

WARHAMMER[®]

40,000

DARK ANGELS[™]



WARHAMMER
40,000

CODÉX

GAMES
WORKSHOP[™]



DARK ANGELS



par Jervis Johnson et Andy Hoare

SOMMAIRE



Introduction	3
Les Space Marines	4
Les Origines des Dark Angels	6
Les Impardonnés	10
Organisation du Chapitre	14
<i>La Deathwing</i>	16
<i>La Ravenwing</i>	17
Rituels et Initiation	18
Les Batailles des Dark Angels ...	19
Les Forces des Dark Angels	23
<i>Règles Spéciales</i>	23
<i>Space Marines Dark Angels</i>	24
<i>Escadrons de la Ravenwing</i> ...	26
<i>Terminator de la Deathwing</i> ...	28
<i>Scouts</i>	29
<i>Dreadnought</i>	30
<i>Techmarines</i>	31
<i>Rhino</i>	32
<i>Razorback</i>	32
<i>Predator</i>	32
<i>Vindicator</i>	33
<i>Whirlwind</i>	33
<i>Land Raider</i>	34
<i>Land Raider Crusader</i>	35
<i>Modules d'Atterrissage</i>	35

<i>Maîtres de Compagnie</i>	36
<i>Chapelains et</i>	
<i>Chapelains-investigateurs</i>	37
<i>Archivistes</i>	38
<i>Pouvoirs Psychiques</i>	39
<i>Ezekiel, Grand Maître</i>	
<i>des Archivistes</i>	40
<i>Maître Belial de la Deathwing</i>	42
<i>Maître Sammael</i>	
<i>de la Ravenwing</i>	44
<i>Azrael, Grand Maître Suprême</i>	46
Arsenal	48
<i>Armes</i>	48
<i>Armures</i>	53
<i>Autres Équipements</i>	54
<i>Arsenal des Véhicules</i>	55
L'Armée des Dark Angels	57
Chapitres Successeurs	73
Liste d'Armée des Dark Angels	77
<i>QG</i>	79
<i>Élite</i>	82
<i>Troupes</i>	84
<i>Attaque Rapide</i>	84
<i>Soutien</i>	86
<i>Véhicules de Transport Assignés</i>	87
Références	88

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2006. Tous Droits Réservés.

L'Aigle Impérial, 40K, GW, le logo Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, Lion El'Jonson, Chaos, Leman Russ, Rogal Dorn, Sanguinius, Primarque, Ezekiel, Grand Maître des Archivistes, Roboute Guilliman, Maître Belial, Maître Sammael, Azrael, Grand Maître Suprême, Dark Angels, Space Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Deathwing, Ravenwing, Terminator, Chapelain-investigateur, Codex, Dreadnought, Techmarine, Rhino, Razorback, Land Speeder, Vindicator, Land Raider, Predator, Whirlwind, la phrase "et ils ne connaîtront pas la peur", Warhammer, les noms des chapitres Space Marines, leurs insignes et toutes les marques associées, les logos, lieux, noms, créatures, races et insignes/logos/symboles de races, les véhicules, les armes, les unités, personnages, produits, illustrations et images de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2006, au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

Photos non contractuelles utilisées à titre d'illustration. Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols.

Lisez les instructions d'utilisation.

Imprimé en Lituanie.

ISBN: 1-84154-808-1

Code Produit: 01030101009

Site Internet Games Workshop: <http://www.games-workshop-fr.com>

INTRODUCTION

Bienvenue, Frère Marine, dans le Codex Dark Angels, un ouvrage dédié au plus secret de tous les chapitres Space Marines. Le Codex Dark Angels est le guide ultime pour collectionner, peindre et jouer une armée de Dark Angels à Warhammer 40,000.

LE JEU WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers violent du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex adapté à ces règles, qui permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Le présent Codex décrit les Space Marines du chapitre des Dark Angels et vous permet de les jouer à Warhammer 40,000.

POURQUOI COLLECTIONNER DES DARK ANGELS ?

Les Space Marines sont sans conteste les guerriers les plus puissants du 41^e Millénaire. Ce sont des surhommes génétiquement améliorés maniant le redoutable bolter et protégés par une armure énergétique. Bien que peu nombreux comparés aux rangs innombrables de la Garde Impériale, chaque Space Marine est un combattant extraordinaire, l'équivalent d'une dizaine d'hommes. Ils sont soutenus par des véhicules et un armement terrifiants.

Les Dark Angels sont tout cela et bien plus encore. Leur histoire est celle d'une amère trahison et d'une quête secrète qu'ils poursuivent depuis dix mille ans, et dont le véritable but n'est connu que d'une poignée d'élus. Les Dark Angels plairont immanquablement à ceux qui veulent que leurs Space Marines présentent un aspect sombre et sinistre !

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Ce Codex est divisé en quatre sections, chacune abordant un aspect particulier de l'armée :

- **Les Dark Angels :** La première section présente les Dark Angels et le rôle qu'ils jouent dans l'univers du 41^e Millénaire. Elle contient des détails sur leurs origines, les terribles événements qui ont accompagné la destruction de Caliban, et l'organisation de leur chapitre. Vous y trouverez également les chroniques relatant les glorieux épisodes de leurs plus célèbres guerres.

- **Les Forces des Dark Angels :** Chaque personnage, troupe et véhicule du chapitre des Dark Angels est décrit dans cette section. Vous trouverez tout d'abord une présentation des unités, qui détaille leur rôle au sein du chapitre et dans l'univers de Warhammer 40,000. Cette section propose aussi leurs règles complètes, leurs capacités spéciales et les équipements qu'elles portent au combat.

- **L'Armée des Dark Angels :** Cette section contient des photos des figurines Citadel de la gamme Dark Angels, peintes par les peintres du Studio 'Eavy Metal. Les marquages des escouades et des véhicules sont présentés, ainsi que les schémas de couleurs de certains chapitres successeurs des Dark Angels. Six d'entre eux sont décrits plus en détail, de leurs origines jusqu'au terrible secret qu'ils partagent avec leur chapitre Primogenitor.

- **Liste d'Armée des Dark Angels :** La liste d'armée récapitule toutes les unités décrites précédemment et les présente sous la forme d'une liste exhaustive. Celle-ci regroupe les unités à votre disposition en choix de QG, d'Élite, de Troupes, d'Attaque Rapide et de Soutien. Chaque unité a une valeur en points, ce qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre votre adversaire.

POUR EN SAVOIR PLUS

Même si ce Codex contient tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer, il y a toujours des tactiques inédites à apprendre, des manières de jouer à découvrir et des idées de peinture à essayer. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver une rubrique dédiée aux Dark Angels sur notre site internet :

www.games-workshop-fr.com



LES SPACE MARINES

Qu'est-ce qu'être un Dark Angel?
C'est faire partie de la Première Légion,
les honorés Fils du Lion.

Dans l'univers du 41^e millénaire, de terribles forces menacent la survie de l'humanité. Des races extraterrestres comme les orks et les tyranides ravagent des systèmes solaires entiers, tandis que les âmes des humains sont la proie constante des tentations du Chaos. Uniquement protégé par les pouvoirs psychiques de l'Immortel Empereur de l'Humanité, l'Imperium est entouré d'ennemis. Face à eux se dressent les armées de la Garde Impériale, les machines cyclopéennes des Légions Titaniques, et les chapitres Space Marines des Legiones Astartes.

Un Space Marine est un guerrier terrifiant à la force et à l'habileté insurpassables. Il est armé du saint bolter, dont les projectiles explosifs déchirent ses adversaires, et protégé par une armure énergétique capable de détourner tous les coups exceptés les plus puissants. Celle-ci décuple en outre sa force et ses sens, et lui permet de survivre dans les environnements les plus hostiles. Un Space Marine est le fruit d'un entraînement intensif et de manipulations génétiques poussées qui transforment des humains issus de maintes peuplades féroces, vivant sur des centaines de mondes, en guerriers inégalés dans toute la galaxie. Il est l'arme la plus mortelle de l'arsenal impérial.

Les Space Marines sont organisés en chapitres. Chacun est à lui seul une armée autonome équipée de ses propres vaisseaux et capable de répondre rapidement à tout danger menaçant la sécurité de l'Imperium.

Les Dark Angels sont l'un de ces chapitres, le premier à avoir été fondé à l'aube de l'Âge de l'Imperium.



LES ORIGINES DES SPACE MARINES

L'histoire de certains chapitres remonte à une période antérieure à l'avènement de l'Imperium, il y a plus de dix mille ans de cela, lorsque l'Empereur marchait encore parmi les hommes. C'est Lui qui créa les Primarques, vingt surhommes qui allaient devenir Ses généraux et Ses conseillers lors de la Grande Croisade visant à réunifier tous les mondes humains. Les Primarques étaient dotés de pouvoirs tels qu'il n'en existe plus aujourd'hui dans la galaxie. Les premiers Space Marines furent également créés à cette époque, et chaque Primarque était à la tête d'une légion, une formation militaire considérablement plus vaste que les chapitres actuels.

Les noms des Primarques et leurs actes de bravoure sont depuis entrés dans la légende. Des noms comme Lion El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn ou celui de l'ange Sanguinius sont prononcés avec révérence sur tous les mondes où vivent des hommes, et seul l'Empereur inspire encore plus de respect. D'autres noms sont maudits sur ces mêmes mondes; en effet certains Primarques se rebellèrent contre l'Empereur et suivirent Horus, le plus puissant d'entre eux, lorsqu'il jura allégeance aux puissances de la Ruine. Au cours de la guerre connue sous le nom d'Hérésie d'Horus, ils se soumièrent au Chaos et menèrent un conflit à travers tout l'Imperium, qui prit fin avec la mort d'Horus et l'incarcération de la dépouille mortelle de l'Empereur dans le champ de stase du Trône d'Or.

L'Hérésie d'Horus mit à jour des faiblesses dans le patrimoine génétique de plusieurs Légions Space Marines. Ces déviations avaient été exacerbées par la nécessité de maintenir les effectifs énormes des légions au cours des guerres qu'elles livraient. Or, les insidieuses Puissances du Chaos avaient réussi à exploiter ces faiblesses afin de manipuler Horus et de nombreux Space Marines, pour les forcer à se rebeller contre l'Empereur. Une fois Horus vaincu, décision fut prise de réorganiser en profondeur la structure des armées de l'Imperium pour qu'une catastrophe similaire ne puisse jamais plus se reproduire.

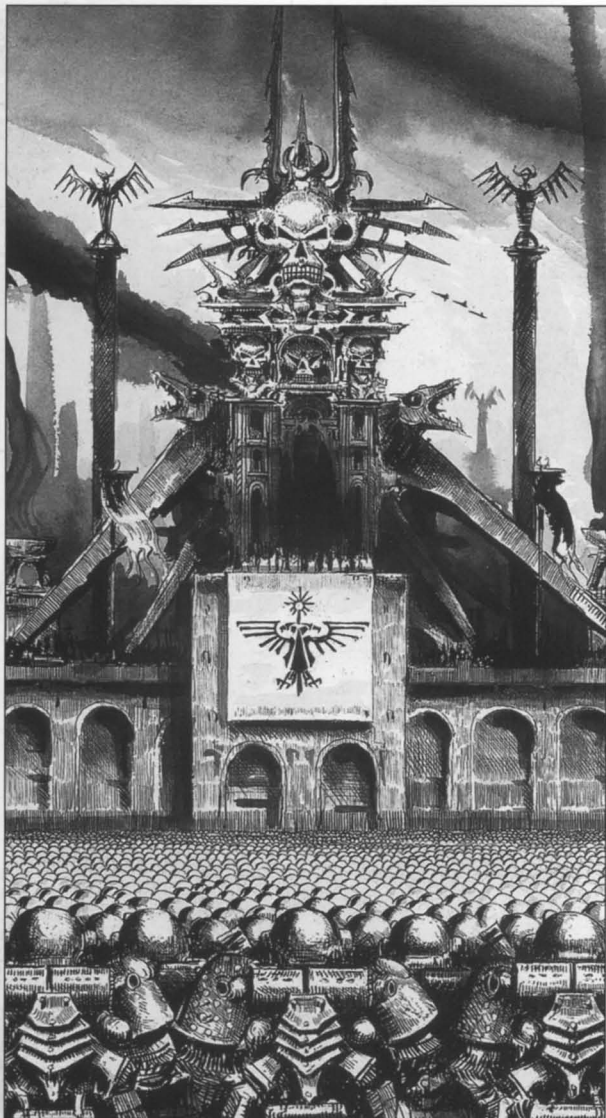
Les Légions Space Marines furent divisées en chapitres; l'un d'eux conserva le nom de la Légion originelle, et les autres furent baptisés différemment. Cet événement fut appelé la Seconde Fondation. Plus d'une vingtaine d'autres Fondations ont eu lieu au cours des dix millénaires suivants. On ne sait pas exactement combien de chapitres virent le jour après l'Hérésie d'Horus, car une partie des archives impériales a été perdue ou détruite depuis. Ce qui est sûr, c'est qu'il existe au 41^e Millénaire un peu plus de mille chapitres éparpillés à travers l'Imperium, et que les Dark Angels font partie des plus célèbres d'entre eux.



LES ORIGINES DES DARK ANGELS

Un instant de négligence
engendre une éternité d'hérésie.
N'oublie jamais, ne pardonne jamais.

Bien que le nom des Dark Angels soit célèbre dans tout l'Imperium, bien peu en vérité connaissent leur histoire. Ils faillirent un jour basculer dans l'hérésie, et une trahison indicible effaça d'un coup tous les actes de bravoure du chapitre, laissant son honneur à jamais entaché. Les Dark Angels sont rongés par une honte telle qu'ils essaient depuis de se racheter pour leurs péchés passés. Seuls les membres les plus hauts placés du chapitre connaissent l'horrible vérité sur ce qui s'est réellement passé il y a plus de dix mille ans. Ce secret les pousse à chercher dans l'espace et le temps, jusqu'à une bataille finale apocalyptique qui décidera de leur rédemption ou de leur damnation éternelle...



LES PRIMARQUES PERDUS

L'histoire des Dark Angels commença il y a plus de dix mille ans quand l'Empereur, alors au sommet de Ses pouvoirs, créa les Primarques. Les gènes utilisés pour donner naissance à ces guerriers d'élite avaient demandé des siècles d'expériences et de tests, et en dépit des barrières psychiques quasi inviolables dressées par l'Empereur, Son entreprise n'était pas passée inaperçue auprès des entités maléfiques du Warp. Nul ne sait exactement ce qu'il advint, mais on suppose que les Dieux du Chaos combinèrent leurs pouvoirs et parvinrent à dérober les fœtus des Primarques à l'Empereur avant de les disperser dans la galaxie.

La capsule incubatrice de l'un d'entre eux, qui serait plus tard connu sous le nom de Lion El'Jonson, fondateur des Dark Angels, s'écrasa sur une planète isolée située dans la bordure nord de l'Œil de la Terreur. Il s'agissait du monde hostile de Caliban.

CALIBAN

Comme beaucoup d'autres mondes dans la galaxie, l'environnement de Caliban était rude et difficile. De sombres forêts recouvraient la majorité de sa surface et abritaient des créatures déformées par des puissances surnaturelles. S'y aventurer revenait à signer son arrêt de mort, car les monstres qui s'y terraient étaient si féroces que survivre demandait une lutte de tous les instants. Les habitants humains de Caliban étaient forcés de s'abriter dans des cités fortifiées érigées dans des zones défrichées. Coupée de Terra par les tempêtes Warp qui avaient ravagé la galaxie au cours de l'Ère des Lutttes, la civilisation de Caliban avait régressé à un niveau féodal, et sa société était dirigée par une aristocratie guerrière.

Les nobles étaient élevés dès leur plus jeune âge pour vivre et mourir par l'épée. C'étaient des guerriers valeureux et très disciplinés, qui allaient au combat sur des destriers noirs comme la nuit et portaient une forme d'armure énergétique primitive, similaire à celle des Space Marines. Tout comme ces derniers, ils étaient armés de pistolets bolters et d'épées tronçonneuses.

La vie des nobles se résumait à un combat constant contre les hordes de monstres tapis au fond des bois. Beaucoup mouraient jeunes et seuls les plus habiles parvenaient à leur vingtième printemps. Les bêtes qui rôdaient dans les forêts n'étaient pas de simples sujets de légendes; elles étaient bel et bien réelles et menaçaient sans cesse la vie des hommes de Caliban. Parfois, une monstruosité si corrompue que la végétation flétrissait à son passage émergeait de la forêt et terrorisait toute une région, obligeant le seigneur local à déclarer une quête. Des nobles accouraient alors dans l'espoir d'occire la bête, car un tel acte de valeur amenait gloire et renom à celui qui parvenait à l'accomplir. Mais le plus souvent, seule une mort horrible et violente sous des griffes acérées attendait celui qui était assez fou pour se lancer dans une telle entreprise.

LE JEUNE LION

Telle était la planète sur laquelle le jeune Primarque s'éveilla. Il s'extirpa en hurlant de la capsule brisée qui l'avait incubé et mis au monde. La majorité des autres Primarques furent adoptés et élevés par des humains, et se distinguèrent rapidement au sein de la société de leur planète; mais ce ne fut pas le cas de Lion El'Jonson, qui se retrouva complètement isolé au beau milieu d'une région sauvage de Caliban, à des dizaines de kilomètres de toute présence humaine.

Comment Jonson parvint à survivre à ses premiers temps sur Caliban reste un mystère. Il aurait dû mourir la minute suivant son atterrissage, mais ce ne fut pas le cas. Non seulement il réussit à subsister sur l'un des mondes les plus dangereux de la galaxie, mais il devint également grand et fort en l'espace de quelques années. Nul ne sait ce que fut sa vie à cette époque, car rien n'a jamais été couché par écrit à ce sujet, pas même pour expliquer comment il réussit à ne pas mourir de faim, ni quels actes horribles il dut perpétrer pour y parvenir. Ce qui est sûr, c'est qu'il ne put compter que sur son adresse et sa volonté pour survivre, car il n'avait personne pour lui venir en aide. Une décennie après son arrivée sur Caliban, le Primarque rencontra des humains pour la première fois.

L'ORDRE

Les premiers hommes de Caliban que Jonson rencontra étaient des chevaliers appartenant à un groupe simplement connu sous le nom de l'Ordre. Cette fraternité était célèbre sur toute la planète pour la loyauté, la noblesse et le courage de ses membres. Fait unique parmi les castes guerrières de Caliban, les frères de l'Ordre étaient sélectionnés pour leur mérite et leur habileté plutôt que selon leur lignée. N'importe qui pouvait rejoindre l'Ordre, quelles que soient ses origines. Des contingents de chevaliers de l'Ordre voyageaient d'une cité à l'autre et apportaient leur aide à tous les nécessiteux, sans rien attendre en retour.

C'est au cours d'une de ces expéditions le menant d'une ville fortifiée à l'autre qu'un groupe de l'Ordre tomba sur l'enfant sauvage qui vivait dans la forêt. Le prenant pour un monstre, les chevaliers s'apprêtèrent à l'abattre lorsque l'un d'entre eux, sentant l'humanité qui habitait cet être, retint la main de ses camarades. Le nom du sauveur du Primarque était Luther, et il ordonna d'emmener le jeune homme avec eux lors de leur retour à la civilisation.

À cause de son apparence sauvage et de l'endroit sombre et dangereux où il fut trouvé, l'Ordre appela le Primarque Lion El'Jonson, ce qui signifiait Le Lion, Enfant de la Forêt. Jonson s'habitua rapidement à la vie des hommes. Il apprit à parler remarquablement vite, cependant il ne révéla jamais rien sur ses années passées dans la forêt.

À l'intérieur de la forteresse-monastère de l'Ordre, le Primarque fut initié aux rites de ses membres. C'est ainsi qu'une amitié durable naquit entre lui et Luther. En fait, la personnalité de l'un complétait à merveille celle de

l'autre. Alors que Jonson restait taciturne et mesuré, Luther était charismatique et expansif. Là où ce dernier s'avérait impulsif, Jonson se montrait un tacticien hors pair, incroyablement résolu une fois sa décision prise. Les deux hommes formaient une équipe incomparable en dépit de leur différence d'âge et d'expérience.

Au cours des nombreuses années qui suivirent, Jonson et Luther s'élevèrent dans la hiérarchie de l'Ordre. Leurs exploits devinrent des légendes sur Caliban, et la réputation de l'Ordre s'accrut considérablement. Tandis que le nombre d'écuyers souhaitant rejoindre ses rangs augmentait, de nouvelles forteresses-monastères furent bâties pour les accueillir. Sa puissance militaire s'accrut à tel point qu'il fut finalement capable de faire face aux créatures qui infestaient les forêts. Jonson et Luther prêchèrent une croisade afin de libérer une fois pour toutes Caliban de la présence de ces monstruosités. Les discours passionnés de Luther convainquirent les Maîtres de déclarer la croisade, mais ce sont les talents de tacticien de Lion El'Jonson qui permirent à l'Ordre de vaincre ses ennemis et d'éliminer toute trace des bêtes qui vivaient sur Caliban en l'espace d'une décennie. Un Âge d'Or s'annonçait pour les habitants de ce monde auparavant hostile.

En reconnaissance de son triomphe total contre les créatures du Chaos, Lion El'Jonson fut proclamé Grand Maître Suprême de l'Ordre et de Caliban. Même si Luther ne s'offusqua pas publiquement de cet honneur fait à son camarade, il n'aurait pas été humain s'il n'avait pas ressenti de la jalousie. La première fissure entre les deux hommes venait d'apparaître. Elle provoquerait un jour un schisme et déchirerait le chapitre des Dark Angels. Mais ce futur était encore loin, et pour l'heure les habitants de Caliban profitaient enfin de la paix qui leur était offerte.



LA VENUE DE L'EMPEREUR

À l'insu de Jonson et du peuple de Caliban, l'Empereur avait lancé une Grande Croisade visant à réunifier l'Humanité et à chasser les extraterrestres qui opprimaient des systèmes solaires entiers. Alors que les forces de l'Imperium naissant avançaient telle une vague de conquêtes dans la galaxie, des éclaireurs impériaux redécouvrirent le monde oublié de Caliban.

L'Empereur retrouva le Primarque avec la joie d'un père revoyant un fils perdu. Il perçut le potentiel de Jonson et Sa première décision fut de lui confier le commandement de la Légion des Dark Angels. Ce corps de Space Marines avait été créé par l'Empereur à partir du patrimoine génétique de Jonson et s'était battu aux côtés des autres forces impériales tandis que la Grande Croisade s'étendait d'un bout à l'autre de la galaxie. Jonson vit là l'occasion parfaite de poursuivre la croisade qu'il avait commencée contre les monstres mutants qui terrorisaient autrefois Caliban, et d'apporter la lumière et l'espoir à travers les étoiles.

Caliban devint le monde d'origine de la Légion des Dark Angels et l'intégralité des membres de l'Ordre la rejoignirent. Les chevaliers les plus jeunes reçurent les implants génétiques et furent transformés en Space Marines pour servir dignement au sein des armées de l'Empereur. Ceux qui étaient trop âgés subirent des opérations chirurgicales modificatrices, et même s'ils ne seraient jamais aussi forts, endurants ou rapides que de véritables Space Marines, ils compteraient néanmoins



parmi l'élite des combattants de l'Imperium. Le premier humain à rejoindre ainsi la Légion fut Luther, qui demeura par la suite le second de Jonson, tout comme il l'avait été au sein de l'Ordre.

La Grande Croisade devait continuer, car il restait encore d'innombrables mondes à libérer de l'influence corruptrice du Chaos ou du joug inique de races extraterrestres. C'est ainsi que Jonson et la majorité des Dark Angels accompagnèrent l'Empereur afin de continuer la bataille pour l'Humanité. Luther et le reste de la Légion furent laissés sur Caliban pour servir de garnison et prendre en charge le recrutement et l'entraînement de la génération suivante d'aspirants Space Marines.

LA CHUTE DE CALIBAN

C'est alors qu'éclata l'Hérésie d'Horus. Tandis que l'Empereur affrontait le Maître de Guerre sur Terra, Jonson se battait pour l'Humanité sur les lointains Mondes Boucliers aux côtés de Leman Russ, le Primarque des Space Wolves. Ayant été informés de la bataille titanesque qui se déroulait sur Terra, les deux généraux rassemblèrent leurs troupes et se mirent immédiatement en route. Le voyage dura plusieurs semaines, car les vaisseaux des Space Marines furent assaillis par les démons du Warp et perdirent du temps à cause des rébellions qui survenaient sur de nombreux mondes. Au terme d'un saut Warp interminable, la flotte parvint jusqu'à Terra, mais les Primarques réalisèrent avec horreur qu'ils arrivaient trop tard. L'histoire avait suivi son cours et la bataille apocalyptique avait pris fin. Les forces du Chaos avaient été défaites, mais elles laissaient un Imperium en ruines.

Pour Jonson, il restait une dernière et terrible trahison à découvrir à son retour sur Caliban.

Jonson n'était pas retourné sur sa planète d'adoption depuis de nombreuses années, et il avait hâte de respirer à nouveau l'air de son monde. Mais au moment où ses vaisseaux arrivaient en orbite autour de Caliban, ils furent pris sous un terrible tir de barrage de rayons laser tirés par les batteries de défense. Les navires de tête tentèrent de battre en retraite, et des vaisseaux entrèrent en collision et explosèrent ou s'écrasèrent au sol comme de monstrueuses comètes. Abasourdi par l'attaque, Jonson se replia et tenta de comprendre ce qui s'était produit.

Ce qu'il découvrit l'ébranla jusqu'au plus profond de son âme. Pendant les décennies où il avait quitté Caliban, la jalousie avait rongé Luther. Sa rancœur l'avait non seulement empoisonné lui, mais aussi ceux qui servaient sous ses ordres et toute une génération de nouvelles recrues. Tous ceux qui l'entouraient avaient été corrompus par ses discours haineux, et en étaient venus à détester Lion El'Jonson et ses camarades de leur avoir volé leur gloire pour les reléguer à un simple rôle de gardiens. Comme Horus et les autres traîtres, Luther avait été séduit par l'attrait du Chaos. Sa fierté et sa jalousie étaient tout ce dont les dieux sombres avaient eu besoin pour le faire basculer de leur côté.

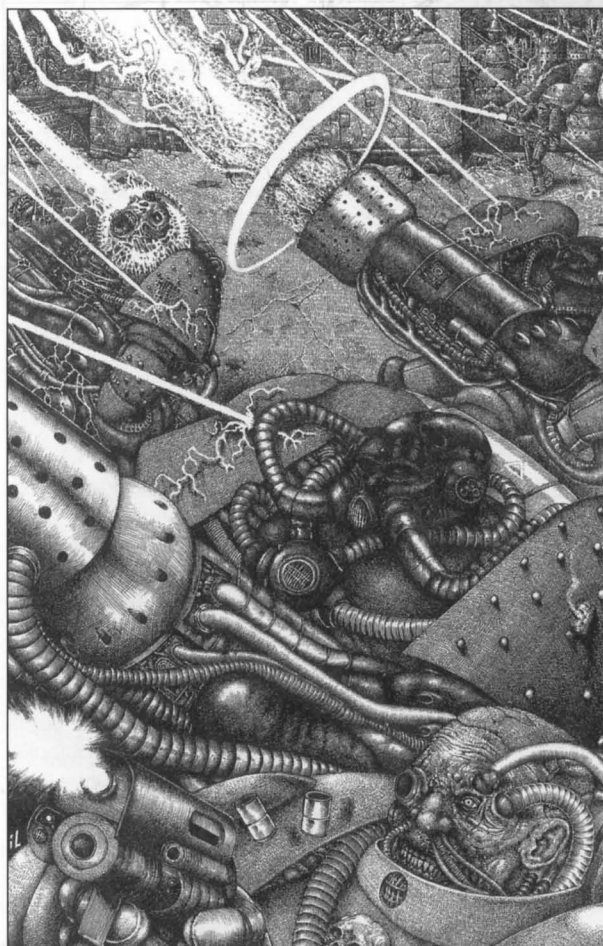
Lorsqu'il apprit ceci, la colère de Jonson fut terrible. Il s'était battu dans toute la galaxie et pensait que le Chaos avait été repoussé de toutes les planètes de l'Imperium, et les Dark Angels le retrouvaient là, sur leur propre monde. Leurs frères avaient été corrompus et se retournaient contre eux. Jonson ordonna immédiatement l'assaut de la planète. Les canons de la flotte neutralisèrent facilement les batteries de défense laser qui protégeaient Caliban, puis elle entama un bombardement terrifiant qui força les rebelles à se replier dans leurs forteresses-monastères.

Sachant qu'une simple frappe chirurgicale suffirait à mettre fin au conflit, Lion El'Jonson mena en personne un assaut contre la Tour des Anges, le plus grand des monastères, dans lequel Luther s'était réfugié. C'est ainsi que les deux anciens amis, maintenant devenus ennemis mortels, se retrouvèrent face à face. Malgré les pouvoirs surhumains du Primarque, les deux adversaires étaient à égalité, car les talents martiaux de Luther, qui étaient déjà considérables, avaient été renforcés par les dons des dieux du Chaos.

L'affrontement qui s'ensuivit fut titanesque. Les deux ennemis rendaient coup pour coup, l'onde de choc des impacts faisant s'effondrer des pans de maçonnerie de la taille de chars tout autour d'eux. Pendant ce temps, les canons lourds de la flotte continuaient à pilonner la planète, réduisant les autres forteresses à l'état de cratères fumants. La croûte de Caliban commença à se fendre, de la lave en fusion jaillit du manteau planétaire et des rivières ardentes recouvrirent les terres. La surface de Caliban se brisait sous le bombardement incessant sans que les Dark Angels, aveuglés par la colère, se rendent compte de la destruction qu'ils étaient en train de répandre.

L'affrontement entre Jonson et Luther atteignit son paroxysme lorsque la planète commença à se réduire en morceaux. Luther, affaibli par le dur combat, trébucha et tomba, s'exposant à un coup mortel de l'épée énergétique de Jonson. Mais ce dernier ne put se résigner à porter le coup fatal à son ancien ami. Tandis que le Primarque hésitait, Luther, poussé par les puissances du Chaos, délivra un terrible assaut psychique qui fit vaciller et tomber Jonson à genoux en le blessant mortellement. Le Primarque agonisant lutta pour se relever, ses nobles traits figés dans un masque de douleur, et ce fut pour Luther une révélation, comme si un voile se déchirait devant ses yeux. Il se rendit soudain compte de ce qu'il avait fait. Il avait trahi à trois reprises : son ami, les Dark Angels, et l'Empereur. La vérité balaya sa folie et il s'écroula aux côtés de Jonson, toute volonté de combat l'ayant abandonné.

Le hurlement psychique de douleur et de désespoir que poussa Luther se répercuta à travers tout le Warp et les dieux du Chaos comprirent qu'ils avaient une fois de plus perdu. Leur riposte fut à l'échelle de leur frustration et de leur colère. La structure de l'espace même se déchira, et un ouragan Warp d'une puissance sans précédent submergea Caliban. Un raz-de-marée d'énergie psychique se rua dans l'univers matériel. Les Dark Angels Déchus qui avaient suivi Luther et ses maîtres



ténébreux furent arrachés de la surface de Caliban, propulsés dans le Warp et éparpillés dans l'espace et le temps. Caliban, déjà affaiblie et mise à rude épreuve par le bombardement, explosa et ses débris furent de même aspirés dans le Warp.

Le seul fragment de la planète qui survécut à l'ouragan fut la Tour des Anges, l'énorme forteresse-monastère où avaient combattu Jonson et Luther. Protégé par un champ de force d'une puissance colossale, le monastère était resté accroché au piton rocheux sur lequel il avait été construit. Quand la tempête se calma, c'était tout ce qu'il restait du magnifique monde des Dark Angels.

Les Dark Angels se posèrent sur ce roc désolé et contemplèrent avec horreur ce qui restait de leur planète. L'énorme forteresse était en ruine et toutes les créatures vivantes qui parcouraient autrefois la surface de Caliban n'étaient plus. Au milieu des décombres, les Space Marines découvrirent Luther. Il était couvert de sang et murmurait des propos incohérents. Ils ne purent rien tirer du dément qui avait été autrefois le meilleur ami et le second de Lion El'Jonson, ainsi qu'un haut dignitaire de leur chapitre. Luther répétait constamment sa prophétie, que le Primarque avait été aspiré dans le Warp, mais qu'il reviendrait un jour les pardonner lui et les Déchus pour les horreurs commises. Du grand Primarque, il n'y avait plus aucune trace.

LES IMPARDONNÉS

Quelle est notre quête?

Laver notre honte par la mort
de ceux qui se détournèrent du Lion

À la suite de l'hérésie d'Horus, les Dark Angels engendrèrent plusieurs chapitres successeurs. Parmi eux, les Angels of Absolution, les Angels of Redemption et les Angels of Vengeance entretiennent des liens étroits avec les Dark Angels. Les Dark Angels et leurs successeurs sont appelés les Impardonnés, bien que nul en dehors de quelques initiés dans chaque chapitre ne sache exactement pourquoi.

Lors des dix derniers millénaires, les Impardonnés ont perpétué la tradition de leur Primarque en menant des campagnes efficaces et incroyablement bien planifiées. Toutefois, il est arrivé que certains chapitres refusent de prêter assistance aux troupes impériales malgré leur demande. Les Impardonnés ont déjà abandonné des campagnes en cours à un moment critique, sans raison apparente, laissant des armées entières se faire massacrer et des mondes être mis à feu et à sang. Certains disent que ces chapitres suivent des objectifs secrets encore plus importants à leurs yeux que leur devoir envers l'Empereur en personne. Lorsqu'ils se joignent à des alliés, ils ne révèlent pas leurs intentions, ne communiquent pas avec les autres chefs et n'acceptent aucune immixtion dans leurs affaires.



LE ROC

Les Dark Angels creusèrent un réseau de couloirs et de salles sous les ruines de la Tour des Anges, et baptisèrent cette nouvelle base le Roc. Ils lui adaptèrent également des moteurs Warp pour lui permettre de se déplacer à travers la galaxie. Le Roc ne reste jamais très longtemps au même endroit, tout au plus durant quelques générations. En effet, le chapitre recrute ses aspirants sur les mondes autour desquels le Roc se place en orbite.

