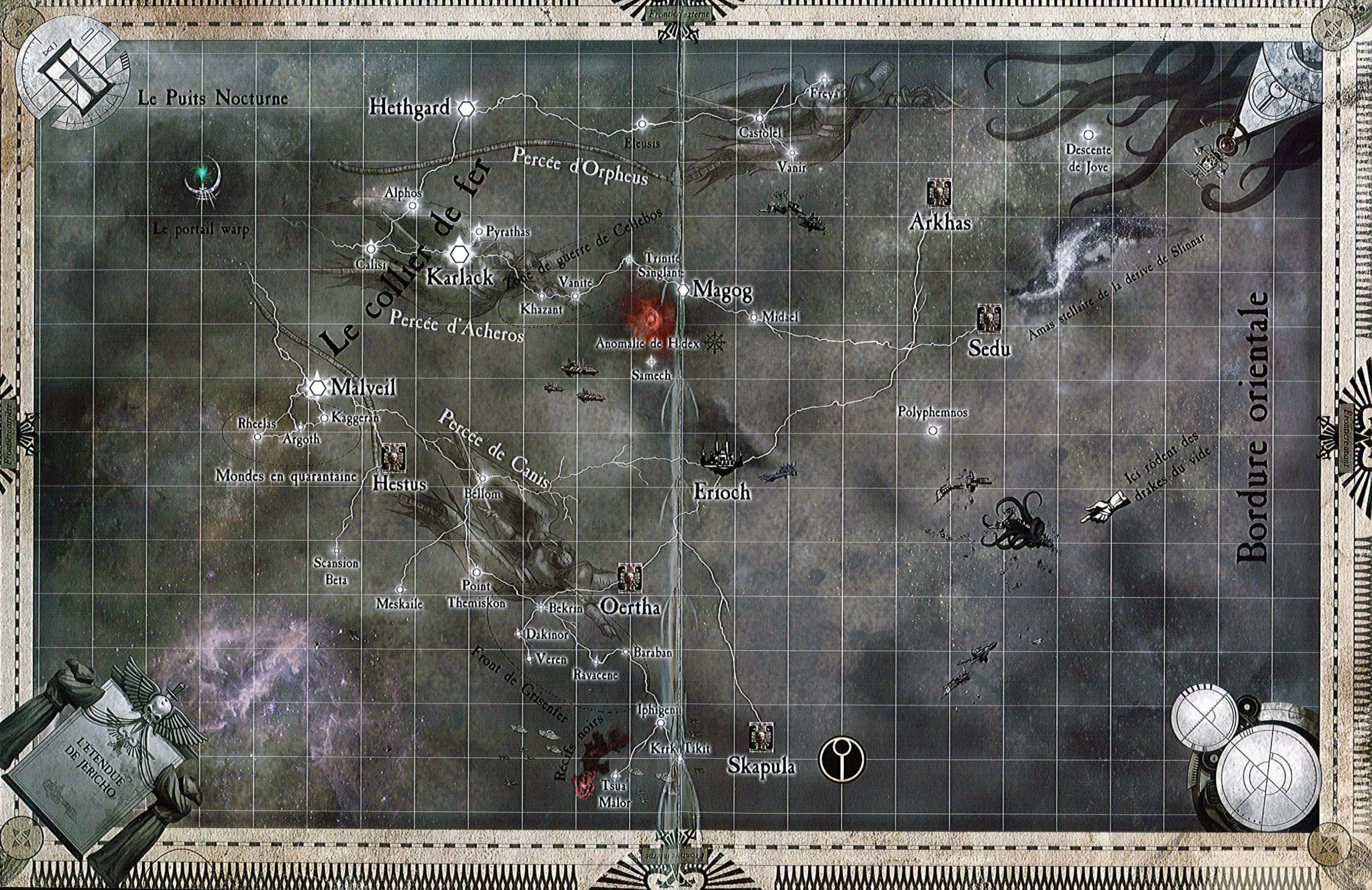


REDNANOS
13

DEATHWATCH™



WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE



Le Puits Nocturne

Hethgard

Freya

Descente de Jove

Le portail warp

Alphos

Eleusis

Castolel

Vanir

Arkhas

Karlack

Percée d'Orpheus

Pyrathas

Khazant

Trinité Sanglante

Magog

Midael

Sedu

Amas stellaire de la dérive de Slinnar

Malveil

Anomalie de Hidx

Samech

Rheclas

Kaggeran

Argoth

Mondes en quarantaine

Hestus

Percée de Canis

Bellom

Erioch

Polyphemnos

Ici rôdent des drakes du vide

Scansion Beta

Point

Meskaile

Themiskon

Bekrin

Oertha

Dakinor

Baraban

Front de Gisenfer

Veren

Ravacenc

Iphigen

Krik

Tikit

Skapula

Recifs noirs

Tsua Malor

L'ETENDUE DE JERICHO

Bordure orientale

Frontière arrière

Frontière avant

Frontière inférieure

Frontière supérieure



Le Puits Nocturne

Hethgard

Freya

Descente de Jove

Le portail warp

Alphos

Castolel

Arkhas

Calisi

Pyrathas

Vanir

Le Collier de fer

Percée d'Orpheus

Karlack

Zone de guerre de Cellerbos

Vanité

Magog

Percée d'Acheros

Khazant

Anomalie de Hédex

Sedu

Amas stellaire de la dérive de Slinnar

Malveil

Samech

Rheclas

Kaggeran

Percée de Canis

Erioch

Polyphemnos

Mondes en quarantaine

Hestus

Bellom

Scansion Beta

Meskaile

Point Themiskon

Bekrin

Oertha

Ici rôdent des drakes du vide

Bordure orientale

Front de Gisenfer

Dakinor

Veren

Baraban

Ravacenc

Iphigen

Krik Vikri

Skapula

Tsua Malor

Recifs noirs

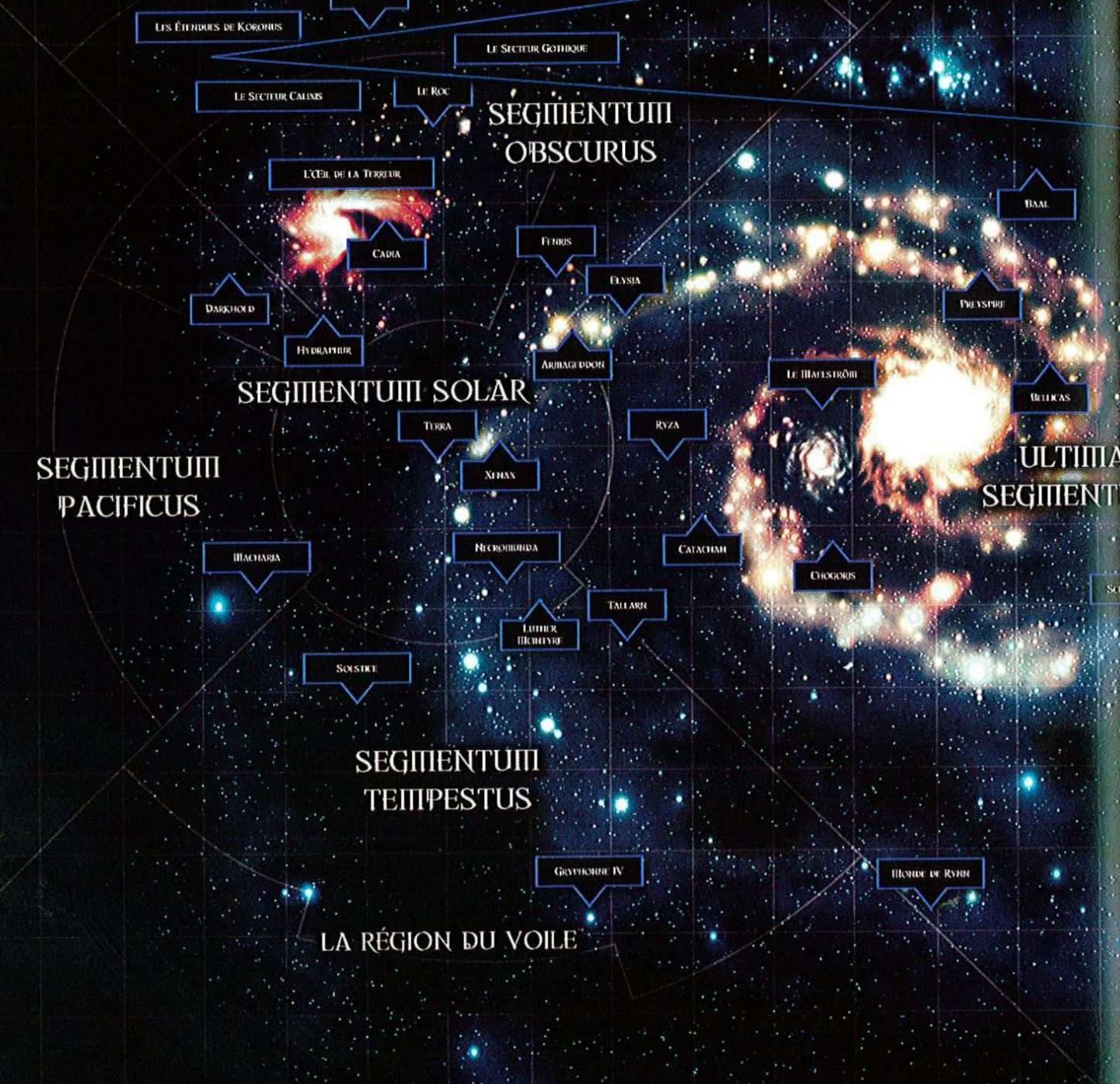
Frontière arrière

Frontière avant

L'ÉTENDUE DE JERICHO

IMPERIUS DOMINATUS

ÉTOILES DU HALO



PORTAIL WARP DE LA GUEULE DE JÉRICO

Les portails warp ouvrent sur des couloirs stables de l'Empyrean reliant dans les deux sens des coordonnées stellaires très éloignées. Beaucoup de ces portails partagent des similitudes au niveau de leur matérialisation physique: une forme de croissant irrégulier et silencieux suspendu dans le vide, immobile, résistant implacablement à toute force exercée contre lui. Toute matière solide passant entre les grandes branches du croissant (écartées d'une centaine de kilomètres) disparaît dans l'obscurité et se retrouve irrésistiblement projetée vers l'autre bord du portail. Autant que cela puisse être perçu, le temps de ce transit est négligeable: quelques secondes de déplacement au travers d'une noirceur glacée, pour franchir une distance qu'il faudrait des années à un vaisseau pour traverser dans des conditions normales de voyage par le Warp.

FLOTTE-RUCHE BEHEMOTH

Une flotte-ruche consiste en une myriade de créatures tyranides, emportés par des organismes spatiaux tentaculaires. La vaste nuée de la flotte-ruche Behemoth a provoqué la perte et le martyre de centaines de systèmes, dévorant tout sur son passage.



En 745.M41, la flotte-ruche Behemoth atteignit le monde de Macragge, où elle fut finalement défaite, bien que le prix en fût élevé. Selon certains théoriciens, la flotte-ruche Dagon menaçant actuellement l'Étendue de Jéricho serait un sous-produit de la flotte-ruche Behemoth.

L'ÉTENDUE DE JÉRICO

L'Étendue de Jéricho est une région que l'humanité a perdue il y a bien longtemps. Celle-ci a succombé aux ténèbres et à la barbarie, est devenue infestée de xenos, et souillée par les Puissances de la Ruine. Proche de la Bordure Orientale, la zone désignée comme l'Étendue de Jéricho faisait dans l'ancien temps partie de l'Imperium, et le demeura des millénaires durant, avant de sombrer dans une période d'isolement et de décrépitude. Une découverte particulièrement significative bouleversa le statut de la région: celle d'un portail warp reliant deux bords très éloignés de la galaxie. L'Imperium rêve désormais de pouvoir prétendre de nouveau à la possession de cette étendue, mais ses tentatives de reconquête se sont rapidement embourbées dans le sang, et ses espoirs ont viré au cauchemar. La croisade d'Achilus, lancée afin de reconquérir ces territoires au nom de l'Empereur, oscille sur le fil du rasoir entre la victoire et l'annihilation. La présence dans la région de la mystérieuse Deathwatch pourrait très bien renverser la balance...



Le Puits Nocturne

Le portail warp

Hethgard

Alphos

Calisi

Pyrathas

Karlack

Percée d'Orpheus

Vanite
Khazant

Eleusis

Trinité
Sanglant

Anomalie de H

Samech

Le Collier de fer

Zone de guerre de Caelibus

Percée d'Acheros

Malveil

Rhecljas

Kaggeran

Argoth

Mondes en quarantaine

Hestus

Percée de Canis

Bellom

Scansion
Beta

Meskaile

Point
Themiskon

Bekrim

Oertha

Dakinor

Veren

Ravacene

Baraban

Front de Gisenfer

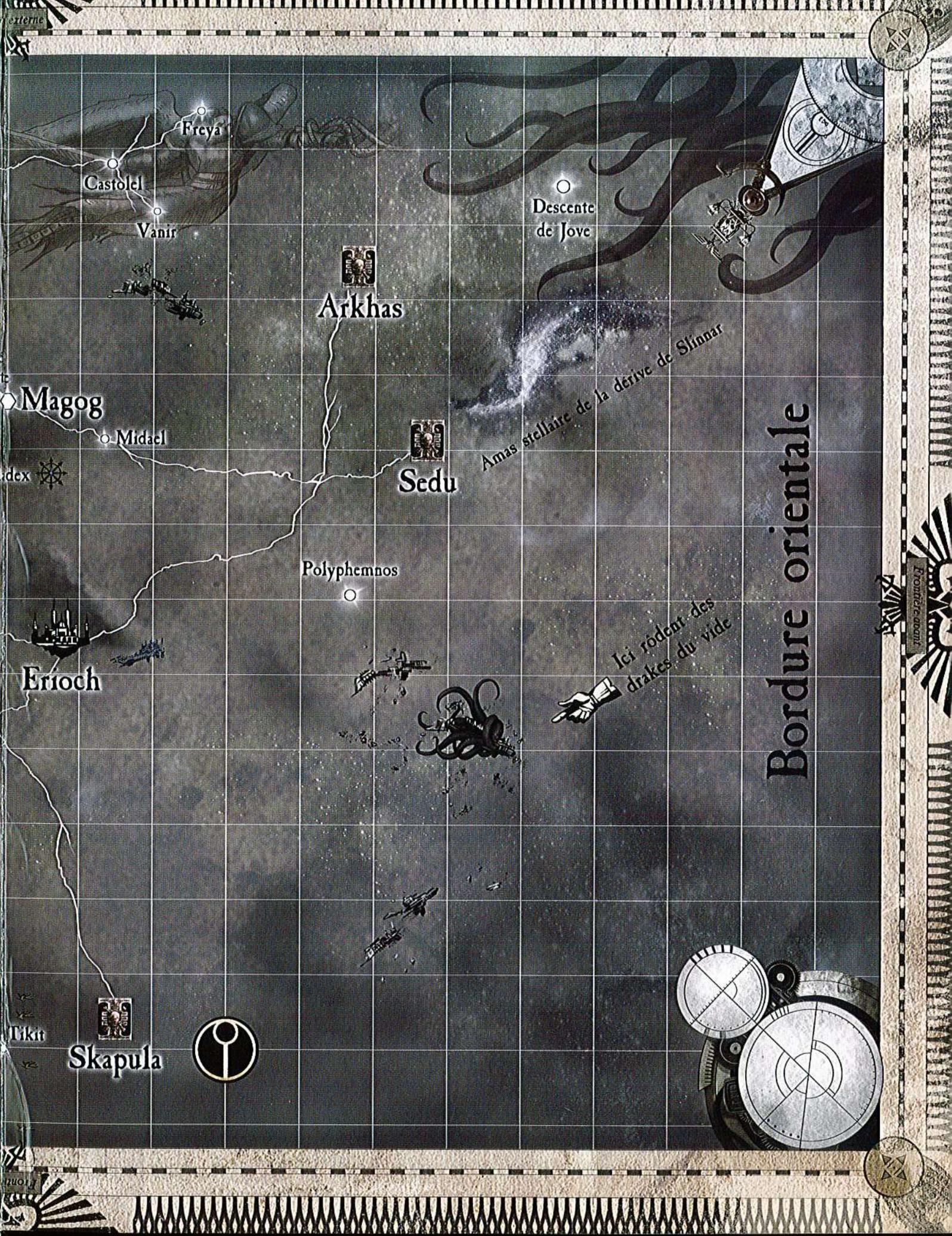
Recifs noirs

Iphigen

Krrk

Tsua
Malor





Freya

Castolel

Vanir

Descente de Jove

Arkhas

Amas stellaire de la dérive de Slinnar

Magog

Midael

Sedu

Polyphemnos

Ici rodent des drakes du vide

Erioch

Bordure orientale



Skapula



Bordure avant



DEATHWATCH



UN JEU DE RÔLE DANS LES TÉNÈBRES
DU 4¹^e MILLÉNAIRE

CRÉDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

DEATHWATCH EST UNE CONCEPTION DE
Ross Watson avec la contribution de Jay Little et Sam Stewart

