ses macro-canon et ses magasins de munitions pour les remplacer par d'immenses baies de lancement, lui permettant d'envoyer simultanément plusieurs escadrons de Thunderhawks.

La classe Tempest est relativement courante au sein des flottes de chapitres aux styles de combats agressifs comme les Black Templars et les Blood Angels.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	20cm	90°	1	6+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Ponts de lancement tribord		Thunderhawks:20cm	1	-	
Ponts de lancement bâbord		Thunderhawks:20cm	1	-	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	1	-	
Canons de bombardement de proue		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

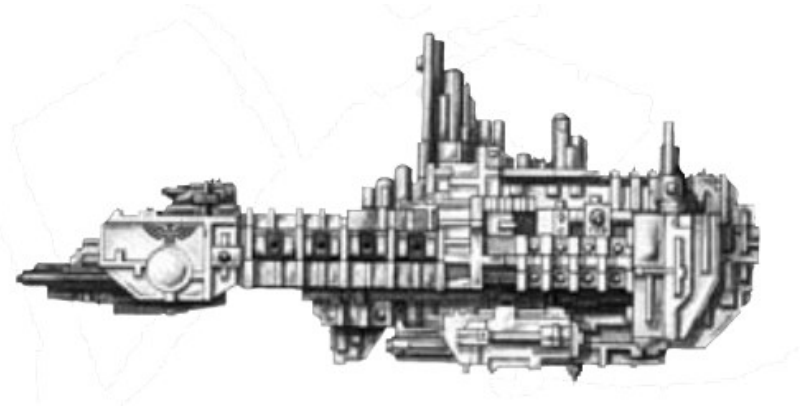
- Pour +5pts, le Tempest peut échanger son pont de lancement de proue pour 4PF de torpilles tirant dans l'arc avant
- Le Tempest peut acheter un second bouclier pour +15pts.

CROISEUR D'ATTAQUE DE CLASSE HAMMER 160 Pts

Le prototype des croiseur d'attaque Hammer a été conçu en M.34 par les prêtres de fer du chapitre des Space Wolves au cours de la libération d'un système aux mains des Iron Warriors. La barge menant la flotte fut très gravement touchée dès les premiers jours de l'offensive, ce qui compromettait fortement leurs chances face aux forteresses renégates lourdement défendues. Les prêtres de fer parvinrent cependant à récupérer suffisamment d'éléments des vaisseaux désemparés pour adapter les macro-canon des croiseurs restants afin qu'ils puissent tirer les bombes à magma habituellement utilisées sur les canons de bombardement.

Malgré la nature improvisée de cette construction, les croiseurs modifiés rencontrèrent un vif succès au cours de la campagne en rasant aussi bien forteresses que défenses planétaires, si bien que le modèle fut par la suite conservé et amélioré sous la classification "Hammer".

Aujourd'hui, on rencontre essentiellement cette alternative au croiseur Atticus dans les chapitres privilégiant les engagements rapprochés et les assauts orbitaux directs, comme les Blood Angels ou les Space Wolves.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	1	6+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Canons de bombardement tribord		30cm	2	Droit	
Canons de bombardement bâbord		30cm	2	Gauche	
Canons de bombardement de proue		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	

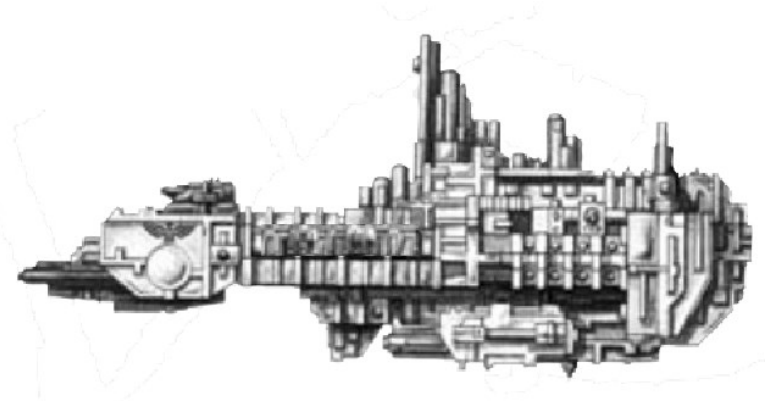
Règles Spéciales:

- Le Hammer peut échanger gratuitement ses ponts de lancement pour 6PF de torpilles tirant dans l'arc avant.
- Le Hammer peut acheter un second bouclier pour +15pts.

CROISEUR D'ATTAQUE DE CLASSE INFERNO 185 Pts

Sans doute une des variantes de croiseur d'attaque les plus rares, mais également les plus destructrices, à disposition des chapitres Space Marines. Les croiseurs de classe Inferno remplacent leurs batteries par de colossales pièces d'artillerie navale pour fracasser les blindages des vaisseaux adverses plutôt que de saturer leurs boucliers. Même si leur puissance de feu brute n'égale pas celles des croiseurs impériaux de classe Gothic ou Dauntless, les croiseurs de classe Infernos surclassent les autres modèles Space Marines en puissance de feu brute.

Malheureusement, seuls quelques mondes-forges disposent des connaissances suffisantes pour les produire car les pièces d'artillerie nécessitent un aménagement particulier pour s'adapter à la structure plus fine des croiseurs d'attaque sans provoquer de surcharges catastrophiques au niveau des générateurs d'énergie. Une situation que certains dirigeants de la flotte impériale espèrent voir perdurer.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	1	6+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pièces d'artillerie navales tribord		30cm	2	Droit	
Pièces d'artillerie navales bâbord		30cm	2	Gauche	
Canons de bombardement de proue		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	

Règles Spéciales:

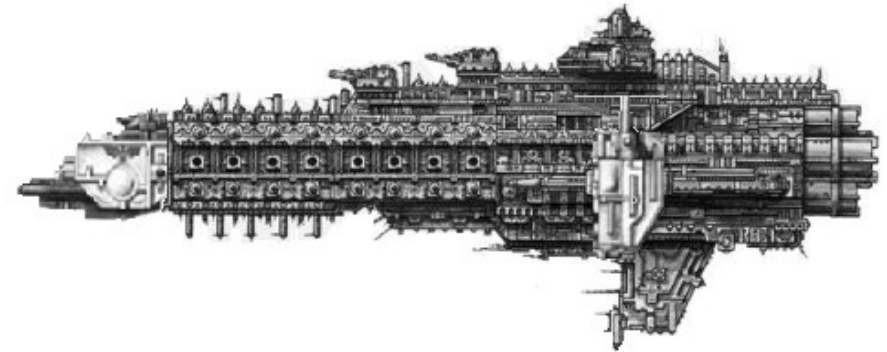
- L'Inferno peut échanger gratuitement ses ponts de lancement pour 6PF de torpilles tirant dans l'arc avant.
- L'Inferno peut acheter un second bouclier pour +15pts.

BARGE DE BATAILLE DE CLASSE TEMPLAR 270 Pts

La conception des barges de bataille de classe Templar remonte à une période bien antérieure à l'âge de l'Imperium. Polyvalents, dotés d'armement longue portée et d'une capacité aérienne, ils furent particulièrement craints durant l'hérésie d'Horus pour leur manœuvrabilité et leur résistance extraordinaire pour un vaisseau de cette classe.

Toutefois, leur polyvalence porte directement atteinte aux édits définissant l'organisation des flottes Astartes et son utilisation est normalement interdite, en dehors de l'Inquisition. C'est pourquoi ils sont très rares, généralement hérités des arsenaux de leurs légions d'origine. Mais il arrive parfois qu'un chapitre capture un croiseur ou le reçoive en remerciement de ses actions. Dès lors, son armement et son blindage sont adaptés à son nouveau rôle.

Les récentes attaques subies par l'Imperium ont également poussées certains chapitres dotés de fortes ressources industrielles à relancer la production de tels vaisseaux. Pour la première fois depuis des millénaires, les Ultramarines ont notamment vu leur flotte s'étoffer par la mise en service de l'Imperator Columna.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	25cm	45°	2	6+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		45cm	8	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	8	Gauche	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	4	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	3	Avant	

Règles Spéciales:

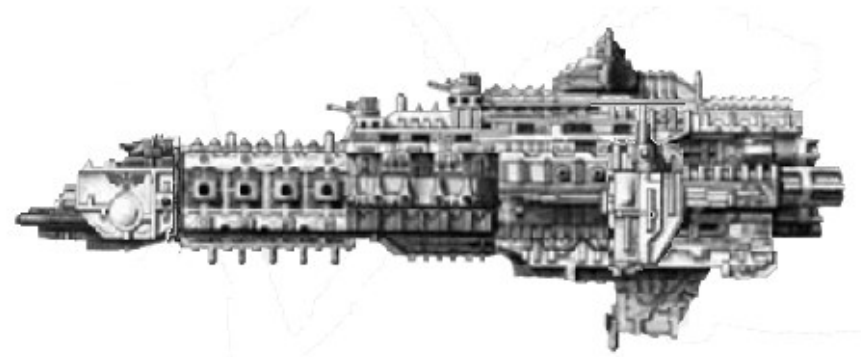
- Pour +5pts, le Templar peut remplacer ses 8PF de batterie de chaque côté par 5PF de canons de bombardement de chaque côté.

BARGE DE BATAILLE DE CLASSE CRUSADER 280 Pts

Autre vestige de l'époque pré-impériale, les barges de bataille de classe Crusader étaient généralement chargées d'épauler les cuirassés et/ou croiseurs super lourds au cœur des engagements en leur fournissant une terrifiante puissance de feu à courte portée.

Leur production fut malheureusement stoppé dès le début de l'Hérésie d'Horus, lorsque la moitié du clergé de la planète rouge se rallia au maître de Guerre. Les combats cataclysmiques qui en suivirent provoquèrent la perte d'un grand nombre de SCS dont celui de la classe Crusader. L'application du décret de Guilliman acheva de faire évoluer la flotte Space Marine et le rôle qu'occupaient ces vaisseaux.