Le Roc est plus vaste que le plus lourd des cuirassiers, et sa puissance de feu est capable de dévaster une flotte entière. Sa surface est hérissée de tourelles, de batteries, de postes d'observation et de tubes lance-torpilles. Ses baies de lancement creusées dans la roche abritent des centaines de vaisseaux, tandis que toute une flottille d'engins de taille réduite évolue autour de sa structure : des Thunderhawk, des frégates d'escorte, des transports... La Tour des Anges est sise à son sommet. Il s'agit des ruines de la forteresse-monastère dans laquelle le Lion et Luther livrèrent combat. Jusqu'à ce jour, elle baigne dans un silence surnaturel, protégée par le même champ de force qui la protégea de la destruction de Caliban. Nul ne sait quels secrets sont enfouis dans ses halls obscurs. Même les Dark Angels n'osent pas y mettre les pieds, et ne s'y risqueront pas tant que le Lion ne sera pas revenu parmi eux.

LE CODEX ASTARTES

Une fois Horus vaincu, il fut décidé de réorganiser les forces de l'Imperium afin qu'une catastrophe d'une telle ampleur ne puisse jamais plus se reproduire. Cette tâche fut menée à bien dans sa quasi-intégralité par Roboute Guilliman, le Primarque des Ultramarines, dont l'œuvre titanesque connue sous le nom de Codex Astartes posa les bases de l'organisation et des tactiques des nouveaux chapitres Space Marines. Sa première préoccupation était de réorganiser rapidement les chapitres pour les renvoyer vers les frontières de l'Imperium, où l'anarchie et les ingressions extraterrestres menaçaient déjà de nombreux mondes. Le Codex Astartes redéfinit les rôles tactiques, l'équipement, les uniformes et les insignes d'escouade des Space Marines. De nombreux appendices ont été ajoutés au fil des millénaires, et le Codex Astartes du quarante et unième millénaire est un traité énorme qui regroupe l'expérience de centaines de stratèges. Une partie de son contenu peut paraître simpliste et indigne du grand esprit du Primarque. D'autres sections décrivent des batailles avec des commentaires sur les tactiques employées et les décisions prises par les commandants dans le feu des combats. Le Codex Astartes est un ouvrage saint, et bien des chapitres considèrent que ses recommandations ont été bénies par l'Empereur en personne.

LE CERCLE INTÉRIEUR

Après la chute de Caliban, les membres les plus hauts gradés de la Légion se réunirent lors d'un conclave secret. Ils déclarèrent que la trahison de leurs frères devrait rester un secret pour toujours, et qu'aucune personne extérieure au chapitre ne devrait jamais savoir qu'une partie de la Légion s'était tournée vers les Puissances de la Ruine. Les Dark Angels craignaient d'être considérés comme des traîtres et de ne jamais pouvoir laver leur honneur si cette terrible vérité venait à être découverte. Un Cercle Intérieur composé des membres les plus éminents de la Légion fut formé afin de protéger pour toujours ce secret.

Au début, les frères célébrèrent leur victoire contre les Déchus, car ils croyaient qu'ils avaient tous péri lors de la destruction de Caliban. Mais les traîtres s'étaient en fait évanouis dans le Warp au cours du cataclysme, dispersés à travers la galaxie par la colère des dieux. Les Archivistes de la Légion étaient des membres du Cercle Intérieur, et en sondant l'espace et le temps, ils s'aperçurent que les Déchus vivaient toujours. Les Grands Maîtres accueillirent cette nouvelle d'une façon mitigée. D'un côté ils craignaient les Déchus, car ils pouvaient répandre la nouvelle de leur trahison à travers la galaxie, mais de l'autre ces traîtres pouvaient être pourchassés et forcés de se repentir afin que les péchés de la Légion tout entière puissent un jour être absous dans leur sang.

Les Grands Maîtres du Cercle Intérieur jurèrent que tant qu'un Déchu vivrait et ne se serait pas repenti, les Dark Angels seraient des Impardonnés, maudits par leurs frères et condamnés à rechercher pour l'éternité la rémission de leurs péchés passés. Tant que le dernier Déchu ne serait pas capturé et convaincu de se repentir, il n'y aurait pas de paix pour les véritables Fils du Lion. Cela serait la mission sacrée du Cercle Intérieur, et par là même celle de tous les Fils du Lion.

Alors que les décennies devenaient des siècles, le Cercle Intérieur prit sa forme définitive. D'un conclave secret réuni à la hâte, il devint une organisation beaucoup plus formelle, bien que tout aussi mystérieuse. Une nouvelle génération de Dark Angels vit le jour, et leurs frères plus âgés les instruisirent sans jamais rien leur dire à propos des péchés de leurs prédécesseurs. Ils turent la vérité sur ce qui s'était passé sur Caliban, celle-ci n'étant plus connue que des rares frères restant encore en vie.

Là où de nombreux chapitres Space Marines célèbrent ouvertement les actes glorieux de leurs ancêtres, les Dark Angels ne parlent que rarement de leur histoire, et quand ils le font, ce n'est que par bribes. Les enseignements qu'ils prodiguent à leurs frères de bataille sont dissimulés sous le masque de l'allégorie et du mythe, les mêmes vérités répétées encore et encore sous une forme ou une autre.

C'est ainsi que le Cercle Intérieur se replia sur lui-même et tourna le dos à ses propres frères, choisissant délibérément de ne rien révéler aux aspirants de l'histoire du chapitre. Ce n'est que lors de son accession

à la première compagnie, la Deathwing, qu'un frère de bataille commence à apprendre les événements tragiques qui se sont déroulés à l'aube de l'Âge de l'Imperium. S'élevant au sein de la hiérarchie complexe du Cercle Intérieur, il découvre de plus en plus de choses tandis que les secrets lui sont révélés un à un par les maîtres. Ce n'est que lorsqu'il devient un Grand Maître du chapitre que la vérité lui apparaît enfin, mais même ainsi, certains mystères ne restent connus que du Grand Maître Suprême en personne, le Maître de Chapitre des Dark Angels.



Seuls les frères les plus dignes de confiance peuvent rejoindre le Cercle Intérieur. Ils sont observés des années durant par leurs supérieurs, voire par Ceux qui Regardent dans les Ténèbres. Il peut se passer des décennies avant qu'on ne se décide à leur proposer de devenir membre. Seuls ceux qui se sont distingués au combat et ont prouvé leur loyauté envers le chapitre d'innombrables fois ont cette chance. Des frères silencieux les amènent alors devant le Cercle Intérieur afin qu'ils soient jugés. Peu de temps après, ils rejoignent les rangs de la Deathwing, ou disparaissent à jamais.

Chaque Compagnie est menée par un Maître ayant appartenu à la Deathwing et connaissant de nombreux secrets du Cercle Intérieur. La plupart des officiers surnuméraires du chapitre, comme les Archivistes et les Chapelains-investigateurs, font partie de ses rangs. Ils sont versés non seulement dans les talents qui leur sont propres, mais aussi dans les connaissances cachées de leur chapitre. Les Techmarines sont une exception car ils ne font pas partie du Cercle Intérieur. Les serments prêtés envers le Culte Mechanicus de Mars sont en effet incompatibles avec ceux du Cercle Intérieur.

DES CERCLES DANS LE CERCLE

Lorsque les Légions loyalistes furent divisées en chapitres, les Dark Angels engendrèrent un certain nombre de chapitres successeurs, chacun dirigé par un Grand Maître. Il s'agissait bien entendu d'un membre du Cercle Intérieur. Ainsi, les officiers des chapitres successeurs sont jusqu'à ce jour dans le secret à propos de la Chute de Caliban. Grâce à cela, l'influence du Cercle Intérieur s'étend de façon invisible dans toute la galaxie, et son regard inquisiteur traque sans cesse les Déchus.

LA TRAQUE DES DÉCHUS

Aux yeux du Cercle Intérieur, la seule façon pour les chapitres Impardonnés de se racheter est de capturer les Déchus et de les obliger à se repentir, de gré ou de force. Cependant, comme les Déchus ont échappé à la destruction de Caliban, ce n'est pas chose facile. Au contraire des Chevaliers Gris et des Inquisiteurs de l'Imperium dont le rôle est de débusquer tous les agents du Chaos à l'œuvre dans la galaxie, la seule préoccupation du Cercle Intérieur est la traque des Déchus. Bien que les Dark Angels puissent remplir d'autres missions pour l'Imperium, cette recherche obsessionnelle est une quête constante que le Cercle Intérieur n'abandonnera jamais.

Même si les Déchus ont choisi les Puissances de la Ruine plutôt que leurs frères, ils n'ont pas tous succombé totalement aux attraits du Chaos. Certes, certains ont été corrompus corps et âme et sont devenus des Space Marines du Chaos. Ces Déchus n'appartiennent pas à une Légion renégate, mais sont dispersés à travers la galaxie, parfois isolés ou d'autres fois évoluant en petites bandes guerrières. Chaque Déchu est un Space Marine issu de la Première Fondation, c'est donc un vétéran comme il n'en existe que très peu dans le 41^e Millénaire. Ils se hissent souvent jusqu'à des positions très élevées et prennent le contrôle d'armées entières, qu'ils mènent à leur destruction dans le seul but de satisfaire leurs propres ambitions. Quelques Déchus ont régné sur des empires planétaires, semant la mort et la désolation sur des secteurs entiers et livrant des guerres sanglantes qui ont duré des décennies et causé des milliards de victimes.

Les Déchus sont particulièrement dangereux quand ils se rassemblent, car l'Imperium doit alors faire face à une bande de guerriers dont les talents martiaux ne sont égalés que par la haine qu'ils éprouvent envers lui. Il faut parfois rassembler toute la Deathwing pour en venir à bout, et une telle victoire coûte inmanquablement la vie à de nombreux frères.

Les plus dangereux de ces individus sont probablement ceux qui ont été totalement trompés par les Puissances de la Ruine. Parfois, un Déchu apparaît sur un monde de l'Imperium en ayant l'impression d'avoir été arraché de la surface torturée de Caliban depuis seulement quelques heures. Pour lui, plusieurs millénaires se sont écoulés en l'espace d'une seconde et, rendu fou par cette expérience traumatisante, il se venge féroce sur les serviteurs de l'Imperium, divulguant à tous les secrets que le Cercle Intérieur tente de conserver. Ces Déchus sont sans doute les ennemis que les Grands Maîtres des Dark Angels redoutent le plus.

D'autres Déchus ont réalisé l'erreur qu'ils avaient commise au cours de la Chute de Caliban. Dégoûtés par leur propre faiblesse face à l'influence corruptrice du Chaos et incapables de se réconcilier avec leurs anciens frères, ils mènent une existence solitaire. Beaucoup deviennent des mercenaires ou des pirates et voyagent sans dieu ni maître à travers la galaxie. Certains essaient de se repentir et ont pour cela réintégré la société. Ils deviennent parfois les chefs d'une des petites communautés marginales qui subsistent dans l'ombre monolithique de l'Imperium.

Il peut se passer des années sans que les Dark Angels aient vent de rumeurs qui puissent les mener à la capture de Déchus. Une fois emprisonné dans une cellule au plus profond du Roc, un Déchu est harcelé par un Chapelain-investigateur qui le force à se repentir. Il arrive qu'il cède, et sa mort est alors rapide et sans souffrance. Mais le plus souvent, le captif refuse d'avouer ses péchés et subit une mort lente et douloureuse des mains de ceux qui tentent de sauver son âme.

Il est de mon devoir sacré de sauver
votre âme des griffes des Dieux Sombres...
Et j'y parviendrai,
même si pour cela vous devez mourir.

CYPHER LE DÉCHU

De tous les Déchus, aucun n'est aussi honni, ou plutôt redouté, que l'individu énigmatique et sinistre connu sous le nom de Cypher. Il apparaît comme surgi de nulle part, la mort dans son sillage, puis s'évanouit aussi vite qu'il est survenu. Ces apparitions répétées témoignent de son talent à éviter d'être capturé. Certains pensent qu'il est protégé par les mêmes puissances chaotiques qui ont orchestré le destin des Déchus lors de la Chute de Caliban, et que ces dernières le font disparaître quand il est sur le point d'être pris. D'autres disent qu'il est gardé par un pouvoir encore plus terrible.

Cypher parle rarement et personne ne connaît son véritable nom. Cependant, l'armure verte que l'on peut parfois entreapercevoir sous ses longues robes indique son lien avec les Dark Angels. On murmure qu'il serait le seul espoir de rédemption des Déchus, et que ses apparitions a priori

aléatoires tracent en fait un chemin à travers la galaxie, qui le conduit peu à peu vers la sainte Terra et l'Empereur en personne. On dit aussi que Cypher porte une épée qu'il ne dégage jamais. Il pourrait s'agir de la mythique Épée du Lion, qui appartenait à Lion El'Jonson lui-même, et que l'on croyait perdue suite à sa confrontation avec l'Archihérétique Luther. Quelle que soit la vérité, il est indéniable que la simple présence de Cypher en un lieu attire inévitablement d'autres Déchus, même si nul ne peut dire par quels moyens ils parviennent à le trouver.

C'est pour toutes ces raisons que le Cercle Intérieur hait et redoute Cypher plus que tout autre Déchu. Les Grands Maîtres seraient prêts à faire n'importe quoi, quelle que soit la bassesse de leurs actes, afin de le capturer ou le tuer.



ORGANISATION DU CHAPITRE

Lorsque les Légions Space Marines furent divisées à la fin de l'Hérésie d'Horus, les Dark Angels furent l'un des rares chapitres à ne pas se conformer à l'organisation stricte édictée par Roboute Guilliman dans le Codex Astartes. Ceci dit, un observateur extérieur et non averti aurait bien du mal à déceler des différences entre les Dark Angels et un chapitre Codex comme celui des Ultramarines.

C'est dans l'organisation des plus hauts échelons que les déviations du Codex Astartes sont tout d'abord évidentes. Tous les chapitres incluent des officiers et des spécialistes qui ne sont pas intégrés à l'organisation d'une compagnie. Chez les Dark Angels, ces individus forment le Cercle Intérieur. Les membres du Cercle Intérieur peuvent être assignés au combat auprès d'une compagnie, et comprennent les Archivistes et les Chapelains-investigateurs.

Le chapitre se base sur un personnel nombreux et des membres de rang élevé comme l'Intendant des Victuailles, le Grand Maître de la Flotte, de l'Arsenal, des Recrues et de la Garde. Bien que chaque Grand Maître soit un Space Marine, il n'y a que peu de frères de bataille au sein du personnel, car la plupart des tâches non-combattantes sont assurées par les serfs du chapitre. Beaucoup d'entre eux ne savent que peu de chose sur l'histoire du chapitre, mais ont malgré tout des responsabilités considérables. Certains sont des civils d'un âge avancé chargés de l'administration quotidienne du chapitre. Le plus grand groupe de Space Marines au sein de ce personnel est constitué par les Armuriers du Chapitre et les Techmarines, qui sont secondés dans leur travail par des centaines de serviteurs monotâches.

Chacune des dix compagnies du chapitre est menée par un Maître des Dark Angels, qui a progressé au sein des rangs de la Deathwing et qui fait partie du Cercle Intérieur. Il est assisté en cela par une escouade de commandement comprenant le Porte-étendard et le Champion de Compagnie, l'Apothicaire, ainsi que d'autres frères chargés d'assister le Maître dans ses fonctions. Chaque compagnie en dehors de la Deathwing inclut également un Chapelain qui s'assure du bien-être spirituel des frères et canalise leur haine lors des combats.

Des dix compagnies du chapitre des Dark Angels, les deux premières sont uniques et ne suivent pas l'organisation stricte du Codex Astartes. La Première Compagnie est appelée la Deathwing, elle est formée de vétérans. Les membres de la Deathwing combattent toujours en armure Terminator et ne portent jamais d'armure énergétique, au contraire des vétérans de la majorité des autres chapitres.

La Ravenwing est le nom de la Deuxième Compagnie des Dark Angels. C'est une formation hautement spécialisée utilisée dans le rôle d'éclaireur et lors de raids où la vitesse est plus importante que la puissance

de feu. Pour cette raison, tous les Space Marines de cette compagnie sont à moto ou à bord de Land Speeder, et sont organisés en escadrons d'Attaque ou d'Appui.

Le reste du chapitre suit les préceptes du Codex Astartes. Les Troisième, Quatrième et Cinquième Compagnies sont les compagnies de combat, chacune composée de six escouades Tactiques, de deux escouades d'Assaut et de deux escouades Devastator. Elles forment la ligne de bataille principale et livrent généralement l'essentiel des combats.

Les Sixième et Septième compagnies sont composées de dix escouades Tactiques. Elles servent de réserves et peuvent renforcer la ligne de front, lancer des attaques de diversion ou effectuer des prises de flanc.

La Huitième Compagnie est composée de dix escouades d'Assaut. Cette force très mobile est souvent équipée de réacteurs dorsaux et joue le rôle de fer de lance lorsque des spécialistes du corps à corps sont requis pour capturer un objectif vital.

La Neuvième Compagnie est composée de dix escouades Devastator. C'est la compagnie jouissant de la meilleure puissance de feu. Elle est utilisée pour tenir des positions ou assurer un tir d'appui à longue portée.

Les escouades Tactiques des compagnies allant de la Troisième à la Septième peuvent être composées de vétérans, armés de façon similaire.

La dixième compagnie est composée d'escouades de Scouts, des jeunes recrues qui ont entamé le processus qui verra leur transformation en Space Marines. Il n'y a pas de taille fixe pour cette compagnie, car le rythme de recrutement n'est pas stable.

À l'exception de la Deathwing, de la Ravenwing et de la compagnie de Scouts, toutes les compagnies possèdent des transports Rhino pour leurs escouades et leurs officiers. L'escouade de Commandement de chaque compagnie possède un Razorback, et d'autres de ces véhicules sont conservés par l'Armurerie, qui les alloue aux escouades selon les nécessités de leur mission. Les modules d'atterrissage dépendent de la Flotte. La Deathwing possède ses propres Land Raider pour ses escouades Terminator, et d'autres se trouvent dans l'Armurerie, à disposition des Maîtres de Compagnie qui en font la demande.

La plupart des compagnies de combat et de réserve possèdent des Dreadnought. Traditionnellement, un Dreadnought continue de faire partie de la compagnie dans laquelle le Space Marine servait avant d'être incarcéré dans son sarcophage d'adamantium. La présence de ces machines renforce considérablement la puissance de feu d'une compagnie. Les Dreadnought de la Deathwing sont des guerriers particulièrement respectés et leur expérience dans la traque des Déchus est précieuse pour les Maîtres du chapitre.

CERCLE INTÉRIEUR

Grand Maître Suprême
Grands Maîtres
Chapelains-Investigateurs
Archivistes
Maître de la Forge

LA DEATHWING



Maître Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
20 Escouades Terminator

Soutien:
Dreadnought
Land Raider
Land Raider Crusader

COMPAGNIES DE COMBAT

COMPAGNIES DE RÉSERVE

LA RAVENWING

Maître Chapelain
Apothicaire
Porte-étendard

Escadrons:
Motos d'Assaut
Land Speeder
Motos



3^e COMPAGNIE

Maître Chapelain
Champion de Cie.
Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
6 Tactiques
2 Assaut
2 Devastator

Soutien:
Dreadnought
Rhino



4^e COMPAGNIE

Maître Chapelain
Champion de Cie.
Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
6 Tactiques
2 Assaut
2 Devastator

Soutien:
Dreadnought
Rhino



5^e COMPAGNIE

Maître Chapelain
Champion de Cie.
Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
6 Tactiques
2 Assaut
2 Devastator

Soutien:
Dreadnought
Rhino



6^e COMPAGNIE

Maître Chapelain
Champion de Cie.
Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
10 Tactiques

Soutien:
Dreadnought
Rhino



7^e COMPAGNIE

Maître Chapelain
Champion de Cie.
Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
10 Tactiques

Soutien:
Dreadnought
Rhino



8^e COMPAGNIE

Maître Chapelain
Champion de Cie.
Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
10 Assaut

Soutien:
Dreadnought
Rhino



9^e COMPAGNIE

Maître Chapelain
Champion de Cie.
Apothicaire
Porte-étendard

Escouades:
10 Devastator

Soutien:
Dreadnought
Rhino



ARSENAL

Techn Marines & Serviteurs,
Razorback, Predator, Vindicator,
Whirlwind, Land Raider

10^e COMPAGNIE (SCOUTS)

Maître Chapelain
Apothicaire

Escouades:
Scouts

AUTRES

Administration & Personnel d'Intendance

LA DEATHWING

Dans les ténèbres des lieux oubliés se terrent les ennemis de l'Empereur. Vous avez été choisis pour les purger de leur iniquité.

La Deathwing est la Première Compagnie, ou Compagnie Terminator, des Dark Angels. Chez la plupart des chapitres Space Marines, la Première Compagnie comprend des vétérans équipés d'armures énergétiques ou d'armures Terminator, selon les nécessités de la mission. Les Dark Angels sont différents en ce sens qu'ils entretiennent une compagnie entière de guerriers ne combattant qu'en armure Terminator. On pense que lorsque la légion originelle des Dark Angels fut divisée, la compagnie d'assaut Terminator fut séparée en plusieurs unités de cent hommes, chacune assignée à l'un des chapitres nouvellement formés. La Deathwing est une force d'assaut capable de marcher inexorablement sous le feu nourri de l'adversaire, mais c'est également le bras armé du Cercle Intérieur, chargé de délivrer sa justice, et nul ne peut s'opposer à son implacable fureur.

À l'origine, les armures de la Deathwing étaient noires, mais elles furent toutes repeintes en blanc en souvenir d'une bataille livrée il y a bien longtemps. Les chroniques du chapitre racontent comment un groupe de Frères de la Deathwing, revenus sur leur monde natal, virent les leurs sous le joug d'envahisseurs extraterrestres. Respectant les traditions ancestrales de leur peuple, ils peignirent leurs armures en blanc, devenant ainsi des morts qui marchent, des spectres entreprenant leur ultime quête.

Les Marines combattirent une horde de Genestealers alors qu'ils s'enfonçaient dans l'ancre des extraterrestres, pour y affronter le plus gros Genestealer jamais rencontré. L'Archiviste du groupe fut tué lors du combat contre ce monstre, mais la créature fut vaincue et le monde fut libéré de l'emprise des Genestealers.

Depuis ce jour, les membres de la Deathwing portent des armures couleur os, en souvenir du sacrifice de leurs prédécesseurs. Cette histoire, connue sous le nom de "La Légende de Deux-Têtes-qui-Parlent" est racontée à chaque Dark Angel élevé au rang de Frère de Bataille par le Sergent Scout qui l'a entraîné. C'est la plus connue des histoires du chapitre, mais il en existe bien d'autres, comme "La Chute de la Maison Pervigilium", "La Purge du Space Hulk *Place of Fears*", "La Vengeance des Assiégés" et "Le Murmure dans les Ténèbres". Elles sont contées aux Frères de Bataille à mesure qu'ils progressent dans la hiérarchie. Certaines évoquent des héros revenus de la guerre pour trouver leurs frères corrompus ou asservis, tandis que d'autres parlent d'abnégation et de l'absolu refus de se rendre, même face à un ennemi infiniment supérieur. Toutes sont des histoires tragiques qui se terminent par la défaite de l'ennemi au prix d'un sacrifice terrible pour les héros, insistant sur l'honneur bafoué de leurs successeurs. Ainsi, les Dark Angels qui étudient ces légendes en viennent à être habités du désir de laver les affronts du passé et de traquer l'ennemi où qu'il se trouve. En conséquence, tous les Dark Angels aspirent à rejoindre la Deathwing, pour mener le combat contre les ennemis de l'Empereur.



LA RAVENWING

La Ravenwing sera les ailes des Anges de la Mort.

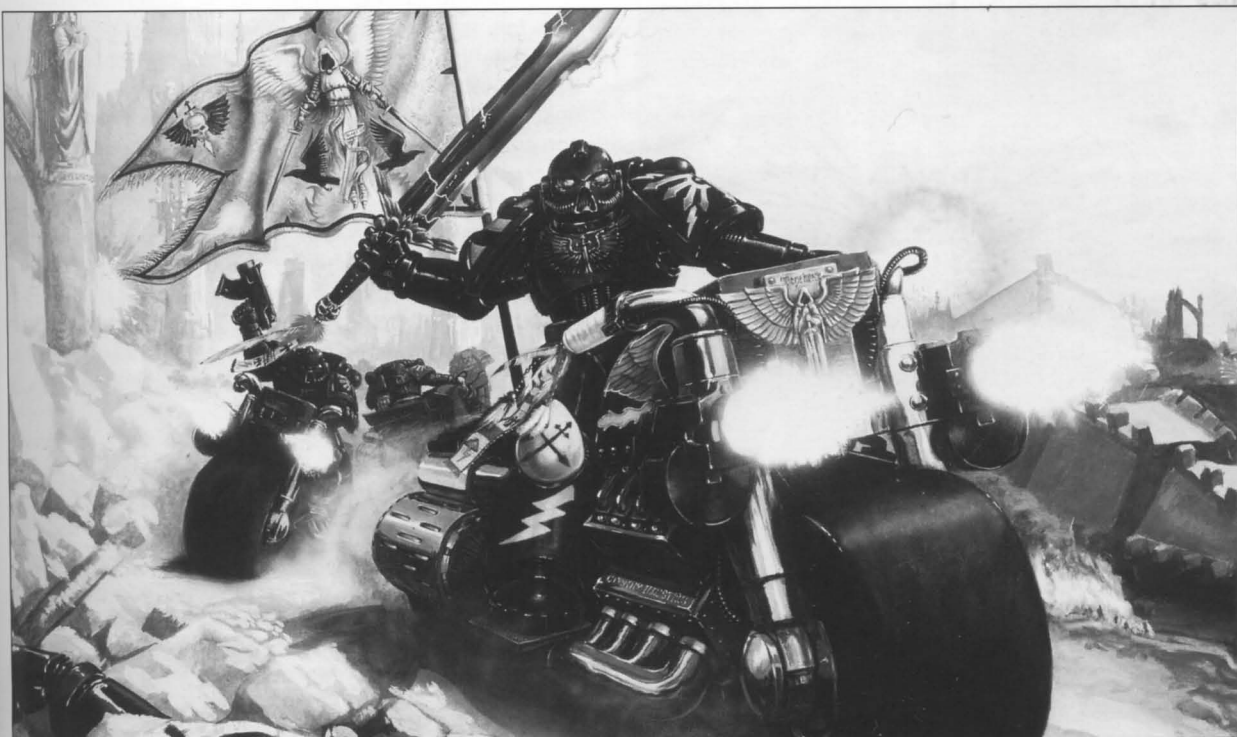
La Ravenwing est la Deuxième Compagnie des Dark Angels. Au lieu de la livrée vert foncé du reste du chapitre, les motos et les Land Speeder de la Ravenwing, ainsi que les armures énergétiques des pilotes, sont d'un noir de jais. Cette formation est hautement spécialisée, exceptionnellement douée pour les missions d'assaut et de reconnaissance, mais la Ravenwing est aussi bien plus que cela. Sa véritable fonction est essentielle pour le succès de la mission dix fois millénaire des Dark Angels.

Bien que seuls les officiers supérieurs de la compagnie le sachent, la mission première de la Ravenwing est la traque et la capture des Dark Angels Déchus. Ainsi, les membres de la Deuxième Compagnie ont accès à certains des secrets du chapitre, plus que les huit autres compagnies, sans toutefois connaître ce que savent les membres de la Deathwing et du Cercle Intérieur. C'est ainsi que les escadrons de la Ravenwing parcourent la galaxie, suivant les directives du Cercle Intérieur. Ils récoltent des indices, suivent des pistes et informent les maîtres du chapitre. Puis l'ordre est donné, la cible désignée et la Ravenwing fond sur sa proie.

Pour les Frères de la Deuxième Compagnie, ceux qu'ils sont chargés de capturer sont de vulgaires hérétiques, des renégats et des traîtres. Tous les Dark Angels sont entraînés à ignorer les suppliques de leurs prisonniers, et c'est encore plus vrai des membres de la Ravenwing,

car les traîtres essaieront toujours de mettre à l'épreuve leur foi envers le chapitre et le Lion. Les captifs préféreront d'horribles mensonges, prêchant la trahison et évoquant un schisme ancien dans leur tentative d'éloigner les Frères de Bataille de la lumière de l'Empereur. Pour cette raison, les Marines choisis pour servir au sein de la Ravenwing ne sont pas seulement des experts dans le pilotage des véhicules rapides, ce sont également des individus stoïques dont la force mentale est exceptionnelle, même pour des Space Marines. Les membres de la Ravenwing sont surveillés par leur chapelain et régulièrement examinés pour déceler toute trace de la corruption morale que pourrait apporter le contact avec les renégats.

Il peut se passer des décennies entières sans que la Ravenwing n'obtienne le moindre succès dans la traque de ses cibles. Dans l'intervalle, ses membres agissent comme force d'intervention rapide rattachée aux compagnies de combat des Dark Angels. Mais si un nouvel indice est découvert, ou si le Cercle Intérieur a vent de la plus infime rumeur, la Ravenwing sera mobilisée pour accomplir sa véritable mission. La plupart du temps, les Space Marines parviennent à capturer un seul Déchu - captif de valeur s'il en est - et, plus rarement, il leur arrive de débusquer plusieurs cibles, voire une bande entière de Dark Angels Déchus. Ils appellent dans ce cas la Deathwing à leur aide, qui sera téléportée depuis l'espace. S'ensuit alors une bataille évoquant la Chute de Caliban. Chaque Déchu capturé par la Ravenwing permet aux Dark Angels de s'approcher un peu plus de la rédemption.



RITUELS ET INITIATION

Oubliez votre vie passée. À compter de ce jour vous êtes des Dark Angels, et rien d'autre n'a d'importance. Seul compte le chapitre.

Pour survivre, tous les chapitres Space Marines doivent admettre de nouveaux guerriers dans leurs rangs. Les Dark Angels sélectionnent leurs aspirants sur un grand nombre de mondes, autour desquels le Roc orbite tandis que se déroulent les rites de sélection. Nombre de ces mondes sont des lieux parfaitement hostiles, abritant les cultures les plus sauvages de la galaxie. Des planètes comme Kimmeria, où vivent les tribus de coupeurs de têtes dont Azrael, Grand Maître Suprême des Dark Angels, aurait fait partie, font des mondes de recrutement parfaits pour l'Adeptus Astartes. Les guerriers doivent toujours être choisis quand ils sont encore jeunes, avant que leur organisme ne soit arrivé à maturité et ne rejette les implants qui feront d'eux des Space Marines. Cette procédure d'implantation n'est qu'un début, car il faut plusieurs années avant qu'un être humain ordinaire ne devienne un Space Marine. Pendant cette période, le guerrier est un Scout Space Marine. Ce n'est plus un homme normal, mais ce n'est pas encore un véritable Space Marine.



Dix-neuf implants, correspondant aux dix-neuf organes surhumains qui font d'un homme un Astartes, sont greffés chirurgicalement à l'aspirant. La plupart des chapitres existent depuis des millénaires, et au cours de ces années, le patrimoine génétique de certains a muté. Cela a pu causer des changements dans la nature exacte des organes artificiels. Il arrive ainsi qu'un implant devienne inutile. Dans d'autres cas, la mutation peut réduire l'efficacité de l'organe ou produire des effets inattendus. Quel que soit le résultat, cela affecte le chapitre entier, car tous les membres d'un chapitre donné bénéficient d'implants issus du même patrimoine génétique. Outre ces mutations, de nombreux chapitres ont perdu un ou plusieurs types d'implants en raison d'accidents, d'aberrations génétiques ou d'autres causes indéterminées. Peu de chapitres possèdent donc les dix-neuf implants originaux.

Les Dark Angels se distinguent par la pureté de leur patrimoine génétique. Ils ne présentent en effet aucune aberration connue. Il est donc pour le moins étrange que les Hauts Seigneurs de Terra n'aient autorisé la création que d'un si petit nombre de chapitres à partir de leur patrimoine génétique.

Avant d'être sélectionné, un aspirant doit subir les épreuves rituelles spécifiques des Dark Angels, afin d'évaluer sa force mentale et spirituelle aussi bien que ses aptitudes physiques. Le chapitre est à cet égard particulièrement vigilant, de crainte que ne se reproduisent les événements de l'Hérésie, quand Luther dévoya une génération entière d'aspirants.

Une fois le sujet admis, son implantation génétique et son initiation, autrement dit tout ce qui fera de lui un Space Marine à part entière, commencent. Le Scout est ensuite placé sous l'égide d'un sergent qui supervisera son entraînement. Ces sergents commandent les Scouts au combat. Tant qu'ils ne sont pas prêts à rejoindre les rangs d'une compagnie de combat, ces derniers vivent dans les quartiers dévolus à la Dixième Compagnie où ils mangent, dorment, s'entraînent et assimilent les doctrines de leur chapitre, car un Scout a beaucoup à apprendre. En effet, il doit non seulement s'accoutumer aux bouleversements à l'œuvre dans son organisme, mais aussi connaître les litanies de bataille qui le fortifieront. Il est également initié aux premiers des nombreux cultes secrets du chapitre, bien que l'existence même du Cercle Intérieur ne lui soit pas révélée. Il apprend en outre à se servir de l'équipement qui lui sauvera la vie, et connaît son baptême du feu.

Ce n'est que lorsque son sergent estime qu'un Scout a fait ses preuves au combat qu'il peut accéder au rang de Space Marine et devenir un véritable Frère de Bataille, prêt à rejoindre une des compagnies de combat des Dark Angels.

LES BATAILLES DES DARK ANGELS

Les Dark Angels se sont trouvés en première ligne des guerres les plus importantes de la sanglante histoire de l'Imperium de l'Humanité. Leurs actions, ainsi que celles d'autres chapitres de l'Adeptus Astartes, ont changé la face de l'Imperium. Leurs exploits sont aussi révéés que ceux des Ultramarines, des Blood Angels ou des Space Wolves, et leur nom comme celui de leur Primarque est connu sur plus d'un million de mondes.

Il est arrivé que le chapitre entier parte en guerre, ou qu'une seule compagnie, voire un détachement soit mobilisé. Parfois, les Dark Angels ont combattu avec d'autres forces, comme d'autres chapitres Space Marines, la Garde Impériale, l'Adepta Sororitas, l'Adeptus Arbites ou l'Adeptus Mechanicus. Cependant, dans de nombreux cas, les Dark Angels ont évité tout contact direct avec leurs alliés pour poursuivre leurs propres objectifs alors même que la guerre faisait rage. En toutes circonstances, les Dark Angels combattent avec une ferveur peu commune et refusent obstinément d'accepter la défaite, quelles que soient les chances de l'emporter ou la nature de l'ennemi.

