

WARHAMMER

40,000

CODEx

DARK ANGELS™





DARK ANGELS



LA PREMIÈRE LÉGION, LES IMPARDONNÉS, LES FILS DU LION

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	Dark Talon de la Ravenwing	51
LES DARK ANGELS	6	Azrael	52
L'Héritage Noir	10	Ezekiel	54
Organisation du Chapitre	14	Asmodai	55
Chapitres Successeurs des Dark Angels	16	Belial	56
La Traque des Déchus	18	Sammael	58
Histoire des Dark Angels	22		
La Fin est Proche	26	L'ARSENAL DU ROC	60
LES IMPARDONNÉS	28	Armes de Tir	60
Traits de Seigneur de Guerre	28	Armes de Mêlée	62
Maîtres de Compagnie	29	Équipements Spéciaux	63
Chapelains & Chapelains-investigateurs	30	Armures	65
Archivistes	31	Équipements de Véhicule des Dark Angels	65
Techmarines & Serviteurs	32	Bannières & Étendards	66
Escouades de Commandement	33	Reliques Chapitrales des Dark Angels	67
Space Marines Dark Angels (Escouades Tactiques, Escouades d'Assaut et Escouades Devastator)	34	LES FILS DU LION	70
Escouades de Vétérans de Compagnie	36	LES ANGES DE LA MORT	90
Escouades de Scouts	37	Liste d'Équipements Dark Angels	91
Chars Dark Angels	38	QG	92
Land Raider	40	Troupes	97
Modules d'Atterrissage	42	Élite	98
Dreadnought	43	Transports Assignés	100
La Deathwing	44	Attaque Rapide	101
La Ravenwing	46	Soutien	103
Land Speeder de la Ravenwing	48	RÉFÉRENCES	105
Chasseurs Nephilim	50		



Écrit par : Jeremy Vetock. Couverture : Raymond Swanland.

Illustrations, Maquette, Production et Reprographie
par le Studio Games Workshop

Remerciements à : Nick Bayton, John Bracken, Stefano Carlini, Paul Hickey, Matt Hilton, Trevor Larkin, Gary Shaw, Adam Snook
Traduction : Gil Charpenet, Sylvain Clément, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszin.

© Copyright Games Workshop Limited 2012, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex : Dark Angels, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2012, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

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 supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

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

France
Games Workshop EURL
Europarc de Pichauray - CS 60419
13 592 Aix en Provence - Cedex 3

Amérique du Nord
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

Les Dark Angels se tiennent à la tête des défenses de l'Humanité, et rares sont ceux qui égalent leurs brillants états de service. Cependant, cette dévotion sans faille à guerroyer au nom de l'Empereur existe malgré, ou peut-être à cause, d'un lourd passé.

Englouti dans une époque où la guerre se répand comme une traînée de poudre, l'Imperium de l'Humanité est encerclé par ses ennemis. Seule une vigilance constante et les conflits qu'elle mène en permanence évitent à l'humanité de s'éteindre. De toutes les forces de l'Imperium, aucune ne combat avec plus de détermination que les frères de bataille du chapitre des Dark Angels. Ils ne recherchent pas la gloire ou l'adulation, car ils se vouent à punir les transgressions et à délivrer la vengeance de l'Empereur. Quels que soient leurs ennemis et les circonstances, les Dark Angels refusent obstinément de s'avouer vaincus. Toutefois, sous couvert de leurs faits d'armes et de leur détermination sans faille se cache une obsession sinistre. En effet, les Dark Angels sont hantés par leur passé et mènent une croisade rédemptrice.

Cet ouvrage vous dévoile la vérité sur le passé mystérieux des Dark Angels. Il vous révèle un conte épique parsemé de tragédies et de trahisons. Mieux encore, vous pourrez rejoindre cette fraternité de space marines afin de combattre à leur tête. Cependant, votre soif de revanche vous mènera-t-elle vers la rédemption, ou vers la damnation éternelle ?

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà effectué vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre de règles Warhammer 40,000 comprend toutes les règles dont vous aurez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée possède son propre Codex, un livre exhaustif qui en guide la collection avant de déchaîner sa puissance sur les champs de bataille du 41^e millénaire. Le présent Codex vous permet de convertir votre collection de space marines Dark Angels en une force inexorable prête à poursuivre la lutte pour sa propre rédemption.

LES SPACE MARINES DARK ANGELS

Les Dark Angels sont redoutés par leurs ennemis comme par leurs alliés. Ils combinent la puissance et la polyvalence des space marines avec une ténacité sans égale et deux compagnies de combat uniques : la très manœuvrable Ravenwing et la Deathwing uniquement constituée de terminators. Cette armée plaira donc aux joueurs aimant les troupes d'élite poussées en avant par des objectifs secrets.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Le *Codex: Dark Angels* contient les sections suivantes :

- **Les Dark Angels :** La première section présente les Dark Angels, leurs origines, la destruction de leur monde natal Caliban et les secrets de leur sombre héritage. S'ensuit un historique de leurs plus célèbres batailles.
- **Les Impardonnés :** Tous les personnages, toutes les unités et tous les véhicules accessibles aux space marines Dark Angels sont détaillés ici. L'entrée de chaque unité indique son rôle au combat, ses règles et ses capacités spécifiques.
- **L'Arsenal du Roc :** Cette section contient le détail des règles des armes, des armures et des équipements utilisés par les Dark Angels et leurs chapitres successeurs.
- **Les Fils du Lion :** Une sélection de magnifiques figurines Citadel issues de la gamme des Dark Angels. Qu'elles présentent une seule figurine ou une vaste armée, ces pages seront dans tous les cas une excellente source d'inspiration.
- **Les Anges de la Mort :** Cette liste d'armée reprend toutes les unités de la section Les Impardonnés et vous permet de les aligner dans le cadre d'une partie de Warhammer 40,000.







LES DARK ANGELS

Les Dark Angels furent la première légion de space marines, des guerriers surhumains génétiquement améliorés créés par l'Empereur. Ils affrontent les plus terribles ennemis de l'Humanité depuis les premières heures de la Grande Croisade, qui marqua l'aube de l'Âge de l'Imperium. Aujourd'hui, après plus de 10 000 ans, ils continuent de servir héroïquement l'Imperium.

Les Dark Angels sont redoutés par leurs ennemis et tenus en haute estime par ceux qu'ils protègent. Cependant, en dépit de leurs glorieux faits d'armes, ils ne sont généralement pas accueillis à bras ouverts par leurs alliés. En effet, il n'est pas nécessaire d'être doué d'une extraordinaire empathie pour déceler le fait que le chapitre entier semble rongé par son passé, qu'il prend d'ailleurs grand soin de conserver voilé par divers mythes et légendes.

Il existe de nombreuses rumeurs concernant les Dark Angels, car il s'agit d'un chapitre mystérieux reclus dans le Roc, l'astéroïde qui lui sert de forteresse-monastère. Il n'en sort que pour répondre à l'appel de la guerre, et intervient sur des champs de bataille dispersés aux quatre coins de l'Imperium. Les Dark Angels n'ont pas de monde chapital : ils sillonnent les étoiles, suivant un chemin énigmatique pour tous, en dehors d'eux-mêmes.

Ceux qui combattent aux côtés des Dark Angels les jugent taciturnes car ils obéissent à des rites archaïques, comme s'ils essayaient de maintenir leurs distances vis-à-vis de ceux qu'ils protègent. La solennité de leur confrérie n'est égalée que par les chapitres les plus dévots, mais contrairement à d'autres, les Dark Angels ne révèlent rien à propos des objectifs qu'ils poursuivent. Une fois leur mission achevée, ils disparaissent aussi vite qu'ils étaient apparus, sans se soucier du sentiment de malaise qu'ils laissent derrière eux.

LA SOUILLURE DE L'HISTOIRE

Pour comprendre les Dark Angels, il est nécessaire de revenir 10 000 ans en arrière, lorsque l'Empereur parcourait encore l'univers afin de sauver la galaxie de la régression, de la superstition et du mysticisme. L'Humanité avait autrefois régné sur les étoiles, mais depuis, les communications entre les planètes colonisées étaient coupées. La plupart des colonies humaines avaient été réduites en esclavage par des xenos, ou vivaient sur les ruines de civilisations jadis prestigieuses. C'est en ces heures sombres que l'Empereur apparut pour réunifier Terra, le berceau de l'Humanité, puis tous les autres mondes. Il créa dans ce but les primarques, des êtres surhumains, cependant son projet ne passa guère inaperçu, car un vortex aspira les fœtus des primarques dans le Warp.

Les vingt capsules d'incubation dérivèrent dans l'Immaterium pendant des décennies, peut-être même des siècles, car dans ce royaume infernal, la notion de temps n'a plus aucun sens. Finalement, elles furent déposées sur diverses planètes de la galaxie. La capsule de celui qui allait devenir Lion El'Jonson, le primarque des Dark Angels, échoua ainsi sur un monde hostile situé à la bordure septentrionale de l'Œil de la Terreur nommé Caliban.

CALIBAN

Caliban était une planète à l'environnement hostile. Ses épaisses forêts grouillaient de monstres difformes modelés par des forces surnaturelles. En dépit de cela, une population humaine remontait aux colons arrivés au cours de l'Âge de la Technologie survivait sur Caliban. Cette civilisation avait été coupée du reste de l'Humanité par des tempêtes Warp, si bien qu'elle avait régressé en une société féodale. Ses habitants vivaient au sein de forteresses érigées dans de vastes clairières taillées dans les forêts au prix de la vie de milliers de paysans.

Le peuple de Caliban était rude, et obéissait aux lois dictées par une élite guerrière. Quelques bribes de technologie avaient été préservées, c'est pourquoi les plus grands chevaliers avaient le privilège de partir au combat vêtus d'armures énergétiques archaïques. Leur devoir était de traquer les bêtes des forêts qui menaçaient leurs sujets. Lorsqu'un monstre particulièrement gros ou féroce établissait son antre près d'un village, les nobles étaient obligés de faire appel aux meilleurs guerriers des environs afin qu'ils se lancent dans une quête. Tuer la bête était une promesse d'honneur et de gloire. Toutefois, ceux qui s'y risquaient périssaient le plus souvent sous ses griffes et ses crocs.



LE JEUNE LION

La plupart des autres primarques eurent la chance d'être trouvés et élevés par les humains des planètes sur lesquelles ils atterrirent, mais pas Jonson. Il se retrouva dans les étendues sauvages de Caliban, au beau milieu des bois, à des centaines de kilomètres de la forteresse humaine la plus proche. Nul ne sait comment il survécut au cours de ces premières années, car il aurait dû périr quelques minutes après que les prédateurs eussent entendu sa capsule s'écraser au sol. Quoi qu'il en soit, l'enfant parvint à survivre sur une des planètes les plus dangereuses de la galaxie, et même à grandir et à s'endurcir au bout de quelques années. Cependant, Jonson ne parlait jamais de sa jeunesse dans les contrées sauvages de Caliban. Ce qui est certain, c'est que pendant près d'une décennie, le jeune primarque se débrouilla seul, évitant les prédateurs et parvenant à se nourrir sans l'aide de personne. Il ne valait guère mieux qu'un animal sauvage lorsque les humains le découvrirent enfin.

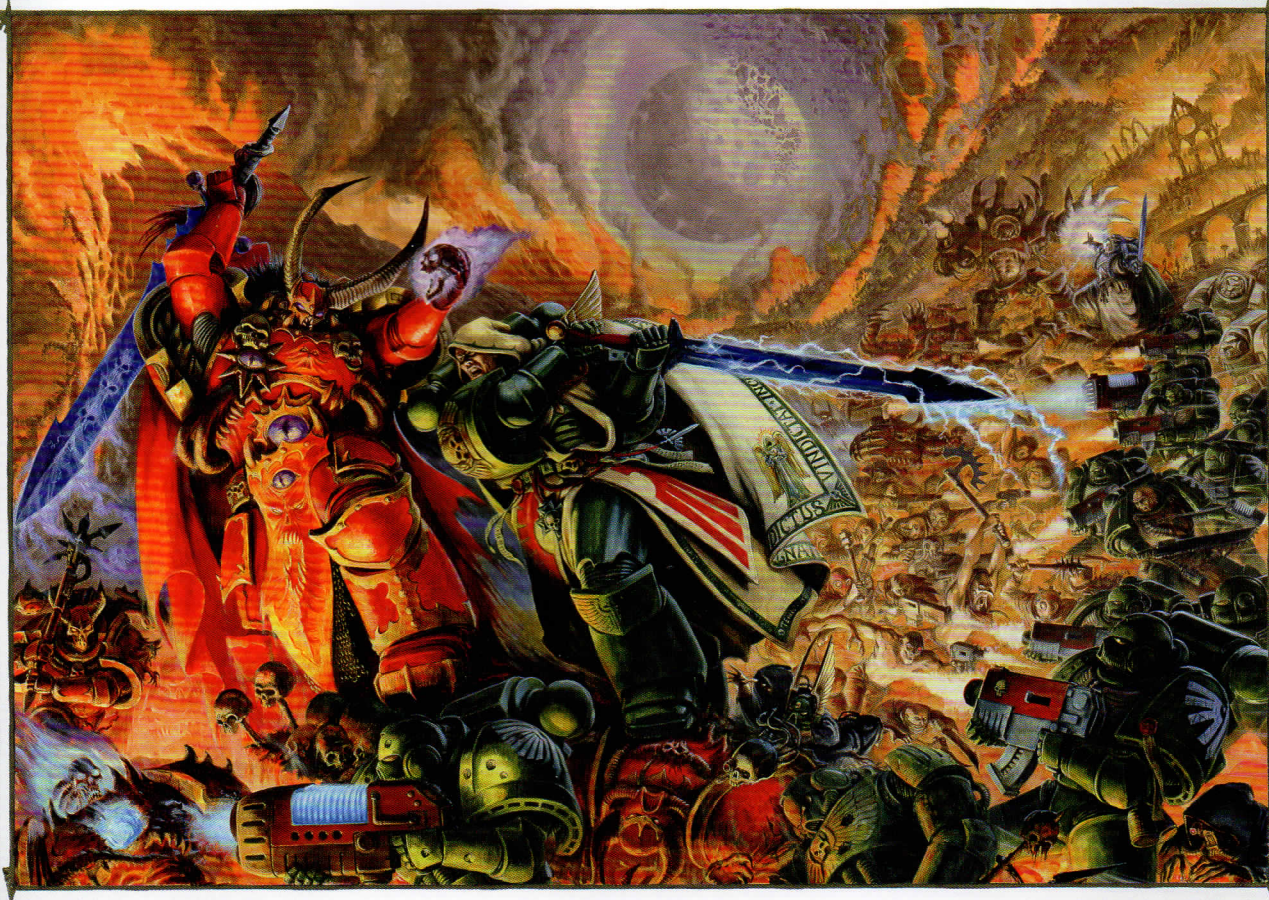
L'ORDRE

Les chevaliers que Jonson finit par rencontrer appartenaient à une confrérie baptisée simplement l'Ordre. Elle était réputée pour son code de l'honneur très strict et pour la bravoure de ses membres au combat. Fait unique sur Caliban, ces derniers étaient sélectionnés sur leur mérite plutôt que selon leur naissance. Ainsi, même les roturiers pouvaient être adoubés chevaliers. Des groupes de ces valeureux combattants parcouraient la planète afin de venir en aide aux nécessiteux. Au cours d'une expédition, une bande de l'Ordre tomba sur cet humain sauvage. Au début, les chevaliers le confondirent avec une bête de la forêt. Ils étaient sur le point de l'abattre lorsqu'un des leurs, Luther, leur fit signe de retenir leurs coups. En effet, il avait senti que cette créature était différente des autres. Les chevaliers retournèrent à leur forteresse en emmenant l'enfant sauvage, qu'ils baptisèrent Lion El'Jonson, ce qui signifiait "Le Lion, le Fils de la Forêt". L'enfant s'adapta très vite aux coutumes des humains. Il apprit à parler, puis étudia les sciences. Néanmoins, il n'évoquait jamais son passé dans la forêt.

Le primarque s'intégra à la confrérie, et tissa des liens d'amitié très forts avec Luther, bien qu'ils fussent tous deux diamétralement opposés : alors que Luther était charismatique, Jonson était taciturne. Luther était impétueux et souvent indécis ; Jonson était un stratège brillant et inflexible une fois sa décision prise. En dépit de leurs nombreux désaccords, les deux hommes semblaient se compléter. Ensemble, ils formaient une équipe insurpassable, capable de venir à bout de tous les défis.

Au cours des années qui suivirent, Jonson et Luther s'élevèrent dans la hiérarchie de l'Ordre. Leurs exploits devinrent des légendes : ils traquèrent les monstres les plus féroces de Caliban, livrèrent des duels afin de supplanter leurs rivaux, et se distinguèrent en tant que généraux en menant victorieusement au combat des armées entières. Leur réputation, et avec elle celle de l'Ordre, ne cessa de grandir. Leur confrérie fut ainsi en mesure de faire bâtir de nombreuses forteresses-monastères, si bien que Jonson et Luther finirent par décréter qu'il était temps de lancer une vaste croisade contre les monstres qui hantaient les forêts, afin de débarrasser une bonne fois pour toutes la planète de leur présence odieuse. Les talents d'orateur de Luther convainquirent les grands maîtres de l'Ordre et les nobles les plus influents de la planète de se joindre à eux. Jonson prit en charge l'organisation de cette vaste campagne militaire, et en moins d'une décennie, les monstres qui hantaient Caliban furent exterminés. Ainsi débuta un âge d'or pour les habitants de ce monde autrefois si dangereux.

Afin de le remercier pour son triomphe face aux bêtes des forêts, Lion El'Jonson fut élu maître suprême de l'Ordre et de Caliban tout entière. Bien que Luther ne manifesta pas ouvertement sa jalousie, nul doute qu'il la sentit étreindre son cœur. Après tout, n'avait-il pas lui aussi participé à la victoire ? C'est ainsi que s'alluma la première étincelle d'un feu qui allait engloûtir ultérieurement les Dark Angels. Cependant, ces tristes événements n'étaient encore qu'un futur lointain : pour l'heure, les habitants de Caliban profitaient d'une nouvelle ère de paix et de prospérité.



L'EMPEREUR ATTEINT CALIBAN

À l'insu du peuple de Caliban, l'Empereur menait au même moment sa Grande Croisade visant à réunifier les mondes humains. Ses troupes d'avant-garde finirent par redécouvrir Caliban, et bientôt, l'Empereur rencontra un de ses primarques perdus. La joie qu'il éprouva était celle d'un père retrouvant un fils. Voyant ce que Jonson avait accompli sur Caliban, l'Empereur lui confia sans hésiter les Dark Angels, la légion de space marines créée à l'aide du patrimoine génétique du primarque.

Lion El'Jonson vit là l'occasion d'apporter l'espoir à toute la galaxie. Caliban devint le siège de la légion des Dark Angels, et tous les membres de l'Ordre rejoignirent ses rangs. Les chevaliers suffisamment jeunes pour se voir implanter le patrimoine génétique du primarque devinrent des space marines. 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

Jonson et les Dark Angels accompagnèrent l'Empereur dans ses combats visant à rétablir la suprématie de l'Humanité. Toutefois, après quelques campagnes, Luther fut renvoyé sur Caliban afin de superviser le recrutement de nouveaux aspirants pour la légion. En dépit de l'importance capitale de cette position, celle-ci ne satisfaisait pas les ambitions de Luther. Pour lui, être renvoyé sur Caliban était un désaveu, car il n'aurait plus l'occasion de jouer un rôle de premier plan dans la Grande Croisade.

LE FILS DE LA FORÊT

Le jeune primarque qui allait devenir Lion El'Jonson resta dans la forêt jusqu'à son dixième printemps. À cet âge, il était déjà presque devenu un adulte, mais coupé des humains, il ne savait pas parler, et s'exprimait par des grognements affamés ou des cris de frayeur tandis qu'il était tour à tour prédateur ou proie.

Un jour, cet humain aussi sauvage et dangereux qu'un lion entendit un nouveau son, différent des hurlements habituels des monstres : celui de rires humains. Gagné par la curiosité, le primarque s'approcha et découvrit un groupe d'hommes dans une clairière, qui devisaient gaiement autour du cadavre d'une bête féroce. Le primarque était éberlué de découvrir des êtres qui lui ressemblaient. Ce manque de prudence – lui qui était d'ordinaire si discret – faillit lui coûter la vie.

Un des chevaliers aperçut Jonson à l'orée de la clairière et le prit pour un monstre sur le point de se jeter sur eux. Il dégaina son arme instinctivement et tira plusieurs coups. Seuls les réflexes prodigieux du primarque le sauvèrent, mais malgré cela, il fut touché à plusieurs reprises. Il tenta de s'échapper, mais fut rapidement encerclé par les chevaliers montés sur de puissants destriers noirs de jais. Jonson se mit alors dos contre un arbre en grognant de colère, et se prépara à vendre chèrement sa vie...

De longues guerres furent menées afin de vaincre les orks, les eldars et pire encore. Certaines planètes humaines refusèrent de s'incliner devant l'Empereur, car elles étaient restées isolées longtemps et ne faisaient pas confiance à ce prétendu messie stellaire. Parfois, leurs dirigeants étaient de bonne foi et souhaitaient protéger leur peuple, mais le plus souvent, il s'agissait de tyrans refusant de céder leur pouvoir. Les plus dangereux étaient ceux qui avaient succombé au Chaos, et qui étaient devenus des ennemis de l'Humanité. Quoi qu'il en fût, les space marines les anéantirent tous, sans exception, car les légions étaient invincibles et impitoyables.