Aujourd'hui, ces vaisseaux servent de barge de bataille manœuvrables et sont révéérés par les chapitres qui peuvent encore profiter du colossal soutien mobile offert par ces reliques. Toutefois, suite aux incursions Tyranides, les chantiers navals Space Marines dont ceux de Calth auraient remis quelques unités en production



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	25cm	45°	2	6+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		45cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	4	Gauche	
Canons de bombardement tribord		30cm	4	Droit	
Canons de bombardement bâbord		30cm	4	Gauche	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	6	Gauche/Avant/Droit	
Torpilles de Proue		30cm	6	Avant	

Règles spéciales:

Vous pouvez choisir une seule et une seule des options suivantes:

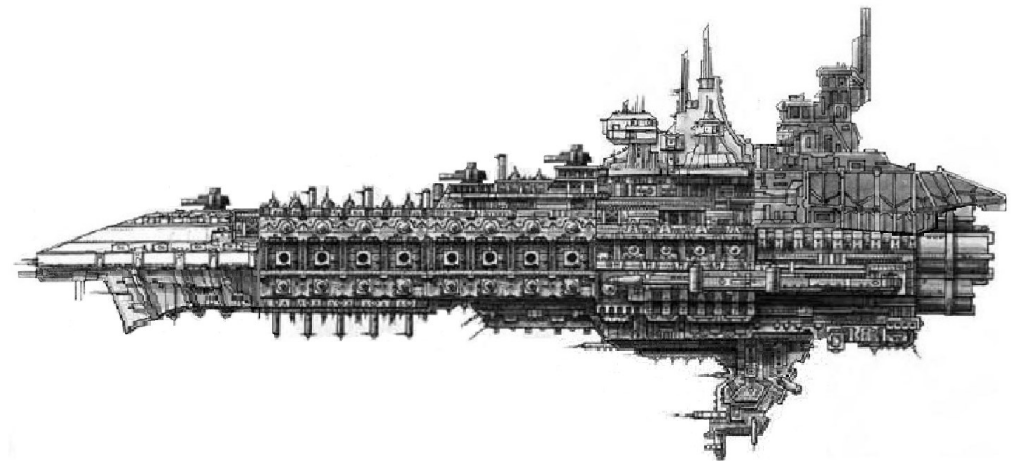
- Le Crusader peut remplacer gratuitement ses 6PF de canons de bombardement dorsaux par 8PF de batteries à 45cm sur 3 arcs
- Le Crusader peut remplacer gratuitement ses 6PF de torpilles de proue par 2PF de ponts de lancement de Thunderhawks

BARGE DE BATAILLE DE CLASSE COMMODORE 350 Pts

Les croiseurs lourds et super lourd formaient autrefois l'ossature de la Flotte Impériale et avant elle encore celle des flottes de la Grande Croisade. Conçus pour mener des assauts planétaires dévastateurs et constituer les pivots d'une ligne de bataille, ces vaisseaux étaient dotés à la fois d'un armement polyvalent à moyenne et courte portée et d'une grande manœuvrabilité pour un bâtiment de cette catégorie.

Parmi eux, les croiseurs super lourd de classe Commodore constituaient l'une des classes les plus lourdement armée et renforcée pour soutenir les plus terribles abordages. Tactiques qui lui valurent une place de choix dans l'arsenal des chapitres les plus agressifs tels que les Flesh Tearers ou les Black Templars.

Malheureusement, bon nombre des secrets de construction de ces béhémotes furent perdus au cours des millénaires, rendant leur maintenance extrêmement complexe et coûteuse, si bien que seulement quelques unités restent encore en service actif dans tout le secteur Gothic. Les proues des plus récents sont similaires aux barges de bataille de classe Astartes, celles des plus anciens sont plus typées de l'âge d'or de l'Imperium.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur / 10	20cm	45°	3	6+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		45cm	8	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	8	Gauche	
Canons de bombardement tribord		30cm	3	Droit	
Canons de bombardement bâbord		30cm	3	Gauche	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	6	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	Avant	

Règles Spéciales:

Vous pouvez choisir une seule et une seule des options suivantes:

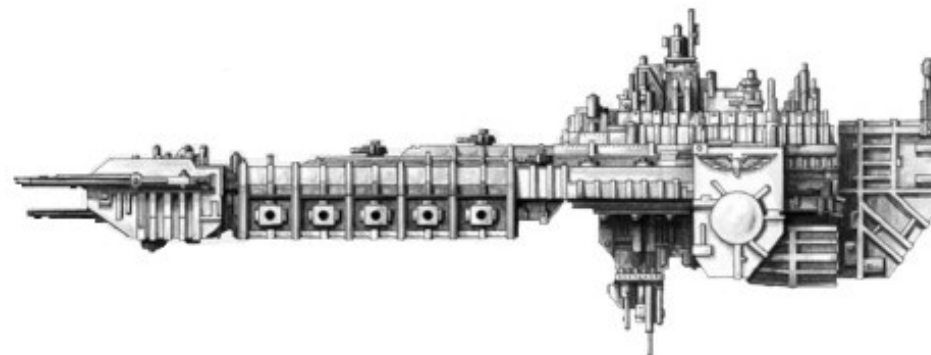
- Le Commodore peut remplacer gratuitement ses 6PF de canons de bombardement dorsaux par 8PF de batteries à 45cm sur 3 arcs
- Le Commodore peut remplacer gratuitement ses 2PF de ponts de lancement de Thunderhawks par 6PF de torpilles de proue

BARGE DE BATAILLE DE CLASSE LEGATUS (Extrait d'Armada) 425 Pts

La plupart des chapitres Space Marines contrôlent deux à trois barges de batailles de la taille d'un cuirassé. Ce sont des vaisseaux dévastateurs construits dans ce seul but.

Une barge de bataille de classe Legatus est configurée pour l'appui rapproché des atterrissages, et l'accent est mis sur ses tubes lance torpilles et ses canons de bombardement. Une grande partie de la surface de sa coque est occupée par des ponts de lancement pour des vaisseaux planétaires et des modules d'atterrissage, et les observations rapportent qu'une barge de bataille de classe Legatus peut déployer simultanément trois compagnies.

Cette classe est extrêmement bien protégée et défendue par plusieurs boucliers, sans doute pour l'aider à pénétrer les défenses ennemies sans trop de risques pour sa cargaison. Bien entendu une barge de bataille de classe Legatus est un adversaire impitoyable en cas d'abordage.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	3	6+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		45cm	12	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	12	Gauche	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	3	-	
Torpilles de proue		Vitesse: 30cm	6	Avant	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	8	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales :

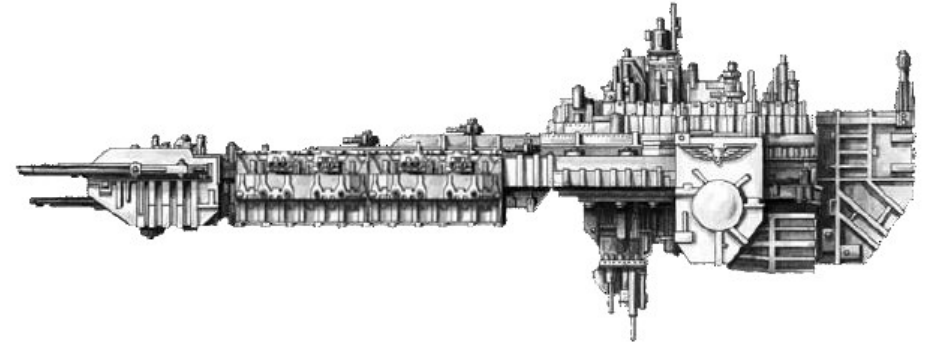
- Le Legatus est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».

BARGE DE BATAILLE DE CLASSE ULTIMA (Adapté de la FaQ 2010)..... 450 Pts

Ajout très récent dans l'arsenal Space Marine, les barges de batailles de classe Ultima sont le plus souvent des Legatus modifiés et ré-armés que de nouveaux vaisseaux. Cette classe fut créée pour lutter contre les Tyranides suite aux batailles pour la défense d'Ultramar en 741.M41. Leur modèle est basé sur la barge de bataille *Seditio Opprimere* qui fut reconstruite lors de ces combats.

Comparé à la classe Legatus, l'Ultima sacrifie la portée de son armement latéral, une partie des ponts de lancement et un peu de manœuvrabilité, pour accueillir les magasins de munitions supplémentaires et les conduits d'énergie nécessaires à ses défenses améliorées. Ces changements permettent à l'Ultima de littéralement saturer l'espace d'un feu salvateur grâce à ses puissants canons de bombardement. Bien que remplissant parfaitement leur rôle, ces modifications sont très complexes à mettre en œuvre et difficiles à maintenir, c'est pourquoi cette classe reste très rare en dehors des chapitres ayant participé à la défense d'Ultramar.

Bien sûr, la mise à disposition de cette canonnière lourde n'a pas été très bien accueillie par certaines autorités impériales. Mais la renommée de ses créateurs, les Ultramarines eux mêmes, associée à la menace Tyranide suffit à faire taire ses détracteurs, publiquement du moins.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	4	6+	4
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Canons de bombardement tribord		30cm	8	Droit	
Canons de bombardement bâbord		30cm	8	Gauche	
Torpilles de proue		Vitesse: 30cm	6	Avant	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	8	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales :

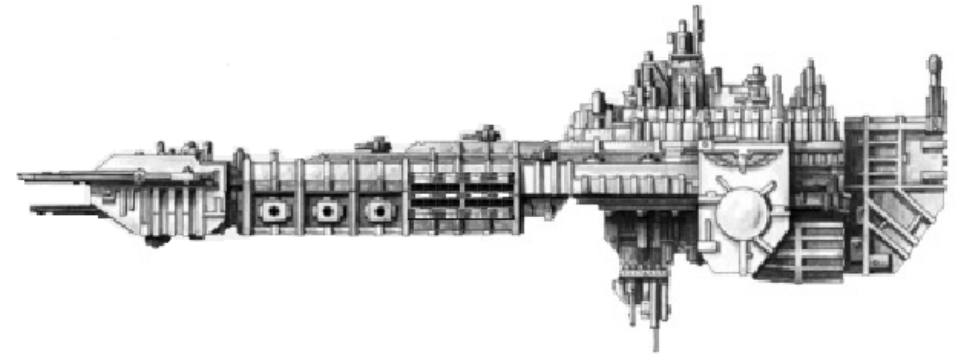
- Sauf contre les Tyranides, l'Ultima ne peut pas être votre premier choix de barge de bataille dans une liste de flotte
- L'Ultima ne peut pas être choisi plus d'une fois dans une liste de flotte.
- L'Ultima est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».

BARGE DE BATAILLE DE CLASSE PRIMUS 425 Pts

Peut être la classe la plus rare de toutes les barges de bataille Space Marines. Entrant dans la classe des cuirassés, la classe Primus est spécialement dédiée aux assauts et aux invasions planétaires.

Bien que bénéficiant de la même structure que la classe Legatus, la classe Primus déploie un armement complètement différent se reposant lourdement sur l'utilisation de Thunderhawks avec les inconvénients et les avantages qui y sont liés. Pour assurer sa protection lors des assauts planétaires, la puissance de ses boucliers a été renforcée. Par contre, son armement réduit le rend vulnérable en combat spatial. C'est pourquoi il n'est quasiment jamais déployé sans au moins un escadron d'escorteurs pour assurer sa protection.

