

CODEx™

BLOOD ANGELS™



SUPPLEMENT
CODEx
SPACE MARINES™

GAMES
WORKSHOP



Le commandeur Dante et sa Garde d'Honneur mènent une force de Blood Angels à l'assaut des positions orks.



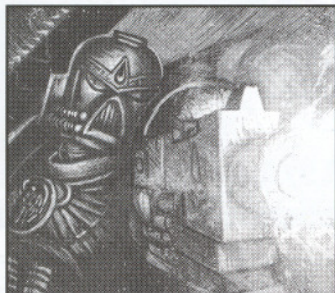
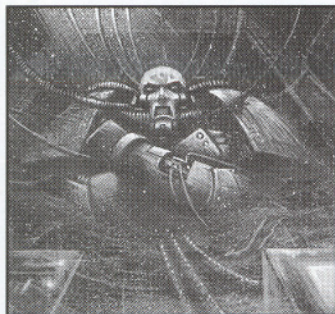
Submergés par la Soif Rouge, les Blood Angels de la Compagnie de la Mort chargent les rangs des maléfiques Marines de la Peste.

CODEX™ BLOOD ANGELS™

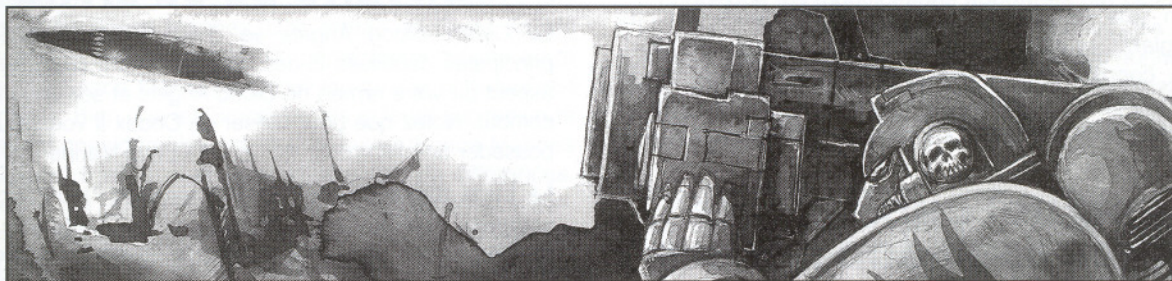
PAR GAVIN THORPE

Couverture : David Gallagher

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



INTRODUCTION	2
LISTE D'ARMÉE BLOOD ANGELS	3
Blood Angels Armoury	4
QG	5
Elite	7
Troupes	8
Attaque Rapide	9
Soutien	9
CHOISIR UNE ARMÉE DE BLOOD ANGELS	10
AGRANDIR VOTRE ARMÉE	11
COMMENT PEINDRE LES BLOOD ANGELS	12
INSIGNES & UNIFORMES BLOOD ANGELS	13
CHAPITRE SUCCESEURS	14
COMMENT PEINDRE LES VEHICULES BLOOD ANGELS	15
PERSONNAGES SPECIAUX BLOOD ANGELS	16
LES BLOOD ANGELS	17
Arsenal Blood Angel	17
Améliorations de véhicules	17
Commandeur Dante	18
Frère Corbulo	19
Chapelain Lemartes	19
Maître archiviste Mephiston	20
Capitaine Tycho	20
Moriar l'élue	21
Scénario Blood Angels : Assaut Frontal	22



UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, Dark Angels, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, Space Marine, Tyranide et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au RU et des marques pour le reste du monde. Adeptus Astartes, Anges Carmins, Anges Ecarlates, Anges Rouges, Baal, Blood Angels, Tycho, Corbulo, Lemartes, Mephiston, Codex, Dante, Compagnie de la Mort, Devastators, Dreadnought, Flesh Tearers, Furioso, Land Raider, Land Speeder, Moriar, Ork, Predator, Rhino, Prêtre Sanguinien, Sanguinius, Technoprêtre, Terminator, Ultramarines, Vindicator et Whirlwind sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans les produits Games Workshop y compris celles de ce livre sont des créations ou des travaux effectués sur commande.

Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1998. Tous droits réservés.

Version française Stéphane Takenit & Alain Boisseau.

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

FRANCE
GAMES WORKSHOP,
10-12 AV. DE LA CONVENTION
94117 ARCUEIL,

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

GAMES WORKSHOP®

CODE PRODUIT : 01 03 01 01 003

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

ISBN: 1-869893-45-X

INTRODUCTION

"L'Inquisition et l'Administratum prétendent que nous sommes faibles car certains d'entre nous ont succombé à la Rage Noire. Les idiots ! La Rage Noire nous rend plus forts, car nous devons résister à la tentation chaque jour de notre vie ou être damné à jamais !"

Chaplain Blood Angel Argastes

Bienvenue dans le Codex Blood Angels, un livre entièrement consacré à la collection, la peinture et l'utilisation des Space Marines du chapitre des Blood Angels pour Warhammer 40,000.

LES BLOOD ANGELS

Tous les Space Marines sont respectés et craints par les citoyens de l'Imperium, comme de lointains anges vengeurs qui apportent ruine et destruction sur les ennemis de l'Empereur. Cependant, même chez les combattants endurcis de l'Adeptus Astartes, les Blood Angels ont une terrible réputation.

Appartenant aux célèbres légions de la Première Fondation, les Blood Angels combattent les ennemis du genre humain depuis plus de dix mille ans. Leur Primarque, le noble Sanguinius, est révééré à travers tout l'Imperium comme un héros et les légendes des hauts faits du Chapitre ont atteint tous les coins de la galaxie.

Bien que les histoires à propos de leurs exploits sanglants et de la souillure qui les marque abondent, peu connaissent la réalité ou peuvent imaginer la souffrance et l'angoisse qui conduit les Blood Angels au combat, leur procurant une ferveur rarement égalée.

POURQUOI CHOISIR UNE ARMÉE DE BLOOD ANGELS ?

Comme pour toutes les armées de Space Marines, la meilleure raison de collectionner une armée de Blood Angels est qu'ils appartiennent aux plus farouches guerriers du 41^e millénaire ! Les Blood Angels excellent en particulier dans les corps à corps, avec des escouades d'assaut très spécialisées de vétérans ou la redoutable Compagnie de la Mort. Les Blood Angels sont parfaits pour arracher le cœur de l'armée adverse, parfois même littéralement !

Une armée de Blood Angels produit un bel effet sur une table, une masse de guerriers et de véhicules rouge sang prêts au combat avec les sinistres armures de la Compagnie de la Mort comme fer de lance. Il s'agit d'une armée simple et rapide à peindre, du moment que l'on maîtrise bien les teintes de rouge,



CONTENU DE CE LIVRE

Le Codex Blood Angels se divise en trois sections principales détaillées ci-dessous, reprenant chacune un aspect de votre armée de Blood Angels et son action au combat. Notez que pour utiliser ce Codex il vous faudra posséder un exemplaire du Codex Space Marines.

La Liste d'Armée. La liste d'armée des Blood Angels complète celle du Codex Space Marine. Elle détaille les troupes et les escouades disponibles pour les Blood Angels, ainsi que l'équipement qu'ils peuvent emmener au combat.

Guide de Peinture et de Collection. Cette section couvre tout ce qu'il faut savoir pour commencer une armée de Blood Angels. Il y a des pages de guide de peinture et des idées de schémas de couleurs, tactiques ou d'organisation d'armée, ainsi que beaucoup d'autres informations très utiles.

Les Blood Angels. En même temps que l'historique des très redoutés Blood Angels, la dernière section inclut également une mission spécialement créée pour eux, *Assaut Frontal*. Vous trouverez également plusieurs personnages spéciaux du chapitre Blood Angels que vous pourrez intégrer à vos troupes et utiliser en combat si vous le désirez.

LISTE D'ARMÉE DES BLOOD ANGELS

Dans les pages qui suivent, vous trouverez une liste d'armée qui vous permettra d'aligner une armée de Space Marines Blood Angels dans Warhammer 40,000. La liste d'armée vous permet de jouer les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000, mais vous fournit également les informations de base pour aligner une armée de Blood Angels dans des scénarios que vous avez conçu vous-même, ou dans une campagne.

Note Importante : dans toute la liste d'armée nous parlerons d'armée Blood Angel, mais vous pouvez également utiliser cette liste d'armée pour un chapitre utilisant le patrimoine génétique des Blood Angels, comme les Blood Drinkers, Fleshtearers, Anges rouges, Anges Carmins, Anges Ecarlates ou peut-être un chapitre successeur de votre invention. Si vous le désirez, vous pouvez utiliser la liste des Blood Angels telle quelle pour aligner une de ces armées, vous devrez toutefois créer vos propres personnages spéciaux si vous voulez les utiliser dans une partie. Vous pourrez ainsi créer votre propre schéma de couleur, l'histoire de votre chapitre et des détails distinctifs, et continuer ainsi avec une armée non Codex.

UTILISATION DE LA LISTE D'ARMÉE DES BLOOD ANGELS

La liste d'armée des Blood Angels est différente de toutes celles que vous avez pu voir. Au lieu d'être une liste à part entière elle s'appuie sur la liste d'armée des chapitres Space Marines. Une armée de Blood Angels se choisit exactement de la même façon qu'une autre armée Space Marine, excepté lorsque le contraire est précisé. Bien que les Blood Angels et leurs successeurs varient considérablement des chapitres Space Marines "Codex", il existe plus de similitudes que de différences. Pour cette raison et pour éviter des répétitions inutiles, les pages suivantes détaillent les organisations et les options de liste d'armée disponibles pour les Blood Angels. Les caractéristiques de la plupart des troupes à disposition d'un commandant Blood Angel peuvent être trouvées dans le Codex Space Marines.

Sauf mention contraire dans ce livre, toutes les règles, options et limitations s'appliquant à une armée de Space Marines s'appliquent également aux Blood Angels.

"Vous êtes les élus de l'Empereur. Entendez sa rage dans le rugissement des pistolets bolters. Voyez sa toute puissante fureur dans la lame de vos épées tronçonneuses. Ressentez sa puissance immortelle dans la protection de votre armure."



'Car celui qui aujourd'hui verse son sang à mes côtés, celui-là sera mon frère d'armes pour l'éternité.'

Dernière ligne de l'Invocation d'Initiation des Fleshtearers

CHOIX DE L'ARMÉE

Lorsque vous choisissez votre armée, vous pouvez choisir dans la liste d'armée des Space Marines et/ou des Blood Angels, en tenant compte des restrictions de points ou des schémas d'organisation. Certaines rubriques ou options suivantes remplacent celles du Codex Space Marines, dans ce cas, vous ne pouvez prendre que les modifications apportées par ce Codex. Les Blood Angels par exemple, les personnages Blood Angels sont accompagnés par une garde d'honneur et non par une escouade QG Space Marine normale. De plus, les règles suivantes s'appliquent.

Scouts Blood Angels

Les scouts Blood Angels sont choisis parmi les combattants les plus fougueux du chapitre : ce sont des guerriers acharnés, avides de corps à corps. Pour cette raison, seule une des unités de scouts de votre armée peut choisir les options du Codex Space Marines (c.a.d., l'option du fusil de sniper et des armes lourdes). Toutes les autres escouades de scouts sont limitées à l'armement des unités de scouts du Codex Blood Angels.

Arsenal Blood Angel

Sauf mention contraire dans l'arsenal Blood Angel une armée de Blood Angels a accès à tout l'arsenal des Space Marines. De plus il existe des équipements et des objets spéciaux qui ne sont disponibles que pour une armée de Blood Angels et ne peuvent pas être pris par des troupes d'un autre chapitre.

REGLES SPÉCIALES DES BLOOD ANGELS

Les Blood Angels suivent normalement la règle Space Marine "Et ils ne connaîtront pas la peur" du Codex Space Marines. De plus, les unités de Blood Angels sont soumises aux règles spéciales suivantes :

La Rage Noire

L'esprit de Sanguinius s'empare des Blood Angels et ils sont alors en proie à une frénésie sanguinaire. C'est un spectacle terrifiant car ils libèrent leur légitime fureur sanguinaire, massacrant tous les ennemis sur leur chemin. Tous les Blood Angels gagnent +1 en Force +1 en Initiative dans le tour où ils chargent au corps à corps. Cela ne s'applique pas lorsqu'ils sont eux-mêmes chargés ou lors des tours de corps à corps suivants. Cette règle s'applique néanmoins lors du premier tour de corps à corps si les Blood Angels arrivent au contact d'une unité par une *Percée*.