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Ross Watson

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT
Owen Barnes, Alan Bligh, John French, Andrea Gausman
et Andy Hoare

CONTRIBUTION DE
Mack Martin et Robin Everett-McGuirl

Basé sur DARK HERESY, CONÇU PAR
Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

ÉDITION
Dylan Owen, Leigh Anne Reger et Patrick Rollens

CONCEPTION GRAPHIQUE
Kevin Childress

CONCEPTION GRAPHIQUE ADDITIONNELLE
Mark Raynor

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Michael Phillippi

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Alex Boyd, Matt Bradbury, Victor Corbella, Paul Dainton,
Dave Gallagher, David Griffith, Des Hanley, Nikolaus Ingeneri,
Nuala Kennedy, Igor Kieryluk, Anton Kokarev, Karl Kopinski,
Stefan Kopinski, Clint Langley, Jorger Maese, Winona Nelson,
Hector Ortiz, Michael Phillippi, Roberto Ricci, Karl Richardson,
Skysoul Studio, Adrian Smith, Oliver Specht et Theo Stylianides

DIRECTION ARTISTIQUE
Zoë Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION
Gabe Laulunen

RESPONSABLE DE CONCEPTION
Corey Konieczka

RESPONSABLE DE DÉVELOPPEMENT
Michael Hurley

DIRECTEUR DE PUBLICATION
Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES
Owen Rees

RESPONSABLE DES DROITS ET DES LICENCES
Paul Lyons

RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE
Alan Merrett

REMERCIEMENTS

FFG remercie tout spécialement tous ses playtesters (cf. page 396 pour une liste complète), et plus spécialement Les Hedges de « No Guts, No Glory », qui sera à jamais une inspiration et un ami formidable pour tous ceux qui l'on rencontré.

EDGE ENTERTAINMENT

DIRECTEUR DE PUBLICATION
Gilles Garnier

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

PRIMAIRE
Mathieu Saintout

RESPONSABLE DE JEU
Fabien Marteau

GRAPHISME ADDITIONNEL
Stéphanie Lairat

TRADUCTION
Cédric Bacconnier, Vincent Basset, Julien Drouet, Olivier Fanton,
Arthur Francfort, Sandy Julien, Dominique Lacrouts et Jérôme Vessiere

La Bibliothèque Interdite tient tout spécialement à remercier Pierrick « maître archviste » Garry pour son aide inestimable.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge®

Bibliothèque
INTERDITE

WARHAMMER
40,000
JEU DE RÔLE

Copyright © Games Workshop Limited 2008, 2011. Tous droits réservés. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 le Jeu de Rôle, DEATHWATCH, les logos respectifs de ces marques, DEATHWATCH et toutes les marques associées, logos, lieux, noms, créatures, races ainsi que les insignes/objets/logos/symboles de race, véhicules, endroits, armes, unités et insignes d'unités, personnages, produits et illustrations de l'univers de Warhammer 40,000 et DEATHWATCH sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2011, enregistrés au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc et Edge Entertainment. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edge Entertainment et le logo Edge Entertainment sont des marques déposées de Edge Entertainment. Bibliothèque Interdite et les logos Bibliothèque Interdite sont des marques déposées de Bibliothèque Interdite. Tous droits réservés par leurs propriétaires respectifs. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée ou transmise par quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement audio ou autre sans avoir obtenu auparavant l'autorisation des dépositaires des droits. Cette traduction © Bibliothèque Interdite 2011.

Cette édition de DEATHWATCH a été imprimée en incluant les errata de la version anglaise 1.1.

ISBN 9-782359-610659

Code Produit DW01

Imprimé en Espagne par INO Reproducciones

Si vous recherchez plus d'informations sur DEATHWATCH ainsi que des téléchargements gratuits, rendez-nous visite sur :

WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR/DW

AVANT-PROPOS

Vous ne connaîtrez pas la peur	8
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle	8
Qu'y a-t-il dans ce livre ?	9
Le jeu et les dés	10
Les space marines	11
L'origine des space marines	11
Le Codex Astartes	12
Le conditionnement	16
La voie du space marine	19
Les maîtres du chapitre	20

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE

Création de votre space marine de la Deathwatch	22
Tirage des caractéristiques	25
Personnalité	31
Codes de conduite	32
Utilisation des codes de conduites	32
Nom	34
Interpréter un space marine	35
Aptitudes de space marines	36
Les Black Templars	38
Les éternels croisés	39
Ferveur et vertu	39
Doctrines de combat	39
Les Blood Angels	41
Le monde de sang	41
Les fils de Sanguinius	42
Doctrines de combat	43
Les Dark Angels	44
Caliban	44
Le Cercle intérieur	44
Doctrines de combat	45
Les Space Wolves	47
Contrée de feu et de glace	47
Les épreuves	47
Doctrines de combat	48
Les Storm Wardens	50
Le monde des tempêtes	50
La voie de l'honneur	51
Doctrines de combat	51
Les Ultramarines	53
Le royaume d'Ultramar	53
Le devoir et l'honneur	54
Doctrines de combat	54

CHAPITRE II : SPÉCIALITÉS

Démarrage	56
Description des spécialités	56
Améliorations de personnage	57
Promotions/Rangs	57
Améliorations de talents et de compétences	58
Améliorations générales de space marine	60
Améliorations de la Deathwatch	64
Améliorations de chapitres	66
Apothicaire	68
Archiviste	72
Marine d'assaut	76

Marine Devastator	80
Marine tactique	84
Techmarine	88

CHAPITRE III : COMPÉTENCES

Acquisition des compétences	92
Maîtrise de compétence	92
Compétences de base et avancées	92
Groupes de compétences	94
Utilisations spéciales	94
Description des compétences	94

CHAPITRE IV : TALENTS ET TRAITS

Acquisition des talents	108
Groupes de talents	108
Conditions préalables	108
Description des talents	113
Traits	129
Description des traits	129

CHAPITRE V : ARSENAL

Réquision	138
Renom	139
Qualité	140
Armes	140
Armes de l'Astartes	141
Attributs des armes	142
Armes à bolts	144
Armes à fusion	146
Armes à munitions solides	147
Armes à plasma	148
Armes lance-flammes	148
Armes laser	149
Grenades et missiles	149
Lanceurs	151
Armes exotiques	152
Armes de corps à corps	153
Armes énergétiques	153
Armes de force	155
Armes tronçonneuses	155
Armes traditionnelles	155
Améliorations d'arme	156
Munitions	157
Munitions spéciales	158
Armures	159
Armure énergétique de l'Astartes	160
Autres armures	164
Champs de force	165
Reliques	166
Reliques de chapitre	166
Reliques de la Deathwatch	168
Accessoires de chapitre	169
Équipement militaire	170
Stimulants et articles consommables	172
Outils	173
Cybernétique	176
Serveurs	178

CHAPITRE VI: POUVOIRS PSYCHIQUES

Psykers de l'Imperium	180
Archivistes space marines	182
Sélection et formation	182
Le librarium	183
Les pouvoirs psychiques dans DEATHWATCH	184
Niveau Psy	184
Périls du Warp	186
Pouvoirs psychiques	189
Pouvoirs de télépathie	190
Pouvoirs de divination	192
Pouvoirs de codex	194
Pouvoirs de Blood Angel	196
Pouvoirs de Dark Angel	197
Pouvoirs de Space Wolf	198
Pouvoirs de Storm Warden	199
Pouvoirs d'Ultramarine	200

CHAPITRE VII: RÈGLES DU JEU

Tests	202
Tests de compétence	202
Tests de caractéristique	203
Le rôle du destin	204
Utilisation des points de Destin	204
Déplacements	205
Escalade	206
Sauts en hauteur et en longueur	207
Nage	207
Porter, soulever et pousser des objets	208
Éclairage	209
Voler	209
Effets de la gravité	210
Cohésion	211
Qu'est-ce que la Cohésion?	211
Mode escouade et mode solo	213
Qu'est-ce que le mode solo?	213
Qu'est-ce que le mode escouade?	213
Capacités de mode solo	215
Capacités codex	216
Capacités de chapitre	217
Capacités de mode escouade	219
Obtenir des capacités de mode escouade	219
Formations d'assaut	221
Formations d'assaut codex	221
Formations d'assaut des chapitres	222
Postures défensives	223
Postures défensives codex	223
Postures défensives des chapitres	224
Missions	226
Vue d'ensemble	226
Préparation	227
Le briefing	227
Choix du chef	228
Prêter serment	228
S'armer	230
Exécution	230
Objectifs de mission	230
Complications de mission	231
Récompenses	232
Expérience	232
Renom	232

CHAPITRE VIII: COMBAT

Temps narratif et temps structuré	234
Détail du combat	234
Surprise	235
Initiative	235
Actions	236
Utilisation des actions	236
Description des actions	237
L'attaque	244
Particularités liées aux circonstances	246
Effroi	248
Manquer la cible	248
Blessures	249
Dégâts critiques	250
Fatigue	250
Conditions et dégâts spéciaux	260
Guérison	261

CHAPITRE IX: LE MENEUR DE JEU

Le rôle du meneur de jeu	264
Les bases	264
Installer l'atmosphère	265
Les thèmes de DEATHWATCH	265
Comment diriger une aventure de DEATHWATCH	267
Styles de jeu	267
Personnages non joueurs	268
La machine de guerre impériale	269
Récompenses: l'empreinte du devoir	269
Points d'expérience	269
Créer des missions	272
Définir les objectifs	272
Les marqueurs d'extermination	273
Déterminer la valeur de Réquisition	273
Archétypes de mission	274
Interaction	275
Compétences d'interaction	275
La peur et la damnation	276
Peur	277
Folie	278
Corruption	282

CHAPITRE X: L'IMPERIUM

L'ordre divin de l'Imperium	284
L'Administratum	284
L'Adeptus Astra Telepathica	285
L'Adeptus Arbites	286
L'Adeptus Ministorum	286
L'Adeptus Custodes	286
Les saints ordos de l'Inquisition impériale	286
L'Adeptus Astartes	286
La Marine Impériale	286
La Garde Impériale	287
Les maisons des navigators	287
L'Officio Munitorum	287
L'Adeptus Mechanicus	287
L'Officio Assassinorum	287
Les libres-marchands	287
Les domaines de l'Empereur	291
Le Warp	291
Les planètes de l'Imperium	292

Une galaxie en guerre	294
Les nombreux visages de l'ennemi	295
Les guerres de l'Imperium	296
La guerre sur tous les fronts	298
La machine militaire	300

CHAPITRE XI: LA DEATHWATCH

Origines de la Deathwatch	305
Organisation de la Deathwatch	305
Recrutement	309
Héraldique de la Deathwatch	311
Équipement de la Deathwatch	311
La Menace Xenos	312
Missions de la Deathwatch	317

CHAPITRE XII: L'ÉTENDUE DE JÉRICHO

Le portail warp de la Gueule de Jéricho	326
Le Puits Nocturne	327
Les domaines de la Deathwatch	327
La Forteresse d'Erioch	328
Les stations de guet	333
Vaisseaux de guerre	335
Les veilleurs	335
La croisade d'Achilus	337
La percée d'Orpheus	340
Victoire et désastre	340
La percée d'Acheros	345
Karlack	345
La zone de guerre de Cellebos	346
L'anomalie de Hadex et les étoiles de Charon	349
Mondes dignes d'intérêt en bordure de l'Étendue	350
Shedu et la dérive de Slinnar	350
Descente de Jove	350
Polyphemnos	350
La percée de Canis	350
La forteresse de Malveil	351
Mondes en quarantaine	351
Le Sept de Velk'Han	352
Tsua'Malor	352
Krrk'tikit	353
Station de guet Skapula	354
Les Récifs noirs	354
Le front de Gisenfer	354
Baraban	354
Bekrin	355
Ravacene	356
Veren	356

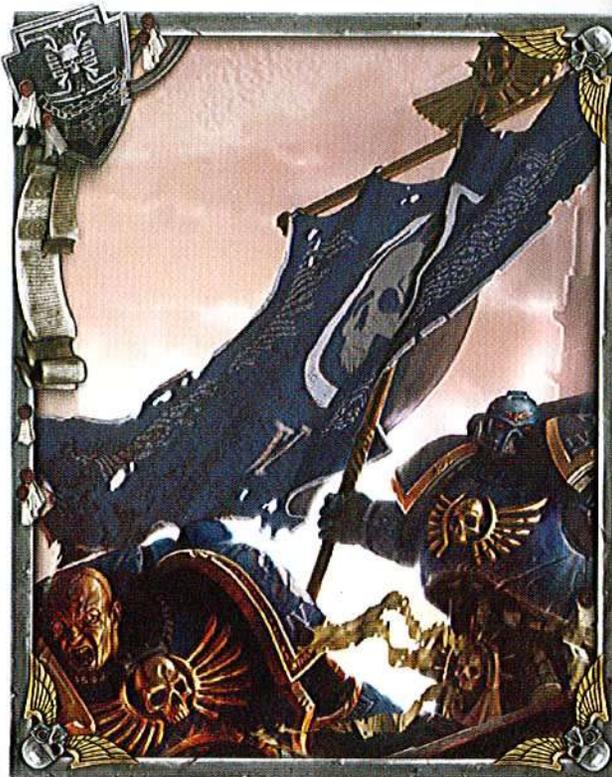
CHAPITRE XIII: ADVERSAIRES

Les échelons d'ennemis	358
Hordes	359
Utiliser une Horde	359
Attaquer une Horde	359
Les Hordes à l'attaque	360
Création d'une Horde	361
Chaos	361
Prince démon (maître)	362
Space marine du Chaos (élite)	363

