

CODEx™

DARK ANGELS®



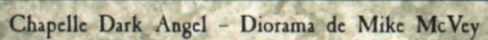
SUPPLEMENT

CODEx

SPACE MARINES

GAMES
WORKSHOP

Les 700 Merveilles de l'Imperium
- Presse Libre d'Avalon



CODEX™ DARK ANGELS®

PAR JERVIS JOHNSON

Couverture : David Gallagher

Illustrations : Paul Smith & Neil Hodgson

Textes additionnels : Gavin Thorpe & Jonathan Green



INTRODUCTION	2
LISTE D'ARMEE DARK ANGEL	3
Arsenal Dark Angel	4
Armées Ravenwing & Deathwing	4
Règles spéciales des Dark Angels	5
QG	6
Elite	7
Troupes	8
Attaque Rapide	8
Soutien	9
LES FORCES DES DARK ANGELS	10
COLLECTIONNER UNE ARMEE DE DARK ANGELS ..	11
COMMENT PEINDRE LES DARK ANGELS	12
INSIGNES & MARQUAGES DARK ANGELS	12
LES IMPARDONNES	14
ETENDARDS & BANNIERES DARK ANGELS	14
PEINTURE DES LAND SPEEDERS RAVENWING ...	15
GALERIE 'EAVY METAL	16
LES DARK ANGELS	17
Arsenal Dark Angel	17
Commandeur Azrael	18
Maître de la Ravenwing	19
Sergent Vétéran Naaman	19
Asmodai, Chapelain-Investigateur	20
Ezekiel, Grand Maître des Archivistes	20
Scénario Dark Angel : <i>Mort au Clair de Lune</i> ..	22



UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, Dark Angels, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, Space Marine, Tyrant et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au RU et des marques pour le reste du monde.

Asmodai, Codex, Commandeur Azrael, Cypher, Deathwing, Devastators, Dreadnought, Ezekiel, Déchus, Ghazghkull Thraka, Horus, Land Raider, Land Speeder, Nazdreg Ug Urdgrub, Necron, Ogryn, Ork, Predator, Ratling, Ravenwing, Rhino, Terminator, Impardonnés, Sergent Vétéran Naaman, 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 internes ou des travaux exécutés 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, 1999. Tous droits réservés

Version française : Philippe Eude, François-Xavier Ngo & Alain Boisseau.

Imprimé en France par l'imprimerie Grenier - 115, avenue Raspail, 94250 GENTILLY.

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®

ISBN : 1 869893 67 0

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

Code Produit : 01 03 01 01 004

INTRODUCTION

Oubliez vos vies passées. À partir de ce jour, vous êtes des Dark Angels. Plus rien d'autre n'a d'importance; seul compte le Chapitre."

Commandeur Azrael aux nouvelles recrues de la Compagnie des Scouts.

Bienvenue dans le Codex Dark Angels, Frère Marine, un ouvrage dédié au plus zélé des chapitres Space Marines. Les pages suivantes vont te révéler certains des secrets (mais pas tous!) qui te permettront de collectionner, peindre et jouer une armée du chapitre des Dark Angels dans des parties du jeu Warhammer 40,000. Mais tiens ta langue, car le châtement est terrible pour qui prend le risque de trahir le chapitre...

LES DARK ANGELS

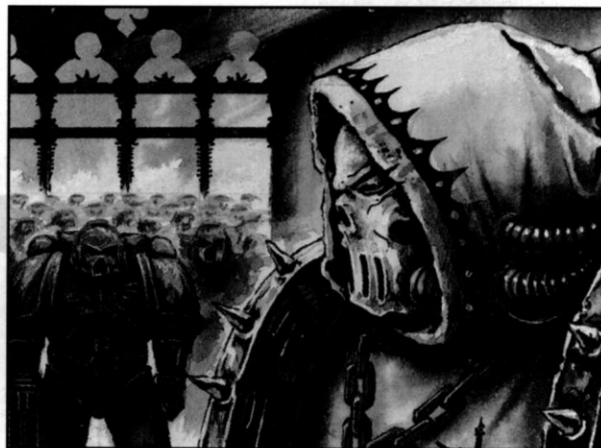
Les origines du chapitre des Dark Angels sont nimbées de mystère. Il n'y a pas d'archives concernant sa création et il n'est nulle part fait mention de sa participation à la Grande Croisade de l'Empereur. Tout ce qui concerne ses agissements durant l'époque maudite de l'Hérésie d'Horus a été effacé. Mais la légende veut qu'à un moment de leur histoire, les Dark Angels aient été à la limite de basculer du côté du Chaos et qu'une épouvantable trahison les ait déshonorés au point de ternir même leurs plus héroïques exploits, marquant à jamais leur chapitre d'une tâche aussi infamante qu'indélébile. Leur honte est telle que depuis lors, ils portent la marque de l'Impardonné et cherchent l'absolution pour leurs péchés des millénaires passés.

Leur terrible secret remonte à l'Hérésie d'Horus, durant laquelle certains de leurs propres frères embrassèrent la cause du Chaos. Les renégats furent anéantis dans une bataille qui détruisit le monde natal des Dark Angels, Caliban. Néanmoins, de nombreux traîtres Dark Angels survécurent et furent projetés par-delà l'espace et le temps par les dieux du Chaos. Ces rescapés sont désormais appelés "les Déchus" par les autres Dark Angels. Aux yeux des dirigeants du chapitre, il n'existe qu'une seule manière de racheter cette faute et de restaurer leur honneur aux yeux de l'Empereur : trouver tous les Déchus et leur apporter soit le repentir, soit la mort.

Cette trahison ancestrale est la honte cachée des Dark Angels et leur mission visant à détruire les Déchus est leur seul espoir de rédemption. Cette ancienne malédiction demeure cependant inconnue de tous, hormis des Dark Angels eux-mêmes, de leurs chapitres successeurs et, peut-être, de l'Empereur en personne.



Ce sinistre passé a profondément marqué l'esprit du chapitre, secret et monacal par nature, où la prière tient une grande importance. La hiérarchie du chapitre est divisée en de nombreux degrés, au sein desquels un individu peut monter en grade. À chaque nouveau niveau, il en apprend un peu plus sur les origines des Dark Angels, mais seuls les membres les plus élevés du chapitre savent réellement quel terrible événement les a irrémédiablement marqués du sceau de l'infamie dix mille ans plus tôt.



CONTENU DE CE LIVRE

Le Codex Dark Angels est divisé en trois sections principales, qui décrivent les étapes permettant de créer votre propre armée de Dark Angels et de la jeter au combat. Notez que pour pouvoir utiliser ce Codex, vous aurez également besoin du Codex Space Marines.

La liste d'armée. La liste d'armée des Dark Angels complète la liste d'armée donnée dans le Codex Space Marines. Elle détaille les troupes et les escouades spéciales à la disposition des commandeurs Dark Angels, ainsi que l'équipement dont ils peuvent les pourvoir.

Le Guide de peinture et de collection. Cette section aborde tout ce que vous devrez savoir pour commencer à collectionner et à jouer avec une armée de Dark Angels. Vous y trouverez aussi bien des conseils de peinture et de schémas de couleurs que des idées de tactiques ou d'organisation pour vos forces, et bien d'autres informations encore!

Les Dark Angels. Cette dernière section traite de la tragique histoire des Dark Angels et comprend également un petit scénario basé sur une bataille qu'ils ont mené contre les forces combinées de deux Big Boss orks. Vous y trouverez également quelques personnages spéciaux issus du chapitre des Dark Angels, que vous pourrez utiliser dans vos parties si vous le désirez.

LISTE D'ARMEE DARK ANGEL

Dans les pages qui suivent, vous trouverez les règles spéciales et la liste d'armée qui vous permettront d'aligner une armée de Space Marines Dark Angels dans vos parties de Warhammer 40,000. Cette liste a été étudiée pour que vous puissiez jouer tous les scénarios décrits dans le livre de règles de Warhammer 40,000, mais nous y avons inclus les informations dont vous aurez besoin si jamais vous décidez de jouer les Dark Angels dans des scénarios que vous aurez créés vous-même, ou dans le cadre d'une campagne.

Note importante : Tout au long de ce livre, nous ferons référence à une armée de Dark Angels. Néanmoins, il est possible d'utiliser cette même liste pour mettre sur pied une armée d'un des chapitres successeurs des Dark Angels, comme les Anges de l'Absolution ou les Anges de la Rédemption. Vous pouvez même vous en servir pour créer un chapitre complètement original ! Vous pourrez alors inventer votre propre schéma de couleurs, l'histoire du chapitre, ses personnages spéciaux et bien d'autres détails encore, et jouer ainsi avec une armée non codex.

UTILISATION DE LA LISTE D'ARMEE DES DARK ANGELS

La liste d'armée des Dark Angels est différente des autres listes d'armées en ce sens qu'elle est étroitement liée à la liste d'armée figurant dans le Codex Space Marines. Le choix d'une armée de Dark Angels se fait donc exactement comme pour une armée de Space Marines normale, en tenant compte des exceptions décrites dans les pages qui suivent. Bien que les Dark Angels et les Impardonnés divergent sensiblement des armées de Space Marines "codex", les similitudes n'en demeurent pas moins plus nombreuses que les différences. Par soucis d'éviter les répétitions, ce livre ne

décrit donc que l'organisation et les options propres aux Dark Angels ; les autres types de troupes disponibles pour un commandeur Dark Angel sont pour leur part déjà décrits dans le Codex Space Marines.

Sauf mention contraire, toutes les règles, options et limitations valables pour les Space Marines s'appliquent également aux Dark Angels.

CHOIX DE L'ARMEE

Lors du choix de votre armée, vous pouvez sélectionner vos troupes dans le Codex Dark Angels, dans la limite des schémas d'organisations, des points prévus pour la bataille, etc. Certaines rubriques ou options font référence à la liste du Codex Space Marines, que vous devrez alors utiliser en conjonction avec les règles décrites dans cet ouvrage. Par exemple, les escouades tactiques sont choisies d'après la liste qui figure dans le Codex Space Marines, mais sont sujettes aux règles spéciales des Dark Angels de ce présent Codex.

Arsenal Dark Angel

Une armée Dark Angel a accès à toutes les armes et à tout l'équipement de l'arsenal Space Marine décrit dans leur Codex. Ils disposent de plus de certains objets spéciaux qui ne sont accessibles qu'aux Dark Angels et ne peuvent être pris par des armées issues d'un autre chapitre.

Note importante : Les Maîtres, Grands Maîtres, Archivistes, Chapelains-Investigateurs et certains sergents vétérans Dark Angels sont membres de la Deathwing et ont donc l'honneur de porter la Crux Terminatus. Le bonus de +1 en Attaques a de ce fait déjà été inclus dans leurs caractéristiques et ne doit donc pas être à nouveau pris en compte. Pour la même raison, ils ne reçoivent pas le bonus de +1 Attaque lorsqu'ils se voient équipés d'une armure Terminator.



ARSENAL DARK ANGEL

Chaque personnage Dark Angel peut choisir jusqu'à deux armes à une main, ou une arme à une main et une arme à deux mains, ainsi qu'un maximum de 100 points d'équipement choisis soit dans l'arsenal Space Marine, soit dans l'arsenal Dark Angel ci-dessous. Notez que les Maîtres, Grands Maîtres, Archivistes, Chapelains et certains sergents vétérans bénéficient déjà des avantages de la Crux Terminatus et ne peuvent donc pas la choisir une seconde fois.

Equipement

En plus de l'équipement décrit dans le Codex Space Marine, les Dark Angels peuvent aussi choisir les objets figurant dans la liste ci-dessous. Ceux-ci sont uniques et ne peuvent donc être choisis deux fois. Notez que les Dark Angels n'ont pas accès aux Saintes Reliques ni aux Etendards Sacrés, qui trouvent leurs équivalents dans la liste suivante :

Casque du Lion (Grands Maîtres seulement)35 pts
 Epée des Secrets (Grands Maîtres seulement)40 pts
 Livre de la Rédemption (Archivistes seulement)40 pts

Lames de la Raison (Archivistes seulement)5 pts
 Calice de la Vengeance (Perso. indépendants seulement) ...40 pts
 Bannière de Dévastation (Porte-étendard seulement) ...35 pts
 Bannière de Courage (Porte-étendard seulement)30 pts
 Bannière du Châtiment (Porte-étendard seulement).....40 pts

Améliorations de véhicules Dark Angels

Les Dark Angels utilisent l'arsenal décrit dans le Codex Space Marines pour les améliorations de leurs véhicules.

ARMEES RAVENWING & DEATHWING

Les Dark Angels comptent deux compagnies dont les structures et l'organisation sont uniques. La première compagnie du chapitre est connue sous le nom de Deathwing et n'est composée que de Space Marines en armures Terminator, tandis que la seconde répond au nom de Ravenwing et ne comprend que des Space Marines sur motos, motos d'assaut ou à bord de Land Speeders. Il est fréquent que des escouades de la Ravenwing ou de la Deathwing combattent aux côtés des autres compagnies du chapitre, mais il arrive parfois de les voir alignées en détachements uniquement issus de leur propre compagnie. Les règles spéciales suivantes sont destinées à représenter des armées "purement" Deathwing ou Ravenwing.

Armée Deathwing

Une armée Deathwing doit avoir le Maître de la Deathwing en tant qu'un de ses choix QG. Elle peut inclure des Chapelains-Investigateurs et des Archivistes en tant que choix QG additionnels, mais ne peut avoir aucun autre type de personnage. Dans une armée Deathwing, seul le Maître de la Deathwing peut être accompagné d'une escouade de Commandement.

Hormis les personnages, les seules unités autorisées dans une armée Deathwing sont les escouades Terminator de la Deathwing, les dreadnoughts et les Land Raiders. Les escouades Terminator de la Deathwing peuvent être choisies en tant qu'Elite, Troupes, Attaque Rapide ou Soutien pour les besoins de l'organisation de l'armée sur le schéma de structure de la mission jouée. Notez la catégorie à laquelle chaque escouade est affiliée (Troupes, Elites, etc.), au cas où le scénario prévoirait la mise en réserves de certains types de troupes.