Les primarques arpentaient la galaxie tels des dieux vivants. Il y eut des batailles cataclysmiques et des massacres sanglants, mais aussi des actes nobles, si bien que la flamme de l'espoir fut ravivée. Après les ténèbres de l'Ère des Luites, l'Humanité pouvait enfin envisager un futur radieux. Chaque légion combattit de toutes ses forces, toutefois, au sein des primarques, Horus devint progressivement le fils préféré de l'Empereur. Le Seigneur de l'Humanité avait en effet toutes les raisons d'être fier d'Horus : celui-ci remporta les plus grandes victoires, et tous ceux qui le servaient louaient sa noblesse et son courage. Cependant, d'autres primarques étaient eux aussi auréolés de gloire : Jaghatai Khan des White Scars, adepte de la guerre éclair, Sanguinius, l'ange au cœur pur, Leman Russ, l'impétueux chef des Space Wolves, et bien entendu, Lion El'Jonson, dont le laconisme cachait une grande sagesse, et dont la colère était terrible à contempler.

Il n'existe aucune chronique relatant les succès des Dark Angels au cours de cette période, néanmoins on rapporte que Jonson fut célébré pour ses stratégies imparables et pour la ténacité de sa légion. Cela suscita d'ailleurs la fureur de son frère Leman Russ, qui était jaloux que quelqu'un remportât plus de victoires que lui. Pourtant, un autre primarque réussit à remporter plus de succès militaires que Jonson : Horus et ses Luna Wolves, si bien qu'il fut nommé maître de guerre, c'est-à-dire chef suprême des armées de l'Imperium, devenant de fait le supérieur hiérarchique de ses frères primarques. Et pendant que la renommée de Jonson s'étendait et atteignait Caliban, Luther se morfondait en pensant à la gloire qui lui avait été refusée ; son rôle de gouverneur planétaire lui paraissant de plus en plus insultant.

C'est alors que survint le cataclysme de l'Hérésie d'Horus, la guerre civile qui faillit détruire l'Imperium naissant. Avant de révéler sa duplicité, Horus prit soin d'éloigner de la zone des futurs combats les légions les plus loyales, car il ne pouvait pas les corrompre. Ainsi, les Blood Angels, les Ultramarines et les Dark Angels étaient loin lorsque Horus attaqua.

Nombreuses sont les histoires relatant cette funeste période, toutefois aucune ne peut retranscrire l'horreur de cette guerre. Des systèmes entiers se rebellèrent, et distinguer l'ami de l'ennemi fut souvent une gageure. Les tempêtes Warp coupèrent les communications, et seul un appel à l'aide parvint depuis Caliban avant que le lien fût définitivement coupé. Lion El'Jonson se dirigea en toute hâte vers Terra, cependant son arrivée fut retardée par l'attaque de démons et de renégats, car plus de la moitié des légions avaient succombé au Chaos. Lorsqu'il apparut enfin dans l'orbite de Terra, il était trop tard. Certes, Horus avait été défait, mais l'Empereur était mortellement blessé.

LA DESTRUCTION DE CALIBAN

Suite à l'Hérésie d'Horus, les loyalistes survivants continuèrent le combat. Les Dark Angels jouèrent un rôle essentiel lors de cette guerre qu'on nomma la Purge. En poursuivant les rebelles, la légion passa près de Caliban, qui avait été isolée par une tempête Warp depuis le début de l'Hérésie. Lion El'Jonson allait bientôt découvrir une ultime trahison.

Au moment où ses vaisseaux arrivaient en orbite, ils furent pris sous un terrible tir de barrage de rayons laser tirés par les batteries de défense. Abasourdi par l'attaque, Jonson se replia et tenta de comprendre ce qui s'était produit. Ce qu'il découvrit l'ébranla jusqu'aux tréfonds 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 les dieux du Chaos, qui avaient manipulé sa fierté et sa jalousie.

La colère de Jonson fut terrible. Il s'était battu dans toute la galaxie et pensait que le Chaos avait été repoussé, et les Dark Angels le retrouvaient là, sur leur propre monde. Jonson établit son plan de bataille. Les canons de la flotte neutralisèrent facilement les batteries de défense laser, puis entamèrent 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 le plus grand des monastères de l'Ordre, 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 avaient été renforcés par les dons des dieux du Chaos. Leur affrontement fut titanesque. Les deux adversaires rendaient coup pour coup, l'onde de choc des impacts faisant s'effondrer des pans de maçonnerie de la taille de chars. Pendant ce temps, les canons de la flotte pilonnaient 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 la planète se brisait sous le bombardement sans que les Dark Angels, aveuglés par la colère, réalisent 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. Son hurlement psychique de douleur et de désespoir se répercuta à travers tout le Warp.

Les dieux du Chaos comprirent qu'ils avaient une fois de plus perdu. Leur cri de frustration tourmenta tous les psykers de la galaxie. La structure de l'espace même se déchira, et un ouragan Warp d'une puissance sans précédent submergea Caliban. Les Dark Angels déchus de Luther furent arrachés de la surface de Caliban, propulsés dans l'Immaterium et éparpillés dans l'espace et le temps, tandis que la planète, déjà affaiblie par le bombardement, fut désintégrée.

Le seul fragment de la planète qui survécut à l'ouragan fut la forteresse-monastère où avaient combattu Jonson et Luther. Protégée par un champ de force d'une puissance colossale, elle était accrochée au piton rocheux sur lequel elle avait été construite. Les Dark Angels se posèrent sur ce roc désolé. Ils contemplèrent avec horreur ce qui restait de leur planète, et finirent par découvrir Luther, couvert de sang et murmurant des propos incohérents. Ils ne purent rien tirer du dément qui avait été autrefois le meilleur ami de Lion El'Jonson.

Luther répétait constamment sa prophétie : le primarque avait été emmené par Ceux-qui-regardent-dans-les-ténèbres, mais qu'il reviendrait un jour le pardonner pour les horreurs commises. De Lion El'Jonson, il n'y avait nulle trace.

LE LION ET LE LOUP

L'une des plus illustres histoires de rivalité est celle qui oppose les Dark Angels aux Space Wolves. Seul Lion El'Jonson dépassait en nombre de victoires Leman Russ, l'exubérant Primarque des Space Wolves, 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 Russ, qui fou de rage, jura qu'il tuerait Durath de ses propres mains et demanda aux Dark Angels de rester en retrait. Toutefois, Jonson venait de passer des jours à mettre au point un plan d'attaque. Il lança l'assaut et investit la forteresse. Russ ne put que hurler de rage lorsqu'il vit Jonson tuer Durath en combat singulier. Une fois la bataille terminée, Russ se précipita vers Jonson et le frappa. Les deux Primarques se jetèrent alors l'un sur l'autre, sous les acclamations de leurs guerriers. Les deux adversaires étaient d'égale valeur, Russ étant plus fort, mais Jonson plus rapide. Leur duel dura un jour et une nuit. Finalement, Russ se mit à rire en voyant le ridicule de la situation, et estima que leur honneur à tous deux avait été lavé. Mais Jonson demeura silencieux. Une fois provoquée, sa colère était lente à s'éteindre, et il estimait que le premier coup porté par Russ était déloyal. 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. 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'HÉRITAGE NOIR

La période qui suivit l'Hérésie d'Horus fut marquée par la suspicion. Le corps de l'Empereur fut incarcéré dans le Trône d'Or, sur Terra, si bien que le nouveau domaine de l'Humanité se retrouva gouverné en Son nom par les hauts seigneurs de Terra. Leur premier ordre fut de traquer les rebelles et les collaborateurs, et de poursuivre les survivants des légions renégates qui s'étaient ralliées à Horus le traître.

Toute trace des légions renégates fut effacée des archives impériales, et leurs mondes d'origine furent rasés. Un voile de suspicion recouvrit tout l'Imperium tandis que les enquêtes révélaient toute l'étendue de la corruption. C'est sur ces bases gangrenées que débuta l'Âge de l'Imperium, une ère avilie par la paranoïa, la haine et la soif de vengeance. Après tout, si Horus lui-même avait pu être corrompu, qui était à l'abri?

C'est en cette époque de craintes et de doutes que les Dark Angels survivants se rassemblèrent pour rendre hommage à leur primarque. Ils cachèrent leur douleur, car leurs maîtres prirent une lourde décision : ils étaient toujours les Fils du Lion, des guerriers tenaces qui ne renonçaient jamais, et choisirent sans hésiter de continuer à dédier leur existence à servir l'Imperium.

Néanmoins, ils décidèrent également de garder secrète la destruction de Caliban. Nul en dehors de la légion ne devait avoir vent du schisme qui avait frappé les Dark Angels, ni apprendre que certains de ses membres s'étaient tournés vers le Chaos. En effet, si cela se produisait, les Dark Angels risquaient d'être déclarés Excommunicate Traitoris, et n'auraient aucune chance de racheter leur péché. Les membres les plus influents de la légion formèrent un conclave secret, le Cercle Intérieur des Maîtres de la Légion. Ils s'assurèrent d'être en mesure de surveiller leurs propres frères, et même de s'épier les uns les autres, car tout le monde devait être espionné afin de détecter le moindre signe de corruption. Ainsi débuta une spirale infernale de suspicion et de mystère qui continue encore aujourd'hui.



Il était impossible de nier l'existence de la tragédie. Des psykers de toute la galaxie avaient ressenti la tempête Warp, et celle-ci avait formé une supernova aveuglante lorsqu'elle s'était heurtée au champ de force qui entourait la forteresse-monastère de l'Ordre. Malgré tout, les Dark Angels voilèrent une partie de la vérité. Chaque frère de bataille avait juré de ne jamais révéler ce qui s'était vraiment passé. Certes, leurs mensonges n'auraient jamais tenu face à un interrogatoire poussé de l'Inquisition, mais un grand désordre régnait alors dans l'Imperium, d'autant plus que la poursuite des légions renégates s'avérait de plus en plus ardue tandis qu'elles se rapprochaient de l'Œil de la Terreur. Les Night Lords, notamment, tendaient des embuscades dévastatrices. Le fait qu'une tempête Warp ait englouti Caliban n'était donc qu'une sinistre nouvelle de plus parmi tant d'autres.

Les Dark Angels étaient affaiblis et frappés par la douleur de la perte de Caliban, cependant, ils n'eurent guère le temps de faire leur deuil. En effet, il restait des poches de résistance de traîtres partout dans la galaxie, et de nombreuses planètes rebelles devaient être ramenées dans le giron de l'Imperium. Pire encore étaient les xenos, qui profitaient de la faiblesse de l'Humanité pour se ruer à la curée. Des dizaines de planètes tombèrent sans coup férir sous les assauts de ces ignobles charognards. Les Dark Angels ne laissèrent derrière eux que le personnel nécessaire pour travailler sur le Roc, puis divisèrent leur flotte afin de répondre aux appels à l'aide qui leur étaient parvenus.

Ainsi, ils rejoignirent les Blood Angels dans le secteur cadien. Eux aussi se remettaient à peine de la perte de leur primarque Sanguinius. Tels des anges vengeurs, les deux légions repoussèrent les traîtres et les démons. Sur Seption Prime, des compagnies de terminators Dark Angels arrivèrent juste à temps pour mener une action d'arrière-garde, ce qui permit aux Ultramarines d'évacuer leurs troupes juste avant que la planète corrompue par les épidémies où ils se trouvaient fût anéantie par l'Exterminatus. Tous ceux qui combattirent aux côtés des Dark Angels louèrent leur détermination à voir les ennemis de l'Empereur exterminés.

Lors de leur retour sur le Roc, les Dark Angels apprirent une terrible nouvelle. Ils pensaient en effet que leurs frères qui les avaient trahis avaient tous péri lors de la tempête Warp qui avait eu raison de Caliban. En réalité, les déchus avaient certes été précipités dans le vortex, mais les dieux du Chaos les avaient épargnés. Les archivistes de la Légion avaient passé beaucoup de temps à rechercher leur primarque perdu, et bien qu'ils n'eussent pas été en mesure de le localiser, ils avaient repéré la trace de la signature psychique de déchus, juste avant qu'elle disparaisse totalement dans les remous imprévisibles de l'Immaterium.

Les maîtres de la légion accueillirent cette nouvelle avec stoïcisme malgré les débats qu'elle suscita. D'un côté, ils craignaient que la vérité éclate, car tant qu'il resterait ne serait-ce qu'un déchu en vie, la trahison de leur légion risquait d'être révélée au grand jour. D'un autre côté, la survie des déchus apportait un espoir, car il était ainsi possible de les traquer et de les forcer à se repentir avant de mourir, afin que la légion absolve ses péchés dans leur sang. Les grands maîtres du Cercle Intérieur récemment formé prêtèrent donc serment : tant qu'il resterait un déchu non repent en vie, les Dark Angels se nommeraient eux-mêmes les Impardonnés, car sur eux pèserait la malédiction de leurs frères renégats, et la nécessité de les poursuivre jusqu'à la fin des temps s'il le fallait. C'est ainsi que débuta la mission secrète qui allait dicter les moindres faits et gestes des Dark Angels pour les millénaires à venir.

LE ROC

Suite à la destruction de Caliban, les Dark Angels firent du Roc leur base d'opérations. Cet astéroïde est d'un aspect sinistre, car bien que la tempête Warp qui dévasta Caliban ne parvint pas à pénétrer son champ de force, elle laissa sur lui une marque indélébile. Ce bouclier énergétique se fissura ainsi en plusieurs endroits, et aujourd'hui encore, il est perturbé par des interférences, comme si une partie de la tempête Warp était emprisonnée à l'intérieur. Des éclairs crépitaient dans l'atmosphère artificielle qui entoure le Roc, soulignant brièvement les contours des ruines qui coiffent l'astéroïde.

Les Dark Angels explorèrent les halls et les cryptes de l'ancienne forteresse-monastère. Ils y découvrirent des machineries qui se trouvaient là depuis l'Âge de la Technologie. Un grand nombre de ces objets fonctionnaient encore, à l'instar du puissant générateur de champ de force, mais leurs mécanismes étaient désormais impossibles à comprendre. Les salles existantes étaient vastes, pourtant les Dark Angels ordonnèrent de nouvelles excavations dans les entrailles de l'astéroïde, afin qu'il puisse accueillir toute la légion. Avec l'aide des techno-prêtres de Mars, des docks furent construits, ce qui permit le mouillage d'une flotte de guerre. Finalement, après plusieurs siècles de labeur, le Roc fut doté de moteurs Warp afin que le quartier-général des

Dark Angels puisse traverser la galaxie. Les artisans accomplirent un travail remarquable; ils creusèrent d'immenses halls à colonnades se terminant en voûtes grandioses, et des cryptes cérémonielles destinées à accueillir les trophées de la légion. Cependant, l'endroit émana toujours une aura de mélancolie et de souvenirs douloureux.

Le Roc est plus grand que n'importe quel bâtiment de guerre, et sa puissance de feu est dix fois supérieure. Ses flancs sont constellés de tourelles, de tubes lance-torpilles, de postes d'observation et de relais de communications. Ses hangars peuvent accueillir des centaines de navires, dont des Thunderhawk, des Nephilim et des même des frégates d'escorte.

Aucun effort n'a été fourni afin de restaurer les ruines de la Tour des Anges qui coiffe le Roc. Aujourd'hui encore, c'est un lieu inhabité et silencieux, isolé des profondeurs de l'espace par le même champ de force qui l'a sauvé de la destruction de Caliban. Malgré tous leurs efforts, les techmarines Dark Angels n'ont jamais réussi à voiler la signature énergétique qui émane du Roc, et qui suggère le pouvoir étrange qui l'habite. Les ruines de la tour et ses secrets ont été scellés, car plus on s'aventure dans ses entrailles, plus on s'approche de la terrible vérité...

LA VOIE VERS LA RÉDEMPTION

Une fois leur décision prise, les Dark Angels agirent avec célérité et détermination. Lion El'Jonson avait commencé à appliquer à la légion la hiérarchie de l'Ordre, et les Dark Angels survivants continuèrent dans cette direction en devenant une confrérie presque monastique. Les valeurs du Lion, telles que la loyauté, la discipline et l'efficacité furent appliquées à toutes les facettes de la légion, et systématiquement accompagnées de prières et de rituels. Tandis que le Roc était modifié pour devenir le nouveau quartier-général mobile des Dark Angels, ces derniers établirent les règles qu'ils allaient suivre au cours des millénaires à venir.

Les actions suspectes et les mystères dont les Dark Angels s'entourèrent attirèrent l'attention. À cette époque, de nouvelles organisations, telles que l'Inquisition, étaient créées dans le but unique de traquer et d'éliminer toute corruption au sein de l'Imperium. Les enquêtes qui suivirent la destruction de Caliban conclurent néanmoins à l'innocence des Dark Angels. On pensa que le comportement autarcique et le caractère taciturne de la légion étaient les conséquences de la perte de son monde d'origine et de son primarque. De toute façon, les Dark Angels étaient un atout trop essentiel pour que l'Imperium puisse s'en passer. La seule décision prise fut de continuer à surveiller étroitement le chapitre.

Puisque la légion bénéficiait du patrimoine génétique de Lion El'Jonson, qui était connu pour son obstination, les Dark Angels avaient toujours été considérés comme des guerriers implacables et intrépides. À l'instar de leur primogénitor, leur ire était lente à s'éveiller, mais alors, ils se révélaient d'une détermination sans faille. Suite à la disparition du primarque, la plupart des gens ne s'étonnèrent pas de voir les Dark Angels se reclure progressivement. Leur nature réservée

et peu loquace devint peu à peu taciturne, puis franchement froide et distante envers les étrangers. Auparavant, on les disait pensifs et introvertis. Désormais, ils étaient jugés sombres et hostiles. La seule chose qui ne changea pas fut l'efficacité de leurs interventions militaires et leur capacité à anéantir promptement les ennemis de l'Imperium.

L'Imperium connut de nombreux changements au cours de cette sombre époque. Certes, Horus avait été vaincu et les survivants de ses légions de traîtres avaient été repoussés dans l'Œil de la Terreur, cependant les hauts seigneurs de Terra et les primarques restés loyaux redoutaient le retour du Chaos. Tous avaient été frappés par le côté insidieux et par l'ampleur de la trahison. L'Imperium ne pouvait pas se permettre de risquer une nouvelle fois une rébellion similaire, c'est pourquoi des mesures drastiques furent adoptées.

Afin de se prémunir du danger que faisait peser le possible soulèvement des légions space marines, celles-ci furent divisées en formations plus réduites nommées chapitres. Avant l'Hérésie d'Horus, une légion comptait au minimum dix mille guerriers, souvent beaucoup plus, rassemblés sous les ordres d'un seul chef. La nouvelle organisation limitait la taille de chaque chapitre à mille guerriers.

Les tactiques, les missions et les stratégies des chapitres furent compilées dans un ouvrage monumental nommé le Codex Astartes, dont l'influence allait s'avérer prééminente au cours des millénaires à venir. L'essentiel de sa rédaction fut assuré par Roboute Guilliman, le primarque des Ultramarines. Toutes ces mesures limitaient les risques de voir un traître menacer à lui seul le futur de l'Imperium tout en rendant les chapitres plus polyvalents que les anciennes légions, car ils furent répartis dans toute la galaxie.

Les ennemis de l'Humanité profitaient de sa vulnérabilité pour lancer des invasions de grande ampleur. Sur des milliers de planètes, dans les quatre segmentums, l'Imperium se retrouva en état de siège. Guilliman avait donc besoin de nombreuses armées très mobiles, qu'il envoya sans tarder dans les zones où l'anarchie et le xenos étaient sur le point de prévaloir sur l'autorité impériale.

La création de chapitres à partir des légions originelles fut nommée la Seconde Fondation, les chapitres en étant issus étant eux-mêmes appelés chapitres successeurs. Bien qu'autonomes, les chapitres successeurs se réclamaient bien évidemment des traditions de leur légion d'origine, tout particulièrement les Dark Angels. Nul ne sait exactement combien de chapitres successeurs des Dark Angels vit le jour, car depuis cette époque certains ont été anéantis et les archives impériales ont été morcelées.

Les Dark Angels acceptèrent de diviser leur légion uniquement parce que leur refus n'aurait fait qu'attirer sur eux la suspicion des autorités impériales, chose qu'ils ne pouvaient pas se permettre. La légion donna naissance aux Angels of Absolution, aux Angels of Redemption et aux Angels of Vengeance, chacun de ces chapitres passant sous le commandement d'un grand maître. Dès la création des chapitres successeurs, ces derniers et les Dark Angels conservèrent des liens étroits mais discrets, car tous avaient été témoins de la destruction de Caliban: ils étaient des Impardonnés, condamnés à garder secret leur lourd passé.

L'ORACLE NOIR

Au cœur du Roc se trouve une cellule isolée. Seuls Ceux-qui-regardent-dans-les-ténèbres et le grand maître suprême des Dark Angels ont le droit de s'y aventurer. Au-delà d'une porte en adamantium de plusieurs dizaines de centimètres d'épaisseur est sis un cachot. Ses murs sont recouverts de runes d'une puissance inouïe afin d'empêcher une quelconque créature de pénétrer en ce lieu, mais aussi d'éviter que son occupant s'en échappe. Car c'est là, maintenu en vie depuis plus de dix mille ans par un champ de stase, que se trouve l'homme brisé qui fut jadis Luther.