ELUCIDAX LE GARDIEN – 299.M38

Au plus fort de la Croisade Altide, les Dark Angels lancèrent un assaut sur le monde colonial d'Altid 156, une planète peuplée de pèlerins qui avaient depuis longtemps rejeté la loi impériale pour déclarer leur indépendance. Le conseil de la croisade ordonna qu'un régiment de la Garde Impériale fût envoyé pour pacifier les colons renégats, mais les Dark Angels, motivés par des informations qu'ils refusèrent de divulguer au conseil, insistèrent pour mener eux-mêmes l'attaque, sans délai. Le conseil n'eut d'autre choix que d'accéder à leur demande.

Le contingent Dark Angels participant à la croisade était composé de trois escadrons de la Ravenwing, cinq escouades de la Deathwing et cinq escouades Tactiques de la Cinquième Compagnie, ainsi que divers véhicules de soutien. La Ravenwing constituait la première vague d'assaut, qui se dispersa dans les champs de champignons fétides de la zone équatoriale. En l'espace de six heures, le détachement de la Ravenwing localisa la base principale des colons, et la seconde phase de l'assaut fut lancée, en accord avec les doctrines de combat éprouvées du chapitre.

Tandis que la Ravenwing fixait l'ennemi, la Cinquième Compagnie se déploya à partir de ses Thunderhawk. Les Marines établirent un cordon inviolable autour de la base ennemie et engagèrent les positions périphériques des installations. En réponse au signal des balises de la Ravenwing, la Deathwing se téléporta directement dans le quartier général des colons et entreprit sans attendre d'attaquer les défenseurs.

Alors que la bataille faisait rage, la Deathwing trouva enfin son véritable adversaire. En effet, il ne s'agissait pas des séparatistes, mais bien de leur chef, Elucidax le Gardien, un hérétique coupable d'une dizaine de soulèvements similaires dans tout le quadrant. Mais les Dark Angels connaissaient Elucidax sous un autre nom, bien plus ancien : Zeriaah, jadis capitaine de la 14^e Compagnie d'Assaut de la légion des Dark Angels.

Zeriaah était un formidable combattant et il parvint à tuer une dizaine de Dark Angels avant d'être grièvement blessé par un obus de canon d'assaut reçu en pleine poitrine. La Ravenwing le captura pour le ramener vers le Roc. On raconte que le Chapelain-investigateur Asmodai parvint à soutirer des aveux au Déchu, ce qui conduisit à la capture de la bande entière de Zeriaah. Malgré tout, il refusa de reconnaître le péché commis en rejoignant la rébellion de Luther, et il est encore incarcéré à l'heure actuelle.

KADILLUS HARBOUR – 997.M41

Piscina IV est recouverte de vastes océans parsemés de petits archipels volcaniques. Les Dark Angels ont pendant longtemps recruté de nouveaux aspirants sur ce monde. Lorsqu'elle fut attaquée par le Big Boss Ork Ghazghkull, les Dark Angels prirent une part active dans sa défense.

Les orks attaquèrent par surprise, acheminant leurs troupes sur la surface au moyen de leur technologie expérimentale de "télépula" à longue portée. Mais pour faire débarquer toute leur force, ils avaient besoin de l'énergie fournie par la centrale de la capitale, Kadillus Harbour. Ghazghkull lança donc l'assaut, et captura bien vite les défenses extérieures de la ville.

Le petit contingent de Dark Angels stationné sur leur monde de recrutement réagit rapidement. Bientôt, les orks et les Space Marines se livraient à de vicieux combats rapprochés aux abords de la centrale. Une contre-attaque lancée par le Maître de Compagnie Belial fit vaciller les orks, et il sembla même que les Dark Angels allaient l'emporter. Belial affronta Ghazghkull en combat singulier. Le duel fut brutal mais bref, car si Belial était un puissant guerrier, l'ork le surpassait de loin. Le Maître de Compagnie fut grièvement blessé et, peu après, la centrale tomba aux mains des peaux-vertes.

Une fois le télépula opérationnel, les renforts orks se déversèrent sur Piscina IV et la bataille fit rage pendant deux semaines supplémentaires. Malgré sa blessure, Belial continua à commander les défenseurs et les Dark Angels se battirent avec ténacité, contrecarrant les plans d'invasion des autres systèmes par les orks. Le reste du chapitre des Dark Angels arriva bientôt, et ils repoussèrent les orks. Grâce aux actions de Belial et de ses hommes, Piscina IV fut sauvée et les ambitions de Ghazghkull contrées, du moins jusqu'à ce qu'il attaque Armageddon.

LE SOULÈVEMENT DE FAZE V – 897.M41

À la suite du Schisme de Nephilim, des vaisseaux de réfugiés fuyant les combats dans la bordure sud atteignirent une région de l'espace qui avait pendant des années été sous l'influence de violentes tempêtes Warp. La région était à nouveau calme, et c'est ainsi qu'un Libre-marchand du Clan Arcadius lança une expédition. Les Dark Angels mobilisèrent leur Cinquième Compagnie pour escorter les explorateurs.

Alors que la flotte atteignait l'orbite de Faze V, elle fut accueillie par des tirs d'armes à énergie d'un type inconnu des technoprêtres. Les Dark Angels ripostèrent en lançant immédiatement un assaut planétaire.



Une fois débarqués, les Space Marines se trouvèrent face à des humains altérés par des implants cybernétiques, réduits en esclavage par une intelligence électronique blasphématoire. La loi impériale condamnait de telles pratiques, aussi les Dark Angels se battirent-ils avec féroce. Ils attaquèrent les énormes cogitateurs de l'entité sacrilège, éliminant les esclaves cybernétiques qui se dressaient sur leur chemin. Ils désactivèrent l'immense machine et libérèrent la population de son contrôle.

Mais les habitants de Faze V n'avaient jamais connu cette autonomie. Ils désiraient cette symbiose avec la machine et rejetèrent très vite la loi de l'Adeptus Terra. Ils se soulevèrent par millions, demandant que la voix de la machine leur soit rendue. La réponse de l'Imperium fut rapide et, comme on pouvait s'y attendre, brutale. Les Dark Angels contre-attaquèrent et se lancèrent dans une campagne qui dura quatre mois, au cours de laquelle les techno-récidivistes de Faze V furent repoussés vers leurs puissantes forteresses de silicium, assiégés et finalement exterminés par les Space Marines. Leur existence fut entièrement effacée des annales de l'Imperium.

Le dernier acte des Dark Angels sur Faze V fut la destruction des cogitateurs de la machine, mais pas avant qu'un groupe de Techmarines, mené par le Grand Maître de la Deathwing, feu Maître Bekenel, n'entre dans le complexe pour y récupérer des informations dont la nature n'a pas été révélée. Les Dark Angels quittèrent ensuite Faze V, laissant derrière eux un monde en flammes.

LE LION ET LE LOUP

L'une des plus illustres histoires de rivalité est celle qui oppose les Dark Angels aux Space Wolves. Les origines de cette légende remontent à la Grande Croisade, et il en existe bien des versions différentes à travers toute la galaxie.

Alors que les légions de Space Marines repoussaient les frontières de l'Imperium, chaque Primarque essayait de surpasser ses frères aux yeux de l'Empereur, mais aucun ne le voulait autant que Leman Russ, l'exubérant Primarque des Space Wolves. Seuls Horus et Lion El'Jonson le dépassaient en nombre de victoires, ce qui était pour lui source de grande frustration.

C'est sur le monde de Dulan, où les Space Wolves et les Dark Angels combattaient ensemble, que les choses s'envenimèrent entre Russ et Jonson. Le tyran Durath avait personnellement insulté l'Empereur, et sacrifié plus de mille prêtres impériaux à son maître démoniaque, aussi chacun des deux Primarques voulait-il le lui faire payer. Russ fut fou de rage d'apprendre que Durath avait proclamé qu'il n'était que le laquais de l'Empereur et que son cadavre nourrirait sous peu son grox apprivoisé.

Leman Russ jura qu'il tuerait Durath de ses propres mains. Il demanda aux Dark Angels de rester en retrait pendant que ses guerriers et lui-même mèneraient un assaut frontal sur la Forteresse Écarlate, le repaire de Durath. Jonson venait de passer des jours à patrouiller autour de la forteresse pour en

trouver les points faibles et mettre au point un plan d'attaque, et n'allait pas laisser un barbare impétueux ruiner tout son travail. Il refusa la demande de Russ, lança l'assaut et investit la forteresse en subissant des pertes minimales.

Russ, englué dans une terrible mêlée au pied des murailles de la forteresse, ne put que hurler de rage lorsqu'il vit Jonson tuer Durath en combat singulier sur les remparts. Une fois la bataille terminée, Russ se précipita à l'intérieur du palais du traître, droit vers Jonson, et frappa ce dernier. Les deux Primarques se jetèrent alors l'un sur l'autre, luttant pendant un jour et une nuit sans qu'aucun des deux ne puisse prendre l'avantage sur l'autre.

Finalement, ils se séparèrent, et Russ se mit à rire en voyant le ridicule de la situation, mais Jonson demeura silencieux. Il estimait que le premier coup porté par Russ était déloyal et alors que le Primarque des Space Wolves riait, il l'assomma, considérant ainsi son honneur restauré. Russ fut porté hors de la forteresse par ses hommes et lorsqu'il se réveilla, les Dark Angels étaient déjà partis pour prendre part à la campagne d'Alisore.

Leman Russ jura alors qu'il vengerait son honneur et, depuis ce jour, lorsque les deux chapitres se retrouvent, chacun désigne un champion pour reprendre le duel ancestral des deux Primarques et laver leur honneur bafoué.

L'ACROPOLE DE KURIN – 551.M37

Les honneurs de bataille qui ornent la bannière de la Troisième Compagnie des Dark Angels sont nombreux, mais aucun n'inspire plus de fierté à ses membres que le ruban qui commémore la bataille de l'Acropole de Kuris sur Perseme II.

Située à proximité de l'Œil de la Terreur, Perseme avait subi d'innombrables attaques au cours des millénaires, mais aucune ne fut plus violente que celle que lança le Grand Anarchiste Potchek. Ce vil Magister du Chaos lança un assaut orbital qui mit à mal les forces de défense de Perseme. En une semaine, les hérétiques, les mutants et les démons sous ses ordres avaient balayé toute résistance organisée et ce qui restait des forces impériales s'était replié autour de l'Acropole de Kurin, le site d'un ancien monument érigé à la gloire de l'Empereur à l'époque de la Grande Croisade. C'est là que les vaillants défenseurs de Perseme avaient juré de livrer leur dernier combat.

Heureusement pour eux, ils n'eurent jamais à honorer leur serment. Alors que les hordes démoniaques du Grand Anarchiste avançaient, les cieux s'emplirent de modules d'atterrissage. En un assaut audacieux, les Dark Angels de la Troisième Compagnie établirent un fin cordon entre l'Acropole et les hérétiques. Tandis que les Thunderhawk plongeaient vers la surface pour y débarquer les véhicules de la compagnie en évitant les tirs, les escouades Tactiques se mirent en position et engagèrent l'ennemi.

L'air s'emplit bientôt des détonations des bolters et des hurlements des démons. Dix fois les hordes de l'Anarchiste chargèrent pour être à chaque fois repoussées, les vaillants Dark Angels refusant de céder devant la fureur des monstres. Secondé par son escouade de Commandement, Maître Baradiel organisa le périmètre de défense qui stoppa net les forces du Chaos. Alors que les blindés de la Compagnie poursuivaient leur débarquement, les Dark Angels avancèrent sur l'ennemi, en un cercle sans cesse grandissant.

À bord du *Fury of Caliban*, son Land Raider personnel, Baradiel et son escouade de Commandement plongèrent au cœur du dispositif ennemi. Escorté par ses implacables Space Marines, Baradiel chercha l'Anarchiste. Sorcier aux effroyables pouvoirs, Potchek se prépara à psalmodier une affreuse incantation, mais il n'eut jamais l'occasion de finir sa formule car Baradiel pointa son fulgurant et fit exploser la tête de l'hérétique. Il continua à tirer jusqu'à ce que le corps de Potchek ne soit plus qu'un tas de chair informe et ensanglantée.

Sitôt que le Grand Anarchiste fut passé de vie à trépas, son armée commença à se disperser. Les démons regagnèrent l'Immaterium car la puissance qui les maintenait dans le monde matériel avait disparu. Les soldats mortels comprirent qu'il n'y aurait pas de pardon pour les traîtres qu'ils étaient. Ils tentèrent de fuir, mais les Anges de la Mort étaient à leur poursuite et ils ne firent pas de quartier.





LES FORCES DES DARK ANGELS

Cette section du livre détaille les forces utilisées par les Dark Angels: leurs armes, leurs unités et certains des célèbres personnages spéciaux que vous pouvez jouer, comme le Grand Maître Suprême Azrael. Chaque entrée décrit une unité et donne les règles pour l'utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000.

Cette section est divisée en deux parties. La première décrit toutes les troupes et les véhicules accessibles au chapitre des Dark Angels, de même que les personnages spéciaux, tandis que la seconde présente l'arsenal et l'équipement du chapitre.

RÈGLES SPÉCIALES DES DARK ANGELS

Les figurines d'une armée de Dark Angels suivent plusieurs règles spéciales communes à plus d'une unité, comme indiqué dans les rubriques correspondantes. Voici les détails de ces règles, ou la page où vous pourrez les trouver.

ET ILS NE CONNAÎTRONT PAS LA PEUR

Les Space Marines qui battent en *retraite* réussissent automatiquement leur test de Cd pour se *regrouper*, et ce, même si l'escouade a subi plus de 50% de pertes. Les autres critères continuent de s'appliquer. Si entre-temps l'ennemi les rattrape lors d'une *percée*, ils ne sont pas détruits. Ils suivent alors la règle *Pas de Repli* lors de cette phase d'assaut et peuvent donc subir des pertes s'ils sont en infériorité numérique. Normalement, les troupes qui se regroupent ne suivent pas les règles habituelles de déplacement et comptent comme étant en mouvement même si elles sont restées immobiles, mais les figurines bénéficiant de cette règle spéciale ignorent ces restrictions.

Cette règle s'applique à une unité comprenant des Serviteurs (de tous types), tant qu'elle contient au moins un Space Marine. Les tests *Seul contre Tous* s'appliquent aux Space Marines. Ils réussissent automatiquement leur test de Commandement pour se regrouper après une retraite pour "évaluer" la situation.

**Nous sommes le châtiment de l'Empereur!
Que le sang des impurs soit une offrande
aux mânes du Lion!**

PERSONNAGE INDÉPENDANT

Voir la section Personnages de Warhammer 40,000.

SANS PEUR, INFILTRATEURS, SCOUTS, MOUVEMENT À COUVERT

Ces règles sont décrites dans la section Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000.

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Vous verrez que certains équipements sont particuliers à certains personnages ou unités, tandis que d'autres sont utilisés par plusieurs types de troupes. Un objet unique est présenté dans l'entrée de son propriétaire, tandis qu'un objet commun est détaillé dans l'Arsenal. *L'Épée des Secrets*, une arme puissante appartenant à Azrael, Grand Maître Suprême des Dark Angels, en est un bon exemple. Ses règles sont ainsi détaillées dans la partie consacrée à Azrael, qui porte également un pistolet bolter, arme courante chez les Space Marines et dont les règles se trouvent dans la section Arsenal.

ESCOUADES DE COMBAT

Certaines unités de dix hommes de l'armée des Dark Angels ont la possibilité de se diviser en deux escouades de cinq guerriers, appelées *escouades de combat*. Cette option est clairement indiquée dans la description de l'unité. Ainsi, une escouade de dix Vétérans de Compagnie peut se battre soit en une unité de dix hommes, soit en deux unités de cinq.

Les unités pouvant se diviser en escouades de combat sont:

- Escouades de Vétérans de Compagnie
- Escouades de Scouts
- Escouades Tactiques
- Escouades d'Assaut
- Escadrons d'Attaque de la Ravenwing (voir p.27)
- Escouades Devastator

La décision de séparer l'unité en escouades de combat, ainsi que la répartition des figurines au sein de chaque escouade, doit être prise au déploiement de l'unité. Les deux escouades de combat sont déployées au même moment, mais pas nécessairement au même endroit. Si vous décidez de diviser une unité, chaque escouade de combat est alors traitée à tous les points de vue comme une unité indépendante: elle compte comme une *unité opérationnelle* si elle comprend la moitié ou plus de ses figurines de départ, etc. Les unités gardées en réserve ne peuvent pas être séparées en escouades de combat et inversement.

Pour ce qui est des points de victoire, chaque *escouade de combat* vaut la moitié de la valeur en points de l'unité. Par exemple, une escouade Tactique de dix hommes avec canon laser et lance-plasma vaut 200 points. Si elle est divisée en *escouades de combat*, chacune vaut alors 100 points (quelle que soit la répartition des figurines au sein de ces escouades de combat). Si à la fin de la partie une escouade de combat a été détruite et l'autre réduite à deux hommes, l'adversaire aura gagné 150 points.

SPACE MARINES DARK ANGELS

Un Space Marine est un géant qui dépasse un homme ordinaire en taille comme en masse. Il est le produit de manipulations génétiques dont les mécanismes sont presque oubliés, bénéficie de l'entraînement le plus complet et le plus rigoureux et porte le meilleur équipement accessible aux armées humaines. Un Space Marine vaut une dizaine, voire une centaine de combattants ordinaires, mais il n'est qu'un soldat parmi le millier de Frères de Bataille que comporte un chapitre.

Chaque Frère de Bataille peut remplir tous les rôles tactiques, combattre sur tous les théâtres d'opérations et utiliser toutes les armes de l'arsenal de son chapitre. Au cours de sa carrière, il récoltera de nombreux honneurs de bataille et acquerra des connaissances spécialisées. Quelques-uns deviennent des Vétérans de Compagnie, d'autres, plus rares, des Sergents Vétérans. Ceux qui attirent l'attention de leurs supérieurs peuvent gravir les échelons pour intégrer la Deathwing, qui ouvre les portes du mystérieux Cercle Intérieur.

Quel que soit son destin, l'unique ambition d'un Space Marine est de servir son chapitre, de lever son bolter contre les ennemis de l'Empereur et, si nécessaire, de mourir ainsi, les armes à la main, sur un monceau de cadavres.

Comme le préconise le Codex Astartes, les Space Marines sont organisés en trois types d'escouades : Tactique, Assaut et Devastator. Chacune est commandée

par un sergent et comprend neuf autres Space Marines, soit dix membres au total. Chaque type d'escouade remplit un rôle particulier et les trois types sont conçus pour opérer de concert et se soutenir mutuellement. Elles sont souvent divisées en sous-unités appelées escouades de combat, ce qui confère aux Maîtres de Compagnie de vastes options stratégiques. Chaque compagnie comprend en outre au moins une escouade de Commandement, et la plupart disposent de plusieurs escouades de Vétérans de Compagnie.

SERGEANTS VÉTÉRANS

Une escouade de Space Marines est souvent menée par un Sergent Vétérans, dont les exploits sont un exemple pour les hommes qu'il commande. Les Sergents Vétérans ont pris part à de nombreuses campagnes, affronté tous les adversaires imaginables et font bénéficier leurs troupes de leur expérience du combat. Certains peuvent atteindre un grade plus élevé, mais la plupart sont considérés comme trop utiles en tant que chefs d'escouade pour recevoir une quelconque promotion. Ces guerriers se trouvent systématiquement en première ligne et inspirent à leurs hommes des actes de bravoure dignes des Dark Angels.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Vétérans	4	4	4	4	1	4	2	9	3+



ESCOUADES TACTIQUES

Les escouades Tactiques sont le type d'escouade le plus commun au sein d'un chapitre. Ces combattants polyvalents peuvent être embarqués dans un Rhino pour affronter l'ennemi au corps à corps, ou rester en arrière pour délivrer des tirs d'appui avec leurs bolters et leurs armes lourdes. C'est la capacité des escouades Tactiques à remplir toutes sortes de missions qui rend les Space Marines si efficaces dans n'importe quel type d'engagement.

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne connaîtront pas la peur, Escouades de combat.

ESCOUADES D'ASSAUT

Les membres des escouades d'Assaut sont des experts du corps à corps. Ce sont des guerriers terrifiants, semblables à des anges de la mort frappant depuis le ciel en laissant des traînées de feu dans leur sillage. Peu nombreux sont ceux qui peuvent leur résister dans un combat rapproché.

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne connaîtront pas la peur, Escouades de combat, Frappe en profondeur.

ESCOUADES DEVASTATOR

Les escouades Devastator sont équipées de nombreuses armes lourdes. Ce sont les Space Marines les plus lourdement armés et ils sont déployés là où un surcroît de puissance de feu est requis, notamment lorsque le chapitre affronte un adversaire lourdement blindé ou quand des fortifications doivent être neutralisées.

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne connaîtront pas la peur, Escouades de combat.

VÉTÉRANS DE COMPAGNIE

Les Vétérans de Compagnie regroupent les plus grands guerriers d'une compagnie, rassemblés en une seule unité et déployés là où les combats sont les plus féroces. Chaque vétéran a accès à un équipement hérité des membres précédents de l'unité ou offerts en récompense d'états de service exceptionnels.

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne connaîtront pas la peur, Escouades de combat.

ESCOUADES DE COMMANDEMENT

Les escouades de Commandement qui accompagnent les officiers Space Marines de haut rang au combat comprennent cinq vétérans Space Marines. Une escouade de Commandement inclut souvent un porte-étendard, un Champion de Compagnie et, plus important, un Apothicaire.

Un Apothicaire est certes versé dans les arts de la médecine de campagne, de la chirurgie et de la cybernétique, mais c'est avant tout un guerrier puissant et courageux, car sa

place est au cœur des combats. Si l'un de ses camarades est blessé, un Apothicaire peut se servir de son narthecium pour le soigner et le remettre sur pied en dépit de graves dommages. Cependant, ce n'est pas là son rôle principal.

Tous les blessés ne peuvent être sauvés, et d'autres sont tués sur le coup. L'Apothicaire ne peut qu'apaiser l'esprit des mourants et les préparer au trépas, parfois en abrégant leurs souffrances d'un tir de pistolet bolter. L'héritage d'un Space Marine décédé peut subsister à travers son patrimoine génétique, car l'Apothicaire se sert de son reductor pour extraire ses glandes progénoïdes. Le code génétique contenu dans ces précieux organes permet en effet la création de futurs Space Marines et garantit ainsi la pérennité du chapitre.

Les Champions de Compagnie défendent l'honneur des Dark Angels, relevant tous les défis et ne reculant devant aucun adversaire. Ils jouent un rôle clef dans nombre des cérémonies du chapitre. Lorsque les Dark Angels se battent aux côtés des Space Wolves, un Champion de Compagnie affronte le champion des Space Wolves en combat rituel, jouant sans effusion de sang l'affrontement qui mit jadis aux prises les Primarques des deux légions.

Le Porte-étendard brandit la bannière de la compagnie dont il fait partie. C'est une relique rappelant sans équivoque aux Dark Angels ce pour quoi ils combattent, exaltant leur combativité et renforçant leur détermination. Le Space Marine choisi pour remplir cette fonction capitale doit donc faire preuve d'une bravoure sans pareille et ne jamais laisser choir son étendard tant qu'il vit.

RÈGLE SPÉCIALE

Sans peur.

ÉQUIPEMENT

Narthecium/Reductor : Seul un Apothicaire ne battant pas en *retraite* et n'étant pas *bloqué* ou *verrouillé* au corps à corps peut utiliser cet équipement. Une fois par tour de joueur, il peut se servir de son narthecium pour permettre à une figurine située dans un rayon de 6 ps autour de lui d'ignorer un jet de sauvegarde raté (de n'importe quel type). Cet équipement est inutile contre une attaque causant une *mort instantanée* ou une attaque de corps à corps annulant les Sauvegardes d'Armure.

Lors de la phase de tir de l'ennemi, l'Apothicaire peut se servir de son reductor pour récupérer les glandes progénoïdes de toute figurine tuée dans un rayon de 6 ps autour de lui. Ces pertes sont ignorées lorsqu'on détermine si une unité doit effectuer un test de moral après avoir subi 25% de pertes dues aux tirs. Par exemple, une unité comprenant neuf figurines et subissant quatre pertes, dont deux se trouvent dans un rayon de 6 ps autour de l'Apothicaire, n'a pas à effectuer de test de *moral* (deux pertes sur neuf font moins de 25%).

Bannière de Compagnie : Les unités Space Marines situées dans un rayon de 12 ps autour du Porte-étendard peuvent relancer les tests de *moral* ou de *pilonnage* ratés.

ESCADRONS DE LA RAVENWING

Deuxième Compagnie du chapitre des Dark Angels, la Ravenwing fait partie des meilleures forces d'attaque rapide de l'Imperium. Chacun de ses membres est un motard accompli, un pilote de Land Speeder émérite et un remarquable artilleur, et peut donc remplir indifféremment n'importe quelle fonction au sein de sa compagnie.

Chargée d'ouvrir la voie pour le reste de l'armée, la Ravenwing est souvent le premier élément de l'armée Dark Angels à engager l'ennemi, et se trouve en première ligne de la traque des Déchus. Au combat, les escadrons de la Ravenwing frappent vite et fort, et exterminent les divers éléments du dispositif adverse les uns après les autres.

La Ravenwing emploie deux types d'unités : les escadrons d'Attaque et les escadrons d'Appui. Chaque type d'unité comprend dix Space Marines.

ESCADRONS D'ATTAQUE DE LA RAVENWING

Les escadrons d'Attaque comprennent six Frères de Bataille sur moto Space Marine, deux sur moto d'assaut, et deux à bord d'un Land Speeder. Chaque moto est armée de bolters jumelés et les motards transportent fréquemment une arme d'assaut dans le but d'accroître leur puissance de feu. Les motos d'assaut sont souvent équipées de multi-fuseurs afin d'augmenter les capacités antichars de l'escadron. Pour éliminer les concentrations

de fantassins ennemis, chaque escadron de la Ravenwing inclut un Land Speeder piloté par deux Space Marines. Avec son bolter lourd et son canon d'assaut, il peut massacrer les troupes adverses avant qu'elles ne l'aient repéré.

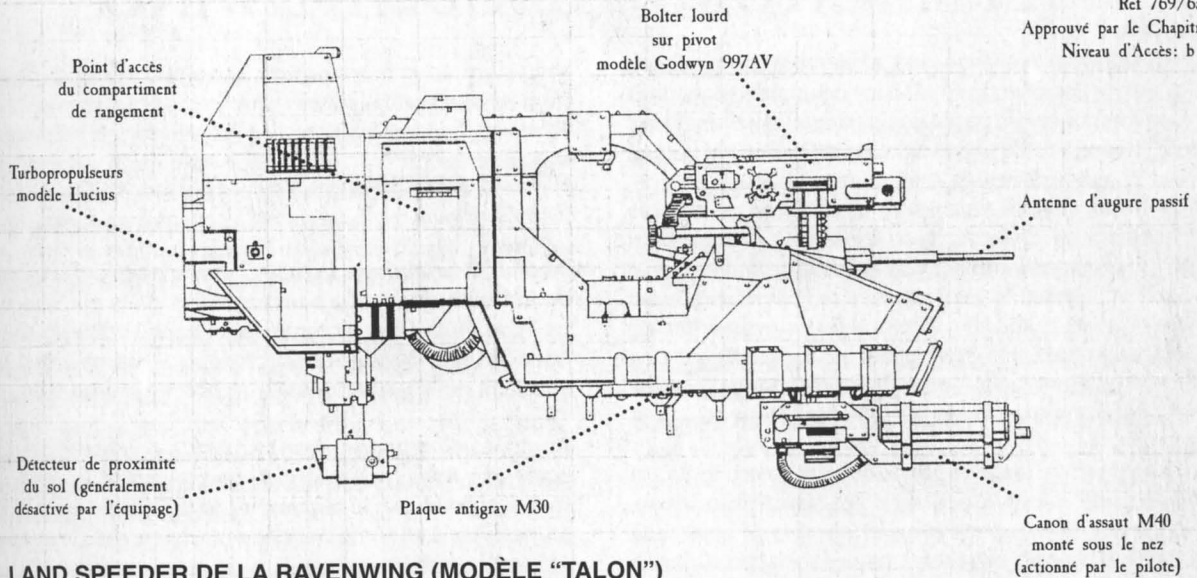
ESCADRONS D'APPUI DE LA RAVENWING

Les escadrons d'Appui ont pour mission d'apporter un soutien rapproché aux escadrons d'Attaque. Ils comprennent dix Frères de Bataille pilotant cinq Land Speeder. L'un d'eux est armé d'un canon d'assaut, un autre d'un lance-missiles Typhoon et les derniers sont armés d'un bolter lourd. La puissance de feu déployée par cette unité rapide est suffisante pour vaincre tous les adversaires auxquels la Ravenwing pourrait être confrontée.

Une fois qu'elle a localisé et engagé l'ennemi, la Ravenwing fait si nécessaire appel à la Deathwing pour lancer un assaut dévastateur grâce aux balises de téléportation équipant chaque moto. La Deathwing attend en orbite l'activation des balises tandis que la Ravenwing engage et fixe l'ennemi, s'assurant que nul ne s'échappe. Ainsi, les divers cercles des Dark Angels œuvrent ensemble, chacun dans son propre domaine de compétences et de responsabilités. Une fois capturée, la proie est confiée aux Chapelains-Investigateurs, qui cherchent à obtenir sa confession ainsi que des renseignements sur la localisation d'autres Déchus. L'information est ensuite relayée à la Ravenwing, qui reprend alors la chasse.



Ref 769/6a:

Approuvé par le Chapitre
Niveau d'Accès: b 1

LAND SPEEDER DE LA RAVENWING (MODÈLE "TALON")

MOTOS ET MOTOS D'ASSAUT DE LA RAVENWING

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Ravenwing	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Motard Ravenwing	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto d'Assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

LAND SPEEDER DE LA RAVENWING

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Land Speeder	Rapide, Antigra	4	10	10	10

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur.

Scouts: Notez qu'aucune figurine ne peut effectuer de mouvement de *turbo-booster* quand elle utilise la règle spéciale *Scouts*.

ÉQUIPEMENT

Balise de Téléportation: Les motos de la Ravenwing sont toutes dotées d'une balise de téléportation. Elles émettent un puissant signal permettant aux croiseurs d'attaque des Dark Angels de verrouiller leurs téléporteurs dessus. Ainsi, les risques de manquer le site d'atterrissage sont grandement réduits, de même que les risques d'incident.

Si les Terminator veulent se téléporter en effectuant une *frappe en profondeur* et choisissent de le faire dans un rayon de 6ps autour d'une figurine avec une balise de téléportation, ils n'effectuent pas de jet de dispersion. Une balise ne fonctionne que pour les unités qui se téléportent, pas pour celles qui entrent en jeu au moyen de réacteurs dorsaux, de Modules d'Atterrissage ou d'autres moyens de transport. Notez également que la balise doit déjà être sur la table au début du tour pour être utilisée.

Frappez vite et soudainement.

Attaquez sans prévenir. N'oubliez jamais qu'une guerre est gagnée plus facilement si votre ennemi ne sait pas qu'il se bat.

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Typhoon: Le lance-missiles Typhoon est une option d'arme pour le Land Speeder. Doté de puissants missiles à fragmentation, il est idéal pour éliminer l'infanterie faiblement protégée, chez qui ses sous-munitions font des ravages.

Portée	Force	PA	Type
48ps	5	5	Lourd 1, jumelée, petit gabarit d'explosion

ESCADRONS DE COMBAT DE LA RAVENWING

Un escadron de motos de la Ravenwing complet peut combattre en unité de six motos ou se séparer en deux escadrons de combat de trois motards.

À l'instar des escouades de combat, la Moto d'Assaut et le Land Speeder sont sélectionnés avec l'unité et déployés en même temps que ses motos, mais à partir de là ils opèrent comme des *unités opérationnelles* indépendantes d'une figurine chacune.

En conséquence, les points de victoire sont attribués séparément pour chacun des escadrons de combat de motos (chaque escadron de combat vaut la moitié du coût total des six motos), pour la Moto d'Assaut (50 points de victoire) et pour le Land Speeder (100 points de victoire).

TERMINATOR DE LA DEATHWING

La Deathwing regroupe non seulement les meilleurs guerriers Dark Angels, mais il est communément admis que ses membres font partie des plus grands combattants de tout l'Imperium. Chaque soldat de la Deathwing part au combat engoncé dans une armure Terminator couleur os, équipé des meilleures armes de tir et de corps à corps disponibles. Leur détermination ne saurait être mise en doute et nul ne les a jamais vus battre en retraite, quelle que soit la puissance de l'adversaire, car ils préfèrent donner leur vie plutôt que de reculer. Les escouades de la Deathwing sont très diversifiées et comprennent une combinaison d'armes leur permettant d'engager l'ennemi à distance comme au corps à corps.

Plus encore que toute autre Première Compagnie, la Deathwing est réputée pour ses assauts téléportés au milieu des positions ennemies, et nombreux sont ceux que les Dark Angels ont détruits de cette façon. Chaque membre de la Deathwing a commencé à apprendre les secrets que protège le chapitre, car il a été jugé digne de se préparer à franchir l'étape suivante, qui lui ouvrira les portes du mystérieux Cercle Intérieur.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator Deathwing	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur.

Assaut Deathwing : Lorsque vous déployez une unité de la Deathwing, vous pouvez choisir de la placer sur la table ou en *réserve*, comme décrit dans la règle spéciale de scénario *frappe en profondeur* (même pour les missions qui n'utilisent pas la *frappe en profondeur*).

Au début de votre premier tour, vous pouvez choisir de lancer un *assaut Deathwing* avec la moitié (arrondi à l'entier supérieur) des escouades de la Deathwing gardées en *réserve*. Les unités effectuant un *assaut Deathwing* arrivent automatiquement lors du premier tour du joueur en utilisant les règles de *frappe en profondeur*. L'arrivée des autres unités conservées en *réserve* se fait dans les tours suivants selon le jet de dé habituel.

Les *personnages indépendants* en armure Terminator peuvent également être déployés au moyen d'un *assaut Deathwing*. Ils doivent pour cela rejoindre une escouade de la Deathwing et entrer en jeu avec elle.

ÉQUIPEMENT

Poing tronçonneur : Un poing tronçonneur est un gantelet énergétique doté d'une lame de tronçonneuse conçue pour découper les écoutilles ou le blindage des véhicules grâce à ses dents en adamantium. Développé à l'origine pour les abordages, il équipe les armures Terminator et s'est avéré efficace contre les cibles blindées.

Un poing tronçonneur fonctionne exactement comme un gantelet énergétique, mais lance 2D6 pour la pénétration de blindage.

Lance-missiles Cyclone : Le lance-missiles Cyclone a été développé pour fournir des tirs de soutien aux Terminator. Cette rampe lance-missiles placée sur les épaules du Terminator permet à l'escouade de traiter les cibles lourdement protégées ainsi que l'infanterie.