Milicien renégat (troupe)	364
Hérétique du Chaos (troupe)	364
Les Tau	365
Commandeur tau (maître)	365
Tau en exo-armure Stealth (élite)	366
Drone d'attaque (troupe)	367
Guerriers de feu tau (troupe)	368
Tyranides	369
Prince tyranide (maître)	369
Guerrier tyranide (élite)	370
Hormagaunt (troupe)	371
Termagant (troupe)	371
Armes tyranides	372
Personnages non joueurs	374

CHAPITRE XIV: EXTRACTION

Briefing du MJ	378
Le dépôt pyroclastique Gamma 9	379
Mission Tantalus	382
L'atterrissage	382
Briefing de mission	382
Recherche, localisation, destruction	383
Rencontre avec les tyranides	383
Les sites de la carte	385
Stratégie de repli	390
La fin de Tantalus	390
Récompenses	390
Les suites de l'aventure	390
PNJ & Adversaires	391
Index	393
Feuille de personnage	397
Feuille de mode (solo, escouade)	399



AVANT-PROPOS

Je crois pouvoir affirmer sans risque que l'idée d'explorer l'univers de Warhammer 40,000 (40K) à travers un jeu de rôle a flotté dans l'air depuis les débuts du jeu de bataille avec figurines (Games Workshop a publié Warhammer 40,000: ROGUE TRADER en 1987). La richesse foisonnante de cet univers et des personnages qui le peuplent semblait offrir un cadre fabuleux pour un jeu de rôle. À mesure que les années passaient et que GW concentrait ses efforts éditoriaux sur le développement du jeu de figurines, la perspective d'un jeu de rôle 40K s'éloignait, sans pour autant cesser d'être une idée alléchante, au point de devenir pour certains une sorte de « saint Graal » du monde du jeu de rôle. Beaucoup doutaient de voir un tel projet aboutir un jour. Mais il y a quelques années, certaines personnes chez Games Workshop commencèrent à plancher sur le sujet: le résultat de leurs efforts fut la sortie en 2008 de DARK HERESY, et des légions de joueurs enthousiastes purent enfin se lancer dans l'exploration des ténèbres d'un lointain futur. Le succès de DARK HERESY dépassa toutes les espérances et prouva que l'idée d'un jeu de rôle au 41^e millénaire restait une idée forte, peut-être plus forte qu'elle ne l'avait jamais été. La cession de la licence à Fantasy Flight Games consolida et accrut encore le succès du jeu, d'une façon assez spectaculaire il faut bien l'avouer. FFG a d'ores et déjà produit une série de suppléments de grande qualité pour DARK HERESY et publié en 2009 ROGUE TRADER, le deuxième livre de règles de la série, accompagné de plusieurs suppléments. Vu la richesse du matériel à disposition et la popularité grandissante de Warhammer 40,000, il est désormais devenu un élément incontournable du monde du jeu de rôle.

Ce livre, DEATHWATCH, parachève le triptyque de livres de règles pour 40K et introduit les space marines. Le fait que ce livre soit spécifiquement dédié à l'Adeptus Astartes explique en partie la structure du jeu de rôle 40K dans son ensemble. Comme je l'ai évoqué ci-dessus, un petit groupe de gens chez Games Workshop commença à réfléchir sur la publication d'un jeu de rôle dans l'univers de 40K il y a quelques années de cela. Cela suscitait, je m'en souviens, beaucoup d'excitation et de nombreuses propositions sur la manière d'aborder un tel défi. En gros, ces propositions tombaient dans deux catégories. D'un côté, il y avait la catégorie de ceux qui pensaient que les space marines étaient trop puissants dans cet univers pour envisager de les faire figurer aux côtés d'autres personnages et que les inclure dans le jeu risquait de le déséquilibrer. De l'autre côté, il y avait ceux qui estimaient qu'un jeu sur 40K sans les space marines était tout bonnement impensable et que ce jeu manquerait cruellement d'intérêt s'ils étaient laissés de côté. Devions-nous publier un jeu de rôle sur 40K



en incluant les space marines ou pas? La solution à laquelle nous parvînmes finalement fut de faire les deux!

En réalité, nous allâmes même encore plus loin en prévoyant d'ajouter un troisième livre de règles à l'ensemble, ce qui nous offrit, en théorie du moins, une intéressante progression dans la découverte de l'univers du 41^e millénaire ainsi que dans le niveau de puissance des personnages joueurs. Nous donnâmes à chaque livre de règles un titre et un thème accrocheur. DARK HERESY introduirait les joueurs dans l'univers en offrant un décor très fouillé dans lequel faire évoluer des personnages inexpérimentés et de faible puissance sous l'égide de l'Inquisition (un format pour beaucoup inspiré du jeu de figurines à succès INQUISITOR développé précédemment par Games Workshop). ROGUE TRADER agrandirait l'horizon du jeu pour introduire des personnages et des aventures d'une tout autre dimension, et offrir peut-être un premier aperçu de ce que cela pourrait être de jouer un space marine. DEATHWATCH enfin, présenterait les space marines dans toute leur splendeur, guerriers ultimes affrontant les pires périls de l'univers.

Les événements ont fait que l'équipe de GW n'a joué que le premier acte de la pièce, avant de remettre le projet à FFG quand ces derniers se portèrent acquéreurs de la licence. À notre plus grande joie, ils apprécièrent DARK HERESY mais aussi notre idée de développement en trois parties et se mirent immédiatement au travail pour faire aboutir les étapes deux et trois. Ross et ses équipes ont bien sûr dû adapter ces idées de base et, en plus de quelques changements essentiels, ils ont amplement développé le matériau original par l'ajout de leurs propres créations. Ce processus a donné naissance à une formidable série de livres de jeu de rôle, comme vous vous en rendez compte en parcourant l'ouvrage que vous tenez actuellement entre vos mains. La matérialisation de ces idées premières sous une forme aussi accomplie ainsi que le dévouement et l'implication sans faille de FFG envers la gamme sont une immense source de satisfaction pour tous ceux, chez GW, qui ont été impliqués dans les premières étapes du processus. Il est réconfortant de savoir que le « saint Graal » n'a pas seulement été saisi, mais qui l'a été par des mains aussi talentueuses. Le 41^e millénaire est peut-être sombre et lugubre, mais l'avenir du jeu de rôle 40K paraît quant à lui extrêmement brillant.

Alan Merrett,

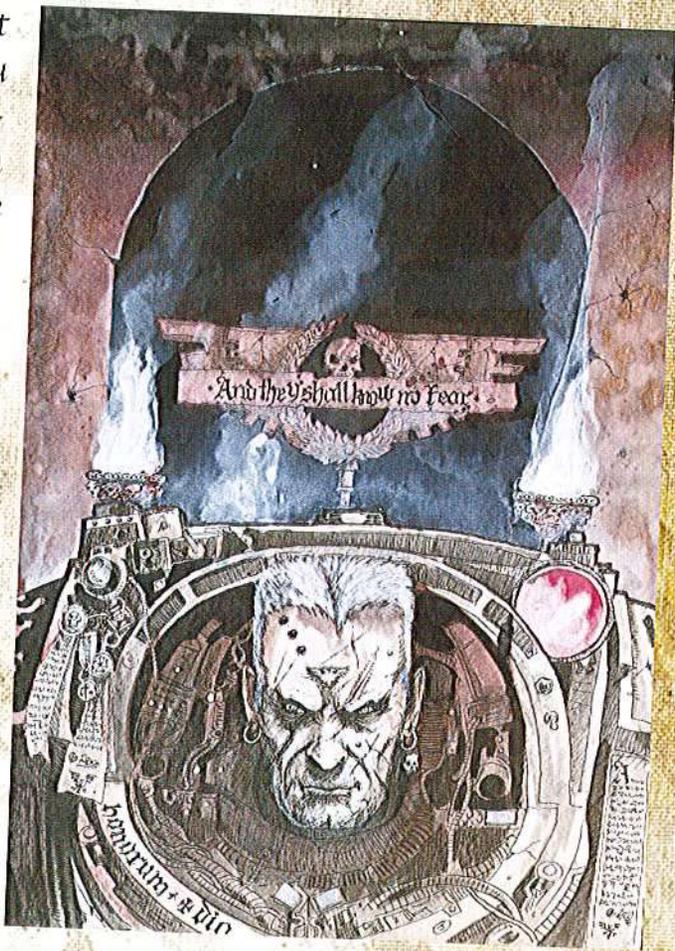


Games Workshop 2010

Le 41^e millénaire...

Depuis plus de cent siècles l'Empereur immobile siège sur le Trône d'Or de Terra. Il est le maître de l'humanité, par la volonté des dieux, et le suzerain d'un million de mondes grâce à la puissance de ses armées innombrables. Il n'est qu'une carcasse en décomposition, qui se tord et frémit sous les influx d'une énergie invisible venue du Moyen Âge Technologique. Il est le Seigneur Charognard de l'Imperium, au nom duquel mille âmes sont sacrifiées tous les jours afin qu'il ne meure jamais vraiment.

Suspendu dans cette dimension où il n'est ni tout à fait mort, ni tout à fait vivant, l'Empereur poursuit sa veille éternelle. Ses puissants vaisseaux de guerre naviguent au cœur des miasmes infestés de démons du Warp, sur les seules routes qui leur permettent de relier les étoiles lointaines, selon des trajectoires éclairées par les visions de l'Astronomican, qui sont elles-mêmes la manifestation psychique de la volonté de l'Empereur. Ses armées immenses livrent bataille en son nom sur tant de mondes qu'on ne peut les dénombrer et, de tous ses soldats, les plus grands sont peut-être ceux de l'Adeptus Astartes, les space marines bioaméliorés, la quintessence des guerriers. Leurs frères d'armes sont légion : la Garde Impériale et les rangs innombrables des forces de défense planétaires, les membres de l'Inquisition dont la vigilance ne s'endort jamais et les technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus, pour n'en nommer que quelques-uns. Pourtant, ces multitudes suffisent à peine à contenir la menace perpétuelle et toujours présente des xenos, des hérétiques, des mutants... et pire encore.



Être un homme en ces temps troublés, c'est être un individu isolé parmi des milliards d'autres. C'est vivre sous le joug du régime le plus cruel et le plus sanguinaire qui se puisse imaginer. Oubliez le pouvoir de la technologie et de la science, car tant de choses sont tombées dans l'oubli qui ne seront jamais retrouvées. Oubliez les promesses du progrès et de la raison, car dans les ténèbres de ce lointain futur, il n'y a que la guerre. Pas de paix parmi les étoiles, seulement une éternité de carnage et de massacre, et les éclats de rire de dieux assoiffés de sang.

VOUS NE CONNAÎTREZ PAS LA PEUR

Bienvenue sur le front, frère de bataille! DEATHWATCH est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent des supersoldats génétiquement modifiés, les space marines, appelés à effectuer les missions spéciales les plus périlleuses dans les ténèbres d'un lointain futur. Les personnages joueurs forment une équipe d'extermination de space marines de la Deathwatch, une fraternité de guerriers d'élite au sein de laquelle vous affronterez des xenos hostiles et des démons maléfiques dans l'Étendue de Jéricho, une région de l'Imperium dévastée par la guerre, au bord de l'annihilation.

Le rôle de la Deathwatch au sein de l'Imperium est de protéger l'humanité contre les prédatons des xenos malveillants, entre autres menaces. Les space marines de la Deathwatch sont aux avant-postes de la guerre que mène l'humanité contre un univers hostile afin d'assurer sa survie. La Deathwatch recrute des space marines dans tout l'Imperium de l'Humanité qui s'étend à l'échelle d'une galaxie, ce qui signifie que ces space marines ont des récits, des expériences, des croyances et des traditions d'une grande diversité. Certains space marines d'une équipe d'extermination peuvent provenir d'un chapitre rival à celui de votre personnage joueur, tandis que d'autres seront juste mystérieux ou difficiles à comprendre.

Un peu à l'image des chevaliers de la Table Ronde, chaque space marine de la Deathwatch est un guerrier vétéran, un héros qui possède sa propre histoire et sa propre légende. Ses exploits et sa forte personnalité lui ont valu de se distinguer parmi ses frères de bataille au sein de son chapitre d'origine, et de gagner l'honneur de rejoindre la Deathwatch. Incorporé à une équipe d'extermination de la Deathwatch, le space marine doit apprendre à mettre ses différences de côté pour former un groupe uni avec ses pairs, sous peine de risquer l'annihilation face aux xenos implacables.

DEATHWATCH est centré sur l'action dans le cadre de missions spéciales d'élite impliquant certains des plus grands héros et des plus farouches adversaires que l'univers de *Warhammer 40,000* peut offrir. Mais il ne faut pas pour autant négliger les occasions d'interprétation qu'offre la composition originale de la Deathwatch: les space marines réunis au sein d'une équipe d'extermination forment un groupe d'individus puissants et renommés et c'est la néces-

sité de dépasser leur individualité et de sacrifier leur fierté pour travailler en équipe qui engendrera le plus de tension dramatique et d'intérêt dans une partie de DEATHWATCH.

Au cours de vos missions pour la Deathwatch, vos camarades et vous-même gagnerez de la renommée, progresserez en expérience et en prestige et acquerrez du matériel militaire spécial qui n'est confié qu'aux frères de bataille les plus fiables et les plus reconnus. Vous affronterez des défis insurmontables, comme de combattre l'abominable voracité d'un prince tyranide ou de devoir prendre la terrible décision de savoir si la population d'un monde impérial peut être sauvée... ou doit être abandonnée à son sort face à une menace xenos en approche.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE

Lorsque vous participez à un jeu de rôle, vous créez un alter ego, un personnage fictif qui sera votre avatar dans le monde de ce jeu. Peut-être aimeriez-vous incarner un redoutable guerrier, un sage érudit ou encore un meneur d'hommes charismatique? Dans le jeu, avec vos amis, vous allez diriger vos personnages à travers une série d'aventures. Imaginez, par exemple, un drame policier ou un film d'aventure ou de guerre. Cette fois, au lieu de vous contenter de regarder passivement l'histoire se dérouler devant vous, vous allez contrôler l'un des personnages, prendre les décisions pour lui ou elle, le faire agir et même le faire parler. En outre, vos décisions et celles de vos amis joueurs influenceront directement les événements et le déroulement de l'histoire.

Comment pouvez-vous influencer ces événements?

Comment allez-vous décider de ce qui va se passer? C'est là qu'intervient le jeu. Les jeux de rôle comme DEATHWATCH vous fournissent un ensemble de règles qui décrivent comment concevoir votre personnage et le faire agir tout au long du jeu. Ces règles couvrent toutes les situations, de la fusillade à la poursuite, en passant par la gestion d'enquêtes qui peuvent durer plusieurs jours d'affilée.

Souvent, ces règles vous demanderont de lancer des dés pour réaliser une action, et ce seront les résultats

de ce tirage qui vous indiqueront le succès ou l'échec. Tandis que les règles sont là pour fournir un cadre et des principes de jeu, les dés permettent d'introduire un élément de hasard. Après tout, la réussite ne serait pas si délectable si l'échec n'existait pas. Sauter de toit en toit devient soudain beaucoup plus palpitant si le moindre faux pas (matérialisé

par un mauvais jet de dés) peut faire basculer votre personnage dans la ruelle, tout en bas.