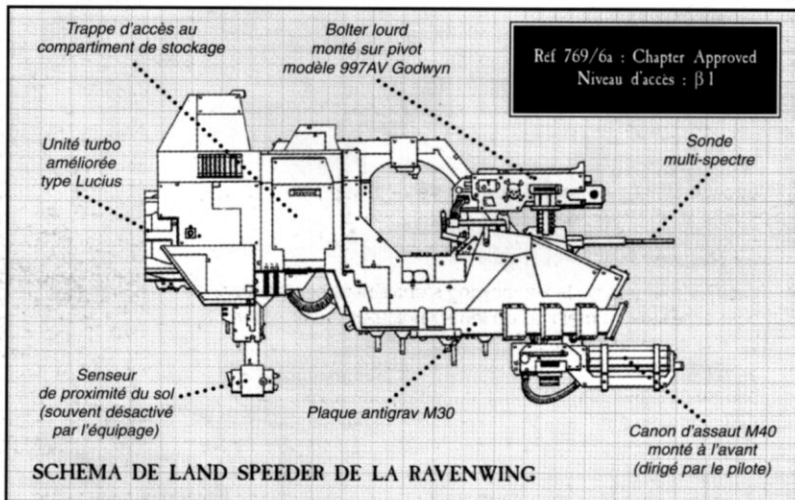
Les dreadnoughts sont pris en tant qu'Elite suivant la règle normale et les Land Raiders peuvent être pris soit en Soutien, soit en transport pour les escouades Terminator ou de commandement qui ne comptent pas plus de cinq figurines. Les Land Raiders pris en transport coûtent toujours 250 points, mais ne comptent pas comme un choix de Soutien. Les Terminators ayant un Land Raider comme transport ne peuvent pas effectuer de *Frappe en Profondeur*.

Armée Ravenwing

Une armée Ravenwing doit avoir le Maître de la Ravenwing en tant qu'un de ses choix QG. Elle peut inclure des Chapelains-Investigateurs et des Archivistes en tant que choix QG additionnels, mais ne peut avoir aucun autre type de personnage. Les Chapelains et les Archivistes doivent être équipés de motos en tant qu'objets additionnels tirés de l'arsenal. Dans une armée Ravenwing, seul le Maître de la Ravenwing peut être accompagné d'une escouade de commandement.

Hormis les personnages, les seules autres unités autorisées dans une armée Ravenwing sont les escadrons motocyclistes, les escadrons de motos d'assaut de la Ravenwing et les escadrons de Land Speeders de la Ravenwing. Lorsque vous mettez sur pied une armée Ravenwing, les escadrons motocyclistes comptent comme des choix de Troupes et les escadrons de motos d'assaut de la Ravenwing comme des choix de Soutien, au lieu de choix d'Attaque Rapide comme cela devrait être normalement le cas. Ces changements sont résumés ci-dessous :

Unité	Type Normal	Armée Ravenwing
Escadron motocycliste	Attaque Rapide	Troupes
Escadron de motos d'assaut	Attaque Rapide	Soutien
Escadron de Land Speeders	Attaque Rapide	Attaque Rapide



REGLES SPECIALES DES DARK ANGELS

"Et ils ne connaîtront pas la peur"

Voir le Codex Space Marines.

Modules d'atterrissage

Voir le Codex Space Marines.

Alliés

Les Dark Angels refusent de combattre aux côtés de non-humains, hormis dans les circonstances les plus désespérées. Pour cette raison, à moins que vous ne jouiez un scénario spécial ou dans le cadre d'une campagne, les Dark Angels refuseront de combattre dans une armée contenant des détachements comprenant des ogryns, des ratlings ou toute autre race non-humaine. De plus, une armée de Dark Angel ne peut inclure aucun allié de la liste d'armée Héros de l'Imperium, à moins que vous ne jouiez un scénario spécial. Les Dark Angels n'aiment en effet pas que des étrangers viennent mettre le nez dans leurs affaires!

Obstinés

La résistance opiniâtre que les membres de la Deathwing ont opposée dans les circonstances les plus épouvantables est légendaire. Les figurines qui sont décrites comme *obstinées* dans la liste d'armée réussiront automatiquement tous leurs tests de moral, même dans des situations ou devant des ennemis qui devraient normalement les leur faire rater automatiquement. Cependant, cette obstination est telle qu'elle les poussera à continuer à combattre, même s'il est plus avantageux de se replier. Ces figurines ne peuvent donc pas effectuer de retraite volontaire (voir les règles optionnelles proposées à la fin du livre de règles de Warhammer 40,000), mais devront tout de même effectuer leur test en cas de pilonnage selon la règle habituelle.

Les personnages obstinés confèrent cette capacité aux unités qu'ils commandent, tant qu'ils restent à leur tête.

Intraitables

Les Dark Angels sont d'une ténacité inflexible qui a parfois tendance à prendre le pas sur leur jugement objectif, aussi refusent-ils parfois de lâcher leur position, même s'il en va de leur propre intérêt. Pour représenter ceci, lancez 1D6 au début du tour pour chaque personnage, unité ou véhicule Dark Angel ayant une figurine ennemie à 24ps ou moins, dans sa ligne de vue et à portée de tir d'au moins une arme de l'unité. Sur 2-6, l'unité peut se déplacer normalement, mais sur un 1, les Dark Angels refuseront catégoriquement de bouger et devront rester sur place.

Les unités Dark Angels qui refusent de bouger ne peuvent se déplacer ni pendant la phase de mouvement, ni pendant la phase d'assaut, mais peuvent tirer normalement. De plus, elles sont considérées comme étant *obstinées* pour le reste de ce tour et le tour suivant de l'adversaire, même si elles ne le sont pas normalement.

Exception importante : Cette règle ne s'applique pas aux unités et aux personnages de la Ravenwing.

La Ravenwing

Les Dark Angels de la Ravenwing s'entraînent constamment pour améliorer la maîtrise de leurs véhicules, aussi peuvent-ils relancer le dé s'ils ratent un test de terrain difficile. De plus, ils sont habitués à faire slalomer leurs véhicules de droite à gauche, ce qui leur confère une sauvegarde invulnérable de 6+ contre les tirs ennemis s'ils se sont déplacés durant leur phase de mouvement précédente. Cette sauvegarde peut

remplacer leur sauvegarde d'armure normale, mais n'est pas additionnelle. Les motos d'assaut et les Land Speeders bénéficient de la même règle, même si ces derniers, en tant que véhicules, n'ont normalement aucune sauvegarde.

La traque des Déchus

Aux yeux des Dark Angels, la seule façon de regagner leur honneur est de retrouver tous leurs frères déchus et de les tuer s'ils refusent de se repentir. Cependant, comme ceux-ci ont été éparpillés par-delà l'espace et le temps, il s'agit d'une tâche quasiment irréalisable. Contrairement à l'Inquisition et aux Chevaliers Gris, qui traquent les agents du Chaos partout dans la galaxie, les Dark Angels ne sont concernés que par les traîtres de leur chapitre. Bien que l'Imperium fasse régulièrement appel à eux pour d'innombrables missions, la recherche de leurs anciens camarades reste la préoccupation absolue des Dark Angels.

Les Dark Angels enquêtent sur la moindre rumeur concernant les Déchus. Pour représenter ceci, lancez 1D6 au début de chaque mission, à moins que vous n'affrontiez des tyranides ou des necrons. Sur un 6, les Dark Angels ont appris que l'un des personnages adverses connaît peut-être des informations susceptibles de les mener à un Déchu. Il peut s'agir de n'importe quel personnage, y compris ceux issus d'unités, comme les sergents vétérans par exemple. Déterminez aléatoirement le personnage en question. S'il est tué au corps à corps par un Dark Angel, on considère qu'il a en fait été capturé au lieu d'avoir été tué (même s'il compte comme mort en termes de jeu). Cette capture rapporte 1d6X10 points de victoire supplémentaires dans un scénario utilisant les points de victoire pour déterminer le vainqueur. Dans tout autre type de scénario, le joueur Dark Angel remportera une victoire morale, quelle que soit l'issue finale de la bataille. Si le personnage n'est pas capturé, c'est l'adversaire qui remporte les points de victoire, ou selon le cas le privilège de la victoire morale.

Cypher : Si l'armée adverse comprend Cypher et son unité de Déchus, alors la règle ci-dessus ne s'applique pas. A la place, chaque Déchu capturé rapporte 1d6X10 points de victoire au joueur Dark Angel, et chaque Déchu non-capturé 1d6X10 points de victoire au joueur adverse. Pour capturer Cypher, il doit être tué au corps à corps et rater sa *Protection Divine* (voir Codex Marines du Chaos pour tous les détails).

Un instant
de laxisme
engendre une
vic entière
d'hérésie.

N'oublie
jamais,
ne pardonne
jamais.





 Les héros Dark Angels peuvent être Chef de Peloton, Maître ou Grand Maître. Les Chefs de Peloton représentent les Space Marines Dark Angels de la 3e à la 10e Compagnie, qui n'ont pas encore été introduits dans le Cercle Intérieur. Les Maîtres et les Grands Maîtres sont quand à eux les membres les plus élevés du chapitre et font partie du Cercle.

Archivistes

Comme tous les Archivistes Space Marines, les Archivistes Dark Angels peuvent effectuer une attaque psychique spéciale contre les figurines ennemies. Les règles concernant ces pouvoirs psychiques sont décrites page 74 du livre de règles de Warhammer 40,000.



 Tous les Archivistes du chapitre des Dark Angels sont faits membres de la Deathwing dès qu'ils intègrent le chapitre. Ils font office d'assistants aux Chapelains-Investigateurs lorsque ceux-ci soumettent les Déchus à la question.

HEROS DARK ANGELS

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Chef de Peloton	50	4	4	4	4	1	4	3	9	3+
Maître	65	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Grand Maître	80	5	5	4	4	3	5	4	10	3+

Options : Le héros peut recevoir tout équipement figurant dans l'arsenal Dark Angel.

Maître de la Deathwing : Un Maître ou un Grand Maître peut être fait Maître de la Deathwing. Il doit être équipé d'une armure Terminator et peut recevoir de l'équipement additionnel choisi dans l'arsenal Dark Angel. S'il est accompagné d'une escouade de commandement, cette dernière doit impérativement être une escouade de commandement de la Deathwing (voir escouade de commandement page suivante).

Maître de la Ravenwing : Un Maître ou un Grand Maître peut être fait Maître de la Ravenwing. Voir le personnage spécial "Maître de la Ravenwing" page 19.

REGLES SPECIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, un héros Dark Angel est un personnage indépendant et est soumis à toutes les règles concernant ceux-ci décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de commandement : Un héros Dark Angel peut être accompagné d'une escouade de commandement (voir page ci-contre). Notez qu'un héros et son escouade de commandement comptent comme un seul et même choix QG.

Obstiné : Les héros Dark Angels sont membres de la Deathwing et sont donc *obstinés* (voir page 5).

Exception : Le Maître de la Ravenwing n'est pas considéré comme obstiné. Bien que membre de la Deathwing, il sait que son devoir est avant tout de survivre pour faire son rapport sur ses découvertes.

ARCHIVISTE DARK ANGEL

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Archiviste	85	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

Options : Un Archiviste peut recevoir tout équipement figurant dans l'arsenal Dark Angel.

REGLES SPECIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, un Archiviste Dark Angel est un personnage indépendant et est soumis à toutes les règles concernant ceux-ci, décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Pouvoir Psychique – Affaiblissement de la Volonté : Un Archiviste peut essayer d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour démoraliser une unité ennemie devant effectuer un test de moral dans un rayon de 12ps autour de sa figurine. Si l'Archiviste réussit son test psychique, l'unité ennemie doit faire son test de moral avec 3D6 au lieu des habituels 2D6. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour (c'est-à-dire que l'Archiviste peut s'en servir une fois durant son tour et une fois durant le tour de l'adversaire).

Escouade de Commandement : Un Archiviste peut être accompagné d'une escouade de commandement (voir page ci-contre). Notez qu'un Archiviste et son escouade de commandement comptent comme un seul et même choix QG.

Obstiné : Les Archivistes Dark Angels sont membres de la Deathwing et sont donc *obstinés* (voir page 5).

LE JEUNE LION

Et la capsule du jeune Primarque s'écrasa sur une planète du nom de Caliban. Comment Jonson survécut durant ses années d'enfance sur ce monde sauvage reste un mystère complet. La logique aurait voulu qu'il périsse dans les minutes qui suivirent le naufrage de sa capsule, mais il ne mourut point. Non seulement il parvint à survivre sur l'un des mondes les plus hostiles de l'Imperium, mais de plus il devint grand et robuste. Nul ne peut réellement dire à quoi il ressemblait en ces temps obscurs, car personne n'était là pour se faire le chantre de ses exploits, et jamais Jonson ne dit mot sur sa vie d'alors. Tout ce que l'on peut tenir pour certain, c'est que pendant plus de dix ans, il ne put compter que sur lui-même pour rester en vie.

La Vie et l'Epoque de Lion El' Jonson

CHAPELAIN-INVESTIGATEUR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Chaplain-Investigateur	90	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

Armes : Crozius Arcanum et Rosarius.

Options : Un Chapelain-Investigateur peut recevoir tout équipement autorisé dans l'arsenal Dark Angel.

REGLES SPECIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, un Chapelain-Investigateur Dark Angel est un personnage indépendant et est soumis à toutes les règles concernant ceux-ci décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de commandement : Un Chapelain-Investigateur Dark Angel peut être accompagné d'une escouade de commandement (voir ci-dessous). Notez qu'un Chapelain-Investigateur et son escouade de commandement comptent comme un seul et même choix QG.

Obstiné : Les Chapelains-Investigateurs sont membres de la Deathwing et sont donc *obstinés* (voir page 5).