Le lance-missiles Cyclone compte comme un lance-missiles équipé de missiles antichars et à fragmentation. Grâce à son système de visée perfectionné, un Terminator peut utiliser son lance-missiles Cyclone en plus de son fulgurant.

Vous vous êtes montrés dignes de votre nouveau rang. Chacun d'entre vous, qui avez fait allégeance à l'Empereur et vous êtes placés sous son égide, a fait la preuve de sa bravoure et en a été récompensé. Vous qui vous tenez devant moi, je vous l'ordonne, allez combattre et vaincre nos ennemis.

SCOUTS

Les Scouts n'ont pas l'expérience des autres Space Marines, mais les chroniques des Dark Angels présentent de nombreux récits de Scouts ayant accompli des actions dignes de leurs aînés dans des situations désespérées. L'exemple le plus remarquable est celui des escouades servant sous les ordres du révérend Sargent Naaman durant la guerre de Piscina, qui ralentirent l'acheminement des troupes ennemies.

Les Scouts Space Marines sont une force de harcèlement légèrement armée. Ils ont pour mission d'infiltrer les positions adverses. Opérant derrière les lignes ennemies, ils préparent des embuscades, espionnent les mouvements de l'adversaire et récoltent de précieux renseignements sur ses plans. Il arrive que des Scouts s'introduisent dans le campement ennemi pour en capturer le commandant ou saboter les vivres et les munitions. Ils accomplissent silencieusement leur mission et disparaissent avant que leurs opposants n'aient le temps de riposter.

Chaque escouade de Scouts est commandée par un sergent Dark Angel, qui initie ses hommes au maniement de toutes les armes et à tous les styles de combat prescrits par le Codex Astartes. Force d'infiltration, armés de bolters, de fusils ou de pistolets bolters et de couteaux de combat, les Scouts assimilent peu à peu tous les aspects de l'art de la guerre en attaquant les points faibles des forces adverses. Ils sont parfois dotés de fusils de sniper pour abattre l'ennemi de loin. Au cours de ses premières missions et pendant tout le temps qu'il passera au sein de la Dixième Compagnie, le Scout est supervisé par son sergent, ses actions guidées et évaluées alors qu'il fait ses premiers pas. La plupart des Dark Angels ont appris tout ce qu'ils savent d'un Sergent de la Dixième Compagnie.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Scout	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne connaîtront pas la peur, Infiltrateurs, Mouvement à couvert, Escouades de combat.

ÉQUIPEMENT

Fusil: Les fusils sont des armes robustes et polyvalentes utilisées à travers tout l'Imperium. Les Scouts Space Marines les emploient parfois lorsque leur mission implique des fusillades à courte portée et des actions rapides. Les Scouts Dark Angels sont dotés de munitions à haut pouvoir stoppant. Elles se présentent sous la forme de cartouches solides contenant une dose élevée de poudre qui les rend plus puissantes que les projectiles ordinaires.

Portée	Force	PA	Type
12ps	4	—	Assaut 2

Fusil de Sniper: Les fusils de sniper tirent des balles de fort calibre et sont équipés de viseurs performants, ce qui permet au tireur d'abattre sa cible, si bien protégée soit-elle, à grande distance. Les Scouts Space Marines les utilisent pour semer la confusion chez l'adversaire.

Portée	Force	PA	Type
36ps	X	6	Lourde 1, Pilonnage, Sniper

Armure de Scout: Les Space Marines novices qui n'ont pas encore reçu leur armure énergétique sont équipés d'une armure de Scout, formée de plaques épaisses dérivées de l'armure carapace, à l'épreuve des balles. Leur treillis est fait de fibre balistique, qui accorde un surcroît de protection sans gêner les mouvements. Moins encombrante et bruyante qu'une armure énergétique, l'armure de Scout est parfaite pour les missions d'infiltration dont ses porteurs ont fait leur spécialité. Les figurines avec armure de scout ont une Sauvegarde d'Armure de 4+.



DREADNOUGHT

Les Dark Angels connaissent presque tous une mort violente, car seules les plus graves blessures leur sont fatales. Mais même lorsqu'il gît, mourant, sur le champ de bataille, il reste un espoir pour un guerrier de l'Adeptus Astartes, une chance de continuer le combat pour la plus grande gloire du chapitre.

Un guerrier héroïque des Dark Angels, dont le corps a été brisé mais dont l'esprit est encore intact, peut être désigné pour subsister sous la forme d'un Dreadnought. Son corps mutilé est recouvert d'onguents et d'huiles sanctifiées avant d'être plongé dans un bain de fluide amniotique et d'être chirurgicalement greffé à un sarcophage de métal, qui est à son tour enchâssé dans le corps d'un Dreadnought. Le système nerveux et la conscience du Space Marine sont connectés aux

capteurs du Dreadnought, ce qui lui permet de voir, entendre et parler à travers son nouveau corps mécanique. Les techniques mystérieuses employées par les Techmarines sont si perfectionnées que, bien qu'enfermé pour l'éternité, le guerrier ne perd rien de son intelligence, de son expérience et de ses capacités martiales. Une enveloppe de chair et de sang est ainsi échangée contre un corps presque immortel, et bien plus difficile à détruire.

Au combat, les Dreadnought emploient des armes destructrices, comme des canons laser, des lance-missiles ou des canons d'assaut, pour annihiler l'ennemi. Leurs énormes poings énergétiques broient les fantassins comme les véhicules tandis que leur blindage résiste à la plupart des armes conventionnelles. Les Dreadnought dominent leurs frères d'armes, tels des remparts d'adamantium contre les hordes ennemies, une ancre symbolique rappelant aux Space Marines la glorieuse histoire de leur chapitre.

Cependant, la valeur d'un Dreadnought dépasse ses simples qualités de combattant, car le héros qui l'habite a vu défiler plusieurs millénaires. Les Dreadnought du chapitre ont combattu tous les adversaires imaginables et ainsi même le Maître de Compagnie le plus expérimenté peut profiter de leur sagesse.

Grâce à leur remarquable mémoire et à leur espérance de vie quasi illimitée, les Dreadnought du chapitre des Dark Angels bénéficient d'une honorable position au sein du chapitre. Si un membre du Cercle Intérieur ou de la Deathwing doit être enchâssé dans le corps d'un Dreadnought, il est de son devoir de témoigner des succès remportés contre les Déchus, et de s'assurer que l'honneur du Cercle Intérieur est toujours respecté. Ainsi, la Deathwing est souvent accompagnée de Dreadnought peints de couleur os, qui font partie des guerriers les plus révéérés de la compagnie.

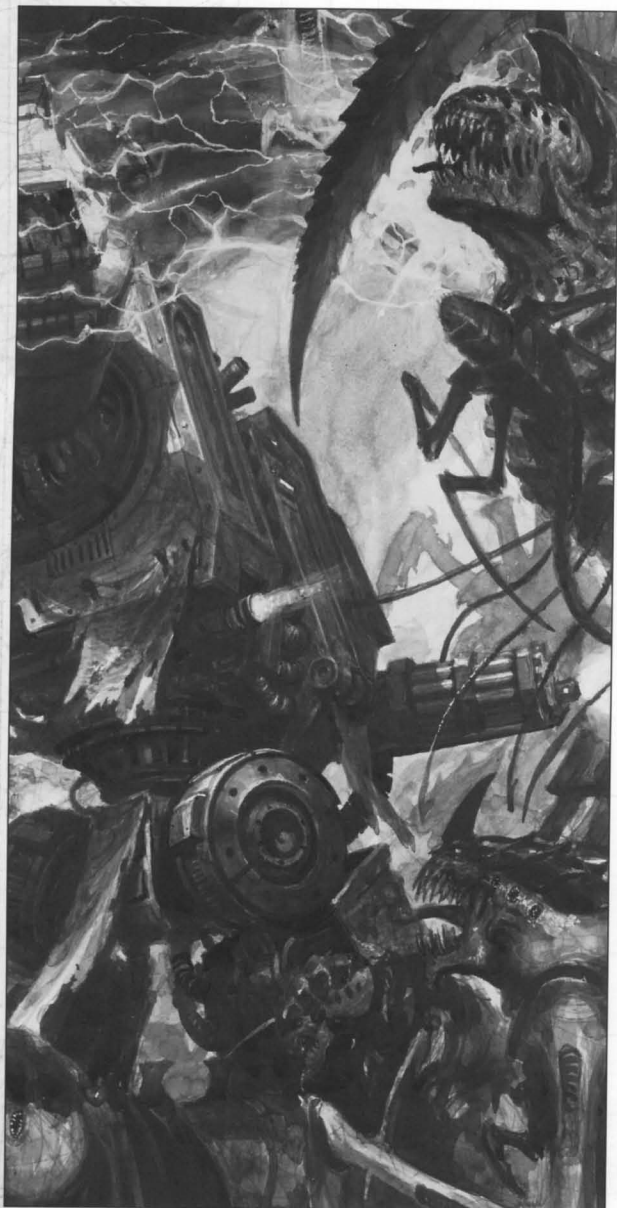
						Blindage		
	CC	CT	F	I	A	Av.	Fl.	Ar.
Dreadnought	4	4	6	4	2	12	12	10

RÈGLE SPÉCIALE

Vénérable : Les Dreadnought peuvent être promus Vénérables, ce qui indique qu'ils servent au sein de la Deathwing. De par son expérience et sa détermination, il est très difficile d'abattre un Dreadnought de la Deathwing. Chaque fois qu'il subit un dégât *superficiel* ou *important*, vous pouvez demander à votre adversaire de relancer le résultat obtenu sur le tableau de Dégâts des Véhicules. Vous devez accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier.

ÉQUIPEMENT

Arme de Corps à Corps de Dreadnought : Voir le livre de règles de Warhammer 40,000 pour les détails.



TECHMARINES

D'anciens pactes entre l'Adeptus Mechanicus et l'Adeptus Astartes autorisent les Space Marines à envoyer des recrues manifestant des affinités avec la technologie sur Mars pour qu'ils s'engagent sur le long chemin qui leur permettra de devenir prêtres du Dieu-machine. Sans la transmission d'un tel savoir, les Space Marines seraient incapables de faire la guerre.

Les aspirants Techmarines s'entraînent de nombreuses années sur Mars afin d'apprendre les rites d'activation et de maintenance pour exalter ou calmer l'ire des esprits guerriers des machines qui leur seront confiées. Lorsqu'ils reviennent auprès de leur chapitre, ce sont des individus différents, distants et mystérieux. À la fois prêtres du Dieu-machine et frères de bataille du chapitre des Dark Angels, ces hommes sont considérés avec un respect mêlé de terreur superstitieuse. En raison des serments qui les lient au Clergé de Mars, les Techmarines ne peuvent jamais faire partie de la Deathwing, et sont tenus à l'écart des sombres secrets du chapitre. Seul le Maître de Forge, le plus haut gradé des Techmarines, est considéré comme suffisamment digne de confiance pour connaître certains des secrets du Cercle Intérieur, et il est de son devoir d'entretenir les machines qu'abritent les cryptes et autres salles secrètes du Roc.

En dépit de la méfiance qu'ils suscitent, les Techmarines sont tenus en haute estime par leurs frères d'armes, qui reconnaissent volontiers leur expertise dans le domaine des sciences. Nombre des machines des Dark Angels sont plusieurs fois millénaires, y compris la seule motojet impériale ayant survécu à l'époque de l'Hérésie d'Horus, et tout cet équipement doit être maintenu en parfait état de marche. Bien que les Techmarines possèdent de vastes connaissances dans la science ésotérique de la mécanique, ils n'en sont pas moins des combattants que l'on trouve en première ligne. Si un véhicule ou un artefact technologique vient à être perdu, les Techmarines font montre de la même ardeur à le reprendre que des Space Marines cherchant à récupérer la dépouille d'un camarade.

SERVITEURS

Créés par l'Adeptus Mechanicus, les serviteurs sont des esclaves monotâches dont les composants mécaniques sont conçus pour accomplir une fonction laborieuse. Chacun de ces cyborgs se voit retirer les fonctions cognitives du cerveau. On trouve des millions de serviteurs à travers tout l'Imperium, et notamment sur Mars, centre névralgique de l'Adeptus Mechanicus.

Chez les Dark Angels, la plupart des serviteurs sont des recrues qui ont échoué lors des rites d'initiation et ont été lobotomisés. Certains sont des serfs du chapitre coupables de graves crimes, ou qui ont subi une terrible blessure physique ou mentale. On murmure que certains étaient simplement les témoins malheureux d'une des opérations secrètes du chapitre, capturés et altérés de crainte qu'ils ne parlent de ce qu'ils ont vu.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Techmarine	4	4	4	4	2	4	2	9	2+
Serviteur	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne connaîtront pas la peur.

Bénédiction de l'Omnimesse : En tant qu'adepte du Culte Mechanicus, le Techmarine a pour devoir de réparer les véhicules endommagés pour qu'ils retrouvent leur place légitime sur le champ de bataille. Si un véhicule ami a subi un dommage *immobilisé* ou *arme détruite*, le Techmarine pourra peut-être raviver son esprit guerrier et lui permettre de reprendre le combat.

Pour ce faire, le Techmarine (et tous ses serviteurs) doit commencer sa phase de mouvement au contact du véhicule à réparer et ne pas se trouver à son bord (si c'est le cas, il peut cependant en descendre au début du tour et commencer les réparations). Il ne doit pas non plus battre en *retraite*, être *bloqué* ou *verrouillé*. Jetez 1D6, en ajoutant +1 pour chaque Serviteur doté d'un servo-bras : sur un résultat de 6+, un résultat *arme détruite* ou *immobilisé* (au choix du joueur) est réparé. Le Techmarine et sa suite, ainsi que le véhicule réparé, ne pourront pas se déplacer lors du reste de la phase de mouvement. La réparation prend toutefois effet avant le début de la phase de tir.

ÉQUIPEMENT

Servo-bras : Les Techmarines sont souvent équipés d'un puissant servo-bras pour effectuer des réparations de fortune ou remettre si nécessaire une arme en état de marche. Le servo-bras du Techmarine lui accorde une Attaque supplémentaire au corps à corps, effectuée à Initiative 1 et avec une Force de 8, ignorant les Sauvegardes d'Armure.

Servo-harnais : Un servo-harnais est un système complexe de combat et de réparations porté par certains Techmarines. Il apporte à son porteur un armement supplémentaire tout en augmentant sa capacité à réparer un véhicule endommagé.

Un servo-harnais fournit au Techmarine un deuxième servo-bras (pour un total de deux Attaques de servo-bras), un découpeur à plasma (qui peut être utilisé lors de la phase de tir comme un pistolet à plasma jumelé, mais ne peut pas être utilisé au corps à corps) et un lance-flammes. Lors de la phase de tir, le Techmarine peut tirer soit avec les deux armes de son servo-harnais soit avec l'une d'elle et son arme ordinaire. Un Techmarine avec servo-harnais peut relancer le dé lorsqu'il tente de réparer un véhicule endommagé (voir *Bénédiction de l'Omnimesse*).

Armure d'Artificier : Les mécanismes de contrôle des dommages et les matériaux extrêmement résistants utilisés pour l'armure d'un Techmarine lui confèrent une Sauvegarde d'Armure de 2+.

RHINO

Le transport de troupes blindé Rhino est la cheville ouvrière de la plupart des chapitres Space Marines, y compris des Dark Angels. Rapide et bien protégé, le Rhino permet aux Dark Angels de frapper rapidement en déployant des escouades de Space Marines là où elles peuvent à coup sûr détruire l'ennemi. Le Rhino est armé d'un fulgurant pour délivrer des tirs d'appui tandis que ses passagers débarquent, et peut également être doté d'un fulgurant supplémentaire, d'un missile Traqueur antichars, d'une lame de bulldozer pour abattre les obstacles, de plaques d'armure supplémentaires et de fumigènes.

Le Rhino est l'un des véhicules les plus polyvalents de l'Imperium. Son châssis est incroyablement adaptable et, grâce à sa conception standardisée, il peut être modifié pour remplir un grand nombre de missions différentes.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Rhino	Char	4	11	11	10

Transport : Le Rhino peut transporter dix figurines. Il ne peut pas transporter de figurines en armure Terminator.

Postes de Tir : Jusqu'à deux figurines peuvent tirer depuis la trappe supérieure du Rhino.

Points d'Accès : Les Rhino disposent d'une écoutille sur chaque flanc et d'une rampe arrière.

RÈGLE SPÉCIALE

Réparation : Les Rhino sont des véhicules robustes qui peuvent parfois être réparés en cours de bataille par leur équipage. Si un Rhino est *immobilisé* pour quelque raison que ce soit, son conducteur, lors des tours suivants, pourra tenter de le réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 lors de la phase de tir : sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus *immobilisé*.

RAZORBACK

Le Razorback est l'une des nombreuses variantes du Rhino, qui combine capacité de transport de troupes et puissance de feu dévastatrice. Capable d'embarquer jusqu'à six Space Marines, le Razorback est équipé d'un support d'arme lourde pouvant accueillir des bolters lourds jumelés ou des canons laser jumelés.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Razorback	Char	4	11	11	10

Transport : Le Razorback peut transporter six figurines. Il ne peut pas transporter de figurines en armure Terminator.

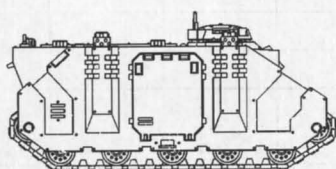
Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Les Razorback disposent d'une écoutille sur chaque flanc et d'une rampe arrière.

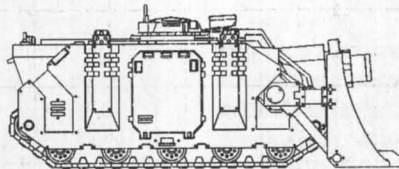
PREDATOR

Le Predator est le principal tank du chapitre des Dark Angels. Armé d'un autocanon en tourelle, ses supports d'arme lourde de flanc peuvent recevoir soit des bolters lourds, soit des canons laser, ce qui le rend extrêmement polyvalent. La variante antipersonnel est appelée Predator Destructor, tandis que les véhicules adaptés à la lutte antichars voient leur autocanon remplacé par des canons laser jumelés et sont appelés Predator Annihilator.

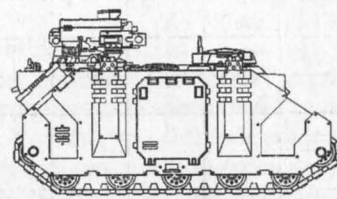
	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Predator	Char	4	13	11	10



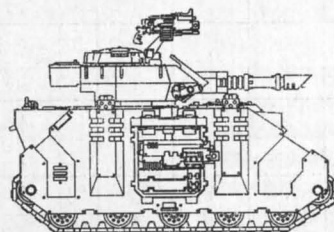
RHINO



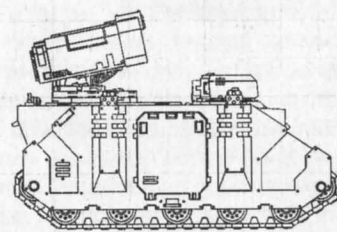
VINDICATOR



RAZORBACK



PREDATOR



WHIRLWIND

"Que votre Âme soit armée des trois canons du Zèle, du Devoir et de la Pureté."



VINDICATOR

La variante Vindicator du Rhino est un tank de siège doté de l'arme d'artillerie la plus puissante de tout l'arsenal des Dark Angels. Ce véhicule précieux est confié aux Maîtres de Compagnie pour remplir un rôle bien spécifique. Bien qu'ayant une faible portée, le canon Démolisseur du Vindicator est capable de détruire les blindés ou les fortifications en un seul tir. Ce char d'assaut est indispensable à toute attaque blindée lancée par les Dark Angels.

Le Vindicator prend toute sa valeur lorsqu'il est déployé dans le cadre d'un combat urbain, car son armement peut réduire l'ennemi en poussière, tandis que son blindage lui permet de résister aux assauts lancés par les défenseurs. Il est généralement équipé d'une lame de bulldozer, outil indispensable pour se frayer un passage dans les paysages urbains dévastés.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Vindicator	Char	4	13	11	10

ÉQUIPEMENT

Canon Démolisseur : Le canon Démolisseur est employé par l'Imperium pour déloger et exterminer l'infanterie dans un environnement dense, comme une zone urbaine, ou lors d'un siège. L'énergie libérée par l'explosion de l'énorme obus Démolisseur est souvent suffisante pour faire s'effondrer les bâtiments où se terre l'infanterie, écrasant les combattants sous des tonnes de gravats. Le canon Démolisseur a le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	10	2	Artillerie 1, Grand gabarit d'explosion

WHIRLWIND

Le Whirlwind est armé d'une batterie lance-missiles afin de faire pleuvoir la mort sur l'ennemi. Grâce à ses systèmes de visée complexes et à l'équipement de communication extrêmement efficace des Dark Angels, le Whirlwind n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue sur sa cible et peut ainsi bombarder l'ennemi en restant à couvert.

Le Whirlwind peut être équipé du missile Castellan. Celui-ci est généralement utilisé pour disperser des mines sur une vaste zone, mais les Dark Angels emploient une version dont l'ogive est remplie d'agents chimiques incendiaires. Cette arme est utilisée pour littéralement incinérer les adversaires retranchés.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Whirlwind	Char	4	11	11	10

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Multiple de Whirlwind : Le Whirlwind tire des missiles Vengeance ou des missiles incendiaires Castellan. Vous devez choisir avant le début de la partie lesquels équipent le Whirlwind et en informer l'adversaire.

Missiles Vengeance

Portée	Force	PA	Type
12-48 ps E	5	4	Artillerie 1, Grand gabarit d'explosion

Missiles Incendiaires Castellan

Portée	Force	PA	Type
12-48 ps E	4	5	Artillerie 1, Grand gabarit d'explosion, ignore les couverts*

*Aucune Sauvegarde de Couvert n'est possible contre la version incendiaire du missile Castellan.

LAND RAIDER

Le Land Raider est une véritable forteresse mobile et sans conteste le plus puissant blindé à la disposition des Dark Angels. Grâce à ses systèmes de survie perfectionnés capables de soutenir dix Space Marines ou cinq Terminator, le Land Raider peut combattre dans un environnement dépourvu d'atmosphère ou sous des températures extrêmes. Le Land Raider est doté d'un Esprit de la Machine pouvant piloter le véhicule et utiliser son armement en cas de défaillance de l'équipage. L'Esprit de la Machine est considéré comme un individu à part entière par ses gardiens, et nommé selon sa personnalité. Le Land Raider est le plus résistant et le plus puissamment armé des blindés de l'arsenal des Dark Angels.

Armé de batteries de canons laser jumelés et de bolters lourds jumelés, le Land Raider est une menace pour les blindés comme pour l'infanterie, capable de se frayer un chemin sanglant jusqu'au cœur des lignes ennemies.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Land Raider	Char	4	14	14	14

Transport : Un Land Raider peut transporter jusqu'à dix figurines. Une figurine en armure Terminator compte comme deux figurines.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Le Land Raider a une rampe de débarquement à l'avant et une écrouille sur chaque flanc.

RÈGLES SPÉCIALES

Esprit de la Machine : L'Esprit de la Machine contrôle les mouvements et les systèmes d'armes d'un tank. Si le Land Raider souffre d'un résultat *équipement sonné* sur un tableau de dommages des véhicules, l'Esprit de la Machine permet au véhicule de se déplacer en ligne droite uniquement, jusqu'à sa distance de mouvement maximum. L'Esprit de la Machine peut utiliser une arme par tour tant que le véhicule ne s'est pas déplacé de plus de 6 ps, même s'il a subi un résultat *équipement secoué* ou *équipement sonné*, en plus de toute arme pouvant tirer normalement. Il a une CT de 2.

Véhicule d'Assaut : Les figurines débarquant par n'importe quel point d'accès peuvent lancer un assaut lors du tour où elles débarquent.



LAND RAIDER CRUSADER

Basé sur un concept élaboré par le chapitre des Black Templars, le Land Raider Crusader est une variante redoutable du Land Raider. Doté de tourelles de bolters Ouragan sur les flancs, de canons d'assaut jumelés et d'un multi-fuseur sur la coque, ce char est le véhicule d'assaut ultime. Son compartiment de transport légèrement plus grand que celui d'un Land Raider normal en fait un outil peu subtil, utilisé spécifiquement pour amener ses passagers là où les combats sont les plus intenses.

Les Land Raider Crusader ne sont guère répandus chez les Dark Angels, mais les Maîtres de Compagnie ordonnent parfois leur déploiement lors de campagnes particulières et le chapitre en possède quelques-uns. Les Land Raider Crusader sont notamment efficaces lorsque les Dark Angels doivent forcer des positions particulièrement bien défendues afin d'engager les lignes ennemies.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Land Raider Crusader	Char	4	14	14	14

Transport : Un Land Raider Crusader des Dark Angels peut transporter jusqu'à seize figurines. Une figurine en armure Terminator compte comme deux figurines.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Voir le Land Raider.

RÈGLES SPÉCIALES

Esprit de la Machine, Véhicule d'Assaut.
(voir le Land Raider).

ÉQUIPEMENT

Bolters Ouragan : Le système de bolters Ouragan comprend des batteries de six bolters, équipant uniquement la variante Crusader du Land Raider. Chaque batterie compte comme trois bolters jumelés.

Auto-lanceurs de Grenades à Fragmentation : L'avant d'un Crusader est recouvert de charges explosives projetant des shrapnels sur l'ennemi avant que les troupes embarquées ne chargent. Une unité qui charge lors du tour où elle débarque du Land Raider Crusader compte comme étant équipée de grenades à fragmentation.

MODULES D'ATERRISSAGE

Les Space Marines sont appelés les Anges de la Mort, et ce titre est totalement justifié lorsqu'ils utilisent des Modules d'Atterrissage. Semblables à des capsules de survie dans leur aspect comme dans leur fonction, les Modules d'Atterrissage sont largués depuis les vaisseaux en orbite basse avec une force colossale et utilisent leurs rétrofusées pour corriger leur trajectoire et atterrir directement sur le site visé.

Une escouade de Dark Angels ou un Dreadnought peut être transporté dans des conditions spartiates à l'intérieur du Module d'Atterrissage, protégé uniquement par le blindage de la capsule. Lors de la descente, les Space Marines entonnent des hymnes de vengeance et de fureur, arment leur cœur contre les horreurs à venir et se préparent à connaître la mort ou la gloire lors de la bataille.

Les Modules d'Atterrissage sont programmés pour frapper au cœur des lignes adverses, où leur impact sème la confusion et l'effroi chez les troupes ; leurs occupants peuvent rapidement débarquer pour entamer leur œuvre de mort. Plusieurs rébellions ou invasions extraterrestres ont été tenues en échec, avant même d'avoir commencé, par un assaut planétaire parfaitement exécuté.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Module d'Atterrissage	Découvert	2	12	12	12

Transport : Un Module d'Atterrissage peut transporter dix figurines. Une figurine en armure Terminator compte comme deux figurines. Il peut également transporter un Dreadnought, qui compte comme dix figurines. Une fois que le Module d'Atterrissage a touché le sol, des charges explosives ouvrent les écoutilles et tous les passagers doivent immédiatement débarquer selon les règles normales. Une fois les passagers débarqués, aucune figurine ne peut réembarquer à bord du Module d'Atterrissage pour le restant de la partie.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Véhicule Découvert.

RÈGLES SPÉCIALES

Système de Guidage à Inertie : Les Modules d'Atterrissage entrent en jeu en effectuant une *frappe en profondeur*, comme décrit dans le livre de règles. Ils entrent toujours en jeu de cette façon, même si la mission n'autorise pas les *frappes en profondeur*. De plus, les Modules d'Atterrissage sont dotés de systèmes de guidage à inertie, pour garantir un atterrissage sécurisé. Si un Module d'Atterrissage se pose sur un terrain infranchissable ou une autre figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de dispersion du minimum requis pour éviter l'obstacle.

Immobile : Un Module d'Atterrissage ne peut plus se déplacer une fois qu'il est entré en jeu, et compte à tout point de vue comme un véhicule ayant subi un dégât *immobilisé* (qui ne peut pas être réparé).

MAÎTRES DE COMPAGNIE

Les Maîtres de Compagnie Dark Angels commandent les compagnies de combat, de réserve et la compagnie de Scouts du chapitre. Chacun d'entre eux est un vétéran endurci, un maître stratège qui a fait la preuve de sa bravoure et de sa fidélité au sein de la Deathwing. Chaque Maître de Compagnie porte un titre honorifique en plus de son grade, comme Gardien du Sanctuaire ou Maître de la Cérémonie Invisible, ou des titres moins ésotériques, tels que Capitaine de la Garde ou Commandant de l'Arsenal.



Tandis que les Commandants de Compagnie des autres chapitres Space Marines sont souvent des orateurs et des diplomates reconnus, les Dark Angels sont plus taciturnes. Ces hommes énigmatiques fuient la compagnie des autres, particulièrement des personnes extérieures au chapitre.

Tous les Maîtres de Compagnie font partie du Cercle Intérieur. Ils accomplissent leur devoir avec stoïcisme, poursuivant sans relâche les objectifs secrets du chapitre.

Au combat, les Maîtres de Compagnie orchestrent les manœuvres des Dark Angels, et ce sont eux et eux seuls qui supervisent les nombreuses victoires du chapitre. La responsabilité qui leur incombe est grande, car l'honneur du chapitre dépend de leurs succès contre les Déchus. Ils font partie des plus grands guerriers et généraux Dark Angels et sont capables de changer le cours de la bataille en donnant un ordre décisif au bon moment, ou en se joignant au combat pour abattre les plus puissants ennemis.

Voici venu le jour de notre triomphe.

Ne regardez pas nos hontes passées,

mais considérez la gloire qui nous attend!

Nous laverons le déshonneur qui nous entache
dans le sang chaud de l'ennemi!

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître de Compagnie	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur, Personnage indépendant.

Rites de Bataille : Les Maîtres de Compagnie conduisent leurs guerriers au combat depuis des siècles, avec un zèle et une ferveur inégalables. Ils savent coordonner les unités sous leurs ordres avec une efficacité redoutable, analyser rapidement les relevés des auto-senseurs d'une escouade, et transmettre leur sagesse en un seul mot.

Si un Maître de Compagnie se trouve sur la table de jeu, toutes les escouades Dark Angels peuvent utiliser son Cd pour leurs tests de *moral*, de *pilonnage* ou tout autre test basé sur le Commandement, excepté les tests psychiques.

ÉQUIPEMENT

Halo de Fer : Le Halo de Fer que portent les Maîtres de Compagnie Dark Angels est à la fois un symbole de leur bravoure et de leur sagesse exceptionnelle et une protection contre les armes de l'ennemi. Un Halo de Fer génère un champ d'énergie à même de repousser les attaques les plus puissantes. Certains pensent qu'il confère une protection contre les agressions spirituelles aussi bien que physiques.

Un Halo de Fer confère une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

CHAPELAINS ET CHAPELAINS-INVESTIGATEURS

Chefs spirituels de leur chapitre, les Chapelains incarnent la sinistre pureté des Space Marines. Leur heaume est le masque de mort de l'Empereur et leur armure énergétique noire est ornée de symboles votifs. Ces prêtres guerriers terrifiants se trouvent toujours au cœur des combats les plus féroces, menant la charge et se réjouissant du massacre de l'ennemi, tout en louant le nom de l'Empereur et de leur Primarque.

Les Chapelains Dark Angels ne connaissent pas la peur et ne reculent jamais devant le danger. Ils brandissent le crozius arcanum, à la fois symbole de leur office et instrument de mort. En plus de leur armure énergétique, ils portent un Rosarius, une armure de foi les protégeant des coups les plus puissants. L'exemple qu'ils donnent et leur rhétorique guerrière exaltent la détermination des Frères de Bataille, qu'ils exhortent à accomplir de hauts faits d'armes. En dehors des combats, ils sont toujours prêts à dispenser la parole du Lion et de l'Empereur à ceux qui ont besoin de l'entendre.

Les Chapelains-Investigateurs font partie du Cercle Intérieur. L'élévation au rang d'Investigateur est un processus complexe. Les Maîtres observent les actions du Chapelain candidat tout au long de son office, car son ministère peut l'amener à apprendre la vérité sur la Chute de Caliban. Si le Chapelain découvre cette vérité par lui-même, il est conduit devant le Cercle Intérieur et jugé. S'il s'en montre digne, il sera admis au sein du Cercle Intérieur et apprendra toute la vérité. Si ce n'est pas le cas, ou plus simplement s'il n'est pas prêt, il subira un lavage de cerveau, ou pire.

Les Chapelains-Investigateurs sont chargés d'entretenir la foi et la loyauté des Dark Angels, mais également d'amener les Déchus capturés à la pénitence. Face à leur discours hérétique et aux mensonges qu'ils profèrent, la volonté d'un Chapelain-Investigateur doit être inébranlable, afin qu'il arrache le repentir aux Déchus. Pour chaque Dark Angel renégat qu'il parvient à ramener dans le droit chemin, il peut ajouter une perle noire à son Rosarius. Le célèbre Maître Molochia, qui exerça trois cents ans durant, parvint à ajouter douze de ces perles, et devint ainsi le plus grand Chapelain-Investigateur de l'histoire du chapitre.

CC CT F E PV I A Cd Svg

Chapelain-Investigateur	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Chapelain	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage indépendant.

Honneur du Chapitre : Les Chapelains-Investigateurs et les Chapelains incarnent l'honneur du chapitre. Ils sont *sans peur*, et il en est de même pour toutes les escouades Dark Angels qu'ils rejoignent.

Litanies de la Haine : Lors du tour de joueur où il charge au corps à corps, un Chapelain ou un Chapelain-Investigateur, de même que tous les membres de l'escouade Dark Angel qu'il a rejointe, peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés.

Étendards Sacrés : C'est aux Chapelains-Investigateurs que sont confiées les reliques les plus sacrées du chapitre, y compris les étendards sacrés, comme la Bannière de Courage, la Bannière de Dévastation et la Bannière du Châtiment. Si un Chapelain-Investigateur fait partie de l'armée, un Porte-étendard d'une escouade de Commandement peut remplacer la Bannière de Compagnie par un Étendard Sacré. Toutes les unités ayant une figurine dans un rayon de 12 ps autour de l'Étendard Sacré sont *sans peur*. Voir les règles spéciales universelles du livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de précisions.

ÉQUIPEMENT

Rosarius : Un rosarius est une petite amulette portée par les Chapelains Space Marines, généralement en forme d'aigle impérial ou de crux terminatus, il s'agit de "l'armure de foi" accordée par le Clergé de Terra. Un rosarius confère une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

Crozius Arcanum : Le crozius arcanum est le symbole de la charge des Chapelains Space Marines. C'est une arme énergétique.