Une unité de Blood Angels qui démoralise ou détruit une unité adverse en corps à corps doit avancer normalement si elle le peut. Elle ne peut pas consolider.

Les Blood Angels sont si avides de massacres qu'ils deviennent presque incontrôlables. Au début de chaque tour Blood Angel, lancez 1D6 par unité (y compris les véhicules, les escadrons motorisés et les personnages). Sur un résultat de 1, l'unité se déplace d'1D6 ps vers l'avant. Ce mouvement doit se faire vers l'ennemi (c.a.d. que l'unité doit terminer son mouvement plus près de l'ennemi qu'au départ). Ce mouvement supplémentaire ne modifie pas les mouvements normaux ou d'assaut, mais l'unité compte comme ayant bougé pour le *Tir Rapide*, les pistolets et les armes lourdes.

'Quoi que vous disiez, je ne combattrai pas aux côtés de ces fous furieux. Le passé ne prouve rien, sauf que les Blood Angels sont maudits et qu'ils ne sont qu'à un pas de la damnation.'

Frère Capitaine Yuron des Patriarches d'Ulixis de l'Adeptus Astartes

La Compagnie de la Mort

À la veille des combats, les Blood Angels s'agenouillent et prient leur primarque. Certains cèdent à l'atavisme et revivent la mort violente de Sanguinius. Ils succombent ainsi à la *Rage Noire*. Pour représenter cela, au début de la partie et avant le déploiement, vous devez déterminer combien de guerriers de votre armée sont emportés par la *Rage Noire* et rejoignent la Compagnie de la Mort.

Pour les unités de la liste ci-dessous lancez 1D6 avant la bataille. De 1 à 3 l'unité combat normalement. Sur 4 ou 5, une figurine (au choix) rejoint la Compagnie de la Mort. Sur 6 une figurine rejoint la Compagnie de la Mort et vous devez relancer (il est possible que plusieurs figurines de l'unité rejoignent la Compagnie de la Mort en cas de 6 successifs). Si vous manquez de figurines pour représenter les marines rejoignant la Compagnie de la Mort, ils sont tout simplement perdus.

Garde d'Honneur; Escouade Terminator; Escouade d'Assaut Terminator; Escouade de Vétérans; Escouade de Vétérans d'Assaut; Escouade Tactique; Escouade de Scouts; Escouade d'Assaut; Escadron Motocycliste; Escadron de Motos Scouts; Escouades Devastators. (Notez que lorsque des troupes rejoignent la Compagnie de la Mort leur équipement est remplacé par celui disponible pour la Compagnie de la Mort).

Toute la Compagnie de la Mort combat comme une seule unité. Si votre armée possède un chapelain, tous les marines supplémentaires de la compagnie l'accompagnent.

Sur 4+ pour une unité commandée par un sergent vétéran, ce dernier peut aussi rejoindre la Compagnie de la Mort. Il peut être armé d'une arme énergétique ou d'un gantelet énergétique comme spécifié dans la liste de la Compagnie de la Mort.

ARSENAL BLOOD ANGEL

Tout personnage Blood Angel peut recevoir jusqu'à 100 points d'équipement, choisis dans l'arsenal Space Marine ou Blood Angel ci-dessous, mais aucune figurine ne peut prendre deux fois le même objet. Les figurines portant des armures Terminator ne peuvent prendre que l'équipement marqué ***. Notez que l'équipement et l'armement doivent être représentés sur la figurine.

Armes & améliorations de véhicules

Les personnages Blood Angels peuvent utiliser l'arsenal Space Marine pour le choix des armes ou des différentes améliorations de véhicules.

Equipement

Notez que les Blood Angels n'ont pas accès aux équipements suivants : *Sainte Relique, Etendard Sacré et Narthecium*. Ces objets sont remplacés par les suivants.

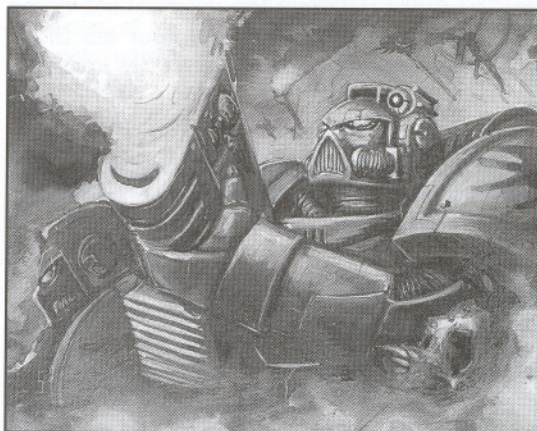
Masque Mortuaire

(personnages indépendants uniquement) 10 pts*

Exsanguinator (Prêtre sanguinien uniquement) . . 30 pts

Graal (Grand Prêtre sanguinien, porte-étendard ou chapelain uniquement, pas plus d'un par armée) 25 pts*

Suaire Sacré (Porte-étendard uniquement) 45 pts



QG

Un héros, chapelain ou archiviste Blood Angels peut prendre n'importe quel équipement des arsenaux Space Marines ou Blood Angels. Il peut être accompagné par une Garde d'Honneur choisie dans la liste des Gardes d'Honneurs plutôt que dans les unités QG Space Marines. Pour tout le reste il se comporte comme son équivalent dans le Codex Space Marine, sauf mention contraire.

HEROS BLOOD ANGELS

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

CHAPELAIN BLOOD ANGEL

	Points	CC	CT	E	F	PV	I	A	Cd	Svg.
Chapelain	180	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

REGLES SPECIALES

Compagnie de la Mort : au lieu d'une Garde d'Honneur, le chapelain est toujours accompagné d'1D3+3 marines de la Compagnie de la Mort (voir page suivante). Si la compagnie est équipée de réacteurs dorsaux, le chapelain doit lui aussi en être équipé.

ARCHIVISTE BLOOD ANGEL

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

REGLES SPECIALES

Pouvoir Psychique : Accélération : L'archiviste peut tenter d'utiliser l'Accélération au début de n'importe quelle phase d'assaut. En cas de succès, une figurine de son unité (il peut s'agir de l'archiviste lui-même) gagne + 1D3 Attaques lors de la phase d'assaut. Notez que ce pouvoir remplace le pouvoir d'archiviste classique *Frappe Psychique*.

O-1 GRAND PRETRE SANGUINIEN

	Points	CC	CT	E	F	PV	I	A	Cd	Svg.
Grand Prêtre	75	5	4	4	4	2	5	3	9	3+

Options : Le grand prêtre sanguinien a accès à tous les équipements des arsenaux Space Marines et Blood Angels et peut choisir du matériel noté *Apothicaire Uniquement*.

REGLES SPECIALES

Bénédiction de Sanguinius : un grand prêtre sanguinien est supposé bénéficier de la protection de Sanguinius. Tous les Blood Angels à proximité chercheront à se surpasser en fait d'armes et en bravoure. Tous les Blood Angels à 6ps d'un grand prêtre sanguinien peuvent relancer leurs jets *pour toucher* ratés lors du tour où ils chargent au corps à corps. Ceci ne s'applique pas si les Blood Angels sont chargés, ni lors des tours de corps à corps suivants.

Personnage Indépendant : à moins d'être accompagné par une Garde d'Honneur, un grand prêtre sanguinien est un personnage indépendant soumis aux règles correspondantes du livre de règles de Warhammer 40,000.

Garde d'Honneur : le grand prêtre sanguinien peut avoir une Garde d'Honneur de Blood Angels. Notez que le grand prêtre et sa garde comptent comme une seule unité QG.



Le Chapitre des Blood Angels est dirigé par des seigneurs, depuis le Grand maître et ses proches conseillers, jusqu'aux capitaines de compagnies et aux vétérans les plus expérimentés. Comme les Blood Angels ont une grande longévité, même comparés aux autres Space Marines, beaucoup de ses seigneurs sont âgés de plusieurs siècles et ont combattu dans toute la galaxie.



La principale tâche des chapelains Blood Angels est la lutte contre la Rage Noire. Ils sont ceux qui doivent détecter les premiers symptômes de ce fléau et regrouper les guerriers affectés dans la Compagnie de la Mort. Ils administrent aussi les derniers sacrements aux pauvres diables suffisamment atteints pour avoir succombé à la Soif Rouge.



Comme leurs frères d'armes, les archivistes Blood Angels excellent au corps à corps. Leurs prodigieuses aptitudes au combat sont renforcées par des pouvoirs psychiques qui leur permettent d'augmenter leur vitesse de réaction ou celle d'un camarade par la force de leur esprit.



Dans le Chapitre des Blood Angels, le rôle de l'apothicaire est rempli par les prêtres sanguiniens. Ces derniers sont commandés par le Grand Prêtre Sanguinien, qui surveille également les mutations et tente de trouver un remède à la Rage Noire et à la Soif Rouge.

SERGEANTS VÉTÉRANS

Certaines escouades peuvent avoir en option un sergent vétérans. Tous les sergents vétérans possèdent des *Crux Terminatus* et peuvent choisir des équipements dans les arsenaux Space Marines ou Blood Angels. Notez que le bonus d'Attaque de +1 dû à la *Crux Terminatus* est déjà pris en compte dans le profil des sergents vétérans.





Il est fréquent pour les dignitaires Blood Angels de se faire accompagner par une Garde d'Honneur composée de guerriers dévoués. Cette garde inclut souvent des personnages prestigieux, comme un porte-étendard et un prêtre sanguinien.

Garde d'Honneur

Les héros, archivistes et grand prêtres sanguiniens Blood Angels sont accompagnés par une Garde d'Honneur. Cette dernière remplace les escouades de commandement du Codex Space Marines.



Avant la bataille, certains Blood Angels sont submergés par des visions cauchemardesques engendrées par le sacrifice de Sanguinius. Ceux qui ne peuvent réprimer leur cauchemar éveillé forment la Compagnie de la Mort. Ceux-là cherchent la gloire de mourir au combat et la paix du tombeau. Ils ne cesseront donc jamais de combattre quelles que soient leurs probabilités de victoire ou la gravité de leurs blessures.

GARDE D'HONNEUR BLOOD ANGEL

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

Escouade : la garde d'honneur se compose de 5 à 10 Space Marines vétérans.

Armes : bolter. N'importe quelle figurine peut échanger gratuitement son bolter contre un pistolet bolter et une arme de corps à corps.

Options : vous pouvez équiper jusqu'à 2 vétérans de l'escouade avec les armes suivantes : lance-flammes +3 pts, lance-plasma +6 pts, pistolet à plasma & arme de corps à corps +5 pts, fuseur +10 pts. Toutes les figurines équipées d'armes de corps à corps peuvent la remplacer par une arme énergétique pour +10 pts par figurine. Toute l'escouade peut s'équiper de grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine, de grenades antichars pour +2 pts par figurine et de bombes à fusion pour +4 pts par figurine.

Personnages : une figurine peut être élevée au rang de prêtre sanguinien, une autre changée en techmarine et une autre encore en porte-étendard. Ils ont tous accès aux équipements des arsenaux Space Marines et Blood Angels. Un prêtre sanguinien a droit à l'équipement *Apothicaire Uniquement*. Un techmarine équipé d'un réacteur dorsal n'a pas droit au servo-bras. Un des gardes d'honneurs peut être promu au grade de sergent vétéran pour +12 pts.

Crux Terminatus : Si l'escouade est commandée par un héros, un archiviste ou un grand prêtre sanguinien avec Crux Terminatus et qu'elle possède un sergent vétéran, alors le reste de l'escouade peut arborer des Crux Terminatus pour +10 pts par figurine.

Transport : l'escouade peut embarquer dans un Rhino pour +50 pts, dans un Razorback pour +70 pts, ou dans un Land Raider pour +250 pts (voir la rubrique véhicules pour les améliorations disponibles).

Réacteurs Dorsaux : si l'escouade ne possède ni Rhino, ni Razorback ni Land Raider et qu'elle est commandée par un héros, un archiviste ou un grand prêtre sanguinien avec réacteur dorsal, tout le reste de l'escouade peut être équipé de réacteurs dorsaux pour +10 pts par figurine.