Au début, un jeu de rôle comme DEATHWATCH vous semblera peut-être truffé de règles. Toutefois, vous ne tarderez pas à voir que ces règles sont en réalité relativement simples, faciles à mémoriser et souvent très intuitives. Pour l'arbitrage, il y a toujours un meneur de jeu (ou MJ). Vous pouvez tenir ce rôle ou le confier à l'un de vos amis qui sera choisi par le groupe. Le MJ ne possède pas de personnage défini à incarner dans la partie. Au lieu de cela, c'est lui qui dirige le jeu, raconte l'histoire et décrit les innombrables situations qui se présentent au fil de sa narration. Il incarne également les individus que rencontrent vos personnages, gère ces rencontres et met en scène les événements étranges face auxquels vous devez réagir; il est, en quelque sorte, à la fois l'arbitre du jeu et le narrateur de l'histoire.

Tous les autres joueurs contrôlent des personnages qui vivent dans le monde dans lequel se déroule l'histoire. Ces protagonistes sont appelés personnages joueurs (ou PJ). Durant le jeu, les joueurs devront décrire les intentions et les actions de leurs personnages au MJ, qui décidera, en se basant sur les règles, si ces actions réussissent ou échouent et comment les paroles et les actes des personnages vont affecter le scénario qu'ils sont en train de jouer.

QU'Y A-T-IL DANS CE LIVRE ?

DEATHWATCH est divisé en quinze chapitres. En voici le contenu :

INTRODUCTION

Vous êtes en train de la lire. Elle présente une vue d'ensemble de DEATHWATCH et du jeu de rôle en général.

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE

Il vous guidera à travers les différentes étapes de la création du personnage que vous interprétez dans le jeu.

CHAPITRE II : SPÉCIALITÉS

Ce chapitre décrit le rôle de votre personnage au sein de la Deathwatch et de son équipe d'extermination. Il détaille les différentes spécialités et explique comment vous pourrez améliorer et développer votre personnage au cours du jeu.

CHAPITRE III : COMPÉTENCES

De Acrobatie à Vigilance, chaque personnage peut utiliser un certain nombre de compétences acquises au cours de son existence. C'est ici que vous trouverez leur description.

CHAPITRE IV : TALENTS ET TRAITS

Qu'il s'agisse d'être un As du bolter ou de disposer d'une Vitesse hors du commun, chaque personnage possède des aptitudes particulières qui le rendent unique. Ce chapitre décrit tous ces talents et traits en détail.

CHAPITRE V : ARSENAL

Vous y trouverez la description d'un certain nombre d'outils, d'équipements, d'armes et d'armures que votre space marine pourrait utiliser ou acquérir au fil de ses aventures.

CHAPITRE VI : POUVOIRS PSYCHIQUES

Les pouvoirs étranges de l'esprit sont aussi gratifiants que dangereux à manier. Les pouvoirs d'un archiviste space marine diffèrent légèrement de ceux des autres individus doués de capacités psychiques. Dans ce chapitre, vous découvrirez comment ils agissent et ce qui se passe en cas d'échec.

CHAPITRE VII : RÈGLES DU JEU

Vous trouverez dans ce chapitre des indications sur la manière d'effectuer des tests de compétence, d'utiliser vos points de Destin et d'accomplir toutes sortes d'actions liées aux règles du jeu.

CHAPITRE VIII : COMBAT

Dans DEATHWATCH, vous aurez à affronter toutes sortes de xenos. Ce chapitre vous explique comment y parvenir.

CHAPITRE IX : LE MENEUR DU JEU

Dans tout jeu de rôle, le MJ occupe une fonction bien particulière; ce chapitre vous explique comment l'assumer. En plus de conseils sur la manière de faire progresser une campagne dans DEATHWATCH, vous y trouverez également des règles relatives à la corruption et à l'attribution des points d'expérience.

CHAPITRE X : L'IMPERIUM

Dans ce chapitre, vous trouverez la description de l'Imperium de l'Humanité au 41^e millénaire, dans toute sa glorieuse décrépitude ravagée par la guerre.

CHAPITRE XI : LA DEATHWATCH

La Deathwatch est une organisation d'élite réunissant des space marines des quatre coins de la galaxie. Ce chapitre relate l'histoire de la Deathwatch, ainsi que les mystères et les secrets qui entourent ce groupe énigmatique.

CHAPITRE XII : L'ÉTENDUE DE JÉRICO

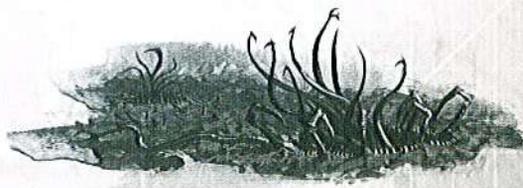
L'Étendue de Jéricho forme le décor de jeu de DEATHWATCH. Ce chapitre présente une vue d'ensemble de l'Étendue ainsi qu'une description détaillée de certains lieux importants, comme la forteresse Erioch, la croisade d'Achilus, et les trois percées. Les MJ devraient y trouver quantité d'informations utiles pour mener une campagne de DEATHWATCH.

CHAPITRE XIII : ADVERSAIRES

La galaxie grouille d'une infinie variété de créatures dangereuses; ce chapitre présente les différents antagonistes (avec leurs caractéristiques) que l'on peut rencontrer dans l'Étendue de Jéricho.

CHAPITRE XIV : EXTRACTION

Ce livre se termine par une aventure parfaite pour débiter à DEATHWATCH. Il s'agit d'une course contre la montre pour récupérer des informations vitales face à l'arrivée d'un grand péril.



LE JEU ET LES DÉS

DEATHWATCH est un jeu de rôle dans lequel les joueurs utilisent des dés polyédriques à dix faces, également appelés d10 dans ce livre. Vous pourrez en trouver dans toutes les boutiques spécialisées dans les jeux, de nombreuses librairies et probablement là où vous avez acheté ce livre. Tous les participants doivent disposer d'au moins deux d10, de couleurs différentes si possible.

Dans les règles, l'abréviation 1d10 désigne un seul dé à dix faces, 2d10 indique qu'il faut lancer deux dés, et ainsi de suite. Souvent, les joueurs devront obtenir un chiffre au hasard, compris entre 1 et 100. On appelle cela un jet de pourcentage, aussi désigné sous l'abréviation d% ou d100.

Pour effectuer un jet de pourcentage, vous aurez besoin d'utiliser deux dés à dix faces. Choisissez celui qui indiquera les «dizaines» et celui qui indiquera les «unités». Vous trouverez probablement utile d'avoir des dés de couleurs différentes afin de mieux les distinguer. Voyez la Table A-1 : exemples de jets de pourcentage, ci-dessous.

Il est important de signaler que lorsque les règles précisent 2d10, il ne s'agit pas d'un jet de pourcentage. Dans ce cas, après avoir lancé les dés, vous devez simplement additionner les résultats donnés par chaque dé.

EXEMPLE

Atrous, un space marine du chapitre des Dark Angels, est victime de l'explosion d'une grenade à fragmentation qui inflige 2d10 points de dégâts explosifs. Le MJ lance 2d10 et obtient un «9» et un «7», pour un total de 16 points de dégâts.

Dans certains cas, les règles vous demanderont de lancer 1d5. Pour obtenir le résultat souhaité, lancez simplement un dé à dix faces et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur.

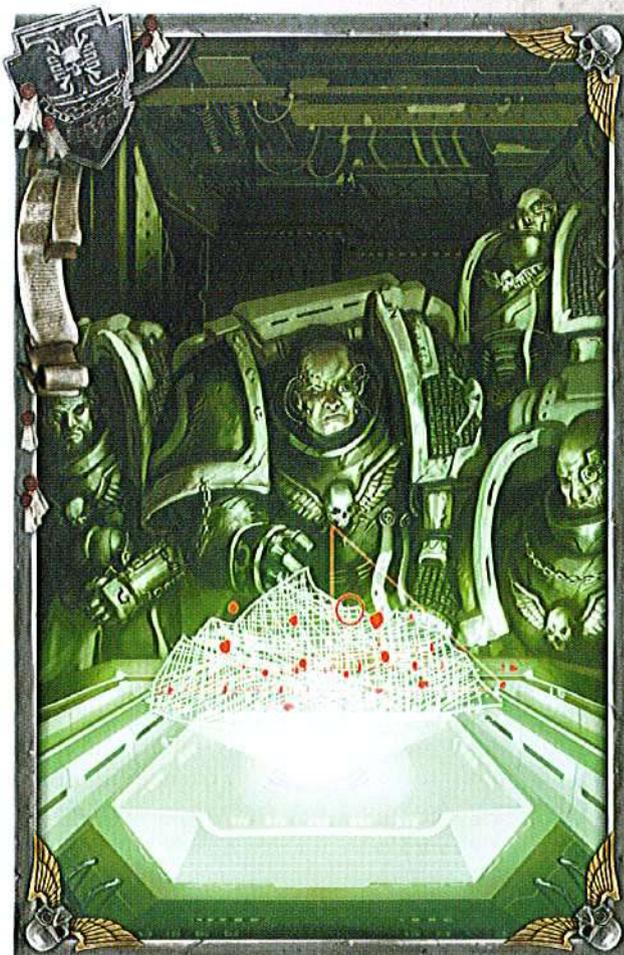


EXEMPLE

La grenade à fragmentation était suffisamment puissante pour infliger 1 point de dégâts critiques à Atrous. Après avoir consulté la table des dégâts critiques appropriée, le MJ découvre qu'il est projeté en arrière sur 1d5 mètres. Il lance 1d10 et obtient un «5» qui donne un résultat de $3 (5 / 2 = 2,5, \text{arrondi à } 3)$. Le pauvre Atrous est donc catapulté à trois mètres en arrière par l'explosion.

TABLE A-1 : EXEMPLES DE JETS DE POURCENTAGE

Dé des «dizaines»	Dé des «unités»	Résultat
7	3	73
3	7	37
2	0	20
0	2	2
0	0	100



QUE FAUT-IL POUR JOUER À DEATHWATCH ?

Quand vous serez prêt à vous lancer dans votre première partie, voici ce dont vous aurez besoin :

- Ce livre de règles
- Trois personnes (au moins) prêtes à jouer
- Un endroit tranquille (autour d'une table, c'est l'idéal)
- Trois ou quatre heures libres
- Quelques dés à dix faces (au moins deux par joueur)
- Du papier
- Des crayons à papier et des gommes
- Des friandises à grignoter, des boissons, etc.

Vous devriez trouver des dés à dix faces dans la boutique où vous avez acheté ce livre. À défaut, il existe de nombreuses boutiques Internet qui vendent ce genre de dés dans une variété de couleurs et de finitions. Si vous disposez d'un photocopieur, vous voudrez peut-être reproduire les fiches de personnage qui se trouvent à la fin de ce livre à l'intention de chacun des membres de votre groupe, mais ce n'est pas indispensable. Vous pouvez également télécharger gratuitement des fiches de personnages imprimables sur notre site : www.bibliothequeinterdite.fr/dw.

Afin d'aider les joueurs à visualiser l'action, vous pouvez également utiliser des figurines adaptées afin de représenter vos personnages et leurs ennemis lors des combats. Les figurines Citadel de la gamme Warhammer 40,000 de Games Workshop sont idéales pour cela. Visitez www.games-workshop.com pour plus de détails et pour connaître l'adresse des détaillants les plus proches.

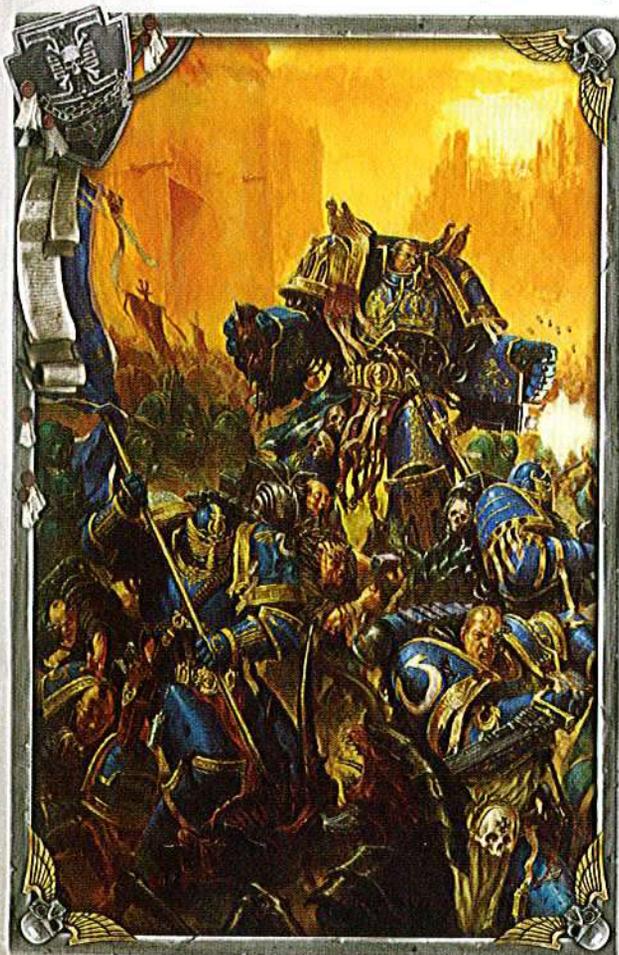
LES SPACE MARINES

« Ils auront un cœur pur et un corps puissant, insensibles au doute comme à l'orgueil. Ils seront les étoiles scintillant au firmament de la guerre, des anges de la mort aux ailes étincelantes apportant le trépas aux ennemis de l'humanité. Qu'il en soit ainsi pour mille milliers d'années, jusqu'à la fin de l'éternité et l'extinction de toute chair mortelle. »

— Roboute Guilliman, primarque des Ultramarines

Dans l'univers du 41^e millénaire ravagé par la guerre, des forces effroyables menacent l'existence même de l'humanité. Des races xenos comme les orks et les tyranides ravagent des systèmes stellaires entiers, et l'âme de chaque être humain est menacée par les pouvoirs démoniaques du Chaos. Face à ces ennemis implacables se dressent les armées de la Garde Impériale, les gigantesques engins de guerre des légions Titaniques et, plus puissants d'entre tous, les redoutables space marines des légions Astartes.

Les space marines sont les guerriers suprêmes de l'Imperium. Modifiés génétiquement pour devenir des combattants d'exception, ils sont incommensurablement plus forts et plus robustes que des êtres humains ordinaires. Les space marines sont organisés en approximativement un millier de chapitres, comptant chacun environ mille guerriers répartis en dix compagnies d'une centaine d'hommes. Chaque chapitre forme un corps d'armée autonome équipé de ses propres astronefs et capable de réagir



instantanément à n'importe quel péril menaçant la sécurité de l'Imperium. Chaque chapitre s'enorgueillit de son histoire et de ses hauts faits, et tous possèdent leurs propres couleurs et insignes qui leur furent donnés à leur fondation et qu'ils arborent fièrement sur leurs armures et leurs véhicules. L'équipement militaire des space marines est entretenu avec le plus grand soin, et certaines armes sont pieusement ornées de textes calligraphiés détaillant les honneurs de bataille gagnés au combat.

