

**D**epuis plus de cent siècles, l'Empereur se tient immobile sur le trône d'or de Terra. Il est le Seigneur de l'Humanité par la volonté des dieux et le maître de millions de mondes par la puissance de ses inépuisables armées. Il n'est qu'une carcasse mutilée frémissant sous l'invisible pouvoir du Moyen-Age Technologique. Il est le seigneur charognard au nom duquel des milliers d'âmes meurent chaque jour. Le sang est bu et la chair dévorée.

Sang et chair humaine, voilà l'étoffe dont l'imperium est fait.

**Ê**tre un homme à cette époque, c'est être un individu noyé dans la multitude. C'est vivre sous le régime le plus cruel et le plus sanglant que l'on puisse imaginer. Voici l'histoire de cette époque. C'est un univers dans lequel vous pouvez pénétrer, si vous l'osez, car il s'agit d'une ère sinistre et terrible où vous ne trouverez ni réconfort ni espoir. Si vous voulez prendre part à l'aventure, préparez-vous dès maintenant. Oubliez les promesses de la science et de la technologie. Abandonnez tout espoir car il n'y a pas de paix au milieu des étoiles, rien qu'une éternité de carnages et les rires moqueurs des dieux sanguinaires.

Dans les Ténèbres d'un lointain futur, il n'y a que la Guerre.....

## I - L'imperium de l'humanité

**L'**imperium de l'humanité s'est bâti au 31ème millénaire, sous l'impulsion de l'unificateur de Terra, l'Empereur. Après le berceau de l'humanité, Ses guerriers génétiquement modifiés en armure tonnerre s'élancèrent dans une Grande Croisade pour libérer l'humanité dispersée des démons de la Longue Nuit.

**A**u cours de cette Croisade, les troupes impériales, menées par les Astartes, ces guerriers surhumains, retrouvèrent 18 Primarques, les fils de l'Empereur, dispersés dans la galaxie par les pouvoirs du Warp. Ces fils, créés pour commander furent mis à la tête des légions Astartes, et entreprirent de continuer la conquête de la galaxie. Certains de leurs noms résonnent encore dans l'Imperium comme synonymes de courage et de loyauté : Roboute Guilliman, Rogal Dorn, Sanguinius, Jaghatai Khan.....

**D'**autres à l'inverse, sont aujourd'hui maudits par tous. En effet, à l'heure où la victoire finale de la croisade était presque palpable, le maître de guerre Horus, premier parmi les fils de l'Empereur, et meneur de la Croisade, tourna le dos à l'Imperium. La moitié des forces impériales trahirent Leur Seigneur, et le frère affronta le frère. Les légions Astartes, combattant auparavant épaule contre épaule face à une galaxie hostile, s'entre-tuaient désormais, comme chaque pan de l'Imperium.

**A**u cours de l'ultime bataille, sur le sol même de Terra, les troupes rebelles attaquèrent sans relâche les murs du Palais Impérial, transformé en forteresse. Et au moment de sa victoire, peut-être pour mieux en profiter, le maître de guerre coupa les boucliers de son vaisseau amiral. Cela permit à l'empereur et une poignée de ses gardes personnels de frapper au coeur de la rébellion, et d'y mettre un terme, en tuant Horus. Toutefois, l'Imperium était en ruine, nombre de ses plus grands héros morts ou traîtres, et son Seigneur, l'Empereur, dut être placé sur le Trône d'Or, un artefact technologique Lui permettant de rester en vie malgré une agonie éternelle.....

**A**u fil des millénaires, ce qui n'était au départ que la petite secte du Lectio Divinatus devint de plus en plus importante dans ce nouvel Imperium, où l'espoir et la foi en l'humanité avaient été remplacés par la méfiance, même envers ses propres éléments. Pour le Lectio Divinatus, l'Empereur n'était pas qu'un homme, mais un dieu à part entière, protégeant l'humanité des périls qui la menacent.

**A**ujourd'hui, au 41ème millénaire, le Lectio Divinatus est depuis longtemps devenu l'Adeptus Ministorum, l'église de l'Empereur-Dieu, régissant nombre des aspects de la vie de Ses sujets. Alors que la garde impériale affronte les ennemis extérieurs de l'humanité, la Très Sainte Inquisition traque sans relâche ses ennemis intérieurs, purgeant l'hérétiques, le xenos et le mutant.... La créature vorace qu'est l'imperium dévore tout : hommes, machines, pensées... afin de se défendre face à l'hostilité de la galaxie, et au risque de trahison.

## II - Vivre dans l'imperium

### 1- L'Imperium est bâti par le sang de ses martyrs

**L**a machine impériale dévore ses membres : des millions de clercs, d'ouvriers, dont le seul but n'est parfois que d'accomplir des tâches dont l'utilité a depuis longtemps été oubliée. La société impériale est brutale, répressive, et le poids des traditions et des habitudes est extrêmement fort. Et pour la plupart des gens, cet état de fait est déjà bien : ils craignent plus encore de se retrouver en marge de cette société.