Frappes en Profondeur : les marines avec réacteurs dorsaux peuvent effectuer des *frappes en profondeur*. Voir la rubrique réacteurs dorsaux dans la section équipement du Codex Space Marines.

COMPAGNIE DE LA MORT

	Points	CC	CT	E	F	PV	I	A	Cd	Svg.
C ^o de la Mort	gratuit	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

La Compagnie de la Mort est générée aléatoirement suivant la section Règles Spéciales des Blood Angels. Si l'armée comprend un chapelain les membres de la C^o de la Mort rejoignent son unité.

Escouade : composition aléatoire.

Armes : bolter ou pistolet bolter et arme de corps à corps. Chaque figurine est également équipée de grenades à fragmentation. Les sergents vétérans rejoignant la compagnie de la mort peuvent avoir un pistolet bolter et une arme énergétique ou un gantelet énergétique.

Options : l'escouade peut être équipée de réacteurs dorsaux ou embarquer dans un Rhino gratuitement.

REGLES SPECIALES

La Soif Rouge : les seuls personnages pouvant commander la Compagnie de la Mort sont les chapelains et les grands prêtres sanguiniens (à condition, bien sûr, qu'ils n'aient pas de Garde d'Honneur). Une Compagnie de la Mort n'étant commandée ni par un chapelain ni par un prêtre sanguinien doit se diriger vers l'unité ennemie la plus proche et déclencher un assaut si cela est possible.

Sans Peur : les Blood Angels subjugués par la *Soif Rouge* sont totalement inconscients du danger et ils lutteront jusqu'au bout. Une Compagnie de la Mort réussit automatiquement tous les tests de Commandement qu'elle aurait à passer et ignore tous les résultats qui la feraient battre en retraite. Cela s'applique également à tous les personnages rejoignant la Compagnie de la Mort.

Insensibilité : les guerriers de la Compagnie de la Mort sont si frénétiques qu'ils peuvent ignorer des blessures incapacitantes même le marine le plus endurci. Si un marine de la Compagnie de la Mort perd un point de vie, lancez 1D6. De 1 à 3 retirez normalement la figurine. Sur 4+ la blessure est ignorée et le marine continue à combattre. Cette aptitude ne fonctionne pas contre les armes provoquant une mort instantanée (c.a.d. celles dont la Force est le double de l'Endurance de la cible) ou contre les armes de corps à corps annulant les sauvegardes (armes énergétiques, armes de corps à corps de dreadsoughts, etc).

Frappe en profondeur : les Space Marines avec réacteurs dorsaux peuvent effectuer des *frappes en profondeur*. Voir les règles des réacteurs dorsaux dans la section équipement du Codex Space Marines.

Déploiement : la Compagnie de la Mort est déployée avec l'élite dans les scénarios où cela est précisé.

ELITE

ESCOUADE DE VETERANS D'ASSAUT BLOOD ANGELS

	Points/Figurine	CC	CT	E	F	PV	I	A	Cd	Svg.
Vétéran Space Marine	28	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Sergent Vétéran	+12	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escouade : l'escouade se compose d'un sergent vétéran et de 4 à 9 Space Marines vétérans.

Armes : pistolet bolter, arme de corps à corps et grenades à fragmentation.

Options : deux des vétérans peuvent échanger leur pistolet bolter et leur arme de corps à corps contre une des armes suivantes : lance-flammes pour +6 pts, fuséur pour +10 pts, lance-plasma pour +6 pts, pistolet plasma et arme de corps à corps pour +5 pts. Toute l'escouade peut recevoir des grenades antichars pour +2 pts par figurine et des bombes à fusion pour +5 pts par figurine. Un des vétérans peut être élevé au grade de sergent pour +12 pts.

Crux Terminatus : étant commandée par sergent vétéran, toute l'escouade peut arborer des Crux Terminatus pour +10 pts par figurine.

Réacteurs Dorsal : l'escouade de vétérans d'assaut est équipée de réacteurs dorsaux.

Frappe en Profondeur : les marines avec réacteurs peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur*. Voir les règles sur les réacteurs du Codex Space Marines.

"Abreuvez-vous de la victoire et rappelez-vous ceux qui sont tombés."

Inscription du fronton du
Sépulcre des Héros
de Baal Secundus.

DREADNOUGHT "FURIOSO"

	Points/Figurine	Blindage :							
		CC	CT	F	Avant	Flancs	Arrière	I	A
Dreadnought	95	4	4	6(10)	12	12	10	4	2(3)

Type : marcheur.

Equipage : 1 Space Marine

Armes : deux armes de corps à corps de dreadnoughts (bonus d'Attaques déjà compris dans le profil). Le dreadnought possède un fulgurant et un fuséur intégrés.

Options : le dreadnought "Furioso" a accès aux améliorations de véhicules suivantes : blindage renforcé, projecteur, fumigènes. Le prix de ces améliorations est le même que dans l'arsenal Space Marine (voir Codex Space Marines).

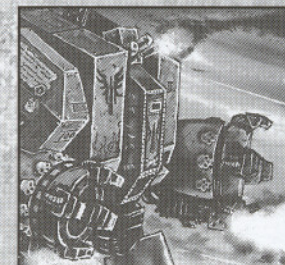
Le fulgurant peut être remplacé par un lance-flammes lourd pour 10 pts supplémentaires.

REGLES SPECIALES

Dislocation : un dreadnought "Furioso" peut utiliser ses deux armes de corps à corps pour disloquer les véhicules ennemis et lance donc 2D6 + Force lorsqu'il détermine sa pénétration de blindage sur un véhicule.



En tant que Chapitre, les Blood Angels excellent au corps à corps. Parmi ces guerriers ultimes, il existe néanmoins ceux dont les aptitudes martiales surpassent celles de leurs frères d'armes. Ces individus remarquables sont acceptés dans la première compagnie et forment des troupes de choc capables d'arracher le cœur de l'armée ennemie.

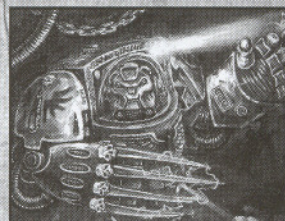


Même à moitié mort et incarcéré dans le sarcophage d'adamantium d'un dreadnought, un Blood Angel est toujours avide de combat et d'une chance de prouver sa valeur face à l'ennemi. Les dreadnoughts "Furioso" ont été conçus par les maîtres de forge du chapitre il y a bien des millénaires pour donner cette chance à ceux qui, déjà tombé au combat, veulent y retourner.

ESCOUADE TERMINATOR - VOIR CODEX SPACE MARINES

ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR - VOIR CODEX SPACE MARINES

ESCOUADE DE VETERANS SPACE MARINES - VOIR CODEX SPACE MARINES



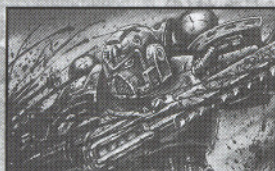
TROUPES



"Soyez sanguinaires,
audacieux et déterminés."

Devise de la
10^{ème} C^o Blood Angels

Les scouts Blood Angels sont habitués à opérer loin en territoire ennemi. Ils utilisent leur talent au combat pour démolir les objectifs importants comme les bunkers de commandement, les ponts et les dépôts de munitions ou de carburant.



ESCOUADE DE SCOUTS BLOOD ANGELS

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

Escouades : une escouade de scouts se compose d'un sergent et de 4 à 9 scouts.

Armes : pistolet bolter et arme de corps à corps.

Options : n'importe quelle figurine peut remplacer gratuitement son pistolet bolter et son arme de corps à corps par un bolter ou un fusil.

La totalité de l'escouade peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1 pts et de grenades antichars pour +2 pts par figurine.

Le sergent scout peut être élevé au grade de sergent scout vétéran pour un coût supplémentaire de + 13pts.

REGLES SPECIALES

Les scouts Blood Angels bénéficient des règles spéciales d'*infiltration* et de *franchissement des couverts* des scouts Space Marines. Voir Codex Space Marines pour de plus amples détails.

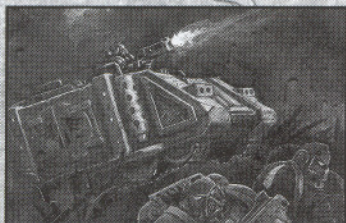
ESCOUADE TACTIQUE - VOIR CODEX SPACE MARINES

0-1 ESCOUADE DE SCOUTS SPACE MARINES - VOIR CODEX SPACE MARINES

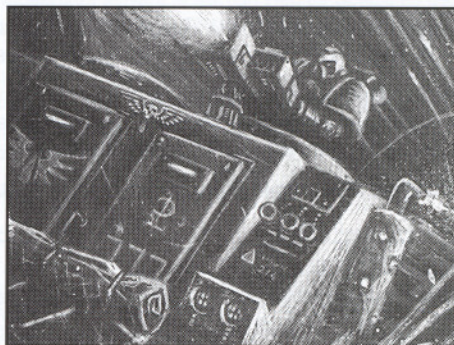
TRANSPORTS DE TROUPES

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

La soif de combattre des Blood Angels les pousse à tenter d'engager le combat le plus vite possible. Ils emploient beaucoup de Rhinos et de Razorbacks grâce auxquels ils se ruent vers l'ennemi au milieu des tirs et des rugissements de leurs moteurs gonflés.



Les Rhinos et les Razorback Blood Angels suivent les règles et les options données pour ces véhicules dans le Codex Space Marines. De plus ils peuvent être équipés de Moteurs Gonflés. Voir la section Arsenal Blood Angel pour plus de détails.



Transport : RHINO BLOOD ANGELS

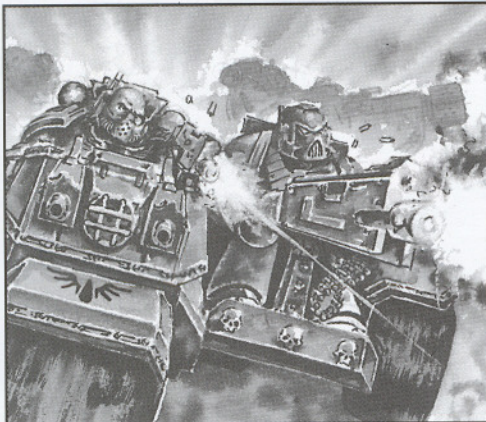
	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Rhino	65	11	11	10	4

Transport : RAZORBACK BLOOD ANGELS

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Razorback	85	11	11	10	4

ATTAQUE RAPIDE

Vous pouvez faire n'importe quel choix d'unité d'Attaque Rapide des pages 12-13 de la liste d'armée du Codex Space Marines.



ESCOUADE D'ASSAUT

ESCADRON MOTOCYCLISTE

ESCADRON DE MOTOS SCOUTS

ESCADRON DE LAND SPEEDERS

LAND SPEEDER TORNADO

LAND SPEEDER TYPHOON

ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT



SOUTIEN

PREDATOR CLASSE "BAAL"

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Predator	110	13	11	10	4

Type : Char

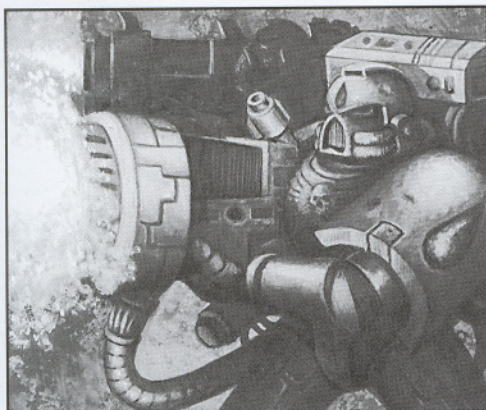
Equipage : Space Marines

Armes : le Baal est équipé de canons d'assaut jumelés sur tourelle.

Options : le Baal peut avoir deux tourelles latérales avec bolters lourds ou lance-flammes lourd pour + 10 pts chacun.

Le Baal peut être équipé de n'importe laquelle des améliorations suivantes, au prix de la liste d'armée Space Marines : Lame de Bulldozer, Blindage Renforcé, Missiles Traqueurs, Fulgurant sur Pivot, Projecteur, Fumigènes (voir Codex: Space Marines).

Vous pouvez aussi faire n'importe quel choix d'unité de Soutien des pages 14-15 de la liste d'armée du Codex Space Marines.