Au fil des siècles, les grands maîtres suprêmes ont parfois réussi à interpréter les délires prophétiques de Luther. Bien que son esprit dément corrompu par le Warp se perde souvent en soliloques ou tente de tromper son interlocuteur, il arrive que lors de ses rares moments de lucidité, Luther évoque des événements à venir ou révèle des indices à propos de choses mystérieuses.

Depuis la destruction de Caliban, chaque grand maître suprême s'est rendu auprès de Luther afin de tenter d'arracher sa confession. Chacun a essayé de délier la toile de démente qui enserrait Luther, mais aucun n'a réussi. La créature qui était autrefois Luther et qui, d'une certaine façon, l'est encore un peu, a divulgué de nombreux secrets, comme le nom de déchus, et le lieu où ils se cachent, ou encore l'endroit où reposent des reliques de la légion, au plus profond des entrailles de l'ancienne forteresse-monastère. Toutefois, Luther passe le plus clair de son temps dans un délire incompréhensible, et répète sans cesse qu'il n'a pas besoin de se repentir, car un jour Lion El'Jonson reviendra pour l'absoudre, et que l'heure approche, tout comme le primarque lui-même...

LE CERCLE INTÉRIEUR

Les décennies, puis les siècles passèrent suite à la destruction de Caliban, et pendant tout ce temps, le Cercle Intérieur prit forme. D'un conclave rassemblé à la hâte, il se mua en organisation secrète s'étendant non seulement aux Dark Angels, mais aussi à leurs chapitres successeurs. Des planètes de recrutement furent sélectionnées et des générations de nouvelles recrues vinrent remplacer les pertes subies au combat. Les traditions et l'entraînement du chapitre étaient stricts, et mettaient l'accent sur la fraternité et la loyauté en son sein. Néanmoins, les maîtres et les vétérans qui instruisaient les aspirants ne leur dirent rien à propos des péchés de leurs pères. Ils turent la vérité, celle-ci n'étant plus connue que par un nombre décroissant de frères de bataille.



Le Cercle Intérieur est mystérieux même pour ses membres. Là où de nombreux chapitres célèbrent les actes glorieux de leurs ancêtres, les Dark Angels parlent rarement de leur histoire, et quand ils le font, ce n'est que par bribes. Leurs enseignements 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.

Des frères silencieux amènent les aspirants devant le Cercle Intérieur afin qu'ils soient jugés. Peu de temps après, ils rejoignent les rangs de la Deathwing, ou disparaissent à jamais. Ce n'est que lors de son accession à la Première Compagnie qu'un frère de bataille commence à apprendre les événements tragiques qui se déroulèrent à l'aube de l'Âge de l'Imperium. Il s'agit de la première étape au sein du Cercle Intérieur. Ses membres sont observés des années durant par leurs supérieurs, voire par Ceux qui Regardent dans les Ténèbres, les mystérieuses créatures qui hantent les souterrains du Roc. Seuls ceux qui se sont distingués au combat et ont prouvé leur loyauté envers le chapitre d'innombrables fois ont la chance de progresser dans la hiérarchie du Cercle Intérieur.

Le nouveau membre du Cercle Intérieur peut croire qu'on lui a révélé toute la vérité, cependant c'est loin d'être le cas. Il existe des cercles dans le cercle; sa hiérarchie est échelonnée à l'extrême, et chaque nouvelle intronisation s'accompagne d'un rituel complexe. Accéder aux rangs de la 1^{re} Compagnie n'est que la première étape, car au fur et à mesure qu'il s'élèvera dans la hiérarchie en gagnant la confiance de ses pairs, un frère apprendra de plus en plus de secrets.

Conformément au caractère de leur primarque, les Dark Angels sont prudents et ont mis en place des rouages afin que les connaissances d'un membre influent du Cercle Intérieur soient passées à son successeur s'il meurt avant d'avoir pu lui révéler ce qu'il sait. Certains secrets ne sont connus que du grand maître suprême, et pourtant, même lui ignore des choses dont une poignée de ses subordonnés a connaissance.

LES ANGES FRAPPENT

Après s'être incliné devant les statues qui bordaient un des murs de la salle, frère Valefor, archiviste des Angels, s'approcha de l'autel de commandement du croiseur d'attaque *Sword of Absolution*. Un groupe de Ceux-qui-regardent-dans-les-ténèbres se retira dans l'ombre derrière Belial, laissant le maître seul au-dessus de la carte tactique.

"Maître Belial ! J'apporte des nouvelles du dôme de clairvoyance ! Il nous faut agir rapidement. Le cœur astropathique a intercepté un signal de détresse en provenance de *Verdis Prime*. La colonie a été attaquée par des *xenos*. Il semblerait également qu'une de nos proies s'y cache..." annonça Valefor. "Peut-être compte-t-elle profiter de la confusion de la bataille pour nous échapper, à moins qu'elle ait pactisé avec les *xenos*..."

Maître Belial examinait les parchemins de données à la lueur des chandelles. Il congédia Valefor d'un geste silencieux. Une fois l'archiviste parti, une silhouette encapuchonnée et portant un masque macabre émergea des ombres de la pièce.

"Nous ne pouvons pas nous permettre de dévier de notre mission," souffla le chapelain-investigateur *Asmodai*. "Nous devons trouver *Orias* le traître. Ces colons nous font perdre notre temps."

"Tu n'as nul besoin de me rappeler notre objectif, frère *Asmodai*," répondit sèchement Belial. "Cependant, notre devoir nous impose d'autres obligations. Laisse-moi me charger de notre plan de bataille comme je te laisse te charger des interrogatoires."

Les mineurs s'étaient retranchés dans leur dernier bastion. Ils ne pouvaient pas évacuer la planète comme l'exigeaient les *eldars*, car leurs vaisseaux de transport ne devaient pas revenir dans le système avant des années, et ils ne disposaient d'aucun appareil capable d'effectuer des voyages interstellaires. Leur seul espoir résidait dans le signal de détresse qu'ils avaient envoyé. Ils avaient donc formé un dernier carré dans leur plus grande zone d'habitation et attendaient l'inévitable assaut. Lorsque la lune fut à son zénith et baigna le paysage d'une lumière verdâtre, des silhouettes gracieuses apparurent, rapidement suivies par des chars *antigrav*. Les assaillants fondirent sur les mineurs comme des loups sur un troupeau de moutons.

C'est à cet instant que les *Dark Angels* apparurent sur le champ de bataille. Le rugissement de réacteurs annonça l'arrivée d'un *Thunderhawk*, et tout autour des habitations, le hurlement de modules d'atterrissage entamant la dernière étape de leur descente se fit entendre, suivi du bruit sourd des appareils se posant au sol. Immédiatement, les *bolters* se mirent à aboyer pour intercepter les intrus. Des explosions illuminèrent les collines, et l'infanterie des *eldars* ne tarda pas à battre en retraite lorsque ses véhicules furent réduits à l'état d'épaves fumantes. Des faisceaux de laser ripostèrent et mordirent le ferrobéton des habitations et des silos à minerai. Les mineurs terrifiés observaient le combat par leurs meurtrières, sans parvenir à identifier leurs sauveurs avec précision.

Des motards en armure noire surgirent en délivrant une pluie de mort. Des *Land Speeder* passaient au-dessus d'eux en libérant des salves meurtrières. Les armes de *xenos* répondaient furieusement, signe que des renforts imposants étaient arrivés. En effet, une machine de guerre *eldar* se découpait au loin. Elle ressemblait à un titan, bien que moins

imposante et infiniment plus agile que ses homologues impériaux.

Un dôme bleuté et crépitant indiqua la téléportation de terminators au milieu des lignes ennemies. Leurs armures blanches apparurent bientôt dans la pénombre qui précédait l'aube. Des tirs de plasma fusèrent de l'élite de l'*Adeptus Astartes* et pilonnèrent la machine de guerre *eldar* jusqu'à ce qu'elle s'écroule. Les terminators avancèrent derrière le mur de boucliers que formait leur avant-garde. Les *xenos* n'avaient aucune chance face à une telle attaque, et lorsque l'aube se leva, les mineurs découvrirent un paysage ponctué des cadavres de leurs bourreaux.

Les hommes fixaient leurs libérateurs avec incrédulité. Les *Dark Angels* leur ordonnèrent de se rassembler, puis entamèrent un examen minutieux de toute la populace. Chaque mineur put sentir peser sur lui le regard pénétrant d'un *space marine* encapuchonné, au point que les humains se demandèrent si les *space marines* n'étaient pas un mal plus terrible encore que les *eldars* qu'ils venaient d'exterminer. Finalement, l'un d'entre eux fut emmené : un étranger arrivé sur *Verdis Prime* peu de temps auparavant. Les *Dark Angels* partirent ensuite sans un mot d'explication. Seul l'un d'entre eux – un guerrier en armure noire portant un masque macabre – se tourna vers eux.

"Loué soit l'Empereur !" tonna-t-il, ce qui poussa instinctivement les humains apeurés à répéter sa phrase. Finalement, les mineurs poussèrent un soupir de soulagement lorsque le *space marine* s'en alla à bord du dernier *Thunderhawk* qui décolla de *Verdis Prime*.



ORGANISATION DU CHAPITRE

Lorsque les légions furent divisées, les Dark Angels furent l'un des rares chapitres à ne pas se conformer à l'organisation stricte du Codex Astartes. Ceci dit, alors que les Space Wolves affirment leurs particularités au vu et au su de tous, un observateur non averti aurait bien du mal à déceler des différences entre les Dark Angels et un chapitre Codex comme celui des Ultramarines.

Les Dark Angels sont dirigés par un grand maître suprême et son conseil de grands maîtres. On les nomme collectivement le Cercle Intérieur, un nom originaire de l'ancienne Caliban, dont la signification est ignorée de tous en dehors des officiers les plus gradés des Impardonnés. Le Cercle Intérieur comprend les archivistes, les chapelains-investigateurs et quelques maîtres, dont ceux de la 1^e et de la 2^e compagnies. Certains chefs de compagnie portent des titres issus du Codex Astartes, comme maître de la flotte ou de l'arsenal, alors que d'autres sont spécifiques aux Dark Angels, comme maître des guetteurs, ou gardien du Rituel Invisible.

Le cœur du chapitre est constitué par dix compagnies de space marines. En théorie, chacune peut – et ne s'en prive pas – combattre indépendamment des autres. Néanmoins, leur polyvalence et la multitude de zones de guerre où elles se retrouvent impliquent que des escouades issues de diverses compagnies combattent souvent ensemble afin de remplir une mission donnée. Une compagnie est dirigée par un maître, généralement assisté par une escouade de commandement. Beaucoup de compagnies bénéficient aussi de l'assistance d'un chapelain, un prêtre-guerrier chargé de veiller au bien-être spirituel des frères de bataille, et de galvaniser leur juste colère sur le champ de bataille. Sur les dix compagnies du chapitre des Dark Angels, les deux premières – la Deathwing et la Ravenwing – sont uniques et ne suivent pas les préceptes du Codex Astartes. Des rumeurs persistantes prétendent qu'elles ne respectent pas non plus les effectifs préconisés. Des contingents de ces deux compagnies se retrouvent dans la majorité des forces de frappe des Dark Angels.

LA DEATHWING

La 1^e Compagnie, nommée la Deathwing, est composée de vétérans, et d'un cadre d'aspirants au rang de maître nommés Chevaliers. Leurs nombreux triomphes ont rendu la compagnie célèbre dans toute la galaxie. La Deathwing combat en armure Terminator, jamais en armure énergétique, comme parmi les premières compagnies des autres chapitres. Elle possède de plus une héraldique qui lui est propre, et ses armures sont couleur ivoire, et non pas vertes.

LA RAVENWING

La 2^e Compagnie des Dark Angels est appelée la Ravenwing. Sa composition est encore plus inhabituelle que celle de la Deathwing. Il s'agit d'une formation très mobile utilisée pour les missions de reconnaissance et les raids, lors desquelles la rapidité prime sur la puissance de feu. Chaque space marine est donc embarqué sur une moto, un Land Speeder ou à bord d'un aéronef. Certains de ces engins sont spécifiques aux Dark Angels et à leurs chapitres successeurs. Ses escouades d'attaque et de soutien vont au combat à bord de véhicules noirs de jais, à l'instar de leurs armures énergétiques.

LES COMPAGNIES

Le reste du chapitre suit les préceptes du Codex Astartes. Les 3^e, 4^e, et 5^e compagnies sont des compagnies de combat. Elles forment l'ossature du chapitre et le gros des troupes lors d'une campagne prolongée. Lors des affrontements d'importance, ces compagnies tiennent le centre de la ligne et essuient l'essentiel des combats.

Les 6^e et 7^e compagnies sont des compagnies entièrement formées d'escouades tactiques. Celles-ci font office de réserves. Elles peuvent renforcer la ligne, créer des diversions ou intercepter les manœuvres de flanc adverses.

La 8^e compagnie est constituée d'escouades d'assaut typiquement équipées de réacteurs dorsaux. Déployée en masse, elle sert à capturer des points clés du dispositif ennemi, en l'engageant à courte portée et au corps à corps.

La 9^e compagnie ne comprend que des escouades Devastator. Sa puissance de feu est la plus importante du chapitre. Elle sert à renforcer des points clés et à fournir des tirs d'appui.

La 10^e compagnie est formée d'escouades de scouts, c'est-à-dire des aspirants dont la transformation en space marines n'est pas encore achevée. Ils sont le futur du chapitre. Cette compagnie n'a pas de taille fixe, car le rythme de recrutement est variable. Les scouts les plus avancés dans leur entraînement sont assignés aux forces de frappe, et il n'est quasiment jamais arrivé que cette compagnie opère seule.

SOUTIEN DES COMPAGNIES

Toutes les compagnies à l'exception de la 10^e, de la Deathwing ainsi que de la Ravenwing, possèdent des Rhino et des Razorback pour chacune de leurs escouades. D'autres véhicules sont conservés dans l'arsenal, tandis que la flotte est en charge des modules d'atterrissage. La Deathwing possède des Land Raider, et d'autres sont à disposition des maîtres dans l'arsenal. Même s'ils sont entretenus par l'arsenal, les Dreadnought restent généralement au sein de la compagnie au sein de laquelle ils servaient de leur vivant. De toute façon, lorsqu'il n'est pas au combat, un Dreadnought reste en léthargie dans les Halls du Silence.

Les Dark Angels ont recours à un grand nombre d'auxiliaires, dont une majorité de serfs humains, et une poignée de space marines. Ces derniers ne font plus partie du personnel combattant à cause de leur âge avancé, et ont pour tâche d'administrer le chapitre. C'est ainsi le cas du maître cellérier ou du maître des recrues. L'arsenal contient les membres du personnel parmi les plus essentiels du chapitre : les techmarines, et leurs innombrables serviteurs décérébrés, qui assurent les tâches quotidiennes d'entretien et de réparation du matériel du chapitre.



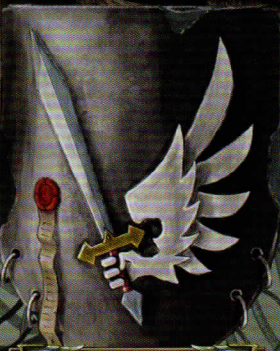
RECLUSIAM
Grand Investigateur
Chapelains-investigateurs
Chapelains



1^E COMPAGNIE
(La Deathwing)
Grand Maître
Nombre indéterminé
d'escouades de Terminators
et de Chevaliers



**HAUT
COMMANDEMENT**
Grand Maître Suprême
à la tête d'un conseil
rassemblant les membres
les plus éminents
du Cercle Intérieur



2^E COMPAGNIE
(La Ravenwing)
Grand Maître
Nombre indéterminé
de motards, de Land Speeder
et d'appareils atmosphériques



LIBRARIUM
Maître Archiviste
Archivistes
(bibliothécaires,
copistes et épistoliers)



3^E COMPAGNIE
(compagnie de combat)
Maître de Compagnie
6 escouades tactiques, 2 escouades
d'assaut et 2 escouades Devastator



4^E COMPAGNIE
(compagnie de combat)
Maître de Compagnie
6 escouades tactiques, 2 escouades
d'assaut et 2 escouades Devastator



5^E COMPAGNIE
(compagnie de combat)
Maître de Compagnie
6 escouades tactiques, 2 escouades
d'assaut et 2 escouades Devastator



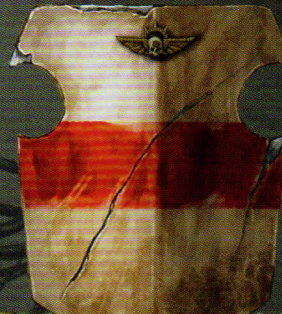
6^E COMPAGNIE
(compagnie de réserve)
Maître de Compagnie
10 escouades tactiques



7^E COMPAGNIE
(compagnie de réserve)
Maître de Compagnie
10 escouades tactiques



8^E COMPAGNIE
(compagnie de réserve)
Maître de Compagnie
10 escouades d'assaut



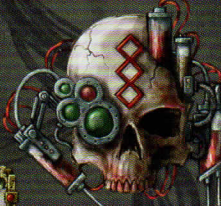
9^E COMPAGNIE
(compagnie de réserve)
Maître de Compagnie
10 escouades Devastator



ARSENAL
Maître du Roc
Techmarines
Serviteurs & véhicules



10^E COMPAGNIE
(Compagnie de scouts)
Maître de Compagnie
Scouts



APOTHECARION
Maître Apothicaire
Apothicares

CHAPITRES SUCCESEURS DES DARK ANGELS

Lorsque les légions furent divisées suite à l'Hérésie d'Horus, les Dark Angels donnèrent naissance à au moins trois chapitres, bien qu'on suppose qu'il en existe en réalité plus que cela. De plus, même s'ils ne participèrent pas systématiquement aux fondations suivantes, ils fournirent de temps à autre des échantillons de leur patrimoine génétique pour créer de nouveaux chapitres.

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.

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. Bien qu'ils aient pour devoir d'opérer indépendamment les uns des autres, on suspecte que ces chapitres successeurs soient en fait soumis au grand maître suprême de leur chapitre d'origine. Cette rumeur de "légion déguisée" pousse souvent les hauts seigneurs de Terra à ne pas avoir recours au patrimoine génétique des Dark Angels lors de la fondation de nouveaux chapitres.

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 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, notamment lors des Guerres Oubliées. 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.

Les Angels of Vengeance sont réputés pour leur colère implacable envers les ennemis de l'Imperium, et sont toujours prompts à pourchasser et à exterminer les extraterrestres, domaine dans lequel bien peu peuvent égarer leur sauvagerie. Cependant, c'est pour les renégats et les serviteurs du Chaos que les Angels of Vengeance réservent toute leur haine.

ANGELS OF REDEMPTION



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. Les Angels of Redemption ont à de multiples reprises quitté un théâtre d'opération pour se consacrer à leur mystérieuse mission, souvent avec des conséquences tragiques. Lors de la Défense de Gatlinghive, les Angels of Redemption se redéploierent 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; il n'y eut de toute façon pas de survivants pour demander une enquête. Les space marines étaient eux-mêmes partis à la poursuite d'un Déchu. Pour les Impardonnés, sa capture valait certainement le sacrifice de la population de Gatlinghive...

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. Dans le futur, les actions du chapitre pourraient entraîner une enquête de l'Inquisition, voire son excommunication.

CONSECRATORS



Ce chapitre n'apparaît dans quasiment aucune chronique de l'Imperium. Ses actions ne sont relatées nulle part et l'on ne trouve aucune trace de son existence avant le troisième siècle du 40^e millénaire. C'est dans le récit épique du Second Schisme de Kuppukin, par le notaire Corwen Quilp, qu'il apparut pour la première fois.

Au plus fort de la guerre, les loyalistes étaient encerclés par les séparatistes lorsque la totalité du chapitre se déploya pour les secourir. Sans répondre aux messages radio alliés, les Consecrators lancèrent une attaque dévastatrice sur le siège du pouvoir de l'ennemi. En moins de six heures, ils éliminèrent l'état-major des séparatistes, brisant la rébellion et gagnant par la même occasion la guerre.

Sa 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.

GUARDIANS OF THE COVENANT



On ne sait pas de quelle fondation sont originaires les Guardians of the Covenant, seulement qu'il s'agit d'un chapitre Impardonné. 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.

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. Il s'est particulièrement distingué lors de l'Incursion de Lelith, où il sauva 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.

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. D'aucuns disent qu'Anaziel devait jouir du soutien d'au moins un des hauts seigneurs de Terra, autrement sa doléance n'aurait jamais été acceptée.

Le patrimoine génétique dont les Disciples of Caliban héritèrent 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 ce patrimoine génétique est le plus pur de tous les chapitres Impardonnés. 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.

Les Disciples of Caliban sont un chapitre nomade capable de couvrir rapidement de longues distances. 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.



"La chance sourit au dévot."

ANGELS OF ABSOLUTION



Les Angels of Absolution ont été aperçus dans toute la galaxie, souvent aux côtés des Dark Angels. En effet, les deux chapitres lancent souvent des opérations concertées, comme la croisade contre l'empire ork de Charadon, la Bataille d'Archangel VII ou encore la répression sanglante des soulèvements de Rasputin.