Nécessitant un approvisionnement important en Thunderhawks et en logistique diverses, le Primus reste rare même chez les capitaines bénéficiant de beaucoup de moyens. Les capitaines moins bien dotés préférant généralement se reposer sur des barges de batailles plus conventionnelles, comme la classe Legatus.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	4	6+	3
PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord	45cm	6	Droit		
Batteries d'armes bâbord	45cm	6	Gauche		
Ponts de lancement tribord	Thunderhawks:20cm	1	-		
Ponts de lancement bâbord	Thunderhawks:20cm	1	-		
Ponts de lancement de proue	Thunderhawks:20cm	3	-		
Torpilles de proue	Vitesse: 30cm	8	Avant		
Canons de bombardement dorsaux	30cm	8	Gauche/Avant/Droit		

Règles Spéciales :

- Le Primus ne peut pas être votre premier choix de barge de bataille dans une liste de flotte.
- Le Primus ne peut pas être choisi plus d'une fois dans une liste de flotte et nécessite la présence d'un escadron d'escorteurs pour pouvoir être sélectionné.
- Le Primus est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».

LISTES DE FLOTTES



LISTE DE FLOTTE EXTERMINATUS SPACE MARINE

Une liste de flotte Exterminatus doit contenir au moins de 1500 pts de vaisseaux et au minimum une barge de bataille.

COMMANDANT DE FLOTTE

1 Maître de Flotte (Obligatoire) (Cd 10)..... 100pts

Le maître de flotte doit être affecté à une des barges de bataille de la flotte. Il possède un commandement de 10, son vaisseau amiral bénéficie d'une escouade de Terminators (inclue dans le coût du maître de flotte).

Votre Maître de flotte peut acheter des relances au coût indiqué:

1 relance	25pts
2 relances	50pts
3 relances	75pts

Capitaine Space Marine 25pts

N'importe quel vaisseau (y compris un escorteur) peut disposer d'un capitaine Space Marine. Il ajoute +1 au commandement du vaisseau et l'escadron bénéficie du bonus de commandement.

pour +25pts, un et un seul de vos capitaines affecté à un vaisseau de ligne peut être promu vétéran, il bénéficie d'une relance gratuite utilisable uniquement par son vaisseau ou son escadron.

Un vaisseau de ligne mené par un Capitaine Space Marine Vétéran ou un Capitaine Space Marine peut embarquer une escouade de gardes d'honneur.

Garde d'honneur+10pts

VAISSEAUX DE LIGNE

Vous pouvez prendre une barge de bataille par tranche de 1000pts, même incomplète de flotte et devez au minimum en sélectionner une.

1-3 Barges de Bataille

0-1 Barge Vénérable ou Vaisseau Légendaire.

Coût variable, voir les sections appropriées.

0-3 Classe Legatus.....425pts

0-1 Classe Ultima.....450pts

0-1 Classe Primus.....425pts

Vous devez posséder au moins un escadron d'escorteur pour prendre un Primus

0-1 Classe Crusader.....280pts

0-1 Classe Templar..... 270pts



0-10 Croiseurs d'attaque

0-10 Classe Atticus..... 145pts

Votre flotte doit posséder au minimum deux croiseurs d'attaque de classe Atticus avant de pouvoir sélectionner les types de croiseurs ci-après.

0-4 Classe Tempest..... 145pts

0-4 Classe Hammer..... 160pts

Une flotte Exterminatus ne peut utiliser de Thunderhawk Annihilator. Mais tous ses vaisseaux de lignes sont équipés gratuitement de bombes de barrage (voir règles Armada p.157).

ESCORTEURS

Votre flotte peut contenir autant d'escorteurs que vous le désirez.

Vaisseau d'attaque rapide (Firestorm).....45pts

Vaisseau d'attaque rapide (Sword).....40pts

Vaisseau d'attaque rapide (Cobra).....35pts

Destroyer de classe Hunter..... 40pts

Frégate de classe Gladius.....45pts

Frégate de classe Nova.....50pts

0-6 Frégate de classe Bombard.....50pts

Vous ne pouvez avoir plus d'un escadron d'escorteurs incluant des Bombards et le Bombard ne peut être votre seul type d'escorteur.

RESERVES ET RENFORTS

Une flotte Exterminatus ne peut sélectionner ses réserves que dans les listes de flotte Space Marine ou Inquisition.

Pour les règles de sélection, les barges de bataille comptent comme cuirassés, les croiseurs d'attaque comme croiseur.

LISTE DE FLOTTE EXPEDITIONNAIRE SPACE MARINE

Les Space Marines participent aux croisades de l'Imperium comme par exemple la croisade Angevine ou la croisade du golfe de Damoclès. A cette fin ils constituent des forces expéditionnaire qui collaborent avec d'autres flottes de l'Imperium pour mener à bien la croisade. Au nom de l'Empereur.

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Maître de Flotte (Cd10) 50pts

Si votre flotte fait plus de 750pts elle doit inclure un Maître de Flotte. Il possède un commandement de 10 et doit être affecté à un vaisseau de ligne ou à la barge vénérable si une fait partie de la flotte.

Votre Maître de flotte peut acheter des relances au coût indiqué:

- 1 relance25pts
- 2 relances50pts
- 3 relances75pts

Le Maître de Flotte peut acheter pour son vaisseau amiral une et une seule des escouades suivantes:

- Escouade de Terminators+50pts
- Garde d'honneur+10pts

Capitaine Space Marine 25pts

N'importe quel vaisseau (y compris un escorteur) peut disposer d'un capitaine Space Marine. Il ajoute +1 au commandement du vaisseau et l'escadron bénéficie du bonus de commandement.

Pour +25pts par capitaine, jusqu'à trois de vos capitaines affectés à un vaisseau de ligne peuvent être promu vétérans. Ils bénéficient d'une relance gratuite utilisable uniquement par leur vaisseau ou leur escadron.

Un vaisseau de ligne mené par un Capitaine Space Marine Vétéran ou un Capitaine Space Marine peut embarquer une escouade de gardes d'honneur.

Garde d'honneur+10pts

VAISSEAUX DE LIGNE

Vous pouvez prendre une barge de bataille par tranche de 1000pts, même incomplète de flotte.

0-3 Barges de Bataille

0-1 Barge Vénérable ou Vaisseau Légendaire

Coût variable, voir les sections appropriées. Vous ne pouvez pas prendre de barge vénérable ou de vaisseau légendaire si votre flotte fait moins de 1000pts.

0-3 Classe Legatus.....425pts

0-1 Classe Ultima.....450pts

0-1 Classe Primus.....425pts

Vous devez posséder au moins un escadron d'escorteur pour prendre un Primus

0-1 Classe Commodore.....350pts

0-1 Classe Crusader.....280pts

0-1 Classe Templar..... 270pts

0-12 Croiseurs d'attaque

0-12 Classe Atticus..... 145pts

Votre flotte doit posséder au minimum deux croiseurs d'attaque de classe Atticus avant de pouvoir sélectionner les types de croiseurs ci-après.

0-4 Classe Vanguard.....145pts

0-2 Classe Tempest..... 145pts

0-2 Classe Hammer..... 160pts

0-2 Classe Inferno.....185pts

Une flotte de Expeditionnaire a ses navires équipés gratuitement de Thunderhawks et de Thunderhawk Annihilators .

ESCORTEURS

Votre flotte peut contenir autant d'escorteurs que vous le désirez.

Destroyer de classe Hunter..... 40pts

Frégate de classe Gladius.....45pts

Frégate de classe Nova.....50pts

0-6 Frégate de classe Bombard.....50pts

Vous ne pouvez avoir plus d'un escadron d'escorteur incluant des Bombards et le Bombard ne peut être votre seul type d'escorteur. Le Bombard ne peut pas être sélectionné si votre flotte fait moins de 1000pts.

RESERVES ET RENFORTS

La Force Expéditionnaire maintient de forts liens avec les autres corps expéditionnaires d'une croisade. Elle ne peut sélectionner ses réserves que dans les listes de la flotte impériale (tous secteurs) ou Rogue Trader non -xénos. Dans leur quête de technologie, un unique vaisseau Adeptus Mechanicus peut également être sélectionné pour les accompagner.

Pour les règles de sélection, les barges de bataille comptent comme cuirassés, les croiseurs d'attaque comme croiseur.



LISTE DE FLOTTE DOMINION SPACE MARINE

Ce type de flotte réside généralement dans le secteur de contrôle de Chapitres Space Marines n'appartenant pas à la faction « Croisade ».

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Maître de Flotte (Cd10) 50pts

Si votre flotte fait plus de 750pts elle doit inclure un Maître de Flotte. Il possède un commandement de 10 et doit être affecté à un vaisseau de ligne ou à la barge vénérable si une fait partie de la flotte.

Votre Maître de flotte peut acheter des relances au coût indiqué:

1 relance	25pts
2 relances	50pts
3 relances	75pts

Le Maître de Flotte peut acheter pour son vaisseau amiral une et une seule des escouades suivantes:

Escouade de Terminators	+50pts
Garde d'honneur	+10pts

Capitaine Space Marine 25pts

N'importe quel vaisseau (y compris un escorteur) peut disposer d'un capitaine Space Marine. Il ajoute +1 au commandement du vaisseau et l'escadron bénéficie du bonus de commandement.

Pour +25pts par capitaine, vos capitaines affectés à un vaisseau de ligne peuvent être promu vétérans. Ils bénéficient d'une relance gratuite utilisable uniquement par leur vaisseau ou leur escadron.

Un vaisseau de ligne mené par un capitaine Space Marine Vétéran ou un Capitaine Space Marine peut embarquer une escouade de garde d'honneur.

Escouade de garde d'honneur+10pts

VAISSEAUX DE LIGNE

Vous pouvez prendre une barge de bataille par tranche de 1000pts, même incomplète de flotte.

0-4 Barges de Bataille

0-1 Barge Vénérable ou Vaisseau Légendaire
Coût variable, voir les sections appropriées. Vous ne pouvez pas prendre de barge vénérable ou de vaisseau légendaire si votre flotte fait moins de 1000pts.