Un space marine est un guerrier gigantesque dont la force brute est guidée par une habileté surhumaine. Il est armé du terrifiant bolter, une arme sacrée qui tire des balles autopropulsées à masse réactive qui explosent dans le corps de la cible. Il est revêtu d'une armure énergétique qui le protège des tirs ennemis tout en augmentant sa force et en lui permettant de survivre dans les environnements les plus hostiles. Il est le résultat d'un entraînement intensif associé à des manipulations génétiques qui transforment les hommes choisis parmi les peuples guerriers les plus redoutables de l'univers connu en des machines à tuer surhumaines, armes ultimes de l'arsenal impérial.

L'ORIGINE DES SPACE MARINES

Parmi les quelque mille chapitres space marines existants, rares sont les chanceux qui peuvent retracer leur histoire jusqu'à l'origine, il y a dix mille ans de cela, quand l'Empereur de l'Humanité marchait encore parmi les hommes. En ce temps, l'Empereur créa les primarques, vingt surhommes immortels qui devinrent ses frères d'armes et ses généraux durant la Grande Croisade qui permit de réunifier les mondes humains perdus dans un long isolement. Les primarques étaient des êtres d'une puissance inconnue dans l'univers d'aujourd'hui. Les premiers space marines de l'Imperium naissant furent également créés au cours de cette période, chacun bénéficiant du patrimoine génétique d'un des primarques, mais dilué une centaine de fois car aucun organisme humain n'aurait été en mesure de contenir un tel pouvoir. Chaque primarque se retrouva à la tête d'une légion de space marines, une formation beaucoup plus importante numériquement que les chapitres ultérieurs.

Le nom de certains primarques a traversé les millénaires et les récits de leurs exploits sont devenus légendaires. Des noms comme Lion El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn ou Sanguinius aux ailes d'ange sont prononcés avec révérence sur les mondes conquis par l'humanité, et seul le nom de l'Empereur suscite un plus grand respect. D'autres noms sont en revanche voués aux gémonies dans toutes les communautés des hommes, car plusieurs primarques se rebellèrent contre l'Empereur et suivirent Horus, le plus puissant d'entre eux, quand il se dressa contre l'Humanité.

Alors que la Grande Croisade atteignait son apogée, Horus mena ses légions renégates contre ceux qui restaient fidèles à l'Empereur. Des mondes brûlèrent au nom des Dieux Sombres, et une terreur sans précédent se répandit. Les événements réels de cette période restent obscurs, perdus dans les brumes du temps ou embellis au point d'évoquer des géants arpenter les mondes de leur pas tonitruant, brisant les planètes sous leurs pieds.

Les forces renégates du Maître de Guerre Horus balayèrent toute résistance devant elles, jusqu'à ce que les légions encore loyales au Maître de l'Humanité se retrouvent acculées derrière les murailles fortifiées du palais de l'Empereur sur Terra. Les forces

des ténèbres encerclaient la flamme vacillante de l'humanité, mais les heures désespérées appellent des solutions désespérées. Sanguinius des Blood Angels et Rogal Dorn des Imperial Fists, suivis de leurs guerriers les plus braves, accompagnèrent l'Empereur dans l'assaut de la barge de bataille d'Horus, un puissant vaisseau de guerre en orbite au-dessus de Terra. L'Empereur et ses guerriers se téléportèrent sur la barge d'Horus mais se retrouvèrent séparés et dispersés sur le vaisseau corrompu en raison de quelque noire sorcellerie. L'Empereur se fraya un chemin jusqu'au Maître de Guerre mais arriva trop tard pour sauver Sanguinius; le primarque angélique avait été tué par Horus quand il avait refusé de se vouer au Chaos. Toutefois, on raconte que Sanguinius était parvenu à infliger une blessure, encore que modeste, à son ancien frère. Horus et l'Empereur s'affrontèrent dans un duel à la fois physique et mental. Horus était empli de la puissance des Dieux Sombres et il porta à l'Empereur un coup mortel, mais la volonté de l'Empereur l'emporta au final, et il abattit Horus en puisant dans ses ultimes forces. Le traître fut entièrement détruit et le pouvoir des légions renégates mourut avec lui. Lorsque Dorn et ses guerriers réussirent enfin à rejoindre le sanctuaire du maître de guerre, ils découvrirent le corps brisé de l'Empereur, et on raconte que leurs cris de chagrin résonnèrent jusqu'à la surface de Terra.

Rogal Dorn, qui était le plus inflexible et le plus déterminé des primarques, ramena le corps de son maître sur Terra et, guidé par les instructions de l'Empereur mourant, le plaça dans le Trône d'Or afin de préserver éternellement son existence grâce à des machineries baroques et des sacrifices constants. Les disciples des Puissances de la Ruine étaient vaincus, mais à un prix terrible. La fraternité des primarques était brisée, et les ambitions de l'Empereur pour l'Imperium et pour l'Humanité étaient ruinées. L'empire galactique qu'il avait forgé était quasiment détruit et de longues années d'une guerre sans merci furent encore nécessaires pour que toutes les forces renégates soient vaincues et repoussées dans l'enfer chaotique de l'Œil de la Terreur. Les pertes se comptèrent par milliards, et un nombre incalculable de mondes furent laissés à l'état de déserts stériles jonchés de cadavres pour que le terrible brasier de l'Hérésie d'Horus soit enfin étouffé, laissant l'humanité vacillante, au bord de l'extinction.

L'Hérésie d'Horus avait révélé des faiblesses dans le matériel génétique de plusieurs légions space marines, faiblesses exacerbées par la nécessité de maintenir d'énormes effectifs pour mener les terribles guerres de cette époque. Les insidieuses puissances du Chaos avaient été capables de manipuler cette faille pour retourner contre l'Empereur Horus et les nombreux space marines sous ses ordres. Une fois Horus vaincu, il fut décidé que les forces de l'Imperium devaient être réorganisées de façon à ce qu'une catastrophe similaire ne puisse jamais se reproduire.

Les légions space marines furent divisées en différents chapitres portant des noms différents, dont un chapitre conservant le nom de la légion fondatrice. Cet événement fut baptisé du nom de Deuxième Fondation, et plus d'une vingtaine de nouvelles Fondations eurent lieu au cours des dix millénaires suivants. Nul ne sait avec précision combien de chapitres furent créés à la suite de l'Hérésie d'Horus, car de nombreuses archives impériales sont perdues ou incomplètes, et des chapitres entiers furent créés et détruits au cours des millénaires qui suivirent. Ce qui est certain, c'est qu'il existe à ce jour un peu plus d'un millier de chapitres disséminés dans l'Imperium, réunissant dans leurs confréries les meilleurs guerriers que l'humanité ait engendrés.

LE CODEX ASTARTES

« Ils seront mes guerriers d'élite, ces hommes qui se donnent à moi. Je vais les modeler comme de l'argile, et les forger dans le creuset de la guerre. Leur volonté sera de fer et leurs muscles d'acier. Je les vêtirai de grandes armures et leur confierai les armes les plus puissantes. Ils seront épargnés par les miasmes et la maladie, nulle langueur ne les atteindra. Ils auront des stratégies, des tactiques et des machines telles qu'aucun adversaire ne pourra les vaincre au combat. Ils sont mon rempart contre la Terreur. Ce sont les défenseurs de l'humanité. Ce sont mes space marines, et ils ne connaîtront pas la peur. »

— Codex Astartes, prologue (Apocryphe de Skaros)

Suite au désastre de l'Hérésie d'Horus, les fondations de l'Imperium furent établies. Les premiers Hauts Seigneurs de Terra mirent en place les structures opérationnelles de l'Adeptus Terra et précisèrent les responsabilités et les devoirs féodaux qui incombaient aux gouverneurs planétaires. Une de leurs plus grandes tâches fut la réorganisation des forces combattantes de l'Imperium. Celle-ci fut presque entièrement l'œuvre d'un seul homme, Roboute Guilliman, primarque de la légion des Ultramarines. Avec la rapidité et l'efficacité qui le caractérisaient, il codifia l'organisation de la Garde Impériale, de la Marine Impériale et des space marines. De tous ses travaux, le plus important reste le Codex Astartes, grand ouvrage normatif qui pose les bases de l'organisation et des règles tactiques des chapitres space marines.

Le Codex Astartes établissait que les space marines devaient être créés et entraînés sur une période de temps déterminée. Les banques génétiques utilisées pour cultiver les implants qui transforment un homme normal en un puissant space marine devaient être étroitement contrôlées et les organes créés soumis aux tests de pureté les plus sévères. Les jeunes initiés devaient subir de rigoureuses épreuves d'aptitude, aussi bien physiques que psychologiques avant d'être acceptés, et seuls les meilleurs d'entre eux étaient retenus.

Sur terre, l'Adeptus Terra créa des banques génétiques pour produire et stocker les implants space marines. Ces banques fournirent tous les nouveaux implants génétiques des space marines et, afin de prévenir toute contamination, le matériel génétique des anciennes légions fut isolé. Ainsi, les nouveaux space marines recevaient des implants génétiques provenant uniquement du stock génétique propre à leur chapitre.

Les gènes des légions renégates furent placés dans un sceau de stase temporelle, mais beaucoup pensent désormais que ces stocks dangereux devraient être détruits. En prenant le contrôle direct des réserves génétiques, les Adeptes de Terra purent en fin de compte contrôler les space marines. Eux seuls ont désormais le pouvoir de détruire ou de créer des chapitres space marines selon leur bon vouloir.

La Deuxième Fondation fut décrétée sept ans après la mort d'Horus. Les légions space marines furent dissoutes et réorganisées en formations plus petites et plus flexibles. Alors que les anciennes légions n'étaient pas limitées en taille, l'effectif des nouvelles formations fut fixé à un millier de combattants, ce qui correspondait à une unité appelée chapitre. Le chapitre devint donc la formation standard des space marines, garantissant qu'à l'avenir aucun homme n'aurait plus le contrôle d'une force aussi imposante qu'une légion space marine.

Les légions existantes furent scindées en plusieurs chapitres. Un chapitre conserva le nom et les couleurs de la légion originale, tandis que les autres chapitres prirent de nouveaux noms

et de nouvelles couleurs. La plupart des légions se scindèrent en moins de cinq chapitres, mais les Ultramarines, dont les effectifs étaient largement supérieurs à ceux des autres légions, donnèrent naissance à beaucoup plus de chapitres. Le nombre exact de chapitres descendant des Ultramarines est incertain; la plus ancienne copie du Codex Astartes (le fameux Apocryphe de Skaros) mentionne le chiffre de 23, mais sans les nommer.

Suite à la Deuxième Fondation, les gènes des Ultramarines devinrent la source principale de matériel génétique pour les fondations ultérieures. Les nouveaux chapitres nés des Ultramarines sont souvent surnommés les Primogenitors, ou «premiers nés». Tous les chapitres primogenitors vénèrent Roboute Guilliman comme leur père fondateur.

Le Codex Astartes précise en outre les rôles tactiques, les spécifications d'équipement et les insignes d'identification des space marines. Ces prescriptions ont évolué au fil des siècles, et le Codex Astartes du 41^e millénaire forme un traité extrêmement détaillé qui rassemble le savoir de centaines de stratèges de différentes époques. Certaines parties semblent insignifiantes et dépassées, indignes de l'esprit supérieur d'un primarque. D'autres décrivent des batailles historiques en commentant les tactiques employées et les décisions de l'état-major. Mais le Codex Astartes dans son ensemble est révééré comme un livre saint, et nombreux sont les chapitres qui considèrent ses recommandations comme sanctifiées par l'Empereur lui-même.

LES CHAPITRES CODIX

Les chapitres qui suivent à la lettre les prescriptions du Codex Astartes sont parfois surnommés les chapitres Codex. Ces space marines se réfèrent au Codex pour leur organisation, leurs insignes d'identification et leur doctrine tactique. Le chapitre des Ultramarines, chapitre de Roboute Guilliman lui-même, est le plus célèbre des chapitres Codex. Toutefois, la plupart des chapitres n'adhèrent pas aussi aveuglément aux prescriptions du Codex en terme d'organisation et de tactique. Si leur organisation suit le Codex dans les grandes lignes, celle-ci reflète également leur monde natal et la personnalité de leur primarque. Les Blood Angels et les Dark Angels sont de parfaits exemples de cette tendance. Un petit nombre de chapitres divergent enfin largement des préceptes du Codex. Le plus connu de ces chapitres «non-conformistes» est celui des Space Wolves, modelé par l'esprit rebelle de son primarque Lemar Russ plus que par tout autre chose.

L'Adeptus Terra n'a jamais cherché à imposer à tous les chapitres de respecter le Codex; d'ailleurs, il n'est pas certain qu'il en aurait eu le pouvoir. Toutefois, il choisit de favoriser les gènes des Ultramarines lors des fondations suivantes, engendrant de nouveaux chapitres Codex dans leur lignée. Au fil du temps, certains de ces chapitres ont dévié de la stricte observance du Codex et introduit des variations, mais ils sont globalement restés fidèles aux principes édictés par Roboute Guilliman plusieurs milliers d'années auparavant.

LES FONDATIONS SUIVANTES

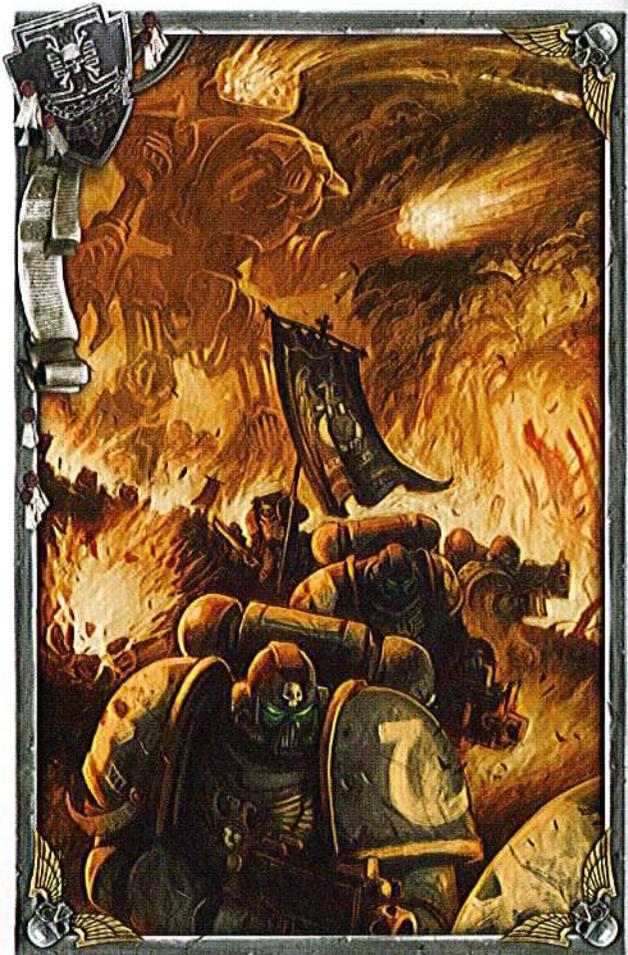
L'histoire de l'Imperium depuis l'Hérésie d'Horus n'est pas un long fleuve tranquille. Il y eut des périodes de rébellion et d'anarchie, des époques où l'équilibre des pouvoirs changea du tout au tout et où l'histoire était littéralement réécrite. Parmi les nombreuses fondations de chapitres space marines qui suivirent, certaines datent de ces temps troublés, ce qui fait que plusieurs

chapitres ne connaissent pas avec exactitude la date de leur création. On estime généralement qu'un peu plus de la moitié du millier de chapitres existant aujourd'hui descendent des Ultramarines, soit directement, soit par l'intermédiaire d'un des chapitres primogenitors de la Deuxième Fondation.