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, s'ils 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.

À l'heure actuelle, les Angels of Absolution sont entièrement engagés contre la Treizième Croisade Noire, leurs dix compagnies étant déployées sur des champs de bataille aux alentours de l'Œil de la Terreur. Ils ont d'ailleurs confirmé aux membres du Cercle Intérieur du Roc la présence de plusieurs Déchus au sein des forces renégates.

LA TRAQUE DES DÉCHUS

L'existence des Déchus est le plus lourd fardeau du Cercle Intérieur des Dark Angels. Le fait que ceux qui se sont détournés du Lion soient encore en vie est un affront fait aux space marines modelés à son image, une souillure indélébile sur leur honneur. Les Impardonnés doivent donc se racheter en traquant les Déchus et en les obligeant à se repentir.

Lors de la destruction de Caliban, les Déchus furent aspirés par le vortex et précipités dans le Warp. Les effets que ce dernier eut sur eux ne sont pas connus avec précision, car le temps et les lois physiques ne s'appliquent pas dans le royaume du Chaos. Certains Déchus furent rapidement rejetés dans l'espace réel et éparpillés aux quatre coins de la galaxie. Leurs signatures psychiques furent momentanément repérées par les archivistes des Dark Angels. Depuis cette époque, qui remonte à plusieurs milliers d'années, la traque des Déchus s'est poursuivie. Le Cercle Intérieur n'abandonnera jamais cette quête qu'il considère essentielle.

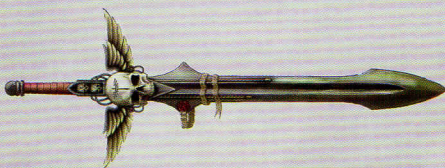
CYPHER

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, y compris des maîtres au sein des Dark Angels, disent qu'il est gardé par un pouvoir encore plus terrible, mais qu'il représente l'unique chance de rédemption des Déchus.

Cypher parle rarement et personne ne connaît son véritable nom. Cependant, l'armure verte que l'on peut parfois entre apercevoir sous ses longues robes indique son lien avec les Dark Angels, même à ceux qui ne font pas partie du Cercle Intérieur du chapitre.

On murmure 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, et que l'on croyait perdue suite à sa confrontation avec 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 haït 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 de le tuer.



LES DÉCHUS

Même si les Déchus ont choisi les Puissances de la Ruine plutôt que leurs frères, ils n'ont pas tous succombé totalement aux attrait du Chaos. Certes, certains ont été corrompus corps et âme et sont devenus des space marines du Chaos à part entière. Ces Déchus n'appartiennent pas à une légion renégate spécifique, 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 plus dangereux de ces individus sont incontestablement ceux qui ont été totalement trompés par les Puissances de la Ruine, car celles-ci adorent manipuler les mortels. 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 serveurs 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, car ils peuvent répandre les graines de la sédition plus vite que n'importe quel autre renégat.

D'autres Déchus, au contraire, 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 depuis une existence solitaire. Beaucoup deviennent des mercenaires ou des pirates et voyagent sans dieu ni maître à travers la galaxie pour échapper à leurs anciens frères qui les traquent. 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.

LA DEATHWING

La Première Compagnie des Dark Angels, également nommée la Deathwing, s'est distinguée sur tous les champs de bataille du 41^e millénaire, au point qu'elle est devenue une des plus prestigieuses troupes d'élite de l'Imperium. Elle est entièrement composée de vétérans combattant systématiquement en armure Terminator. Ces protections sont des reliques d'un autre âge, et sont incroyablement précieuses car les secrets de leur fabrication ont été quasiment perdus, si bien que la perte de la moindre d'entre elles est très difficile à compenser.



La Deathwing est une force d'assaut capable de foncer au milieu du feu de l'ennemi, en se téléportant avec précision au cœur de la bataille. Ses escouades peuvent alors frapper au cœur du dispositif adverse pour briser ses reins. Toutefois, la Deathwing n'est pas uniquement une compagnie de vétérans space marines particulièrement bien équipés, car elle est aussi le point ganté de fer du Cercle Intérieur.

Lorsqu'un Dark Angel rejoint les rangs de la Deathwing, il apprend l'histoire de la trahison de Luther, ainsi que le fait qu'un grand nombre de ceux qui l'ont suivi vivent encore. Le vétéran est invariablement bouleversé par cette nouvelle, et ressent alors la même détresse et la même rancœur que ses ancêtres, car c'est le même sang que celui des premiers fils du Lion qui coule dans les Dark Angels d'aujourd'hui. Les sentiments qu'éprouve le space marine sont profonds, et il comprend soudain les significations réelles des traditions et des légendes du chapitre. Peu à peu, sa rage se mue en une détermination sans faille à traquer les Déchus, identique à celle des membres loyaux de la Première Légion lorsqu'ils décidèrent de se lancer dans leur longue quête.

La Deathwing sait pertinemment qu'effacer toute trace de la souillure qui entacha leur légion il y a plus de dix mille ans est une tâche colossale, car elle doit pour cela capturer tous les Déchus. C'est également une mission dangereuse, car les Déchus sont des adversaires redoutables qui se sont généralement entourés de gardes du corps. Lorsque c'est possible, la Deathwing tente de les capturer vivants afin de les remettre entre les mains des chapelains-investigateurs. Ces derniers essayent alors de leur faire avouer leurs péchés et de les forcer à se repentir. Même les Déchus qui ont dédié leur existence à racheter leurs péchés craignent un tel destin, et se battent comme des possédés pour y échapper.

La Deathwing est elle-même divisée en cercles, les guerriers les plus expérimentés étant aussi les plus versés dans l'histoire du chapitre. Les plus vieux reçoivent le titre de chevalier de la Deathwing, le plus gradé d'entre eux étant le maître de la Deathwing. Ils deviennent les détenteurs des traditions du chapitre. Au combat, les chevaliers de la Deathwing sont des adversaires terrifiants. Ils s'équipent de boucliers Tempête et d'armes forgées en prononçant des serments de vengeance. Rares sont ceux à pouvoir s'opposer à eux.

ÉCRITS APOCRYPHES

À l'origine, les armures de la Deathwing étaient noires, mais elles furent repeintes en blanc en souvenir d'une bataille livrée il y a bien longtemps. Les chroniques du chapitre racontent comment un groupe de la Deathwing, revenu sur son monde natal, trouva les siens sous le joug d'invasseurs extraterrestres. Selon les traditions de leur peuple, les terminators peignirent leurs armures en blanc, devenant des morts ambulants, des spectres entreprenant leur ultime quête. Ils combattirent des genestealers alors qu'ils s'enfonçaient dans leur antre, avant de tuer le plus gros genestealer alpha jamais rencontré.

La Deathwing porte depuis des armures couleur os, en souvenir du sacrifice de ses prédécesseurs. Cette histoire, connue sous le nom de "La Légende de Deux-Têtes-qui-Parlent" en référence à l'archiviste qui menait les terminators, est racontée à chaque Dark Angel élevé au rang de frère de bataille par le sergent qui l'a entraîné. C'est la plus connue des histoires du chapitre, mais il en existe 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 retrouvant des frères corrompus ou asservis, d'autres parlent de l'absolu refus de se rendre. Ces histoires se terminent par la défaite de l'ennemi au prix d'un sacrifice, insistant sur l'honneur bafoué des descendants. 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.



"Nous les jugerons à leur façon de mourir."



LA RAVENWING

La Ravenwing, la 2^e Compagnie du chapitre des Dark Angels, est encore plus inhabituelle que la Deathwing. Ses membres ne portent pas les armures vertes habituelles des Dark Angels, mais des protections noir de jais. Cette formation est destinée aux missions éclair. La majorité des frères de bataille de la compagnie sont déployés à moto, les autres pilotant des Land Speeder ou des aéronefs.

La Ravenwing est idéale pour les missions nécessitant une intervention rapide. Elle sert souvent de groupe de reconnaissance, et communique au reste du chapitre les informations glanées afin d'établir un plan d'attaque. Cependant, sa fonction originelle est beaucoup plus sinistre. Même si ce secret n'est connu que des officiers les plus gradés de la compagnie – c'est-à-dire le maître de compagnie et ses unités de chevaliers noirs – le rôle premier de la Ravenwing est de traquer et de capturer les Déchus. Ses membres sont ainsi des chasseurs implacables qui opèrent en avant-garde des forces de Dark Angels.

Des détachements de Land Speeder de la Ravenwing cherchent ainsi des signes de la présence de Déchus lorsque le Cercle Intérieur soupçonne leur présence sur une planète. Quand ils trouvent leur proie, la Ravenwing organise alors un assaut d'envergure. Des escadrons de motards foncent à l'attaque à des vitesses hallucinantes tout en zigzaguant pour

éviter les tirs de l'ennemi. Au-dessus d'eux, des chasseurs atmosphériques assurent la suprématie aérienne, tandis que les Land Speeder prennent position sur les flancs pour apporter des tirs de soutien. Soit les motards filent droit sur l'ennemi pour le mettre en pièces à coups d'épée tronçonneuse, soit ils se séparent au dernier instant pour l'encercler afin qu'il ne puisse pas s'échapper. Ils alertent alors la Deathwing, qui arrive par téléportation, utilisant les balises de la Ravenwing pour faire preuve d'une précision millimétrique. Aucun adversaire ne peut alors résister à la fureur des escouades de terminators du Cercle Intérieur.

Les Dark Angels sont assignés à la Ravenwing en fonction de leur talent pour piloter des engins rapides et manœuvrables. Ils doivent également faire preuve d'une force de conviction digne d'éloges. En effet, ils opèrent de façon indépendante du reste de l'armée, et, de par la nature même de leur mission, entrent régulièrement en contact avec des hérétiques. Ceux qu'ils cherchent à capturer sont des traîtres et des menteurs de la pire espèce, capables de proférer les plus viles affabulations pour faire vaciller la volonté de leurs geôliers. La Ravenwing est donc entraînée à ignorer les suppliques, et ses membres sont plus étroitement surveillés que les frères de bataille des autres compagnies par les chapelains, qui se font fort de détecter le plus petit signe de tourment spirituel.

UNE COMBINAISON MORTELLE

La Deathwing et la Ravenwing sont d'autant plus terrifiantes quand elles combattent de concert. Elles sont entraînées pour une mission spécifique – traquer et détruire les Déchus – toutefois ces deux formations ont su s'adapter idéalement à toutes les missions du chapitre, quel que soit l'ennemi qu'il affronte. Qu'il s'agisse d'une frappe chirurgicale, d'une attaque éclair ou d'un assaut dévastateur, la plupart des armées des Dark Angels incluent des éléments de la Ravenwing et de la Deathwing.

Un maître, ou tout autre chef d'une force de frappe, laissera le plus souvent ses escouades de la Deathwing en réserve afin de les faire intervenir par téléportation. Ainsi, les terminators peuvent porter le coup de grâce, bloquer une contre-attaque adverse ou créer une diversion afin que les autres Dark Angels se regroupent. La Deathwing, particulièrement les chevaliers de la Deathwing, affronte généralement l'élite de l'ennemi.

La Ravenwing est la formation la plus polyvalente des Dark Angels. Les maîtres utilisent les troupes de la 2^e Compagnie de diverses façons. Les motards et les Land Speeder se chargent des missions de reconnaissance ou des prises de flanc. Les escadrons de la Ravenwing foncent vers le centre des lignes ennemies pour les faire voler en éclats. Certaines forces de frappe légèrement équipées se servent des Land Speeder, y compris la variante Vengeance, dans un rôle antichars. Dans le ciel, les chasseurs Nephilim se chargent de neutraliser les aéronefs adverses. Cependant, le plus étrange des engins de la Ravenwing est sans doute le Darkshroud, dont le champ de force protège les alliés à proximité.

Quand elles œuvrent de concert, la Deathwing et la Ravenwing frappent telles le tonnerre et la foudre, comme deux ailes qui enveloppent leur proie pour l'anéantir. Tout d'abord, la Ravenwing infiltre le champ de bataille, prête à frapper

vite et fort. Elle est le prélude à l'arrivée des terminators de la Deathwing, qui se téléportent et libèrent immédiatement une grêle de mort avec leurs bolters d'assaut et leurs armes lourdes. Les chevaliers de la Deathwing entrent alors en action et achèvent l'ennemi au corps à corps.

LA TRAQUE D'ELUCIDAX LE GARDIEN

Au plus fort de la Croisade Altid, 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 premier contingent de Dark Angels participant à la croisade était composé d'escadrons de la Ravenwing qui localisa la base principale des colons. 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. Un apothicaire des Dark Angels le soigna, s'assurant qu'il survivrait afin d'être interrogé. Zeriaah fut alors embarqué à bord d'un Darkshroud et maintenu dans une crypte de stase jusqu'à ce qu'il puisse être amené sur le Roc. Les chapelains-investigateurs l'attendaient...

On raconte qu'on parvint à soutirer des aveux au Déchu. Malgré tout, il refusa de reconnaître le péché commis en rejoignant Luther. Depuis de longs siècles, il subit d'interminables tortures, mais refuse toujours de se repentir.

"Repens-toi ! Repens-toi !" Les mots du chapelain-investigateur résonnèrent contre les murs de pierre de la cellule creusée à même la roche. Les paroles renvoyées en écho donnaient l'impression qu'une armée entière de chapelains interpellait le space marine. Le Déchu ne répondit pas.

Le chapelain arpenta le sol dalle de pierre devant le Déchu entravé. La lueur des néons se réfléchissait sur la surface noire de son armure patinée, alors que sa main jouait avec la chaîne du rosarius suspendu à son cou. Asmodaï était au service du chapitre depuis plus d'un siècle, et il n'avait vu depuis tout ce temps que deux Déchus se repentir de leurs péchés.

Le chapelain s'arrêta devant le prisonnier et se retourna pour lui faire face. Un regard froid et sombre brillait à travers le masque mortuaire d'Asmodaï. "Repens-toi !" répéta-t-il.

Le Déchu ferma les yeux pour tenter d'échapper au regard perçant du chapelain-investigateur.

"Repens-toi maintenant et ta mort sera rapide et sans douleur" dit froidement Asmodaï. "Obstine-toi dans ton refus d'admettre tes torts et tu périras dans des souffrances que même tes pires cauchemars n'ont jamais pu imaginer. La sauvagerie des démons du Warp n'est rien à côté de la colère de l'Empereur !"

Le Déchu ouvrit des yeux injectés de sang et regarda autour de lui. Les murs froids et impitoyables de la salle lugubre ne lui laissaient que peu d'espoirs. Le visage intimidant du chapelain-investigateur se rapprocha du sien.

Le bruit constant des gouttes d'eau qui s'écoulaient le long des murs imprégnés d'humidité martelait les oreilles du space marine captif. Il ferma les yeux, essayant d'oublier ce bruit. Celui-ci devint de plus en plus sourd, jusqu'à devenir le battement affolé de son propre cœur qui résonnait dans sa tête

Des ombres flottaient et glissaient à travers les fissures de la roche. La plus obscure d'entre elles se rapprocha de lui.

"Qui est ton maître ?" demanda Asmodaï.

"Je n'ai ni seigneur ni maître !"

"L'Empereur est ton seigneur !"

"L'Empereur nous a rejetés, maudite soit son âme !" gémit le Déchu, sur le point de perdre la raison. "Lion El'Jonson nous a trahis !"

"Le primarque est notre sauveur !" rétorqua le chapelain. "Le Lion s'est sacrifié pour la survie de l'Ordre ! Nous lui devons tout : le chapitre, notre puissance, notre rédemption, la moindre fibre de nos êtres. Et tu oses dire que tu n'as pas de maître ?" rugit Asmodaï, et son souffle rauque était plein de mépris.

Le Déchu ne savait plus depuis combien de temps il était emprisonné dans le Roc et depuis combien de jours durait l'interrogatoire. Tout ce qu'il savait, c'était qu'il voulait échapper au harcèlement du chapelain-investigateur. Mais entravé tel qu'il l'était par les liens en plastacier, il ne pouvait que tourner la tête pour ne plus voir son tourmenteur.

Ayant retrouvé son calme, le chapelain-investigateur Asmodaï parla d'une voix dénuée d'émotion, comme s'il récitait des mots qu'il avait déjà prononcés un nombre incalculable de fois. "Puisque tu n'admet pas tes erreurs et que tu ne te repens pas de tes péchés, je t'absoudrai de tes fautes par d'autres moyens."

Le Déchu remarqua ce moment l'objet que le chapelain tenait à la main. L'éclat de lames nombreuses, effilées et patinées faisait scintiller dans la pénombre le mystérieux objet d'une sinistre lueur rougeâtre.

"Il est de mon devoir sacré de sauver ton âme des dieux du Chaos," psalmodia Asmodaï, "et j'y parviendrai, même si tu dois en mourir."

HISTOIRE DES DARK ANGELS

Utilisant le Roc comme base mobile, les Dark Angels ont voyagé à travers toute la galaxie pour guerroyer. Rares sont les chapitres space marines capables d'égaliser la gloire des Dark Angels, car ceux-ci ont combattu à l'avant-garde d'innombrables croisades impériales. Cependant, cela ne les empêche pas de continuer à se nommer eux-mêmes les Impardonnés.

Une fois leur mission accomplie, les Dark Angels partent immédiatement pour livrer bataille ailleurs. Ils ne participent pas à la reconstruction d'une planète ou à des missions humanitaires, car ils se considèrent uniquement comme les guerriers de l'Empereur, et se contentent d'emmener leurs blessés et leurs prisonniers avant de disparaître.

Les Dark Angels sont un chapitre secret ne possédant pas de chronique officielle. Bien qu'ils respectent le protocole impérial et les comptes rendus qu'il exige, ils ne fournissent que des informations minimales. Ainsi, l'Imperium n'est

quasiment pas au courant des plans du chapitre, qui est à ce niveau aussi secret que celui des Space Wolves, même si contrairement aux fils de russ, il ne clame pas ouvertement son mépris envers l'Adeptus Administratum. L'Imperium est au fait des actions des Dark Angels par le biais des rapports des gouverneurs planétaires, des commandants impériaux, voire des inquisiteurs qui ont été à leur contact.

Les événements décrits dans ces pages sont ceux que les Dark Angels estiment dignes d'être commémorés, car leurs triomphes sont trop nombreux pour être tous cités.

120.M31 La Recherche de Mondes de Recrutement

Les Dark Angels doivent trouver un nouveau monde de recrutement, mais il est finalement décidé d'en établir plusieurs. Les hauts seigneurs de Terra approuvent ce plan car il permet de limiter les risques et d'assurer la diversité génétique. Pour les Dark Angels, c'est également un moyen de garder secret le nombre de recrues qui rejoignent les rangs de leur chapitre...

env. M33 Fondations Manquantes

Plusieurs fondations se succèdent au cours de cette époque, toutefois les hauts seigneurs de Terra évitent volontairement d'utiliser le patrimoine génétique des Dark Angels.

580.M31-632.M32 Les Guerres Oubliées

Des rumeurs poussent les Dark Angels et deux de leurs chapitres successeurs à se lancer dans une vaste campagne. En réalité, les puissances de la ruine les attirent dans un piège aux abords de l'Œil de la Terreur. Seule la détermination des Dark Angels leur permet de s'échapper malgré de lourdes pertes.

560.M33 2^e Campagne de la Porte Mortis

L'intégralité du chapitre des Dark Angels part sur le champ de bataille. On raconte que les trois étendards sacrés flottent fièrement sur cette grande victoire.

732.M33-822.M33 La Campagne des Étoiles Rouges

Lors d'une série de guerres, le système riche en minéral de Kulgotha est débarrassé des xenos et conquis par l'Imperium. Les Dark Angels participent à plusieurs batailles, dont celle apocalyptique de Vermilac Prime.

M31

L'AUBE DE L'IMPERIUM

Il n'existe que peu de chroniques datant de cette époque. Le jeune Imperium de l'Humanité se bat pour survivre suite au désastre de l'Hérésie d'Horus.

Aucune chronologie n'existe sur les nombreuses batailles livrées pendant la Purge.

M32

M33

LA CONSOLIDATION

L'Imperium resserre la surveillance qu'il exerce sur les citoyens et les soldats. Les Dark Angels n'échappent pas à de regain de méfiance, et seuls leurs états de service irréprochables et leur détermination à exterminer les ennemis de l'Empereur leur permettent de continuer à opérer discrètement, dans l'ombre de l'Imperium.

101.M34 Noble Sacrifice

Alors qu'il vient de remporter une victoire lors de la campagne de la Peste de Sang contre la Death Guard et la Brotherhood of Plague, le douzième grand maître suprême des Dark Angels, Armaros, est contaminé par la maladie. Ses mutations rapides le poussent à remettre sans tarder le Heaume du Lion à son successeur avant de se jeter dans le réacteur à plasma du Roc afin d'éviter que l'épidémie se propage au sein du chapitre.

456.M34 Entre de Mauvaises Mains

L'inquisiteur Halleck capture, après des décennies de traque, un hérétique qui se fait nommer l'Ange de la Vérité. La dernière transmission du vaisseau de Halleck indique que le prisonnier a avoué ses péchés et révélé une hérésie gravissime, avant d'être attaqué par un ennemi inconnu que le seul navire ami présent dans les environs, le croiseur d'attaque *Black Sword of Vengeance* des Dark Angels, ne peut intercepter. L'inquisiteur, son prisonnier et son navire disparaissent corps et biens...