ESCOUADE DEVASTATOR

WHIRLWIND

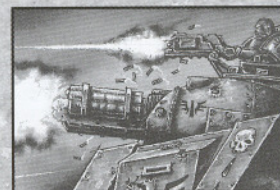
PREDATOR ANNIHILATOR

PREDATOR DESTRUCTOR

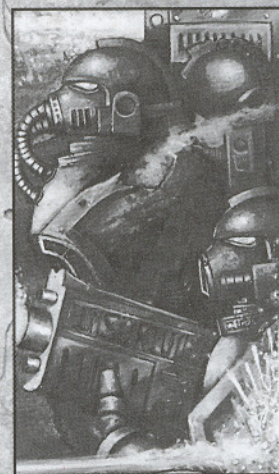
DREADNOUGHT

LAND RAIDER

VINDICATOR



A Le Predator Baal est une variante dotée de nombreuses armes à cadences de tirs élevées. Il est conçu pour libérer un déluge de feu pendant l'avance des Blood Angels. C'est un engin capable de hacher l'infanterie et les véhicules légers avec une terrifiante facilité.



LES FORCES DES BLOOD ANGELS



GARDE D'HONNEUR

Une garde d'Honneur est une puissante escouade d'assaut avec des améliorations : armes énergétiques et spécialistes comme les prêtres sanguiniens. Chaque figurine est coûteuse, c'est pourquoi il faut les amener au corps à corps le plus vite possible.



COMPAGNIE DE LA MORT

La Compagnie de la Mort est parfaite pour l'assaut, elle peut encaisser un grand nombre de touches sans subir trop de pertes. Le nombre de figurines de l'escouade est aléatoire, ce qui influe grandement sur ses performances.

✠ ELITE ✠



ESCOUADE DE VETERANS D'ASSAUT

Non seulement une escouade de vétérans d'assaut est excellente au corps à corps, mais sa capacité à utiliser des armes telles que les lance-plasma ou les fusées les rendent également très efficaces contre les troupes lourdement blindées. Comme beaucoup de troupes équipées de réacteurs dorsaux, vous devrez veiller à ne pas les exposer à un feu trop nourri.

Λ SOUTIEN Λ

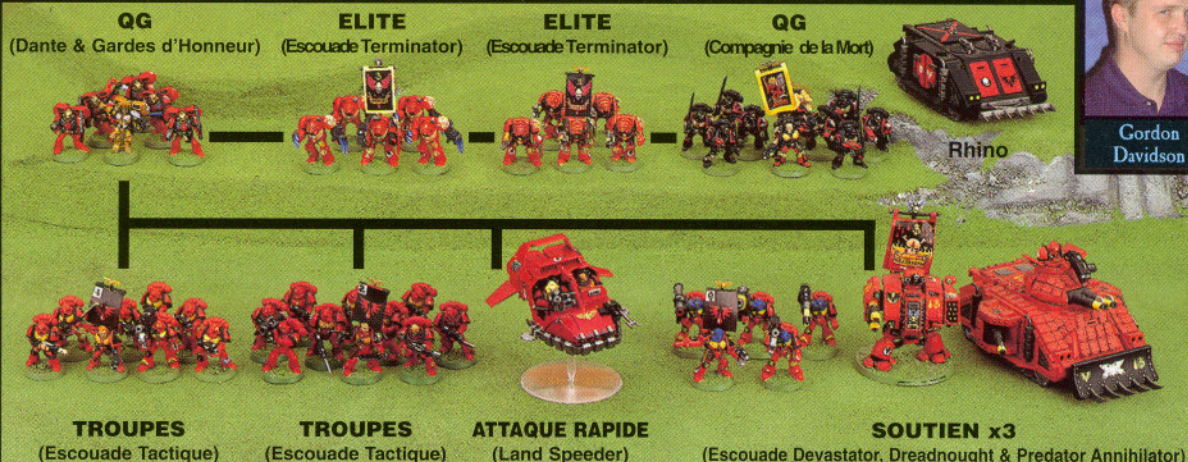


PREDATOR CLASSE "BAAL"

Le Predator Baal peut avancer aux côtés des Blood Angels, ses canons d'assaut jumelés fournissant un tir d'appui. Il est également idéal pour défendre les flancs ou une position stratégique, où il peut rester immobile et utiliser toutes ses armes. S'il est armé de lance-flammes latéraux, il peut se rapprocher encore de l'ennemi pour une totale efficacité.

COLLECTIONNER UNE ARMEE DE BLOOD ANGELS

LES DIABLES DE DANTE



Comme dans n'importe quelle armée de Warhammer 40,000, le cœur d'une armée de Blood Angels doit comporter une unité QG et deux unités de troupes. Vous aurez aussi besoin de figurines de la Compagnie de la Mort, environ cinq pour commencer et cinq de plus si votre QG est un Chapelain (et, connaissant les joueurs Blood Angels, cela arrivera !). Une fois que vous avez ces unités de base, il y a deux façons de procéder. Beaucoup collectionnent une armée en se fixant un nombre de points et en construisant une armée qui varie peu entre les parties. D'autres préfèrent avoir une collection plus vaste pour pouvoir choisir leur armée à chaque partie.

Gordon a une armée de 2000 points, qu'il utilise à chaque bataille. Si la partie

se joue avec un nombre de points inférieur, il peut y choisir ses troupes. L'armée de Gordon est destinée à s'agrandir, il atteindra une meilleure flexibilité dans le choix des troupes avant une bataille.

La collection de Robin, d'un autre côté, est trop vaste pour être utilisée en entier, en fait il devrait aligner deux "détachements", voir livre de règles de Warhammer 40,000 à la page 131. Disposer d'une telle collection, permet également à Robin de varier ses armées d'une partie sur l'autre. Vous pouvez tout à fait, au cours d'une partie vous retrouver confronté à trois dreadnoughts, tandis que la partie suivante, il vous faudra affronter un Predator, un Whirlwind et un Land Raider !

Plus que n'importe quel autre chapitre, les Blood Angels excellent au corps à corps. Comme vous pouvez le voir sur cette page, les vétérans d'assaut, la Compagnie de la Mort et les Terminators constituent le cœur d'une force d'assaut très efficace. Toutefois, ces unités ont besoin d'appui, afin d'éliminer les armes lourdes adverses et d'affaiblir les troupes d'assaut ennemies tandis que vos guerriers assoiffés de sang se mettent en place pour livrer bataille.

FORCE BARBAROSSA



COMMENT PEINDRE LES BLOOD ANGELS

Les Blood Angels portent l'insigne de leur chapitre sur l'épaulette gauche et l'insigne de compagnie sur la droite. L'insigne du chapitre est généralement noir sur fond rouge, sauf pour les sergents, dont l'insigne est jaune sur fond noir (leur insigne de compagnie est aussi sur fond noir). Les gardes d'honneurs utilisent un crâne noir comme emblème au lieu d'un classique insigne de compagnie. Les capitaines remplacent les insignes de chapitres par un insigne personnel (qui est unique pour chaque capitaine). Ce dernier est souvent répété sur la bannière s'ils en portent une.



La première chose à connaître pour la peinture des Blood Angels, c'est qu'il faut savoir utiliser la peinture rouge ! Une fois que vous avez acquis les bases avec cette couleur, rien ne devrait vous empêcher d'avoir assez rapidement une armée peinte.

Peindre une figurine en rouge, sans être franchement difficile, réserve quelques pièges. Si vous utilisez du rouge avec une teinte plus légère pour les éclaircissements, comme vous le faites pour la plupart des autres couleurs, cela peut se terminer par du orange ou même du rose ! D'un autre côté pour les ombrages le problème est le même et votre figurine risque de finir marron !

L'approche habituelle des ombrages et des éclaircissements est risquée avec le rouge. Pour créer un ombrage sur une couleur, il suffit de mélanger un peu de noir à la couleur de base. Dans le cas du rouge, cela donne une teinte marron ! Il est donc mieux de mélanger deux teintes de rouges ou de faire un lavis d'encre rouge ou magenta.

De la même façon, il existe deux façons de faire des éclaircissements d'une couleur. Une est d'ajouter du blanc à la couleur de base et l'autre d'ajouter du jaune. Si le mélange est mal dosé, vous arrivez vite à du orange ou du rose ! Vous pouvez toujours passer un lavis d'encre rouge ou magenta pour atténuer les éclaircissements roses ou oranges. Mais la vraie réponse est de pas éclaircir la figurine, car le rouge est une des couleurs

qui acceptent le mieux l'absence d'éclaircissements. Si vous décidez d'en faire quand même, prenez des précautions.

Un autre point à garder présent à l'esprit : lorsque vous utilisez du rouge (pas en bombe), il vous faudra souvent deux couches pour obtenir une couleur bien nette. Une unique couche de rouge peut ne pas être parfaite, il peut rester des coups de pinceaux ou des endroits mal couverts, nuisant à l'aspect de la figurine.

N'ayez pas peur d'essayer des techniques différentes. Expérimentez toutes les nuances de rouge et trouvez celles qui vous conviennent. Après plusieurs tests ou erreurs, vous finirez par trouver les mélanges et les encres qu'il vous faut.



Marine Tactique
Blood Angel.



Terminator Blood Angel

INSIGNES ET MARQUAGES BLOOD ANGELS

INSIGNES D'ESCOUADES : Chaque compagnie Blood Angel est divisée en dix escouades. Chacune de ces dix escouades est identifiée par un insigne porté sur la genouillère droite des armures énergétiques.



1e escouade



2e escouade



3e escouade



4e escouade



5e escouade



6e escouade



7e escouade



8e escouade



9e escouade



10e escouade

INSIGNES D'ARMÉES : Les insignes d'armées sont souvent composés de formes géométriques simples. Ils sont le plus souvent peints sur la jambe droite de l'armure, juste en dessous de la genouillère.



COULEURS DES CASQUES

Les marines tactiques, d'assaut ou Devastator sont identifiés par la couleur de leurs casques :



Rouge
(Tactique)



Jaune
(Assaut)



Bleu
(Devastator)



Doré
(G. d'Honneur)

INSIGNES DE COMPAGNIE

Portée sur l'épaulette droite.



1e Co.



2e Co.



3e Co.



4e Co.



5e Co.



6e Co.



7e Co.



8e Co.



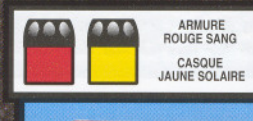
9e Co.



ARMURE
ROUGE SANG



MARINE TACTIQUE



ARMURE
ROUGE SANG
CASQUE
JAUNE SOLAIRE



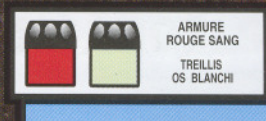
MARINE D'ASSAUT



ARMURE
ROUGE SANG
CASQUE
BLEU ULTRAMARINE



DEVASTATOR



ARMURE
ROUGE SANG
TREILLIS
OS BLANCHI



SCOUT



ARMURE
NOIR CHAOS



COMPAGNIE DE LA MORT



ARMURE
ROUGE SANG
CASQUE JAUNE SOLAIRE



VETERAN D'ASSAUT



EPAULE DROITE :
INSIGNE DE VETERAN D'ASSAUT



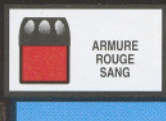
ARMURE
ROUGE SANG
GRIFFES ENERGETIQUES BLEU ECLAIR



TERMINATOR



EPAULE GAUCHE :
CRUX TERMINATUS



ARMURE
ROUGE SANG



SERGEANT



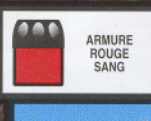
ARMURE
BLEU
ULTRAMARINE



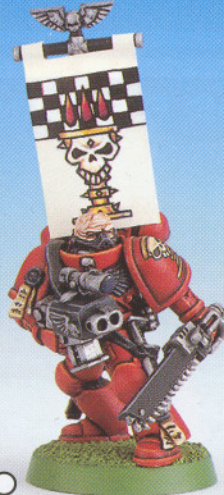
ARCHIVISTE



EPAULE DROITE :
INSIGNE D'ARCHIVISTE



ARMURE
ROUGE SANG



SEIGNEUR



EPAULE DROITE :
INSIGNE PERSONNEL



ARMURE
NOIR CHAOS



CHAPELAIN



EPAULE DROITE :
INSIGNE DE CHAPELAIN

Au-dessus des photos les symboles des pots indiquent quelles couleurs ont été majoritairement utilisées pour peindre la figurine. Sur chaque photo, vous trouverez également un point de couleur qui indique la couleur de la sous-couche utilisée.