Les Chapelains Dark Angels sont appelés Chapelains-Investigateurs car leur devoir sacré est de faire se repentir les Déchus de leurs erreurs passées. Un chapelain est autorisé à ajouter une perte noire à son Rosarius pour chaque Déchu dont il a obtenu la rédemption. Ceux qui s'y refusent sont condamnés à mourir dans la souffrance au cours des interminables heures d'interrogatoire auxquelles les soumettent les Chapelains, au fur et à mesure que ceux-ci adoptent des procédés toujours plus drastiques.

ESCOUADE DE COMMANDEMENT DARK ANGEL

Voir ci-dessous pour les profils détaillés et les coûts en points des escouades.

Escouade : L'escouade est choisie pour un coût en points additionnel dans la liste d'armée Dark Angel. L'escouade comprend de quatre à neuf figurines, dont l'une peut être un sergent.

Armes & Options : Toutes les armes et options standards accessibles au type d'escouade choisi sont accessibles à l'escouade de commandement.

Personnage : Les personnages standards accessibles au type d'escouade choisi sont accessibles à l'escouade de commandement. De plus, une figurine de l'escouade peut être transformée en Apothicaire, une en Techmarine et une en porte-étendard. Tous ces personnages sont libres de choisir leur équipement dans l'arsenal Dark Angel.

Transport : Tous les véhicules normalement accessibles au type d'escouade choisi sont accessibles à l'escouade de commandement.

Les Dark Angels de haut niveau sont souvent accompagnés d'escouades de commandement. Le type d'escouade dépend alors du personnage sous les ordres duquel elle est placée :

Maître de la Deathwing :
Escouade Terminator Deathwing.

Maître de la Ravenwing :
Escadron motocycliste ou escadron de Land Speeders de la Ravenwing.

Autres personnages :
Escouade Tactique Dark Angel.

ELITE

ESCOUADE TERMINATOR DEATHWING

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Terminator	52	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Escouade : L'escouade comprend un sergent Terminator de la Deathwing et entre quatre et neuf Terminators de la Deathwing. La sauvegarde d'armure de 2+ et le bonus de +1 Attaque des armures Terminator ont déjà été inclus dans le profil ci-dessus.

Armes : Le sergent Terminator de la Deathwing est équipé d'une épée énergétique et d'un fulgurant. Les Terminators de la Deathwing sont armés d'un gantelet énergétique et d'un fulgurant.

Options : Toute figurine peut remplacer son gantelet énergétique par un poing tronçonneur pour +5 pts, ou remplacer gratuitement son gantelet énergétique et son fulgurant par soit une paire de griffes éclairs, soit un marteau tonnerre et un bouclier tempête.

Jusqu'à deux figurines peuvent être équipées des armes suivantes : canon d'assaut pour +20 pts, lance-flammes lourd pour +10 pts, lance-missiles Cyclone pour +20 pts. Le lance-missiles Cyclone remplace le gantelet énergétique, les autres armes remplacent le fulgurant.

Personnage : Le sergent peut choisir de l'équipement additionnel dans l'arsenal Dark Angel.

REGLES SPECIALES

Frappe en Profondeur : Les Dark Angels en armure Terminator peuvent effectuer des *frappes en profondeur*. Voir les règles sur les armures Terminator dans la section Arsenal du Codex Space Marines.

Obstiné : Les membres des escouades de la Deathwing Terminator sont *obstinés* (Voir page 5 pour tous les détails de cette règle spéciale).



La Deathwing est la 1re Compagnie du chapitre des Dark Angels. A l'origine, ses armures étaient noires, mais elles furent repeintes en blanc en souvenir de l'unique escouade de Terminators Dark Angels qui sauva son monde natal d'une invasion genestealer. Il n'y a que lorsqu'un Dark Angel est promu membre de la Deathwing qu'il apprend la véritable histoire du chapitre et le secret millénaire de la traque des Déchus.

DREADNOUGHT DARK ANGEL - VOIR CODEX SPACE MARINES

TROUPES

ESCOUADE TACTIQUE - VOIR CODEX SPACE MARINES

ESCOUADE DE SCOUTS - VOIR CODEX SPACE MARINES

Transport : RHINO DARK ANGEL

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Rhino	50	11	11	10	4

Transport : RAZORBACK DARK ANGEL

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Razorback	70	11	11	10	4

TRANSPORT DE TROUPES

Certaines escouades, indiquées dans la liste d'armée, peuvent utiliser des Rhinos ou des Razorbacks pour se déplacer rapidement sur le champ de bataille. Ces véhicules ne font pas partie de l'escouade et ne comptent pas comme un choix dans le schéma de structure d'armée.

Les Rhinos et les Razorbacks Dark Angels suivent toutes les règles et options décrites à leur sujet dans le Codex Space Marine.

ATTAQUE RAPIDE



X La Ravenwing est la seconde Compagnie du chapitre Dark Angel.

Il s'agit d'une formation extrêmement spécialisée qui excelle dans les missions de reconnaissance et d'assaut, où la vitesse est souvent plus déterminante que la puissance de feu. Hormis le Maître de la Compagnie, les membres de la Ravenwing ignorent que les Space Marines du Chaos qu'ils sont si souvent appelés à combattre ne sont autres que les Déchus, ces Dark Angels qui furent autrefois leurs frères.

ESCADRON MOTOCYCLISTE RAVENWING

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Motocycliste Ravenwing	45	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Sergent Vétéran	+15	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Moto d'assaut	+75	4	4	4	4(5)	1	4	2	8	2+

Escouade : L'escadron comprend un sergent de la Ravenwing et entre deux et quatre Dark Angels de la Ravenwing chevauchant des motos Space Marines.

Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés. Chaque motocycliste de la Ravenwing est armé d'un pistolet bolter ou d'une arme à une main.

Options : Jusqu'à deux figurines de l'escouade peuvent être équipées des armes suivantes : lance-flammes pour +3 pts, fuseur pour +10 pts ou lance-plasma pour +6 pts.

Personnage : Le sergent peut être remplacé par un sergent vétéran pour un coût additionnel de +15 pts. Les sergents vétérans peuvent choisir de l'équipement additionnel dans l'arsenal Dark Angel.

Moto d'Assaut : L'escadron peut inclure une moto d'assaut pour un coût additionnel de +75 pts. La moto d'assaut est équipée de bolters jumelés et d'un multi-fuseur sur pivot.

REGLES SPECIALES

Ravenwing : Les règles spéciales concernant la Ravenwing s'appliquent. Voir les règles spéciales des Dark Angels page 5 pour tous les détails.

ESCOUADE D'ASSAUT - VOIR CODEX SPACE MARINES

ESCADRON DE MOTOS SCOUTS - VOIR CODEX SPACE MARINES

"L'ennemi est en vue. Engagement imminent. Au nom de l'Empereur:
Ravenwing - A l'attaque! A l'attaque! A L'ATTAQUE!!!"

Grand Maître Cidian de la Ravenwing.

ESCADRON DE LAND SPEEDERS RAVENWING

	Points/Figurine	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Land Speeder	60	10	10	10	4

Escadron : Les escadrons de Land Speeders comptent de un à trois véhicules.

Type : Rapide, Antigra. Notez que comme l'équipage d'un Land Speeder porte des armures énergétiques, celui-ci ne compte pas comme véhicule découvert.

Equipage : Dark Angels.

Armes : Bolter lourd.

Options : Un Land Speeder peut être équipé d'un canon d'assaut en plus de son bolter lourd pour un coût additionnel de +25 pts.

REGLES SPECIALES

Ravenwing : Les règles spéciales concernant la Ravenwing s'appliquent. Voir les règles spéciales des Dark Angels page 5 pour tous les détails.

ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT RAVENWING

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Moto d'assaut	75	4	4	4	4(5)	1	4	2	8	2+

Escouade : L'escadron se compose de une à trois motos d'assaut Dark Angels.

Armes : Chaque moto d'assaut est équipée de bolters jumelés et d'un multi-fuseur monté sur pivot. Chaque motocycliste est armé d'un pistolet bolter.

REGLES SPECIALES

Ravenwing : Les règles spéciales concernant la Ravenwing s'appliquent. Voir les règles spéciales des Dark Angels page 5 pour tous les détails.



X Les Land Speeders de la Ravenwing sont équipés d'armes à assez longue portée afin de pouvoir pilonner l'ennemi pendant que les escadrons de motos et de motos d'assaut de la Compagnie se ruent à l'attaque de ses positions.

X Les motos d'assaut de la Ravenwing sont équipées de multi-fuseurs ; elles sont utilisées pour venir à bout des cibles lourdement blindées contre lesquelles l'armement des simples motos et des Land Speeders de la Compagnie est impuissant. Les motos d'assaut sont généralement rattachées aux escadrons motocyclistes, mais agissent aussi parfois en unités lorsque les véhicules blindés ennemis sont présents en trop grand nombre.

SOUTIEN

ESCOUADE DEVASTATOR - VOIR CODEX SPACE MARINES

WHIRLWIND - VOIR CODEX SPACE MARINES

PREDATOR ANNIHILATOR - VOIR CODEX SPACE MARINES

PREDATOR DESTRUCTOR - VOIR CODEX SPACE MARINES

LAND RAIDER - VOIR CODEX SPACE MARINES

VINDICATOR - VOIR CODEX SPACE MARINES

Par dix fois, la neige et le blizzard s'abattirent sur la forêt dont le jeune Primarque avait fait son foyer. A présent, il était arrivé à l'âge adulte, son patrimoine génétique amélioré ayant accéléré sa croissance à un rythme extraordinaire. Coupé de tout contact humain, il ne savait pas parler et ne s'exprimait que par grognements de colère, de rage ou de frustration. Il errait nu dans les sous-bois obscurs, passant tour à tour du rôle de prédateur à celui de proie. Ses cheveux étaient longs et hirsutes et ses yeux brillants contemplaient le monde de sous une frange de mèches roussâtres. Ses ongles sales étaient semblables à des griffes souvent ensanglantées. C'est ainsi que cet être sauvage, davantage lion qu'homme, entendit un jour un son nouveau et mystérieux. C'était un son qu'il n'avait jamais entendu auparavant : le son d'un rire humain.

La Vie et l'Epoque de Lion El' Jonson

LES SERGENTS VETERANS

Certaines escouades Space Marines peuvent être menées par un sergent vétérans. Tous portent la Crux Terminatus et peuvent choisir leur équipement dans les arsenaux Space Marine et Dark Angel. Notez que le bonus de +1 Attaque dû à la Crux Terminatus a déjà été inclus dans le profil des sergents vétérans.

Note importante : Les sergents vétérans Dark Angels peuvent avoir été introduits au sein de la Deathwing et peuvent donc devenir **obstinés** pour un coût additionnel de +5 pts. Cette capacité est d'office transmise à toute escouade qu'ils seront amenés à commander, tant qu'ils seront en vie.

LES FORCES DES DARK ANGELS



QG



PERSONNAGES DARK ANGELS

Tous les personnages Dark Angels sont membres de la Deathwing et sont donc obstinés et immunisés aux tests de retraite. Ils confèrent cette capacité aux unités auxquelles ils se joignent, ce qui du coup les rend obstinés elles aussi. Ceci peut être très utile, mais n'oubliez pas que cela empêche également l'unité de faire des retraites volontaires!



ELITE



TERMINATORS DE LA DEATHWING

Comme tous les Terminators Space Marines, les Terminators de la Deathwing sont des troupes très polyvalentes mais peu nombreuses, même au sein des armées exclusivement Deathwing. Ils sont très efficaces en terrain dense, où l'ennemi ne peut faire jouer l'avantage du nombre et où l'obstination propre à la Deathwing les rend très durs à déloger.



ATTAQUE RAPIDE



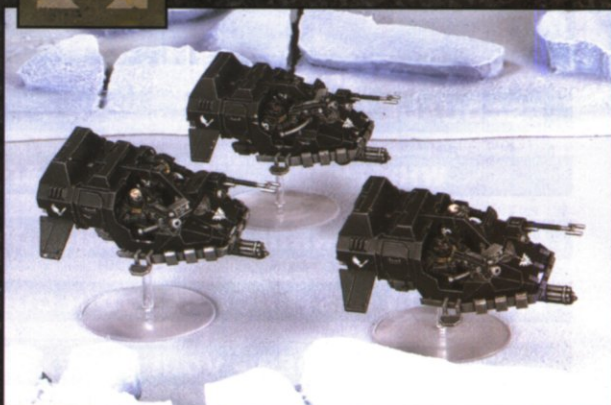
ESCADRON MOTOCYCLISTE RAVENWING

Les escadrons motocyclistes de la Ravenwing sont des troupes parfaites pour les frappes éclairs. Grâce à leur grande vitesse, vous pouvez vous en servir pour attaquer les flancs ou l'arrière de l'armée ennemie : ce sont des effectifs si rapides qu'il leur est facile d'atteindre de telles positions en un tour ou deux.

Les motos de la Ravenwing peuvent également servir de troupes de réserves très efficaces pour lancer une contre-attaque dès que l'ennemi s'expose de trop. Elles bénéficient aussi d'une règle qui leur permet de relancer les tests de terrain difficile ratés, aussi peuvent-elles s'aventurer dans des zones que les autres motos auraient tendance à éviter.



ATTAQUE RAPIDE



ESCADRON DE LAND SPEEDERS RAVENWING

Les Land Speeders de la Ravenwing fournissent une excellente puissance de feu à moyenne portée. Concentrez leurs tirs sur les troupes ennemies et sur les véhicules légers, car les armes des Land Speeders ne sont pas conçues pour venir à bout des blindages les plus lourds. N'oubliez pas également qu'ils bénéficient d'une sauvegarde invulnérable contre tous les tirs grâce à leur aptitude à slalomer.

Les Land Speeders sont des antigravs rapides qui peuvent être redéployés très vite pour contrer une menace inattendue. Bien qu'ils puissent être utilisés pour saisir un objectif, ils demeurent vulnérables aux tirs de l'adversaire, aussi est-il périlleux de les assigner à cette tâche.