104.M35 L'Ennemi Démasqué

Les Dark Angels suivent la piste de Cypher et en viennent à croire qu'au moins un membre de l'Ur-conseil de Nova Terra récemment formé est un Déchu. La Ravenwing effectue un raid audacieux sur la planète mais ne parvient à capturer aucun prisonnier.

495.M35 Le Deathwing se Déchaîne

Le segmentum Pacificus est le théâtre de rébellions. Le Cercle Intérieur suit des pistes qui finissent par le mener au cœur de ces luttes intestines. Lors de la campagne Hrakon, ainsi que la nomment les Dark Angels, ces derniers recherchent Obidiah Hrakon, le maître despotique d'une planète qui apporte son soutien inconditionnel à Nova Terra. Les Dark Angels finissent par acculer Hrakon dans la Région du Voile, à la surface d'un monde servant de refuge à des pirates. Les Dark Angels établissent un blocus et lâchent la Deathwing. Les terminators se déploient par vagues et procèdent à un massacre en règle jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant : Obidiah Hrakon, qui était autrefois un vexillaire de la légion. Il refuse de se rendre, et finit vaincu en duel par le maître de la Deathwing avant d'être emmené au Roc. Sa mort s'avère extrêmement lente et douloureuse.

975.M35 Combat Fratricide

Alors qu'il opère principalement dans le segmentum Pacificus, le chapitre prend part aux combats du Cataclysme des Âmes. En plus d'exterminer ceux qui rejettent l'autorité des hauts seigneurs de Terra et de l'Éclésiarchie, il cherche la présence de Déchus. Une guerre civile d'une telle ampleur n'avait pas eu lieu depuis l'Hérésie d'Horus.

980.M35 Le Soulèvement Hrud

Les Dark Angels participent à l'éradication des Hrud partout dans l'Imperium. Après avoir nettoyé deux des trois secteurs qui leur ont été assignés, les Dark Angels disparaissent pour poursuivre un autre objectif. Le maître de chapitre des Ultramarines dépose une plainte auprès des hauts seigneurs de Terra, mais ces derniers choisissent de ne pas réprimander les Dark Angels.

314.M36-334.M36 Le Chemin de l'Impiété

Les Dark Angels entament une campagne longue de deux décennies pour traquer frère Machius, un ancien lieutenant du Cardinal Bucharis. En dépit de plusieurs embuscades tendues par les Night Lords, les Dark Angels sortent victorieux lorsque la Ravenwing localise Machius sur la planète dévastée par des épidémies de Gronmoth, et le capture à la bataille de la Mort Noire.

439.M36 La Purge de Rebulus

Les Dark Angels et plusieurs de leurs chapitres successeurs suivent une piste mystérieuse, débutant une campagne longue de 30 années qui verra la destruction de cultes cachés d'officiels corrompus éparpillés dans trois secteurs. La lutte contre un tel réseau fait grandement souffrir le système Rebulus, mais la corruption est finalement vaincue suite à l'annihilation des lunes artificielles en orbite de la planète Ixx.

673.M36 Le Siège de Dominus Prime

Les Dark Angels et les Angels of Vengeance déploient chacun leur Première Compagnie pour mettre fin à cinq années de guerre contre un tyran rebelle. Près de deux cents terminators assaillent sa forteresse soi-disant imprenable et massacrent les traîtres, en dehors d'une poignée qui sont emmenés au Roc...

LES SCHISMES

Cette ère est marquée par les guerres civiles tandis que l'Imperium fait face à l'Interregnum de Nova Terra et aux conflits de l'Âge de l'Apostasie. Beaucoup de Déchus réapparaissent à cette époque, souvent en tant que meneurs de rébellions. Les Dark Angels et leurs successeurs ne chôment pas et traquent sans répit les dissidents.

551.M37 L'Acropole de Kurin

Les honneurs de bataille de la 3^e Compagnie sont nombreux, mais aucun n'est plus glorieux que le sceau de pureté qui commémore la bataille de l'Acropole de Kurin sur Perseme II. Après avoir lancé un assaut orbital afin de créer un cordon infranchissable entre l'acropole et les hordes de démons et de cultistes, les Dark Angels parviennent à tuer le Grand Anarchiste Potchek, le sorcier qui les commande.

871.M37 La Bataille de Midpoint

Une flotte eldar menace de détruire les docks spatiaux de Midpoint dans le secteur Argonnes. L'apparition soudaine du Roc et de la Flotte-rapière des Dark Angels fait pencher la bataille en faveur de l'Imperium. Les eldars battent en retraite après que les Dark Angels ont anéanti leur navire-amiral et une demi-douzaine de bâtiments. Depuis ce jour, les épaves et les cadavres des deux camps forment un cimetière flottant dans l'espace.

883.M37 Trahison à Zambeque

La Ravenwing suit une piste qui la mène jusqu'au gouverneur de impérial de Zambeque, sur une planète essentielle car permettant d'accéder au secteur Gothique. Avant de pouvoir s'emparer du gouverneur pour le questionner, la planète se soulève. Les Dark Angels sont encerclés sur Zambeque par des renégats de l'Alpha Legion. Seule l'intervention de près de la moitié de la Deathwing évite l'extermination de la 5^e Compagnie. Le gouverneur, un Déchu connu autrefois sous le nom de frère Solas, s'échappe avec les survivants parmi ses alliés space marines du Chaos.

987.M37 Sombre Moisson

Après avoir retrouvé la trace de frère Solas, l'intégralité de la Ravenwing se déploie sur les plaines de Picus, un agri-monde du sous-secteur Orar. Les dix Darkshroud du chapitre sont présents, et projettent à la surface de l'agri-monde une voile de ténèbres si étendu qu'il est visible depuis l'orbite. En dépit des efforts déployés par le chapitre, frère Solas échappe une fois de plus aux Dark Angels, qui soupçonnent Cypher d'avoir aidé le Déchu à s'enfuir.

299.M38-309.M38 La Croisade d'Altid

Les Dark Angels jouent un rôle crucial lors de la croisade d'Altid, une campagne longue d'une décennie qui se termine sur le monde d'Altid 156. Bien que leurs actions ne soient pas coordonnées avec celles des autres forces de l'Imperium, les Dark Angels parviennent à tuer le chef hérétique Elucidax le Gardien. Par conséquent, en dépit de l'insubordination des fils du Lion, aucune enquête n'a lieu.

666.M38 La Grande Noirceur

Trois grands maîtres de la Ravenwing meurent en un tandis que leur compagnie poursuit des Déchus. S'ensuit une période longue de vingt ans au cours de laquelle la Ravenwing n'a pas de grand maître. Au cours de cette période, elle reçoit directement ses ordres du maître de la 2^e Compagnie des Angels of Vengeance, car les Dark Angels attendent de trouver un digne successeur au sein de leur propre chapitre.

519.M39 La Rébellion des Cent Planètes

Alors qu'ils tentent de retrouver Cypher, les Dark Angels découvrent un prêtre fou nommé Alldric le Subversif. Cet hérétique visionnaire a poussé plusieurs planètes des environs de la région du Voile à rejeter l'autorité impériale. En moins de dix ans, les Dark Angels et leurs successeurs éliminent les repaires des cultistes et tuent leurs meneurs.

891.M39 Le Dernier Espoir de Perdition

L'exploration d'un space hulk tout juste sorti du Warp permet aux Dark Angels de découvrir un repaire des renégats nommés The Cleaved. Le combat qui s'ensuit est remporté par les Dark Angels lorsque des escouades d'assaut, progressant derrière trois Dreadnought, posent des charges cycloniques dans la salle des machines.

550.M40 La Destruction de Grymm's Landing

Un des mondes de recrutement les plus prolifiques des Dark Angels est détruit par un soulèvement provoqué par Alpha Legion et soutenu par des éléments des Night Lords.

M37

M38

M39

M40

L'ÂGE DE LA RÉDEMPTION

Alors que l'Imperium tente de se purifier des péchés commis au cours de l'Âge de l'Apostasie, les Dark Angels débute une période de leur histoire qu'ils nommeront le Temps des Mille Croisades. Ils se divisent en de nombreuses forces de frappe indépendantes qui se dispersent dans la galaxie afin d'affronter plusieurs menaces à la fois. Toutefois, la traque des Déchus marque le pas au cours de cette même période, car le chapitre suit des pistes menant à des impasses et entame des investigations qui ne débouchent sur rien de concret.

405.M41 L'Hérésie Macharienne

Pendant trois décennies, les Dark Angels ont pour tâche de faire cesser les guerres civiles qui ravagent les mondes libérés lors des Conquêtes Machariennes. La Ravenwing met à jour des cultes dévoyés manipulés par l'Alpha Legion, et découvre la présence de Cypher. Au cours des soulèvements de Lythanos, seule une altercation entre les Dark Angels et les Space Wolves permet à un groupe de Déchus de s'enfuir.

780.M41 La Rébellion du Quatrième Quadrant

La guerre engloutit le segmentum Solar pendant plus de dix ans. Les Dark Angels prennent part à plusieurs batailles, mettent un terme à la révolte d'Egammonon, stoppent l'invasion de Rastabal et prennent la forteresse de Kaligar.

832.M41 Massacre sur Minoria

La 1^e Compagnie se déploie en masse pour tuer ou capturer tous les habitants de la lune de Minoria dans le système Periliac. Plusieurs chapitres affirment que les Dark Angels ne répondent pas à leur appel à l'aide sur Periliac Prime, où sévit la Waaagh! Drillakilla.

897.M41 Le Soulèvement de Faze

Une force de frappe des Dark Angels explore une région précédemment inaccessible à cause de tempêtes Warp. Elle est attaquée à la surface de Faze V par des hommes cybernétiques soumis à une intelligence artificielle. Les Dark Angels attaquent le cogitateur central et libèrent la population de son emprise, mais celle-ci ne les remercie pas, bien au contraire, car elle se retourne contre eux. Les Dark Angels s'attellent alors à l'extermination totale des techno-récidivistes de Faze V.

922.M41 Le Monde Toxique de Sephlagm

Les 3^e et 4^e Compagnies fixent une armée de cultistes tandis que la Ravenwing l'attaque sur les flancs. Les escadrons de soutien nettoient les rues tandis que les escadrons d'attaque assaillent le QG des rebelles et laissent la Deathwing s'emparer de leur chef.

939.M41 La Mort du Grand Maître Suprême

Alors qu'il poursuit Cypher, le commandeur Naberius, grand maître suprême des Dark Angels tombe dans une embuscade des space marines du Chaos et se fait tuer. Azrael mène la Deathwing afin de récupérer son corps avant de lui succéder.

949.M41 La Waaagh! Groblinik

Aux côtés des Premiers-nés Vostroyens, de la Garde de Fer de Mordia et des Skitarii de l'Adeptus Mechanicus, les Dark Angels tentent de stopper la Waaagh! Groblinik. Les orks sont mis en échec à la bataille de la Porte de Sularia. Ezekiel, le grand maître des archivistes, tue le big boss Groblinik.

989.M41 Rynn's World et Bad Landing

Une force de frappe de Dark Angels comprenant toute la Ravenwing est envoyée aider les Crimson Fists et reprendre les mondes du secteur Loki des mains des orks.

996.M41 La Purification de Durganion XIII

Un signal de détresse attire des Dark Angels dans une embuscade de genestealers au cœur d'une cité-ruche. La bataille se termine avec la mort du genestealer alpha des mains de la Ravenwing. En effet, sans son influence sur le reste de l'essaim, les derniers xenos sont désorientés. La population est soumise à des tests génétiques.

221997.M41 Tempête Vengeresse

Les Waaagh! Ghazghkul Thraka et Nazdreg envahissent la planète Piscina IV.

997.M41 La Troisième Guerre Tyranique

Plusieurs forces de frappe de Dark Angels participent aux combats contre la flotte-ruche Leviathan.

998.M41 Capturer Cypher

Les Black Templars combattent aux côtés des Dark Angels, mais une dispute à propos d'un prisonnier provoque un bref affrontement. L'incident est rapporté jusqu'à Terra, et l'inquisiteur Archibald est chargé de mener l'enquête.

884999.M41 Vengeance Noire

Des membres de la 5^e Compagnie des Dark Angels affrontent le Crimson Slaughter pour le contrôle de la Gemme de Feu.

995999.M41 La 13^e Croisade Noire

La 13^e Croisade Noire d'Abaddon se déverse de l'Œil de la Terreur. Selon l'Oracle Noir, plusieurs Déchus l'accompagnent, par conséquent le Roc se rend en toute hâte vers le secteur Cadien.

M41

LES JOURS DU JUGEMENT

Vers la fin du 41^e millénaire, les Dark Angels sont sans cesse en train de guerroyer partout dans la galaxie. Des appels de détresse atteignent quotidiennement le chœur astropathique du Roc, car d'innombrables ennemis submergent l'Imperium de l'Humanité. Chaque segmentum fait état de rébellions, d'attaques de xenos et de l'apparition de failles Warp. L'Humanité est assiégée, mais les chapitres des Impardonnés font face sur tous les fronts.

LA FIN EST PROCHE

D'aucuns disent que la Fin des Temps approche et que l'Humanité est sur le point de livrer son ultime bataille. Partout dans la galaxie, des prophètes et des illuminés prédisent l'anéantissement des hommes, et la suprématie des xenos, voire d'ennemis si terribles qu'on ose à peine chuchoter leur nom...

Alors que le Roc se dirige vers le secteur Cadien, le chapitre reçoit des centaines de messages de détresse en provenance d'innombrables planètes. Le Cercle Intérieur est informé de la présence de Déchus de plus en plus souvent, y compris de Cypher lui-même. Le chœur astropathique du Roc intercepte tant de transmissions faisant état d'invasions xenos et de rébellions qu'il est impossible de dire lesquels sont vrais et lesquels ne sont que des artefacts d'anciens désastres qui dérivent encore dans le Warp. Le désespoir a envahi l'Imperium. Il écrase les cités-ruches et les paysages pollués comme un linceul de plomb. Ezekiel, le grand maître des archivistes, ressent le regain des énergies Warp depuis son sanctum psychiquement scellé, car l'Œil de la Terreur vomit de nouveau des légions d'horreurs dans la galaxie, et un grand nombre de Déchus les accompagnent.

Les Dark Angels feront tout pour les capturer et les empêcher de révéler les plus terribles secrets du chapitre, mais ils sont bien peu nombreux pour accomplir une telle tâche. Ils font appel à leurs successeurs pour éviter de se voir accuser d'essayer de rétablir leur ancienne légion, et pour échapper à l'attention de l'Inquisition. Les Impardonnés combattent avec encore plus de détermination que jamais. Le grand maître suprême Azrael se rend de plus en plus souvent dans les entrailles du Roc pour tenter de décrypter les propos déments de l'Oracle Noir. En dépit des dangers qui s'accumulent, les Dark Angels et leurs chapitres successeurs sont prêts à faire face à tous leurs ennemis, et ne comptent pas faiblir en cette heure critique.

Bien que hantés par leur passé, les Dark Angels se jettent à corps perdu dans la bataille pour la survie de l'Humanité. Ils combattront avec ferveur et refuseront obstinément de s'avouer vaincus, quelles que seront les circonstances.

LE MAÎTRE DU ROC

La plupart des chapitres space marines ont un maître de la forge, qui est généralement le techmarine le plus expérimenté. Ses connaissances sont bien souvent aussi étendues que celles des meilleurs techno-prêtres de l'Adeptus Mechanicus. Les Dark Angels ont quant à eux un maître du Roc, au rôle radicalement différent. Lorsqu'il accède à son rang, le maître du Roc succède à ses prédécesseurs et se retrouve connecté en permanence aux machineries sises au cœur de l'astéroïde. Son devoir est de seconder les esprits de machines, et de veiller à l'entretien des réacteurs et du moteur Warp qui permettent au roc de voyager à travers la galaxie. Son esprit peut percevoir les variations dans le champ de force qui protège le quartier-général des Dark Angels. Les maîtres précédents, dont les corps flétris se sont presque totalement racornis, restent en place, car leurs prothèses mécaniques continuent de fonctionner alors même que leurs ossements tombent en poussière. Finalement, celle-ci sera ramassée et placée dans une urne avant de rejoindre les Alcôves de l'Honneur. À cause de leur allégeance envers le chapitre et l'Adeptus Mechanicus, les techmarines ne rejoignent jamais la Deathwing. Ainsi, même le maître du Roc n'est au fait d'aucun secret du chapitre, en dehors bien sûr des technologies que recèle l'astéroïde.

L'ULTIME SECRET

Depuis près de dix mille ans, les Dark Angels gardent le secret des événements qui eurent lieu sur Caliban. Ils ne révéleront jamais la vérité à personne en dehors des membres de leur chapitre, car ils ne veulent que personne soit au courant de la honte qui les afflige. Pourtant, aujourd'hui encore, l'architrêtre Luther vit au cœur du Roc, son existence n'étant connue que de Ceux-qui-regardent-dans-les-ténèbres et du grand maître suprême. Ses cris déments dévoilent parfois des prophéties. De temps à autre, sa voix devient surnaturelle et il profère alors des paroles si terribles que les entendre revient à plonger dans le désespoir. Lors de ses rares moments de lucidité, Luther supplie qu'on mette un terme à son existence. Ces suppliques sont sans doute les plus difficiles à supporter, même si tous les grands maîtres suprêmes y sont parvenus jusqu'à présent. Ils espèrent que Luther se repentira un jour, et qu'ils pourront alors le libérer de ses tourments. Toutefois, même le plus gradé des Dark Angels ne sait pas tout...

En effet, plus profondément encore dans le Roc se trouve une chambre cachée qui recèle le plus grand secret des Dark Angels.

Seul l'Empereur le connaît, car bien qu'il soit incarcéré dans le Trône d'Or et que ses orbites oculaires ne soient plus que deux puits obscurs, Il voit tout ce qui se trame dans la galaxie. Au milieu de cette salle qui formait jadis le cœur de Caliban, et qui n'est accessible qu'aux êtres mystérieux qu'on nomme Ceux-qui-regardent-dans-les-ténèbres, le primarque Lion El'Jonson est endormi. Ses blessures ont cicatrisé depuis des millénaires, si bien qu'il attend, plongé dans un sommeil profond, que résonne une fois de plus l'appel de la guerre; il attend de revenir une dernière fois, afin de défendre l'Imperium de l'Humanité contre ses ennemis.





LES IMPARDONNÉS

Cette section du livre détaille les forces employées par les Dark Angels : leurs armes, leurs unités et les personnages spéciaux qui les commandent à la bataille. Chaque entrée décrit une unité et introduit les règles spécifiques à leur utilisation lors de vos parties de Warhammer 40,000. La liste d'armée (pages 90-104) inclut des références à ces entrées.

RÈGLES SPÉCIALES DES DARK ANGELS

Les règles spéciales utilisées communément par plusieurs unités Dark Angels sont rassemblées ici pour faciliter leur utilisation. Celles qui sont spécifiques à certaines unités sont détaillées dans leurs entrées respectives. Les règles spéciales les plus répandues sont simplement citées – leur description complète figure dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

ESCOUADES DE COMBAT

La flexibilité est une doctrine primordiale pour les unités Dark Angels, qui se scindent en deux escouades lorsque la situation l'exige.

Une unité de dix figurines qui suit cette règle spéciale peut se scinder en deux unités de cinq figurines appelées escouades de combat.

Vous devez décider quelles unités se scindent en escouades de combat, et comment les figurines se répartissent au sein de ces escouades de combat, juste avant le déploiement des armées. Une unité divisée en escouades de combat compte dès lors comme deux unités séparées à tous égards, y compris pour le calcul du total d'unités que compte l'armée, et le nombre d'unités que vous pouvez placer en réserve. Puis procédez normalement au déploiement. Notez que deux escouades de combat créées à partir de la même unité peuvent embarquer dans le même véhicule de transport, dans la limite de sa capacité de transport.

Une fois prise la décision de scinder une unité en escouades combat, l'unité restera en l'état pour toute la durée de la bataille. Elle ne pourra pas se scinder ni être réunie plus tard au cours de la partie, on ne peut donc pas utiliser un redéploiement pour la scinder ni pour la réunir.

ÂPRE RÉSOLUTION

Les Dark Angels sont réputés pour leur opiniâtreté et leur refus de céder du terrain. Mais cette nature intraitable signifie qu'ils engageront le combat alors que la discrétion est le meilleur choix tactique.

Une figurine dotée de la règle spéciale *âpre résolution* suit la règle spéciale *obstiné*.

De plus, une unité comprenant au moins une figurine avec la règle spéciale *âpre résolution* ne peut jamais choisir de rater automatiquement un test de moral.

CERCLE INTÉRIEUR

Les vétérans d'une vaillance et d'une dévotion incontestables sont admis dans la Première Compagnie, où leur volonté de poursuivre la longue quête de rédemption de leur chapitre est encore raffermie.

Une figurine du Cercle Intérieur suit les règles spéciales *sans peur* et *ennemis jurés* (space marines du Chaos).

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Lorsque vous générez le *trait* de votre seigneur de guerre Dark Angel, vous pouvez effectuer un jet soit sur le tableau ci-dessous, soit sur l'un des tableaux du livre de règles de Warhammer 40,000.