ARCHIVISTES

Les institutions de l'Imperium de l'Humanité sont particulièrement attentives au contrôle des mutants, et les chapitres de l'Adeptus Astartes sont à cet égard encore plus prudents, car leur patrimoine génétique ne saurait être souillé par la mutation. Les Apothicaires du chapitre se livrent à un examen rigoureux des recrues potentielles pour repérer toute trace de déviance, mais toutes les mutations ne sont pas physiques. Les pouvoirs psychiques constituent à la fois la plus dangereuse et la plus utile d'entre elles. C'est au Librarium du chapitre qu'il revient d'évincer les recrues dont les altérations génétiques sont trop instables, et de déceler et entraîner les psykers latents qui pourraient un jour faire partie des Archivistes du chapitre.

Comme tous les Archivistes Space Marines, ceux des Dark Angels possèdent de prodigieux pouvoirs, qu'ils utilisent pour exterminer les ennemis de l'Imperium. Lorsqu'ils ne sont pas en guerre, les Archivistes Dark Angels ont pour

rôle de rédiger les chroniques du chapitre, préservant ainsi le récit des victoires et des défaites dans les archives du Roc. Mais la tâche la plus importante d'un Archiviste est de surveiller les prisons qui se trouvent dans les profondeurs du Roc, où sont détenus dans le plus grand secret les prisonniers les plus importants du chapitre. Lorsqu'un Déchu est interrogé, un Archiviste est toujours présent pour affaiblir les défenses mentales du captif au moyen de ses pouvoirs psychiques et percevoir les fragments de vérité pris dans la toile de mensonges que tisse le Déchu. Ils aident ainsi les Chapelains-Investigateurs à obtenir leur confession.

Au combat, les Archivistes Dark Angels protègent leurs camarades des abominations psychiques que déchaîne l'ennemi et préviennent toute attaque démoniaque. Ils projettent des faisceaux d'énergie pour incinérer l'adversaire, ou suscitent des cauchemars qui paralysent l'esprit et poussent les guerriers les plus braves à fuir.

Je puise au plus profond de mon esprit
pour vous apporter la mort. Par le pouvoir
que m'accorde l'Empereur, je réduis vos corps
en cendres et condamne vos âmes au néant.

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

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur, Personnage indépendant.

Psyker : Les Archivistes sont des psykers, voir la section Personnages du livre de règles de Warhammer 40,000.

ÉQUIPEMENT

Arme de Force : Voir la section sur la phase d'assaut du livre de règles de Warhammer 40,000.

Coiffe Psychique : Cet artefact mystérieux est doté de cristaux psycho-sensitifs permettant à l'Archiviste d'annuler un pouvoir psychique adverse.

Déclarez que vous utilisez la coiffe après le test psychique de votre adversaire, mais avant qu'il n'ait utilisé son pouvoir.

Chaque joueur lance 1D6 et ajoute le Cd de la figurine concernée. Si l'Archiviste obtient un résultat supérieur à celui de son adversaire, le pouvoir est annulé et ne peut pas être utilisé ce tour-ci. Si l'adversaire obtient un résultat supérieur ou égal, il peut utiliser son pouvoir normalement. La coiffe psychique peut être utilisée chaque fois que l'ennemi lance un pouvoir psychique. Un seul Archiviste peut se servir de sa coiffe psychique pour contrer chaque pouvoir psychique lancé.



POUVOIRS PSYCHIQUES DES ARCHIVISTES DARK ANGELS

Tous les Archivistes Dark Angels ont les pouvoirs *Barrière de Force* et *Flammes Infernales*. Ezekiel, Grand Maître des Archivistes, possède en plus le pouvoir *Parasite Cérébral*.

Tous les pouvoirs psychiques utilisent les règles de pouvoirs psychiques donnés dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Un Archiviste Dark Angel ne peut utiliser qu'un seul pouvoir psychique par tour de joueur.

BARRIÈRE DE FORCE

L'Archiviste est protégé par un bouclier psychique scintillant qui le protège des attaques ennemies.

Ce pouvoir confère à l'Archiviste une Sauvegarde Invulnérable particulière qui fonctionne en réussissant un test psychique, au lieu d'un jet de Sauvegarde Invulnérable normal. Chaque fois que l'Archiviste subit une blessure, il peut tenter un jet de sauvegarde normal ou utiliser la *Barrière de Force* à la place (une fois par tour). S'il choisit d'utiliser ce pouvoir, effectue un test psychique et le réussit, la blessure est ignorée (comme s'il avait réussi un jet de Sauvegarde Invulnérable). S'il rate le test, l'Archiviste est blessé, comme s'il avait raté un jet de Sauvegarde Invulnérable. Les Attaques qui ignorent les Sauvegardes Invulnérables ne peuvent pas être arrêtées par une *Barrière de Force*.

FLAMMES INFERNALES

Un torrent de flammes psychiques jaillit des yeux et de la bouche de l'Archiviste pour englober sa cible !

Ce pouvoir peut être utilisé lors de la phase de tir de l'Archiviste à la place d'une arme. L'Archiviste doit réussir un test psychique normal pour utiliser ce pouvoir. Il a le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
Souffle	2D6-2	1D6	Assaut 1

Notez que la Force de l'attaque est déterminée en lançant 2D6 et en retirant 2 au résultat, et la PA dépend du jet d'1D6. Effectuez un seul jet pour la Force et la PA lorsque vous tirez, n'effectuez pas de jets séparés pour chaque cible. Si la Force est de 0 l'attaque est sans effet.

PARASITE CÉRÉBRAL

L'Archiviste projette un faisceau d'énergie psychique dans l'esprit de son ennemi, causant une attaque cérébrale mortelle à même d'abattre toute créature douée de raison.

Ce pouvoir peut être utilisé lors de la phase de tir de l'Archiviste à la place d'une arme. Il compte comme une arme lourde et ne peut pas être utilisé si l'Archiviste s'est déplacé lors de ce tour. De même, ce dernier ne peut pas lancer d'assaut lors du tour où il utilise ce pouvoir. Il doit réussir un test psychique normal pour l'utiliser.

Choisissez une figurine adverse dans un rayon de 18 ps et dans la ligne de vue de l'Archiviste. Si la cible est à portée, elle doit effectuer un test de Commandement (les figurines dépourvues de valeur de Commandement sont immunisées à ce pouvoir). Si le test est réussi, le pouvoir est sans effet. Si la figurine échoue, elle passe le reste de la bataille à marmonner des propos incohérents sur tous les péchés qu'elle a commis au cours de sa vie, et ne participera donc plus aux combats. Retirez la figurine du jeu (elle compte comme ayant été tuée pour le décompte des points de victoire).

Cette attaque peut affecter toute créature ayant une valeur de Commandement, même s'il peut sembler aberrant qu'elle puisse éprouver un quelconque sentiment de culpabilité. De la même façon, les figurines n'ayant aucune caractéristique de Commandement ne peuvent pas être affectées, même s'il peut paraître évident qu'elles devraient l'être.



EZEKIEL, GRAND MAÎTRE DES ARCHIVISTES

Ezekiel est le Grand Maître du Librarium du chapitre des Dark Angels et est chargé de garder les cryptes qu'abrite le Roc. Ezekiel est un personnage austère et ne parle que rarement en dehors des cérémonies du Cercle Intérieur, ou lorsqu'il aide un Chapelain-Investigateur à accomplir sa tâche. Même dans ces cas-là, sa voix n'est guère qu'un sinistre chuchotement. On dit qu'il est capable de lire dans l'esprit des autres, amis ou ennemis. Il agit selon ce qu'il perçoit, sans hésiter, si bien qu'il a la réputation d'être un homme inflexible.

Ezekiel porte le Livre de la Rédemption, un objet tellement sacré qu'il ne le quitte jamais. Dans ses pages se trouvent consignés les noms des Déchus qui ont été capturés, parfois écrits avec leur propre sang. Ezekiel a pour devoir sacré de protéger le Livre de la Rédemption, de façon à ce qu'il soit transmis à son successeur à sa mort. Lorsqu'un nouveau membre est proposé pour rejoindre le Cercle Intérieur, c'est à Ezekiel qu'il appartient de déterminer si le candidat possède les qualités requises. Certains disent que l'Archiviste peut percevoir la valeur d'un homme d'un seul regard, mais la vérité est plus sinistre, car Ezekiel possède en fait le pouvoir d'explorer

les recoins les plus secrets de l'esprit du candidat et peut révéler toute souillure, toute faiblesse qui pourrait compromettre l'existence du Cercle Intérieur. On ne peut nier qu'aucun des membres du Cercle Intérieur intronisés depuis la prise de fonction d'Ezekiel n'a jamais failli à la mission secrète des Dark Angels.

Ezekiel porte un antique modèle d'armure énergétique appelé le Bouclier du Secret, et le Rédempteur, un pistolet bolter qui a mis fin à l'existence de plus d'un Déchu impénitent. L'arme la plus puissante d'Ezekiel est cependant le Fléau des Traîtres, une épée de force irradiant une énergie dévastatrice. On murmure au sein du Cercle Intérieur que les âmes des Déchus tués par cette arme y sont emprisonnées, tandis que d'autres affirment qu'elle devient plus sombre lorsqu'un Déchu est à proximité, en attirant l'obscurité à elle. Personne en dehors du Cercle Intérieur ne connaît la vérité, mais il suffit de dire que la lame a mille fois mérité son nom.

Maître psyker, Ezekiel se trouve toujours au plus fort des combats, abattant les ennemis du chapitre de sa puissante épée ou les incinérant avec ses pouvoirs psychiques. Depuis son élévation au rang de Grand Maître des Archivistes, Ezekiel a affronté les plus horribles ennemis des Dark Angels, combattant les traîtres, les démons et les extraterrestres à travers tout l'Imperium. C'est à la bataille de la Porte Sularienne qu'il rendit le plus grand service à son chapitre. Lors de ce conflit, la Cinquième Compagnie des Dark Angels se déploya aux côtés de régiments des Premiers-nés Vostroyens, de la Garde de Fer de Mordian et des légions Skitarii de l'Adeptus Mechanicus, dans le but d'arrêter la Waaagh! Groblonik. Plusieurs mondes mineurs étaient déjà tombés, et une dizaine d'autres étaient sur le point de succomber si la



CEUX QUI REGARDENT DANS LES TÉNÉBRES

Depuis des siècles, les figures de haut rang des Chapitres Impardonnés partent au combat accompagnés de minuscules serviteurs encapuchonnés appelés Ceux qui Regardent dans les Ténèbres. Ils portent les armes et autres équipements des membres du Cercle Intérieur. Ils ne participent jamais aux combats et ne parlent pas. Ils demeurent aux côtés de leur maître, si tant est qu'il s'agisse bien de leur maître, et paraissent immunisés à toute forme d'agression.

Nul ne sait quelle sorte de créature se cache sous ces robes cérémonielles, pas même les Impardonnés. Peut-être s'agit-il de serviteurs créés en laboratoire, comme les familiers qui accompagnent certains dignitaires. Peut-être s'agit-il d'extraterrestres, ou de quelque chose de plus sinistre, la manifestation du sentiment de culpabilité des Impardonnés, vêtue de robes monacales, suivant comme une ombre ceux qui connaissent les terribles secrets des Dark Angels.

Waaagh! n'était pas repoussée. À cette fin, la Garde Impériale et les Dark Angels se rassemblèrent en masse pour briser l'élan de l'ennemi une bonne fois pour toutes.

C'est au quatrième jour de la bataille qu'Ezekiel fut blessé par une balle perdue. Le projectile ork perça une des lentilles de son heaume et se planta dans son orbite gauche, et la force de l'impact projeta le psyker à terre. Voyant leur Archiviste tomber au milieu de la mêlée, ses frères d'armes le crurent mort, mais combattirent néanmoins pour récupérer sa dépouille. Découvrant qu'Ezekiel vivait encore, ils le portèrent à l'arrière des lignes pour le soigner.

Ezekiel revint à lui sur le sol taché de sang d'un centre de triage. Il bouillait littéralement d'impatience alors que l'Apothicaire retirait la balle et ce qui restait de son œil. Il se fit implanter une prothèse bionique rudimentaire et repartit au combat, ivre de vengeance.

Ezekiel rejoignit la Cinquième Compagnie et lança une féroce contre-attaque qui brisa définitivement la Waaagh! Groblonik. Au sommet des ruines de la Porte Sularienne, il affronta le Big Boss ork en combat singulier. Tout en évitant sans difficulté les moulins de la hache de Groblonik, Ezekiel libéra la fureur du Warp. Il s'introduisit dans l'esprit du seigneur ork et réduisit sa conscience à néant en un assaut psychique d'une rare brutalité. Le monstre se redressa malgré tout, dans un ultime effort pour abattre son meurtrier. Mais le Dark Angel leva le Fléau des Traîtres, décapita l'ork d'un seul coup, et la tête s'en alla rouler au milieu des peaux-vertes en contrebas.

Depuis ce jour, Ezekiel porte le même œil bionique grossier, refusant tout implant plus perfectionné et plus discret, en mémoire des Frères de Bataille qui combattirent et moururent lors de la Bataille de la Porte Sularienne.

"Je me tiens devant toi, Maître des Clés. Nombre des mystères de notre Ordre me sont connus. Nos secrets ne sauraient être dissimulés à mes yeux.

C'est moi et moi seul qui accorde l'accès à notre Cercle Intérieur, qui peut distinguer le fort du faible, la vérité du mensonge. Moi seul qui détient le Livre de la Rédemption, les chroniques sacrées de nos péchés et du chemin tortueux que nous avons parcouru pour nous en absoudre. Moi seul connais les noms de ces Déchus qui ont rejeté la grâce de l'Empereur et sont revenus à lui, par le repentir de l'âme ou l'absolution de la chair.

Moi seul porte ce terrible fardeau, car sur mes épaules pèsent les péchés de la légion des Dark Angels, et je ne saurais trouver le repos tant que ces crimes entachent notre honneur."

Grand Maître Ezekiel

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Maître Ezekiel	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur, Personnage indépendant.

Psyker: Ezekiel est un psyker. Voir la section Personnages du livre de règles de Warhammer 40,000.

ÉQUIPEMENT

Le Bouclier du Secret: Il s'agit d'une armure d'artificier.

Le Rédempteur: Il s'agit d'un pistolet bolter de maître.

Le Fléau des Traîtres: Il s'agit d'une arme de force de maître. Voir la section Archiviste Dark Angels pour plus de précisions.

Coiffe Psychique: Voir la section Archiviste Dark Angels pour plus de précisions.

Le Livre de la Rédemption: L'ardeur guerrière de ceux qui se trouvent à proximité de ce saint ouvrage est décuplée. Toutes les unités dans un rayon de 12ps autour d'Ezekiel deviennent *sans peur*. Voir les Règles Spéciales Universelles de Warhammer 40,000 pour plus de précisions.



MAÎTRE BELIAL DE LA DEATHWING

Le Grand Maître de la Deathwing est chargé de mener les honorables guerriers de la Première Compagnie des Dark Angels au combat et de présider aux cérémonies, rites et rituels de la Deathwing comme du Cercle Intérieur. L'actuel Grand Maître de la Deathwing est le stoïque Maître Belial.

Belial était auparavant le Maître de la Troisième Compagnie des Dark Angels. Il fut élevé au rang de Maître à l'issue de la Croisade Noire de Furion, un Seigneur du Chaos de Khorne. Belial vainquit Furion en combat singulier tandis que les hommes de sa compagnie de combat massacraient la horde du Chaos avec leurs bolters et leurs armes lourdes. En récompense de ses incomparables talents au corps à corps, le Grand Maître Azrael offrit à Belial l'Épée du Silence, un antique glaive énergétique forgé à partir de la même météorite que l'Épée des Secrets. Cette arme, façonnée à l'époque de la fondation du chapitre, est le symbole des exploits de Belial.



Belial joua également un rôle important lors de la Bataille de Piscina, où il commandait sa propre compagnie, secondée par quelques escouades et individus de la Deathwing et de la Dixième Compagnie. L'invasion de Piscina, menée par le tristement célèbre Ghazghkull Mag Uruk Thraka, se fit selon un schéma inédit. Ghazghkull et son allié Nazdreg utilisèrent un téléporteur grossier, ou "télé-tépula", pour déployer des milliers de guerriers orks sur la planète. En raison des grandes quantités d'énergie nécessaires au fonctionnement de l'engin, la plupart des combats se concentrèrent autour des trois plus importantes centrales énergétiques de Piscina et de la Chaîne de Koth. C'est là que Belial fit la preuve de ses talents de tacticien, lorsqu'il contra la horde verte en redéployant ses Dark Angels là où leur présence était requise. À chaque fois, l'assaut ork était repoussé et les Dark Angels affectés à une nouvelle zone de combat, ne laissant en arrière qu'une force limitée afin de tenir la zone.

En dépit de la grave blessure que Belial subit des mains de Ghazghkull, sa grande intelligence tactique lui permit de contenir les attaques des envahisseurs jusqu'à ce que ceux-ci soient proprement exterminés. Lorsque le reste du chapitre arriva, les orks furent définitivement chassés de la planète et Belial reçut le titre de Héros de Piscina. On raconte que Ghazghkull cherche depuis à se venger de Belial et que sa haine pour lui est aussi grande que celle qu'il éprouve envers le Commissaire Yarrick.

LE FESTIN DES MAUDITS

Ce grand événement annuel se déroule dans le Seclisium des Dark Angels, une vaste salle située dans les profondeurs du Roc. Le festin est donné en l'honneur de la fondation du chapitre au début de la Grande Croisade, plus de dix mille ans auparavant, et célèbre le fait que la Légion fut la première que l'Empereur créa.

Un Champion de Compagnie reçoit le titre honorifique de Custodien, qui rappelle la place du chapitre à la droite de l'Empereur. La Coupe du Châtiment utilisée lors du rituel serait celle à laquelle l'Empereur but lors du Banquet qui célébra ses retrouvailles avec Lion El'Jonson. Au point culminant du festin, le Custodien prend un couteau rituel et s'entaille le pouce, laissant une goutte de sang tomber dans la coupe. Elle est ensuite passée de main en main et chaque Frère de Bataille présent y ajoute une goutte de son sang. Ceci fait, le sang que contient le calice est mélangé à du vin. La coupe est ensuite passée de guerrier en guerrier et chacun boit tour à tour une gorgée du breuvage.

Ce rituel ancien est sacré pour les Dark Angels et l'on considère cela comme un mauvais présage si une campagne prolongée ou une bataille soudaine retarde la tenue du Festin des Maudits.

Après sa spectaculaire victoire sur Piscina, et la mort violente du Maître de la Deathwing à bord du Space Hulk *Charnel Shrine*, Belial fut promu Maître de la Première Compagnie des Dark Angels. Sous sa direction, la Deathwing est restée une arme aussi affûtée qu'auparavant. Maître Belial gagna rapidement l'admiration et la loyauté de ses subordonnés, de même que l'approbation du Grand Maître Suprême du Chapitre.



Sous le commandement de Maître Belial, la Deathwing a participé à plusieurs batailles titanesques, notamment aux abords de l'Œil de la Terreur lors de la Croisade Noire d'Abaddon. Belial et les soldats de sa compagnie jouèrent ainsi un rôle essentiel dans les victoires remportées au milieu des marais fétides de Crassia II, ainsi que dans la déroute des Violators sur Terraq.

Lorsque Belial part au combat, il dirige une puissante armée capable de servir la volonté du Cercle Intérieur. Un de ses hommes porte la bannière de la Deathwing afin que les membres de cette compagnie puissent toujours se rallier à lui, et que ses ennemis tremblent à sa vue. Brandissant un marteau tonnerre et un bouclier tempête ou, si nécessaire, la puissante Épée du Silence, il mène la Deathwing de victoire en victoire.

LES LAMES CÉLESTES

Les épées portées par les frères les plus élevés dans la hiérarchie du Cercle Intérieur, appelées les Lames Célestes, ont toutes été taillées dans le même bloc d'obsidienne. Selon les légendes des Dark Angels, le bloc se trouvait au cœur d'une météorite qui frappa le Roc alors qu'il orbitait autour du monde sauvage d'Al Baradad. La plus puissante de ces armes est l'Épée des Secrets, portée par le Grand Maître Suprême. Les lames des armes du Maître de la Deathwing et de la Ravenwing sont elles aussi taillées dans cette météorite. Chacune de ces épées est portée par un Maître et indique son statut élevé, tout en étant l'instrument de mort par lequel ses ennemis sont châtiés. On raconte qu'une petite portion de la substance de la météorite fut donnée à chacun des chapitres successeurs des Dark Angels, afin que les membres éminents de leurs Cercles Intérieurs respectifs puissent jouir du même héritage que les Maîtres des Dark Angels et brandir des Lames Célestes au combat.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître Belial	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur, Personnage indépendant.

Rites de Bataille : Voir le Maître de Compagnie en page 36 de cet ouvrage pour plus de précisions.

ÉQUIPEMENT

Armure Terminator.

L'Épée du Silence : L'*Épée du Silence* est une arme énergétique de maître.

Bannière de Compagnie de la Deathwing : Si Belial participe à une bataille, un seul Terminator de la Deathwing peut porter l'une des bannières de compagnie de la Deathwing. Toute unité Dark Angels dans un rayon de 12ps autour de la bannière peut relancer ses tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, toutes les figurines de l'unité du porte-étendard ajoutent +1 à leur caractéristique d'Attaque.



MAÎTRE SAMMAEL DE LA RAVENWING

Le Maître de la Ravenwing mène la chasse contre les Déchus. Membre de premier plan du Cercle Intérieur, il comprend parfaitement les dangers que représentent ces renégats pour l'honneur et la survie du chapitre.

Sammael, le Maître actuel de la Ravenwing, dirige les actions de la célèbre Deuxième Compagnie du chapitre, chargée de lancer des assauts rapides et d'écraser les ennemis des Dark Angels.

Sammael fut élevé à ce rang il y a plus d'un siècle, à la mort de son prédécesseur, Gideon, qui eut le corps brisé par le titan du Chaos *Traitorous Ire*. Alors que le sang emplissait sa bouche, le vieux Maître décréta que Sammael devait lui succéder. Sa décision fut ensuite ratifiée à l'unanimité de la compagnie et des autres Grands Maîtres.

La première action de Sammael en tant que Maître de la Ravenwing survint alors qu'il dirigeait sa compagnie au cours de l'invasion initiale de Rastabal. S'ensuivit l'assaut mené contre la forteresse du prétendant Kaligar

durant la rébellion du Quatrième Quadrant. Kaligar était un Déchu, et Sammael le vainquit personnellement après l'avoir combattu pendant un jour et une nuit complète.

Il participa ensuite avec la Deuxième Compagnie à la guerre contre les orks de Charadon sur le Monde de Rynn et à Bad Landing. Alors qu'il effectuait un assaut planétaire sur le Monde de Rynn, son Thunderhawk fut touché par un tir antiaérien ork inhabituellement précis. Il entreprit alors la seule manœuvre de débarquement en vol jamais réussie et quitta le vaisseau sur sa motojet avant que la carcasse ne s'écrase au sol.

Sammael est un véritable Ange de la Mort. Juché sur la selle de sa motojet, il abat tous ceux qui sont assez fous pour se mettre en travers de son chemin. L'Épée de Jais dont il est armé est faite de la même météorite que l'Épée des Secrets du Grand Maître Suprême du chapitre. Passé maître dans la traque des Déchus, Sammael est loué par ses frères d'arme, tandis que ses ennemis le craignent plus encore qu'ils ne redoutaient ses prédécesseurs en leur temps.



CC CT F E PV I A Cd Svg

Maître Sammael 5 5 4 4(5) 3 5 3 10 3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur.

Rites de Bataille : Voir le Maître de Compagnie en page 36 pour plus de précisions sur cette règle spéciale.

Land Speeder du Maître de la Ravenwing : Sammael pilote une motojet, mais il peut la remplacer par le Land Speeder du Maître de la Ravenwing s'il le souhaite. Notez que le Halo de Fer et l'*Épée de Jais* ne peuvent pas être utilisés s'il est à bord d'un Land Speeder ; en dehors de leur valeur symbolique, ces artefacts n'ont alors aucune utilité en jeu. Sa règle spéciale *Rites de Bataille* s'applique normalement (Cd 10). Les armes du Land Speeder tirent avec une CT de 5.

ÉQUIPEMENT

Armure Énergétique.

Cape Adamantine : Sammael porte une cape bénie par les Chapelains-Investigateurs au cœur du sanctuaire de la Tour des Anges. Sammael est immunisé aux effets de la *mort instantanée*.

Halo de Fer : Voir le Maître de Compagnie en page 36 de cet ouvrage pour plus de détails sur le Halo de Fer.

L'Épée de Jais : Il s'agit d'une arme énergétique de maître.

Motojet : La motojet suit les règles des motojets du livre de règles de Warhammer 40,000. Elle est armée d'un lance-plasma lourd et de fulgurants jumelés.

Bannière de Compagnie de la Ravenwing : Si Sammael participe à une bataille, un seul membre à moto d'un seul escadron d'Attaque de la Ravenwing peut porter l'une des bannières de compagnie de la Ravenwing. Toutes les unités Dark Angels dans un rayon de 12 ps autour de la bannière peuvent relancer leurs tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. Toutes les figurines de l'escadron du porte-étendard ajoutent +1 à leur caractéristique d'Attaque.



LAND SPEEDER DU MAÎTRE DE LA RAVENWING

Si vous choisissez de jouer Sammael embarqué à bord d'un Land Speeder au lieu de sa motojet, utilisez le profil suivant.

	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Ar.
Land Speeder de Maître Sammael	5	14	14	10

Type : Rapide, antigrav.

Armement : Bolters lourds jumelés et canons d'assaut jumelés.

RÈGLE SPÉCIALE

Bouclier de Nuit : Le Land Speeder du Maître de la Ravenwing incorpore un système de protection générant un puissant champ d'énergie autour du véhicule. En termes de jeu, le champ augmente la valeur de blindage du Land Speeder sur les flancs et l'avant, la faisant passer de 10 à 14.

LA MOTOJET DU MAÎTRE DE LA RAVENWING

À l'époque de l'Hérésie d'Horus, de nombreuses légions Space Marines utilisaient des motojets. Ces véhicules aux lignes élégantes permettaient à leur pilote de survoler le champ de bataille à grande vitesse au moyen de générateurs antigrav dont la technologie est inconnue des technoprêtres du 41^e millénaire.

Depuis cette époque lointaine, l'Humanité a en effet oublié les arts délicats de la construction et de la maintenance de tels engins, que l'on considère comme étant l'apanage des extraterrestres impurs, comme les eldars et les Tau. On pense que les dernières vénérables "Mk 14" de l'Imperium ont été perdues de nombreux siècles auparavant, et avec elles prit fin une glorieuse tradition datant de l'époque de la Grande

Croisade. Cependant, le Maître de la Ravenwing a le privilège de pouvoir partir au combat avec un exemplaire de cette technologie disparue, un précieux véhicule d'une facture remarquable, et quasiment impossible à reproduire. En plus des fulgurants montés dans le nez, la motojet est dotée d'un lance-plasma lourd, autre exemple de technologie à peine maîtrisée, et dont le générateur à fusion le rend à même de tirer plusieurs centaines de coups.

Peut-être les Maîtres des Deuxièmes Compagnies des autres chapitres Impardonnés gardent-ils des merveilles similaires dans l'arsenal de leur chapitre, ce sont les toutes dernières motojets employées par les guerriers de l'Imperium.

AZRAEL, GRAND MAÎTRE SUPRÊME

Le Commandant Azrael est l'actuel Grand Maître Suprême du chapitre des Dark Angels et il porte le titre honorifique de Gardien de la Vérité.

Azrael est, contrairement aux autres membres du Cercle Intérieur, un personnage charismatique, un chef dynamique qui exprime franchement ses opinions et sans hésitation. Son port est à la fois noble et terrible ; c'est un véritable symbole d'espoir pour ceux qui se battent à ses côtés et une source de crainte pour ses ennemis. Ses ordres sont toujours prononcés d'une voix ferme et déterminée, les paroles d'un homme convaincu de la justesse de sa cause.

Le Commandant Azrael n'est pas seulement le chef d'une des plus puissantes forces de combat de l'Imperium, il orchestre en effet également la traque des Déchus et préserve les plus précieux secrets de son chapitre. On raconte que de par son rang, Azrael connaît une bien terrible vérité, dont seul lui-même et ses prédécesseurs ont eu connaissance.

Azrael dirige le Cercle Intérieur, de même qu'il commande aux Grands Maîtres des chapitres successeurs des Dark Angels. Il est le seul gardien des secrets qu'abritent les sombres cryptes qui se trouvent dans le Roc, où seuls Ceux qui Regardent dans les Ténèbres osent pénétrer.

Chaque Grand Maître Suprême choisit son successeur parmi les membres du Cercle Intérieur. Lorsqu'il meurt, son choix est rituellement communiqué, et les objets symboliques de sa fonction sont transmis à son héritier désigné. Celui-ci prend alors le Heaume du Lion, un puissant artefact ayant dit-on appartenu à Lion El'Jonson en personne. Ce casque ailé est porté par le Porteur du Heaume, un de Ceux qui Regardent dans les Ténèbres. Le Heaume du Lion génère un puissant écran de protection repoussant les attaques dirigées contre le Grand Maître Suprême et son entourage. Il reçoit également l'Épée des Secrets, dont la lame a été taillée dans un bloc d'obsidienne avec une telle maîtrise qu'elle n'a rien perdu de son tranchant après des millénaires. Il hérite aussi du Courroux du Lion, une arme combinée qui aurait été créée par le magos Prestor l'Insurpassable peu après la Chute de Caliban. Enfin, il est revêtu du Protecteur, une armure énergétique portant les symboles de son nouveau rang.

On lui confie également la garde des bannières les plus sacrées du chapitre, qui doivent être portées au combat par un Frère de Bataille spécialement sélectionné par ses soins. Tous ces artefacts sont de saintes reliques du chapitre des Dark Angels, transmises de génération en génération au cours des âges, et rappelant au Grand Maître Suprême comme à ses subordonnées l'héritage comme les devoirs des Dark Angels.

En tant que Grand Maître Suprême, Azrael connaît le plus grand des secrets du chapitre. En effet, au cœur même

du Roc, emprisonné derrière des parois d'adamantium de plusieurs mètres d'épaisseur recouvertes de runes de protection, se trouve l'homme brisé qui fut jadis Luther, maintenu en vie depuis dix mille ans par un champ de stase. Durant ses rares moments de lucidité, les Dark Angels se servent de Luther comme d'un oracle, en raison de son lien avec le Warp. Chaque Grand Maître Suprême a essayé d'arracher le repentir de Luther, mais même Azrael n'a pu dénouer les fils de la folie de cet hérétique. Dans son délire, celui-ci clame qu'il n'a nul besoin de se repentir, car un jour Lion El'Jonson reviendra l'absoudre de ses péchés. Et ce jour, clame-t-il, arrive, car le Lion est proche...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Commandant Azrael	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans peur, Personnage indépendant.

Rites de Bataille : Voir le Maître de Compagnie en page 36 pour plus de précisions sur cette règle spéciale.

ÉQUIPEMENT

Le Protecteur : Le Protecteur est une armure d'artificier. Elle a été soigneusement forgée par les maîtres armuriers du chapitre et elle accorde une plus grande protection qu'une armure énergétique classique. La Sauvegarde d'Armure d'Azrael est de 2+.

Le Heaume du Lion : Le Heaume du Lion est porté par le Porteur du Heaume, représenté sur la table de jeu par une figurine distincte demeurant toujours aussi près que possible d'Azrael, sans se mettre sur le chemin d'autres figurines. Le Porteur du Heaume ne participe pas au jeu et est ignoré ou déplacé pour déterminer les lignes de vue, les charges, etc. Si Azrael est tué, retirez le Porteur du Heaume.

Le Heaume du Lion confère à Azrael et à toutes les figurines d'une unité qu'il rejoint une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

L'Épée des Secrets : Cette arme énergétique de maître permet à son porteur de frapper avec une Force de 6 au corps à corps.

Le Courroux du Lion : Le Courroux du Lion est une arme combinée de maître bolter/lance-plasma.

Bannière du Chapitre des Dark Angels : Si Azrael participe à la bataille, un seul Porte-étendard peut porter une des Bannières du Chapitre des Dark Angels à la place de l'étendard qu'il porte normalement. La Bannière du Chapitre inspire une intense fierté à tous les Dark Angels qui la voient, si bien que toute unité Dark Angel se trouvant dans un rayon de 12 ps autour de la bannière peut relancer ses tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, toutes les figurines de l'unité du Porte-étendard ajoutent +1 à leur caractéristique d'Attaque.



LES DERNIERS SACREMENTS DE FRÈRE RHAMIEL

ARSENAL

Cette section du Codex Dark Angels regroupe les armes et équipements employés par les Space Marines de ce chapitre, ainsi que les règles correspondantes pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000. Seuls les équipements et les armes pouvant être employés par plusieurs types de figurines ou d'unités sont présentés ici. Ceux qui sont uniques et réservés à une figurine ou une unité sont détaillés dans la partie idoine de la section Forces. Par exemple, les bolters, dotation standard de nombreuses figurines, sont décrits ici, tandis que les lance-missiles cyclones, réservés aux Terminator, sont décrits dans la partie consacrée à la Deathwing.

ARMES

CANON D'ASSAUT

Cette arme lourde est portée par les Terminator, les Dreadnought, et montée sur certains véhicules. Ses canons multiples à rotation rapide libèrent un déluge de projectiles, chacun capable de déchiqueter un homme. Sa puissance de feu en fait une arme efficace aussi bien contre l'infanterie que face aux véhicules, dont elle déchire les blindages à l'aide de salves d'obus concentrées.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	6	4	Lourde 4 Perforante

AUTOCANON

Les autocanons tirent des obus explosifs de gros calibre à haute vélocité qui sont particulièrement efficaces pour éliminer les véhicules légers et l'infanterie lourde. On les retrouve comme arme de tourelle sur les Predator Destructor, ou en version jumelée sur les Dreadnought Dark Angels. Il s'agit d'une arme de choix pour affronter les grosses bioconstructions tyranides ou les véhicules brinquebalants des tribus orks.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	7	4	Lourde 2

BOLTER

Le bolter est l'instrument de mort des Space Marines par excellence. Il s'agit d'une arme compacte qui tire de véritables petits missiles appelés bolts, bien plus gros que des balles ordinaires. Chacun de ces bolts autopropulsés explose au cœur de sa cible en lui infligeant des dégâts colossaux.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Tir Rapide

PISTOLET BOLTER

Les pistolets bolters sont des versions plus petites du bolter, mais tirent les mêmes munitions. En raison de leurs dimensions plus restreintes, ils font de parfaites armes de poing pour tous les Space Marines du chapitre et sont associés aux épées trônçonneuses par les Frères de Bataille servant dans les escouades d'assaut.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	5	Pistolet

POING TRONÇONNEUR

Voir la description des Terminator, page 28.