0-3 Classe Legatus.....	425pts
0-1 Classe Ultima.....	450pts
0-1 Classe Primus.....	425pts

Vous devez posséder au moins un escadron d'escorteur pour prendre un Primus

0-1 Classe Commodore.....	350pts
0-2 Classe Crusader.....	280pts
0-2 Classe Templar.....	270pts

0-16 Croiseurs d'attaque

0-16 Classe Atticus.....	145pts
0-8 Classe Vanguard.....	145pts
0-4 Classe Tempest.....	145pts
0-4 Classe Hammer.....	160pts
0-4 Classe Inferno.....	185pts

La somme des croiseurs Tempest, Hammer et Inferno doit être inférieure ou égale à la somme des croiseurs Atticus et Vanguard présents dans votre flotte.

Une flotte Dominion peut équiper ses navires de Thunderhawk Annihilators pour +10pts par pont de lancement présent dans la flotte.

ESCORTEURS

Votre flotte peut contenir autant d'escorteurs que vous le désirez.

Vaisseau d'attaque rapide (Firestorm).....	45pts
Vaisseau d'attaque rapide (Sword).....	40pts
Vaisseau d'attaque rapide (Cobra).....	35pts
Destroyer de classe Hunter.....	40pts
Frégate de classe Gladius.....	45pts
Frégate de classe Nova.....	50pts
0-6 Frégate de classe Bombard.....	50pts

Vous ne pouvez avoir plus d'un escadron d'escorteur incluant des Bombards et le Bombard ne peut être votre seul type d'escorteur. Le Bombard ne peut pas être sélectionné si votre flotte fait moins de 750pts.

RESERVES ET RENFORTS

Les flottes Dominion maintiennent de forts liens avec les autres flottes de l'Imperium. Elle peut sélectionner normalement ses réserves dans toutes les listes impériales (Flotte Impériale de différents secteurs, Adeptus Mechanicus, Rogue Traders, Space Marine et inquisition).

Pour les règles de sélection, les barges de bataille comptent comme cuirassés, les croiseurs d'attaque comme croiseur.

LISTE DE FLOTTE « CROISADE » SPACE MARINE

La liste de flotte « Croisade », représente les chapitres Space Marines les plus agressifs, zélés et introvertis de l'Imperium. Peu d'entre eux possèdent une planète mère et leur zone d'influence sur des mondes Impériaux est très réduite. Au lieu de cela, ils écument la galaxie en une croisade perpétuelle contre les ennemis de l'Empereur (ou dans certains cas, à la poursuite sans fin de leurs ennemis héréditaires). Ce zèle les rend méfiants de tout ce qui n'est pas Space Marine, voir même d'autres chapitres qu'ils estiment incapables d'atteindre les valeurs et idéaux qu'ils ont érigé comme vertus. De ce fait, ils ne demandent pratiquement jamais d'aide aux autres forces de l'Imperium, ne comptant que sur leur courage et leur foi pour triompher. Leur autarcie et leur défiance envers toute autre organisation font qu'ils ne bénéficient que peu ou pas du tout des dernières évolutions technologiques. Leurs flottes se reposent lourdement sur des navires et des designs anciens, mais ayant démontrés leur valeur.

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Maître de Flotte (Cd10) 50pts

Si votre flotte fait plus de 750pts elle doit inclure un Maître de Flotte. Il possède un commandement de 10 et doit être affecté à un vaisseau de ligne ou à la barge vénérable si une fait partie de la flotte.

Votre Maître de flotte peut acheter des relances au coût indiqué:

1 relance	25pts
2 relances	50pts
3 relances	75pts

Le Maître de Flotte peut acheter pour son vaisseau amiral une et une seule des escouades suivantes:

Escouade de Terminators	+50pts
Garde d'honneur	+10pts

Capitaine Space Marine 25pts

N'importe quel vaisseau (y compris un escorteur) peut disposer d'un capitaine Space Marine. Il ajoute +1 au commandement du vaisseau et l'escadron bénéficie du bonus de commandement.

Pour +25pts par capitaine, jusqu'à trois de vos capitaines affectés à un vaisseau de ligne peuvent être promu vétérans. Ils bénéficient d'une relance gratuite utilisable uniquement par leur vaisseau ou leur escadron.

Un vaisseau de ligne mené par un Capitaine Space Marine Vétéran ou un Capitaine Space Marine peut embarquer une escouade de gardes d'honneur.

Garde d'honneur	+10pts
-----------------------	--------

VAISSEAUX DE LIGNE

Vous pouvez prendre une barge de bataille par tranche de 1000pts, même incomplète de flotte.

Si votre flotte fait plus de 1500pts, vous pouvez prendre une barge vénérable supplémentaire qui ne compte pas dans les limites de flotte. Cette barge ne peut pas être légendaire et son coût est calculé normalement.

0-3 Barges de Bataille

0-1 Barge Vénérable ou Vaisseau Légendaire

Coût variable, voir les sections appropriées. Vous ne pouvez pas prendre de barge vénérable ou de vaisseau légendaire si votre flotte fait moins de 1000pts.

0-2 Classe Legatus.....	425pts
0-2 Classe Commodore.....	350pts
0-2 Classe Crusader.....	280pts

Note: dans le passé, suite aux édits définissant l'organisation des flottes Astartes, les flottes « Croisade » n'ont gardé que très peu de barges de bataille de classe Templar, vous pouvez toutefois en sélectionner une à la place d'un Vaisseau Légendaire.

0-12 Croiseurs d'attaque

0-12 Classe Atticus.....	145pts
0-4 Classe Vanguard.....	145pts
0-2 Classe Tempest.....	145pts
0-2 Classe Hammer.....	160pts

Si votre flotte contient au moins 4 croiseurs d'attaque de la liste ci-dessus, vous pouvez sélectionner un Arbitre Punisher qui compte en tant que croiseur d'attaque et non comme vaisseau légendaire (Notez qu'il est donc possible d'en sélectionner un second comme vaisseau légendaire).

0-1 Classe Arbitre Punisher.....	185pts
----------------------------------	--------

Une flotte « Croisade » Space Marines peut équiper gratuitement une de ses Barges de Thunderhawk Annihilators. Si elle veut en équiper ses autres navires, elle doit payer +10pts par pont de lancement présent dans la flotte, Barge équipée gratuitement non comprise.

ESCORTEURS

Votre flotte peut contenir autant d'escorteurs que vous le désirez.

Destroyer de classe Hunter.....	40pts
Frégate de classe Gladius.....	45pts
Frégate de classe Nova.....	50pts

RESERVES ET RENFORTS

Que ce soit comme réserves ou comme alliés, les flottes « Croisade » ne prendront pas et ne fourniront pas de navires à une autre flotte, ceci inclut la Flotte Impériale, les Rogues Traders et l'Adeptus Mechanicus.

Il est laissé à l'appréciation des joueurs, si le Chapitre qu'ils jouent accepte ou non l'aide d'autres Chapitres

REGLES DE CAMPAGNE



REGLES DE CAMPAGNE: TABLE DE COMPETENCE DES EQUIPAGES SPACE MARINES

Les règles de campagne suivent celles décrites dans le Blue Book p.148 aux modifications suivantes près.

Renommée	Titre	Bonus de Cd	Notes
1-5	Capitaine de Vaisseau	0	1 relance
6-10	Capitaine d'Escadron	+1	1 relance
11-20	Capitaine de Flotte	+1	2 relances
21-30	Commandant de Flotte	+2	2 relances
31-50	Maitre de Flotte	+2	3 relances
51+	Maitre de Flotte (Vétéran)	+2	4 relances

D6	Pendant la durée d'une campagne l'équipage d'un vaisseau gagne de l'expérience. Expérience que seul le fait de servir ensemble en temps de guerre peut forger. Lancez un D6 sur la table suivante :
1	Artilleurs Experts: Les artilleurs du vaisseau, parmi les meilleurs du chapitre, savent orchestrer des barrages dévastateurs. Quand le vaisseau doit obéir à l'ordre spécial « Verrouillage », jetez 3D6 et conservez les deux résultats les plus bas avant de les comparer au Commandement du vaisseau.
2	Tech-Marines de talent: Les responsables des machines sont passés maîtres dans leur domaine et leurs réponses aux demandes de transferts d'énergie ne connaissent aucun délai. Quand le vaisseau doit obéir aux ordres spéciaux « En Avant Toute » ou « Rétrofusées », jetez 3D6 et conservez les deux résultats les plus bas avant de les comparer au Commandement du vaisseau.
3	Maîtres Timoniers: Les Space Marines chargés de la manœuvre pourraient éperonner un chasseur s'il le fallait! Quand le vaisseau tente d'obéir à l'ordre spécial « Virage Serré », jetez 3D6 et conservez les deux résultats les plus bas avant de les comparer au Commandement du vaisseau.
4	Troupes d'abordage d'élite: Le vaisseau possède des équipes d'abordage vétéranes, le vaisseau bénéficie d'un bonus additionnel de +1 lors des abordages et pour les frappes éclairs, il lance deux dés et choisit le dé qu'il veut garder (Ces bonus ne s'appliquent pas à la garde d'honneur ou aux escouades Terminator qui sont déjà des troupes d'élites avec leurs propres bonus).
5	Discipline du Chapitre: Les hommes de bord accomplissent les ordres avec efficacité et rigueur. Une fois par bataille, le vaisseau peut relancer un test de Commandement raté
6	Officiers d'Élite: Toutes les têtes pensantes de travaillent ensemble pour répondre au plus vite aux exigences du Maitre de flotte. Une fois par bataille, ce vaisseau peut réussir automatiquement un test de Commandement sans avoir à jeter les dés.

Cette table est prévue pour être utilisée par tout vaisseau de ligne ou escadron d'escorteurs d'une flotte Space Marines

REGLES DE CAMPAGNE: TABLES DE MODIFICATION DE VAISSEAU SPACE MARINES

D6	MODIFICATION DES MOTEURS
1	Réacteurs Secondaires: Les nouveaux générateurs de puissance du vaisseau lui accordent des accélérations fulgurantes pour de courtes périodes de temps, lui permettant de lancer 2D6 supplémentaires lorsqu'il obéit à l'ordre spécial « En Avant Toute ».
2	Propulsion Dilatoire: Les flancs de la coque sont désormais truffés de moteurs à combustion rapide afin de pouvoir la faire virer plus rapidement en réaction aux tirs ennemis. S'il réussit un test de Commandement au début de la phase de tir ennemie, ce vaisseau peut effectuer immédiatement une rotation de 45°. Il ne pourra néanmoins pas obéir à un ordre spécial durant le prochain tour.
3	Moteurs de Manœuvre: Des tubes de poussée disposés sur la longueur de la coque lui permettent de virer plus rapidement. La distance dont le vaisseau doit se déplacer avant de pouvoir tourner est réduite de -5cm.
4	Moteurs de Freinage: Plusieurs moteurs secondaires ont été montés à proximité de la proue du navire pour lui permettre de réduire plus brusquement son allure. A chaque tentative d'obéir aux ordres Rétrofusées ou Virage Serré, le vaisseau peut ajouter +1 à sa valeur de Commandement (Maximum 10).
5	Relais Auxiliaires: Le bloc de poussée arrière est parcouru d'innombrables câbles et conduites d'approvisionnement. La Vitesse du vaisseau est augmentée de +5cm.
6	Boucliers de Navigation: Le vaisseau est entouré de boucliers à basse fréquence conçus pour repousser les débris et tout ce qui pourrait gêner les manœuvres. Sa vitesse n'est pas réduite s'il traverse des Pions Impact, ni des nuages de gaz et de poussière ou autres phénomènes à effets similaires.