CHAPITRES SUCCESEURS

Le chapitre des **Blood Angels** faisait à l'origine partie d'une légion plus vaste, créée lors de la deuxième fondation. De la même façon qu'il est l'émanation d'une structure plus ancienne, le chapitre des **Blood Angels** a donné naissance à d'autres chapitres.

Les chapitres successeurs furent créés avant que soient découverts les défauts génétiques des **Blood Angels**. Les plus connus sont sur cette page, mais il ne fait aucun doute que dans des coins reculés et ténébreux de la galaxie d'autres luttent contre ce terrible héritage que sont la Soif Rouge et la Rage Noire.

Comme vous pouvez le voir sur ces photos, les uniformes des chapitres successeurs sont inspirés de celui des **Blood Angels**, à prédominance rouge, et utilisent des insignes proches de ceux des **Blood Angels**.



ANGES ROUGES



ANGES ECARLATES



ANGES CARMINS



BLOOD DRINKERS



FLESHTEARERS



ETENDARDS ET BANNIERES BLOOD ANGELS

BANNIERES BLOOD ANGELS

Les **Blood Angels** possèdent de nombreuses bannières honorifiques. Elles sont rarement déployées sur les champs de bataille car elles sont très anciennes et particulièrement fragiles. Le porte-étendard du chapitre brandit une représentation de **Sanguinius** au sommet de sa gloire, celui de la 2e Compagnie brandit un calice rempli de sang.

SERGENT VETERAN

La bannière dorsale d'un sergent vétérans arbore un symbole, rouge sur fond noir. Le chiffre en haut à gauche indique l'escouade.



SERGENT

Les sergents se distinguent des sergents vétérans par une bannière dorsale aux couleurs inversées.



Chaplain



Archiviste



Capitaine



Capitaine



Etendard du Chapitre

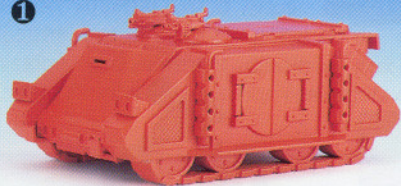


Bannière 2ème Compagnie

COMMENT PEINDRE LES VEHICULES BLOOD ANGELS

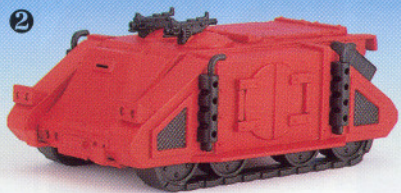
Dans l'exemple étape par étape ci-dessous, nous vous montrons une façon simple de peindre des véhicules. Nous avons pris un Rhino pour illustrer la méthode, mais cela peut s'appliquer à n'importe quel véhicule, des motos aux Whirlwinds. Même les dreadnoughts (qui ne sont pas vraiment des véhicules) peuvent être peints avec cette méthode.

1



Après avoir sous-couché le Rhino en blanc, nous avons repassé un coup de bombe Rouge Blood Angel. Si vous voulez peindre beaucoup de véhicules, vous aurez intérêt à investir dans des bombes de peintures, car sous-couler un véhicule au pinceau prend beaucoup de temps (c'est aussi un très bon moyen d'abîmer vos pinceaux !). Contrairement à la peinture au pinceau vous n'aurez besoin que d'une couche de bombe Rouge Blood Angels, il vous suffira de bien veiller à ce que les creux et les reliefs soient couverts.

2



Pour intensifier un peu le rouge, nous avons passé une seule couche de Rouge Sang sur la couche de base de Rouge Blood Angels. Le Rouge Sang doit être un peu dilué, afin que la couche ait un meilleur pouvoir couvrant (un gros pinceau peu aussi faire gagner du temps). Ensuite, certaines parties du Rhino (voir ci-contre) ont été peintes en Noir Chaos. Plus tard, ces zones noires seront peintes avec de l'Argent Mithril (qui rend toujours mieux sur une sous-couche noire).

3



Pour accentuer les contours du Rhino, nous avons peint les arêtes du blindage avec de l'Orange de Feu. Pour cela, prenez de la peinture avec votre pinceau, essuyez-le légèrement sur un chiffon. A présent en utilisant le flanc du pinceau passez le tout le long de l'arête. Cette étape est facultative, car vous pouvez décider que votre véhicule n'a pas besoin d'être éclairci ou que vous n'avez pas le temps. Ne vous inquiétez pas, avec ou sans éclaircissements, vous obtiendrez toujours un véhicule qui produira un bel effet sur une table de jeu.

4



L'étape finale est de peindre toutes les zones noires en Argent Mithril, afin de leur donner un aspect métallique. Vous pouvez également ajouter des décalcos sur vos véhicules une fois peints, la VPC Games Workshop vend des planches de décalcos pour véhicules. Enfin, pour terminer et protéger votre véhicule, vous pouvez passer une couche de vernis mat. Les vernis se présentent en petits flacons (sous forme liquide, et s'appliquant au pinceau), ou en bombes. Evidemment, utiliser le vernis en bombe est plus rapide (et cela vous évite aussi le White Spirit pour nettoyer les pinceaux !)

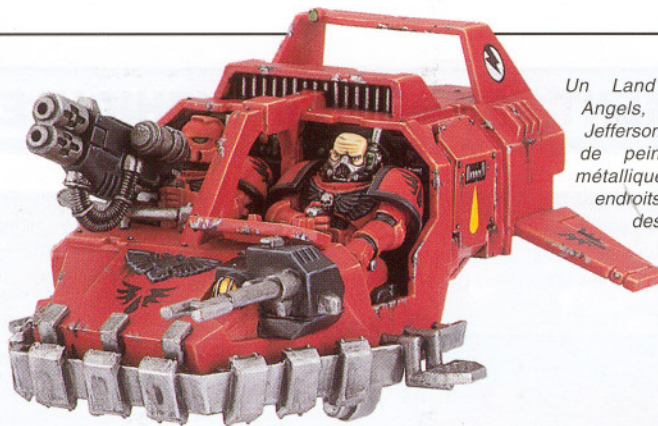


Le Rhino Blood Angels terminé sur une table de jeu.

GALERIE



Le porte-étendard de compagnie Blood Angel, peint Martin Footitt. Bien que cet étendard soit peint à la main, il existe des bannières adhésives disponibles en blisters à la VPC.



Un Land Speeder Blood Angels, peint par Ben Jefferson. Ben a l'habitude de peindre des taches métalliques à certains endroits, pour représenter à des éraflures.



Le frère capitaine Tycho, peint par Neil Green. Neil a peint l'armure de Tycho avec une couche de Cuivre Brise-Fer avec des éclaircissements sur les reliefs, d'abord avec de l'Or Chatoyant Puis avec de l'Or Lustré.



Techmarine, peint par Martin Footitt.



Corbulo, peint par Neil Hodgson. L'uniforme blanc et rouge de Corbulo est typique des prêtres sanguiniens.



Le maître Archiviste Mephiston, Seigneur de la Mort, peint par Neil Hodgson.



Le Predator 'Baal', peint par Neil Green et Adrian Walters. Les canons d'assaut jumelés ont été convertis à partir des canons d'assaut du Land Speeder Dark Angel de la Ravenwing.

LES BLOOD ANGELS

Dans les pages suivantes, vous trouverez une foule d'informations sur le chapitre Blood Angels : les règles sur l'équipement et les options de véhicules de la section *Arsenal Blood Angel*, une sélection des plus illustres personnages spéciaux du chapitre et une mission spécialement destinée aux Blood Angels : *Assaut Frontal*. Nous avons également compilé une série

de rapports et de commentaires qui éclairent certains points obscurs de l'histoire mystérieuse et mouvementée du chapitre des Blood Angels. Nous espérons que la lecture en sera intéressante et qu'elle pourra aider ceux qui désiraient créer leur propre chapitre successeur des Blood Angels ainsi que les joueurs qui voudraient entamer une campagne de Warhammer 40,000.

ARSENAL BLOOD ANGEL

Les règles suivantes décrivent l'équipement et les reliques que les Blood Angels emportent au combat.

Masque Mortuaire : certains héros Blood Angels arborent des masques mortuaires symboliques du sacrifice de Sanguinius. En combat, ces individus luttent avec une farouche détermination qui terrifie leurs ennemis. Toute unité ennemie perdant un corps à corps contre un personnage portant un masque mortuaire a un malus de -1 en Commandement lors de son test de moral (ceci intervient en plus des autres modificateurs comme être à moins de 50% de l'effectif de départ ou en infériorité numérique).

Exsanguinator : l'échange de sang est une partie importante des rituels Blood Angels, administrés par les grands prêtres sanguiniens. Au combat, les prêtres utilisent un exsanguinator pour transmettre leur sang aux blessés, transférant à leurs frères d'armes l'endurance de Sanguinius. Une figurine avec un exsanguinator permet à l'escouade dont elle fait partie d'ignorer la première sauvegarde ratée à chaque tour. De plus, le prêtre sanguinien peut tenter de sauver d'autres de ses frères grâce à son propre fluide vital en soignant les autres sauvegardes ratées. Lancez 1D6, si le résultat est inférieur ou égal à l'Endurance du prêtre sanguinien, la sauvegarde ratée est ignorée. S'il est supérieur, le blessé et le prêtre perdent un PV, sans sauvegarde possible. Un exsanguinator ne peut pas annuler des blessures infligées par une arme provoquant une mort instantanée (c.a.d. dont la Force est au moins deux fois supérieure à l'Endurance de la cible) et ne fonctionne pas si le prêtre est en contact avec une figurine ennemie.

Graal : un grand prêtre sanguinien, un porte-étendard ou un chapelain Blood Angel peut emporter un graal au combat. Ce calice, utilisé pendant les cérémonies sacrées des Blood Angels, inspire les frères d'armes du chapitre. Toute unité de Blood Angels à moins de 6 ps du personnage portant le graal peut lancer un dé supplémentaire lors de l'avance due à la victoire en corps à corps et garder le meilleur résultat pour déterminer son Mouvement. Si, par exemple, une unité de Blood Angels obtient 3, 4 et 6, le 3 est ignoré et elle peut avancer de 10 ps. Cela se combine avec les éventuelles aptitudes de l'unité, une unité avec réacteurs dorsaux, par exemple, pourra lancer 4D6 et choisir les trois meilleurs.

Suaire Sacré : le Sépulcre des Héros de la forteresse-monastère des Blood Angels abrite les tombeaux des plus grands guerriers du glorieux passé du chapitre. Chacun d'eux est enveloppé d'un suaire ouvragé décrivant ses faits d'armes. Au combat, ces suaires sont arborés avec fierté, tels des bannières, plaçant les Blood Angels dans un état d'esprit propice au courage et au sacrifice. Une unité de Blood Angels à moins de 6 ps d'un suaire sacré ignore les malus de Commandement pour les tests de moral (+50% de pertes ou infériorité numérique). C'est-à-dire que les figurines effectuent tous leurs tests de moral en utilisant la caractéristique de Commandement de leur profil.

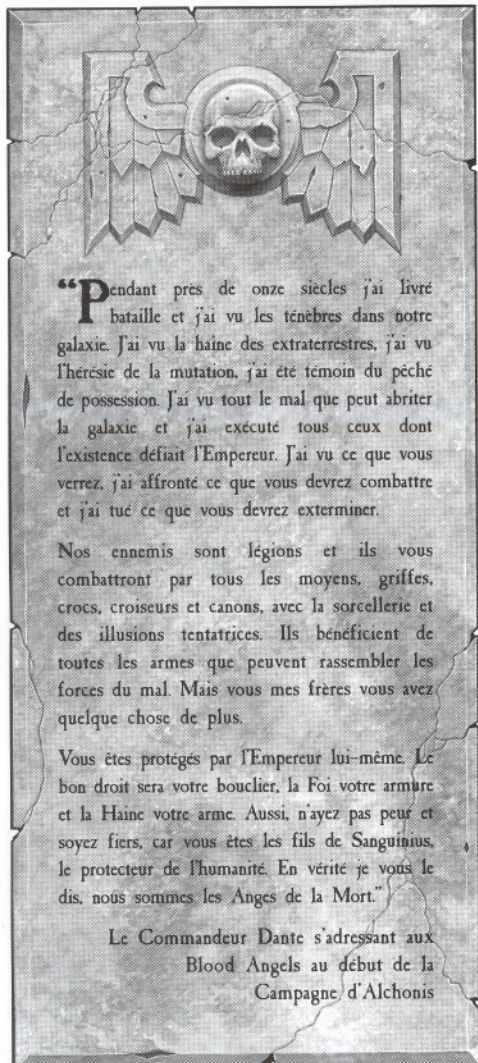
OPTIONS DE VÉHICULES BLOOD ANGELS

Moteur Gonflé : les Blood Angels recherchent le corps à corps plus que n'importe quel autre chapitre. Souvent un chef Blood Angels encouragera ses techmarines à modifier les Rhinos ou Razorbacks pour aller le plus vite possible. Un véhicule avec un moteur gonflé peut tenter d'aller plus vite mais cela comporte un risque !