COLLECTIONNER UNE ARMEE DE DARK ANGELS

LA FUREUR DE L'EMPEREUR



La collection d'une armée Dark Angel offre de nombreuses opportunités. Sur cette page, vous pouvez voir deux armées Dark Angels plus ou moins "standard", l'une appartenant à Mark Bedford, sculpteur de figurines chez Games Workshop, et l'autre issue de la gigantesque collection de Dark Angels de ce joueur fanatique qu'est Kendall Kinrade.

Mark s'est lancé dans la collection de son armée assez récemment. Il a commencé par les unités obligatoires (l'unité QG et deux unités de Troupes), puis y a ajouté des choix d'Elite, de Soutien et d'Attaque Rapide pour rendre ses forces plus polyvalentes. Il en résulte une armée bien équilibrée qu'il pourra renforcer à loisir. Notez que Mark a utilisé la même technique de peinture pour toutes ses figurines afin d'assurer la cohérence visuelle de ses troupes.

Kendall, au contraire, collectionne les Dark Angels depuis des années. Son armée dépasse de loin ce que vous pouvez voir ci-dessus et comprend beaucoup d'anciennes références (jetez un œil sur l'escouade d'assaut, vous verrez à quoi ressemblaient les vieux marines d'assaut!)

Son armée contient également beaucoup de conversions splendides, comme les deux Rhinos de la photo. Kendall les utilise comme un Rhino et un Razorback ou, quand son adversaire est d'accord, il utilise les règles maisons qu'il leur a inventées. Le résultat final est une armée impressionnante, très personnalisée et dotée d'un caractère unique du meilleur effet.



Les Rhinos de Kendall ont bénéficié de multiples conversions et arborent un camouflage assez neutre. Seules les trappes d'accès sont peintes aux couleurs classiques des Dark Angels.

FORCE DAMOCLES



Le Whirlwind de Mark est un Rhino converti, avec un lance-missiles multiple réalisé avec les missiles traqueurs provenant des grappes d'accessoires plastique pour Warhammer 40,000.

COMMENT PEINDRE LES DARK ANGELS

Les Dark Angels portent normalement l'insigne de leur chapitre sur l'épaulette gauche et parfois l'insigne de leur escouade sur l'épaulette droite. L'insigne du chapitre est blanc sur fond vert alors que celui de l'escouade est rouge sur fond blanc, avec le numéro de l'escouade en blanc par-dessus.

A la place de l'insigne traditionnel du chapitre, les Terminators de la Deathwing arborent une épée brisée rouge sur fond blanc sur leurs épaulettes droites. Leurs épaulettes gauches, quant à elles, sont ornées de la Crux Terminatus, à l'instar de tous les Terminators des autres chapitres.



INSIGNE TRADITIONNEL DU CHAPITRE DARK ANGEL



INSIGNE D'ESCOUADE (ÉPAULETTE DROITE)



CRUX TERMINATUS (ÉPAULETTE GAUCHE)



INSIGNE DE L'ÉPÉE BRISÉE DE LA DEATHWING

Les Dark Angels sont relativement faciles à peindre. Appliquez une sous-couche noire sur vos figurines, puis passez une seconde couche avec une bombe de Vert Dark Angel. Peignez les détails avec les couleurs appropriées (les yeux en Rouge Sang, les bolters en Métal Bolter, etc.) Enfin, peignez les socles et appliquez les décalcomanies des insignes du chapitre sur les épaulettes gauches. Si vous voulez, vous pouvez passer un lavis d'Encre Noire sur les parties de l'armure peintes en Vert Dark Angel. L'encre coulera d'elle-même dans les creux, accentuant les ombres de la figurine. Une fois la peinture sèche, passez un coup de vernis en bombe pour protéger votre modèle des rigueurs du combat!

Si vous disposez de davantage de temps et de patience, vous pouvez vous essayer à la méthode dite du surlignage, ce qui met en valeur les reliefs des figurines. Commencez par y appliquer une sous-couche noire, puis peignez les armures en Vert Dark Angel au pinceau (pas à la bombe) en laissant de petites lignes noires apparaître entre les différents joints. Vous pouvez ensuite effectuer quelques petits éclaircissements, en mélangeant du Vert Scorpion au Vert Dark Angel et en peignant ainsi de petites lignes plus claires sur les bords des différentes sections d'armure.

Les figurines de la Ravenwing et de la Deathwing ne présentent elles non plus aucune difficulté majeure. Pour la Ravenwing, il suffit de peindre les figurines en noir! Si vous voulez un peu plus de détails, éclaircissez les angles des véhicules



Un Dark Angel terminé avec la méthode du lavis d'Encre Noire. Il arrive parfois que les encres n'adhèrent pas bien sur les sous-couches appliquées à la bombe. Pour remédier à cela, ajoutez une petite goutte de liquide vaisselle à l'encre, ce qui lui permettra de glisser plus facilement sur la sous-couche et de la recouvrir harmonieusement.

avec du Gris Codex. Pour les figurines de la Deathwing, la meilleure solution reste la sous-couche de Brun Bubonique (disponible en bombe) sur laquelle sera appliquée une couche d'Os Blancs en utilisant la méthode du surlignage. Si vous avez le temps, éclaircissez les bords des armures en Blanc Crâne. Cette technique peut également être utilisée pour peindre les toges cérémonielles qu'arborent certains Dark Angels.

Les Dark Angels recrutent leurs effectifs sur de nombreuses planètes différentes, aussi ont-ils des teints très variés en fonction des climats de leurs mondes d'origine. La gamme des peintures Citadel comprend à cet effet plusieurs types de couleurs de peaux. N'importe laquelle de ces nuances peut être utilisée, aussi bien pour les tons de base que pour les ombres ou les éclaircissements. Par exemple, les teints foncés peuvent être obtenus avec de la Chair Naine, suivie d'un lavis d'Encre Noisette et d'un éclaircissement de Brun Vermine sur le nez et les pommettes. Avec un peu d'astuce, toutes les pigmentations peuvent être obtenues!

INSIGNES & MARQUAGES DARK ANGELS

Ci-dessous figurent les insignes arborés par les Dark Angels. Cependant, il n'est pas rare qu'au cours de campagnes prolongées, certaines unités doivent être réorganisées, aussi les insignes de compagnie et d'escouade sont-ils souvent repeints avec la couleur de base de l'armure pour être remplacés par des insignes temporaires simplifiés, jusqu'à ce qu'un nouveau symbole soit définitivement réappliqué.

INSIGNES D'ESCOUADES : Les compagnies Dark Angels 3 à 9 sont divisées en 10 escouades. Les 3e et 5e compagnies se composent de 6 escouades tactiques, 2 escouades d'assaut et 2 escouades Devastator (exemple ci-dessous). Les 6e et 7e compagnies ne comptent que des escouades tactiques et la 8e compagnie des escouades d'assaut. Enfin, la 9e compagnie est exclusivement Devastator.



Escouades tactiques

Escouades d'assaut

Escouades Devastator

INSIGNES D'ARMÉES : Les motifs des insignes d'armées sont rarement complexes : une forme géométrique et une icône très simple. Ils sont peints sur la grève droite (la pièce d'armure située sous la genouillère).



Exemples d'insignes



Insignes d'armées Deathwing

INSIGNES D'OFFICES : Les porte-étendard, les apothicaires et les chapelains portent des symboles spéciaux au lieu de leurs insignes d'escouades sur l'épaulette droite.



Porte-étendard



Apothicaire



Chapelain

INSIGNES DE COMPAGNIE



Deathwing

Ravenwing

3e Cie.

4e Cie.

5e Cie.

6e Cie.

7e Cie.

8e Cie.

9e Cie.



ARMURE VERT
DARK ANGEL



MARINE TACTIQUE



ARMURE VERT
DARK ANGEL



MARINE D'ASSAUT



ARMURE VERT
DARK ANGEL



MARINE DEVASTATOR



ARMURE VERT
DARK ANGEL
TRELLIS
OS BLANCHI



SCOUT



ARMURE
BLANC CRANE



APOTHICAIRE



TECHMARINE



ARMURE ROUGE
ESCARRE



ARMURE
OS BLANCHI



TERMINATOR DEATHWING



ARMURE
NOIR CHAOS



CHAPELAIN



ARMURE BLEU
ULTRAMARINE



ARCHIVISTE



ARMURE BLANC CRANE
TOGE VERT DARK ANGEL



HEROS



ARMURE VERT
DARK ANGEL



SERGENT

Les couleurs de base utilisées pour chaque figurine sont indiquées au-dessus des photographies.
Les petits points de couleurs indiquent quelle sous-couche a été appliquée sur les différents modèles.

LES IMPARDONNES

La légion Dark Angel fut la première et la plus fameuse de toutes les légions Space Marines originelles. Avec les siècles, comme toutes les autres, elle a été divisée en chapitres Space Marines, jusqu'à devenir le chapitre Dark Angel tel que nous le connaissons aujourd'hui.

Le patrimoine génétique des Dark Angels a depuis été utilisé pour créer plusieurs chapitres dits "successeurs". Parmi eux, citons les Anges de la Vengeance, les Anges de l'Absolution et les Anges de la Rédemption. Avec les Dark Angels, ils forment la masse de ceux que l'on appelle les Impardonnés. La plupart des Impardonnés ont la même organisation que les Dark Angels eux-mêmes (y compris leurs propres Cercles Intérieurs) et partagent la même croisade qui les pousse à poursuivre les Déchus partout dans la galaxie.



LES ANGES de la VENGEANCE



LES ANGES de l'ABSOLUTION



LES ANGES de la REDEMPTION



Les Anges de la Vengeance ont conservé les armures noires de la légion originelle des Dark Angels. Les armures Terminator de la 1re compagnie et les robes de bure du Cercle Intérieur sont également noires.

ARMURES NOIR CHAOS



L'héraldique de ce chapitre est en totale contradiction avec celle des Dark Angels. Tous les Anges de l'Absolution arborent des armures couleur os, couleur que l'on retrouve sur tous leurs véhicules et équipements.

ARMURES OS BLANCHI



Les armures des Anges de la Rédemption présentent un curieux mélange des couleurs des Dark Angels et des Anges de l'Absolution. La partie droite de leurs armures est verte, tandis que celle de gauche est blanche.

ARMURES VERT DARK ANGEL & OS BLANCHI



ETENDARDS & BANNIERES DARK ANGELS

LES ETENDARDS SACRES

Les Dark Angels possèdent trois étendards antiques qui remontent à l'époque de la Grande Croisade. Il est de coutume qu'un seul soit utilisé à la fois, ce qui fait que les deux autres restent en permanence dans le Grand Hall du Roc. Ce sont la Bannière de Courage, la Bannière de Dévastation et la Bannière du Châtiment.

LES ETENDARDS DE COMPAGNIE

Chaque compagnie a son propre étendard. Les sergents ont parfois des bannières d'escouade, une version simplifiée de l'étendard de compagnie accompagnée du numéro de l'escouade.



Bannière de Courage



Bannière de Dévastation



Bannière du Châtiment



Bannière de Sergent (3e escouade)



Chaplain



Archiviste



Bannière de compagnie Deathwing

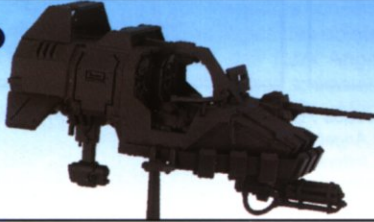


Bannière du chapitre Dark Angel

PEINTURE DES LAND SPEEDERS RAVENWING

Voici un exemple de manière très simple et très rapide de peindre les véhicules noirs. Nous avons utilisé ici un Land Speeder Tornado, mais la même méthode peut être appliquée à n'importe quels véhicules Ravenwing, comme les motos ou les motos d'assaut.

1



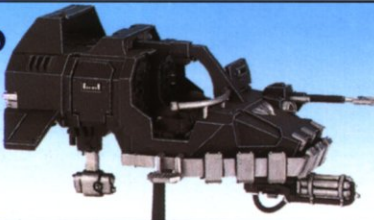
Tout d'abord, appliquez une sous-couche noire sur le Land Speeder. La meilleure solution reste encore d'investir dans une bombe de sous-couche noire si vous prévoyez de peindre un grand nombre de véhicules, car vous risquez d'y passer un temps fou si vous entreprenez d'appliquer vos sous-couches au pinceau (surtout que c'est le meilleur moyen de réduire leur durée de vie en un rien de temps!) De plus, une seule couche sera probablement suffisante si vous prenez bien soin d'atteindre tous les petits recoins, ce qui ne sera certainement pas le cas avec un pinceau.

2



Pour accentuer les contours de l'engin, nous avons peint les arêtes avec du Gris Codex. Pour cela, trempez votre pinceau dans la peinture et essuyez presque toute la couleur sur un chiffon. Brossez alors doucement les bords des plaques pour que la peinture s'y dépose. Cette étape n'est pas obligatoire, soit parce que vous considérez les éclaircissements comme superflus, soit parce qu'une bataille urgente vous attend! Peignez également toutes les zones métalliques en Métal Bolter. A ce stade, votre véhicule aura déjà fière allure sur le champ de bataille.

3



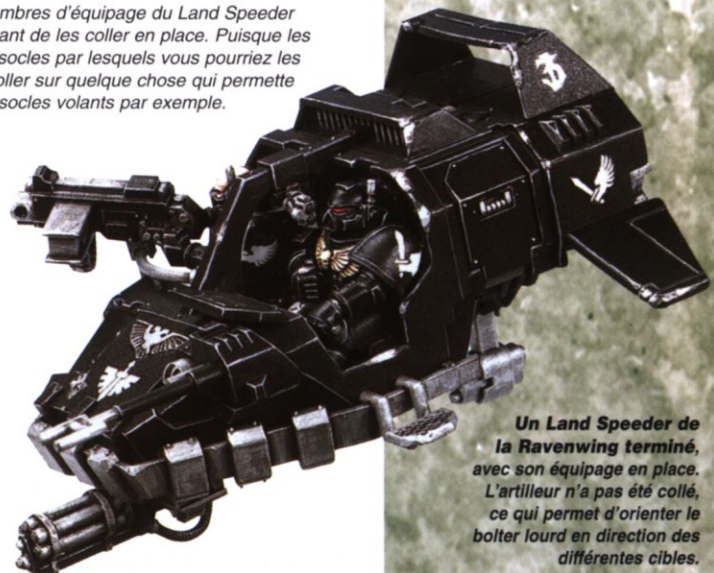
A présent, passez sur l'ensemble du véhicule, y compris les zones métalliques, un lavis d'Encre Noire diluée dans un peu d'eau. Vous verrez que l'encre, en se glissant dans les interstices, accentuera les ombres et renforcera l'impression de relief du modèle. Le lavis atténuera également les éclaircissements parfois un peu trop contrastés du Gris Codex utilisé lors de la phase 2. Si, néanmoins, vous désirez conserver leur vivacité, revenez par-dessus avec du Gris Fantôme. Vous obtiendrez ainsi différents dégradés de Gris Codex, mis en valeur par des touches de Gris Fantôme très contrastées.