1D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- 1 **Manœuvre rapide :** *Le seigneur de guerre sait gagner rapidement une position d'attaque idéale. Le seigneur de guerre et son unité peuvent soit lancer 2 dés lorsqu'ils sprintent, et conserver le plus élevé, soit ajouter 1D6 ps à leur mouvement de turbo-boost (ou lorsqu'il met les gaz, dans le cas du Land Speeder de Sammael).*
- 2 **La Traque :** *La piste d'un des Déchus, peut-être de Cypher en personne, passe par ce champ de bataille – les chefs ennemis doivent parler. Si votre seigneur de guerre, ou son unité, tue le seigneur de guerre adverse lors de la phase d'Assaut, vous marquez 1 point de victoire supplémentaire.*
- 3 **Courage du Lion :** *Les chefs Dark Angels entretiennent une tradition de ténacité depuis la Grande Croisade. Le seigneur de guerre et toute unité amie à 12 ps ou moins jettent 1 dé supplémentaire pour leurs tests de Cd, et défaussent le plus élevé.*
- 4 **Pour le Lion !** *C'est le devoir du chef que d'inspirer la grandeur à ses frères de bataille par l'audace de ses propres actions. Le seigneur de guerre et son unité suivent la règle spéciale charge féroce.*
- 5 **Planification habile :** *Certains des fils du Lion ont hérité du talent légendaire de leur primarque pour coordonner les attaques. Tant que le seigneur de guerre est en vie, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 ou -1 à vos jets de réserve (choisissez après avoir jeté le dé).*
- 6 **Tenez à tout prix !** *S'il s'agit de sécuriser des objectifs vitaux pour le chapitre, un commandant peut faire appel à la ténacité proverbiale des Dark Angels afin de repousser un ennemi supérieur en nombre. Le seigneur de guerre et toute unité Dark Angels qu'il rejoint sont insensibles à la douleur tant qu'ils sont à 3 ps ou moins d'un objectif.*

MAÎTRES DE COMPAGNIE

SEIGNEURS DES IMPARDONNÉS, GARDIENS DES CLÉS SECRÈTES

Pour diriger des Dark Angels, il faut un vétéran endurci, un guerrier fervent qui a prouvé sa valeur et sa loyauté au chapitre un bon millier de fois. De tels héros sont sélectionnés parmi les rangs de la Deathwing, la Première Compagnie, mais avant d'être jugé digne de commander, un space marine doit encore se distinguer. Seul celui qui montre un charisme et un sens tactique hors norme, seule l'élite de l'élite, peut prétendre au grade de maître de compagnie.

Les chefs Dark Angels ne sont pas désignés sous l'appellation typique de "capitaines", conservant leur ancien titre de maître de compagnie, hérité de l'Ordre. Chacune des dix compagnies Dark Angels est dirigée par un maître, qui lui-même ne répond qu'au grand maître suprême. Chaque maître de compagnie porte en outre des titres honorifiques qui rappellent ses diverses charges au sein du chapitre.

Tous les Dark Angels sont de nature taciturne et ascétique, des traits que personnifient leurs maîtres de compagnie. Ils fuient les missions protocolaires, rejetant des récompenses pourtant bien méritées. Là où les capitaines adulés des autres chapitres space marines sont de talentueux orateurs, les chefs Dark Angels restent dans l'ombre, en retrait et masqués par leur capuche, plutôt qu'au premier rang à adresser des discours soulevant les forces coalisées de l'Imperium. Bien que réservés, les maîtres de compagnie n'en sont pas moins des commandants, leur silence menaçant n'étant probablement pas étranger à la diligence des exécutants.

D'un signal, un maître de compagnie met la fine fleur des guerriers de l'Empereur en action. Nul ne peut prétendre être plus discipliné que les Dark Angels: un seul ordre peut déclencher une série de manœuvres parfaitement exécutées. Les plans d'attaque sont orchestrés et les tirs de soutien coordonnés dans un mutisme total. Un maître de compagnie relève chaque défi avec la même résolution inflexible, car il est non seulement un fin stratège, mais aussi un combattant extrêmement compétent. Doté du meilleur équipement que l'arsenal du Roc puisse offrir, des reliques entretenues depuis l'aube de l'Imperium, il peut fendre les hordes xenos, ou défier les plus puissants monstres et en sortir vainqueur.

En tant que membre du Cercle Intérieur, un maître peut revêtir son armure Terminator pour rejoindre ses frères de la 1^{re} Compagnie et combattre à leurs côtés. Toutefois, c'est au milieu de ses propres troupes qu'il est le plus efficace, menant sa compagnie à la victoire au nom de l'Empereur et du Lion de Caliban.

Les maîtres de compagnie ont conscience qu'eux-mêmes et leurs frères de bataille descendent de la Première Légion, les premiers space marines de l'Empereur, les Fils du Lion. Ils savent qu'ils portent une lourde responsabilité, car il est de leur devoir d'incarner la dignité des Dark Angels, tout en cherchant à exorciser les péchés secrets commis par le passé. C'est par leurs commandements que le chapitre accomplira cette noble quête, et par là même, aura finalement expié.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître de compagnie	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p. 65), halo de fer (p. 63), pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Cercle Intérieur (p. 28), personnage indépendant.

GUETTEURS DES TÉNÈBRES

Les assistants de petite taille et encapuchonnés qui orbitent autour des hauts dignitaires Dark Angels sont un mystère pour les observateurs extérieurs. Nul ne sait quelle sorte de créatures, qu'on appelle "guetteurs des ténèbres" ou "ceux-qui-regardent-dans-les-ténèbres", se cache sous ces robes. Leur présence muette est officiellement acceptée, quoique jamais signalée, comme une manifestation omniprésente de culpabilité, un fardeau qui escorte ceux qui connaissent les plus terribles secrets du chapitre.

CHAPELAINS & CHAPELAINS-INVESTIGATEURS

GARDIENS DE LA PURETÉ DU CHAPITRE, BERGERS DES INCORRUPTIBLES

Les légions space marines furent créées bien avant le développement du credo impérial et l'hégémonie de l'Adeptus Ministorum. Il en résulte que chaque chapitre space marine possède ses propres rites et ses propres ministres du culte. Ces chefs spirituels des space marines sont appelés chapelains, et depuis plus de dix mille ans, ils président aux pratiques cultuelles des chapitres.

Les chapelains Dark Angels sont les gardiens du Reclusiam, la chapelle principale sise au cœur du Roc. Ils apparaissent pour officier à d'antiques cérémonies : l'admission des novices avec les Rites d'Initiation, le renfort des esprits des recrues comme des vétérans avec les Vœux d'Intolérance, et l'encadrement de tous avec les prières de bataille adressées au primarque et à l'Empereur. Ils inculquent une discipline stricte à leurs frères, en les revêtant de l'armure du dogme et du catéchisme. La vie monastique des Dark Angels est constamment imprégnée de rituels, et il revient aux chapelains de protéger leurs frères contre le moindre défaut d'humilité ou de force d'âme.

L'apparence des chapelains est particulièrement intimidante, avec leur livrée d'un noir de jais ornée d'icônes de bataille et de mystérieux colifichets. Leur heaume en forme de

crâne évoque à la fois l'image de la sévérité de l'Empereur immortel et la morne promesse de la mort. Un chapelain est véritablement dans son élément lorsqu'il se trouve au cœur des combats, psalmodiant les Liturgies de Bataille en les ponctuait de grands coups de crozius arcanum – le symbole de l'office des chapelains et leur arme de prédilection.

Un chapelain Dark Angel qui s'illustre au cours de ses années de service peut être jugé digne d'intégrer les rangs du Cercle Intérieur. Après un cérémonial alambiqué mené dans le hall des Secrets, dans les tréfonds du Roc, le chapelain doit passer l'Épreuve de la Foi. Ceux qui échouent sont emmenés dans les plus profonds cachots, pour ne jamais reparaître ; quant à ceux qui réussissent, ils prêtent le serment solennel de la Deathwing et reçoivent le titre de chapelain-investigateur. En plus de leur rôle traditionnel, il est du devoir sacré des chapelains-investigateurs d'obtenir le repentir de tout Déchu qu'ils capturent. Cela requiert une volonté infrangible, du fait des actes atroces qu'il faut accomplir pour arracher la résipiscence des traîtres. Les chapelains-investigateurs doivent supporter leurs laïus et leurs mensonges, discerner les jérémiades et ne jamais relâcher leur application à extorquer la contrition aux renégats. Les Déchus repentants sont récompensés d'une mort rapide, les autres sont soumis à des mesures plus drastiques qui aboutissent au même résultat, mais au bout d'une procédure beaucoup plus pénible.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+
Chapelain-investigateur	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p. 65), rosarius (p. 64), crozius arcanum (p. 62), pistolet bolter, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES : Cercle Intérieur (chapelain-investigateur uniquement) (p. 28), personnage indépendant, zélote.

LES PERLES NOIRES

Un chapelain-investigateur peut ajouter une perle noire à son rosarius pour chaque Déchu dont il obtient la repentance. Le maître Molochia, le plus éminent représentant de sa sinistre profession, mourut après plus de 300 ans de service avec dix perles seulement, et à ce jour, aucun autre n'a égalé sa performance. Ces perles noires se trouvent uniquement sur Malmar, un monde hostile aquatique flottant en bordure de l'Œil de la Terreur. Suite à sa promotion, un chapelain-investigateur doit voyager jusqu'à Malmar pour rapporter l'un de ces trésors au Reclusiam, dans l'espoir de le porter un jour lui-même. On raconte que quiconque visite cette planète maudite doit faire face à ses propres tentations – une épreuve de volonté à côté de laquelle les prédateurs locaux font pâle figure.

ARCHIVISTES

Bien des recrues meurent au cours du processus de leur transformation en space marine, et parmi les survivants, rares sont ceux à posséder les qualités requises pour devenir un archiviste. Afin de circonscrire la mutation, chaque chapitre soumet ses novices à des tests si rigoureux qu'ils font courir un danger mortel aux sujets. Ces précautions sont toutefois obligatoires, les conséquences de la corruption d'une glande progénoïde étant dramatiques. Ceux qui sont soupçonnés d'être des psykers reçoivent, pour la plupart, les derniers sacrements et sont exécutés. Certains sont épargnés et peuvent poursuivre leur initiation, sous une surveillance encore plus étroite cependant.

La majeure partie des individus dotés de capacités psychiques n'a ni la force d'âme, ni l'inflexible volonté que réclame le contrôle de leurs pouvoirs mentaux. Afin d'évaluer leur résolution, ces initiés, identifiés par un marquage spécial, sont astreints à des batteries de tests supplémentaires : leur santé mentale est mise à l'épreuve, soumise à la tentation et à des barrages mentaux qui submergent les faibles. Cette étape révèle les défaillances de la plupart des candidats, ce qui les condamne irrévocablement – le destin du psyker indigne de confiance est sans appel. Les recrues dont l'esprit émerge plus fort de ce calvaire peuvent dès lors entreprendre leur formation d'archiviste.

Ces procédures plus sévères existent à cause de la nature instable des psykers qui, sans instruction adéquate, sont des vecteurs de menaces apocalyptiques. Leur esprit brille plus fort dans le Warp, et si cette étincelle capte l'attention des cruels habitants de ce royaume maudit, ces individus encourent la folie, ou pire, la possession. Ils deviennent alors les jouets des démons, induits à commettre de terribles méfaits, ou dans les pires cas, à déchirer le voile du Warp pour déclencher une incursion démoniaque, menaçant des mondes et des systèmes entiers.

Seuls ceux qui se révèlent assez forts pour supporter les transplantations et les améliorations physiques et cérébrales sont entraînés à devenir des archivistes, des space marines mystiques dotés de formidables pouvoirs mentaux. Au combat, ils peuvent invoquer un orage psychique, stopper d'un geste les engins de guerre, ou ériger des dômes de force quasi impénétrables autour de leurs alliés. Et les services qu'ils rendent au chapitre ne s'arrêtent pas là. Ils sont les gardiens officiels des archives, et travaillent souvent en liaison avec les officiers, à qui ils prêtent leur intuition surnaturelle – en discernant parfois les idées et les plans de l'ennemi, ou en usant de capacités divinatoires pour détecter ses mouvements. Les archivistes jouent également un rôle crucial dans le cadre des communications interstellaires, projetant leurs pensées par-delà l'espace et le temps, envoyant et recevant des messages de lointaines stations astropathiques ou d'autres membres du chapitre. Les archivistes Dark Angels s'associent en outre à la Ravenwing et aux chapelains-investigateurs dans la traque des Déchus, et usent de leurs pouvoirs lors des interrogatoires pour affaiblir les défenses mentales des prisonniers et décortiquer leurs mensonges.

Bien qu'ils soient reconnus par leurs frères, quelque chose sépare les archivistes des autres space marines, même au sein d'une escouade. Peut-être est-ce une réminiscence de l'abhorration des psykers par l'Imperium, ou une marque de respect vis-à-vis d'individus capables d'arrêter les balles avec leur esprit, et qui ont accès à vos pensées les plus secrètes.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p.65), arme de force, pistolet bolter, grenades frag et antichars, coiffe psychique.

RÈGLES SPÉCIALES : Cercle Intérieur (p.28), personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 1).

PSYKER : Les archivistes Dark Angels génèrent leurs pouvoirs dans les disciplines de **Divination**, de **Pyromancie**, de **Télépathie** ou de **Télékinésie**.



TECHMARINES

Ceux qui entretiennent les équipements et les véhicules de combat à un niveau d'efficacité optimale lors de campagnes durant des mois, voire des années, n'ont pas la tâche facile, car les rigueurs de la bataille rongent même les plus solides créations. Le techmarine a pour devoir sacré de veiller à ce que la capacité guerrière de ses frères ne soit jamais diminuée.

D'antiques traités permettent aux space marines d'envoyer les guerriers présentant des dispositions pour la technologie étudier les voies du Dieu-machine sur Mars. Trente ans d'instruction apprennent aux techmarines Dark Angels les rites d'activation, les hymnes de maintenance et l'invocation d'un esprit de la machine. Puis ils retournent au Roc, bien qu'ils aient perdu à jamais la confiance de leurs frères, les Dark Angels se méfiant de toute influence extérieure. Les techmarines endurent cet ostracisme avec dignité, et avec une certaine fierté, car ils savent que leur mission est essentielle.

Une fois assigné à une force de frappe, un techmarine suit ses frères dans le feu de l'action, car il est avant tout un guerrier. Là, il prodigue ses soins aux véhicules endommagés et récupère farouchement les précieux équipements du chapitre.

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

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure d'artificier (p. 65), pistolet bolter, servo-bras (p. 62), grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES: Et ils ne connaîtront pas la peur, après résolution (p. 28), personnage indépendant.

Bénédiction de l'Omnimesie: Lors de chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un techmarine peut tenter de réparer un seul véhicule ami en contact ou à bord duquel il est embarqué. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6 et ajoutez les modificateurs suivants le cas échéant:

- pour chaque serviteur avec servo-bras dans son unité +1
- le techmarine a un servo-harnais +1

Si le résultat est 5 ou plus, vous pouvez soit restituer un Point de Coque perdu plus tôt au cours de la bataille, soit réparer un dégât *arme détruite* ou *immobilisé* subi par le véhicule, avec effet immédiat.

Sapeur: Après le déploiement, mais avant les redéploiements *scouts* et les déploiements des *infiltrateurs*, désignez un élément de décor dans votre zone de déploiement (autre que les éventuelles *fortifications* de votre armée). Sa sauvegarde de *couvert* est améliorée d'1 point pour la durée de la partie (jusqu'à un maximum de 3+). Par exemple, une ruine (sauvegarde de *couvert* 4+) confèrera une sauvegarde de 3+. Un décor ne peut être amélioré qu'une seule fois de la sorte.



SERVITEURS

Les tâches manuelles sont assurées par des serviteurs, des cyborgs créés par les techmarines à partir des novices ayant échoué à leur entraînement. Physiquement forts mais dotés de capacités cognitives limitées, ils servent le chapitre – bien qu'ils le fassent d'une manière moins glorieuse.

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

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT: Servo-bras (p. 62).

RÈGLES SPÉCIALES:

Blocage mental: À moins qu'elle inclue un techmarine, jetez 1D6 au début de votre tour pour chacune de vos unités non *verrouillées* en combat qui contient au moins une figurine avec *blocage mental*. Sur 4+, la règle n'a aucun effet. Sur 1-3, l'unité est *bloquée* jusqu'au début de son tour suivant. Une unité bloquée ne peut pas se déplacer, ni tirer, ni charger volontairement, mais doit quand même effectuer les mouvements obligatoires, comme les mises au contact et les retraites.

ESCOUADES DE COMMANDEMENT

Les Dark Angels de haut rang sont souvent accompagnés d'une escouade de commandement, une unité de cinq vétérans de compagnie triés sur le volet. Le Codex Astartes préconise la formation de ces unités en tant que gardes du corps des personnages clés du chapitre.

Les chefs Dark Angels confient des rôles très variés à leurs escouades de commandement, comme monter en pointe d'un assaut et ratisser les lignes de défense, ou remplir des missions spéciales. Formant une sorte d'aristocratie officieuse, les membres des escouades de commandement ont accès à l'intégralité de l'arsenal du Roc. L'étendard est le plus sacré de ces équipements, car il s'agit de l'une des bannières révérees de la compagnie. Depuis que le Roc est devenu la base d'opérations des Dark Angels, dans le Grand Hall sont alignés les étendards de compagnie, les bannières cérémonielles, les oriflammes blasonnées et, aux places d'honneur, les Étendards Sacrés. Chaque fils du Lion, du novice au vétéran le plus aguerri, combattra encore plus âprement à l'ombre auguste d'une de ces icônes capitrales. Qu'il s'agisse d'un maître marchant devant sa bannière de compagnie vers le cœur des combats, ou du porteur d'un Étendard Sacré marquant la mainmise des Impardonnés sur un point de ralliement, l'héraldique des Dark Angels est un appel aux armes reconnu et craint partout dans la galaxie.

Certaines escouades de commandement comprennent un spécialiste appelé apothicaire – un frère de bataille versé dans l'art de la chirurgie militaire. Œuvrant sur la ligne de front, l'apothicaire use de son narthecium – une trousse de premiers secours contenant tous les équipements, les stim-packs et les onguents pour refermer les plaies – afin de remettre ses camarades sur pied. Tous les blessés ne peuvent être sauvés, mais avec l'armure de céramite, la constitution supérieure et les capacités de régénération d'un space marine, seules les plus horribles blessures s'avèrent mortelles. Face à un cas désespéré, l'apothicaire apaise le mourant, abrège parfois ses souffrances, et se munit de son reductor. Cet outil spécial du narthecium sert à retirer les glandes progénoïdes. Des secrets contenus dans ces organes dépendent les futures générations de space marines, et donc la pérennité du chapitre.

Une escouade de commandement peut également accueillir un champion de compagnie. Chez les Dark Angels, chaque compagnie a ses propres rituels – généralement un mélange de duels, d'épreuves de force et de maîtrise de soi. Les vainqueurs de ces tournois sont les mandataires de leur compagnie pour les cérémonies tenues dans le Grand Hall du Roc. Ils personnifient l'honneur de leur groupe, représentent leurs frères lors de ces rites mystérieux comme ils le font à la bataille. En effet, le devoir du champion de compagnie est de se mesurer personnellement aux capitaines et seigneurs de guerre ennemis, afin de laisser le maître à son commandement. Si les Dark Angels rencontrent des Space Wolves au cours d'une mission, c'est le champion de compagnie qui affrontera celui des Space Wolves en combat rituel, reproduisant le duel épique que se livrèrent leurs primarques respectifs il y a 10 000 ans environ.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion de Cie	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Apothicaire	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie. Le champion de compagnie et l'apothicaire sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :

Vétéran : Armure énergétique (p. 65), pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars.

Champion de compagnie : Armure énergétique (p. 65), bouclier de combat (p. 63), pistolet bolter, lame de Caliban (p. 62), grenades frag et antichars.

Apothicaire : Armure énergétique (p. 65), épée tronçonneuse, grenades frag et antichars, narthecium (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : Âpre résolution (p. 28), et ils ne connaîtront pas la peur.



SPACE MARINES DARK ANGELS

Chaque space marine Dark Angel est un géant génétiquement modelé qui a suivi l'entraînement le plus rigoureux qui soit, et qui est doté des meilleurs équipements que puisse produire l'Humanité. Il est aussi valeureux que dix, sinon cent, soldats ordinaires. Comme le prône le *Codex Astartes*, le chapitre des Dark Angels est organisé selon trois grands types d'escouade : tactique, d'assaut et Devastator. Chacune est dirigée par un sergent et comprend neuf autres space marines, bien qu'elle puisse se subdiviser en deux unités appelées escouades de combat, pour mieux s'adapter au champ de bataille.

ESCOUADES TACTIQUES

Les escouades tactiques, constituées de guerriers capables et dont l'équipement leur permet d'assurer des rôles divers, forment l'ossature de l'armée des Dark Angels. Chacune peut tenir le terrain, fournir un tir d'appui ou charger en mêlée (parfois tout cela au cours d'une même bataille), cette polyvalence étant la marque des escouades tactiques. L'organisation des autres unités leur permet d'assurer une tâche spécifique, alors que celle de l'escouade tactique repose sur le principe que sa mission va changer, passant aisément de l'attaque à la défense, de la fixité à la mobilité, du combat à distance au corps à corps, au gré des circonstances.