Cette table est prévue pour être utilisée par tout vaisseau de ligne ou escadron d'escorteurs d'une flotte Space Marines.



REGLES DE CAMPAGNE: TABLES DE MODIFICATION DE VAISSEAU SPACE MARINES

D6	MODIFICATION DE VAISSEAU	D6	MODIFICATION DE L'ARMEMENT
1	Senseurs Améliorés: Les nouveaux instruments du vaisseau l'ont rendu plus sensible à la signature énergétique des engins ennemis. Lorsqu'il effectue un test de Commandement pour obéir à un ordre spécial, il gagne un bonus de +2 si des vaisseaux ennemis sont placés sous un ordre spécial au lieu du +1 habituel.	1	Accélérateurs linéaires améliorés: Le vaisseau dispose d'accélérateurs plus précis pour ses canons de bombardement. Tous ses canons de bombardement bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la gauche sur le Tableau de Canonage (avant tout décalage dû à la portée ou aux Pions Impact). Relancez ce résultat, si le vaisseau ne possède pas de canons de bombardement.
2	Générateur de Bouclier Additionnel: Le vaisseau peut désormais absorber avec plus d'aisance les tirs ennemis et sa valeur de Boucliers est augmentée de +1.	2	Turbo-armement: La précision à longue distance des batteries d'armes du vaisseau les empêche de subir un décalage de colonne vers la droite si leur cible est à plus de 30cm. Relancez ce résultat, si le vaisseau ne possède pas de batteries d'armes portant à plus de 30cm.
3	Contrôle des Dommages Avancé: Le vaisseau bénéficie d'un réseau d'autoréparation ou de techniciens de bord plus aptes. Il peut jeter un dé supplémentaire à la fin du tour lorsqu'il tente de réparer les touches critiques.	3	Matrice de Visée: Les systèmes d'armement du vaisseau sont tous reliés entre eux par un réseau conservant les données de visée afin de maximiser leur efficacité. Toutes ses batteries d'armes (hors canons de bombardement) bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la gauche sur le Tableau de Canonage (avant tout décalage dû à la portée ou aux Pions Impact).
4	Coque Renforcée: De nouvelles poutrelles blindées augmentent les Points de Structure du vaisseau de 25% (arrondi au supérieur), mais réduisent sa Vitesse de -5cm.	4	Chargement Automatisé: Les membres d'équipage sont aidés dans leur tâche d'apprêter torpilles et appareils d'attaque par une importante machinerie. Le vaisseau gagne un bonus de +1 en Commandement lorsqu'il tente d'obéir à l'ordre spécial « Rechargement ». Relancez ce résultat si le vaisseau ne dispose pas d'armes autonomes.
5	Logistique Améliorée: Les innombrables métriculateurs et cogitateurs mécaniques permettent à l'équipage de demeurer au mieux de son efficacité dans les conditions extrêmes. Le vaisseau ne subit pas de malus de -1 en Commandement s'il se trouve en contact avec des Pions Impact.	5	Contrôle de Tir Avancé: Un système de contrôle des trajectoires balistiques a été installé sur la passerelle pour aider les officiers de tir. Le vaisseau gagne un bonus de +1 en Commandement (Maximum 10) lorsqu'il tente d'obéir à l'ordre spécial « Verrouillage ».
6	Capaciteurs de Boucliers à Accumulation: Des relais spécifiques permettent aux ingénieurs de bord d'établir des dérivations temporaires pour alimenter les boucliers. Pour chaque touche résolue contre les boucliers, jetez 1D6. Sur un résultat de 6, la touche est ignorée et aucun Pion Impact n'est placé au contact du vaisseau.	6	Ciblage Gyroscopique: Un ensemble analytique complexe relié aux systèmes de navigation permet aux artilleurs d'ouvrir le feu en restant précis malgré les manœuvres accomplies. Quand le vaisseau obéit aux ordres spéciaux « En Avant Toute », « Rétrofusées » ou « Virage Serré », la Puissance de Feu de ses batteries et la Force de ses lances ne sont réduites que de 25% (arrondi au supérieur) au lieu d'être divisées par deux

Ces tables sont prévues pour être utilisées par tout vaisseau de ligne ou escadron d'escorteurs d'une flotte Space Marines.

VAISSEAUX LEGENDAIRES

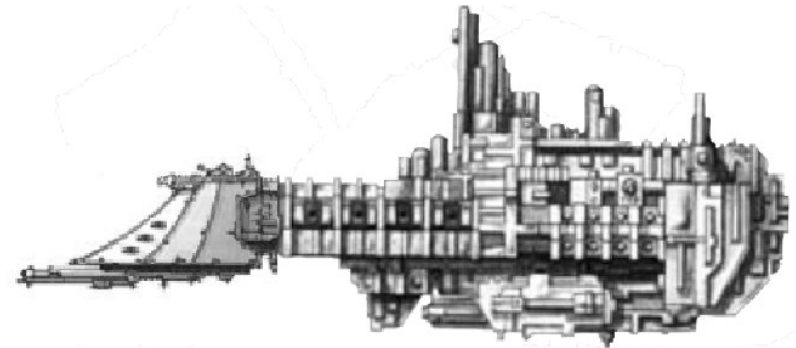


CROISEUR D'ATTAQUE DE CLASSE ARBITES PUNISHER (Adapté du Compendium v1.4) 185 Pts

La classe Arbites Punisher date d'avant l'hérésie d'Horus et est le tout premier modèle de croiseurs d'attaque Space Marines. Elle ne bénéficie pas des armures lourdes et ne peut accommoder les générateurs permettant d'augmenter la puissance des boucliers, des versions qui viendront ensuite. Elle compense cependant son manque de protection par une puissance de feu égalant presque celle d'un croiseur de la Marine Impériale. Seule ombre au tableau lors de sa conception au vu du nombre d'armement de proue, un choix du être fait entre réduire le nombre de tubes lance torpilles ou spécialiser ces derniers à un modèle unique. L'Arbites Punisher n'embarque donc que des torpilles standard et ne peut utiliser ni torpilles d'abordage, ni torpilles spéciales.

En raison de leur proue atypique pour un croiseur Space Marine, beaucoup d'ennemis les confondent avec un croiseur léger de la Marine Impériale, et souvent cette erreur leur est fatale.

Cette classe n'est plus produite, car le chantier naval et les plans furent détruit au tout début de l'hérésie d'Horus. Ces croiseurs sont des navires révévés par les chapitres Space Marines en possédant encore et sortent rarement de l'entourage de la planète ou du vaisseau mère du chapitre.

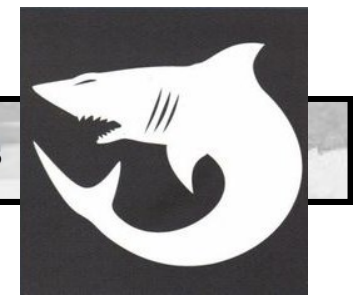


TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	1	6+ avant/5+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	
Ponts de lancement tribord		Thunderhawks:20cm	1	-	
Ponts de lancement bâbord		Thunderhawks:20cm	1	-	
Canons de bombardement de proue		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Torpilles de proue		30cm	6	Avant	

Règles Spéciales :

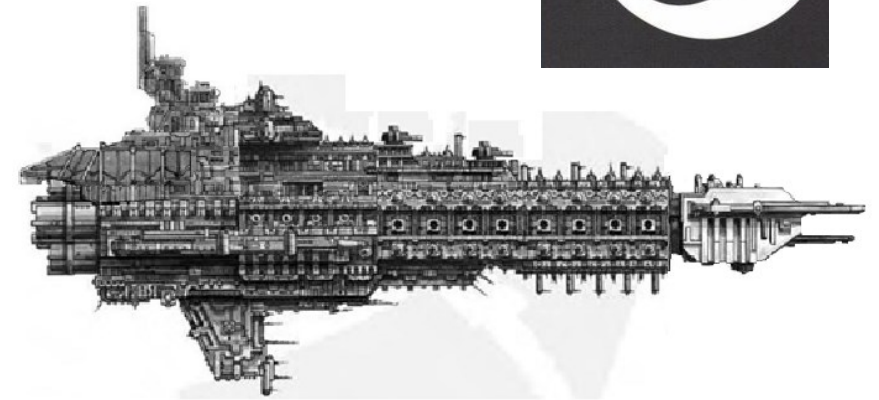
- L'*Arbites Punisher* bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines
- L'*Arbites Punisher* est considéré comme une barge vénérable et suit leurs règles. Dans le cas où le scénario joué se déroule dans le système contenant la planète mère ou la Forteresse Monastère du chapitre, il compte alors comme un croiseur d'attaque et libère un choix de barge de bataille légendaire.
- L'*Arbites Punisher* ne peut pas bénéficier de bouclier additionnel.
- L'*Arbites Punisher* ne peut pas utiliser de torpilles d'abordage ou de torpilles spéciales.
- En sus des règles de barge vénérable, l'*Arbites Punisher* rapporte à l'adversaire 10% de points de victoire supplémentaires s'il est détruit.

NICOR (Adapté de l'IA 10) 350 Pts



Vaisseau amiral des Carcharodons durant la campagne de Badab, le Nicor est une véritable relique, un modèle unique et très lourdement modifié d'un croiseur super lourd de classe Charybdis. Bien que plus petit qu'une barge de bataille conventionnelle dont il occupe la fonction au sein des Carcharodons, il n'en demeure pas moins un vaisseau rapide et mortel. Il a à plusieurs reprises pu démontrer sa valeur lors de multiples engagements spatiaux et assauts planétaires, jouant même un rôle clef lors de l'assaut final contre la forteresse de Badab Primaris.