**E**n effet, aux marges de la société impériale, se trouvent ceux qui sont qualifiés de « récidivistes » par l'Adeptus Arbites, l'organisation chargée de maintenir la Pax Imperialis. Parmi ceux-ci, on trouve des gens qui doivent lutter pour survivre dans un environnement souvent pollués au-delà de toute rémission, mais aussi des mutants, des cultes étranges voire hérétiques.....

### 2-Le savoir c'est le pouvoir, il faut le cacher

**P**ar manque d'accès à l'éducation, l'immense majorité de l'humanité ne sait rien de son histoire, des autres mondes de l'imperium, ou même de l'Empereur lui-même, à l'exception des rumeurs et des sermons de l'Ecclésiarchie. Le savoir mène à la curiosité, et trop souvent, la curiosité mène à l'hérésie ou la révolte contre l'Imperium.

**P**ar ailleurs, du fait des conflits et du dogmatisme omniprésent, la technologie n'est que très mal maîtrisée, et certainement pas comprise par ceux qui en sont les garants : l'Adeptus Mechanicum, ou le clergé de Mars. Celui-ci vénère l'Empereur sous sa forme de l'omnimessie, le Dieu-Machine, le Deus In Machina. Activer les saintes reliques technologiques demande alors de longues prières pour apaiser l'Esprit de la Machine, et des rites très spécifiques, avant de pouvoir respectueusement presser la rune d'activation.

### 3-L'Empereur vous garde

**L**a foi en l'Empereur est omniprésente, et martelée quotidiennement par le Ministorum. Les citoyens et habitants de l'imperium sont bercés depuis des millénaires dans la croyance en cette divinité : le blasphème est sévèrement puni, et l'hérétique affiché sera pourchassé par ses proches même de peur que l'Inquisition n'apprenne cela.

**T**outefois, l'immense diversité des mondes de l'imperium cause forcément de très nombreuses différences d'interprétation de la figure divine de l'Empereur. L'Éclésiarchie détermine au cas par cas si une branche ou une autre du Credo Imperialis s'éloigne trop de la norme, et doit donc être qualifiée d'hérésie.

**L**oin de la lumière impériale, se tapissent dans le warp des dieux sombres, cherchant à miner constamment l'Imperium. Leur influence corrompt autant l'esprit que le corps, et représente pour l'Imperium le danger le plus grand. Un danger d'autant plus important que seule une infime minorité connaît seulement l'existence de ces entités. Parfois, afin de sauver les quelques âmes encore loyales à l'Empereur à la surface, l'Imperium n'a d'autre choix que d'appliquer l'Exterminatus : la mort totale d'un monde.

### 4-Tuez le xenos, l'hérétique et le mutant !

**M**artelée par les prêcheurs est la haine que tout bon citoyen doit avoir envers ce qui est différent. Le Xénos est une cible évidente : sa non-humanité en fait une menace qui doit être éradiquée à tout prix. L'hérétique est plus insidieux, car il se cache souvent derrière des artifices et de fausses paroles. Le mutant est facilement identifiable, et son esprit est bien souvent aussi tordu que son corps. Ceux qui sont plus informés savent par ailleurs que nombre de mutants doivent leur situation à une influence des dieux du warp....

**L**'Imperium, au niveau individuel ou collectif est donc profondément hostile à ce qui lui est extérieur : personne de sensé n'ira négocier avec ces êtres vils et corrompus, et les tuer est rendre un service à l'Empereur. Même sur les mondes où les mutants sont tolérés car ils peuvent travailler pour l'Imperium, et ainsi peut-être racheter en partie leurs âmes à Ses Yeux, ils ne formeront jamais qu'une sous-classe haïe.

**L**es Psykers sont une forme très spécifique de mutants : ils sont à la fois indispensables à l'existence de l'Imperium et un des plus grands dangers qui le menace : toute les communication entre les mondes de l'Imperium, mais aussi les déplacement des vaisseaux dépendent de leurs pouvoirs, mais chaque Psyker qui ne maîtrise pas ses pouvoirs peut être un danger pour les âmes de toute sa planète....

## III – La garde Impériale

**A**près la trahison d'Horus, la décision fut prise de séparer les différentes parties de l'armée impériale, pour que plus jamais un individu n'ait aussi facilement les moyens nécessaires à une trahison aussi dangereuse : la flotte impériale devint indépendante, de même que les forces aériennes. Les troupes terrestres furent renommées Garde Impériale, et divisées en régiment spécialisés : un régiment qui trahirait l'imperium se retrouverai face aux armes combinées des loyalistes, en ne disposant que d'un type d'arme. De même, une trahison de la garde seule est vouée à l'échec, car les transports de troupe n'en sont pas dépendants.

**L**a garde impériale et donc découpée en régiments spécialisés, aux origines aussi variés que les mondes de l'Imperium : parfois, l'Administratum demande au titre de la dîme impériale non des ressources, mais des hommes pour les guerres . De telles levées peuvent faire partie de la dîme normale, ou être demandées de manière exceptionnelle face à une menace proche.