Son matériel standard est le bolter, l'arme antipersonnel de prédilection des space marines, qui apporte la mort aux ennemis de l'Empereur depuis les jours de la Grande Croisade. En fonction des besoins, un armement plus lourd ou plus spécialisé viendra compléter cette dotation – un lance-flammes pour nettoyer les couverts, ou un canon à plasma pour vaporiser les adversaires les mieux protégés. Chaque frère de bataille est entraîné au maniement de cet arsenal, la charge de porter ces armes étant assurée à tour de rôle afin d'entretenir les bons réflexes. Une escouade tactique est souvent embarquée à bord d'un Rhino ou d'un Razorback, pour faciliter ses redéploiements et la capture des objectifs.

Peu importe l'ennemi ou les circonstances, les Dark Angels combattent avec obstination, comme le démontrèrent les escouades tactiques de la 3^e Compagnie qui défendaient l'enceinte de Kadillus Harbour sur Piscina IV contre les orks de Ghazghkull Thraka. Les peaux-vertes faisaient peser leur nombre sur les positions retranchées des Dark Angels, mais furent repoussés par les bolts et les grenades. Lorsque les space marines tombèrent à court de munitions, ils utilisèrent leurs bolters comme des massues, et même s'il y eut peu de survivants, leur résistance héroïque laissa le temps d'acheminer les renforts qui assurèrent la victoire finale.



ESCOUADES D'ASSAUT

Comme leur nom l'implique, les escouades d'assaut sont vouées au combat rapproché. Elles constituent souvent la première vague d'une attaque, fonçant sur l'ennemi pour lui mettre la main dessus. L'infanterie adverse tombe sous les tirs de pistolet bolter et les coups d'épée tronçonneuse, tandis que les blindés sont éventrés par les grenades antichars ou les bombes à fusion. Les escouades d'assaut doivent frapper vite et fort, enfonçant les points faibles de la ligne ennemie avant de s'en prendre aux flancs vulnérables.

Comme elles ne sont guère équipées en armement à distance, atteindre rapidement l'ennemi est primordial. À cette fin, elles emploient fréquemment des réacteurs dorsaux – des modules de saut leur permettant de bondir par-dessus les obstacles et de s'élancer sur de vastes distances. Les space marines équipés de réacteurs dorsaux peuvent se déployer depuis un Thunderhawk en vol, tombant des cieux tels des Anges de la Mort. Les Dark Angels ont recours à ces attaques fulgurantes pour plonger au milieu de l'armée adverse, comme lors de leur victoire contre la Waaagh! Badrukk. Cette méthode permet aussi de contourner les défenses les mieux étudiées, ainsi que le prouva la brèche dans la Ligne Gothika sur le monde de Perditia, alors même que l'ouvrage avait été fortifié par les Iron Warriors. Mais ce type de déploiement fait courir de grands risques aux space marines d'assaut, et parmi toutes les escouades Dark Angels, seules celles de la Ravenwing déplorent un taux de pertes plus élevé.

Les escouades d'assaut de nombreux chapitres sont composées de têtes brûlées, de jeunes space marines fraîchement émoulus des rangs des scouts et avides de faire leurs preuves. Les Dark Angels sont beaucoup plus pondérés; leurs escouades d'assaut ne sont pas réputées pour leurs charges téméraires ni pour leurs cris de guerre barbares. Bien que les scouts soient le plus souvent promus au sein d'une escouade d'assaut, aucun ne quitte la 10^e Compagnie sans avoir appris le contrôle de soi. Cela étant, le stoïcisme des Dark Angels ne rend pas leurs assauts moins féroces. Le grondement des réacteurs et le ronflement des épées tronçonneuses sont accompagnés par la clameur d'une scansion, aussi déroutante qu'un cri de guerre ou de bête sauvage. Ceux qui ont vu une escouade d'assaut Dark Angels en action ne peuvent oublier la troublante psalmodie des hymnes de l'ordre ponctuée des hurlements des victimes et du crissement des épées en train de scier les armures, la chair et les os.

ESCOUADES DEVASTATOR

Les devastators sont les Dark Angels les plus puissamment armés. Ils portent différents types d'armes lourdes, avec lesquelles ils éliminent les armes à longue portée et les véhicules blindés de l'ennemi. En plus de fournir un tir de soutien aux escouades tactiques et d'assaut, les escouades Devastator sont l'outil parfait pour éventrer les fortifications et éliminer les adversaires les plus résistants.

La sélection de l'armement d'une escouade Devastator dépend de l'ennemi, du terrain ou de circonstances spécifiques à la mission. Le bolter lourd est une redoutable arme antipersonnel, tandis que le lance-missiles brille par sa polyvalence: ses munitions à fragmentation pulvérisent les formations serrées d'infanterie, les missiles antichars

pénètrent les blindages, et les modèles antiaériens réduisent les aéronefs ennemis au silence. Le terrifiant canon à plasma est quelque peu instable, mais à même d'éradiquer les adversaires les mieux protégés. À courte portée, le multi-fuseur expédie le cas des bunkers et des chars, mais pour le faire plus confortablement, à longue portée, le canon laser reste inégalé.

En vertu des préceptes du Codex Astartes, tous les membres de l'escouade ne portent pas une arme lourde. Le sergent dirige le feu de l'unité, et entre un et quatre autres space marines manient une arme lourde. Les autres sont équipés de bolters et de grenades, et ont pour tâche de fournir un appui-feu rapproché, quoiqu'ils aient également l'habitude de repérer les cibles pour leurs frères. Les devastators, à commencer par les sergents vétérans, apprennent à évaluer le terrain et à trouver les meilleurs postes de tir. Une escouade Devastator déploie son plein potentiel lorsqu'elle occupe une position dominante, d'où elle peut faire pleuvoir la mort sur l'ennemi, qui est forcé de garder la tête baissée sous peine d'être anéanti – une situation permettant aux Dark Angels de prendre l'initiative, les escouades tactiques et d'assaut éliminant les adversaires les moins téméraires.

Les Dark Angels, les sergents instructeurs en particulier, citent souvent une maxime qu'on attribue à Lion El'Jonson: "Soyez lents à vous emporter, et prompts à passer à l'action." La réponse appropriée est: "Le guerrier patient sait qu'un seul tir bien placé peut mettre fin à une guerre." Il faut une main sûre pour attendre le tir parfait, et y parvenir au milieu d'une bataille requiert tout l'entraînement et la discipline des devastators. Ils se dressent, inflexibles, face aux salves adverses, patientant jusqu'à ce que le bon moment survienne. Leurs armes parlent alors d'une seule voix, lâchant un ouragan de destruction sur les ennemis de l'Empereur.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ:

Escouades tactiques et Devastator: Infanterie.

Le sergent space marine et le sergent vétéran sont de type **infanterie (personnage)**.

Escouades d'assaut: Infanterie de saut.

Le sergent space marine et le sergent vétéran sont de type **Infanterie de saut (personnage)**.

ÉQUIPEMENT:

Escouades tactiques: Armure énergétique (p. 65), bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

Escouades d'assaut: Armure énergétique (p. 65), pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux (p. 63).

Escouades Devastator: Armure énergétique (p. 65), bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars, signum (sergent space marine et sergent vétéran uniquement) (p. 64).

RÈGLES SPÉCIALES: Âpre résolution (p. 28), escouades de combat (p. 28), et ils ne connaîtront pas la peur.

ESCOUADES DE VÉTÉRANS DE COMPAGNIE

Les Dark Angels forment un chapitre tout en sobriété, peu enclin aux célébrations pompeuses ou à l'autoglorification. Pour autant, cela ne signifie pas que les Dark Angels ne récompensent pas l'héroïsme, ni qu'ils ignorent les actes de bravoure accomplis par leurs frères. À la fin de chaque engagement, si la mission le permet, ceux qui sont tombés au combat sont honorés lors de cérémonies retenues, à l'image de ceux à qui l'hommage est rendu.

Avoir la reconnaissance du chapitre est un moment qui force à la fois l'humilité et la fierté, car chaque Dark Angel est le héros de nombreuses batailles. Les chefs, drapés dans leur bure et leur capuche, sont des légendes vivantes dont le nom est murmuré avec respect même par les plus puissants représentants de l'Imperium. Des planètes, voire des systèmes entiers, ont contracté une dette éternelle auprès des plus grands héros Dark Angels, du fait de leurs exploits retentissants. Entendre son nom cité par l'un d'entre eux est l'un des plus grands honneurs qu'un Dark Angel puisse recevoir, car après tout, qu'y a-t-il de mieux que d'être loué par ceux qui sont dignes des plus hautes louanges ?

Chaque compagnie de combat, de la 3^e à la 9^e, inclut un cadre de space marines qui ont reçu une telle distinction. Lorsque la situation l'impose, un maître de compagnie peut rassembler ces guerriers émérites pour former des unités de vétérans de compagnie à part entière. Ces redoutables escouades peuvent être déployées là où les combats sont les plus rudes, là où le besoin est le plus grand. De telles formations ne durent généralement que le temps d'une bataille, même si certaines d'entre elles ont pu rester ensemble pour remplir un objectif à long terme, ou même combattre côte à côte tout au long d'une campagne en tant que confrérie de guerriers d'élite.

Les armureries des Dark Angels sont grand ouvertes pour les vétérans de compagnie, si bien qu'ils peuvent adapter leur équipement à n'importe quelle mission qui leur est confiée. Selon le contexte, une escouade de vétérans peut s'armer uniquement pour le combat au corps à corps, ou opter pour une terrifiante puissance de feu à longue portée, ou même s'équiper exclusivement d'armes à plasma pour atomiser l'armure de leurs adversaires les mieux protégés.

Bien que ces vétérans soient tenus en haute estime par les autres membres du chapitre, le profane aura du mal à les identifier, car c'est dans la nature des Dark Angels de ne porter aucune décoration. Suivant l'exemple des maîtres de compagnie, qui sont des chefs spirituels autant que de fins tacticiens, ils renoncent aux parures – les armures incrustées d'or des gardes d'honneur dénotant leur statut supérieur ne sont pas pour eux. Seul l'œil le plus exercé pourra distinguer une robe cérémonielle d'une bure ordinaire, ou apercevoir le reflet singulier d'une arme antique et révéérée reçue en récompense d'un haut fait. Sur le champ de bataille, cependant, il n'est pas difficile de reconnaître les vétérans de compagnie : ils combattent comme un clan de héros, dont les armes abattent l'ennemi avec une précision millimétrée, fauchant les formations adverses comme les blés.



Ceux qui parviennent à s'illustrer au sein des escouades de vétérans sont pressentis pour une promotion encore plus prestigieuse. Les plus puissants d'entre eux pourront rejoindre les escouades de commandement ou, s'ils présentent des dispositions pour la transmission de leur savoir et de leur expérience, ils seront élevés au grade de sergent vétéran. Seuls les guerriers les plus dévoués, les plus impeccables, pour qui il n'y a rien d'autre que la loyauté envers le chapitre, se verront offrir l'opportunité de rejoindre le Cercle Intérieur.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie. Le sergent vétéran est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p.65), bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES : Âpre résolution (p.28), escouades de combat (p.28), et ils ne connaîtront pas la peur.

ESCOUADES DE SCOUTS

L'histoire des Dark Angels est pleine d'exemples d'actes valeureux accomplis par des scouts space marines. Moins lourdement protégés que leurs frères plus expérimentés, les scouts sont souvent déployés en tant qu'unités d'infanterie légère ou de reconnaissance, se frayant un chemin en territoire ennemi pour s'attaquer aux ennemis vulnérables, ou pour prendre rapidement le contrôle de points vitaux. Au combat, les scouts appliquent le principe fondamental de l'Adeptus Astartes : être un space marine c'est devenir la mort incarnée, quelle que soit la situation, le terrain ou l'ennemi.

Les recrues admises dans les rangs des Dark Angels rejoignent d'abord la 10^e Compagnie en tant que scouts space marines. Les novices y sont placés sous la houlette d'un sergent sévère. Celui-ci doit superviser leur entraînement, les forger pour en faire les meilleurs guerriers de l'Humanité. Il y a beaucoup à enseigner, et l'une des étapes les plus importantes est d'accoutumer le scout aux nombreuses bio-améliorations implantées dans son corps. Il oublie sa vie passée et apprend à être un Dark Angel. Il découvre un autre monde, fait de discipline de fer, d'interminables exercices et d'innombrables prières, jusqu'à absorption totale du catéchisme du chapitre.

Chaque scout franchit des niveaux successifs de formation, caractérisés par des rites observés par le sergent scout. Tout novice qui échoue à son entraînement est radié, condamné à devenir un domestique ou un serviteur, ou à disparaître purement et simplement. À la fin de la première phase, une recrue aura appris la Légende du Lion et le Cantique du Couteau de Combat, et pourra renforcer sa propre détermination en récitant la Litanie de Bataille (une parmi tant d'autres). Au cinquième niveau, au cours de la Cérémonie de Fraternité, le novice devient un scout à part entière.

Le scout a dès lors développé (mais ne possède pas totalement) la force et la constitution d'un space marine, et surtout il n'a pas encore acquis les compétences qui viennent seulement avec la pratique. Le scout doit conditionner son esprit et son corps à réagir à des vitesses surhumaines. Les exercices lui apprennent à se maîtriser et à continuer le combat en dépit d'une intense douleur en déclamant des psaumes d'autosuggestion. Il peut rester éveillé bien plus longtemps que l'endurance humaine ne le permet et connaît parfaitement l'équipement dont sa vie (et celles de ses frères) dépend. Les rituels d'entretien de son matériel deviennent une seconde nature. Ce n'est qu'à partir de ce point que le sergent scout consent à le conduire à la bataille.

Se déplaçant rapidement et déclenchant des frappes chirurgicales, les scouts remplissent des missions très diverses. Un jour ils appuieront un abordage spatial, le suivant ils confirmeront l'emplacement des postes avancés de l'ennemi ou lanceront une attaque de diversion. Les tactiques scouts sont celles des tirailleurs, reposant sur leur capacité à se mouvoir discrètement, pour infiltrer les positions adverses et tendre des embuscades. Les scouts maîtrisent toutes sortes d'armes, et échangent parfois leurs pistolets bolters standard contre des fusils de sniper pour tirer parti d'un nid

d'aigle, ou contre des fusils à pompe pour les missions en environnement clos. Ce n'est qu'en se vouant corps et âme au chapitre qu'un scout sera jugé digne d'être promu hors de la 10^e Compagnie. Au cours de l'histoire des Impardonnés, certains des plus célèbres Dark Angels, parmi lesquels le grand maître suprême, mettent leurs exploits au crédit de l'instruction et de la discipline de leurs sergents scouts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+
Sergent scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Sergent scout vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie. Le sergent scout et le sergent scout vétéran sont de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure scout (p.65), bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES : Déplacement à couvert, escouades de combat (p.28), et ils ne connaîtront pas la peur, infiltration, scouts.



CHARS DARK ANGELS

Les Dark Angels entretiennent une grande variété de transports blindés et de chars d'assaut dans les vastes hangars voûtés du Roc. Certains véhicules sont assignés aux compagnies, tandis que d'autres relèvent de l'arsenal du chapitre et de la supervision d'un cadre spécial de techmarines qui bénit chaque pièce de ces machines sacrées.

RHINO

Le VAB Rhino est le principal véhicule de transport des Dark Angels. S'il est armé d'un bolter d'assaut, sa plus grande force est sa résistance face à la rigueur des combats. Il peut emmener une escouade d'assaut au cœur de la mêlée ou repositionner des devastators, avec vitesse et fiabilité.

Le SCS du Rhino remonte à l'Âge de la Technologie et a peu changé au fil des millénaires. Il est solide, facile à réviser et possède son propre système d'autoréparation intégré – utile sur les champs de bataille. Le Rhino peut également recevoir diverses améliorations, parmi lesquelles le missile Traqueur pour la chasse aux chars, la lame de bulldozer pour nettoyer les obstacles, ou des plaques de blindage supplémentaires. À noter enfin que de nombreux chars d'assaut et plates-formes d'arme sont basés sur le châssis du Rhino.

Blindage

CT Av Fl Arr PC

Rhino

4 11 11 10 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT: Bolter d'assaut, fumigènes, projecteur.

RÈGLES SPÉCIALES:

Réparation: Un Rhino *immobilisé* peut tenter de se réparer au lieu de tirer lors des tours suivants. Pour cela, jetez 1D6 lors de la phase de Tir: sur 6, le véhicule n'est plus immobilisé. Notez qu'un jet de réparation réussi ne permet pas de restituer un Point de Coque.

TRANSPORT:

Capacité de transport: Dix figurines. Un Rhino ne peut transporter aucune figurine en armure Terminator.

Postes de tir: Deux figurines peuvent tirer depuis l'écouille supérieure du Rhino.

Points d'accès: Le Rhino a un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'arrière.



RAZORBACK

Le Razorback troque une partie de sa capacité de transport contre une plus grande puissance de feu.

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

Razorback

4 11 11 10 3

TYPE D'UNITÉ:

Véhicule (char, transport).

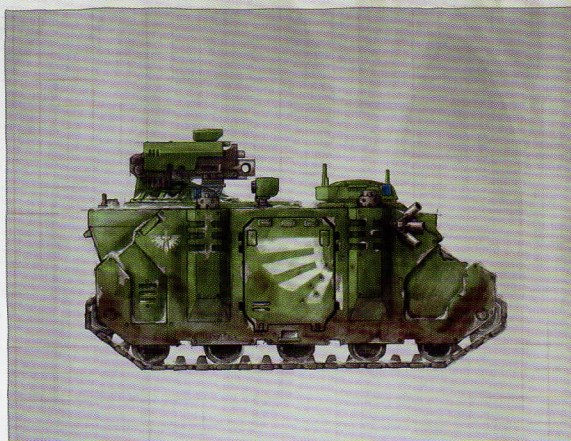
TRANSPORT:

Capacité de transport: Six figurines. Ne peut transporter aucune figurine en armure Terminator.

ÉQUIPEMENT: 1 système de bolters lourds jumelés, fumigènes, projecteurs.

Postes de tir: Aucun.

Points d'accès: Le Razorback a un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'arrière.



"La foi du juste s'exprime par la pureté de son but."

PREDATOR

Le char d'assaut de prédilection des Dark Angels est le Predator, les modèles Destructor et Annihilator notamment.

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

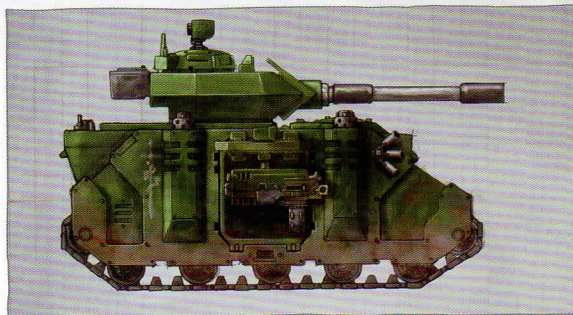
Predator

4 13 11 10 3

TYPE D'UNITÉ:

Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT: Autocanon, fumigènes, projecteur.



VINDICATOR

Ce char de siège est doté du puissant canon Démolisseur, une arme de gros calibre idéale pour anéantir les ennemis à couvert.

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

Vindicator

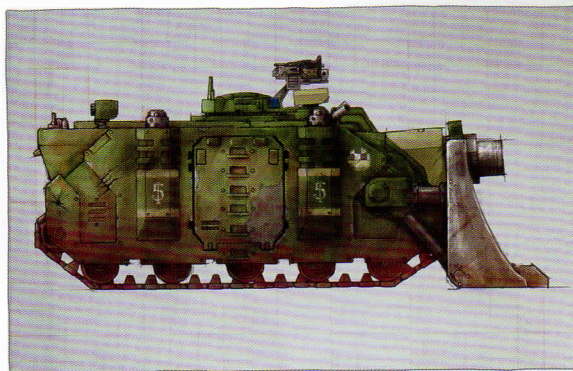
4 13 11 10 3

TYPE D'UNITÉ:

Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT:

Canon Démolisseur (p. 60), bolter d'assaut, fumigènes, projecteur.



WHIRLWIND

Le Whirlwind, avec sa batterie lance-missiles en tourelle, est conçu pour la suppression de l'ennemi à longue portée.

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

Whirlwind

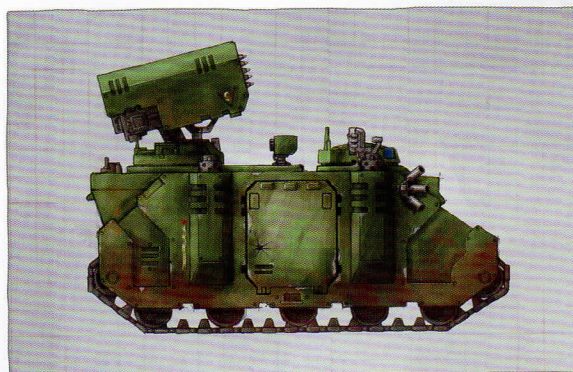
4 11 11 10 3

TYPE D'UNITÉ:

Véhicule (char).

ÉQUIPEMENT:

Lance-missiles multiple Whirlwind (p. 61), fumigènes, projecteur.