A la fin de son Mouvement, un véhicule avec un moteur gonflé peut tenter de parcourir 6 ps supplémentaires. Il doit, pour y arriver, réussir un test de Terrain Difficile. Les Blood Angels sont adeptes de ces phases d'assaut rapides et peuvent toujours débarquer d'un Rhino ou d'un Razorback qui s'est déplacé de plus de 12 ps. Un véhicule qui a utilisé son moteur gonflé ne peut pas tirer dans le même tour.



COMMANDEUR DANTE, SEIGNEUR DES BLOOD ANGELS



“Pendant près de onze siècles j’ai livré bataille et j’ai vu les ténèbres dans notre galaxie. J’ai vu la haine des extraterrestres, j’ai vu l’hérésie de la mutation, j’ai été témoin du péché de possession. J’ai vu tout le mal que peut abriter la galaxie et j’ai exécuté tous ceux dont l’existence défiait l’Empereur. J’ai vu ce que vous verrez, j’ai affronté ce que vous devrez combattre et j’ai tué ce que vous devrez exterminer.

Nos ennemis sont légions et ils vous combattront par tous les moyens, griffes, crocs, croiseurs et canons, avec la sorcellerie et des illusions tentatrices. Ils bénéficient de toutes les armes que peuvent rassembler les forces du mal. Mais vous mes frères vous avez quelque chose de plus.

Vous êtes protégés par l’Empereur lui-même. Le bon droit sera votre bouclier, la Foi votre armure et la Haine votre arme. Aussi, n’ayez pas peur et soyez fiers, car vous êtes les fils de Sanguinius, le protecteur de l’humanité. En vérité je vous le dis, nous sommes les Anges de la Mort.

Le Commandeur Dante s’adressant aux Blood Angels au début de la Campagne d’Alchonis

DANTE

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Dante	205	6	5	4	4	3	5	4	10	2+

Une armée de Blood Angels de plus de 2000 points peut être commandée par le commandeur Dante. Si vous décidez de le prendre, il compte comme choix d’escouade QG. Il doit être utilisé comme précisé ci-dessous et n’a pas le droit d’autre équipement. De plus, il ne peut être utilisé que si les deux joueurs sont d’accord pour utiliser les personnages spéciaux.

Équipement : arme énergétique, pistolet Inferno, grenades antichars et à fragmentation, Crux Terminatus (bonus inclus dans le profil), réacteur dorsal, Armure d’Artificier, sceaux de pureté, Halo de Fer et le *Masque Mortuaire de Sanguinius*.

REGLES SPECIALES

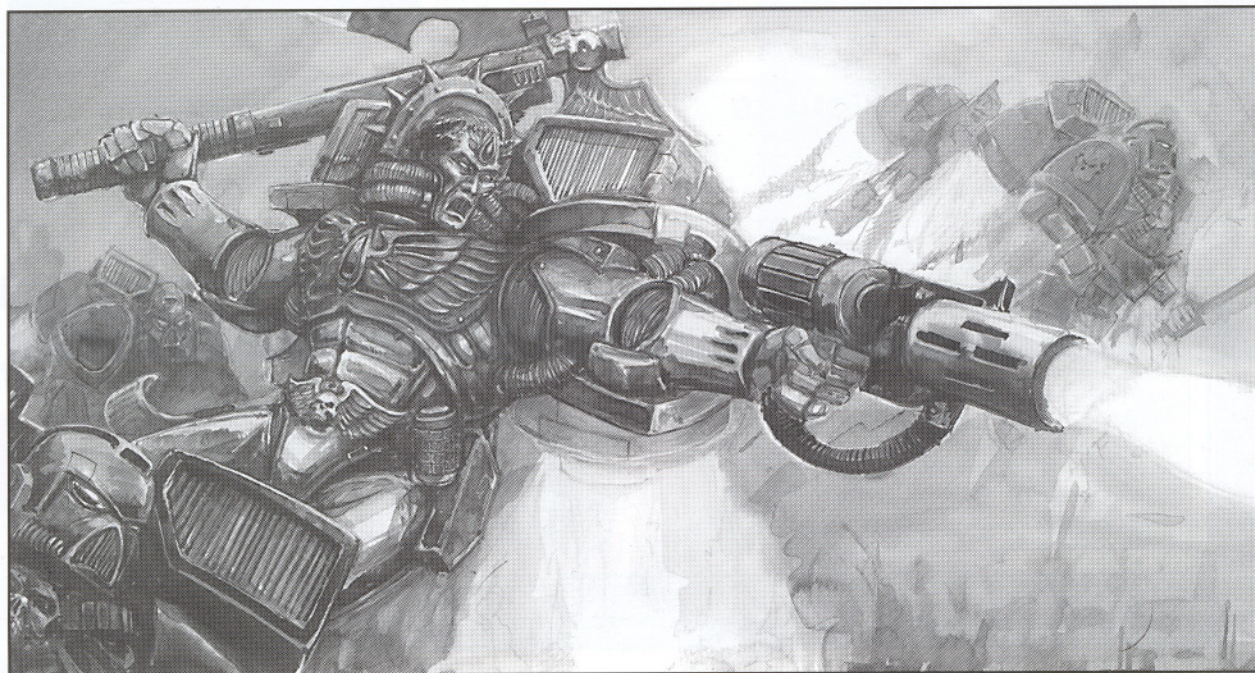
Pistolet Inferno : le *Pistolet Inferno* est un bon exemple du talent des artificiers utilisant une technologie désormais perdue. Comme une arme à fusion, le *Pistolet Inferno* reçoit 1D6 supplémentaire en pénétration de blindage lorsqu’il tire sur un véhicule à moins de 3 ps. Son profil est le suivant :

Portée 6ps Force 8 PA 2 Pistolet

Masque Mortuaire de Sanguinius : l’armure de Dante incorpore un *masque mortuaire* très ouvragé qui d’après la légende a été moulé sur le visage terrifiant de Sanguinius lui-même. Conformément aux règles sur les *masques mortuaires* de la section arsenal de ce Codex, toute escouade ennemie dont au moins une figurine se trouve à moins de 6ps de Dante au début d’un tour, doit réussir un test de moral ou fuir immédiatement. Le malus de -1 pour des effectifs à moins de 50% s’applique.

Personnage indépendant : à moins d’être accompagné par une Garde d’Honneur, Dante suit les règles sur les personnages indépendants données dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Garde d’Honneur : en raison de son rang élevé, Dante peut être accompagné par une Garde d’Honneur, voir la rubrique dans la liste d’armée. Notez que Dante et sa garde comptent comme un seul choix d’unité QG.



FRERE CORBULO, GARDIEN DU GRAAL ROUGE



“Le plus révérent et le plus puissant des grands prêtres sanguiniens est frère Corbulo : Il est celui qui partage la nature visionnaire et la sagesse du primarque et c’est donc lui qui mène ses frères dans l’antique lutte contre le fléau des Blood Angels. Corbulo a aussi l’insigne honneur de porter au combat le Graal Rouge, le plus ancien artefact des Blood Angels, une coupe bénie utilisée dans le rituel sacré de la Création. Le Graal Rouge est rempli du sang des grands prêtres sanguiniens, qui ont reçu en remplacement celui de leur primarque lors de leur initiation aux plus hautes fonctions de leur ordre. Le Graal Rouge est la plus vieille relique des Blood Angels, une source d’immense honneur et un symbole d’inspiration pour tous les guerriers du chapitre. Certains prétendent que, lors des combats, le sang du primarque appelle tous les Blood Angels, faisant vibrer leur patrimoine génétique commun et les plongeant très souvent dans une frénésie de destruction rarement égalée.”

- Seigneurs de Baal, Chapitre VI "les Porteurs de Graals".

FRERE CORBULO, GRAND PRÊTRE SANGUINIEN

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Corbulo	156	5	4	4	4	2	5	3	9	3+

Une armée de Blood Angels peut être rejointe par le frère Corbulo. Si vous décidez de le prendre, il compte comme choix d’unité QG. Il doit être utilisé de la façon décrite ci-dessous et ne peut pas avoir d’autre équipement. De plus il ne peut être utilisé que si les deux joueurs sont d’accord pour l’utilisation de personnages spéciaux.

Équipement : pistolet bolter, arme de corps à corps, exsanguinator, reductor, grenades à fragmentation et antichars et le *Graal Rouge*.

REGLES SPECIALES

Grand Prêtre Sanguinien : en tant que grand prêtre sanguinien, Corbulo est sujet à la règle de la *Bénédiction de Sanguinius*, voir rubrique des prêtres sanguiniens.

Le Graal Rouge : Corbulo porte le *Graal Rouge*, l’artefact le plus sacré des Blood Angels. Les règles des graals s’appliquent au Graal Rouge. De plus toute figurine de Blood Angel dans un rayon de 2D6 ps de Corbulo ajoute +1 Attaque à sa caractéristique (faites un jet au début de chaque phase d’assaut).

Personnage Indépendant : à moins d’être accompagné par une Garde d’Honneur, Corbulo suit les règles sur les personnages indépendants données dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Garde d’Honneur : en raison de son rang élevé, Corbulo peut être accompagné par un garde d’honneur, voir la rubrique dans la liste d’armée. Notez que Corbulo et sa garde comptent comme un seul choix d’unité QG.

CHAPELAIN LEMARTES, GARDIEN DES DISGRACIÉS

“Tenez bon!” rugit Lemartes, notant le regard avide de sang des marines qui l’entouraient. Les orks approchaient lentement et il savait que les Blood Angels devraient éclaircir les rangs ennemis avec leurs armes lourdes avant de pouvoir se débarrasser du reste dans un corps à corps honorable.

En entendant la voix grave du chapelain, l’escouade Devastator prépara ses armes, choisissant soigneusement ses cibles dans la horde des peaux-vertes.

“Ouvrez le feu!” ordonna-t-il et, comme un seul homme, les Devastators libérèrent un déluge de projectiles sur la masse en approche. Beaucoup d’orks tombèrent sous les rudes salves, provoquant un arrêt de la progression des monstres extraterrestres.

Voyant leur hésitation, Lemartes se tourna vers la Compagnie de la Mort, ressentant la tension de chacun de ses membres. Levant son Crozius Arcanum, le chapelain montra du doigt les orks décontenancés.

“Pour l’Empereur et Sanguinius! Tuez les extraterrestres!” hurla-t-il, en activant son réacteur dorsal. Les guerriers frénétiques de la Compagnie de la Mort bondirent à sa suite.

CHAPELAIN LEMARTES

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Lemartes	94	5	5	4	4	2	5	D3 (+3)	10	3+

Une armée de Blood Angels peut être rejointe par le chapelain Lemartes. Si vous décidez de le prendre, il compte comme choix d’unité QG. Il doit être utilisé de la façon décrite ci-dessous et ne peut pas avoir d’autre équipement. De plus il ne peut être utilisé que si les deux joueurs sont d’accord pour l’utilisation de personnages spéciaux.

Équipement : pistolet bolter, Crozius Arcanum, grenades à fragmentation et antichars, Rosarius, sceaux de pureté et un *Masque Mortuaire*.

REGLES SPECIALES

Volonté de Fer : Lemartes peut dominer la Rage Noire. Dès qu’il est en corps à corps Lemartes doit faire un test de Cd. En cas de succès, il possède D3+3 Attaques durant cette phase. En cas d’échec, il ne possède que D3 Attaques pour la phase car il est obligé de réfréner sa frénésie meurtrière. Le bonus pour ses deux armes de corps à corps est pris en compte dans le profil de Lemartes mais il garde le bonus normal de +1 pour lorsqu’il charge.