Les modifications très peu orthodoxes du vaisseau incluent un blindage particulièrement renforcé, un très rare et puissant modèle de destructeur à plasma inséré le long de sa proue ainsi que d'un réseau de téléporteurs de masse largement plus étendus que les versions des vaisseaux modernes space marines. Cet ensemble permet au Nicor de mener des abordages et des attaques éclaires dévastateurs. Cette stratégie fut intensivement employée avec succès lors des affrontements entre vaisseaux de lignes autour du Maelstorm.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur / 10	25cm	45°	5	6+	3
Batteries d'armes tribord		45cm	7		Droit
Batteries d'armes bâbord		45cm	7		Gauche
Batteries de plasma destructor dorsales		15cm	15		Avant
Torpilles de proue		30cm	6		Avant
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2		-

Règles Spéciales:

- Les batteries de Plasma Destructor sont l'ancêtre des canons de bombardement. Elles tirent comme des batteries d'armes, possèdent une portée moindre (15cm), touchent toujours sur un résultat de 5+, quel que soit le type de blindage de leur cible (et même contre les projectiles autonomes) et infligent des dommages critiques sur un jet de 5+, et non sur un 6 comme cela est normalement le cas.
- Le *Nicor* bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines,
- Le *Nicor* peut effectuer deux frappes éclairs au lieu d'une par tour. Ces frappes éclairs suivent les règles standards, affectées des bonus Space Marines.
- Le *Nicor* peut relancer ses jets de frappes éclairs ou d'abordage, le deuxième résultat est toujours conservé même s'il est plus mauvais que le premier.
- Le Maître de Flotte doit obligatoirement être positionné sur le *Nicor* et votre flotte doit comporter au moins deux croiseurs d'attaque.
- Le *Nicor* rapporte 10% de points de victoire supplémentaires, s'il se désengage, est désemparé ou détruit.

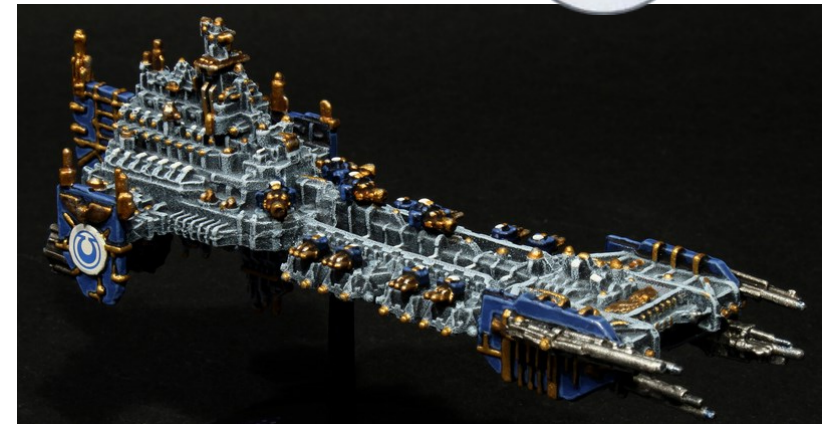
SEDITION OPPRIMERE (Adapté de la FaQ 2010)480 Pts



La barge de bataille Seditio Opprimere est au service des Ultramarines depuis le milieu du M.33 et compte parmi les bâtiments les plus décorés de toute l'histoire du Chapitre. Cependant, il a bien failli disparaître aux premiers jours de l'invasion d'Ultramar par la flotte Ruche Behemoth. Alors que la flotte Ultramarines se repliait après l'échec de la défense de Prandium, il se sacrifia et fut réduit à l'état d'épave dérivant dans l'espace, ses flancs largement ouverts par l'acide corrosif des xénos.

Toutefois, l'adeptus Mechanicus lança peu après une expédition pour récupérer le vaisseau dans le but d'y installer des armements expérimentaux, avec l'aval des Ultramarines. Ses batteries furent remplacés par des canons suffisamment puissants pour percer l'épais nuage de spores entourant les vaisseaux tyranides et ses défenses furent encore augmentées pour lui permettre de survivre aux terribles engagements à courte portée qui en résulteraient.

Relevé de ses cendres et manié par le capitaine Idaeus, le maître de la flotte des Ultramarines, le Seditio Opprimere se montra particulièrement efficace lors de la bataille pour Maccrage, puis pour chasser les vrilles hors d'Ultramar. Si bien que sa configuration fut répliquée et donna naissance aux barges de bataille de classe Ultima.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	4	6+	4
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Canons de bombardement tribord		30cm	8	Droit	
Canons de bombardement bâbord		30cm	8	Gauche	
Torpilles de proue		Vitesse: 30cm	6	Avant	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	8	Gauche/Avant/Droit	

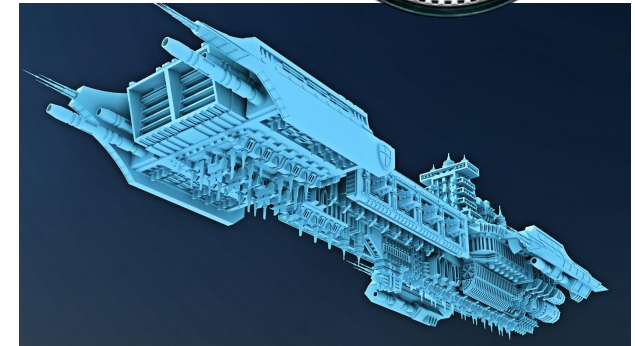
Règles Spéciales:

- Le *Seditio Opprimere* possède un commandement de 10 et bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines.
- Le Maître de flotte ne peut pas être affecté au *Seditio Opprimere*.
- Le *Seditio Opprimere* est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».
- Comme inclus dans son coût le *Seditio Opprimere* est doté d'une escouade Terminator (voir règles p.8).
- Une fois par tour, si l'adversaire est un Tyranide et que le *Seditio Opprimere* effectue un abordage ou des frappes éclairs, vous pouvez relancer le résultat des dés. Les résultats du deuxième lancé s'appliquent même s'ils sont plus mauvais que le premier.
- Le *Seditio Opprimere* rapporte à l'adversaire 100% des points de victoire s'il est désemparé et 150% s'il est détruit. Ajoutez 25%, y compris au désengagement, si son adversaire est Tyranide.

STEADFAST 145 Pts



La discrétion de la Raven Guard a toujours fait l'objet de légendes depuis sa création. Ses membres sont particulièrement doués pour s'infiltrer derrière les lignes avant de décapiter le commandement ennemi puis de se replier dans les ombres avant qu'il ne puisse réagir. C'est grâce au génie scientifique de leur primarque et aux capacités de production de Kiavahr que la Raven Guard a pu adapter le fonctionnement de ses vaisseaux à ses doctrines de combat. A la différence d'autres chapitres plus agressifs qui émergent au plus près leur objectif pour maximiser l'effet de surprise, un croiseur de la Raven Guard peut sortir du warp à des millions de km des bordures extérieures du système. Il se laisse alors lentement dériver vers sa proie, production d'énergie réduite au minimum et dissipée grâce à des systèmes de contrôle uniques. Toute communication proscrite pour éviter d'être repéré, tandis que sa coque est entièrement recouverte de matériaux réfracteurs capables de tromper les systèmes de détection les plus avancées. L'ennemi ne découvre alors la présence de la Raven Guard que quand elle frappe, et généralement n'est plus en état de réagir quand elle repart.



Le Steadfast s'illustra durant l'Hérésie d'Horus sous le commandement du Commander Aloni en devenant la terreur des convois traitres. Il reste une relique de l'âge d'or de l'Imperium car il possède toujours la technologie du bouclier Reflex qui lui permet d'approcher l'adversaire jusqu'à une certaine distance tout en ayant tous ses systèmes actifs.

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	1	6+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	
Canons de bombardement de proue		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	

Règles Spéciales:

- Le *Steadfast* bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines
- Comme inclus dans son coût, le *Steadfast* possède un artefact de l'Age d'or de l'Humanité: le bouclier Reflex.
 - Le bouclier Reflex occulte la signature du vaisseau aux yeux et aux systèmes de l'ennemi. Le *Steadfast* peut commencer la partie avec le bouclier Reflex activé ou en cours de partie, réussir un test de commandement avec un malus de +1 pour l'activer au début de son prochain tour. Le *Steadfast* peut à tout moment désactiver le bouclier Reflex.
 - Quand le bouclier Reflex est activé, le *Steadfast* ne peut utiliser l'ordre spécial « En avant toute », a ses boucliers réduits à zéro et ses armements, autonomes, vitesse et contrôle des dégâts ont leurs potentiels réduits de moitié. En contrepartie, le *Steadfast* possède une sauvegarde de 2+ contre toutes les attaques et l'adversaire doit réussir un test de commandement pour le cibler. La sauvegarde 2+ ne protège pas le *Steadfast* des pions impacts ou des phénomènes célestes.
- Le Maître de flotte ne peut pas être positionné sur le *Steadfast* si votre flotte possède une barge de bataille. Ignorez cette règle si vous affrontez le chaos.
- Le *Steadfast* bénéficie d'une relance gratuite pour lui-même si votre adversaire est le Chaos.
- Le *Steadfast* rapporte 100% des points de victoire s'il est désemparé et 150% s'il est détruit. Ajoutez 25%, y compris au désengagement, si votre adversaire est le Chaos

EUROPAE

460 Pts



L'Europae est une barge de bataille relativement récente, au service des Blood Angels depuis "seulement" quelques centaines d'années. Construite dans les chantiers navaux d'Enigma VI en même temps que la barge de bataille "Bellus", elle répond à toutes les spécifications des barges de bataille de l'Astartes. Elle possède néanmoins une esthétique raffinée typique des héritiers de Sanguinus, ainsi qu'une "grande chambre" richement décorée dévolue aux rites du culte sanguinien.

C'est à son bord que le maître archiviste Mephiston se porta au secours de l'expédition menée par le "Bellus" lors du schisme d'Arkio en M.41. Il parvient notamment à repousser les Word Bearers menés par le cuirassé de classe Despoiler "Misericorde" en le forçant à se désengager au cours de la bataille de Sabien, malgré les graves dommages infligés à ses propres moteurs. L'épave du "Bellus", qui avait été détruit au cours de l'affrontement, fut utilisée pour réparer son vaisseau sœur et permit aux Blood Angels de repartir avec la précieuse relique retrouvée par l'expédition.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	4	6+	3
PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord	45cm	6	Droit		
Batteries d'armes bâbord	45cm	6	Gauche		
Ponts de lancement tribord	Thunderhawks:20cm	1	-		
Ponts de lancement bâbord	Thunderhawks:20cm	1	-		
Ponts de lancement de proue	Thunderhawks:20cm	3	-		
Torpilles de proue	Vitesse: 30cm	8	Avant		
Canons de bombardement dorsaux	30cm	8	Gauche/Avant/Droit		

Règles Spéciales:

- L'Europae possède un commandement de 10 et bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines.
- Le Maître de flotte ne peut pas être affecté à l'Europae.
- Quelle que soit la flotte à laquelle il est intégré, comme partie de son coût l'Europae embarque des Thunderhawks et des Thunderhawks Annihilator.
- A la gloire de Sanguinius: Une fois par partie, l'Europae peut tripler la puissance de ses attaques de batterie d'armes (PF x3) contre un vaisseau de ligne adverse.
- L'Europae rapporte 100% des points de victoire s'il est désemparé et 150% s'il est détruit.