4



L'étape finale consiste à peindre les zones métalliques en Argent Mithril afin de raviver leur brillance atténuée par le lavis noir. Vous pouvez également appliquer des décalcomanies sur votre Land Speeder une fois la peinture bien sèche. Enfin, pour mettre votre figurine à l'abri des chocs, appliquez-lui une couche de vernis mat ou brillant, selon l'effet que vous désirez obtenir. Le vernis peut être appliqué à la bombe ou au pinceau, mais la bombe permet d'obtenir un résultat plus rapide et une finition plus harmonieuse (les magasins et la VPC Games Workshop proposent des bombes de vernis spécialement adaptées aux figurines).

Il est plus facile de peindre les membres d'équipage du Land Speeder séparément du reste de l'engin avant de les coller en place. Puisque les hommes d'équipage n'ont pas de socles par lesquels vous pourriez les manipuler, il est judicieux de les coller sur quelque chose qui permette leur préhension, comme de petits socles volants par exemple. Vos doigts vous diront merci!



Un Land Speeder de la Ravenwing terminé, avec son équipage en place. L'artilleur n'a pas été collé, ce qui permet d'orienter le bolter lourd en direction des différentes cibles.

HEAVY METAL[®]

GALERIE

2e escouade tactique
de la 3e compagnie Dark Angel,
peinte par Stuart Thomas.



Ci-dessus : Un scout
Dark Angel peint par
Ben Jefferson.
Le camouflage a été
réalisé en Vert
Camouflage, en Vert
Dark Angel, en Noir
Chaos et en Os
Blanchi.

A droite : Ezekiel,
Grand Maître des
Archivistes, sculpté
par Jes Goodwin.



Ci-dessus :
Archiviste
Dark Angel,
sculpté par
Jes Goodwin.

Ci-dessous : Frère
Bethor, Porteur de
l'Etendard
Sacré, sculpté
par Jes Goodwin.



Ci-dessus : Commandeur Azrael, Grand Maître suprême des Dark
Angels, accompagné de son Porte-Heaume, un de ces êtres
mystérieux que l'on surnomme Ceux qui Regardent dans les
Ténèbres. Les robes des deux figurines (de même que celles de
Frère Bethor et d'Ezekiel) ont reçu une couche de Brun Bestial,
puis les plis ont été successivement éclaircis au Brun
Bubonique, à l'Os Blanchi et finalement au Blanc Crâne.
Figurines sculptées par Jes Goodwin.

Ci-contre : Le char Dark Angel Vindicator,
réalisé par Jes Goodwin, Mike McVey et
Norman Swales, et peint par Mark Jones.
L'effet de peinture éraflée a été obtenu en
peignant de petites sections en
Noir Chaos, puis en Métal Bolter.



LES DARK ANGELS

Dans les pages qui suivent se trouvent un certain nombre d'informations complémentaires concernant le chapitre des Dark Angels. Cela inclut les règles des objets spéciaux indiqués dans la liste d'équipement des Dark Angels, le passage en revue des principaux personnages spéciaux du chapitre et une mission spéciale pour les Dark Angels : *Mort au Clair de Lune*.

Nous avons également compilé une série de rapports et de commentaires afin de soulever une partie du voile qui plane sur le passé et sur l'organisation des Dark Angels. Nous espérons que vous prendrez plaisir à les compiler et qu'ils vous aideront dans la création de votre propre chapitre successeur des Dark Angels, ou dans la mise en place d'une vaste campagne.

ARSENAL DARK ANGEL

Les règles ci-dessous concernent l'équipement spécial des Dark Angels en termes de jeu. Tout objet non-décrit ci-dessous fonctionne suivant les règles données dans le livre de règles de Warhammer 40,000 ou dans le Codex Space Marines.

Lames de la Raison : Les Lames de la Raison sont d'horribles artefacts très anciens qui ressemblent à des couteaux hérissés de pointes acérées. Dans chacune d'elle se trouvent des fibres neurales microscopiques qui infligent une douleur insupportable dès qu'elles entrent en contact avec les nerfs. Dans les mains d'un expert, cet objet permet de faire passer aux aveux même les prisonniers les plus récalcitrants. Pour représenter ceci, si le porteur des Lames de la Raison est toujours en vie à la fin de la bataille, le joueur Dark Angel peut lancer 1D6 par figurine ennemie tuée ; sur un 6, elle n'est pas morte mais a été capturée par les Dark Angels. Chaque ennemi capturé rapporte aux Dark Angels 1D6 pts de victoire dans les scénarios où ceux-ci ont cours. Les Lames de la Raison sont sans effet sur les tyranides ou les necrons.

Livre de la Rédemption : Cet ouvrage volumineux fait la liste de tous les Déchus capturés par les Dark Angels durant leur croisade secrète. Il revêt une grande valeur aux yeux des Dark Angels, qui pour rien au monde ne le laisseraient tomber entre des mains étrangères. Il est traité comme une Sainte Relique par le chapitre et toutes les règles de celle-ci s'appliquent (voir Codex Space Marines page 34). De plus, si le porteur du livre est tué, ne retirez pas sa figurine, mais placez-la sur le dos à l'endroit où elle a été abattue. Le premier Dark Angel à atteindre le corps pourra ramasser le livre, mais ne pourra rien faire d'autre durant ce tour. Si des Dark Angels se trouvent à 6ps ou moins du livre, l'un d'entre eux *doit* aller le ramasser. Tant que le livre n'est pas ramassé, tous les Dark Angels sont considérés comme *obstinés*, peuvent ignorer la règle spéciale "Intraitables" et bénéficient de +1 en CC. Cependant, si les Dark Angels ne parviennent pas à récupérer le livre, ils perdent automatiquement la partie.

Calice de la Vengeance : Le Calice de la Vengeance sert lors d'un rituel Dark Angel appelé la Fête de la Malédiction. On raconte qu'il s'agit de la coupe dans laquelle l'Empereur en personne but lors de la création du chapitre. Le Calice suit les règles des Saintes Reliques. Toute figurine portant une Sainte Relique peut la révéler une fois par bataille, n'importe quand, à condition qu'elle ne se soit pas déplacée durant ce tour. Tous les Space Marines dans un rayon de 2D6ps gagnent un bonus de +1 Attaque pour le reste de ce tour. Notez que la relique peut être dévoilée durant le tour de l'adversaire.

Casque du Lion : Ce puissant artefact protecteur est censé avoir été porté par Lion El' Jonson lui-même. Il s'agit d'un casque Space Marine orné d'ailes que porte un Porte-Heaume, une des étranges créatures qui hantent le Roc et que l'on nomme Ceux qui Regardent dans les Ténèbres. Au fur et à mesure que le personnage se déplace, positionnez

simplement le Porte-Heaume dans un rayon de 2ps autour de sa position finale, même si le personnage se téléporte ou est déplacé par tout autre moyen extraordinaire. Le Porte-Heaume dispose d'un puissant pouvoir psychique qui le protège de toutes les attaques, aussi ne peut-il jamais être blessé de quelque façon que ce soit. En contrepartie, il ne peut jamais attaquer non plus. Si le personnage est tué ou retiré du jeu, il disparaît avec lui, mais reviendra à ses côtés si jamais il réapparaît plus tard dans la partie.

A l'intérieur du casque se trouve un appareil capable de générer un puissant champ protecteur. Ceci accorde à toute figurine (amie ou ennemie) dans un rayon de 3ps autour du Porte-Heaume une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les tirs. Notez qu'il n'est donc pas nécessaire de porter le casque pour bénéficier de ses effets et que la sauvegarde qu'il procure, si elle est utilisée, remplace toute autre sauvegarde et ne peut donc pas être utilisée en plus.

Bannière de Dévastation : Cette bannière suit les règles des Etendards Sacrés (voir Codex Space Marines Page 35). De plus, son porteur peut appeler le pouvoir de la bannière une fois par bataille. Cela s'effectue pendant la phase d'assaut adverse, après la déclaration des charges ennemies mais avant tout mouvement. Une unité Dark Angel, dont au moins une figurine se trouve dans un rayon de 6ps autour du porteur de la bannière, peut alors tirer, comme si elle se trouvait dans sa phase de tir. L'unité compte alors comme s'étant déplacée, même si elle était restée sur place le tour précédent.

Bannière de Courage : Cette bannière suit les règles des Etendards Sacrés (voir Codex Space Marines Page 35). De plus, son porteur peut appeler le pouvoir de la bannière une fois par bataille, durant sa phase de mouvement. Cela permet à une unité Dark Angel située dans un rayon de 6ps autour du porteur de se déplacer et de pouvoir quand même utiliser ses armes de tir rapide durant la phase de tir, comme si elle était restée stationnaire.

Bannière du Châtiment : Cette bannière suit les règles des Etendards Sacrés (voir Codex Space Marines Page 35). De plus, son porteur peut appeler le pouvoir de la bannière une fois par bataille, durant sa phase d'assaut. Cela permet à une unité Dark Angel située dans un rayon de 6ps autour du porteur de relancer tous ses jets pour toucher ratés.

Epée des Secrets : L'Epée des Secrets est issue d'un unique bloc d'obsidienne noire. Sa lame ouvragée est plus tranchante qu'un rasoir et demeure aussi affûtée qu'elle l'était mille ans auparavant. Elle est traitée comme une arme énergétique et permet également à son porteur de se battre comme s'il avait une Force de 6.

COMMANDEUR AZRAEL, GRAND MAITRE SUPREME DES DARK ANGELS

“**A**insi en arrivons-nous au Commandeur Azrael, l'actuel, et selon certains le plus puissant, Grand Maître Suprême des Dark Angels. De tous les chapitres Space Marines, les Dark Angels sont les plus renfermés, aussi en sait-on peu sur Azrael. On raconte néanmoins qu'il grandit au sein d'une tribu primitive de chasseurs de têtes de Kimmérie mais, si cela est vrai, il n'a jamais fait preuve des tendances "antisociales" de ses aïeux. Quoi qu'il en soit, il semble avoir tiré un trait sur son passé, comme il est de coutume au sein du chapitre, et s'est rapidement imposé comme l'un des membres les plus nobles et les plus compétents des Dark Angels. Il a rapidement gravi les échelons du chapitre, se distinguant plus particulièrement lors du nettoyage de Truan IX et de la répression du mouvement techno-révisionniste de Faze V.

On perd ensuite sa trace pendant plusieurs décennies, mais il est certain qu'il accomplit de grandes choses durant cette période, car il réapparaît par la suite en tant que membre respecté de la Compagnie Deathwing et capitaine de la 3e Compagnie. Il continua par la suite à progresser, devenant Maître de la Deathwing en 917.M41. Quand le dernier Grand Maître mourut en 939.M41, ce fut sans surprise qu'Azrael fut désigné comme son successeur. En tant que Grand Maître, il reçut le titre honorifique de Gardien de la Vérité et fut présenté avec le Casque du Lion et l'Epee des Secrets, deux objets sacrés très importants aux yeux du culte Dark Angel.

Depuis lors, Azrael s'est montré digne de sa charge et le chapitre des Dark Angels a vu sa réputation croître sous sa main de fer. On se prend même à espérer que le prestige de ce guerrier d'exception fasse un jour taire les rumeurs persistantes faisant état d'une mystérieuse tache ternissant l'honneur de cet orgueilleux chapitre.

"Les Chefs de l'Adeptus Astartes : Rapport Confidentiel"
Compile pour Sa Suprême Excellence,
l'Emissaire Patranoval, par son humble serviteur,
le Maître Maximus Plinius.

AZRAEL, GARDIEN DE LA VERITE

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Azrael	213	5	5	4	4	4	5	4	10	3+

Toute armée Dark Angel de plus de 2000 points peut être commandée par Azrael. Si vous décidez de l'incorporer, il compte comme un choix QG dans votre armée. Il doit être utilisé tel qu'il est décrit ci-dessous et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel. De plus, les deux joueurs doivent être d'accord pour utiliser les personnages spéciaux pour la partie.

Equiperment : *Epée des Secrets, Casque du Lion*, arme combinée avec bolter et lance-plasma, grenades à fragmentation et antichars.