**C**ombattent donc côtes à côtes des troupes issues de mondes aussi opposés que possible, et aux traditions martiales très diverses : des guerriers tribaux peuvent charger l'ennemi avec des lances, soutenues par des forces spéciales équipées avec une technologie de pointe. Un régiment est une entité combattante ou non, plus ou moins indépendante du point de vue du Munitorium (l'organisation qui gère la garde impériale au niveau stratégique : déploiement, levée et logistique). On retrouve ainsi des régiments de récupération, chargés de récupérer les précieuses machines perdues au combat, ou des régiments d'infanterie de ligne, en passant par l'artillerie, la cavalerie (blindée ou non), l'antiaériens.....

**L**a doctrine du Munitorium n'est pas forcément la plus efficace, mais elle permet de gérer des milliards d'hommes sur des milliers de mondes : un outil, même inadapté à sa tâche, peut remplir son office quand il est bien manié, ou suffisamment brutalement. Ceci, auquel on peut ajouter les erreurs administratives complique souvent la vie des gardes : les bons équipements peuvent ne pas être livrés, ou des troupes être déployées sur des théâtre d'opération où elles sont totalement inefficace.... Dans ce cas-là, la plupart des régiments apprennent à se débrouiller dans leur situation, ce qui peut amener à des spécialisation surprenantes et souvent inattendues : certains régiments ayant reçu des montures se sont révélés à l'usage très utiles, et des régiments ont appris à gérer des terrains pour lesquels ils n'avaient aucune formation.

## IV – Le Warp

**L**e Warp, ou Immaterium, est une dimension parallèle faite d'émotions et de pensées, dans lesquelles sont tapies de sombres entités assoiffées d'âmes. C'est la source des pouvoirs des psykers, dont les âmes sont vues par les créatures qui hantent ses « eaux » troubles comme le plus exquis des mets. Aussi dangereux soit-il, c'est pourtant quelque chose que l'humanité doit utiliser pour survivre.

**E**n effet, les messages entre planètes sont transmis par des astropathes, des psyker transmettant par le biais de leurs pouvoirs psychiques les communications importantes. Et si un vaisseau peut traverser les froides étendues de l'espace, ce n'est qu'en passant littéralement par le Warp, grâce à l'aide d'un psyker spécialisé, un Navigateur.

**E**nfin, l'influence du Warp corrompt ceux qui y sont exposés : les Dieux qui s'y cachent murmurent de sombres promesses, dans lesquels ils proposent monts et merveilles, contre l'âme de celui qui accepte. Et cette corruption de l'esprit s'accompagne bien souvent d'une corruption des corps, voire des machines et de l'environnement : mutations, phénomènes aussi étranges qu'inexpliqués, et enfin, damnation éternelle, alors que l'individu succombe totalement à l'influence hérétique.

## V – lexique et expressions impériales

« L'empereur nous garde » : expression courante dans la garde, utilisée dans beaucoup de contextes : pour souhaiter bonne chance, espérer, ou comme forme de salut formel. Voir aussi « Loué soit l'Empereur », « L'empereur protège »

Signe de l'aquila : réaliser sur sa poitrine un signe des deux mains représentant l'aigle à eux tête, symbole de l'imperium. Souvent utilisé comme salut.

« Croix noires » Une croix noire dans le jargon de la garde est un tir ami.

« Boucliers blancs » : c'est ainsi (et d'autres manières, comme piou-piou) que sont qualifiés les cadets de la garde impériale, futurs gardes déployés malgré tout sur le front.

« Baise-tanks » c'est ainsi que sont qualifiés par certaines troupes à la discipline douteuse les lanceurs de projectiles autoproulsés antichars.

« 9-70 » nom courant pour les outils de tranchées, nommé d'après le plus commun d'entre eux.

« quadrillée » : nom familier des grenades à fragmentation

« caf » boisson énervante prisée des gares impériaux. L'utilisation abusive est déconseillée par le Medicae

« Lho » : substance légèrement narcotique utilisée par certains gardes afin de se détendre. L'utilisation abusive est déconseillée par le Medicae, et un suivi est conseillé auprès de celui-ci pour ceux qui dépasseront la dose journalière recommandée.

« Stimm » stimulant utilisé par les troupes ayant besoin d'un boost d'énergie temporaire. L'abus de cette substance est déconseillé par le medicae, de même qu'une utilisation prolongée.

« ticket de sortie » : euphémisme parfois utilisé pour désigner le décès d'un garde dans le cadre de son service

« garde chiourne » qualificatif désignant les commissaires et/ou leurs forces auxiliaires. Il est à noter que l'utilisation de celui-ci est passible de plusieurs coups de fouets d'après le règlement disciplinaire de la plupart des régiments.

« batteuse » terme parfois employé pour désigner une arme à tir rapide, comme par exemple une mitrailleuse.

« ration standard » : désigne ce qui est fourni à chaque garde par le Munitorum pour se sustenter pour une journée.

Contient tout les éléments nécessaires au maintien en conditions opérationnelles d'un garde impérial. En cas de besoin supplémentaires d'énergie, voir « Stimm »

« Tactica Imperialis » Manuel regroupant la doctrine de la garde impérial, fourni à chaque officier supérieur. Des variantes locales peuvent exister à l'échelle du secteur le plus souvent.