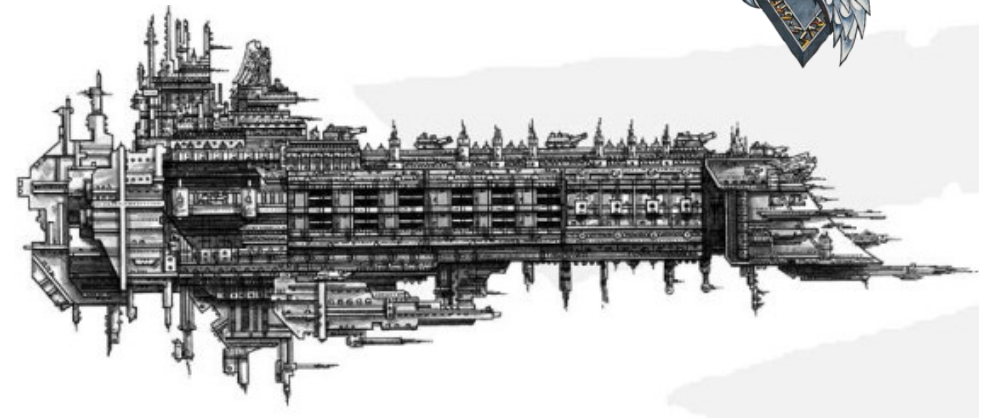
RUSSVANGUM

420 Pts



Les Space Wolves possèdent et entretiennent 15 vaisseaux de lignes de la taille d'une barge dans leur flotte, un pour chacune de leur grandes compagnies et trois conservés en réserve. Chacun d'entre eux est un modèle unique et la flotte possède de nombreuses classes et configurations différentes. Parmi eux, le Russvangum, cuirassé de classe Emperor, est la plus vieille barge de bataille en activité. Elle sert loyalement le chapitre depuis les temps glorieux de la Grande Croisade et a notamment servi de vaisseau amiral à trois Loups suprêmes différents, dont le célèbre Harek Eireik Eireksson, aussi connus sous le nom de Harek Tête de fer, Grand Loup du Rout en M.32.

Aujourd'hui, le Russvangum est le vaisseau personnel de Bran Redmaw et de sa grande compagnie des "Mâchoires Sanglantes". Il a depuis gagné le sombre surnom de "Chasseur ensanglanté" et certains au sein du chapitre redoutent que la sauvagerie de son maître actuel ne marque à jamais le Russvangum par la malédiction du Wulfen.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	4	5+	5
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Ponts de lancement tribord		Thunderhawks:20cm	2	-	
Ponts de lancement bâbord		Thunderhawks:20cm	2	-	
Batteries d'armes tribord		60cm	6	Droit	
Batteries d'armes bâbord		60cm	6	Gauche	
Batteries d'armes dorsales		60cm	5	Gauche/Avant/Droit	
Batteries d'armes de proue		60cm	5	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

- Le *Russvangum* possède un commandement de 10 et bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines.
- Le *Russvangum* est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».
- Le Maître de flotte ne peut pas être affecté au *Russvangum*.
- « Chasseur Ensanglanté »: Le *Russvangum* ne subit pas d'effets négatifs quand il est désemparé, il continue ses actions ou attaques comme s'il ne l'était pas.
- En plus des bonus Space Marine, le *Russvangum* possède un bonus de +2 lors des abordages, il doit tenter l'abordage d'un vaisseau de ligne ennemi (à l'exception des vaisseaux tyranides) si celui-ci est à 15cm ou moins.
- Le *Russvangum* rapporte à l'adversaire 100% des points de victoire s'il est désemparé et 150% s'il est détruit.

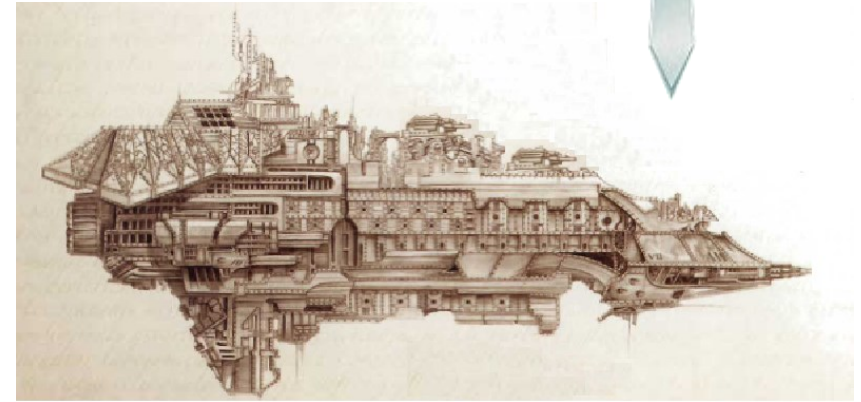
UNDYING FAITH 380 Pts



Depuis leur création des mains de l'Empereur, la première légion a toujours eu un statut à part au sein de l'Impérium, même par rapport aux autres légions. Elle fut la première à devenir une force autonome et complètement équipée, participant aux guerres d'unification sur Terra alors que ses autres légions ne dépassaient pas encore le stade alpha. Certains érudits avancent même qu'elle ait servi de prototype pour les autres et reçu en conséquence un certain nombre d'équipements uniques au sein de l'Astartes, avant qu'ils ne soient ensuite adaptés pour les productions industrielles.

Le design du Undying Faith (ou Foi Immortelle) est typique des gigantesques forges stellaires de Jupiter, bien qu'elle ait été lourdement modifiée depuis. Les archives impériales font notamment état fin M.30 d'importantes transformations de sa coque et sa quille pour y intégrer les tous premiers prototypes de canons nova, sur ordre direct de l'Empereur. L'Hérésie d'Horus marqua un coup d'arrêt dans le développement de cette arme qui ne réapparut au sein des flottes impériales qu'au milieu du M.33.

Certains érudits remettent en cause l'unicité de cette configuration, évoquant un possible vaisseau jumeau appelé "La Vérité Immortelle". Bien que son existence soit établie au cours de la grande croisade, il est impossible de retrouver la trace de ce vaisseau après l'Hérésie d'Horus.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	4	6+ proue / 5+	4
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Canons de bombardement tribord		30cm	3	Droit	
Canons de bombardement bâbord		30cm	3	Gauche	
Batteries d'armes tribord		45cm	12	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	12	Gauche	
Batteries d'armes dorsale		60cm	6	Gauche/Avant/Droit	
Canon Nova de proue		30cm—150cm	1	Avant	

Règles Spéciales:

- L'*Undying Faith* est un vaisseau difficile à manœuvrer. Il n'est pas possible de lui donner l'ordre spécial Virage Serré.
- L'*Undying Faith* bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines.
- L'*Undying Faith* possède des systèmes de réparations avancés et bénéficie d'un dé supplémentaire lors de la phase de contrôle des dégâts.
- L'*Undying Faith* possède des systèmes de visée datant de l'âge d'or de l'Imperium et ne subit pas le décalage d'une colonne à droite sur la table de canonnage quand sa cible est à plus de 30cm.
- L'*Undying Faith* rapporte à l'adversaire 100% des points de victoire s'il est désemparé et 150% s'il est détruit.

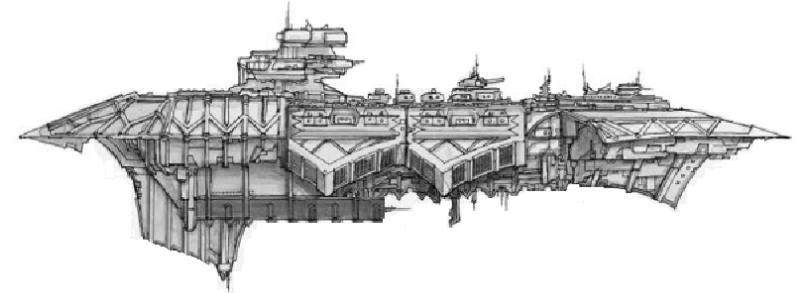
TCHIN ZAR

320 Pts



Les White Scars sont, avec les black Templars, parmi les chapitres les plus mobiles de la galaxie. Ils disposent d'une flotte particulièrement imposante de près d'une centaine de bâtiments toutes classes confondues. Elle est essentiellement composée de croiseurs d'attaque et d'escadrons d'escorteurs pour les protéger, mais elle inclut également des éléments plus étonnants comme des cottes rapides pour les traversées warp (Warp Runners). Certains observateurs affirment même que le blindage de leurs vaisseaux est volontairement plus léger que leurs équivalents chez d'autres chapitres pour leur permettre d'atteindre des vitesses encore plus importantes, bien que cela n'ait jamais été confirmé par l'Adeptus Mechanicus.