ÉPÉE TRONÇONNEUSE/COUTEAU DE COMBAT

Les Space Marines emploient une variété d'armes pour le combat rapproché, depuis les couteaux de combat des Scouts jusqu'aux épées trônçonneuses des Marines d'Assaut. Toutes sont redoutables dans leurs mains.

Les épées trônçonneuses et les couteaux de combat sont des armes de corps à corps, telles que décrites dans le chapitre traitant de la phase d'assaut du livre de règles de Warhammer 40,000.

ARMES COMBINÉES

Les armes combinées sont des bolters ayant été modifiés par les artificiers les plus talentueux du chapitre. Chacun a été converti avec soin pour accueillir une seconde arme qui peut être un fuseur, un lance-plasma ou un lance-flammes. Les munitions de cette arme supplémentaire sont limitées et ne lui permettent de tirer qu'une seule fois, ce qui suffit pour les cas d'urgence et les tirs d'opportunité.

Un Space Marine armé d'une arme combinée (bolter/fuseur, lance-plasma ou lance-flammes) peut choisir de tirer soit avec le bolter, soit avec l'autre arme dont le profil est indiqué dans cette section. Le bolter peut tirer plusieurs fois, mais la seconde arme ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille (un lance-plasma peut cependant effectuer un *tir rapide*). Notez qu'il est impossible de faire tirer les deux armes durant le même tour.

CROZIUS ARCANUM

Voir la description des Chapelains, page 37.

LANCE-MISSILES CYCLONE

Voir la description des Terminator, page 28.

LANCE-FLAMMES

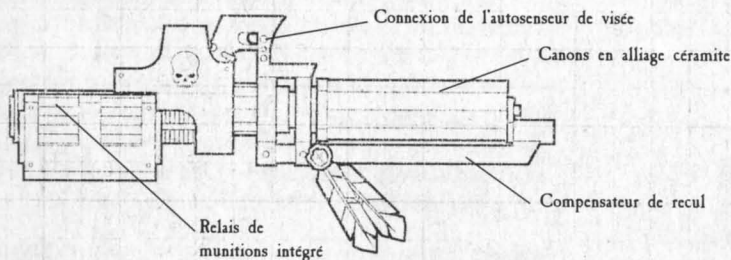
Les lance-flammes projettent un liquide inflammable qui s'embrase au contact de l'air, formant un grand cône brûlant. Ils peuvent éliminer facilement des ennemis retranchés en les incinérant dans des gerbes de flammes.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1

"Projette le bolt qui précipite la fin de nos ennemis"

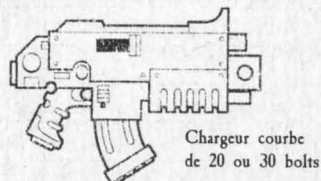
CANON D'ASSAUT

Chargeur haute capacité à changement rapide:
les canons doivent être remplacés après 50000 tirs.



BOLTER

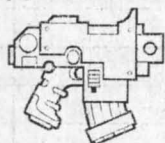
Modèle Godwyn Astartes MK Vb



Le bolter est l'instrument de la volonté de l'Empereur. Il tonne de Sa voix et fait pleuvoir la vengeance sur l'impur et l'hérétique.

PISTOLET BOLTER

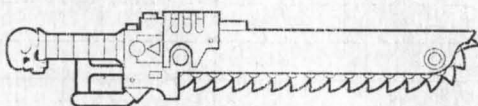
Équipement standard de tous les Frères



N'abandonnez pas votre arme de poing. C'est une extension de votre foi et le véhicule de la colère du Lion.

ÉPÉE TRONÇONNEUSE

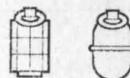
Modèle MK Xf "Hell's Teeth"



L'épée tronçonneuse est la manifestation de la volonté du juste.

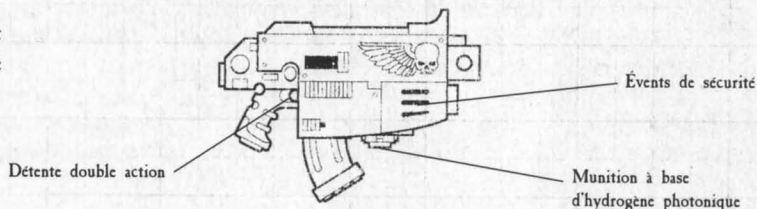
GRENADES ANTICHARS ET À FRAGMENTATION

Modèles Astartes



ARME COMBINÉE

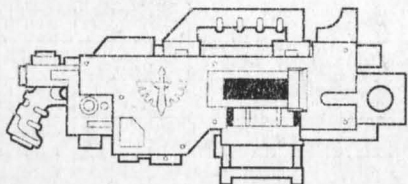
Bolter/lance-plasma (confinement mono-noyau)



"L'homme le plus puissant peut être abattu d'un seul tir. Tâchez de toujours améliorer vos chances."

BOLTER LOURD

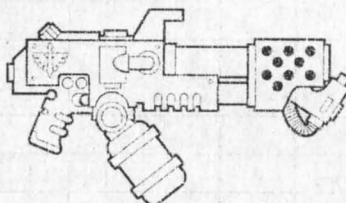
Modèle Astartes MK IVa



Le bolter lourd chante les louanges de l'Empereur et apporte Sa parole aux infidèles.

LANCE-FLAMMES

Modèle MK Xk "Purifier"



Le lance-flammes est plus qu'une arme. C'est le rédempteur des corrompus et le purificateur des impurs.

ACCÈS: Tous les échelons
AUTEUR: Grand Maître de l'Arsenal

GRENADE À FRAGMENTATION

Ces grenades sont des explosifs lancés sur l'ennemi avant l'assaut. Leur détonation sature l'air de shrapnels qui forcent l'ennemi à se tapir à couvert quelques instants, ce qui laisse le champ libre aux assaillants pour se rapprocher plus aisément. Ces grenades font partie des dotations de base des Dark Angels.

La section du livre de règles consacrée à la phase d'assaut donne plus de détails sur l'utilisation de ces grenades.

BOLTER LOURD

Cette version lourde du bolter est une arme qui projette des munitions de la taille du poing sur ses cibles. Sa cadence de tir et son calibre font du bolter lourd l'instrument parfait pour instiller la peur de l'Empereur dans le cœur de l'infanterie ennemie.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	5	4	Lourde 3

LANCE-FLAMMES LOURD

Cette version lourde du lance-flammes est l'arme ultime pour nettoyer les positions retranchées et exterminer les escouades ennemies à courte portée. Seuls les adversaires les mieux protégés peuvent survivre aux jets brûlants de cette arme qu'emploient les Terminator de la Deathwing et les Dreadnought Dark Angels.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

GRENADE ANTICHARS

Ces explosifs sont conçus pour percer les blindages des véhicules ennemis. Bien qu'ils n'aient pas la puissance des bombes à fusion ou des charges de démolition spécialisées, ils sont faciles à transporter et à utiliser en raison de leur compacité.

La section du livre de règles consacrée aux véhicules donne plus de détails sur l'utilisation des grenades antichars.

CANON LASER

Les canons laser sont d'énormes armes lourdes, employées pour détruire des cibles au blindage épais. Il existe peu d'armes aussi précises pour chasser le tank à longue distance. Une chambre d'accumulation située à l'intérieur de l'arme génère une décharge laser capable de faire exploser les chars. Les canons laser employés par les Space Marines sont de taille variable, depuis la version portable des escouades Devastator, jusqu'au modèle Godhammer qui équipe les Land Raider.

Portée	Force	PA	Type
48ps	9	2	Lourde 1

GRIFFES ÉCLAIR

Il s'agit de gantelets blindés sur lesquels sont fixées de longues griffes tranchantes entourées d'un champ énergétique. Très efficaces par paire, les griffes éclair découpent avec autant d'aisance la chair et les os que les armures.

Les griffes éclair ignorent les Sauvegardes d'Armure et relancent leurs jets pour blesser ratés. Une figurine équipée de ce type d'arme ne peut recevoir le bonus de +1 Attaque pour l'utilisation de deux armes de corps à corps que si elle les utilise par paire.

ARME DE MAÎTRE

Ces artefacts sont tout simplement les meilleures armes de leur catégorie, issues d'années de labeur méticuleux de la part des artificiers les plus compétents du chapitre. Une arme créée avec autant de soin est incomparable.

Une arme de maître permet à son utilisateur de relancer un jet pour toucher raté par tour de joueur pour cette arme.

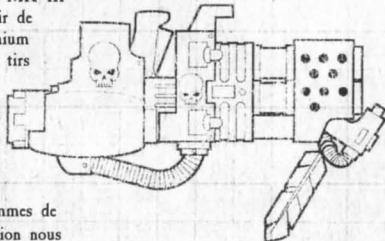
BOMBE À FUSION

Les bombes à fusion sont des charges de démolition redoutables basées sur un noyau subatomique et capables de faire fondre les plus épais blindages. Elles sont plus volumineuses que les grenades antichars, et leur détonateur est bien plus sophistiqué. Les Space Marines en sont parfois équipés pour venir à bout des tanks et des bunkers ennemis.

Voyez la section consacrée aux véhicules du livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails sur l'utilisation des bombes à fusion.

LANCE-FLAMMES LOURD

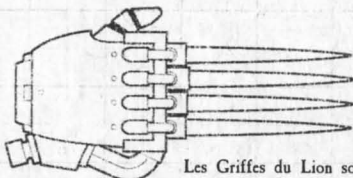
Modèle MK III
Réservoir de prométhium pour 12 tirs



Les flammes de l'absolution nous purifieront tous.

GRIFFES ÉCLAIR

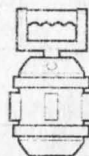
Modèle "Angel's Talon"



Les Griffes du Lion sont le scalpel avec lequel nous exciserons les péchés des Déchus

BOMBE À FUSION

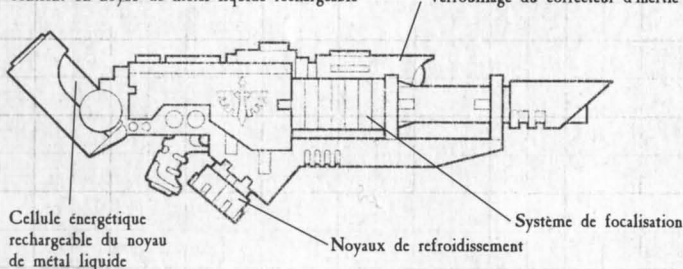
À décharge de pyrum focalisée et à haut rendement



Utilisez de la bombe à fusion contre les machines de guerre de l'ennemi.

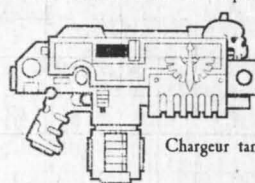
CANON LASER

Modèle MK VII: stabilisé, le paquetage dorsal contient un noyau de métal liquide rechargeable



ARME DE MAÎTRE

Modèle Astartes MK V, relique du chapitre



Chargeur tambour de 30 ou 40 bolts

Un guerrier n'est jamais plus habile que ce que ses armes lui permettent.

FUSEUR

Les fuseurs sont de terrifiantes armes antichars que les Dark Angels emploient aussi lorsqu'ils lancent des assauts sur des positions fortifiées et bien défendues. Ces merveilles de technologie font surchauffer leur cible par agitation thermique submoléculaire et les plaques de blindage fondent en un clin d'œil. Même si sa portée est limitée, le fuseur peut réduire pierre, métal et matériaux organiques en cendres.

Portée	Force	PA	Type
12ps	8	1	Assaut 1, Fusion

LANCE-MISSILES

Arme lourde standard des escouades Tactiques Space Marines, le lance-missiles peut tirer des missiles à fragmentation ou antichars. Les premiers sont conçus pour semer la mort dans les rangs de l'infanterie légère, tandis que les seconds peuvent, comme leur nom l'indique, s'en prendre aux cibles fortement blindées. Avec une bonne réserve de ces deux types de munitions, le lance-missiles est l'arme la plus polyvalente de l'arsenal des Space Marines.

À chaque tir, le joueur peut choisir le type de munition :

Antichar

Portée	Force	PA	Type
48ps	8	3	Lourde 1

À Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
48ps	4	6	Lourde 1 Petit Gabarit d'Explosion

MULTI-FUSEUR

Il s'agit d'une version plus lourde et plus destructrice du fuseur, qui bénéficie d'une portée accrue. Équipant les escouades Devastator, les Dreadnought ou d'autres véhicules, les multi-fuseurs sont parfaits pour détruire les bunkers et les blindés ennemis.

Portée	Force	PA	Type
24ps	8	1	Lourde 1, Fusion

LANCE-PLASMA LOURD

Cette arme est meurtrière, aussi bien pour ses cibles que pour celui qui prend le risque de l'employer. Les armes à plasma lancent une boule de gaz ionisé qui explose à l'impact en générant la chaleur d'un soleil miniature. Le confinement de ces énergies colossales dans l'arme est source de surchauffes et d'avaries.

Portée	Force	PA	Type
36ps	7	2	Lourde 1 Surchauffe Petit Gabarit d'Explosion

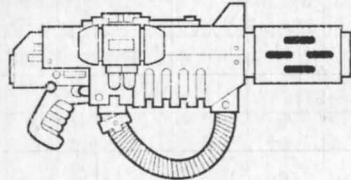
LANCE-PLASMA

Cette version réduite du lance-plasma lourd ne tire pas tout à fait de la même manière, et projette une salve de plasma plutôt qu'une seule décharge. Malgré les risques liés à son utilisation, les Dark Angels optent souvent pour cette arme car sa puissance de feu est impressionnante.

Portée	Force	PA	Type
24ps	7	2	Tir Rapide Surchauffe

FUSEUR

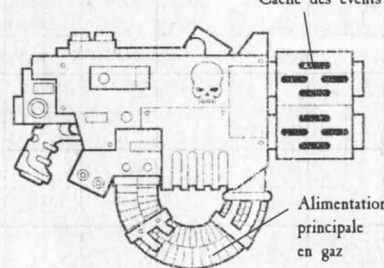
Modèle d'assaut



Le courroux du fuseur n'est rien à côté de notre juste colère.

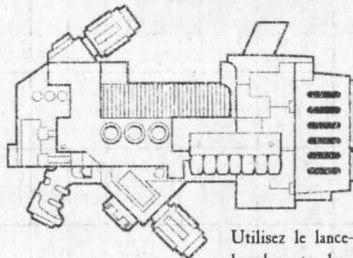
MULTI-FUSEUR

Modèle Maxima



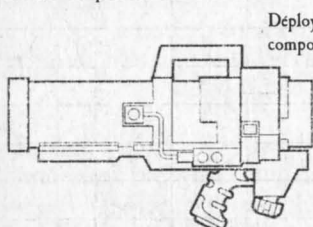
LANCE-PLASMA LOURD

Modèle du M36 à triple redondance, de type "magnacore"

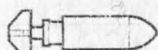


LANCE-MISSILES

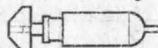
Modèle compact Astartes MK V



Déployez des lance-missiles lorsque la composition des forces ennemies est incertaine.



Missile à fragmentation

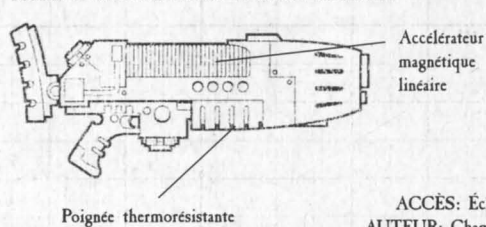


Missile antichars

(M40 Delta à ogive formée)

LANCE-PLASMA

Modèle du M38 avec anneaux de sécurité additionnels



ACCÈS: Échelon Oméga

AUTEUR: Chambellan Zikail

(Approuvé de la main du Maître +++++)

PISTOLET À PLASMA

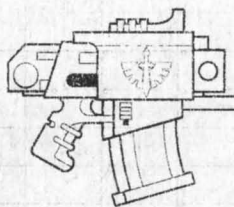
Arme de poing mono-noyau



Ne jugez pas une arme à sa taille.

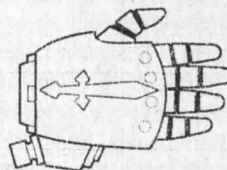
FULGURANT

Modèle Terminus Rex
Double chargeur courbe
de 45-55 bolts



GANTELET ÉNERGÉTIQUE

Modèle Astartes du M40, type MKIIa

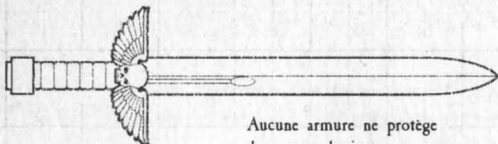


Le gantelet énergétique ôte les impurs de la vue de l'Empereur en les broyant de sa redoutable puissance.

"Soupez le poing qui terrasse les hommes et salue la victoire."

ÉPÉE ÉNERGÉTIQUE

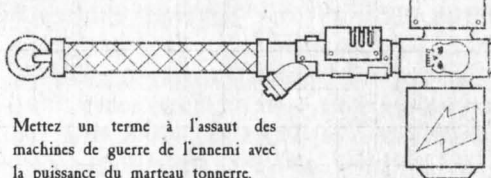
Modèle "Swift Justice"



Aucune armure ne protège des armes du juste.

MARTEAU TONNERRE

Alimentation externe



Mettez un terme à l'assaut des machines de guerre de l'ennemi avec la puissance du marteau tonnerre.

"De même que nos corps sont protégés par l'adamantium, nos âmes sont défendues par notre loyauté. De même que nos bolters sont chargés de mort pour les ennemis de l'Empereur, nos pensées sont emplies de Sa sagesse. Lorsque nos rangs avancent, notre dévotion en fait autant, car ne sommes-nous pas des Space Marines? Ne sommes-nous pas les élus de l'Empereur, ses loyaux serviteurs jusqu'à la mort?"

PISTOLET À PLASMA

Il s'agit du plus petit modèle d'arme à plasma. Chaque tir est aussi puissant que celui d'un lance-plasma, mais la portée et la cadence de tir sont plus réduites.

Un pistolet à plasma peut servir d'arme de corps à corps, mais il n'offre alors aucun bonus de Force ou autre avantage pour pénétrer armures et blindages.

Portée	Force	PA	Type
12ps	7	2	Pistolet, Surchauffe

GANTELET ÉNERGÉTIQUE

Cette arme est constituée d'un gantelet blindé entouré d'un champ énergétique et sert à asséner de puissants coups à l'ennemi. Traditionnellement inclus dans les armures Terminator, le gantelet énergétique a aussi les faveurs des sergents vétérans car cette arme redoutable est capable de terrasser le plus résistant des adversaires.

Voyez la section consacrée à la phase d'assaut dans le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails sur l'utilisation des gantelets énergétiques.

ARME ÉNERGÉTIQUE

Une arme énergétique prend généralement la forme d'une épée ou d'une hache, mais il peut aussi s'agir d'une hallebarde ou d'une masse. Quelle que soit sa forme, elle est nimbée d'un champ d'énergie qui peut disloquer armures, chairs et os.

Voyez la section consacrée à la phase d'assaut dans le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails sur l'utilisation des armes énergétiques.

FUSIL ET FUSIL DE SNIPER

Voir la description des Scouts, page 29.

FULGURANT

Un fulgurant ressemble à deux bolters fixés côte à côte. Il est généralement porté par les Space Marines en armure Terminator car c'est une excellente arme d'assaut. Il est en effet capable de délivrer des tirs meurtriers sans réduire la mobilité de son porteur, qui a ainsi le loisir de charger au combat tout en faisant feu.

Portée	Force	PA	Type
24ps	4	5	Assaut 2

MARTEAU TONNERRE

Le marteau tonnerre libère une terrible décharge d'énergie lorsqu'il frappe sa cible. Très prisé par les Terminator assignés à des missions de corps à corps, il est souvent complété par un bouclier tempête, de sorte à allier protection et puissance offensive.

Un marteau tonnerre compte comme un gantelet énergétique, mais une figurine blessée par cette arme attaquera lors de la prochaine phase d'assaut avec une Initiative de 1. Un véhicule touché par un marteau tonnerre est considéré comme ayant obtenu un résultat *équipage secoué* en plus de tout autre résultat.

ARMURES

ARMURE D'ARTIFICIER

Voir la description des Techmarines, page 31, et/ou celle d'Azrael, page 46.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE

L'armure énergétique est la protection usuelle des Space Marines et sa silhouette caractéristique terrifie les adversaires de l'Humanité. Façonnée à partir d'épaisses plaques de céramite et assistée de faisceaux de fibres électro-stimulées pour augmenter la puissance de son porteur, l'armure énergétique constitue l'une des meilleures protections que l'Imperium peut offrir.

Les figurines équipées d'une armure énergétique bénéficient d'une Sauvegarde d'Armure de 3+.

ARMURE SCOUT

Voir la description des Scouts, page 29.

ARMURE TERMINATOR

Également appelée armure Tactique Dreadnought, c'est la meilleure protection dont puisse bénéficier un Space Marine. Conçue pour le corps à corps dans les Space Hulks et autres environnements confinés, cette armure résiste à presque toutes les attaques. Ses plaques de céramite peuvent détourner les assauts conventionnels, tandis que la crux terminatus sur l'épaulette protège même des attaques des armes énergétiques et des fuseurs.

Il est aussi dit qu'une armure Terminator peut résister aux énergies titanesques d'un réacteur à plasma. C'est d'ailleurs pour leur entretien qu'elle fut initialement développée.

Grâce au robuste exosquelette et aux générateurs inclus dans son armure, une figurine en armure Terminator peut se déplacer et tirer avec des armes lourdes et peut lancer un assaut après un *tir rapide* ou un tir d'arme lourde. En revanche, cet équipement est si encombrant qu'un Space Marine Terminator ne peut pas poursuivre d'adversaires moins bien protégés lorsqu'ils s'enfuient. Les Terminator ne peuvent donc pas effectuer de *percée*.

Une figurine en armure Terminator bénéficie d'une Sauvegarde d'Armure de 2+ et d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

Toute figurine en armure Terminator peut être téléportée sur le champ de bataille. Elle peut toujours commencer la partie en *réserve* et arriver en jeu selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission ne l'autorise pas.

Sauf précision contraire, une figurine en armure Terminator ne peut utiliser que l'équipement suivant : griffes éclair ou paire de griffes éclair, marteau tonnerre, gantelet énergétique, arme énergétique, bouclier tempête, arme combinée, fulgurant, arme de maître, lance-missiles cyclone, canon d'assaut, lance-flammes lourd.

ACCÈS: Ref. 898: AUTEUR: Sceau du Grand Maître des Recrues.

Système de filtrage / respirateur

Communicateur sécurisé modèle MKXII "Arc"

Bottes de combat type Alpha avec blocage magnétique et compensateur de gravité.

Épaulière auto-réactive

Casque modèle MK VII à amplification de lumière et acquisition de cible

Jambières renforcées avec stabilisateurs gyroscopiques

Exosquelette de renfort en Adamantium

Gantelet énergétique intégré

Crux Terminatus

Épaulière tri-couche en céramite/adamantium

ARMURE DE SCOUT
Dotation MK III, treillis en fibre balistique

ARMURE ÉNERGÉTIQUE
Modèle "Aquila" MK VII

ARMURE TERMINATOR
Appellation: "Armure Tactique Dreadnought"

AUTRES ÉQUIPEMENTS

BOUCLIER DE COMBAT

Le bouclier de combat est une version plus légère du bouclier tempête, attaché à l'avant-bras, ce qui laisse la main libre pour utiliser un pistolet ou une autre arme, pour plus de polyvalence.

Le bouclier de combat confère une Sauvegarde Invulnérable de 5+ au corps à corps.

BANNIÈRE DE COMPAGNIE

Voir la description de l'escouade de Commandement, page 25.

HALO DE FER

Voir la description du Maître de Compagnie, page 36.

RÉACTEURS DORSAUX

Les réacteurs dorsaux permettent à leur porteur d'effectuer de grands sauts au-dessus du champ de bataille, voire de voler sur de courtes distances. Grâce à ces puissants réacteurs, il est possible de franchir rapidement les obstacles pour engager l'ennemi au corps à corps au plus vite.

Les figurines dotées de réacteurs dorsaux sont de l'*infanterie autoportée* ainsi qu'elle est définie dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Les Space Marines équipés de réacteurs dorsaux peuvent être largués d'un Thunderhawk volant à basse altitude et utiliser leurs réacteurs pour freiner leur chute. Pour représenter cette tactique, ils peuvent être gardés en *réserve* et se déployer en suivant les règles de *frappe en profondeur* si la mission l'autorise (voir les règles spéciales des missions dans le livre de règles de Warhammer 40,000).

COIFFE PSYCHIQUE

Voir la description des Archivistes Dark Angels, page 38.

ROSARIUS

Voir la description des Chapelains, page 37.

NARTHECIUM/REDUCTOR

Voir la description de l'escouade de Commandement, page 25.

BALISE DE TÉLÉPORTATION

Voir la description de la Ravenwing, page 27.

SERVO-BRAS

Voir la description du Techmarine, page 31.

SERVO-HARNAIS

Voir la description du Techmarine, page 31.

MOTO SPACE MARINE

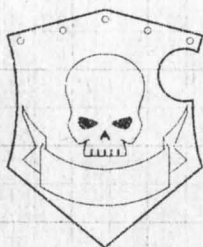
Les robustes motos Space Marines sont dotées de puissants moteurs et de pneus pare-balles. Chacune est une plateforme de combat polyvalente capable de tirer en mouvement et de lancer des charges dévastatrices.

Les figurines équipées d'une moto Space Marine suivent les règles des *motos* décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Les motos Space Marines sont équipées de bolters jumelés.

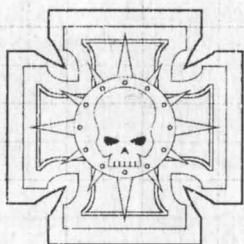
BOUCLIER TEMPÊTE

Un bouclier tempête intègre un générateur de champ de force, trop réduit pour être utile contre les tirs, mais très précieux au corps à corps, où il peut repousser presque toutes les attaques, y compris celles d'armes énergétiques. Initialement développé comme protection supplémentaire des Terminator combattant dans les Space Hulks, il est depuis devenu un accessoire de corps à corps répandu au sein des chapitres Space Marines.

Une figurine qui porte un bouclier tempête bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 4+ au corps à corps, à la place de sa Sauvegarde d'Armure ordinaire. Cet équipement ne peut pas être combiné avec un rosarius ou un Halo de Fer et une figurine portant un bouclier tempête ne bénéficie jamais de l'Attaque supplémentaire due au port de deux armes de corps à corps.

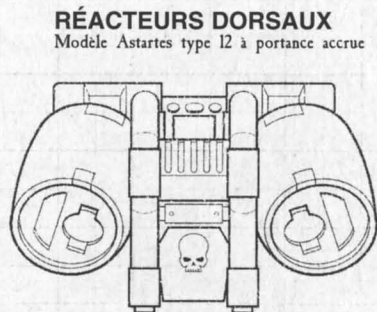


BOUCLIER DE COMBAT
Dotation limitée, modèle "Deliverance"
à générateur de champ intégral



BOUCLIER TEMPÊTE
Dotation Terminator
générateur MKII

Voici les
boucliers de
notre foi en le
Lion. Ils ne
céderont pas face
à la volonté des
hérétiques.



RÉACTEURS DORSAUX
Modèle Astartes type I2 à portance accrue

ARSENAL DES VÉHICULES

CANON DÉMOLISSEUR

Voir la description du Vindicator, page 33.

LAME DE BULLDOZER

Il s'agit de socs, de béliers ou de lames montés à l'avant du véhicule pour écarter les obstacles de sa route. Un véhicule possédant une lame de bulldozer peut relancer un test de *terrain difficile* raté tant qu'il ne se déplace pas de plus de 6 ps durant le même tour.

BLINDAGE RENFORCÉ

Certains équipages de véhicules Dark Angels ajoutent à leurs engins des plaques de blindage supplémentaires pour leur accorder une meilleure protection. Des véhicules équipés d'un blindage renforcé comptent tout résultat *équipage sonné* sur les tableaux des dégâts comme un résultat *équipage secoué*.

AUTO-LANCEURS DE GRENADES À FRAGMENTATION

Voir la description du Land Raider Crusader, page 35.

MISSILE TRAQUEUR

Les missiles traqueurs sont courants sur les véhicules impériaux. Ces armes à usage unique permettent à des véhicules comme les Rhino d'engager les blindés adverses. Les missiles traqueurs comptent comme des missiles antichars ayant une portée illimitée, mais chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois par bataille. Ils ont une CT de 4 et comptent comme une *arme principale* supplémentaire.

FULGURANT SUR PIVOT

Des fulgurants montés sur pivot sont fixés aux véhicules Space Marines pour fournir des tirs de soutien.

Chaque fulgurant sur pivot est traité comme une *arme défensive* supplémentaire, avec son profil usuel. Voyez la description du fulgurant pour plus de précisions.

PROJECTEUR

Des projecteurs sont souvent ajoutés aux véhicules Dark Angels afin que nul ne puisse se cacher dans les ténèbres pour échapper à leur jugement.

Les projecteurs servent lors des missions utilisant les règles de *combat nocturne*. Un véhicule avec projecteur doit choisir sa cible selon les règles de *combat nocturne*, mais l'éclaire après l'avoir touchée. Pour le reste de la phase de tir, toute unité amie tirant sur l'unité éclairée ignore les règles de *combat nocturne*. Cependant, un véhicule utilisant un projecteur peut être pris pour cible au tour suivant en ignorant les règles de *combat nocturne*, car il sera aussi repéré à cause du faisceau du projecteur.

FUMIGÈNES

Les fumigènes sont employés pour dissimuler temporairement un véhicule derrière un nuage de fumée, ce qui lui permet de se déplacer à découvert sans que les artilleurs ennemis puissent le prendre pour cible.

Une fois par partie, après son mouvement, un véhicule peut déclencher ses fumigènes, quelle que soit la distance dont il s'est déplacé. Placez du coton ou un marqueur adéquat pour signifier que le véhicule est ainsi dissimulé. Le véhicule ne peut pas tirer lors du tour où il utilise ses fumigènes, mais toute touche pénétrant son blindage lors de la phase de tir suivante n'infligera que des dégâts superficiels. À la fin du tour ennemi, la fumée se dissipe sans autre effet. Notez qu'un véhicule dont l'équipage est *secoué* ou *sonné* peut tout de même utiliser ses fumigènes.

LANCE-MISSILES TYPHOON

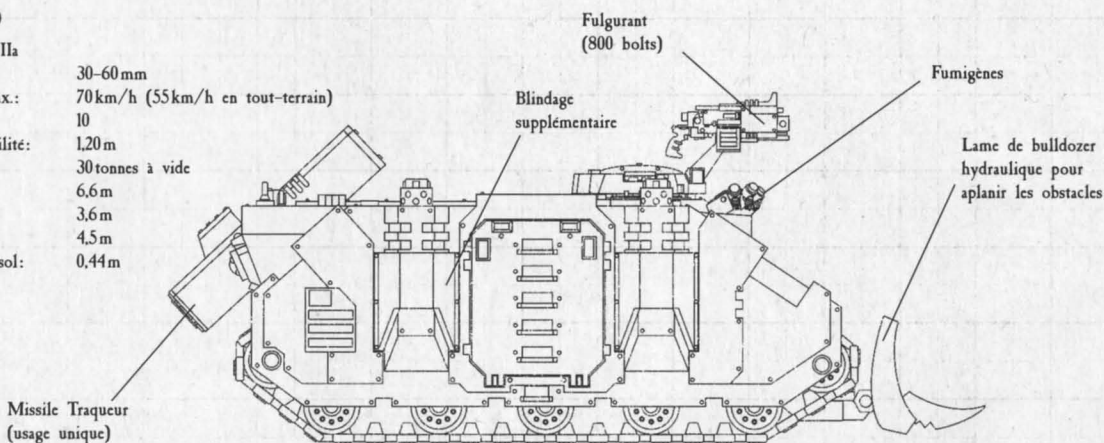
Voir la description de la Ravenwing, page 27.

LANCE-MISSILES WHIRLWIND

Voir la description du Whirlwind, page 33.

RHINO

Modèle VIIa	
Blindage:	30-60 mm
Vitesse max.:	70 km/h (55 km/h en tout-terrain)
Passagers:	10
Submersibilité:	1,20 m
Poids:	30 tonnes à vide
Longueur:	6,6 m
Hauteur:	3,6 m
Largeur:	4,5 m
Garde au sol:	0,44 m





L'ARMÉE DES DARK ANGELS

Le schéma de couleurs des Dark Angels est basé sur un vert sombre, arboré par la majorité des forces du chapitre. Quelques unités spécialisées portent cependant leurs propres couleurs, allant du blanc os pour la Deathwing au noir le plus profond pour la Ravenwing. Cette section vous propose des exemples de personnages, escouades et véhicules peints, ainsi que les schémas de couleurs de six chapitres successeurs des Dark Angels.



1. Ce Maître de Compagnie porte le vert sombre caractéristique du chapitre, orné de ses armoiries personnelles et des symboles correspondant à son rang.

2. L'armure de cette escouade Tactique est celle en vigueur parmi les compagnies 3 à 9. Quelques épauilières particulières ainsi que les marquages sur les genouillères indiquent qu'il s'agit ici de la 2^e Escouade (Tactique) de la 5^e Compagnie (Compagnie de Combat).

3. Les véhicules et les armures de la Ravenwing sont noirs, comme le montre cet escadron d'Attaque. La Ravenwing dispose de sa propre icône de compagnie, répétée sur les épauilières et le flanc des véhicules.

4. Les Terminator de la Deathwing portent des armures blanc os, ornées de l'icône spécifique à cette compagnie et de décorations telles que des plumes, des croix ou des sceaux de pureté.

5. Les véhicules des Dark Angels présentent le même vert sombre que les armures énergétiques des compagnies, hormis ceux appartenant à la Deathwing. Les véhicules rattachés à une compagnie portent son numéro, alors que ceux tirés de l'arsenal du chapitre en sont dépourvus.