REGLES SPECIALES

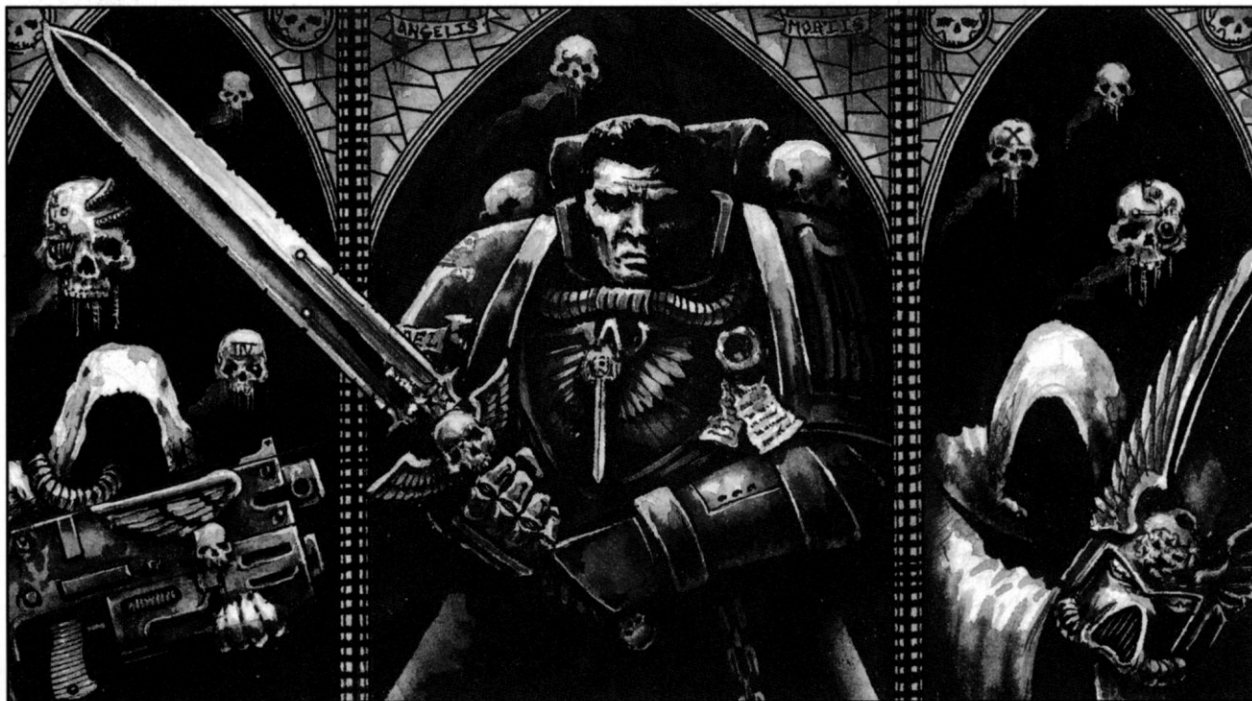
Pas de Retraite : Si Azrael mène une armée de Dark Angels, tous ceux-ci sont considérés comme étant *obstinés*, y compris les membres de la Ravenwing, tant qu'il est présent sur la table.

Pas de Reddition : Azrael n'abandonne jamais tant qu'il n'est pas parvenu à ses fins. Dans les scénarios à durée aléatoire, vous pouvez relancer le dé si la mission s'achève, si vous le désirez.

Deathwing : Le Commandeur Azrael est membre de la Deathwing et est donc *obstiné* (voir page 5 pour tous les détails).

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, Azrael est un personnage indépendant soumis à toutes les règles concernant ceux-ci décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de Commandement : Azrael peut être accompagné par une escouade de commandement, voir cette rubrique dans la liste d'armée. En tant que Grand Maître du chapitre, Azrael peut choisir n'importe quel type d'escouade en tant qu'escouade de commandement, c'est-à-dire une escouade de la Deathwing, de la Ravenwing ou tactique.



MAITRE DE LA RAVENWING

LAND SPEEDER DU MAITRE DE LA RAVENWING

	Points	Bl. avant	Bl. de flanc	Bl. arrière	CT
Land Speeder	255	10	10	10	5

Le Land Speeder du Maître de la Ravenwing est un véhicule absolument unique, qui fut orné de runes durant l'Hérésie d'Horus selon un procédé aujourd'hui oublié. Les règles spéciales décrites ci-dessous s'y appliquent donc.

Type : Rapide, Antigra. Notez que comme l'équipage du Land Speeder porte des armures énergétiques, celui-ci ne compte pas comme véhicule découvert.

Equipage : Grand Maître et artilleur.

REGLES SPECIALES

Ravenwing : Les règles spéciales concernant la Ravenwing s'appliquent. Voir les règles spéciales des Dark Angels page 5 pour tous les détails.

Personnage Spécial : Le Maître de la Ravenwing doit être pris en tant que choix QG pour une armée de la Ravenwing (voir les notes concernant les armées Ravenwing dans l'Introduction et la rubrique Héros Dark Angels dans la liste d'armée). Dans tout autre type d'armée Dark Angel, le Maître de la Ravenwing compte également comme un choix QG, mais ne peut être pris que si les deux joueurs sont d'accord pour utiliser les personnages spéciaux. Notez qu'il n'a pas de profil séparé, puisqu'il se déplace toujours à bord de son Land Speeder spécial.

L'Épée de Jais : Le Maître de la Ravenwing reçoit l'*Épée de Jais* en tant que symbole de son titre. Taillée dans la même météorite que l'*Épée des Secrets*, elle permet d'effectuer une attaque spéciale lorsque le Maître de la Ravenwing arrive à 2ps ou moins d'une figurine ennemie durant la phase de mouvement. Il peut alors effectuer un seul jet pour toucher avec une CC de 5, comme s'il effectuait une attaque au corps à corps contre une figurine ennemie. Celle-ci ne peut pas répliquer. Si l'attaque réussit, elle inflige une touche de F 6 sans sauvegarde d'armure autorisée. Le Maître ne peut faire qu'une seule attaque avec l'*Épée de Jais* par tour, ce qui n'empêche pas le Land Speeder de tirer durant la phase de tir.

REGLES SPECIALES DU LAND SPEEDER

Bouclier de Nuit : Incorporé dans la structure du Land Speeder du Maître de la Ravenwing se trouve un puissant générateur de champ de force qui lui confère une sauvegarde invulnérable de 4+ contre tout dégât important ou superficiel. Ceci remplace la sauvegarde de 6+ que les véhicules Ravenwing reçoivent grâce au "slalom".

Œil Omniscient : Le Land Speeder du Maître de la Ravenwing comprend un système très perfectionné de collecte d'informations. Une fois à bord, le Maître est littéralement connecté à l'appareil, qui lui fournit une quantité impressionnante de données qui lui sont d'une aide précieuse pour coordonner les déplacements des unités qu'il commande. Au combat, cela lui permet d'optimiser les tirs de la Ravenwing, aussi le joueur peut-il relancer tous les jets pour toucher d'une seule unité Ravenwing de son choix par phase de tir, tant que le Maître de la Ravenwing est présent sur la table. De plus, dans les missions utilisant les règles de combat nocturne, le joueur de la Ravenwing peut doubler la distance à laquelle ses unités peuvent voir.

Armes : Le Land Speeder du Maître de la Ravenwing est armé de bolters lourds jumelés et de canons d'assaut jumelés.

SERGEANT VETERAN NAAMAN

Naaman.

Sergent de la Dixième Compagnie
[823-997.M41]

Naaman fut l'une des clefs de notre grande victoire lors de la campagne de Piscina. Lorsque notre tentative initiale de reconnaissance en territoire ork fut repoussée, il fut le seul à échapper à leur assaut et à regagner nos positions sur la Chaîne de Koth.

Ce fut grâce à lui et à son excellente connaissance du terrain que nous fûmes en mesure d'envoyer une seconde expédition derrière les lignes orks, afin de découvrir d'où provenaient leurs inépuisables renforts sur la planète. Naaman fit parvenir aux Techmarines des informations vitales concernant le téléporteur que les orks utilisaient et fit appel à la Deathwing pour attaquer leurs installations au sol.

Naaman lui-même se battit vaillamment contre les peaux vertes, pendant que la Deathwing se chargeait de leur interdire l'accès à une importante source d'énergie. Néanmoins, il disparut finalement dans les flammes de l'explosion d'un dreadnought ork.

Extrait de la Liturgis Honorum
du chapitre des Dark Angels.

SERGEANT VETERAN NAAMAN

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Sgt. Naaman	80	4	4	4	4	2	5	2	9	4+

Naaman peut être pris en tant que sergent vétérane pour toute escouade de scouts dans une armée Dark Angel (et compte donc comme un choix de Troupes) ; il remplace alors le sergent de l'escouade. Naaman doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ci-dessous et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel. De plus, il ne peut être pris que si les deux joueurs sont d'accord pour utiliser les personnages spéciaux.

Équipement : Pistolet bolter de maître et épée tronçonneuse de maître (arme de corps à corps), grenades à fragmentation, grenades à fusion, auspex, balise de téléportation.

REGLES SPECIALES

Discretion : Naaman n'a pas son pareil pour éviter les gardes et les éclaireurs ennemis. Pour représenter cela, tant que Naaman et son unité n'ont pas tiré lors du tour précédent, toute unité voulant les prendre pour cible doit au préalable s'assurer qu'elle les voit bien en utilisant les règles de combat nocturne données dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Si Naaman ou un membre de son unité sont bel et bien en vue, effectuez les tirs ennemis normalement. Si la bataille se déroule de nuit, divisez par deux la distance de repérage (après qu'elle a été multipliée par trois selon la règle habituelle).

Mort Silencieuse : Naaman et ses hommes ont des pistolets équipés de silencieux. Les utiliser ne donne pas l'alerte dans une mission utilisant les règles de sentinelles. De plus, une sentinelle tuée par Naaman ou un de ses hommes ne déclenchera l'alarme que sur un 6 sur 1D6 au lieu de 4+.

Feinte : Naaman est un spécialiste du corps à corps, aussi peut-il ignorer la première touche qu'il subit au cours de n'importe quel round de corps à corps ; celle-ci compte comme ayant échoué.

Deathwing : Le sergent vétérane Naaman est membre de la Deathwing et est donc *obstiné* (voir page 5 pour tous les détails).

ASMODAI, CHAPELAIN-INVESTIGATEUR

La Damnation est éternelle.

Toutes les âmes
cherchent le Salut.

Il n'est point de Salut
sans Souffrance.

Une armée de Dark Angels peut inclure Asmodai. Il compte alors comme un choix QG dans le schéma de structure de l'armée. Il doit être utilisé exactement comme décrit ci-contre et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel. De plus, il ne peut être pris que si les deux joueurs sont d'accord pour utiliser les personnages spéciaux.

Équipement : Epée énergétique, Rosarius, *Lames de la Raison*.

ASMODAI, CHAPELAIN-INVESTIGATEUR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Asmodai	110	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

REGLES SPECIALES

Maître Investigateur : Asmodai est certainement le meilleur Chapelain-Investigateur, des mains duquel il est rare de sortir sans avoir tout dit. Pour représenter ceci, lancez 2D6 pour le nombre de points de victoire gagnés par Asmodai pour chaque ennemi capturé lorsqu'il utilise les *Lames de la Raison*.

Réputation Terrifiante : Les ennemis savent qu'il vaut souvent mieux mourir que de tomber entre les mains d'Asmodai. Toute unité ennemie ayant au moins une figurine à 16ps ou moins d'Asmodai souffre d'un malus de -1 sur tous ses tests de moral.

Deathwing : Le Chapelain-Investigateur Asmodai est membre de la Deathwing et est donc *obstiné* (voir page 5 pour tous les détails).

Personnage Indépendant : Le Chapelain-Investigateur Asmodai est un personnage indépendant et est donc soumis à toutes les règles concernant ceux-ci décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

EZEKIEL, GRAND MAITRE DES ARCHIVISTES, GARDIEN DU LIVRE DE LA REDEMPTION



EZEKIEL, MAITRE DES CLEFS

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Ezekiel	225	5	5	4	4	3	5	4	9	3+

Une armée Dark Angel peut inclure Ezekiel, auquel cas celui-ci compte comme un choix QG dans le schéma de structure de l'armée. Il doit être utilisé exactement comme décrit ci-dessous et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel. De plus, il ne peut être pris que si les deux joueurs sont d'accord pour utiliser les personnages spéciaux.

Équipement : *Livre de la Rédemption*, épée de force, coiffe psychique, bioniques, pistolet bolter, grenades à fragmentation et antichars.

REGLES SPECIALES

Connais ton Ennemi : Ezekiel bénéficie d'un talent hors du commun pour deviner les intentions de l'ennemi. Ainsi, si l'armée comprend Ezekiel, le joueur Dark Angel peut-il, s'il le désire, demander à son adversaire de déployer 1D6 unités avant tout déploiement Dark Angel. Le joueur Dark Angel peut choisir quelles sont les unités ainsi déployées, même si celles-ci doivent être normalement déployées suivant un ordre spécifique.

Pouvoir Psychique – Affaiblissement de la Volonté : Ezekiel peut essayer d'utiliser ses pouvoirs psychiques pour démoraliser une unité ennemie devant effectuer un test de moral dans un rayon de 12ps autour de sa figurine. S'il réussit son test psychique, l'unité ennemie doit faire son test de moral avec 3D6 au lieu des habituels 2D6. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour (c'est-à-dire qu'Ezekiel peut s'en servir une fois durant son tour et une fois durant le tour de l'adversaire).

Deathwing : Ezekiel est membre de la Deathwing et est donc *obstiné* (voir page 5 pour tous les détails).

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escouade de commandement, Ezekiel est un personnage indépendant et est donc soumis à toutes les règles concernant ceux-ci décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Escouade de Commandement : Ezekiel peut être accompagné d'une escouade de commandement choisie dans la rubrique appropriée de la liste d'armée.



“Me voici devant toi. Moi le Maître des Clefs. Rares sont les mystères de notre Ordre à m'être encore inconnus. Nos secrets sont mis à nu devant mes yeux.

C'est moi et moi seul qui puis t'offrir l'accès au Cercle Intérieur, qui sait différencier le faible du fort, la vérité du mensonge. Moi seul suis le porteur du Livre de la Rédemption, l'ouvrage sacré qui dévoile notre passé impardonné et le chemin tortueux qui est depuis le nôtre vers l'absolution de notre grand péché. De moi seul sont connus les noms de ceux qui ont quitté la bienheureuse voie de l'Empereur et qui ont depuis réintégré le droit chemin par le repentir de l'âme et la mortification du corps.

Sur mes seules épaules pèse le poids des fautes des légions Dark Angels, et je ne saurais trouver de paix tant que notre honneur n'aura pas été restauré.

Grand Maître Ezekiel



“Repens-toi! Repens-toi!” Les paroles du Maître Chapelain résonnaient contre les murs austères de la cellule caverneuse, comme si une armée entière d'inquisiteurs interrogeaient le Space Marine. Mais le Déchu ne disait toujours rien.