Discipline de Fer : la voie grave du frère Lemartes peut transcender même la fureur induite par la Rage Noire. Toute unité Blood Angel à moins de 6 ps de Lemartes peut relancer le D6 pour se réfréner au début de chaque tour, si le second jet est également un 1, l’unité se déplace conformément la règle spéciale *Rage Noire*.

Compagnie de la Mort : Lemartes peut être rejoint par 1D3+3 marines de la Compagnie de la Mort pour +120 pts. Ils peuvent embarquer dans un Rhino ou avoir des réacteurs dorsaux. S’ils prennent des réacteurs, Lemartes doit aussi en prendre un pour +20 pts.

MAITRE ARCHIVISTE MEPHISTON, SEIGNEUR DE LA MORT



Une armée de Blood Angels peut être rejointe par Mephiston. Si vous décidez de le prendre, il compte comme choix d'unité QG. Il doit être utilisé comme décrit ci-dessous et ne peut recevoir aucun autre équipement, il ne peut intégrer une armée que si les deux adversaires sont d'accord.

Équipement : pistolet à plasma de maître, épée de Force, grenades à fragmentation et antichars, Crux Terminatus (bonus inclus dans le profil), Armure d'Artificier et Coiffe Psychique.

MAITRE ARCHIVISTE MEPHISTON

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Mephiston	217	6	5	4	5	3	5	4	10	2+

REGLES SPECIALES

Pouvoir Psychique, Accélération : Mephiston peut tenter d'utiliser l'*Accélération* au début de n'importe quelle phase d'assaut. En cas de succès une des figurines de l'unité (pouvant être Mephiston lui-même) gagne +1D3 Attaques lors de cette phase d'assaut.

Pouvoir Psychique, Frappe Psychique : Mephiston peut tenter d'utiliser la *Frappe Psychique* dans la phase de tir. *Frappe Psychique* compte comme une arme et touche automatiquement avec le profil suivant :

Portée 12 ps Force 4 PA 2 Assaut/Explosion

Regard Hypnotique : les yeux de Mephiston sont des abîmes de désespoir, capables de transpercer l'âme de quiconque croise son regard. Toute figurine en contact dans un corps à corps doit faire un test de Commandement (utilisant de la Cd de la figurine sans bonus ni malus). En cas de réussite, la figurine peut attaquer normalement. En cas d'échec la figurine a une CC de 1 pour le reste du tour. Testez à chaque tour pour chaque figurine en contact avec Mephiston.

Fièvre Sanguinaire : même la volonté de fer de Mephiston est connue pour avoir parfois craqué, libérant en lui la Soif Rouge. Si Mephiston gagne un corps à corps, il doit faire un test de Cd sur 2D6. En cas de succès, il peut avancer normalement, en cas d'échec il reste cloué sur place, submergé par la soif de sang.

Personnage Indépendant : à moins d'être accompagné par une Garde d'Honneur, Mephiston suit les règles sur les personnages indépendants du livre de règles de Warhammer 40,000.

Garde d'Honneur : en raison de son rang élevé, Mephiston peut être accompagné par une Garde d'Honneur, voir la rubrique dans la liste d'armée. Notez que Mephiston et sa garde comptent comme un seul choix d'unité QG.

FRERE-CAPITAINE TYCHO, COMMANDANT DE LA TROISIEME COMPAGNIE DES BLOOD ANGELS



Une armée de Blood Angels peut être rejointe par Tycho. Si vous décidez de le prendre, il compte comme choix d'unité QG. Il doit être utilisé comme décrit ci-dessous et ne peut recevoir aucun autre équipement, il ne peut intégrer une armée que si les deux adversaires sont d'accord.

Équipement : arme combinée bolter-fuseur, pistolet bolter, grenades antichars et à fragmentation, digilasers, Armure d'Artificier, Bioniques et Sceaux de Pureté.

FRERE-CAPITAINE TYCHO

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Tycho	109	5	5	4	4	2	5	3	9	2+

REGLES SPECIALES

Digilasers : le gantelet gauche de son armure d'artificier contient un jeu de laser à courte portée. Ils s'utilisent au début d'un tour de corps à corps avant n'importe quelle attaque. Une des figurines en contact avec Tycho, choisie par le joueur Blood Angel, subit une blessure sur 4+ sur 1D6. Effectuez normalement les sauvegardes. De plus, les digilasers comptent comme arme de corps à corps supplémentaire (ce qui donne à Tycho un total de 4 Attaques).

Hargne : Tycho une hargne démesurée même pour un Blood Angel. N'importe quelle unité commandée par Tycho se déplace toujours vers l'ennemi d'1D6 ps, comme si vous aviez obtenu 1 au test de la Rage Noire au début du tour.

Haine des Orks : Tycho déteste les Orks, cherchant à se venger pour les cicatrices contractées lors de la campagne d'Armageddon. Lorsqu'il combat les Orks, Tycho et l'escouade qu'il commande réussissent automatiquement tous leurs tests de moral. En corps à corps contre les Orks, Tycho touche toujours sur 3+, quelle que soit la CC, etc.

Personnage Indépendant : à moins d'être accompagné par une Garde d'Honneur, Tycho suit les règles sur les personnages indépendants du livre de règles de Warhammer 40,000.

Garde d'Honneur : en raison de son rang élevé, Tycho peut être accompagné par une Garde d'Honneur, voir la rubrique dans la liste d'armée. Notez que Tycho et sa garde comptent comme un seul choix d'unité QG.

C'est ainsi que frère Calistarius arriva dans la ruche Hades pour combattre les ennemis de l'Imperium qui déferlaient sur Armageddon et c'est là qu'il devint une des victimes de la Rage Noire. Il alla alors voir son chapelain et fut affecté à la Compagnie de la Mort, comme il est de coutume. Au matin il prit part à l'assaut d'une grande forteresse tenue par les ennemis de l'Imperium. La fureur de la bataille fut telle que, tandis qu'il luttait contre la multitude, les murs même de la forteresse s'écroulèrent et frère Calistarius fut enseveli sous les décombres. Il resta prisonnier des décombres pendant sept jours et sept nuits, oscillant entre la mort et la démence de la Soif Rouge. Mais il n'y succomba pas, car une vision de Sanguinius le bien-aimé vint à lui et lui ordonna de résister. La vision lui dit qu'il ne devait pas lutter seulement pour lui-même, mais aussi pour nous tous, car si lui résistait, nous saurions que la Soif Rouge pouvait être vaincue. Et c'est ce qu'il fit, ne cédant ni au sentiment de rage ni à sa soif de sang. Et à minuit, la septième nuit, il se libéra de son tombeau de gravats. Calistarius était né de nouveau sous le nom de Mephiston, notre Seigneur de la Mort.

Livre de Mephiston, verset 23.

A l'attention de notre révérend seigneur, le Commandant Dante.
Sixième jour de l'Absolutus, neuf cent quarante-troisième année de bienveillance Impériale.
Pensée du jour: la Paix c'est l'Enfer.

En dépit du traitement chimique de frère Sironis et de mes soins incessants, le calvaire du frère-capitaine Tycho s'aggrave de jour en jour. Depuis ses terribles blessures de la campagne d'Armageddon, Tycho est sujet à des accès de rage incontrôlés. Seuls les entraînements au combat les plus durs peuvent le calmer. Il passe le reste du temps, dans la chapelle de notre très saint Sanguinius, priant pour une nouvelle affectation au combat.

Après une longue période, passée au Reclusiam, à la recherche de la Lumière Impériale, je ne vois qu'une seule solution aux tourments du Capitaine Tycho. Ces périodes de paix et d'oïveté sont des épreuves sévères pour son psychisme. Ma recommandation est donc d'affecter le Capitaine Tycho au combat de façon permanente, malgré le fait que le Codex Astartes préconise que chaque frère doit se reposer une semaine pour six mois de service actif.

Puisse Sanguinius guider notre main,
Chapelain Vermento

MORIAR L'ELU, DREADNOUGHT DE LA COMPAGNIE DE LA MORT



"C'est au cours de la bataille de Clamorga que tomba le puissant Capitaine Moriar, en défendant la crête contre de méprisables eldars. Ses blessures étaient tellement nombreuses que les prêtres sanguiniens désespéraient de pouvoir le soigner. Sa situation était si critique que Moriar fut transféré dans un dreadnought Furioso construit par frère Morleo, comme le furent Belaphon, Dario et Amaretto avant lui. En plus de gagner en force, Moriar eut des visions de Sanguinius, son état proche de la mort induisant la Rage Noire. Immortel dans son sarcophage d'Adamantium, Moriar survécut à la Rage Noire, cherchant la mort et les combats. La Soif rouge s'empara de lui et les révérends frères de l'Armourium modifièrent son équipement de façon à réguler ses fluides vitaux afin qu'il puisse se maîtriser en dehors des combats."

Héros de Légendes:

Une étude sur les Dreadnoughts de l'Adeptus Astartes Blood Angels.

MORIAR L'ELU

	Points	Blindage							I	A
		CC	CT	F	Avant	Flanc	Arr.			
Moriar	144	5	4	6(10)	12	12	10		4	D6+2

Une armée de Blood Angels peut être rejointe par Moriar. Si vous décidez de le prendre, il compte comme choix d'unité d'élite. Il doit être utilisé comme décrit ci-dessous et ne peut recevoir aucun autre équipement, il ne peut intégrer une armée que si les deux adversaires sont d'accord.

Type : marcheur

Equipage : Frère Moriar (Space Marine)

Armes : deux armes de corps à corps de dreadnought (bonus d'Attaque dans le profil). Moriar possède un lance-flammes et un multi-fuseur intégrés.

Options : Moriar est équipé d'un projecteur et de fumigènes (voir l'arsenal du Codex: Space Marines).

REGLES SPECIALES

Dislocation : en tant que dreadnought Furioso, Moriar peut utiliser ses deux armes de corps à corps pour déchirer les véhicules ennemis. Moriar lance 2D6+Force pour déterminer les dommages contre les véhicules.

Rage Noire : Moriar doit toujours se déplacer vers l'ennemi le plus vite possible et doit engager un ennemi à portée de charge pendant la phase d'assaut.

Rage Sanglante : Moriar a un nombre d'attaques aléatoire. A chaque tour de corps à corps, lancez D6+2 pour déterminer son nombre d'attaques. Ceci inclut le bonus des deux armes de corps à corps de dreadnought, mais, s'il charge, il garde le bonus de +1 Attaque (c.a.d., D6+3 Attaques).

Férocité : il est pratiquement impossible de stopper Moriar une fois au combat, il se jette tout simplement vers l'ennemi, insensible aux dommages qui peuvent lui être infligés. C'est pourquoi Moriar ignore les résultats "Equipage Secoué" et "Equipage Sonné" sur les tableaux de dommages.

ASSAUT FRONTAL

Assaut Frontal est une nouvelle mission. Si les Blood Angels sont attaquants et qu'ils obtiennent 3-4 (Boucherie), jouez Assaut Frontal à la place.

APERÇU

Les Blood Angels tentent de déloger l'ennemi d'une partie du champ de bataille. Ils doivent agir vite en maximisant l'effet de surprise et détruire toute menace rencontrée.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

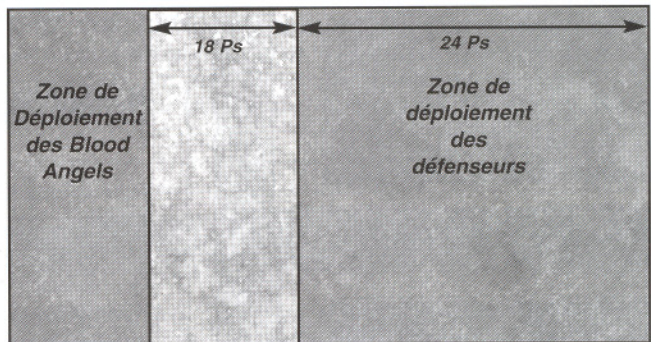
Le scénario **Assaut Frontal** utilise les règles des *Points de Victoire*, *Réserves*, *Durée Aléatoire*, *Infiltrateurs* et *Frappes en Profondeur*.

DEPLOIEMENT

1 Les défenseurs peuvent déployer toute leur armée jusqu'à 24ps de leur bord de table.

2 Les Blood Angels peuvent déployer toute leur armée jusqu'à 18ps de la zone de déploiement du défenseur. Les unités pouvant effectuer des *Frappes en Profondeur* peuvent être mises en réserve. Les *Infiltrateurs* Blood Angels peuvent se déployer n'importe où hors de la zone de déploiement du défenseur.