6. Les Dreadnought des compagnies 3 à 9 sont eux aussi peints en vert sombre.

INSIGNES DU CHAPITRE

La couleur de base du chapitre des Dark Angels est le vert sombre. Les combattants portent l'icône du chapitre sur l'épaulette gauche et le marquage de leur escouade sur l'épaulette droite. L'icône du chapitre est blanche sur fond vert, le symbole des escouades est rouge sur fond vert, avec le chiffre en blanc.



Space Marine des Dark Angels



Icone du chapitre des Dark Angels



Épaulette de la 3^e Escouade Tactique



INSIGNES D'ESCOUADES



Escouades Tactiques



Escouades d'Assaut



Escouades Devastator

INSIGNES DE COMPAGNIE

Les compagnies 3 à 9 disposent chacune d'un insigne distinctif pour mieux les identifier sur le champ de bataille. Il est le plus souvent porté sur la genouillère gauche, et repris sur les bannières et les véhicules appartenant à ces compagnies.



3^e Compagnie



4^e Compagnie



5^e Compagnie



6^e Compagnie



7^e Compagnie



8^e Compagnie



9^e Compagnie

ÉTENDARDS DE COMPAGNIE

Chaque compagnie possède son propre étendard. Les sergents portent parfois une bannière dorsale qui est le plus souvent une version simplifiée de cet étendard, auquel est ajouté le numéro de leur escouade.



Étendard de Compagnie de la Deathwing



Bannière de Chapitre des Dark Angels



Étendard Sacré - La Bannière du Courage



Étendard Sacré - La Bannière de Dévastation



Étendard Sacré - La Bannière du Châtiment

LES ÉTENDARDS SACRÉS

Le chapitre est en possession de trois antiques bannières qui remontent à l'époque de la Grande Croisade. Il est de coutume de n'en déployer qu'une seule à la fois, les deux autres restant à l'abri dans le Grand Hall au cœur du Roc. Ces trois reliques sont la Bannière du Courage, la Bannière de Dévastation et la Bannière du Châtiment.



LES ROBES DE BURE

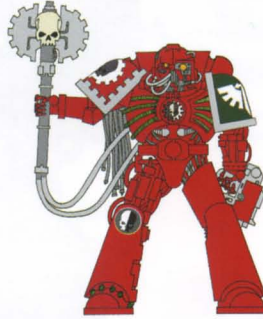
Les Dark Angels portent parfois de longues robes de bure par-dessus leur armure. Elles symbolisent le rang du combattant ainsi que sa position au sein de l'organisation du chapitre, et sont donc le plus souvent portées par les vétérans des compagnies, les sergents vétérans ou les officiers de haut rang.



ARCHIVISTE : Armure bleue avec certains détails comme l'épaulière gauche aux couleurs du chapitre.



CHAPELAIN & CHAPELAIN-INVESTIGATEUR : Armure noire, leur casque distinctif en forme de crâne est peint en blanc os.



TECHMARINE : Armure rouge, porte conjointement l'iconographie du chapitre et de l'Adeptus Mechanicus.



APOTHICAIRE : Armure blanche (parfois, seul le casque est blanc). L'icône du chapitre est visible sur l'une des épaulières.



Ikône de la Deathwing



La crux terminatus



Marquage du 3^e Escadron



Ikône de la Ravenwing

LA DEATHWING

La couleur distinctive de cette compagnie est le blanc os et non le vert sombre du reste du chapitre. De même, l'icône du chapitre est légèrement altérée et montre une épée brisée de couleur rouge sur fond blanc. L'épaulière gauche, à l'instar des Terminator de tous les chapitres Space Marines, porte l'insigne sacré de la crux terminatus.

LA RAVENWING

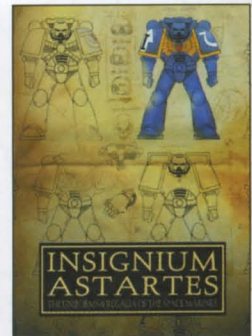
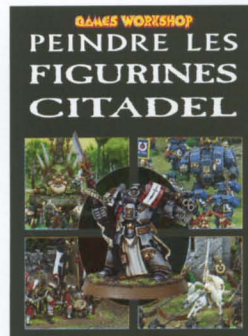
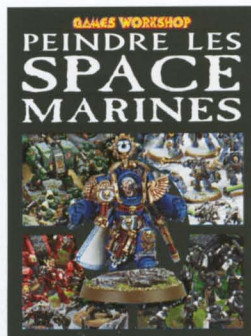
Tout comme la Deathwing, la Ravenwing arbore un schéma de couleurs particulier. Les armures et les véhicules de la 2^e Compagnie sont noirs. L'icône de la Ravenwing est une aile armée d'une épée, blanche sur fond noir, et normalement présente sur l'épaulière gauche. Les marquages des escadrons sont similaires à ceux des autres compagnies et figurent sur l'épaulière droite.

Vous trouverez dans ces ouvrages une mine d'idées et une explication détaillée des différentes techniques de peinture :

Peindre les Space Marines

Peindre les Figurines Citadel

*Insignium Astartes
(publié par Black Library,
ouvrage en anglais)*



HÉROS DU CHAPITRE



Azrael,
Grand Maître
Suprême

Porte-heaume d'Azrael – l'un de ces
mystérieux êtres surnommés Ceux
qui Regardent dans les Ténèbres



Maître de Compagnie
avec arme combinée
bolter/lance-plasma



Maître de Compagnie
avec épée énergétique



Le Maître de la 5^e Compagnie et son escouade de commandement, incluant le Porte-étendard, l'Apothicaire et le Champion de Compagnie.



Chaplain avec crozius arcanum et pistolet à plasma



Chaplain avec crozius arcanum et pistolet bolter



Chaplain avec crozius arcanum et gantelet énergétique



Chaplain-Investigateur en armure Terminator, avec fulgurant et crozius arcanum



Archiviste en armure Terminator, avec arme de force



Ezekiel, Grand Maître des Archivistes



Archiviste avec arme de force



Archiviste avec arme de force et pistolet bolter



Serviteur avec bolter lourd



Serviteur avec servo-bras



Techmarine avec servo-harnais



Serviteur avec servo-bras



Serviteur avec multi-fuseur



Techmarine avec servo-bras

GUERRIERS DU CHAPITRE



Sergent vétéran avec pistolet bolter et épée tronçonneuse



Space Marine avec bolter



Space Marine avec bolter



Space Marine avec lance-missiles



Space Marine avec fuséor



Vétéran de Compagnie avec bouclier de combat et pistolet à plasma



Vétéran de Compagnie avec épée énergétique et pistolet bolter



Vétéran de Compagnie avec bolter



Vétéran de Compagnie avec lance-plasma



Vétéran de Compagnie avec fulgurant et bouclier de combat. Cette conversion simple utilise le fulgurant fourni dans la boîte d'Officier Space Marine.



Insigne de la 5^e Compagnie



Désignation tactique



Icône du chapitre



Détails du compartiment intérieur avec rack à bolter et écrans de contrôle.



Rhino des Dark Angels



Devastator
avec bolter lourd



Devastator
avec lance-plasma lourd



Sergent vétérân Devastator
avec pistolet à plasma
et gantelet énergétique



Devastator
avec canon laser



Sergent d'Assaut
avec pistolet à plasma
et épée tronçonneuse



Space Marines d'Assaut avec pistolets bolters et épées tronçonneuses



Un Razorback peut aussi
être armé de bolters lourds
jumelés à la place de ses
canons laser jumelés.

Une escouade de combat appuyée par un Razorback.

SCOUTS



Scout avec fusil de sniper



Scout avec fusil de sniper



Scout avec pistolet bolter et arme de corps à corps



Scout avec bolter



Des Scouts se déploient pour couvrir de leurs tirs une escouade Tactique.



Scout avec lance-missiles



Scout avec pistolet bolter et épée tronçonneuse



Scout avec bolter



Scout avec fusil



Scout avec bolter



Scout avec bolter lourd

LA DEATHWING



Capitaine Terminator



Dreadnought Vénérable



Les Dreadnought Vénérables étant membres de la Deathwing, ils sont peints de la même couleur que les Terminator du chapitre.



Terminator de la Deathwing avec lance-missiles cyclone et paire de griffes éclair



Apothicaire Terminator de la Deathwing. Cette conversion utilise des éléments proposés dans la boîte d'Escouade de Commandement Space Marine.



Terminator de la Deathwing avec canon d'assaut et gantelet énergétique



Terminator de la Deathwing avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique



Terminator de la Deathwing avec marteau tonnerre et bouclier tempête



Sergent Terminator de la Deathwing avec épée énergétique et fulgurant

LA RAVENWING



Sergent Vétéran de la Ravenwing



Motard de la Ravenwing



Motard de la Ravenwing



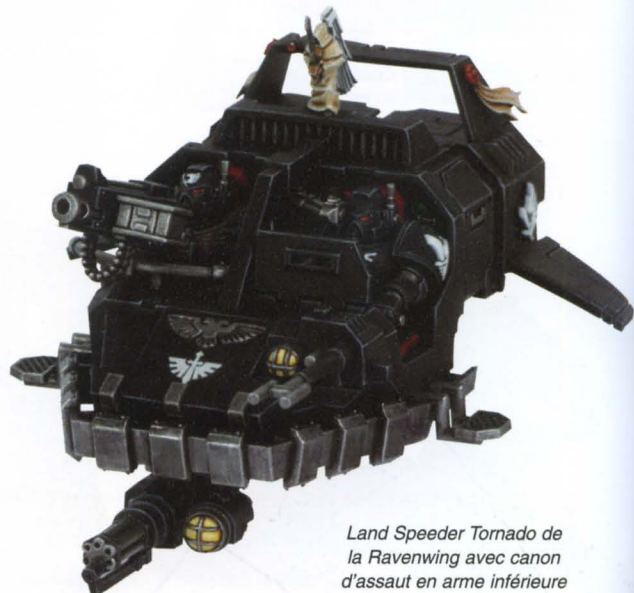
Moto d'Assaut de la Ravenwing avec multi-fuseur



*Land Speeder de la Ravenwing portant
l'icône du chapitre, celui de la Ravenwing
et le numéro de son escadron*



*Land Speeder Typhoon
de la Ravenwing*



*Land Speeder Tornado de
la Ravenwing avec canon
d'assaut en arme inférieure*



Sammael, Maître de la Ravenwing, sur sa motojet

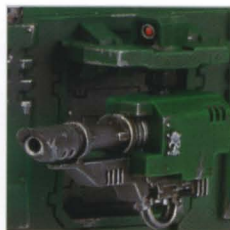


Le Maître de la Ravenwing, à bord de son Land Speeder personnel, conduit un escadron d'Assaut.

APPUI BLINDÉ



*Predator Annihilator
avec bolters lourds latéraux*



Canon laser latéral



*Predator Destructor
avec autocannon*



*Whirlwind avec
missiles Vengeance*



*Ce lance-missiles de
Whirlwind a été chargé
de missiles incendiaires
de type Castellán*



Dreadnought avec canon d'assaut et lance-missiles



*Arme de corps à corps
de Dreadnought*



Canons laser jumelés

Ce Land Raider est généreusement décoré de l'iconographie des Dark Angels. Il est équipé de canons laser jumelés en armes de flanc, de bolters lourds jumelés en armes frontales et d'un fulgurant sur pivot.



Land Raider



Sous les ordres d'un Chapelain-Investigateur, des Terminator de la Deathwing jaillissent d'un Land Raider Crusader. Les portes sculptées de ce véhicule sont disponibles auprès de Forge World.



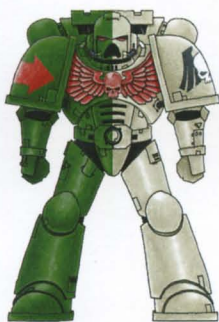


CHAPITRES SUCCESSEURS

Les chapitres successeurs, décrits page suivante, disposent de leur propre iconographie.



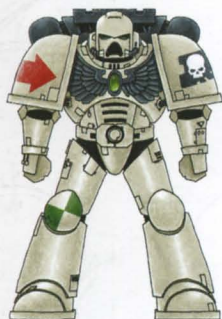
Angels of Vengeance



Angels of Redemption



Disciples of Caliban



Angels of Absolution



Guardians of the Covenant



Consecrators



Voici une sélection de Space Marines peints aux couleurs de ces chapitres successeurs. Bien sûr, vous pouvez inventer votre propre chapitre d'Impardonnés, arborant fièrement le symbole que vous lui aurez choisi. Notre seul conseil serait de lui donner un schéma de couleurs aussi sombre qu'énigmatique.



Vétéran de Compagnie des Angels of Absolution



Terminator de la 1^{re} Compagnie des Disciples of Caliban



Vétéran de Compagnie des Guardians of the Covenant



Motard de la 2^e Compagnie des Guardians of the Covenant



Maître de Compagnie des Consecrators

CHAPITRES SUCCESEURS

Selon les rares chroniques qui ont survécu à l'époque troublée qui suivit l'Hérésie d'Horus, lorsque les légions Space Marines furent divisées, les Dark Angels engendrèrent au moins trois nouveaux chapitres, les Angels of Absolution, les Angels of Vengeance et les Angels of Redemption. On dit qu'il y aurait davantage de ces "successeurs", et sans doute les origines de certains chapitres ne sont pas mentionnées dans leurs archives, mais tous existent encore à ce jour. Les chapitres successeurs des Dark Angels s'appellent les Impardonnés, et poursuivent leurs propres buts tout en cherchant à s'absoudre des péchés des Dark Angels.

Tous les chapitres Impardonnés suivent à la lettre le schéma d'organisation des Dark Angels, et chacun possède son propre Cercle Intérieur. Ils présentent tous des formations similaires à la Deathwing et à la Ravenwing, bien qu'elles ne portent pas le même nom. Certains de ces chapitres utilisent des uniformes et des insignes spéciaux pour ces compagnies, d'autres non.

Les chapitres Impardonnés coordonnent leurs actions pour remplir leur objectif secret et il n'est pas rare que les Grands Maîtres Suprêmes de ces chapitres tiennent des conclaves sur le Roc.

LÉGION	PRIMARQUE	MONDE	CHAPITRES DE LA DEUXIÈME FONDATION
Dark Angels	Lion El'Jonson	[Caliban]	Angels of Absolution, Angels of Redemption, Angels of Vengeance
Emperor's Children	Fulgrim	[Chemos]	Excommunié Traitoris
Iron Warriors	Perturabo	[Olympia]	Excommunié Traitoris
White Scars	Jaghatai Khan	Mundus Planus	Marauders, Rampagers, Destroyers, Storm Lords
Space Wolves	Leman Russ	Fenris	Wolf Brothers
Imperial Fists	Rogal Dorn	Terra	Black Templars, Crimson Fists
Night Lords	Konrad Curze	[Nostramo]	Excommunié Traitoris
Blood Angels	Sanguinius	Baal	Angels Encarmine, Angels Sanguine, Flestearers, Angels Vermilion, Blood Drinkers
Iron Hands	Ferrus Manus	Medusa	Red Talons, Brazen Claws
World Eaters	Angron	Non Archivé	Excommunié Traitoris
Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Patriarchs of Ulixis, White Consuls, Black Consuls, Libators, Praetors of Orpheus, Inceptors, Genesis Chapter
Death Guard	Mortarion	[Barbarus]	Excommunié Traitoris
Thousand Sons	Magnus le Rouge	[Prospero]	Excommunié Traitoris
Lunar Wolves	Horus	[Cthonia]	Excommunié Traitoris
Word Bearers	Lorgar	[Colchis]	Excommunié Traitoris
Salamanders	Vulkan	Nocturne	Aucune filiation connue
Raven Guard	Corax	Deliverance	Black Guard, Revilers, Raptors
Alpha Legion	Alpharius	Non Archivé	Excommunié Traitoris

Les Dark Angels et leurs successeurs de la Deuxième Fondation se font appeler les Impardonnés.

Source: Mythos Angelica Mortis (M.36)

Toute trace effacée des archives
– origine de l'ordre inconnue

"Les Space Wolves encouragent la déviance génétique [hypertrophie des canines] et présentent une organisation et des tactiques fort peu orthodoxes."

Source: Inquisiteur Horst (M.37)

Les Blood Angels et leurs chapitres successeurs ont adopté des pratiques de réplique génétique déviantes qui ont perverti leur patrimoine génétique de façon irrémédiable.

Des rumeurs de "Soif Rouge" et de "Rage Noire" persistent, malgré de nombreuses investigations.

Source: Rapport - Inquisiteur Damne (M.34)

Toute trace effacée des archives
– origine de l'ordre inconnue

Voici les successeurs de la légion des Ultramarines mentionnés dans l'Apocryphe de Davio. L'Apocryphe de Skaros indique qu'ils seraient 23 en tout, sans toutefois les nommer.

Source: Compileur Atreax (M.41)

La légion des Ultramarines est à l'origine d'environ 60% du patrimoine génétique des chapitres Space Marines actuels. Les Ultramarines règnent sur l'une des plus puissantes institutions du Bord Oriental, un vaste empire du sud-est galactique nommé Ultramar.

Source: Liber Astartes (M.37)

Les Lunar Wolves furent rebaptisés les Sons of Horus (c.125.M30). Après la mort d'Horus, ils devinrent la Black Legion.

Source: Grimoire Hereticus (M.35)

LÉGION: Nom de la légion à sa fondation.
PRIMARQUE: Nom du Primarque dont la légion a tiré son patrimoine génétique.
MONDE: Monde d'origine. Les parenthèses indiquent que le monde a été détruit.

CHAPITRE DE LA 2^e FONDATION – Chapitres mentionnés dans l'Apocryphe de Davio [M.33].
EXCOMMUNIÉ TRAITORIS – Ces légions se sont rebellées lors de la Grande Hérésie, comme l'atteste le Grimoire Hereticus [M.35].

ANGELS OF VENGEANCE



Les exploits des Angels of Vengeance sont méconnus, car plus que tout autre chapitre Impardonné, ils refusent les lauriers de la gloire et se concentrent sur leur mission à l'exclusion de toute autre considération. Les membres de toutes les compagnies portent des armures noir de jais, rappelant les couleurs originelles de la légion des Dark Angels. Les Angels of Vengeance exaltent un aspect particulier du caractère des Dark Angels, que l'on pourrait décrire comme une dévotion à leur cause dangereusement proche de l'obsession. Ils se trouvent inévitablement impliqués dans des batailles où d'autres forces auraient peu d'espoir de prévaloir et ressortent toujours victorieux, en dépit des pertes subies.

Les Angels of Vengeance sont réputés pour leur haine implacable de tous les ennemis de l'Imperium, et sont toujours prompts à pourchasser et exterminer les extraterrestres, les renégats et les serviteurs du Chaos.

Les Angels of Vengeance ont subi à de nombreuses reprises des pertes extrêmement sévères, conséquence de leur refus d'accepter qu'un adversaire puisse être leur égal. Ainsi, l'avenir même du chapitre a été mis en danger plus d'une fois. À la suite du Siège de San Apolis, leurs pertes étaient si lourdes que les Angels of Vengeance durent consacrer presque un siècle entier à reconstituer leurs effectifs tout comme leur réserve d'implants, avant de pouvoir retourner au combat.

GUARDIANS OF THE COVENANT



Les Guardians of the Covenant sont un chapitre Impardonné dont le monde de recrutement se trouve dans la bordure occidentale de l'Imperium. Le chapitre a livré bataille à de multiples reprises le long des marches du Segmentum Pacificus, et s'est retrouvé à la tête de nombreuses croisades dans les Étoiles du Halo. Ils se sont particulièrement distingués lors de l'Incursion de Lelith, où ils sauvèrent un sous-secteur entier des méthodes de soumission particulièrement atroces des extraterrestres de Lelith.

Le chapitre est connu pour son caractère monastique prononcé, ses membres se considérant d'ailleurs comme de véritables moines-guerriers. L'érudition est pour eux aussi importante que l'art de la guerre et ils étudient avec assiduité les enseignements de l'Empereur et de leur Primarque. Leurs bannières, leurs armures et la coque de leurs véhicules sont couvertes de textes manuscrits et enluminés, extraits des pages du Codex Astartes, du Requiem Angelis et de nombre d'autres ouvrages sacrés des Space Marines. La forteresse-monastère du chapitre ressemble à une immense cathédrale dont les flèches percent les nuages qui courent au-dessus de leur domaine, le monde montagneux de Mortikah VII.

DISCIPLES OF CALIBAN



Les circonstances de la fondation des Disciples of Caliban demeurent mystérieuses et controversées. À la fin du 37^e Millénaire, Anaziel, Grand Maître Suprême des Dark Angels, demanda la création d'un nouveau chapitre de Space Marines auprès des Hauts Seigneurs de Terra. Un long débat s'ensuivit, car jamais un Maître de chapitre n'avait formulé une telle requête, et malgré le fait que les Dark Angels ne donnèrent nulle explication pour justifier leur demande, on accéda à leur requête et les Disciples of Caliban furent créés.



On pense qu'Anaziel réclama la création des Disciples of Caliban pour accomplir une mission bien spécifique, qui serait, selon la rumeur qui court parmi les Impardonnés, la traque et la capture du renégat connu sous le nom de Cypher, bien que nul en dehors du Cercle Intérieur du chapitre ne connaisse l'entière vérité. Les Disciples of Caliban sont un chapitre extrêmement mobile, et leur flotte a été repérée lors de conflits se déroulant dans tout l'Imperium, voire loin en dehors de ses frontières. On spéculait que nombre de ces conflits furent suscités par la présence de Cypher, dont l'influence pernicieuse semble cristalliser les haines et les rancœurs, et les Disciples of Caliban sont experts dans la détection des signes les plus subtils de la présence des Déchus.

Le patrimoine génétique dont ils héritèrent à leur fondation était le summum de ce que pouvaient produire les Dark Angels en termes de pureté, surveillé avec plus de rigueur encore que ne le requiert l'Adeptus Terra. À l'heure actuelle, les implants sont constamment testés pour éviter toute corruption ou dégradation, si bien que leur patrimoine génétique est le plus pur de tous les chapitres Impardonnés. Les Disciples of Caliban sont d'une vertu et d'une noblesse inégalées, et accomplissent leur devoir avec une dévotion sans faille. Leurs vaisseaux abritent des reliquaires célébrant leurs exploits et ceux de leurs géniteurs, et chaque compagnie comprend des Porteurs de Reliques chargés de brandir ces artefacts au combat afin d'amener les Frères de Bataille à se dépasser. La plus sacrée de ces reliques est le Lionus Censum, un immense parchemin détaillant les noms et les exploits des plus glorieux membres du chapitre.

CONSECRATORS



Les Consecrators n'apparaissent dans quasiment aucune des chroniques de l'Imperium. Leurs actions ne sont relatées nulle part et l'on ne trouve aucune trace de leur existence avant le troisième siècle du quarantième millénaire. C'est dans le récit épique du

Second Schisme de Kuppukin, par le notaire Corwen Quilp, que le chapitre apparut pour la première fois.

Au plus fort de la guerre, la 52^e Armée était encerclée par les séparatistes, ses effectifs réduits à une vingtaine de régiments à peine, lorsque la totalité du chapitre des Consecrators se déploya pour la secourir. Sans répondre à aucun des messages radio de la 52^e Armée, les Consecrators lancèrent immédiatement une attaque dévastatrice sur le siège du pouvoir de l'ennemi. En moins de six heures, les Consecrators éliminèrent l'intégralité de l'état-major des séparatistes, brisant la rébellion et gagnant par la même occasion la guerre.

Leur mission achevée, le chapitre se retira, pour ne plus être revu avant trois décennies, lorsque sa 4^e Compagnie combattit aux côtés des Dark Angels durant l'Intervention d'Arrulas. Bien que ses descriptions soient généralement vagues, Quilp insiste sur un élément de l'apparence des Consecrators. Il nota en effet que les Space Marines portaient de nombreuses reliques sacrées et utilisaient des modèles d'armes, de véhicules et d'armures énergétiques extrêmement anciens. Comme si, fit remarquer l'auteur, ils avaient hérité des armes les plus révérees de la légion des Dark Angels, les préservant avec soin au cours des âges pour les utiliser contre les ennemis du Lion et de l'Empereur.

ANGELS OF REDEMPTION



Les Angels of Redemption sont un chapitre loué à travers tout l'Imperium, dont les exploits les ont rendus aussi célèbres que les Dark Angels. Ils ont participé à un grand nombre de conflits majeurs, seuls ou en tant qu'éléments d'une plus vaste

force. Cependant, comme tous les Impardonnés, ils sont voués à se tenir à l'écart de leurs alliés.

Le trait commun à tous ces engagements est que les Angels of Redemption font montre d'un empressement particulier à laver l'honneur des Dark Angels. Rien ne peut dissuader le chapitre de pourchasser les Déchus, et il semble qu'ils ne participent à une bataille qu'afin de se rapprocher de leur objectif principal. Si les Dark Angels ont à de multiples reprises quitté un théâtre d'opération pour se consacrer à leur mystérieuse mission, les Angels of Redemption ont agi de la sorte encore plus souvent que leur chapitre primogénitor, souvent avec des conséquences tragiques. Lors de la Défense de Gatlinghive, les Angels of Redemption se redéploèrent au moment même de l'assaut final des orks, laissant les

sept brigades de la Milice de Gatlinghive affronter une horde de trois millions d'orks. Les Angels of Redemption n'eurent jamais à répondre de cette désertion, et il n'y eut de toute façon pas de survivants pour demander une enquête. Les Angels of Redemption étaient eux-mêmes partis à la poursuite d'un Déchu, un ancien Maître de Compagnie du nom de Baalakai. Pour les Impardonnés, sa capture valait certainement le sacrifice de la population de Gatlinghive, et des miliciens qui avaient combattu en vain pour la défendre.

En raison de cet incident et d'autres événements similaires, il est arrivé que des forces impériales déclinent l'offre d'assistance des Angels of Redemption, en dépit de l'offense que cela représentait. Une telle attitude n'a pas encore eu de conséquences, mais selon les actions du chapitre, cela pourrait entraîner une enquête de l'Inquisition, voire l'excommunication des Angels of Redemption.

ANGELS OF ABSOLUTION



Les Angels of Absolution jouissent de liens très étroits avec les Dark Angels, avec lesquels ils ont à de nombreuses reprises mis sur pied des opérations. La Deuxième Compagnie du chapitre a souvent travaillé de concert avec la Ravenwing des Dark

Angels, afin de multiplier leurs chances de succès dans la traque des Déchus.

Les deux compagnies ont ainsi opéré ensemble sur Archangel VII, où se trouvait une petite bande regroupant des Dark Angels Déchus et leurs disciples, terrés quelque part au pôle nord de ce monde glacé, dans une région totalement impropre à la vie.

Une fois les Déchus débusqués, la Deathwing et la Première Compagnie des Angels of Absolution attaquèrent la forteresse, dont les défenseurs s'avèrent expérimentés, bien organisés et féroces, si bien que l'assaut dura pas moins de deux jours, et douze Terminator moururent avant que les remparts ne soient percés. La force combinée rencontra trois Déchus au cours de l'engagement qui s'ensuivit et si l'un d'eux fut tué au combat, les deux autres furent capturés et ramenés sur le Roc.

Les Angels of Absolution sont très proches des Dark Angels, dans leurs doctrines comme dans leur tempérament. Les enseignements des deux chapitres sont similaires mais les Angels of Absolution divergent notablement dans leur perception de la culpabilité du chapitre vis-à-vis des Déchus. La distinction est assez subtile, mais il semblerait que les Angels of Absolution considèrent que leurs péchés ont été rachetés par les actes de leurs prédécesseurs lors de la Chute de Caliban. Ainsi, si les Angels of Absolution considèrent qu'ils ont échappé à la damnation, ils estiment qu'il est de leur devoir de châtier les traîtres, en un acte séculier de contrition.



LISTE D'ARMÉE DES DARK ANGELS

Les pages suivantes sont consacrées à la liste d'armée qui vous permet de jouer une force de Dark Angels, ou de l'un de leurs chapitres successeurs, dans les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000. Cette liste vous fournit aussi les informations de base pour jouer des Dark Angels dans des scénarios de votre cru, ou dans une campagne.

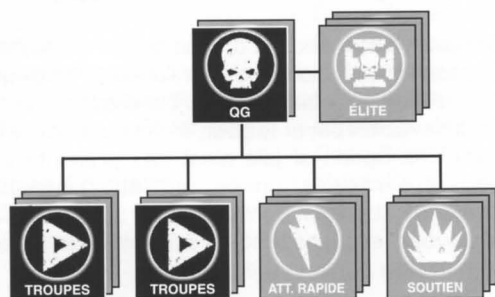
La liste d'armée vous permet de mettre sur pied une force basée sur les troupes qui pourraient être déployées par une Compagnie de Combat Dark Angels, avec ses soutiens issus d'autres compagnies du chapitre. En outre, dès lors que vous incluez un Maître de la Deathwing ou de la Ravenwing, vous avez la possibilité de jouer une force exclusivement composée de membres de la Deathwing ou de la Ravenwing.

La liste d'armée est divisée en cinq sections. La totalité des escouades, personnages et véhicules sont répartis parmi celles-ci en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine possède une valeur en points basée sur son efficacité au combat. Avant de choisir une armée, il vous faudra vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le total de points que vous pourrez dépenser pour la constituer. Vous pourrez ensuite rassembler votre armée comme indiqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée d'un scénario. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grise vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noire indique un choix obligatoire. Voici le schéma de structure des Missions Standards :

MISSIONS STANDARDS



OBLIGATOIRE	OPTIONNEL	OPTIONNEL
1 QG	1 QG	3 Élite
2 Troupes	4 Troupes	3 Att. Rapide
		3 Soutien

MISSIONS & POINTS

Ces listes d'armée sont principalement conçues pour les Combats de Patrouilles et les Missions Standards du livre de règles de Warhammer 40,000. Elles peuvent être utilisées dans le cadre d'autres missions qui font appel au schéma de structure d'armée, mais veuillez noter que l'équilibre du jeu peut s'en trouver modifié.

Si vous optez pour un Combat de Patrouilles ou une Mission Standard, cela va dicter le nombre de points disponibles pour sélectionner l'armée. Les Patrouilles de Combat font toujours 400 points, tandis que pour une Mission Standard, chaque joueur choisit au moins 500 points d'armée. Bien entendu, plus la valeur des armées est élevée, plus la partie sera longue.

De plus, la Mission choisie va déterminer si des restrictions s'appliquent à la composition d'armée. Voyez les sections Combat de Patrouilles ou Missions Standards du livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de précisions sur ces restrictions.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

Avant de commencer à sélectionner votre armée, entendez-vous avec votre adversaire sur la taille respective des forces en présence. De nombreux joueurs optent pour des parties d'à peu près 1500 points, qui durent environ deux heures, voire un après-midi ou une soirée entière. Pour choisir une première unité, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez de sa taille et de ses options éventuelles (toute amélioration choisie pour une figurine doit être représentée sur celle-ci). Ceci fait, retirez la valeur en points de l'unité de votre total puis effectuez un autre choix et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Vous pouvez ensuite passer aux choses sérieuses et enfin livrer bataille !

REPRÉSENTER LES CHAPITRES SUCCESEURS

Collectionner une armée basée sur un chapitre successeur est fort simple. Utilisez la liste d'armée des Dark Angels présentée dans les pages suivantes et peignez vos figurines selon le schéma de couleur approprié de la page 72 (ou inventez votre propre schéma).

Pour représenter les Maîtres des chapitres successeurs, vous pouvez employer les règles des personnages nommés Dark Angels, comme Azrael ou Belial. Il vous suffit de changer leur nom.

C'est une façon aisée de personnaliser votre armée, assurez-vous simplement que votre adversaire sait de quoi il retourne.

ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière que vous pouvez utiliser dans vos parties. Vous trouverez plus d'informations sur l'historique et les règles spécifiques des troupes, véhicules et équipements figurant dans la liste d'armée en consultant les pages 23 à 55 de cet ouvrage. Quant aux informations et exemples de figurines Citadel dont vous aurez besoin pour représenter ces troupes, véhicules et équipements, ils se trouvent dans les pages 57 à 72.

Chaque entrée de la liste d'armée est divisée en sept sections comme suit :

ESCOUADE D'ASSAUT											COÛT : 125 POINTS
1		CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	6 Options :
	Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	
	Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	
2	Composition :		4 Équipement :								
	1 Sergent Vétéran 4 Space Marines										
3	Type :		7 Transport :								
	Infanterie autoportée										
5	Règles Spéciales :		6 Options :								
	- Et ils ne connaîtront pas la peur - Escouades de combat - Frappe en profondeur										
- L'escouade peut inclure cinq Space Marines de plus pour +110 points. - Jusqu'à deux Space Marines d'Assaut peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points par figurine. - Le Sergent Vétéran peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points. - Le Sergent Vétéran peut remplacer son épée tronçonneuse par une arme énergétique pour +15 points ou par un gantelet énergétique pour +25 points. - Le Sergent Vétéran peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points. - Le Sergent Vétéran peut recevoir un bouclier de combat pour +10 points.											

- 1 Profil d'Unité :** Vous trouverez, au début de chaque entrée, le nom de l'unité, le profil des figurines qu'elle peut inclure, et le coût en points de l'unité sans amélioration. Par exemple, l'entrée ci-dessus concerne l'escouade d'Assaut, laquelle coûte 125 points.
- 2 Composition d'Unité :** Lorsque c'est nécessaire, cette entrée fait la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base. Par exemple, l'escouade d'Assaut ci-dessus est constituée d'un Sergent Vétéran et de quatre Space Marines.
- 3 Type d'Unité :** Cela fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles. Par exemple, une unité peut être de l'*infanterie*, de l'*infanterie autoportée* ou un *véhicule*. Elle peut aussi avoir des règles spéciales de mouvement, de tir ou d'assaut.
- 4 Arsenal :** Cette entrée détaille l'équipement porté par les figurines de l'escouade. Le coût de ces figurines et de ces équipements est inclus dans la valeur en points qui accompagne le profil.
- 5 Règles Spéciales :** Toute règle spéciale qui s'applique à l'unité est mentionnée ici. Ces règles spéciales sont décrites en détail dans la section Forces. Certaines font référence aux Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, l'escouade d'Assaut ci-dessus bénéficie des règles *Et ils ne connaîtront pas la peur...* et *Escouades de combat*, qui sont décrites page 23, dans les règles spéciales de l'armée Dark Angels. Elle peut aussi effectuer une *frappe en profondeur*, comme décrit dans les règles spéciales des scénarios.
- 6 Options :** Cette section dresse la liste de toutes les améliorations disponibles pour l'unité. Si une figurine est visiblement équipée avec l'une de ces options, vous devez en payer le coût, et vous ne pouvez pas jouer une option si elle n'est pas présente sur la figurine. Certaines unités ont des options qui concernent la façon dont elles sont sélectionnées et déployées, et qui dépendent souvent de la présence ou non d'un personnage spécial.
- 7 Transport :** Cette dernière rubrique concerne les véhicules de transport accessibles à l'unité. Ces derniers ont leurs propres entrées page 87. La section Véhicules de Transport du livre de règles de Warhammer 40,000 explique précisément comment fonctionnent ces transports de troupes "assignés".