Le chapelain parcourait la pièce au sol de pierre qui s'étendait devant le Dark Angel enchaîné. La lumière blafarde des lampes halogènes se réfléchit un instant sur la surface noire et polie de son armure, tandis qu'il palpitait nerveusement le Rosarius qui pendait autour de son cou. Depuis plus d'un siècle, Asmodai servait le chapitre et, en tout ce temps, seuls deux Déchus s'étaient repentis devant lui.

Il s'arrêta finalement devant le prisonnier et se tourna pour lui faire face. Ses yeux noirs et froids brillaient au fond de son masque morbide. “Repens-toi!” siffla-t-il.

Le Déchu ferma les paupières, cherchant à éviter le regard perçant de son tortionnaire.

“Repens-toi, et ta mort sera rapide et moins douloureuse.” dit Asmodai d'une voix calme. “Continue à refuser d'admettre tes fautes et tu périras dans une souffrance que même tes pires cauchemars ne t'ont fait qu'entrevoir. La sauvagerie bestiale des démons du Warp n'est rien comparée au courroux de l'Empereur!”

Le Dark Angel déchu ouvrit des yeux injectés de sang et contempla sa prison. Les parois glaciales de sa cellule ne lui furent d'aucun encouragement. A nouveau, la silhouette massive du Chapelain-Investigateur se pencha sur lui.

Le goutte-à-goutte permanent qui résonnait dans les coursives humides du donjon emplissait les oreilles du Space Marine captif. Il referma les yeux, essayant de chasser ce son infernal de son esprit. Peu à peu, le bruit des gouttes se transforma en bourdonnement, le bourdonnement en martèlement, jusqu'à ce que les battements de son propre cœur se mettent à tonner dans sa tête comme des coups de boulot.

Les ombres ondulaient dans les ténèbres de la pièce, et la plus sombre d'entre elles se rapprocha encore un peu plus.

“Qui est ton seigneur?” demanda Asmodai.

“Je n'ai ni seigneur ni maître.”

“L'Empereur est ton seigneur!”

“L'Empereur nous a abandonnés, que le Chaos maudisse son âme.” souffla de Déchu, à la limite de l'épuisement. “Lion El'Jonson nous a trahis!”

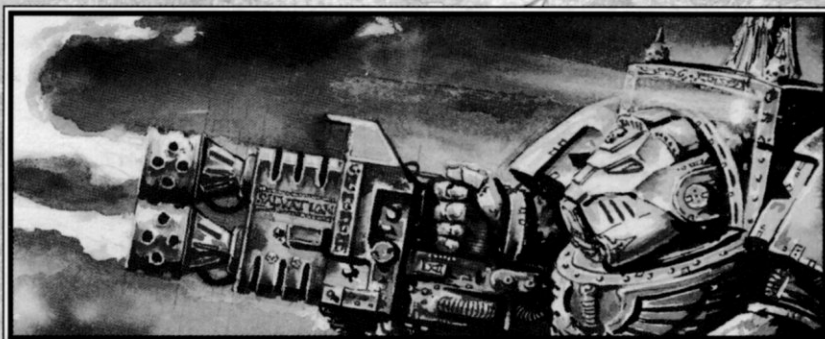
“Le Primarque est notre sauveur!” rugit le Chapelain. “Le Lion s'est sacrifié pour la survie de l'Ordre! C'est à lui que nous devons tout : notre chapitre, notre puissance, notre salut, l'essence même de nos êtres! Et tu oses dire que tu n'as pas de seigneur?” cracha Asmodai, d'un ton où suintaient un mépris abyssal.

Le Déchu ne savait plus depuis combien de temps il était prisonnier dans le Roc, ni depuis combien de jours il subissait cet interrogatoire. Tout ce qu'il désirait à présent, c'était être soustrait aux questions et aux tortures incessantes du Chapelain. Entravé par ses menottes de plastacier, il ne pouvait que détourner la tête de son tourmenteur.

Regagnant le contrôle de lui-même, le Maître Chapelain Asmodai reprit d'une voix sans timbre, comme s'il récitait des mots qu'il avait déjà prononcés un nombre incalculable de fois : “Comme tu refuses d'admettre tes erreurs et que tu tournes le dos au pardon de tes péchés, je me vois contraint de te faire te repentir à ton corps défendant...”

C'est à cet instant que le Dark Angel déchu remarqua l'instrument que le Chapelain tenait dans son autre main. Ses nombreuses petites lames acérées brillaient d'une lueur rougeâtre dans la faible lumière de la cellule.

“Il est de mon devoir sacré de sauver ton âme des ténébreux Dieux du Chaos,” psalmodia Asmodai, “et c'est ce que je ferai, même si ce salut doit te coûter la vie.”



MORT AU CLAIR DE LUNE

LE SECOND ASSAUT SUR LA CHAÎNE DE KOTH - 4082997.M41

Le second assaut sur la chaîne de Koth fut la dernière bataille majeure de la campagne de Piscina IV. Les seigneurs de guerre orks Ghazghkull Thraka et Nazdreg Ug Urdgrub avaient alors uni leurs forces pour envahir la planète, alors aux mains des Dark Angels. Ceux-ci parvinrent à contenir l'attaque des extraterrestres et à désactiver le "Téla-Tépula", un téléporteur rudimentaire dont les orks se servaient pour amener des renforts sur Piscina IV (ce fut au cours de cette opération que le Sergent Naaman perdit la vie). Les orks n'avaient alors plus qu'une chance de maintenir leur position : en réparant les conduits de dérivation venant de la centrale énergétique implantée à Port Kadillus, ils pourraient réactiver le Téla-Tépula et reprendre leur débarquement. Mais il leur fallait auparavant percer les défenses de la Chaîne de Koth. Profitant des ténèbres nocturnes, ils se mirent en position pour lancer une dernière attaque désespérée. Le seul problème était que la Chaîne était défendue par les troupes les plus pugnaces de la galaxie : les Dark Angels !

APERÇU

Ce scénario est basé sur la bataille disputée au pied de la Chaîne de Koth. Les orks doivent lancer un assaut rapide pour se frayer une route au travers des montagnes ; les Dark Angels doivent les en empêcher jusqu'à l'aube.

"Mort au Clair de Lune" est la reconstitution d'une bataille historique plutôt qu'une mission générique, aussi devrez-vous décider au préalable si vous voulez l'utiliser ou non : elle ne peut pas être tirée sur le tableau des choix de missions du livre de règles de Warhammer 40,000. Il est néanmoins facile de changer les armées en présence et de remplacer par exemple les Dark Angels par d'autres Space Marines ou des eldars, et les orks par des tyrannides ou des Space Marines du Chaos.

NOTE SUR LES PARTIES A GRANDE ECHELLE

L'assaut sur la Chaîne de Koth fut une bataille gigantesque, idéale pour une BGP (comprendre : Bonne Grosse Partie !) Rassemblez autant de joueurs que possible et prévoyez au moins une journée complète pour la bataille ! Dans ce cas, il est utile de mentionner que la Garde Impériale prit une part importante dans la défense de la Chaîne, aussi pourrez-vous l'utiliser si vous le désirez, à moins que vous ne préfériez autoriser un détachement de la Garde Impériale aux Dark Angels (voir les règles sur les très grosses parties p.131 du livre de règles).

DEPLOIEMENT

Déploiement Dark Angel : Les Dark Angels se déploient en premier et peuvent positionner leurs forces n'importe où à 6ps ou moins de la ligne médiane, le long de la Chaîne de Koth.

Déploiement Ork : Les orks se déploient en second et peuvent positionner leurs forces n'importe où de leur côté de table jusqu'à $2D6+6ps$ de la ligne médiane (c'est-à-dire à une distance comprise entre 8 et 18ps du centre). Les véhicules, dreadnoughts, motos de guerre, goretboyz et soutiens orks arrivent durant le premier tour des orks. Ils peuvent entrer n'importe où sur leur propre côté de table, à au moins 12ps des bords.



ORGANISATION DES ARMEES

Utilisez les schémas d'organisation des troupes des scénarios de Percées, page 152 du livre de règles de Warhammer 40,000. Les orks sont les attaquants et les Dark Angels les défenseurs.

Commandeur Dark Angel : Au moment de l'attaque, Maître Belial se trouvait à proximité du site de débarquement ork. Le Chapelain-Investigateur Sarpedon le remplaçait alors au poste de commandeur des Space Marines à la Chaîne de Koth. Les Dark Angels ne peuvent donc pas avoir de Maître ou de Grand Maître dans leur armée.

Personnages spéciaux orks : L'attaque ork fut orchestrée par Nazdreg, qui peut donc être inclus dans l'armée ork si son joueur a ses règles spéciales sous la main.

Véhicules Orks : Le Téla-Tépula ork ne pouvait rien téléporter de plus gros qu'un truck vers la planète. Les véhicules orks sont donc limités aux dreadnoughts, aux buggies et aux trucks. De plus, aucun véhicule impérial recyclé ne peut être utilisé dans cette bataille.

RECONNAISSANCE

Cette partie nécessite une table de grandes dimensions (au moins 150X120cm). Comme l'indique la carte ci-dessus, les Dark Angels occupent une position défensive idéale, en l'occurrence les contreforts de la Chaîne de Koth, située au milieu de la table. Hormis ceci, le terrain se résume à divers amas rocheux, quelques collines basses et une poignée de bâtiments en ruines.

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent : *Déploiement caché, durée de jeu aléatoire, combat nocturne et tranchées* (voir ci-dessous).

Tranchées : Les Dark Angels ont eu le temps de creuser des tranchées et d'ériger des barricades. Cela signifie que tout défenseur à découvert bénéficie tout de même d'une sauvegarde de couvert de 5+ tant qu'il ne s'est pas déplacé. Dès qu'elle bouge, une unité perd cette sauvegarde de couvert spéciale.

DURÉE DE LA PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Durée de la partie : Les Dark Angels jouent les premiers et la bataille dure un nombre de tours aléatoire.

Conditions de victoire : Pour gagner, les orks doivent pouvoir tracer une ligne droite passant à 8ps ou moins d'une figurine ork et à plus de 8ps de toute figurine ennemie entre leur bord de table et celui des Dark Angels.





NI RETRAITE, NI REDDITION

Les tyranides firent irruption dans l'enceinte, une horde hideuse de genestealers et d'hormagaunts mêlés qui se ruèrent vers les escouades des Dark Angels. Dans un grondement semblable à une tempête sur le point de se déchaîner, les Space Marines ouvrirent le feu, les éclairs aveuglants de leurs armes déchirant les ténèbres de la nuit. Les tyranides les plus proches furent fauchés par la pluie de projectiles et tombèrent au sol dans des mares de fluides jaunâtres. Sans la moindre considération pour ses pertes, la marée vivante continua d'avancer, tandis que les hauts remparts de pierre de la vieille station de recrutement résonnaient à nouveau du fracas des armes et qu'une douzaine de monstres s'écroulaient, déchiquetés par les balles.

Un instant, les tyranides ralentirent leur progression, escaladant les cadavres de leurs congénères sans quitter des yeux les proies qui les défiaient. Derechef, les bolters des Dark Angels crachèrent la haine et la mort, taillant en pièces les créatures au fur et à mesure que celles-ci approchaient. Bientôt, il ne resta plus que quelques hormagaunts, dont les yeux sans expression cherchèrent en vain un chemin de retraite. Une dernière volée de balles explosives mit un terme définitif à leur tentative de repli avortée.

Mais des silhouettes plus massives apparurent bientôt dans l'encadrement du portail enfoncé, si hautes qu'elles durent s'accroupir pour se frayer un chemin vers l'intérieur. La pauteur des guerriers tyranides parvenait jusqu'aux Space Marines, qui tentaient d'oublier les effluves nauséabonds en marmonnant des prières de haine et de résolution tout en rechargeant méthodiquement leurs armes. Soudain, l'air s'emplit d'énergie et, avec une brusque chute de pression, une escouade de Terminators de la Deathwing se matérialisa, encore nimbée du halo résiduel du processus de téléportation. Accompagnés de leurs frères vénérés, les Dark Angels poussèrent leur avantage, soutenu par le feu nourri des fulgurants de la Deathwing.

Pas après pas, ils avancèrent vers la masse grouillante des guerriers tyranides, tirant salve sur salve avec une précision mortelle. Les lourdes bottes de métal broyaient les os des carcasses insectoïdes et dérapaient dans des mares de sang, mais rien ne pouvait désormais les détourner de la mission qu'ils s'étaient assignés : éradiquer la menace extraterrestre.

Les murs antiques de l'édifice tremblaient à présent sous le tonnerre des bolters, alors que toujours davantage de tyranides s'engouffraient par la brèche et tombaient sous le feu des Dark Angels. Peu à peu, ceux-ci organisèrent leur contre-attaque et, bientôt, les guerriers cuirassés de la Deathwing les repoussèrent jusqu'au portail, érigeant un rempart inébranlable où les fulgurants et les canons d'assauts rugissaient tels des dieux de la vengeance.

Mis en pièces et dispersés par la violence inflexible des Dark Angels, les survivants de l'essai tyranide se replièrent dans les ténèbres afin de se regrouper. La fusillade cessa et un silence de mort tomba sur la station, seulement troublé par le tintement des douilles encore fumantes qui roulaient sur sol et le piétinement des bottes de céramite. La nuit avait finalement repris ses droits, à peine percée çà et là par la lueur purpurine des scanners visuels des Dark Angels qui, patiemment, attendaient la prochaine attaque.





DARK ANGELS

ORGANISATION DU CHAPITRE



CERCLE INTERIEUR

Grand Maître Suprême,
Grands Maîtres,
Chapelains Investigateurs,
Archivistes & Maîtres



DEATHWING

Maître, Chapelain,
Apothicaire,
porte-étendard

- 20 escouades Terminator
- Dreadnoughts
- Land Raiders



RAVENWING

Maître, Chapelain,
Apothicaire,
porte-étendard

- Motos d'assaut
- Land Speeders
- Motos

COMPAGNIES DE COMBAT

Chaque compagnie a un Maître, un chapelain, un apothicaire et un porte-étendard.