Le nombre exact des chapitres créés lors de la Deuxième Fondation est inconnu. De nombreuses archives impériales furent perdues durant l'Âge de l'Apostasie, une époque troublée qui jette un voile d'obscurité sur tout un pan de l'histoire de l'Imperium. Selon toute vraisemblance, certains des chapitres créés durant la Deuxième Fondation ont depuis lors été détruits sans laisser de traces de leur histoire. D'autres ont disparu plus récemment, ne laissant que le souvenir de leur nom.

Chacun des chapitres issus du démantèlement des légions réunissait environ un millier de combattants. Le Codex Astartes s'attarde longuement sur l'organisation des chapitres. Un chapitre est constitué de dix compagnies de cent space marines. Chaque compagnie est elle-même organisée en dix escouades de dix hommes menés par un sergent. En plus de ces unités de combat de base, chaque compagnie dispose de son propre capitaine, de son porte-étendard, de son chapelain et de son apothicaire.

Chaque compagnie, à l'exception de celle des Scouts, dispose d'un parc de transports de troupes Rhino pour ses escouades et ses officiers. La 1^{re} Compagnie est également équipée de blindés Land Raiders pour transporter ses escouades de Terminators. Il est d'usage de laisser les Dreadnoughts au sein de leur compagnie, car leur présence imposante galvanise la combativité de leurs frères d'armes.



SÉLECTION ET INITIATION

Chaque chapitre a ses propres méthodes de recrutement des jeunes guerriers qui renouvellent ses effectifs. Beaucoup ne recrutent que parmi la population de leur monde natal, instaurant des épreuves pour sélectionner uniquement les plus forts et les plus fidèles. Ces mondes sont souvent arriérés sur le plan technologique et dominés par des sociétés guerrières où les enfants mâles qui montrent du potentiel sont poussés à se dépasser, dans l'espoir qu'ils aient un jour la chance de rejoindre les rangs des space marines, que ces peuplades appellent souvent les « guerriers des étoiles », les « chevaliers célestes », ou d'autres noms similaires. Les habitants des mondes sauvages fournissent toujours d'excellentes recrues, issues d'un environnement dur, primitif et féroce. Mais pour l'agressivité pure et l'instinct meurtrier presque maladif, peu de recrues peuvent rivaliser avec les jeunes racailles qui rôdent dans les profondeurs obscures et sordides des mondes-ruches. Poussés à une violence extrême par les difficultés de la vie sur un monde-ruche, ces tueurs impitoyables sont habituellement délaissés par les autorités. Ils sont des recrues idéales pour les space marines, et des gangs entiers de racailles des ruches sont parfois traqués et soumis aux tests de sélection. D'autres recrues proviennent de mondes plus civilisés de l'Imperium, mais restent plutôt rares.

Les planètes utilisées par les space marines comme bases de recrutement sont étroitement surveillées par les apothicaires et

les chapelains du chapitre. La pureté génétique de la population doit être maintenue afin de conserver les qualités qui servent le mieux les space marines. Leur bonne santé spirituelle est également l'objet d'attention, pour s'assurer qu'aucune influence des Puissances de la Ruine ne se manifeste chez eux. Cette surveillance est d'habitude discrète et il est rare qu'une société ait des contacts directs avec les space marines, voire même qu'elle soit au courant de leur existence, quand elle n'ignore pas tout de l'Imperium lui-même. Les officiers du chapitre ne visitent ces cultures guère plus d'une fois par génération et sont l'objet de mythes. Ces puissants guerriers venus d'au-delà des étoiles sont des êtres légendaires dont la parole a force de loi.

La nature des épreuves qu'imposent ces êtres venus d'ailleurs varie considérablement, mais elles sont toujours si difficiles que seuls quelques candidats parviennent à en triompher. Ceux qui échouent et en réchappent vivants peuvent s'estimer heureux, car beaucoup de tests prennent la forme d'un combat rituel, d'une chasse à quelque grand fauve, ou d'épreuves de force et de bravoure incroyablement périlleuses. À l'issue des épreuves, les aspirants qui ont été jugés dignes sont emmenés au loin, pour ne plus jamais revenir.

C'est toujours un grand honneur pour une famille d'avoir un fils choisi par les space marines, même pour des sociétés ne possédant guère de connaissances sur la galaxie qui s'étend autour de leur monde. Les prêtres loups des Space Wolves visi-

ASTRA INTERIORIORUM
EXTERIORUM

ORGANISATION

L'organisation du chapitre forme le cœur du Codex Astartes.
Un chapitre est constitué de dix compagnies de cent space marines chacune.

ARSENAL
Techmarines et serviteurs
Whirlwinds
Vindicators
Predators

ÉTAT-MAJOR
Maître du chapitre
Officiers supérieurs
Administration
Logistique

LIBRARIUS
Maître archiviste
Épistoliers
Copistes
Bibliothécaires

VÉTÉRANS

1^{re} COMPAGNIE (VÉTÉRANS)
Capitaine
Chapelain
Apothicaire
Porte-étendard
ESCOUADES :
20 Terminators
ou 10 Vétérans
SOUTIEN :
Dreadnoughts
Rhinos
Land Raiders

COMPAGNIES DE COMBAT

2^e-5^e COMPAGNIES
Capitaine
Chapelain
Apothicaire
Porte-étendard
ESCOUADES :
6 Tactiques
2 Assaut
2 Devastator
SOUTIEN :
Dreadnoughts
Rhinos, motos
Land Speeders

COMPAGNIES DE RÉSERVE

6^e-7^e COMPAGNIES
Capitaine
Chapelain
Apothicaire
Porte-étendard
ESCOUADES :
10 Tactiques
SOUTIEN :
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders

8^e COMPAGNIES
Capitaine
Chapelain
Apothicaire
Porte-étendard
ESCOUADES :
10 Assaut
SOUTIEN :
Dreadnoughts
Rhinos
Land Speeders
Motos

9^e COMPAGNIES
Capitaine
Chapelain
Apothicaire
Porte-étendard
ESCOUADES :
10 Devastators
SOUTIEN :
Dreadnoughts
Rhinos

SCOUTS
10^e compagnie (Scouts)
Capitaine, chapelain, apothicaire
Escouades : Scouts

Les compagnies de combat forment la force principale d'un chapitre, soutenue par les autres compagnies. Lors d'une campagne, les pertes des compagnies de combat sont comblées par les compagnies de réserve afin de conserver autant que possible des effectifs complets. Les chapitres évitent généralement d'engager l'ensemble de leurs forces dans une campagne, car des pertes massives risqueraient alors de provoquer la disparition du chapitre.

tent les tribus en guerre de leur monde natal Fenris en quête des jeunes guerriers les plus forts et les plus braves, tandis que les Ultramarines choisissent traditionnellement leurs candidats parmi l'élite des centres d'entraînement d'un groupe de systèmes planétaires connu sous le nom collectif d'Ultramar, le fief des Ultramarines.

D'autres chapitres n'ont pas de monde natal et traversent la galaxie dans des flottes gigantesques de vaisseaux de guerre, recrutant leurs candidats sur différents mondes selon un parcours établi ou dans les zones de guerre où ils sont déployés. Les Black Templars ou les Dark Angels font partie de ces chapitres nomades.

Une fois acceptés, les jeunes aspirants deviennent des novices et commencent leur cycle d'entraînement et d'améliorations biologiques. Chaque chapitre possède ses propres traditions d'initiation des recrues à ses légendes et ses secrets. Cette initiation se déroule en parallèle avec les traitements biogénétiques que doit subir le novice. Tandis que son corps se transforme, son esprit évolue lui aussi, cependant qu'il fait l'expérience du combat et assiste aux nombreux rituels auxquels il est tenu de participer.

La nature de ces rites varie énormément d'un chapitre à l'autre. Certains sont des cérémonies solennelles rappelant le sacrifice de l'Empereur pour le bien de l'humanité. D'autres sont des célébrations bruyantes liées à la culture du monde natal du chapitre. D'autres encore sont sanglantes et barbares, et impliquent des effusions de sang rituelles, des scarifications ou des amputations. Toutes ces cérémonies sont essentielles à l'esprit de corps du chapitre, et la participation à celles-ci est un préalable à l'acceptation du novice par ses futurs frères d'armes.

La rudesse de l'entraînement est telle que beaucoup de novices n'y survivent pas. Qu'il soit estropié sur le champ de bataille ou jugé défaillant spirituellement lors d'un rituel particulièrement exigeant, un novice peut voir son avenir au sein du chapitre compromis.

Il arrive parfois qu'un novice transgresse un des nombreux articles de la loi du chapitre, et dans ce cas une blessure au combat semble préférable aux différents châtiments qui peuvent sanctionner un tel manquement. La plupart des transgresseurs ont le cerveau effacé et deviennent des serfs, domestiques du chapitre. Les moins fortunés sont transformés en serveurs, automates biomécaniques lobotomisés dont la tâche consiste à assister les techmarines du chapitre dans l'utilisation de grosses et dangereuses machines. Quelques-uns peuvent cependant réussir à se hisser à des positions relativement éminentes au sein de la domesticité du chapitre, même si aux yeux des frères de bataille il ne restera qu'un serviteur anonyme parmi d'autres.

L'INITIATION GÉNÉTIQUE

Les épreuves par lesquelles un aspirant doit passer avant d'être reçu comme novice sont pénibles et ardues, mais ce n'est rien en comparaison du processus qui lui permettra de devenir un space marine. Suivant un protocole s'étendant sur plusieurs années, le jeune garçon sera modifié chirurgicalement par la greffe de plusieurs organes spéciaux qui le transformeront progressivement en un véritable space marine. Chacun de ces organes provient du patrimoine génétique (considérablement atténué) d'un des premiers primarques et, à travers lui, de l'Empereur lui-même. C'est donc à juste titre que les space marines peuvent se dire les descendants et héritiers du Maître de l'Humanité.

Les différents implants entraînent des transformations radicales chez le receveur, aussi bien sur le plan physique que mental. Ces transformations sont pour l'essentiel contrôlées par les sécrétions hormonales et s'intègrent dans le processus naturel de croissance. Les implants risquent de ne pas fonctionner correctement s'ils sont greffés alors que le receveur a déjà atteint un certain stade de développement. Il est par conséquent indispensable que les recrues soient assez jeunes. La comptabilité des tissus est également essentielle, faute de quoi les organes pourraient ne pas se développer normalement.

Le troisième critère est la réceptivité mentale. Plusieurs implants ne peuvent en effet se développer correctement que grâce à une stimulation par suggestion hypnotique. La recrue doit donc être réceptive à ce type de traitement.

Ces critères expliquent que seule une faible proportion des aspirants peuvent devenir des space marines, même s'ils ont survécu aux épreuves. Les zygotes sont programmés pour répondre à des hormones mâles (ce qui fait que les recrues doivent être de sexe masculin) et à certains types de tissus, d'où la nécessité de tests de compatibilité tissulaire en plus des évaluations psychologiques. Si tous ces examens sont passés avec succès, le candidat devient un novice. Une fois terminées les greffes et les traitements chimiques et hypnotiques qui les accompagnent, le sujet est prêt à prendre sa place au sein de la 10^e compagnie (la compagnie des Scouts). En général, un novice rejoint les rangs du chapitre entre seize et dix-huit ans, mais le processus de création d'un space marine engendre de tels changements hormonaux qu'il a déjà achevé sa croissance à cet âge-là.

Bien que les chapitres soient attentifs à ne sélectionner que les meilleurs candidats, tous les novices ne survivent pas au processus de transformation. Si un implant ne se développe pas normalement, le métabolisme du space marine risque de devenir dangereusement instable. Il peut tomber dans un état catatonique ou souffrir au contraire d'accès d'hyperactivité et, dans un cas comme dans l'autre, risque d'en mourir. Ceux qui ne meurent pas finissent invariablement avec des dommages cérébraux, transformés en déments meurtriers ou en véritables légumes. Lorsqu'un chapitre dispose de ses effectifs au complet, il peut mettre fin aux souffrances de ces inadaptés. Mais si le chapitre manque de space marines, il peut les laisser vivre et les intégrer dans des unités spéciales. Ceux qui manifestent des tendances psychotiques contrôlables peuvent ainsi former des escouades d'attaque suicide.

LES MATRICES GÉNÉTIQUES

Il existe dix-neuf matrices génétiques correspondant aux dix-neuf organes surhumains implantés chirurgicalement chez un space marine. Certains chapitres existant depuis plusieurs milliers d'années, il était inévitable que certains de leurs gènes mutent avec le temps, entraînant des modifications des organes cultivés artificiellement. Ces modifications entraînent parfois l'inefficacité de l'organe; c'est par exemple le cas chez les Imperial Fists qui ne possèdent pas de glande de Betcher, un organe qui permet à un space marine de cracher un poison corrosif. Dans d'autres cas, ces modifications réduisent l'efficacité de l'organe ou engendrent de nouveaux effets; les Salamanders, par exemple, ont la peau aussi noire que du charbon, une pigmentation provoquée par leur organe mélanochromique. Quel que soit le résultat, il affecte le chapitre tout entier puisque tous les space marines du chapitre portent des implants cultivés à partir du même matériel génétique.

Si les apothicaires et les chirurgiens du chapitre sont capables de réaliser les opérations de greffe, ils ne comprennent pas nécessairement le fonctionnement exact de chaque organe. Les procédures d'implantation sont incroyablement anciennes et se sont transmises de génération en génération, avec le lot inévitable de ritualisation et d'interprétations erronées. Pour toutes ces raisons, l'efficacité de chaque organe diffère d'un chapitre à l'autre, dépendant de l'état des gènes du chapitre et du degré de dégradation de ses procédures chirurgicales. Dans certains chapitres, la mutation des matrices génétiques, une procédure chirurgicale approximative ou un conditionnement post-opératoire inadéquat a pu corrompre le fonctionnement des implants.

En plus du problème de mutation des implants, certains chapitres ont tout simplement perdu une ou plusieurs matrices génétiques, à cause d'un accident, d'une insuffisance génétique, ou autre. Ainsi, très peu de chapitres possèdent les dix-neuf implants dans leur ensemble. Tous possèdent néanmoins l'implant carapace, car sans lui un novice ne pourra jamais devenir un space marine.

Chacun des organes issus des matrices génétiques est excessivement complexe. Certains ne fonctionnent correctement qu'en présence d'un autre organe, ce qui fait que la mutation ou la perte d'un organe affecte souvent le fonctionnement des autres. C'est pourquoi les implants doivent être constamment contrôlés et de nombreux space marines doivent subir des opérations de chirurgie corrective pour rééquilibrer leur métabolisme.

LE CONDITIONNEMENT

Le processus d'implantation des organes s'accompagne de traitements chimiques, de conditionnement psychologique et d'hypnothérapie subconsciente; le reste du temps, le novice consacre chaque heure du jour à développer ses talents guerriers en suivant un entraînement au combat intensif.

Jusqu'à l'initiation qui fera de lui un frère de bataille à part entière, le novice doit se soumettre à des tests et des examens constants. Les organes fraîchement implantés doivent être étroitement surveillés, et le moindre signe de déséquilibre ou de développement anormal corrigé. Les traitements chimiothérapeutiques diminuent après l'initiation, mais ne sont jamais interrompus. Les space marines sont soumis à des traitements réguliers toute leur vie afin d'assurer la stabilité de leur métabolisme. C'est la raison pour laquelle leur armure énergétique est équipée de nombreux systèmes de contrôle et d'injection de médicaments.