Le Tchín Zar a servi durant l'Hérésie d'Horus et la Grande Croisade. Aussi rapide qu'un croiseur d'attaque, il possède des boucliers améliorés pour compenser un blindage plus faible, une grande manœuvrabilité ainsi qu'une capacité à déployer rapidement un grand nombre de Thunderhawk de tout types sur l'objectif. Pour ces capacités et son histoire, le Tchín Zar est un vaisseau grandement révééré et apprécié par les White Scars.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	25cm	45°	3	5+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Ponts de lancement tribord		Thunderhawks:20cm	2	-	
Ponts de lancement bâbord		Thunderhawks:20cm	2	-	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	4	Gauche/Avant/Droit	
Batteries d'armes de proue		60cm	6	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales:

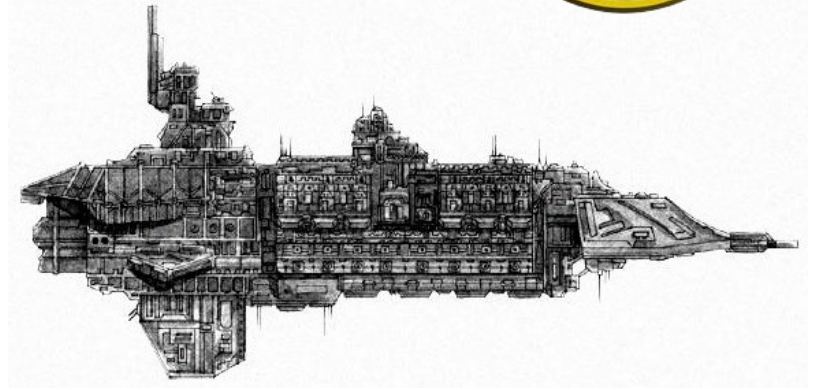
- Le *Tchin-Zar* possède de systèmes de communications performants datant de l'Age d'Or de l'Impérium qui facilitent la conduite des ordres aux diverses parties du navire. Il bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de dé lors de la détermination de son commandement.
- Le *Tchin-Zar* bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines.
- Le *Tchin-Zar* possède des générateurs de boucliers supplémentaires.
- Le *Tchin-Zar* possède des systèmes facilitant ses virages, il réussit l'ordre spécial « Virage Serré » automatiquement
- Quelle que soit la flotte à laquelle il est intégré, comme partie de son coût le *Tchin-Zar* embarque des Thunderhawks et des Thunderhawks Annihilator.
- Le *Tchin-Zar* rapporte 10% de points de victoire supplémentaires, s'il est désemparé ou détruit.

FIST OF VENGEANCE 250 Pts



Les Space Marines ont toujours eu une affinité particulière avec les vaisseaux spatiaux. Autrefois, au cours de la grande croisade, leur armada éclipsait en nombre et en puissance toutes les autres flottes de l'Imperium. Aujourd'hui, cette tradition spatiale perdure et la flotte du chapitre sillonne la galaxie à partir de la puissante forteresse monastère Phalanx.

Bien que n'ayant pas de monde chapitral, les Imperial Fists disposent de pactes avec de nombreux mondes pour leurs ressources dont les docks spatiaux d'Inwit, dans le secteur Uhulis. Les maîtres artisans de ce monde excellent dans la création des béhémots stellaires, au point de pouvoir rivaliser avec ceux de Neptune ou Saturne et c'est pourquoi les Imperial Fists se sont tournés vers eux pour renforcer leur flotte en prévision de la XIIIe croisade noire d'Abaddon le Fléaux. Le Fist of Vengeance fut offert par les chantiers stellaires d'Inwit pour renouveler leur alliance multimillénaires avec les Imperial Fists et en remerciement de leur intervention durant l'incursion de la Whaaagh Zagog en M.36. Les membres du directoire d'Inwit ont remis en état et amélioré la structure du grand croiseur de classe Avenger "Zhephir AX-23" pour qu'il s'adapte aux besoins de ses nouveaux maîtres. Cette structure interne améliorée a permis l'installation de canons de bombardement à la place des batteries d'armes habituellement présentes sur cette classe.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur super lourd / 10	20cm	45°	3	5+	3
Canons de bombardement tribord		30cm	8	Droit	
Canons de bombardement bâbord		30cm	8	Gauche	

Règles Spéciales:

- Le *Fist of Vengeance* bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines.
- Le *Fist of Vengeance* peut relancer tout ou une partie de ses jets de réparation lors de la phase de contrôle des dégâts, les résultats du deuxième lancé s'appliquent même s'ils sont plus mauvais que le premier.
- Le *Fist of Vengeance* bénéficie de propulseurs améliorés lui permettant de lancer 5D6 lors des ordres « En Avant Toute ».
- Le *Fist of Vengeance* rapporte 10% de points de victoire supplémentaires, s'il se désengage, est désemparé ou détruit.

EBON DRAKE

175 Pts



Le savoir faire technologique des Salamanders est légendaire à travers l'Imperium et leur père génétique, Vulkan, était connu de son vivant comme le plus grand artisan de l'Humanité. Mais peu de membres de l'Adeptus Astartes ont conscience du cadeau qu'il leur fit à tous : les Strike Cruisers de type Atticus.

A la fin de la grande croisade, Vulkan avait conscience que le rôle des space marines allait évoluer et que leurs flottes, composées de behemoths aussi imposants que destructeurs, parfaitement adaptées pour conquérir la galaxie, ne leur permettrait pas d'accomplir leur nouveau rôle de protecteurs de l'humanité.

L'Ebon Drake fut développé à partir des schémas de la classe Arbites Punisher que Vulkan refaçonna en un nouveau vaisseau plus rapide et manœuvrable, capable de traverser de très longues distances aussi rapidement que n'importe quel escorteur tout en conservant un blindage supérieur aux croiseurs. Il le dota de puissants canons mais surtout d'imposantes baies adaptées à la fois aux Stormbirds et aux récents Thunderhawks pour leur permettre de déployer ses maîtres sur tous les théâtres d'opération. Lors de sa construction Vulkan eut la possibilité d'utiliser des matériaux très rares. En plus de son armure améliorée, il dota l'Ebon Drake de la défense d'un croiseur en lui rajoutant une tourelle de défense et un bouclier supplémentaires par rapport à la classe Arbites Punisher.

L'Ebon Drake fut le prototype des actuelles classes de croiseurs d'attaque et ne fut dupliqué qu'à quelques exemplaires pour être déployé au sein des légions proches des Salamanders. La rareté des matériaux utilisés et l'Hérésie d'Horus interrompirent ce processus, qui ne reprit qu'en 019.M31 lors de la grande purge qui s'en suivit en donnant naissance aux modèles Atticus actuels.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	2	6+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		30cm	4	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	4	Gauche	
Canons de bombardement de proue		30cm	3	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	

Règles Spéciales:

- L'Ebon Drake possède des moteurs conçus par Vulkan qui lui permettent de réussir automatiquement l'ordre « En Avant Toute » et de lancer 5D6 au lieu de 4.
- L'Ebon Drake possède une matrice de visée elle aussi conçue par Vulkan. Ses canons de bombardement ignorent le malus du aux pions impact et il réussit automatiquement l'ordre spécial « Verrouillage ».
- L'Ebon Drake rapporte à l'adversaire 10% de points de victoire en plus s'il se désengage, est désarmé ou détruit.

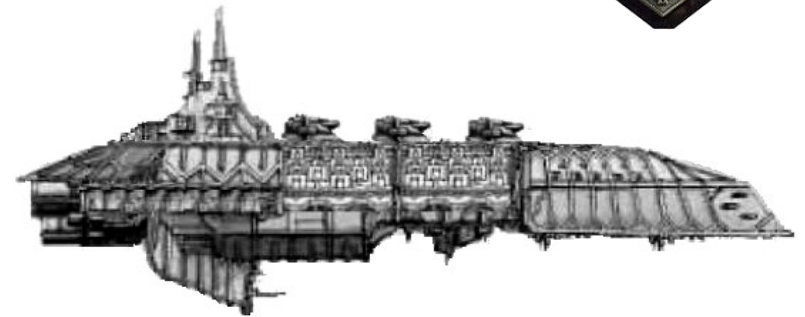
LOYALTY OF IRON 375 Pts



Le Loyalty of Iron (Loyauté de Fer) est un grand croiseur incroyablement vieux. Il fut découvert complètement vide en M.29 par le Mechanicum en orbite autour de Simeon V puis transféré à la Xème légion en signe d'amitié et d'alliance. Son design rappelle ceux des chantiers de Neptune durant l'âge d'or, mais il est possible qu'il soit encore plus ancien. Doté de systèmes critiques et de secours redondants ainsi que de protocoles de réparation avancés peu communs même durant l'âge d'or, il a traversé les pires zones de guerres sans jamais être réduit à l'état d'épave.

Sa légende commence durant la grande croisade, quand il parvint à sortir de l'embuscade tendue par les Orks du système Callimedes, puis à mener la contre-attaque avec les renforts de la XIIème expédition. Il réitéra son exploit en sortant du piège d'Istvaan V embarquant près de 3000 survivants loyalistes. Ses exploits ont continué à couvrir l'histoire des Iron Hands lors du schisme de Moirae et plus récemment lors de la croisade du Golfe de Damoclès ou de la bataille des lunes de Gomrath contre les terrifiants Hruuds.

A la différence des préceptes du Codex Astartes, les compagnies Iron Hands, appelées Clans, sont des organisations relativement autonomes, chacune ayant la responsabilité de son arsenal et de son recrutement. Cependant les ressources majeures (Armures Terminator, Dreadnoughts...) peuvent être échangées entre clans. De la même manière, l'attribution du Loyalty of Iron fait l'objet d'une compétition féroce tous les cent ans au cours d'un conseil spécial organisé à son bord. Chaque clan envoie alors un représentant plaider sa valeur et ses succès lors du siècle passé. Le processus de décision est par contre complètement inconnu en dehors du chapitre, même si certaines rumeurs disent que le vaisseau juge lui-même les prétendants.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur / 10	25cm	45°	2	6+	2
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		45cm	8	Droit	
Batteries d'armes bâbord		45cm	8	Gauche	
Canons de bombardement dorsaux		30cm	6	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	2	-	
Torpilles de proue		Vitesse: 30cm	6	Avant	

Règles Spéciales:

- Le *Loyalty of Iron* bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de dé lors de la détermination de son commandement et bénéficie de toutes les règles spéciales Space Marines.
- La redondance de ses circuits font que le *Loyalty of Iron* reste pleinement opérationnel malgré les dégâts subits, il remplace les résultats 1 à 8 sur le tableau des touches critiques par « Réduisez la vitesse du vaisseau de 10cm jusqu'à ce que les dégâts soient réparés ». Une seule pénalité de 10cm est appliquée, mais toutes les touches doivent être réparées pour que la pénalité soit retirée.
- Les systèmes de sécurité du *Loyalty of Iron* sont très performants, il jette deux dés supplémentaires lors de la phase de contrôle des dégâts.
- Comme inclus dans son coût le *Loyalty of Iron* possède des torpilles à tête chercheuse pour toute la durée d'une bataille! (cf. règles Armada p.157)

Ce document n'est pas officiel, ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop, il a juste pour but d'offrir des règles maison aux joueurs francophones.

Certaines images peuvent ne pas être dans le domaine public et sans le savoir être utilisées sans autorisation, ceci sans intention de porter un préjudice quelconque. Elles seront enlevées sur demande de leur propriétaire légal.

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, SEavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyrannid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon SChakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

**Réalisé et écrit par Heavygear, Uvogovine, Kurg et Pix
Avec les commentaires de BFG.FR**

**Remerciement spécial à Adruss pour ses commentaires et Zuvas-
sin pour la relecture**