3e COMPAGNIE

- 6 escouades tactiques
- 2 escouades d'assaut
- 2 escouades Devastator
- Dreadnoughts
- Rhinos

4e COMPAGNIE

- 6 escouades tactiques
- 2 escouades d'assaut
- 2 escouades Devastator
- Dreadnoughts
- Rhinos

5e COMPAGNIE

- 6 escouades tactiques
- 2 escouades d'assaut
- 2 escouades Devastator
- Dreadnoughts
- Rhinos

COMPAGNIES DE RESERVE

Chaque compagnie a un Maître, un chapelain, un apothicaire et un porte-étendard.

6e COMPAGNIE

- 10 escouades tactiques
- Dreadnoughts
- Rhinos

7e COMPAGNIE

- 10 escouades tactiques
- Dreadnoughts
- Rhinos

8e COMPAGNIE

- 10 escouades d'assaut
- Dreadnoughts
- Rhinos

9e COMPAGNIE

- 10 escouades Devastator
- Dreadnoughts
- Rhinos

10e COMPAGNIE (SCOUTS)

Maître, Chapelain,
Apothicaire

- Escouades de Scouts



ARSENAL

Razorbacks
Vindicators
Predators
Whirlwinds



AUTRES

Personnel administratif
Personnel logistique
Commandement de la Flotte

Ainsi, à la fin de l'Hérésie d'Horus, les gigantesques légions Space Marines qui avaient triomphé de l'Archi-hérétique et de ses sbires furent-elles fractionnées en formations plus petites appelées chapitres. La plupart des chapitres furent organisés selon les standards établis par Roboute Guilliman dans le Codex Astartes. Cependant, pour ce qu'il m'a été donné d'en voir, j'en suis venu à suspecter les Dark Angels de faire peu de cas des préceptes d'organisation prônés par le primarque des Ultramarines.

Le chapitre des Dark Angels est composé de dix compagnies, chacune constituée de dix escouades de dix Space Marines menés par un sergent. Sur ces dix compagnies, les deux premières sont absolument uniques et ne suivent en rien l'organisation codex propres aux chapitres classiques. Leurs noms sont craints et respectés sur des milliers de mondes, car il s'agit de la Deathwing et de la Ravenwing. La Deathwing est la première compagnie et regroupe tous les vétérans du chapitre. A l'origine, les armures Terminator utilisées par la Deathwing étaient noires, mais après qu'une seule escouade de Terminators Dark Angels est parvenue à purger son monde natal d'une invasion genestealer, elles furent repeintes en blanc afin d'honorer leur mémoire. Contrairement aux autres chapitres, les guerriers de la Deathwing ne combattent jamais sans armures Terminator, aussi les troupes de vétérans en armures énergétiques traditionnelles sont-elles inexistantes parmi eux. La Ravenwing, quant à elle, forme la seconde compagnie et ne compte que des Space Marines à motos ou embarqués à bord de Land Speeders. Ceux-ci sont organisés en unités spéciales appelées escadrons, chacun pouvant aller jusqu'à cinq véhicules. Au lieu du vert foncé en vigueur au sein des autres compagnies du chapitre, les armures et les véhicules de la Ravenwing sont peints en noir de jais, d'où la compagnie tire son nom.

Mais mes investigations m'ont amené à découvrir que la déviance des Dark Angels vis-à-vis des structures établies par le Codex Astartes est encore plus prononcée dans les strates élevées de la hiérarchie. Tous les chapitres comptent un certain nombre d'officiers et de spécialistes qui, de par leur caractère ou leurs exploits, sortent du rang d'une manière ou d'une autre. Néanmoins, chez les Dark Angels, ce sont carrément toutes les personnalités qui se distinguent au sein d'une structure simplement appelée le "Cercle Intérieur". Seuls les membres de ce groupe occulte connaissent avec exactitude les détails des buts secrets du chapitre, buts qu'en dépit de mes efforts, je n'ai toujours pas réussi à définir. Au sein du Cercle Intérieur, on retrouve les archivistes et les chapelains investigateurs du chapitre, dont le devoir est de garder les cachots creusés à l'intérieur du Roc. Je suis certain que la clef de l'énigme que constituent les Dark Angels se trouve quelque part dans ces kilomètres de couloirs sinistres, mais l'Empereur m'est témoin que les descendants de Lion El'Jonson savent veiller sur leurs secrets. Néanmoins, même avec le peu que je sais, je crois deviner comment le Cercle Intérieur fait respecter ses décisions, car il observe toujours avec subtilité les activités de ses guerriers. Notez comment chacune des dix compagnies qui composent le chapitre est dirigée par un Maître, qui a progressé au sein de la Deathwing et a finalement été introduit dans le Cercle Intérieur, où il est à son tour surveillé par des autorités telles que l'apothicaire et le chapelain de la compagnie. Ces fractions de renseignements sont, je pense, les premiers indices qui me permettront peut-être, un jour, de comprendre quelles sont les véritables motivations des Dark Angels. Mais je dois me dépêcher, car déjà des portes se ferment et des informations sont effacées, au fur et à mesure que le Cercle Intérieur fait insensiblement jouer son influence pour entraver mon enquête. Il ne me reste que peu de temps pour confirmer mes soupçons, mais je suis déterminé, à terme, à aller jusqu'aux trefonds du Roc s'il le faut pour découvrir la vérité.

WARHAMMER 40,000

“Depuis la fondation de leur légion, aux premiers âges de l'Imperium, les Space Marines du chapitre des Dark Angels ont été craints de leurs ennemis et respectés par ceux qu'ils protègent. Intraitables au combat, vigilants et pleins de zèle dans l'accomplissement de leurs devoirs, les Dark Angels font partie des serviteurs les plus fidèles de l'Empereur. Et pourtant, tel ne fut pas toujours le cas. Depuis dix millénaires, les Dark Angels cachent un terrible secret, un acte d'une telle vilenie que ses conséquences les couvrent aujourd'hui encore d'une honte indélébile. Peut-être même sont-ils déjà condamnés à la damnation éternelle.”

Inquisiteur - Bastalek Grim



Ce livre contient :

Guerriers inflexibles, les Dark Angels imposent la crainte et le respect dans toute la galaxie, mais poursuivent en secret une vendetta vieille de plusieurs millénaires.

- **LA LISTE D'ARMEE.** Toutes les règles et informations concernant les nouvelles forces disponibles pour les armées Dark Angels, comme les célèbres Deathwing et Ravenwing, ainsi que de nouvelles armes, véhicules et équipements.
- **LA SECTION HOBBY.** Sept pages couleurs pleines d'astuces et de conseils sur la collection, la peinture et la mise en jeu des armées de Dark Angels.
- **LES PERSONNAGES SPECIAUX.** Toutes les règles sur les personnages spéciaux Dark Angels, comme le commandeur Azrael, le Grand Maître des archivistes Ezekiel et bien d'autres !
- **UN NOUVEAU SCENARIO.** Une nouvelle mission spéciale pour les Dark Angels, avec toutes les règles nécessaires.

Ceci est un supplément au Codex Space Marines.

Vous devez posséder le Codex Space Marines pour utiliser le contenu de ce livre.

UK
Games Workshop Ltd
Willow Road,
Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS.

FRANCE
Games Workshop
10-12 Avenue de la
Convention,
94117 Arcueil Cedex

CANADA
Games Workshop
1645 Bonhill Road,
Units 9-11,
Mississauga,
Toronto, L5T 1R3.

Prix Conseillé

FRANCE : 50 F
BELGIQUE : 310 FB



GAMES WORKSHOP®

IMPRIME EN FRANCE

**CITADEL
MINIATURES**

Citadel, le logo Citadel, Dark Angels, Games Workshop, le logo Games Workshop, Space Marine et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd pour le RU et des marques de Games Workshop Ltd pour le reste du monde. Les droits exclusifs sur le contenu de ce livre sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd © 1999. Tous droits réservés.

UTILISER UNE ARMÉE DE DARK ANGELS À WARHAMMER 40,000

Cela faisait quelque temps que les joueurs se plaignaient à propos des mystérieux frères de bataille Dark Angels. En effet, de tous les Codex de la deuxième édition, c'était celui des Dark Angels qui nécessitait le plus quelques révisions. Des critiques recueillies, nous avons retenu deux problèmes principaux : les valeurs en points et la règle *Intraitables*. Aussi, avons-nous élaboré une série de modifications qui devraient rendre aux Dark Angels tout leur attrait (après tout, il s'agit du premier chapitre de la Première Fondation). Les règles ci-dessous sont officielles. Toutes celles qui ne sont pas mentionnées ici continuent de s'appliquer telles qu'elles sont décrites dans le Codex. Encore merci à la Shadowguard et au forum Bolter and Chainsword pour leur aide précieuse.

Deathwing : Un Terminator de la Deathwing coûte 47 points.

Arsenal Dark Angel : Les équipements suivants peuvent être utilisés par des figurines en armure Terminator : *Livre de la Rédemption*, *Bannière de Dévastation*, *Bannière de Courage*, *Bannière du Châtiment*, *Épée des Secrets* (c'est le plus connu des joyaux construits par les artificiers Dark Angels, mais il existe d'autres épées aux effets identiques et portant des noms différents qui sont employées par les Grands Maîtres).

Casque du Lion : Il s'agit d'un objet unique et sacré. Vous ne pouvez en avoir qu'un seul dans votre armée.

Personnages en armure Terminator : Équiper un Héros, un Archiviste ou un Chapelain d'une armure Terminator coûte +10 points au lieu de +25. Ceci n'inclut pas les armes.

Maître de la Deathwing : Ignorez le paragraphe "Maître de la Deathwing" dans la section Héros Dark Angels. Tout Personnage Indépendant peut être équipé avec une armure Terminator. Tout personnage QG appartenant à une armée Deathwing doit porter une armure Terminator et peut être accompagné d'une Escouade de Commandement de la Deathwing. Tout personnage QG portant une armure Terminator peut commander une armée Deathwing.

Escouade de Commandement de la Deathwing : Les vétérans de la Deathwing ont accès aux superbes armures Terminator qui datent des jours anciens de l'Imperium. Il est possible d'équiper ces armures avec un équipement spécialisé auquel n'ont pas droit les Terminators des autres chapitres. Un Apothicaire peut porter un *Narthecium* et/ou un *Reductor*, un Techmarine peut porter un *Servo-bras* et/ou un *Signum*, et un Porte-étendard peut brandir n'importe laquelle des bannières Dark Angels, même si ces objets ne sont pas marqués d'un astérisque. Ils peuvent choisir d'autres équipements dans l'arsenal, mais ces derniers doivent alors être marqués d'un astérisque. Les Escouades de Commandement de la Deathwing ne peuvent être employées que dans des armées Deathwing.

Escadron de Commandement de la Ravenwing : Le Maître de la Ravenwing peut être accompagné par un Escadron de Land Speeders de la Ravenwing s'il est embarqué sur un Land Speeder, ou par un Escadron Motocycliste de la Ravenwing s'il est lui-même à moto. Les Escadrons de Commandement de Land Speeders de la Ravenwing ne peuvent pas posséder d'Apothicaire, de Techmarine

ni de Porte-étendard : il s'agit d'un Escadron classique qui fait office de garde d'honneur. Les Escadrons de Motocyclistes de la Ravenwing disposent normalement des améliorations de personnages.

Ravenwing : Les Land Speeders de la Ravenwing coûtent 55 points chacun. Ils peuvent remplacer leur bolter lourd par un multi-fuseur pour +15 points et peuvent recevoir un canon d'assaut pour +25 points.

Les Motocyclistes de la Ravenwing coûtent 40 points chacun.

Les Motos d'Assaut de la Ravenwing équipées d'un multi-fuseur coûtent 70 points chacune, 55 points pour celles équipées d'un bolter lourd.

Escadrons des Compagnies de Combat : En plus de la Ravenwing qui est rompue à l'usage de motos et de Land Speeders, la Sixième Compagnie entraîne des Space Marines au combat à moto et la Septième Compagnie emploie elle aussi des Land Speeders.

Une armée de Dark Angels peut choisir des Escadrons de Motocyclistes, de Motos d'Assaut, de Land Speeders, de Land Speeders Tornado et de Land Speeders Typhoon issus du Codex Space Marines aux coûts qui y sont indiqués. Ces derniers ne sont pas des membres de la Ravenwing et ne bénéficient pas des règles spéciales. Ils portent des armures Vert Dark Angel plutôt que noires, ils ne peuvent pas être intégrés dans les armées Ravenwing.

Note : Les Land Speeders Typhoon ne sont pas accessibles aux armées Ravenwing car ces dernières sont

spécialisées dans les opérations de reconnaissance de longue haleine, or le poids supplémentaire et la puissance requise par les systèmes d'armement d'un Typhoon compromettraient l'efficacité du reste de l'armée.

Escouades Tactiques : Les Dark Angels sont le chapitre Space Marine le plus ancien et en tant que tel ils ont accès à de nombreuses armes antiques et révérees. Une Escouade Tactique Dark Angel peut remplacer gratuitement son canon laser par un lance-plasma lourd.

Archivistes Dark Angels : Les Archivistes Dark Angels peuvent choisir le pouvoir *Frappe Psychique* OU le pouvoir *Affaiblissement de Volonté*.

Un Archiviste Dark Angel coûte 80 points.

Intraitables : Cette règle spéciale s'applique à tous les Dark Angels à l'exception de la Deathwing, qui est *Obstinée*, et de la Ravenwing. Les figurines *Intraitables* qui ratent un test de moral suite à la perte de 25% des effectifs de leur unité au cours de la phase de tir adverse ne battent pas en retraite. A la place, elles ne pourront pas bouger pendant leur prochaine phase de mouvement, ni lancer d'assaut pendant leur prochaine phase d'assaut. Elles pourront néanmoins tirer normalement. Tous les tests de moral doivent être effectués suivant les règles habituelles. Une unité qui rate un test de moral à cause des tirs ennemis alors qu'elle effectuait une *percée* bat en retraite normalement.

Note : La règle *Intraitable* ci-dessus remplace totalement celle décrite dans le Codex Dark Angels.