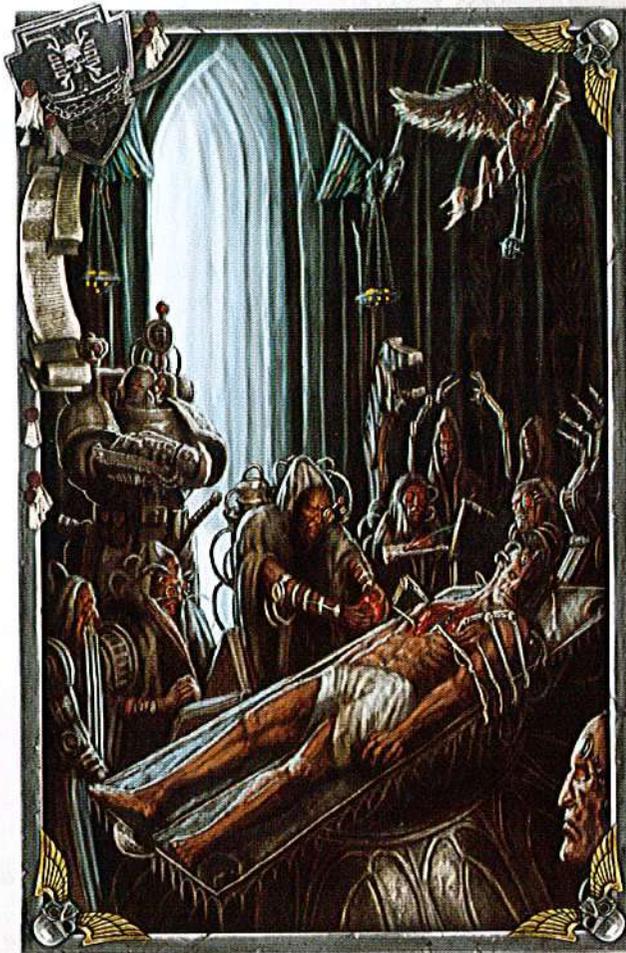
À mesure que son corps super-amélioré grandit, le receveur doit apprendre à utiliser ses nouvelles capacités. Certains implants, comme le nodule cataleptique et l'occulobe, ne peuvent fonctionner qu'après un traitement hypnothérapeutique adapté. L'hypnothérapie n'est pas toujours aussi efficace que les traitements médicamenteux, mais elle peut donner des résultats appréciables. Si un space marine apprend à contrôler son métabolisme, sa dépendance aux médicaments s'en trouvera réduite. Le traitement hypnothérapeutique se fait à l'intérieur d'une machine, l'hypnomat. Le space marine est placé en état d'hypnose et soumis à des stimuli visuels et auditifs destinés à éveiller son esprit aux processus métaboliques inconscients.

Un space marine est plus qu'un humain doté de pouvoirs extraordinaires. Son corps a reçu dix-neuf implants, mais son esprit a lui aussi été transformé afin de libérer ses capacités latentes. Ces

dernières sont, pour tout dire, encore plus extraordinaires que les capacités physiques conférées par les implants. Par exemple, un space marine est capable de contrôler ses perceptions et son système nerveux à un niveau remarquable, ce qui lui permet d'endurer des souffrances qui tueraient un homme normal. Il est capable de penser et de réagir à la vitesse de l'éclair. Son conditionnement comporte un entraînement de ses capacités mémorielles et certains space marines développent même une mémoire photographique. Comme les autres hommes, les space marines varient en intelligence, et leurs capacités mentales varient donc elles aussi selon les individus.

La première phase du processus de création d'un space marine est l'implantation du **cœur auxiliaire**, qui a lieu entre dix et quatorze ans. Cet organe augmente la circulation sanguine et peut même maintenir les fonctions vitales en cas de destruction du cœur du receveur. Il permet aux space marines de survivre à des blessures mortelles ou encore de supporter un milieu pauvre en oxygène; il est également indispensable au bon fonctionnement du métabolisme du sujet, poussé au-delà de ses limites par les nombreuses procédures chirurgicales qu'il sera amené à subir au cours des années suivantes.

L'étape suivante est l'implantation de l'**osmodula**. Il s'agit d'un organe tubulaire dont la taille minuscule cache une structure complexe. L'osmodula régule et sécrète des hormones affectant la fusion épiphysaire et l'ossification du squelette. Ces hormones spéciales permettent également aux os en formation d'assimiler des microparticules de céramite ajoutées dans la nourriture du novice. Deux ans après l'implantation, cela aura provoqué un renforcement considérable des os longs, une ossification extrême



de la cage thoracique (causée par la croissance des côtes qui finissent par former une masse compacte de plaques osseuses entrelacées), et un accroissement général de la taille du squelette.

Généralement implanté en même temps que l'osmodula, le **biscopea** est placé dans la cavité thoracique. Petit organe sphérique, sa fonction première est hormonale, comme l'osmodula. La présence du biscopea stimule la croissance musculaire. Ces muscles s'attachent sur le squelette en croissance rapide, c'est pourquoi ces deux implants sont généralement greffés simultanément.

Les phases quatre et cinq ont lieu simultanément, à un âge compris entre douze et quatorze ans. L'**hématopigment** est un minuscule organe implanté dans une artère et qui remplit deux fonctions. D'abord, il régule et contrôle (dans une certaine mesure) l'osmodula et le biscopea. Ensuite, il modifie la formule sanguine du receveur; son sang devient considérablement plus performant que du sang humain normal, ce qui est indispensable pour irriguer les organes supplémentaires que contient l'organisme d'un space marine.

Le deuxième implant greffé simultanément est l'**organe de Larraman**. Il s'agit d'un organe sombre et charnu qui a la forme d'un foie. Il est implanté dans la cage thoracique et irrigué par un réseau complexe de vaisseaux sanguins. Cet organe produit et stocke des cellules spéciales, les cellules de Larraman. Si le receveur est blessé, ces cellules sont libérées dans la circulation sanguine et viennent se fixer sur les leucocytes et arrivent grâce à eux jusqu'à l'endroit de la blessure. Au contact de l'air libre, les cellules de Larraman forment des tissus cicatriciels qui stoppent l'hémorragie et referment la plaie. Ce processus est quasiment instantané, comme si le sang se coagulait avant même de toucher le sol.

Avec la phase six commence le traitement intensif par hypnothérapie qui va accompagner toute la fin du processus de transformation, et qui se poursuivra par la suite. C'est l'étape de la greffe du **nodule cataleptique**, un implant cérébral inséré à l'arrière du crâne via un trou percé dans l'os occipital. Cet organe de la taille d'un petit pois agit sur les rythmes circadiens du sommeil et sur la réponse de l'organisme à la privation de sommeil. Normalement un space marine dort comme un homme ordinaire, mais en cas de privation de sommeil le nodule cataleptique entre en action. Le sujet est capable de dormir tout en restant éveillé en «endormant» séquentiellement les différentes parties de son cerveau. Ce procédé ne remplace pas totalement le sommeil normal, mais il accroît les capacités de survie d'un space marine en lui permettant de se reposer tout en restant conscient de son environnement.

Les trois étapes suivantes, l'implantation du **preomnor**, de l'**omophagea** et du **multi-poumon**, sont souvent réalisées simultanément, entre quatorze et seize ans. Le preomnor est un gros organe implanté dans la cavité thoracique. Il s'agit d'un estomac pré-digestif qui permet au receveur de consommer des matières normalement indigestes ou toxiques. Le preomnor ne digère pas vraiment; différents tubes sensoriels détectent les poisons éventuels et les neutralisent ou, si nécessaire, isolent le preomnor du reste de l'appareil digestif. L'omophagea est un implant complexe greffé sur la moelle épinière entre les vertèbres cervicales et thoraciques, et qui devient partie intégrante du cerveau. Quatre canaux nerveux, les neuroclea, sont implantés entre la colonne vertébrale et la paroi du preomnor. L'omophagea a pour fonction d'absorber le matériel génétique contenu dans des tissus organiques et de le transformer

en information mémorielle. Cela confère au space marine une capacité de survie singulière: il peut apprendre en mangeant. Si un space marine consomme la chair d'une créature, il absorbe certains de ses souvenirs, ce qui peut se révéler très utile dans un environnement étranger. Incidemment, c'est cet organe qui est à l'origine des divers rituels de consommation de sang et de chair que l'on observe chez plusieurs chapitres, et qui leur ont valu des noms comme les Blood Drinkers ou les Flesh Tearers. Le troisième organe implanté est le multi-poumon. Ce gros organe tubulaire grisâtre est parfois appelé le troisième poumon. Le sang circule à travers le multi-poumon via un réseau de vaisseaux sanguins greffés au système pulmonaire du receveur. L'air est inhalé par un sphincter situé dans la trachée. Dans une atmosphère toxique, un autre sphincter ferme la trachée et empêche la respiration normale, protégeant ainsi les poumons. Le multi-poumon est capable d'absorber l'oxygène contenu dans un air empoisonné ou ne contenant qu'une faible teneur en oxygène, grâce à ses systèmes de régénération et de dispersion et neutralisation des toxines.

La dixième phase du processus est celle de l'implantation de l'**occulobe**. Ce petit organe en forme de bille est greffé à la base du cerveau. Il génère des stimuli hormonaux et génétiques permettant aux yeux du space marine de recevoir un conditionnement optique. L'occulobe n'améliore pas en lui-même la vue du space marine, mais il permet aux techniciens d'effectuer des modifications sur le développement de l'œil et sur celui des cellules rétinienne photo-réceptrices. Un space marine bénéficie d'une vue bien meilleure que celle d'un homme ordinaire et, dans des conditions de faible luminosité, voit aussi bien qu'en plein jour.

La onzième étape est celle de l'implantation de l'**oreille de Lyman**. Grâce à cet organe, le space marine peut volontairement amplifier ou filtrer certains sons. Son ouïe est améliorée, et de plus une désorientation violente ne lui provoquera plus ni nausées ni vertiges. Extérieurement, une oreille de Lyman ressemble en tout point à une oreille normale.

À l'âge de quinze ou seize ans, la phase douze est engagée; il s'agit de l'implantation au sommet du cerveau d'un organe plat et circulaire, la **membrane cataleptique**. Une fois greffée, la membrane va s'étendre et fusionner avec les tissus cérébraux. L'organe ne peut jouer pleinement son rôle qu'après une chimiothérapie et un entraînement. Un space marine correctement préparé peut alors se plonger dans une sorte de coma artificiel. Il peut s'agir d'une décision volontaire ou d'un réflexe automatique en cas de grave traumatisme physique. Une fois plongé dans cet état, le space marine peut survivre pendant des années, même affligé de blessures mortelles. Toutefois, seul un traitement associant médicaments et autosuggestion est en mesure de réveiller le space marine; il ne peut reprendre conscience de lui-même. Le plus long cas répertorié de catalepsie suivie d'une réanimation est celui de frère Silas Err des Dark Angels (567 années).

L'étape suivante est l'implantation de l'**organe mélanochromique**. Cet organe noir et hémisphérique a un fonctionnement indirect extrêmement complexe. Il surveille la nature et l'intensité des radiations qui bombardent l'épiderme et, si nécessaire, déclenche des réactions chimiques qui assombrissent la peau, la protégeant d'une exposition aux ultraviolets et offrant une protection limitée contre les autres formes de radiation. Les différences génétiques des organes mélanochromiques d'un chapitre à l'autre entraînent des variations dans la couleur de la peau et des cheveux, et il arrive que les space marines d'un même chapitre

aient tous la même pigmentation, comme les albinos du chapitre des Death Specters.

Les phases quatorze et quinze, l'implantation du **rein oolithique** et de la **neuroglotte**, ont généralement lieu simultanément. Le rein oolithique ressemble à un cœur de couleur rouge-brun; il modifie et améliore le système circulatoire du space marine, ce qui permet notamment aux autres implants de fonctionner correctement. Le rein oolithique filtre aussi le sang très efficacement et très rapidement. Le cœur auxiliaire et le rein oolithique sont capables de fonctionner en synergie pour opérer une détoxification d'urgence, un processus durant lequel la circulation sanguine est tellement accélérée qu'elle entraîne une perte de conscience chez le space marine. Cela permet au space marine de survivre à des gaz et des poisons que le multi-poumon ne suffirait pas à éliminer. La neuroglotte, greffée au fond de la bouche, permet au space marine de déterminer la toxicité d'un aliment en le goûtant. Il est capable de détecter une grande variété de poisons naturels, certains poisons chimiques et même de reconnaître l'odeur caractéristique d'une créature. Dans une certaine mesure, un space marine peut suivre la piste d'une créature en se servant uniquement de son sens du goût.

La seizième phase, qui se déroule normalement à l'âge de seize ans, consiste en l'implantation au fond de l'intestin d'un petit organe, le **mucranotide**, dont les sécrétions hormonales sont absorbées par le colon. Ces sécrétions entraînent une transformation des glandes sudoripares, qui n'a aucun effet tant qu'elle n'est pas activée par un traitement chimiothérapeutique approprié. Si c'est le cas, le space marine se met alors à transpirer une substance huileuse, naturellement purifiante, qui recouvre la peau. Elle protège le space marine contre les températures extrêmes et offre même une relative protection contre le vide spatial. Une chimiothérapie mucranotide est une procédure standard en cas de long voyage spatial ou de combat dans l'espace.

La phase dix-sept est l'implantation de deux organes identiques, les **glandes de Betcher**, qui sont greffées dans la lèvre inférieure le long des glandes salivaires, ou dans le palais. Les glandes de Betcher fonctionnent comme les glandes venimeuses des reptiles en synthétisant et en stockant un poison mortel. Les space marines sont immunisés à ce poison par la présence des glandes. Celles-ci permettent au space marine de cracher un poison aveuglant, qui est également hautement corrosif. Un space marine emprisonné derrière des barreaux peut donc aisément s'échapper si on lui laisse quelques heures.

L'avant-dernière phase du processus consiste en l'implantation des **progénoïdes**, deux glandes greffées respectivement dans le cou et dans le thorax. L'opération est effectuée entre seize et dix-huit ans. Ces glandes sont d'une importance vitale pour la survie d'un chapitre space marine. Chaque progénoïde croît à l'intérieur du corps du space marine en absorbant des stimuli hormonaux et du matériel génétique provenant des autres implants. Au bout de cinq ans, la glande du cou est arrivée à maturité et est prête à être extraite. La glande du thorax arrive quant à elle à maturité au bout de dix ans. Une fois mature, une glande peut être prélevée n'importe quand ensuite, et représente la seule source de matrices génétiques pour le chapitre. Chaque progénoïde mature contient une matrice génétique pour chaque zygote implanté dans le space marine. Une fois prélevée chirurgicalement, la progénoïde doit être soigneusement préparée, ses matrices génétiques contrôlées en quête d'éventuelles mutations, et les matrices saines stockées. Dans des conditions adéquates, les matrices génétiques peuvent être stockées indéfiniment.