3 Les Blood Angels jouent les premiers car ils lancent l'assaut.



OBJECTIF

Les Blood Angels doivent détruire ou mettre en fuite autant d'unités adverses que possible. Le défenseur doit éliminer autant de Blood Angels que possible en épargnant ses troupes le plus possible.

Les Blood Angels doublent les points de victoires obtenus pour la destruction d'une unité adverse (y compris les unités en fuite à la fin de la partie ou ayant déjà fui hors de la table). Le défenseur obtient les points de victoire pour ses unités non détruites. Par exemple, si le défenseur conserve des figurines appartenant à une unité de 150 points, il marque 150 points de victoire supplémentaires.

RESERVES

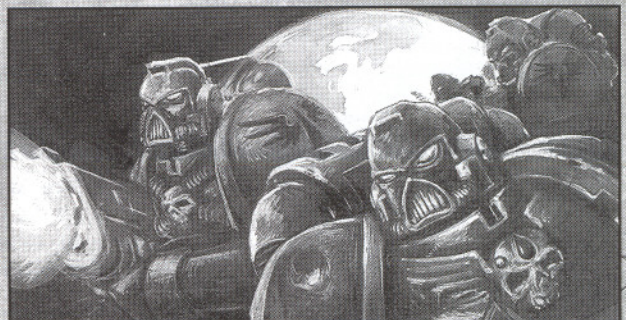
Les Blood Angels pouvant effectuer des *Frappes en Profondeur* peuvent être mis en réserves.

COULOIR DE RETRAITE

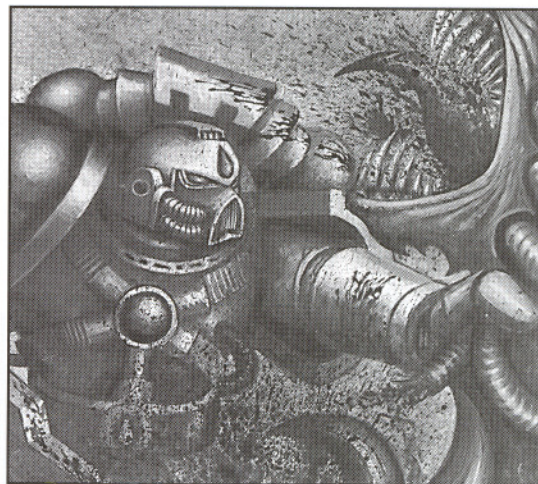
Les unités forcées de battre en retraite devront rejoindre leur bord de table en utilisant les règles normales de retraite.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure un nombre de tours aléatoires (voir la section *Règles Spéciales des Scénarios* pages 132-137 du livre de règles de Warhammer 40,000).



Tels des ouragans, les Blood Angels se ruèrent sur les créatures. Le sergent Adeon se cherchait une cible, ses yeux exercés notaient chaque détail de la bataille. A sa gauche, les bœufs de la Compagnie de la Mort jaillirent d'un Rhino, en plein milieu des forces ennemies. Il les regarda avec détachement se frayer un chemin sanglant : les pistolets bolters aboyaient, les épées tronçonneuses déchiquetaient les chairs. Jetant un coup d'œil à sa droite, il vit les superbes Terminators de l'escouade Marius lutter contre des machines aux membres innombrables. Au moment même où il regardait, l'un d'entre eux fut littéralement sectionné par une lame scintillante mais l'escouade continuait à avancer avec une farouche détermination. Bientôt les gantelets énergétiques déchiraient la machinerie extraterrestre, dispersant bouts de blindage et appareils.



Reportant une nouvelle fois son attention sur le flanc gauche, Il vit la Compagnie de la Mort submergée par une marée de créatures semblables à des araignées. Bien que petits par la taille, ces ennemis portaient au bout de chacune de leurs nombreuses pattes, des pointes acérées et empoisonnées. Les Jungles de Stryia V étaient infestées de ces créatures et le devoir des Blood Angels était de les éradiquer afin de préparer le terrain pour que les colons puissent bâtir leurs temples et mines et prendre possession des lieux au nom de l'Empereur. Signalant à son escouade de charger, Adeon activa son réacteur dorsal et bondit. Autour de lui ses compagnons vétérans chantaient le Liturgus Sanguinius, afin de se mettre dans les conditions appropriées au combat. Lui aussi pouvait sentir le sang de leur primarque affluer dans ses veines. Son corps vibrait de fureur irrépressible alors qu'il plongeait vers ses ennemis. Avec un hurlement retentissant, les vétérans Blood Angels fondirent sur leurs proies.

"Pour l'Empereur et Sanguinius ! Tue ! TUE !"

Les Stryites furent repoussés par la violence de l'assaut, et bientôt vingt d'entre-eux gisaient parmi les épais fourrés et les arbres, éclaboussés de leur sang noir. Adeon tremblait, non pas de peur, mais d'excitation. Son pistolet à plasma cracha une boule d'énergie et incinéra une des créatures. Marchant sur le cadavre, il avança et fit décrire un large arc de cercle à son gantelet énergétique, éliminant ainsi trois créatures de plus. Les senseurs de son casque lui transmettaient les craquements des exosquelettes qu'il broyait en marchant sur les cadavres. Tout à coup quelque chose percuta Adeon et il put sentir un long tentacule s'enrouler autour de son bras gauche. Pivotant tant bien que mal il constata qu'il avait été attrapé par une sorte de plante carnivore qui l'attirait irrésistiblement vers sa gueule béante. Plantant ses talons dans le sol meuble, il tenta d'assurer sa position. L'armure grinça en signe de protestation tandis que les muscles du puissant tentacule continuaient d'exercer leur fatale traction. Avec un grognement d'effort, Adeon s'arracha de l'étreinte dans un jaillissement de sève couleur de sang. Tirant sur les restes de la plante, il sentit sa colère monter d'un cran. Il était un Blood Angel. Il n'avait pas combattu dans les désolations de Baal Secundus, il n'avait pas enduré la douleur de la Transformation, il n'avait pas été entraîné pendant des semaines et n'avait pas combattu pendant trois siècles les ennemis de l'Empereur pour finir mangé par une plante minable sur une planète de seconde zone pleine de marécages et d'extraterrestres grotesques !

Avec un rugissement qui fit frémir même ses compagnons, Adeon se rua dans la horde stryite. Les battements de ses deux cœurs résonnaient dans ses oreilles et il pouvait sentir la sueur couler sur son front et tremper l'intérieur de son armure. Il sentit la force affluer dans ses muscles et il lâcha son pistolet à plasma, voulant utiliser ses mains nues pour détruire les ennemis devant lui. D'un revers de main, il envoya valser une des créatures contre un gros tronc d'arbre, éventrant sa carapace. Il en attrapa une autre par le cou et lui broya la tête sur une racine, tandis qu'il percutait une troisième de son gantelet énergétique, l'écrasant comme l'insecte géant qu'elle était. Il attaqua sans relâche, tant et si bien qu'il se retrouva bientôt aux côtés de la Compagnie de la Mort, qui semblait aux prises avec un flot ininterrompu de créatures grouillantes. Cependant, à peine Adeon arrivée, la vermine fit demi-tour et prit la fuite, disparaissant dans les sentiers sinueux entre les troncs d'arbres.

Faisant une pause pour attendre le reste de son escouade, Adeon commença à se calmer. Il regarda son armure Rouge Sang et découvrit qu'il était couvert d'humurs extraterrestres visqueuses, qui commençaient à former une épaisse flaque noire à ses pieds. Il regarda la Compagnie de la Mort s'enfoncer dans la jungle sur la trace des créatures. Il pouvait comprendre la haine, la colère qui semblait les animer. Il pouvait sentir la Rage Noire s'insinuer partout dans son corps et dans son âme, réveillant la douleur de Sanguinius. Pendant un instant il l'avait laissé prendre le dessus mais il avait repris le contrôle. Il n'avait pas succombé à la Rage Noire. Du moins pas aujourd'hui.

LE CULTE SANGUINIEN

Rapport compilé par
l'Assimilator Migor Escuan Vex



Chapelain Lemartes

Le Culte Sanguinien transmet les doctrines et les croyances des Blood Angels et de leurs chapitres successeurs. A travers leurs cérémonies et leurs rituels, les Blood Angels rendent hommage à l'Empereur et à leur primarque, Sanguinius, pour leurs sacrifices pour l'humanité. Bien que dans les chapitres Space Marines, la tâche d'enseigner l'orthodoxie à leurs frères incombe aux chapelains, il n'en va pas ainsi chez les Blood Angels. En raison de l'antique et terrible tare génétique du chapitre, les chapelains Blood Angels s'occupent presque exclusivement de leurs frères ayant succombé à la Rage Noire ou à la Soif Rouge. Ceci ne les empêche pas d'être très versés dans le Culte Sanguinien ni de faire preuve d'une dévotion à toute épreuve, mais il est de leur devoir d'utiliser la sagesse de Sanguinius pour trouver et soulager leurs frères atteints par ces fléaux. Seul Lemartes, parmi les chapelains de son époque, a gagné le titre de Gardien des Affligés en raison du dévouement exceptionnel qu'il montre envers ses frères de la Compagnie de la Mort.

Les anciennes légendes parlent de Sanguinius le Noble, seigneur des Blood Angels. Elles parlent de sa grâce et de sa beauté, de son amour de l'humanité, de la pureté de son âme et de sa loyauté indéfectible envers l'Empereur. Certaines prétendent qu'il avait des pouvoirs de prophétie, que ses yeux voyaient le temps se dérouler vers le futur. On dit même qu'il aurait vu le désastre à venir et qu'il était au courant de son destin bien avant que l'Imperium ne soit ébranlé sur ses bases par la trahison d'Horus, le Maître de Guerre. Si cela est vrai, les actes de Sanguinius prouvent d'autant plus son sens de l'abnégation et du sacrifice.

Le brave Sanguinius affronta le maître du Chaos dans son repaire alors que cette bête immonde avait atteint l'apogée de son pouvoir. Avant même d'être imprégnés par les énergies maléfiques du Chaos, ce traître était déjà un guerrier d'exception. Même en sachant cela, le noble Sanguinius croisa le fer avec lui, les yeux dans les yeux. Lorsque ce serpent susurra des promesses de gloire et de puissance à son oreille, Sanguinius ne l'écouta pas. Même lorsque le traître suprême fut sur le point de gagner, le seigneur des Blood Angels, bien que conscient de sa mort prochaine, ne céda pas. Comme tous les serviteurs véritables de l'Empereur, le noble primarque savait que son âme irait aux côtés de l'Empereur pour l'éternité et que cette récompense était plus grande que tout ce qui existait d'autre.

Alors ils combattirent, l'Ange contre la Bête. La lutte dut être titanesque entre ces êtres hors du commun des mortels. Longtemps les coups ont dû pleuvoir sur les deux combattants, jusqu'à ce que l'univers tout entier semble suspendu à l'issue de ce face à face. Et pourtant, malgré sa gloire, sa puissance et sa pureté d'âme, Sanguinius fut terrassé. Les méprisables trahisures du Chaos furent sa perte. Mais même à la fin, alors que l'épée de mort s'appêtait à lui prendre sa vie, Sanguinius ne se détourna pas de la Lumière. Et c'est ainsi que périt Sanguinius le Noble, seigneur des Blood Angels. Ainsi celui qui représentait la quintessence de l'homme nous fut enlevé par les ténèbres. Mille fois mille ans ne suffiront pas à effacer cette perte tragique.

En vérité je vous le dis, jeunes acolytes, rappelez-vous du fier Sanguinius lorsque vous affrontez les difficultés. Lorsque l'armure de votre foi est bosselée et abîmée gardez présent à l'esprit ce magnifique héros. Rappelez-vous ses exploits et soyez humbles car jamais plus un être semblable à ce héros ne parcourra la galaxie."

Sermon du Chapelain Lemartes
aux Adeptes du Culte Sanguinien.





Cette armée de Blood Angels est peinte par Jake Vlemmix, un fan canadien de Warhammer 40,000. La place d'honneur revient au croiseur Thunderhawk, une impressionnante pièce de collection uniquement pour le plaisir des yeux.