AZRAEL, GRAND MAÎTRE SUPRÊME

COÛT: 225 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Maître	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

Type :

- Infanterie

Unique :

- Une armée ne peut inclure qu'un seul Grand Maître Suprême.

Équipement :

- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Pistolet bolter
- Le Protecteur
- Le Heaume du Lion
- L'Épée des Secrets
- Le Courroux du Lion

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Rites de bataille

Options :

- Si Azrael est présent dans l'armée, le porte-étendard d'une seule escouade de Commandement peut remplacer sa Bannière de Compagnie par la Bannière de Chapitre des Dark Angels pour +15 points.

BELIAL, MAÎTRE DE LA DEATHWING

COÛT: 130 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître de la Deathwing	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Type :

- Infanterie

Unique :

- Une armée ne peut inclure qu'un seul Maître de la Deathwing.

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- L'Épée du Silence

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Rites de bataille

Organisation d'Armée :

- Si Belial est présent dans l'armée, les escouades de Terminator de la Deathwing peuvent être prises comme choix de Troupes et/ou d'Élite.

Options :

- Peut remplacer gratuitement son fulgurant et l'Épée du Silence par un marteau tonnerre et un bouclier tempête, ou une paire de griffes éclair.
- Si Belial est présent dans l'armée, une seule unité de Terminator de la Deathwing peut être améliorée comme suit :
 - Un seul Terminator peut devenir porte-étendard et recevoir la Bannière de Compagnie de la Deathwing pour un coût de +25 points.
 - Un seul Terminator peut être promu Apothicaire et équipé d'un narthecium/reductor pour +30 points.

SAMMAEL, MAÎTRE DE LA RAVENWING

COÛT: 205 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître de la Ravenwing	5	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+

Type :

- Motojet

Unique :

- Une armée ne peut inclure qu'un seul Maître de la Ravenwing.

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Rites de bataille

Équipement :

- Armure énergétique
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Pistolet bolter
- Halo de Fer
- L'Épée de Jais
- Cape Adamantine
- Motojet avec lance-plasma lourd et fulgurants jumelés

Organisation d'Armée :

- Si Sammael est présent dans l'armée, les escadrons d'Attaque de la Ravenwing peuvent être pris comme choix de Troupes et/ou d'Attaque Rapide.

Options :

- Peut remplacer gratuitement sa Motojet par le Land Speeder du Maître de la Ravenwing (dans ce cas le type d'unité devient Véhicule).
- Si Sammael est présent dans l'armée, un seul escadron d'Attaque de la Ravenwing peut être amélioré ainsi :
 - Un seul motard peut devenir porte-étendard et brandir la Bannière de Compagnie de la Ravenwing pour +25 points.
 - Un seul motard peut être promu Apothicaire et recevoir un narthecium/reductor pour +15 points.

	Type	CT	Blindage		
			Av.	Fl.	Ar.
Land Speeder du Maître	Rapide Antigrav	5	14	14	10

Équipement :

- Bolters lourds jumelés
- Canons d'assaut jumelés

Règles Spéciales :

- Bouclier de Nuit
- Frappe en profondeur



EZEKIEL, GRAND MAÎTRE DES ARCHIVISTES

COÛT: 170 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître Archiviste	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Type:

- Infanterie

Unique:

- Une armée ne peut inclure qu'un seul Grand Maître des Archivistes.

Équipement:

- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Le Bouclier du Secret
- Le Rédempteur
- Le Fléau des Traîtres
- Le Livre de la Rédemption
- Coiffe psychique

Règles Spéciales:

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Psyker

Pouvoirs Psychiques:

- Barrière de Force
- Flammes Infernales
- Parasite Cérébral

CHAPELAIN-INVESTIGATEUR

COÛT: 120 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chapelain-Investigateur	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Type:

- Infanterie

Règles Spéciales:

- Personnage indépendant
- Honneur du chapitre
- Litanies de la haine

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Rosarius
- Crozius Arcanum

Options:

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points ou un gantelet énergétique pour +25 points.
- Peut recevoir un fulgurant pour +5 points, ou une arme combinée bolter/lance-flammes, bolter/lance-plasma, ou bolter/fuseur pour +10 points.
- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut recevoir des réacteurs dorsaux pour +20 points ou:
 - une Moto Space Marine pour +30 points.
 - remplacer tout son équipement par une armure Terminator avec rosarius, crozius arcanum et fulgurant pour +25 points.Un Chapelain-Investigateur en armure Terminator peut remplacer son fulgurant par une arme combinée bolter/lance-flammes, bolter/lance-plasma ou bolter/fuseur pour +5 points, et ne peut avoir aucune autre option.

MAÎTRE DE COMPAGNIE

COÛT: 100 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Type:

- Infanterie

Règles Spéciales:

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Rites de bataille

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Halo de Fer
- Épée tronçonneuse

Options:

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Peut remplacer son épée tronçonneuse par l'une des options suivantes:
 - arme énergétique pour +15 points.
 - gantelet énergétique ou une griffe éclair pour +25 points.
 - paire de griffes éclair ou marteau tonnerre pour +30 points.
- Peut recevoir un fulgurant pour +5 points, ou une arme combinée bolter/lance-flammes, bolter/lance-plasma, ou bolter/fuseur pour +10 points.
- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut recevoir des réacteurs dorsaux pour +20 points.

CHAPELAIN

COÛT: 100 POINTS

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

Type:

- Infanterie

Règles Spéciales:

- Personnage indépendant
- Honneur du chapitre
- Litanies de la haine

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Rosarius
- Crozius Arcanum

Options:

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points ou un gantelet énergétique pour +25 points.
- Peut recevoir un fulgurant pour +5 points, ou une arme combinée bolter/lance-flammes, bolter/lance-plasma, ou bolter/fuseur pour +10 points.
- Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Peut recevoir des réacteurs dorsaux pour +20 points ou une Moto Space Marine pour +30 points.



ARCHIVISTE

COÛT: 120 POINTS

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

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Coiffe psychique
- Arme de force

Pouvoirs Psychiques :

- Barrière de Force
- Flammes Infernales

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Personnage indépendant
- Psyker

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
 - Peut recevoir un fulgurant pour +5 points, ou une arme combinée bolter/lance-flammes, bolter/lance-plasma, ou bolter/fuseur pour +10 points.
 - Peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
 - Peut recevoir des réacteurs dorsaux pour +20 points ou :
 - une Moto Space Marine pour +30 points.
 - remplacer son équipement par une armure Terminator avec arme de force, coiffe psychique et fulgurant pour +25 points.
- Un Archiviste en armure Terminator peut remplacer son fulgurant par une arme combinée bolter/lance-flammes, bolter/lance-plasma ou bolter/fuseur pour +5 points, et ne peut avoir aucune autre option.

ESCOUADES DE COMMANDEMENT

Une armée de Dark Angels peut inclure une escouade de Commandement pour chaque *personnage indépendant* qu'elle comprend. Cette escouade n'utilise aucun choix du schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité QG distincte.

ESCOUADE DE COMMANDEMENT

COÛT: 105 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition :

- 5 Vétérans
- Space Marines

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Bolter ou épée tronçonneuse

Règle Spéciale :

- Sans peur

Transport :

- Les escouades de Commandement peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback comme véhicule de transport assigné (voir les coûts en points page 87).

Options :

- Jusqu'à deux Vétérans peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points par figurine.

- Jusqu'à deux Vétérans peuvent remplacer leur bolter ou leur épée tronçonneuse par une arme énergétique pour +15 points par figurine, ou un gantelet énergétique pour +25 points par figurine.
- Tout Vétéran peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Jusqu'à deux Vétérans peuvent remplacer leur bolter ou leur épée tronçonneuse par un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points par figurine.
- Un seul Vétéran peut être promu Apothicaire et équipé d'un narthecium/reductor pour +20 points.
- Un seul Vétéran peut devenir porte-étendard et brandir la Bannière de Compagnie pour +10 points.
- Pour chaque Maître de Compagnie de l'armée, une escouade de Commandement peut promouvoir une figurine en Champion de Compagnie en remplaçant son épée tronçonneuse par une arme énergétique et en lui donnant un bouclier de combat, pour +25 points.
- Pour chaque Chapelain-Investigateur de l'armée, une escouade de Commandement peut remplacer sa Bannière de Compagnie par un Étendard Sacré pour +5 points.

FRÈRE BETHOR

Les Dark Angels possèdent trois antiques bannières de guerre, chacune remontant à l'époque de la Grande Croisade. Il est de coutume qu'une seule d'entre elles soit en usage à la fois, tandis que les deux autres sont gardées avec révérence dans les entrailles du Roc, protégées par un champ de stase.

Frère Bethor est le porteur actuel de l'Étendard Sacré. Il a été choisi pour cette mission honorifique suite au courage exceptionnel dont il a fait preuve durant la Purge de Durganion XIII où, seul, il parvint à récupérer la bannière de la 3^e Compagnie après qu'elle disparut sous une marée de Genestealers.



ESCOUADE TERMINATOR DEATHWING

COÛT: 215 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Options :

- Toute figurine peut remplacer gratuitement ses armes par une paire de griffes éclair ou un marteau tonnerre et un bouclier tempête.
- Toute figurine peut remplacer son gantelet ou son épée énergétique par un poing tronçonneur pour +5 points par figurine.
- Un seul Terminator de l'escouade peut recevoir un lance-missiles cyclone pour +20 points, ou remplacer son fulgurant par un lance-flammes lourd pour +5 points ou par un canon d'assaut pour +30 points.

Composition :

- 1 Sergent Terminator Deathwing
- 4 Terminator Deathwing

Équipement :

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Gantelet énergétique (le Sergent a une épée énergétique)

Type :

- Infanterie

Règles Spéciales :

- Sans peur
- Assaut Deathwing

DREADNOUGHT

COÛT: 125 POINTS

	Type	CC	CT	F	I	A	Av.	Fl.	Ar.
Dreadnought	Marcheur	4	4	6	4	2	12	12	10

Options :

- Peut être promu Dreadnought Vénérable pour +20 points.
- Peut remplacer son arme de corps à corps de Dreadnought par un lance-missiles pour +10 points.
- Peut remplacer son fulgurant par un lance-flammes lourd pour +5 points.
- Peut remplacer gratuitement son canon d'assaut par un multi-fuseur, un lance-plasma lourd ou des autocanons jumelés, ou par des canons laser jumelés pour +20 points.
- Peut recevoir un blindage renforcé pour +15 points.

Équipement :

- Canon d'assaut
- Arme de corps à corps de Dreadnought (avec fulgurant intégré)
- Fumigènes
- Projecteur

Transport :

- Un Dreadnought peut choisir un Module d'Atterrissage comme véhicule de transport assigné (voir son coût en points page 87).

TECHMARINES

Une armée de Dark Angels peut inclure un Techmarine pour chaque véhicule choisi comme Élite ou Soutien dans la liste d'armée (à l'exception des véhicules de transport assignés). Le Techmarine n'occupe aucun choix dans le schéma de structure d'armée, mais compte sinon comme une unité d'Élite distincte.

TECHMARINE

COÛT: 75 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Techmarine	4	4	4	4	2	4	2	9	2+
Serviteur	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

Options :

- Peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Peut remplacer son servo-bras par un servo-harnais pour +25 points.
- Peut-être accompagné par jusqu'à quatre serviteurs armés d'un servo-bras et d'une arme de corps à corps pour +25 points par figurine. Tout serviteur peut remplacer gratuitement son servo-bras par un bolter lourd ou un multi-fuseur, ou par un lance-plasma lourd pour +10 points par figurine.

Type : Infanterie

Équipement :

- Armure d'artificier
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Arme énergétique
- Servo-bras

Règles Spéciales :

- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Bénédiction de l'Omnimesse

Transport :

- Peut choisir un Module d'Atterrissage, un Razorback ou un Rhino comme véhicule de transport assigné (voir page 87).

ESCOUADE DE VÉTÉRANS DE COMPAGNIE

COÛT: 100 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition :

- 1 Sergent Vétéran
- 4 Vétéran

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Bolter ou épée tronçonneuse

Règles Spéciales :

- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Escouades de combat

Transport :

- Les Vétéran de Compagnie peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback comme véhicule de transport assigné (voir les coûts en points page 87).

Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à cinq Vétéran de plus pour +20 points par figurine.
- Jusqu'à trois Vétéran peuvent remplacer leur bolter ou leur épée tronçonneuse par une arme de la liste suivante :
 - Fulgurant pour +5 points par figurine.
 - Arme combinée bolter/lance-flammes, bolter/lance-plasma, ou bolter/fuseur pour +10 points par figurine.
 - Arme énergétique ou pistolet à plasma pour +15 points par figurine.
 - Gantelet énergétique ou une griffe éclair pour +25 points par figurine.
 - Paire de griffes éclair ou marteau tonnerre pour +30 points par figurine.
- Tout Vétéran peut recevoir un bouclier de combat pour +5 points par figurine, ou un bouclier tempête pour +10 points par figurine.
- Tout Vétéran peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points par figurine.
- Un seul Vétéran peut remplacer son bolter ou son épée tronçonneuse par un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points, ou un lance-plasma pour +15 points.
- Un seul Vétéran peut remplacer son bolter par un bolter lourd, un lance-missiles ou un multi-fuseur pour +10 points, ou par un lance-plasma lourd ou un canon laser pour +20 points.

ESCOUADE DE SCOUTS

COÛT: 80 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Scout	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Composition :

- 1 Sergent Scout
- 4 Scouts

Type :

- Infanterie

Règles Spéciales :

- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Infiltrateurs
- Mouvement à couvert
- Escouades de combat

Équipement :

- Armure Scout
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Bolter ou fusil ou épée tronçonneuse ou couteau de combat

Options :

- L'escouade peut inclure cinq Scouts supplémentaires pour +65 points.
- Tout Scout peut remplacer son bolter par un fusil de sniper pour +5 points par figurine.
- Un seul Scout peut remplacer son bolter par un bolter lourd pour +15 points ou un lance-missiles pour +20 points.
- Le Sergent peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Le Sergent peut remplacer son bolter par une arme énergétique pour +15 points ou par un gantelet énergétique pour +25 points.
- Le Sergent peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.

Transport :

- Les escouades de Scouts peuvent choisir un Module d'Atterrissage comme véhicule de transport assigné (voir les coûts en points page 87).

SERGENT NAAMAN

Le Sergent Naaman joua un rôle crucial dans la défaite des orks sur Piscina. Les premières tentatives d'infiltration du chapitre furent repoussées par l'implacable avancée des orks. Mais Naaman parvint à échapper à la vigilance des hordes de Nazdreg. À la tête d'une équipe de scouts, il se glissa entre les sentinelles ennemies et découvrit le mode opératoire des peaux-vertes. C'est

Naaman qui transmit aux Techmarines des détails cruciaux sur les équipements de téléportation des orks. C'est aussi lui qui appela les forces de la Deathwing sur place. Naaman combattit les contre-attaques des orks et tint jusqu'à l'arrivée des renforts, avant de finalement périr dans l'explosion d'un dreadnought ork. Son nom est depuis inscrit dans le Livre d'Honneur.

► TROUPES ►

ESCOUADE TACTIQUE

COÛT : 90 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Composition :

- 1 Sergent Vétéran
- 4 Space Marines

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Bolter

Type :

- Infanterie

Règles Spéciales :

- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Escouades de combat

Transport :

- Les escouades Tactiques peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback comme véhicule de transport assigné (voir les coûts en points page 87).

Options :

- L'escouade peut inclure cinq Space Marines de plus pour +75 points.
- Le Sergent Vétéran peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Le Sergent Vétéran peut remplacer gratuitement son bolter par une épée tronçonneuse, par une arme énergétique pour +15 points, ou par un gantelet énergétique pour +25 points.
- Le Sergent Vétéran peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Un seul Space Marine peut remplacer son bolter par un lance-flammes pour +5 points, un fuseur pour +10 points ou un lance-plasma pour +15 points.
- Si l'escouade comprend dix figurines, un seul Space Marine peut remplacer son bolter par un bolter lourd ou un lance-missiles ou un multi-fuseur pour +10 points, par un lance-plasma lourd pour +15 points, ou par un canon laser pour +20 points.

◄ ATTAQUE RAPIDE ►

ESCOUADE D'ASSAUT

COÛT : 125 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Composition :

- 1 Sergent Vétéran
- 4 Space Marines

Équipement :

- Armure énergétique
- Réacteurs dorsaux
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Épée tronçonneuse

Type :

- Infanterie autoportée

Règles Spéciales :

- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Escouades de combat
- Frappe en profondeur

Options :

- L'escouade peut inclure cinq Space Marines de plus pour +110 points.
- Jusqu'à deux Space Marines d'Assaut peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points par figurine.
- Le Sergent Vétéran peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Le Sergent Vétéran peut remplacer son épée tronçonneuse par une arme énergétique pour +15 points ou par un gantelet énergétique pour +25 points.
- Le Sergent Vétéran peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Le Sergent Vétéran peut recevoir un bouclier de combat pour +10 points.

Transport :

- L'escouade peut retirer ses réacteurs dorsaux et compte alors comme de l'infanterie. Elle peut dans ce cas choisir gratuitement un Module d'Atterrissage ou un Rhino comme véhicule de transport assigné (voir les coûts en points page 87).

⚡ ATTAQUE RAPIDE ⚡

ESCADRON D'ATTAQUE RAVENWING

COÛT: 120 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent									
Ravenwing	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Motard Ravenwing	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto d'Assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

		Blindage			
Type	CT	Av.	Fl.	Ar.	
Land Speeder Rapide, Antigra	4	10	10	10	

Composition :

- 1 Sergent de la Ravenwing
- 2 Motards de la Ravenwing

Type :

- Les Motos et Motos d'Assaut sont des Motos
- Les Land Speeder sont des Véhicules

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter ou épée tronçonneuse
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Moto Space Marine avec bolters jumelés et balise de téléportation

Règles Spéciales (Motos et Motos d'Assaut uniquement) :

- Sans peur
- Scouts
- Escadrons de combat

Options :

- L'escadron peut inclure trois Motos de la Ravenwing de plus pour +100 points.
- Le Sergent de la Ravenwing peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Le Sergent de la Ravenwing peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points
- Le Sergent de la Ravenwing peut recevoir une arme énergétique pour +15 points ou un gantelet énergétique pour +25 points.
- Jusqu'à deux Motards de la Ravenwing peuvent recevoir un lance-flammes pour +5 points par figurine, un fuseur pour +10 points par figurine, ou un lance-plasma pour +15 points par figurine.
- L'escadron peut inclure une Moto d'Assaut de la Ravenwing avec armure énergétique, pistolet bolter, grenades à fragmentation et antichars, balise de téléportation, bolters jumelés et bolter lourd ou multi-fuseur pour +50 points.
- Si l'escadron comprend six Motos de la Ravenwing, il peut alors inclure un Land Speeder avec bolter lourd et canon d'assaut pour +100 points.

ESCADRON D'APPUI RAVENWING

COÛT: 65 POINTS

		Blindage			
Type	CT	Av.	Fl.	Ar.	
Land Speeder Rapide, Antigra	4	10	10	10	

Composition :

- 1 Land Speeder de la Ravenwing avec bolter lourd

Type :

- Escadron de véhicules

Options :

- Peut inclure jusqu'à quatre Land Speeder de la Ravenwing de plus avec bolter lourd pour +65 points par véhicule.
- Tout Land Speeder peut remplacer gratuitement son bolter lourd par un multi-fuseur.
- Un seul Land Speeder peut recevoir un lance-missiles Typhoon pour +10 points.
- Un seul Land Speeder n'ayant pas de lance-missiles Typhoon, peut être équipé d'un lance-flammes lourd pour +10 Points ou d'un canon d'assaut pour +35 points.

LES LAMES DE LA RAISON

Les Lames de la Raison sont conservées dans un reliquaire sacré, et sont actuellement confiées au Chapelain-investigateur Asmodai. Cette arme antique et horrible est une sorte de couteau aux multiples lames polies et affûtées comme des rasoirs. Ces lames sont parcourues de fins câbles neuraux qui infligent des souffrances extrêmes lorsqu'ils entrent en contact avec des nerfs. Bien que

les Lames de la Raison n'aient pas été conçues pour le combat, elles ont été employées à de multiples reprises à la place du Crozius Arcanum par les Chapelain-investigateurs qui en avaient la garde. On raconte que les Déchus craignent cette arme plus que tout, car son contact est si douloureux qu'il pousse à implorer le pardon... ou la mort.

SOUTIEN

ESCOUADE DEVASTATOR

COÛT: 90 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Composition :

- 1 Sergent Vétéran
- 4 Space Marines

Type :

- Infanterie

Règles Spéciales :

- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Escouades de combat

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades à fragmentation
- Grenades antichars
- Bolter

Transport :

- Les escouades Devastator peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino, ou un Razorback comme véhicule de transport assigné (voir les coûts en points page 87).

Options :

- L'escouade peut inclure cinq Space Marines de plus pour +75 points.
- Le Sergent Vétéran peut gratuitement remplacer son bolter ou pistolet bolter par une épée tronçonneuse, ou son pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +15 points.
- Le Sergent Vétéran peut remplacer son épée tronçonneuse par une arme énergétique pour +15 points ou par un gantelet énergétique pour +25 points.
- Le Sergent Vétéran peut recevoir des bombes à fusion pour +5 points.
- Jusqu'à quatre Space Marines peuvent remplacer leur bolter par l'une des armes suivantes :
 - bolter lourd ou multi-fuseur pour +15 points par figurine.
 - lance-missiles pour +20 points par figurine.
 - lance-plasma lourd pour +25 points par figurine.
 - canon laser pour +35 points par figurine.

LAND RAIDER

COÛT: 250 POINTS

	Blindage			
Type	CT	Av.	Fl.	Ar.
Char	4	14	14	14

Règles Spéciales :

- Esprit de la machine
- Véhicule d'assaut

Équipement :

- Bolters lourds jumelés
- Deux tourelles latérales avec canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Fulgurant sur pivot pour +5 points.
- Missile traqueur pour +15 points.
- Blindage renforcé pour +15 points.

Capacité de Transport :

- Dix figurines.
- Les figurines en armure Terminator comptent comme deux figurines.

LAND RAIDER CRUSADER

COÛT: 250 POINTS

	Blindage			
Type	CT	Av.	Fl.	Ar.
Char	4	14	14	14

Règles Spéciales :

- Esprit de la machine
- Véhicule d'assaut

Équipement :

- Canons d'assaut jumelés
- Multi-fuseur
- Deux tourelles latérales Ouragan
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Fulgurant sur pivot pour +5 points.
- Missile traqueur pour +15 points.
- Blindage renforcé pour +15 points.

Capacité de Transport :

- Seize figurines.
- Les figurines en armure Terminator comptent comme deux figurines.

PREDATOR

COÛT: 70 POINTS

		Blindage		
Type	CT	Av.	Fl.	Ar.
Char	4	13	11	10

Équipement :

- Autocanon
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Fulgurant sur pivot pour +5 points.
- Missile traqueur pour +15 points.
- Blindage renforcé pour +15 points.
- Lane de bulldozer pour +5 points.
- Peut remplacer l'autocanon par des canons laser jumelés pour +35 points.
- Peut-être équipé de tourelles latérales armées de bolters lourds pour +25 points ou de canons laser pour +60 points.

SOUTIEN

WHIRLWIND

COÛT : 85 POINTS

Type	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Ar.
Char	4	11	11	10

Équipement :

- Lance-missiles Whirlwind
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Fulgurant sur pivot pour +5 points.
- Missile traqueur pour +15 points.
- Lane de bulldozer pour +5 points.
- Blindage renforcé pour +15 points.

VINDICATOR

COÛT : 125 POINTS

Type	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Ar.
Char	4	13	11	10

Équipement :

- Canon Démolisseur
- Fulgurant
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Fulgurant sur pivot pour +5 points.
- Missile traqueur pour +15 points.
- Lane de bulldozer pour +5 points.
- Blindage renforcé pour +15 points.

VÉHICULES DE TRANSPORT ASSIGNÉS

Certaines unités Dark Angels peuvent choisir un véhicule de transport assigné. Ces engins n'occupent aucun choix dans le schéma de structure d'armée, mais fonctionnent hormis cela comme des unités séparées. Voyez la section consacrée aux véhicules de transport dans le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails sur leur fonctionnement.

RHINO

COÛT : 35 POINTS

Type	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Ar.
Char	4	11	11	10

Capacité de Transport :

- 10 figurines
- Ne peut pas transporter de figurines en armure Terminator

Équipement :

- Fulgurant
- Fumigènes
- Projecteur

Règle Spéciale :

- Réparation

Options :

- Fulgurant sur pivot pour +5 points.
- Missile traqueur pour +15 points.
- Lane de bulldozer pour +5 points.
- Blindage renforcé pour +15 points.

RAZORBACK

COÛT : 50 POINTS

Type	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Ar.
Char	4	11	11	10

Capacité de Transport :

- 6 figurines
- Ne peut pas transporter de figurines en armure Terminator

Équipement :

- Bolters lourds jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Fulgurant sur pivot pour +5 points.
- Missile traqueur pour +15 points.
- Lane de bulldozer pour +5 points.
- Blindage renforcé pour +15 points.
- Peut remplacer ses bolters lourds jumelés par des canons laser jumelés pour +30 points.

MODULE D'ATERRISSAGE

COÛT : 50 POINTS

Type	CT	Blindage		
		Av.	Fl.	Ar.
Découvert	2	12	12	12

Équipement :

- Fulgurant

Règles Spéciales :

- Système de guidage à inertie
- Immobile

Capacité de Transport :

- 10 figurines
- Les figurines en armure Terminator comptent comme 2 figurines.
- Peut transporter un Dreadnought, qui compte comme 10 figurines.

RÉFÉRENCES

TYPES DE TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Archiviste	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	38
Azrael	5	5	4	4	4	5	4	10	2+	46
Belial	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	42
Chapelain	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	37
Chapelain-Investigateur	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	37
Ezekiel	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	40
Maître de Compagnie	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	36
Motard Ravenwing	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	27
Moto d'Assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	27
Sammael	5	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+	44
Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	29
Serviteur	4	4	3	3	1	3	1	8	4+	31
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	24
Techmarine	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	31
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	28
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	24

VÉHICULES

	CT	Blindage			Page
		Avant	Flancs	Arrière	
Land Raider	4	14	14	14	34
Land Raider Crusader	4	14	14	14	35
Land Speeder	4	10	10	10	27
Module d'Atterrissage	2	12	12	12	35
Predator	4	13	11	10	32
Razorback	4	11	11	10	32
Rhino	4	11	11	10	32
Vindicator	4	13	11	10	33
Whirlwind	4	11	11	10	33

	CC	CT	F	Blindage			I	A	Page
				Av.	Fl.	Ar.			
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	30

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Autocanon	48ps	7	4	Lourde 2	48
Bolter	24ps	4	5	Tir rapide	48
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3	49
Canon d'assaut	24ps	6	4	Lourde 4, perforant	48
Canon laser	48ps	9	2	Lourde 1	50
Fulgurant	24ps	4	5	Assaut 2	52
Fuseur	12ps	8	1	Assaut 1, fusion	51
Fusil	12ps	4	—	Assaut 2	29
Fusil de sniper	36ps	X	6	Lourde 1, sniper, pylonage	29
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1	48
L-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1	50
L-missiles (Antichars)	48ps	8	3	Lourde 1*	51
L-missiles (Frag.)	48ps	4	6	Lourde 1 Petit gabarit d'expl.*	51
L-missiles Typhoon	48ps	5	5	Lourde 1, jumelés, Petit gabarit d'expl.	27
Lance-plasma	24ps	7	2	Tir rapide, surchauffe	51
L-plasma lourd	36ps	7	2	Lourde 1, surchauffe Petit gabarit d'expl.	51
Multi-fuseur	24ps	8	1	Lourde 1, fusion	51
Pistolet bolter	12ps	4	5	Pistolet	48
Pistolet à plasma	12ps	7	2	Pistolet, surchauffe	52

* Un lance-missiles peut utiliser des missiles à fragmentation ou des missiles antichars.

Voyez le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus d'explications sur les types d'armes.

ARTILLERIE, Page 33

Arme	Portée	F	PA	Type
Démolisseur	24ps	10	2	Art. 1/Grand gab. expl.
Whirlwind				
Vengeance	12-48ps E	5	4	Art. 1/Grand gab. expl.
Castellan	12-48ps E	4	5	Art. 1/Grand gab. expl.
Incendiaire				Ignore les Svg. de Couvert

Écrit par : Jervis Johnson & Andy Hoare. **Texte additionnel :** Adam Troke. **Couverture :** Dave Gallagher.

Illustrations : John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Neil Hodgson, Dave Gallagher, Karl Kopinski, Ian Miller, Wil Rees, Adrian Smith & Paul Smith. **Conception Graphique :** Pete Borlace, Alun Davies & Neil Hodgson. **Production :** Simon Burton, Jon Cave, Chris Eggar, Dylan Owen & Nathan Winter. **Maquettes et Décors :** Dave Andrews, Neil Hodgson, Chad Mierzwa & Dom Murray. **Sculpture des Figurines :** Tim Adcock, Martin Footitt, Jes Goodwyn, Seb Perbet & Dave Thomas.

'Eavy Metal : Fil Dunn, Pete Foley, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham, Keith Robertson, Anja Wettergren & Kirsten Williams. **Remerciements :** Black Library pour ses planches et ses illustrations, Alan Merrett, Jeremy Vetock, Graham Davey, Owen Rees & l'Antique et Vénérable Ordre des Technoprêtres.

Version Française : Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu le Rudulier, Laurent Philibert-Caillat, Bruno Rizzo & Guillaume Vanot. **Remerciements :** Nicolas Amans, Stéphane Andreys & Thomas Depierre.

Royaume-Uni
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

France
Games Workshop,
Europarc de Pichaury - BP419,
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix-en-Provence - Cedex 3

Canada
Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8

UNE ARMÉE DE DARK ANGELS

L'armée présentée sur cette page est un bon exemple de force à 1500 points, comprenant une bonne portion des diverses unités accessibles aux Dark Angels. L'armée inclut des escouades assez différentes, y compris des unités issues de la Ravenwing et de la Deathwing pour véritablement porter le combat au cœur de l'ennemi. Si vous débutez avec les Dark Angels, cette armée est le point de départ idéal pour votre collection. Sinon, cela peut vous donner envie d'ajouter de nouvelles unités à votre propre armée.



QG

Zadakiel, Maître

120 points

Zadakiel est un Maître de Compagnie. Il est armé de bombes à fusion et d'une épée énergétique en plus de son équipement standard.

ÉLITE

Escouade Terminator de la Deathwing

220 points

Escouade de cinq Terminator Deathwing. Le Sergent est armé d'un fulgurant et d'une épée énergétique. Un Terminator est armé d'un gantelet énergétique et d'un lance-flammes lourd, un autre d'un gantelet énergétique et d'un fulgurant, un troisième d'un marteau tonnerre et d'un bouclier tempête et le dernier a une paire de griffes éclair.

Dreadnought

145 points

Ce Dreadnought est armé de canons laser jumelés et d'une arme de corps à corps de Dreadnought.

TROUPES

Escouade Tactique

205 points

Cette escouade de dix hommes est menée par un Sergent Vétéran armé d'une épée énergétique, d'un pistolet bolter et de bombes à fusion. Elle comprend un fuseur et un lance-missiles.

Escouade Tactique

190 points

Une escouade de dix hommes menée par un Sergent Vétéran armé d'une épée tronçonneuse, d'un pistolet bolter et de bombes à fusion. Elle comprend un fuseur et un lance-missiles.

ATTAQUE RAPIDE

Escadron d'Attaque de la Ravenwing

235 points

L'escadron comprend un Sergent Vétéran armé d'une épée énergétique, à la tête de cinq motards de la Ravenwing.

Escadron d'Appui de la Ravenwing

65 points

Un Land Speeder armé d'un bolter lourd.

SOUTIEN

Escouade Devastator

225 points

Cette escouade de cinq hommes est menée par un Sergent Vétéran armé d'un pistolet à plasma et d'un gantelet énergétique. Elle inclut un canon laser, un bolter lourd, un lance-missiles et un lance-plasma lourd.

Predator

95 points

Ce char d'assaut est armé d'un autocanon en tourelle et d'un bolter lourd sur chaque tourelle de flanc.

WARHAMMER 40,000

DARK ANGELS

Fondé à l'aube de l'Ère de l'Imperium, le chapitre des Dark Angels est redouté de ses ennemis et respecté par ceux qu'il protège. Pourtant, il y a dix mille ans de cela, le chapitre tout entier faillit être damné et c'est seulement lorsque les péchés des Dark Angels seront lavés dans le sang de leurs frères déchus que prendra fin leur mission secrète.

Le Codex Dark Angels fait partie d'une série de suppléments pour le jeu Warhammer 40,000. Chacun de ces livres décrit en détail une armée, son histoire et ses héros.

"Un instant de négligence engendre une éternité d'hérésie."

Contenu du Livre :

- **LISTE D'ARMÉE :** Une liste d'armée vous permettant de faire de votre collection de figurines Dark Angels une force de combat prête à affronter toutes les menaces.
- **HISTORIQUE :** Une exploration détaillée de l'histoire des Space Marines Dark Angels, dont le récit du cataclysme de la Chute de Caliban, ainsi que des révélations sur l'organisation du chapitre et la traque des Dark Angels Déchus.
- **LES FORCES DES DARK ANGELS :** Des détails sur les troupes, les héros, les machines et les véhicules des Dark Angels, ainsi que sur leur équipement et les règles pour les jouer à Warhammer 40,000. Vous trouverez également dans cette section plusieurs personnages spéciaux, comme Azrael, Grand Maître Suprême des Dark Angels, et Sammael, Grand Maître de la Ravenwing.
- **SECTION HOBBY :** Des photographies de la gamme complète des Dark Angels, montrant les schémas de couleurs et l'iconographie du chapitre.



WARHAMMER 40,000
CODEX DARK ANGELS


FRENCH/FRANÇAIS
www.games-workshop-fr.com
ISBN: 1-84154-808-1


CITADEL
MINIATURES®

**GAMES
WORKSHOP®**

Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.