Les apothicaires space marines sont équipés d'un instrument spécial, le **reductor**, qui leur permet de procéder sur le terrain à l'extraction des glandes progénoïdes d'un space marine tombé au combat, afin de pouvoir récupérer ses progénoïdes s'il est mort avant leur prélèvement. La fonction de la glande progénoïde est de fournir au chapitre le matériel génétique qui lui permettra de perdurer. Aucune autre méthode ne permet de créer un zygote, et le stock génétique de chaque chapitre est par conséquent unique. Pour un chapitre, les matrices génétiques revêtent une dimension religieuse majeure, car elles représentent son identité et son avenir. Sans matrices génétiques, le chapitre est condamné et la perte d'un type de matrice génétique signifie la disparition irrémédiable d'un zygote. La disparition de la matrice génétique des progénoïdes signifierait concrètement la fin du chapitre.

Comme chaque space marine dispose seulement de deux glandes progénoïdes, le rythme auquel un chapitre peut créer de nouveaux frères de bataille est limité. S'il subit de lourdes pertes, un chapitre peut mettre des années à renouveler ses effectifs. Les matrices génétiques sont souvent inutilisables si le space marine a été exposé à de hauts niveaux de radiation ou à d'autres formes de dérèglement génétique. L'efficacité des progénoïdes varie également selon les chapitres, et certains sont capables de se renouveler plus rapidement que d'autres.

Le dernier et le plus distinctif de tous les implants est la **carapace noire**, qui doit être implantée avant dix-neuf ans. Cultivée dans des cuves, elle ressemble à un film de plastique noir. Retirée de son bouillon de culture, elle est découpée en feuilles qui sont implantées directement sous l'épiderme du torse. En quelques heures, le film s'étend, se solidifie sur sa face externe et développe des faisceaux neuraux qui pénètrent en profondeur dans le corps du receveur. Au bout de quelques mois, le space marine se retrouve doté de capteurs neuraux et de points de transfusion s'ouvrant au travers de la carapace solidifiée. Ces interfaces artificielles concordent avec des systèmes incorporés à l'armure énergétique, comme les systèmes médicaux et les systèmes de contrôle et de réparation. Sans l'apport de la carapace noire, l'armure énergétique d'un space marine serait bien moins efficace.



LA VOIE DU SPACE MARINE

« Confiez-moi un garçon pour en faire un Scout, et, quand j'en aurai fini avec lui, je vous rendrai un véritable frère de bataille. »

— Sergent Scout vétéran Dvan Skor des Storm Wardens

Selon le Codex Astartes, les space marines sont organisés en trois types d'escouades : escouades tactiques, escouades d'assaut et escouades Devastators. Les différents types d'escouades ont des rôles bien définis sur le champ de bataille et sont conçus pour opérer de manière coordonnée afin de se soutenir mutuellement et d'offrir une flexibilité maximale. En plus de ces trois types d'escouades, la 1^{re} compagnie (Vétérans) peut former des escouades Terminators ou des escouades de Vétérans, tandis que la 10^e compagnie est toujours composée d'escouades de Scouts. Toutes les escouades de space marines, à l'exception de celles des Scouts, sont normalement constituées de dix hommes ; au combat, il arrive toutefois qu'elles soient divisées en deux escouades de cinq hommes pour plus de flexibilité.

Un guerrier accepté au sein du chapitre endosse successivement différents rôles, en commençant par celui de jeune Scout au sein de la 10^e compagnie et, si la chance lui sourit, gravit les échelons en servant comme Devastator, puis marine d'assaut et marine tactique. S'il est exceptionnellement brave, il méritera finalement le privilège de servir dans la 1^{re} compagnie des Vétérans. De rares élus dépassent même cet honneur insigne et rejoignent les rangs des maîtres du chapitre, menant leurs frères dans la fureur du combat.

Le premier pas sur le chemin pour devenir un illustre héros du chapitre est de servir dans une des escouades de Scouts de la 10^e compagnie. Les escouades de Scouts comprennent quatre à neuf Scouts, dirigés par un sergent. Le rôle du sergent est de former les Scouts et de les commander au combat. Seuls des sergents jouissant d'un prestige et d'une expérience éminente sont nommés à ce poste. Les Scouts sont attentifs à la moindre parole de leur sergent, car on dit qu'il en a oublié plus sur la guerre que les officiers supérieurs n'en apprendront jamais.

Pendant son service en tant que Scout, le novice apprend la partie la plus subtile de l'art de la guerre. Au travers de différentes missions d'infiltration et de reconnaissance, il apprend comment approcher et observer l'ennemi. Les informations récoltées lors de ces missions sont rapportées à la force de combat principale. Les Scouts font leurs premières expériences du combat lors d'embuscades soigneusement planifiées, et le sergent se sert de ses siècles d'expérience pour déployer ses hommes de telle sorte qu'ils retiennent, tout comme l'ennemi, quelque leçon précieuse. Les Scouts apprennent dans ces combats d'utiles tactiques ; l'ennemi, lui, n'apprend rien d'autre qu'à mourir rapidement, car un novice space marine est un puissant guerrier en comparaison d'un homme ordinaire.

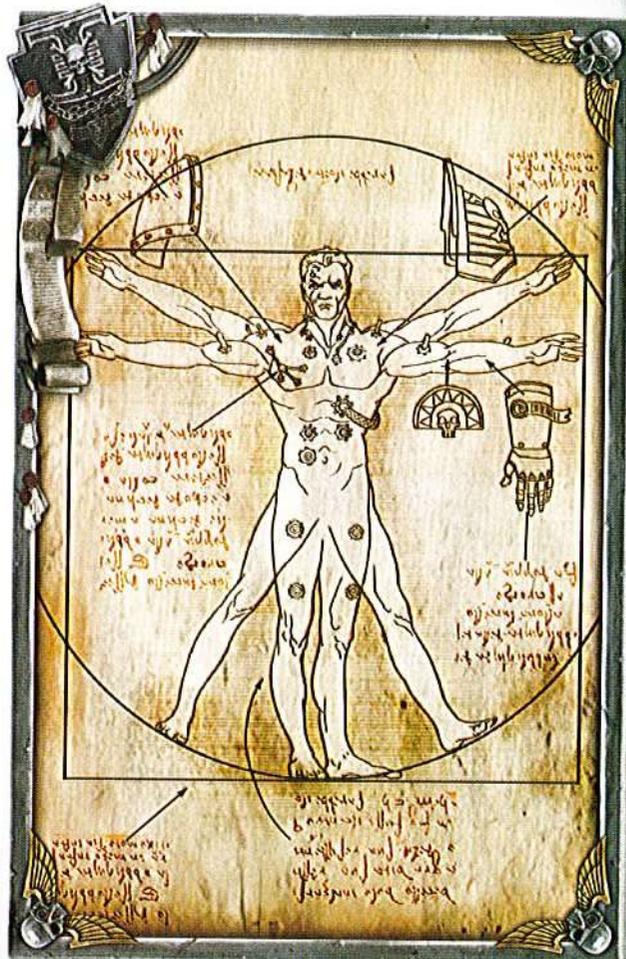
Après avoir achevé son service dans la 10^e compagnie et être devenu un space marine à part entière, le guerrier rejoint une escouade Devastator. Cela sera sa première expérience de combat en armure énergétique. Lors de son incorporation dans l'escouade, le space marine reçoit un bolter et des grenades et joue un rôle de soutien et d'assistance auprès de ses frères de bataille équipés d'armes lourdes, identifiant les cibles et restant

à proximité pour fournir des munitions et récupérer l'arme de celui qui tomberait. Ce n'est qu'une fois qu'il s'est montré solide et fiable au combat que le space marine se verra confier une des redoutables armes lourdes du chapitre, qu'il apprendra à maîtriser parfaitement au cours de centaines d'affrontements.

Les escouades Devastators comprennent un sergent et neuf space marines. Jusqu'à quatre space marines peuvent être équipés d'armes lourdes ; les autres portent des bolters. C'est le type d'escouade space marine le plus lourdement armé, et les escouades Devastators sont déployées là où une puissance de feu supérieure est nécessaire, comme lorsque le chapitre affronte des blindés ennemis ou attaque des positions fortifiées.

Après avoir fait la preuve de sa discipline et de sa détermination dans les escouades Devastators, un space marine finira par mériter sa place au sein d'une escouade d'assaut. Là, il apprendra à porter le combat directement sur les positions ennemies en un assaut irrésistible. Il s'adonnera à la sauvagerie maîtrisée du corps à corps, tuant l'ennemi en le regardant dans les yeux. Les escouades d'assaut sont spécialisées dans le corps à corps. Chaque escouade comprend un sergent et neuf space marines, tous équipés de réacteurs dorsaux et armés d'une arme de corps à corps dans chaque main. Cet armement consiste généralement en un pistolet bolter et une épée tronçonneuse. Parfois, deux space marines de l'escouade sont équipés de pistolets à plasma. Cette combinaison est idéale pour des troupes d'assaut rapide destinées au corps à corps.

Si les escouades tactiques sont le type d'escouade le plus représenté au sein d'un chapitre, un space marine doit avoir fait la preuve à la fois de sa bravoure et de son intelligence au combat pour mériter de les intégrer. Il doit avoir, durant son service dans



les escouades Devastators et d'assaut, prouvé sa capacité d'adaptation à la diversité des approches stratégiques et avoir acquis la maîtrise de différentes tactiques et catégories d'armes.

Les escouades tactiques sont le type d'escouade le plus couramment déployé. Une escouade tactique comprend un sergent et neuf space marines. Parmi eux, sept sont équipés de bolters; les deux autres peuvent être équipés eux aussi de bolters ou porter l'un une arme lourde (comme un lance-missiles ou un bolter lourd) et l'autre une arme spéciale (comme un lance-flammes ou un fuseur). Cette combinaison offre plus de flexibilité sur un plan tactique ainsi que des capacités variées au sein de l'escouade.

Après avoir mené des centaines de campagne, livré des milliers de batailles, et triomphé de ce que la galaxie avait de pire à lui envoyer, un space marine peut à juste titre être considéré comme un Vétéran. Dans la plupart des chapitres, cet honneur ne se mesure pas en durée de temps de service, mais en sang versé, en horreurs affrontées et en exploits accomplis. En prélude à leur service au sein de la 1^{re} compagnie, les Vétérans space marines servent souvent comme sergents à la tête de différents types d'escouades des autres compagnies. C'est pourquoi les space marines de la compagnie des Vétérans sont des officiers de terrain éprouvés en plus d'être des combattants hautement expérimentés.

Les guerriers de la compagnie des Vétérans sont déployés en escouades de trois types:

Les escouades Terminators portent la toute-puissante armure Terminator, aussi appelée armure tactique dreadnought. Cette lourde armure intégrale transforme un space marine en véritable char d'assaut. Chaque chapitre possède un nombre limité d'armures Terminators, qui sont toutes d'antiques reliques fabriquées il y a plusieurs millénaires. Les Terminators sont moins mobiles que les autres space marines et sont principalement utilisés dans les actions d'abordage ou les combats rapprochés extrêmes, quand il est difficile de déployer une puissance de feu conséquente. L'armure Terminator est si résistante qu'on dit qu'elle est capable de rester opérationnelle à l'intérieur d'un réacteur à plasma, au milieu d'un volcan ou dans des zones hautement irradiées de l'espace. La légende prétend même qu'un Titan n'arriverait pas à l'écraser sous son pied. Revêtir une armure Terminator est l'un des plus grands honneurs auquel un space marine peut aspirer. Chaque armure porte une Crux Terminatus sur l'épaule gauche, l'insigne des Terminators. Chaque Crux contiendrait en son cœur un minuscule fragment de l'armure portée par l'Empereur lors de son duel final avec le Maître de Guerre renégat Horus, lien direct entre le space marine et le Père de l'Humanité.

Malgré ses qualités indéniables, l'armure Terminator n'est pas adaptée à toutes les missions. La plupart du temps, les Vétérans sont déployés avec des armures énergétiques ordinaires, sauf que leurs armures à eux sont couvertes de centaines d'honneurs de bataille. Lorsqu'ils sont équipés d'armures énergétiques, les Vétérans sont réunis en escouades de Vétérans d'avant-garde ou d'arrière-garde. En raison de leur rang, les Vétérans ont accès aux armes les plus redoutables de l'arsenal du chapitre, comme des lames sacrées ou des armes combinées créées par des artificiers de grand talent. Les escouades de Vétérans d'avant-garde vont au combat équipés des armes de combat rapproché les plus meurtrières et utilisent souvent des réacteurs dorsaux afin de frapper avant même que l'ennemi puisse réagir. Les escouades de Vétérans d'arrière-garde utilisent toutes sortes d'armes de tir et de munitions spéciales et s'y entendent à la perfection pour

déclencher un véritable déluge de feu. Les escouades de Vétérans sont rarement déployées en nombre et sont plutôt utilisées pour renforcer le front, former le fer de lance d'une attaque, ou servir de réserve mobile et adaptable à toutes les situations.

LES MAÎTRES DU CHAPITRE

Chacune des dix compagnies du chapitre est dirigée par un capitaine. Ces officiers ne le cèdent en expérience qu'au maître du chapitre lui-même, et ce sont des guerriers si terribles qu'ils sont presque sans égal. Chaque capitaine est un chef charismatique et déterminé, capable d'organiser au mieux les space marines sous ses ordres quel que soit l'ennemi. En plus de mener les space marines au combat, chaque capitaine porte un titre qui reflète ses autres responsabilités dans le fonctionnement du chapitre ou de son monde natal, comme maître de la flotte ou maître des marches.

Parmi le millier de guerriers illustres et redoutables qui forment un chapitre space marine, un seul d'entre eux porte le titre de maître du chapitre, et c'est un commandant qui jouit de siècles d'expérience forgée dans le creuset de la guerre. Ses talents martiaux sont insurpassables, qu'il soit armé d'un bolter, d'une épée, ou seulement de ses poings. Son rang parle pour lui, évoquant un passé jonché des cadavres sanglants et brisés des adversaires les plus terrifiants et les plus inhumains. Mais pour devenir maître du chapitre, il ne suffit pas d'être son meilleur guerrier. Il faut aussi être un tacticien exceptionnel, rompu aux enseignements du Codex Astartes et affûté par d'innombrables prises de décision dans le feu de l'action. Ses soldats sont aussi ses frères, et il sait qu'ils sont prêts à donner leur vie sur son ordre. Il est de son devoir de préserver ces combattants d'exception, mais il doit en même temps accomplir sa mission et garantir l'honneur de son chapitre. Il est initié à l'histoire de son chapitre, a juré de préserver ses secrets, et doit conduire sa diplomatie en conséquence, car les space marines ne se contentent pas d'acquiescer aux ordres des fonctionnaires impériaux, mais possèdent leur propre réseau de serments anciens et de dettes d'honneur. De plus, un maître de chapitre cumule fréquemment la fonction de gouverneur du monde natal du chapitre, une ressource trop précieuse pour qu'il l'ignore. Un des plus grands dangers qui menace un maître du chapitre est justement le pouvoir dont il dispose, car un chapitre space marines est une force capable de dévaster des planètes entières sur un simple mot de sa part.

Même un space marine peut manifester de la fierté, de la férocité et de l'avidité; c'est leur âme héroïque qui les pousse à des actes de sacrifice désintéressé. Là se terrent les germes de l'orgueil qui peut mener à la damnation. Tout space marine, mais le maître du chapitre encore plus que les autres, doit se méfier du chemin le plus court pour triompher et prendre en compte à la fois la fin et les moyens, gardant toujours en tête l'exemple de l'Empereur et des primarques.