LAND RAIDER

Le Land Raider est une forteresse mobile, un véhicule de combat lourdement blindé et bien armé communément utilisé par les Dark Angels. Sa silhouette imposante le fait ressembler à un bunker impénétrable monté sur des chenilles, mais cette masse abrite un puissant moteur, lui permettant de se déplacer à une vitesse considérable.

Cette combinaison de mobilité, de blindage d'adamantium et de capacité de transport fait du Land Raider un redoutable véhicule d'assaut, ignorant le feu adverse tandis qu'il débarque son chargement de guerriers à bon port – souvent la zone la plus dangereuse du champ de bataille. Néanmoins, le Land Raider ne sert pas uniquement à la circulation des troupes ; sa coque est hérissée d'armes, généralement deux batteries de canons laser God-hammer, parfaites pour détruire les blindés adverses, tandis que des bolters lourds jumelés tiennent l'infanterie ennemie en respect. D'autres configurations ont vu le jour, dont le Crusader et le Redeemer, qui ont trouvé leur place dans l'arsenal standard des Dark Angels.

Les space marines sont particulièrement fiers de leur équipement, et les Land Raider, comptant au nombre des véhicules avec la plus longue histoire, occupent une place d'honneur parmi les armes du chapitre. Chaque véhicule possède ses propres marquages de compagnie, quoique les

Dark Angels n'aient pas vraiment besoin de ces identifications, car ils connaissent chaque Land Raider par son nom et le reconnaissent à sa silhouette, à ses honneurs de bataille et au son du moteur. Si l'on en croit les techmarines, l'esprit de la machine d'un Land Raider surpasse celui des autres engins, l'essence de l'Omnimessie ayant été particulièrement bien transmises à ces béhémoths d'acier.

VÉHICULES DE LA DEATHWING

Les Land Raider et Dreadnought les plus révéérés de l'armée des Dark Angels sont ceux de la 1^{re} Compagnie. Leur blindage est peint en couleur os et reçoit les marquages de la Deathwing. Ces monstres mécaniques à la livrée blanche arpentent alors le champ de bataille pour dispenser la mort.

Véhicule Deathwing : Un véhicule Deathwing suit la règle spéciale *ennemis jurés* (space marines du Chaos). De plus, lorsqu'un véhicule Deathwing subit un dégât important, vous pouvez obliger votre adversaire à relancer le jet sur le tableau de Dégâts des Véhicules ; Vous devez accepter le résultat du second jet, même s'il est pire que celui du premier.



LAND RAIDER

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

4 14 14 14 4

Land Raider

TYPE D'UNITÉ:

Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT: 1 système de bolters lourds jumelés, 2 systèmes de canons laser jumelés, fumigènes, projecteur.

RÈGLES SPÉCIALES:

Esprit de la machine, véhicule d'assaut.

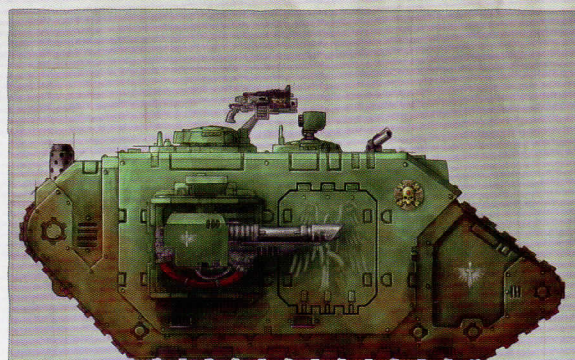
TRANSPORT:

Capacité de transport:

Dix figurines.

Postes de tir: Aucun.

Points d'accès: Un Land Raider a un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'avant.



"Rien ne remplace un gros canon."

LAND RAIDER CRUSADER

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

4 14 14 14 4

Land Raider Crusader

TYPE D'UNITÉ:

Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT: 1 système de canons d'assaut jumelés, 2 systèmes de bolters Ouragan (p. 60), auto-lanceur de grenades frag (p. 65), fumigènes, projecteur.

RÈGLES SPÉCIALES:

Esprit de la machine, véhicule d'assaut.

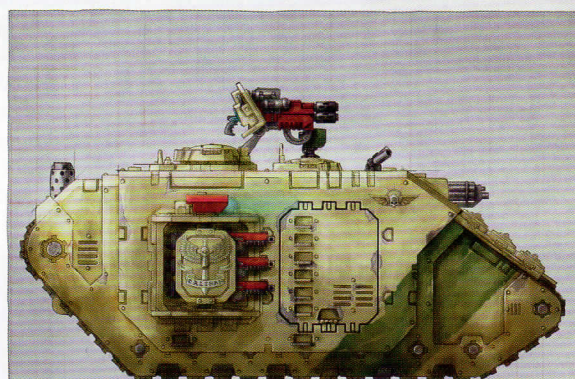
TRANSPORT:

Capacité de transport:

Seize figurines.

Postes de tir: Aucun.

Points d'accès: Un Land Raider Crusader a un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'avant.



"Comprendre est superflu, se soumettre suffit."

LAND RAIDER REDEEMER

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

4 14 14 14 4

Land Raider Redeemer

TYPE D'UNITÉ:

Véhicule (char, transport).

ÉQUIPEMENT: 1 système de canons d'assaut jumelés, 2 canons Tempête de Feu, auto-lanceur de grenades frag (p. 65), fumigènes, projecteur.

RÈGLES SPÉCIALES:

Esprit de la machine, véhicule d'assaut.

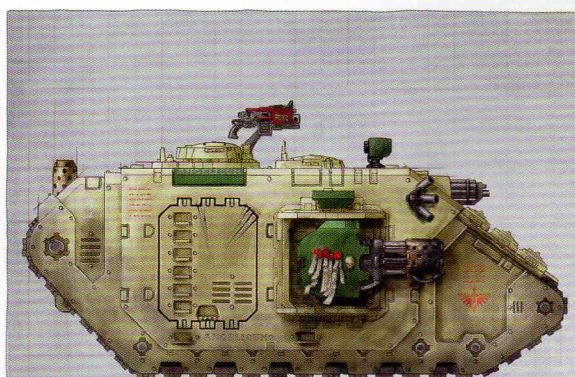
TRANSPORT:

Capacité de transport:

Douze figurines.

Postes de tir: Aucun.

Points d'accès: Un Land Raider Redeemer a un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'avant.



"Repentez-vous aujourd'hui, car demain vous serez morts."

MODULES D'ATTERRISSAGE

Les modules d'atterrissage fendent la basse atmosphère à des vitesses impossibles, en créant une traînée qui s'étire jusqu'au champ de bataille. La course de l'appareil est trop rapide pour l'œil; les rétrofusées sont déclenchées juste avant l'impact, transformant un crash annoncé en atterrissage minuté. Dans un nuage de poussière, la coque encore incandescente s'anime tandis que ses portes s'ouvrent brutalement et que ses occupants débarquent, émergeant au milieu des combats, leurs armes faisant pleuvoir la mort.

Les modules d'atterrissage sont lancés depuis les vaisseaux en orbite basse, et s'apparentent à des capsules de survie. Tout en corrigeant leur trajectoire à mesure, ils fondent sur leur zone d'atterrissage grâce à un puissant propulseur, tandis que l'entrée dans l'atmosphère fait luire leur bouclier thermique. Dans ce cocon blindé de céramite et de plastacier se trouve un Dreadnought ou une escouade de space marines, à peine éclairé par les voyants bleu vert des panneaux de contrôles. Toute la place est prise par les harnais renforcés qui retiennent chaque occupant afin d'affronter les turbulences de la chute. Celle-ci est si brutale que sans sa constitution surhumaine, un space marine mourrait dans d'atroces souffrances. En effet, l'accélération seule suffirait à broyer les organes internes, ce qui suggère la violence

endurée par le module durant sa descente. Mais en dépit de ce tumulte, il s'agit d'un moment de recueillement pour les Dark Angels. Le silence n'est rompu que par les hymnes de vengeance ou les mantras fredonnés par les frères de bataille, qui se préparent pour la tuerie à venir.

Le concept d'assaut orbital est bien connu de quiconque est au fait des opérations space marines. Toutefois, en faire l'expérience est tout autre chose. Rien ne saurait aviser l'ennemi alentour de l'arrivée des space marine avant le bang supersonique provoqué par leurs modules d'atterrissage. Les plus rapides auront juste le temps d'apercevoir la traînée laissée par l'appareil dans sa chute avant que débute le hurlement de ses rétrofusées. Sans que quiconque ne puisse réaliser la gravité de la situation, l'élite de l'Empereur surgit et balaye tout sur son passage. L'événement est aussi rapide qu'effrayant, à tel point qu'on pourrait jurer voir des anges de la mort plonger des cieux.

「Blindage」

CT Av. Fl. Arr. PC

Module d'atterrissage 4 12 12 12 3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (découvert, transport).

ÉQUIPEMENT: Bolter d'assaut.

RÈGLES SPÉCIALES:

Assaut orbital: Un module d'atterrissage entre toujours en jeu selon les règles de *frappe en profondeur*. Au début de votre premier tour, choisissez la moitié de vos modules d'atterrissage (en arrondissant au supérieur) pour effectuer un *assaut orbital*. Les unités qui effectuent un assaut orbital arrivent en jeu lors de leur premier tour. L'arrivée des autres modules d'atterrissage se déroule normalement. Une unité qui effectue une *frappe en profondeur* à bord d'un module d'atterrissage ne peut pas charger le tour où elle entre en jeu.

Immobile: Un module d'atterrissage ne peut plus se déplacer une fois qu'il s'est posé, et compte à tout point de vue comme s'il avait subi un dégât *immobilisé* (qui ne peut être réparé).

Système de guidage à inertie: Si un module d'atterrissage dévie sur un terrain infranchissable ou une figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de déviation du minimum nécessaire pour éviter l'obstacle. Notez que s'il dévie hors de table lorsqu'il entre en jeu, un module d'atterrissage subira un *incident de frappe en profondeur* (voir le livre de règles).

TRANSPORT:

Capacité de transport: Dix figurines ou un Dreadnought.

Une fois que le module d'atterrissage s'est posé, les portes s'ouvrent et les passagers doivent débarquer immédiatement. Aucune figurine ne peut plus alors embarquer dans le module d'atterrissage jusqu'à la fin de la partie.



DREADNOUGHT

Les Dreadnought sont des machines de guerre massives et hérissées d'armes. Ils arpentent le champ de bataille en fracassant les ennemis, tandis que les tirs adverses ricochent sur leur épais blindage. Mais au-delà d'une machine de guerre implacable, un Dreadnought est la personnification de l'âme de son chapitre, une pièce vivante de son histoire.

Contrairement aux autres véhicules, chez un Dreadnought, le pilote est relié à sa machine sans pouvoir s'en désolidariser. Pour cette raison, seuls des space marines gravement blessés sont ainsi incarcérés, pour continuer à servir le chapitre dans la tombe. Les plus dévoués peuvent ainsi avoir l'honneur d'être intégré à un Dreadnought, et même dans leur agonie, ils doivent faire preuve d'une volonté inébranlable.

Il peut s'écouler de nombreuses années avant qu'un candidat au transfert dans le sarcophage blindé d'un Dreadnought se présente. Les techmarines doivent connecter le héros mutilé à la machine avant que la conscience de celui-ci ne s'estompe à jamais. Le héros doit être méticuleusement raccordé au Dreadnought, relié grâce à des implants par électrofil fibre de sorte que son système nerveux ne fasse plus qu'un avec celui de la machine. Seuls les plus obstinés survivent à l'opération. Pour les techmarines, il s'agit de rituels sacrés, et les plus grands soins

sont observés jusqu'à ce que la chambre interne soit verrouillée et remplie de fluides amniotiques. Une fois le processus achevé, un space marine peut se mouvoir et communiquer grâce à son nouveau corps de métal, son intelligence, ses souvenirs et ses prouesses martiales préservées par un bunker ambulant.

De puissants servomoteurs animent le Dreadnought. Sa coque blindée et sa puissance de feu mobile en font l'atout idéal pour mener l'assaut ou renforcer une position défensive. La machine peut manier une grande variété d'armes. Le canon d'assaut et le poing de combat sont les plus communes, mais le canon laser, arme antichar par excellence, ou le lance-flammes lourd sont régulièrement employés. La valeur des Dreadnought dépasse toutefois largement celle de leur rôle sur le champ de bataille, car ils ont combattu à travers toute la galaxie contre toutes sortes d'ennemis. Dans les profondeurs du Roc reposent même des Dreadnought qui servent les Dark Angels depuis la période de la Consolidation.

Lorsqu'un Dreadnought tombe au combat, le chapitre mettra tout en œuvre pour récupérer le marcheur et son contenu. Avec honneur et déférence, les restes de l'occupant seront enfin inhumés, tandis que la machine sera réparée afin d'accueillir un nouveau héros mourant. En effet, un space marine ne saurait perdurer éternellement malgré la considérable protection conférée par un Dreadnought.



DREADNOUGHT VÉNÉRABLES

Les Dreadnought les plus anciens sont la tombe mécanique de Dark Angels de la Première Compagnie, et arborent ainsi la livrée blanc os de la Deathwing. Ces Dreadnought vénérables ont été témoins de la traque secrète du chapitre et conseillent les membres du Cercle Intérieur. Il est ardu de réveiller les machines les plus anciennes, et de nombreux guerriers légendaires sommeillent dans les Halls du Silence, tirés de leur torpeur seulement en cas d'extrême nécessité.

	「Blindage」								
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	PC
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3
Dreadnought vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (marcheur).

ÉQUIPEMENT: Gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré, multi-fuseur, projecteur, fumigènes.

RÈGLES SPÉCIALES: Véhicule Deathwing (Dreadnought vénérable seulement) (p. 40).



LA DEATHWING

La Deathwing est la Première Compagnie des Dark Angels et est constituée des unités combattantes parmi les meilleures de l'Imperium. Il existe des centaines de planètes à travers le cosmos, où sont contés les faits légendaires des terminators aux armures blanc os de la Deathwing. Il suffit de seulement trois escouades Terminator Deathwing pour mettre un terme à la rébellion de Pontus, en purgeant une cité-ruche entière dans la foulée. Alors que des dizaines d'autres chapitres space marines échouèrent à endiguer l'expansion intrasystème de la Waaagh! Gruskull, il ne fallut qu'une seule escouade de chevaliers Deathwing pour mettre un terme à cette menace en tuant le chef ork et sa centaine de gardes du corps.

La 1^{re} Compagnie Dark Angel est constituée de vétérans divisés en trois types distincts d'unités : les escouades Terminator, de commandement et de chevaliers. Ces unités sont toutes équipées d'armures Terminator, un luxe que peu de chapitres peuvent s'offrir. L'armure tactique Dreadnought, ou armure Terminator, est la meilleure protection que puisse revêtir un Dark Angel, à moins d'être incarcéré dans un Dreadnought. Les terminators sont assignés aux missions les plus périlleuses : aborder des space hulks infestés, traverser les no man's land ou attaquer les plus terrifiants ennemis, tels que les démons majeurs, les monstruosités xenos ou les machines-démons.

L'intronisation au sein de la Deathwing n'est pas simplement un honneur pour les meilleurs guerriers du chapitre, il s'agit de la première étape de l'ascension au cœur de l'ordre secret des Dark Angels. C'est à son entrée que certaines révélations sont faites au guerrier, qu'il apprend la trahison de Luther et la Traque des Déchus. Cette vérité lève le voile sur les histoires énigmatiques du chapitre et sur la nécessité de pourchasser les Dark Angels renégats, à n'importe quel prix et sans prescription. La plupart des forces d'intervention comprennent une ou deux escouades Terminator Deathwing, bien qu'il puisse arriver que la 1^{re} Compagnie se déploie en masse, un événement cataclysmique comme ce fut le cas lors du siège de Dominus Prime ou de la campagne de Hrakon.

ESCOUADES TERMINATOR DE LA DEATHWING

L'essentiel de la 1^{re} Compagnie se compose d'escouades de terminators, de formidables guerriers faisant s'abattre la mort avec leurs bolters d'assaut tout en se rapprochant de l'ennemi pour l'engager au corps à corps. Les terminators de la Deathwing utilisent un armement varié, adapté aux combats rapprochés et à longue portée. Ils attendent en orbite lors des engagements, pour se téléporter sur le champ de bataille au moment opportun, souvent guidés par une balise de la Ravenwing. Il est alors trop tard pour l'ennemi lorsqu'un flash aveuglant annonce l'arrivée de la Deathwing, qui déclenche un rideau de feu. Son nom illustre son rôle, fondre sur l'ennemi comme une lame délivre le coup fatal.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie. Le sergent terminator Deathwing est de type infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Armure Terminator (p. 65), bolter d'assaut, épée énergétique (sergent terminator Deathwing uniquement), gantelet énergétique (terminator Deathwing uniquement).

RÈGLES SPÉCIALES : Cercle Intérieur (p. 28), tir divisé.

Assaut Deathwing : Les unités intégralement composées de figurines ayant à la fois cette règle spéciale et une armure Terminator peuvent effectuer un *assaut Deathwing*. Immédiatement après avoir déterminé les *traits de seigneur de guerre*, déclarez à votre adversaire quelles unités effectuent un assaut Deathwing, et notez secrètement s'il a lieu durant votre premier ou votre deuxième tour. Toutes ces unités entrent alors automatiquement en jeu en *frappe en profondeur* au tour choisi, elles n'ont pas besoin d'effectuer des jet de *réserves*.

Frappe vengeresse : Lorsqu'une figurine avec cette règle spéciale entre en jeu en *frappe en profondeur*, elle traite toutes ses armes de tir (sauf les pouvoirs psychiques) comme étant *jumelées*, jusqu'à la fin du tour.



ESCOUADES DE COMMANDEMENT DE LA DEATHWING

Les plus hauts membres du Cercle Intérieur, comme les archivistes ou les chapelains-investigateurs, sont parfois escortés par une escouade de commandement de la 1^{re} Compagnie. Cette unité est redoutable, car ses membres triés sur le volet peuvent être équipés d'armes polyvalentes et ils comprennent souvent un porte-bannière, un apothicaire, voire le champion de la compagnie. Belial, le grand maître de la Deathwing, a maintes fois mené une telle unité au cœur de la bataille, enfonçant les lignes ennemies pour terrasser les généraux adverses.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Terminator Deathwing	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Apothicaire Deathwing	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Champion Deathwing	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.** L'apothicaire et le champion Deathwing sont de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :

Terminator Deathwing : Armure Terminator (p. 65), bolter d'assaut, gantelet énergétique.

Apothicaire Deathwing : Armure Terminator (p. 65), bolter d'assaut, narthecium (p. 63).

Champion Deathwing : Armure Terminator (p. 65), hallebarde de Caliban (p. 62).

RÈGLES SPÉCIALES : Assaut Deathwing (p. 44), Cercle Intérieur (p. 28), frappe vengeresse (p. 44), tir divisé.

CHEVALIERS DE LA DEATHWING

Les chevaliers de la Deathwing sont impressionnants. Ils incarnent une force silencieuse empreinte de noblesse, comme si en eux vivait une part du Lion en personne. Dans la stratification des cercles des Dark Angels, les chevaliers de la Deathwing sont l'élite de l'élite, ne répondant qu'aux maîtres, et ces derniers proviennent inmanquablement de l'ordre des chevaliers. Seuls les guerriers les plus aguerris de la 1^{re} Compagnie sont promus membres du Cercle Intérieur de la Deathwing, et il ne suffit pas de faire montre de prouesses martiales à la bataille pour être adoubé. Un chevalier doit être totalement dévoué au chapitre, et afficher l'obsession de mener à bien sa croisade secrète : la Traque des Déchus.

Lorsqu'il est jugé digne par ses pairs, un membre de la Deathwing est conduit à la Chambre des Jugements pour relever une série de défis, chacun conçu pour déterminer sa force, sa résolution et sa loyauté envers le chapitre. S'il réussit, le guerrier se voit accorder le titre de chevalier et passe sous une arche obscure. C'est là que les guetteurs des ténèbres lui présentent une masse d'absolution et un bouclier Tempête, héritages de la Grande Croisade, dont la valeur dépasse celle des guerriers qui les portent. Les chevaliers Deathwing sont des troupes de choc lourdes qui se téléportent au combat boucliers dressés. Les tirs adverses ricochent tandis que les chevaliers avancent vers les pires ennemis en toute impunité,



les percutent avec leurs boucliers Tempête massifs, puis les achèvent avec leurs masses et leurs fléaux. En outre, en présence d'hérétiques, les chevaliers énergisent leurs armes pour délivrer un coup capable de faire trembler de sol.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier Deathwing	5	4	4	4	1	4	2	9	2+
Maître chevalier	5	4	4	4	1	4	3	9	2+

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.** Le maître chevalier est de type **infanterie (personnage)**.

ÉQUIPEMENT : Armure Terminator (p. 65), bouclier Tempête (p. 64), masse d'absolution (chevalier Deathwing seulement) (p. 62), fléau des Impardonnés (maître chevalier seulement) (p. 62).

RÈGLES SPÉCIALE : Assaut Deathwing (p. 44), Cercle Intérieur (p. 28), marteau de fureur.

Forteresse de boucliers : Toute figurine du Cercle Intérieur en contact socle à socle avec au moins deux figurines qui ont la règle *forteresse de boucliers* a +1 en Endurance. Avec un placement judicieux, toute l'unité peut bénéficier de ce bonus.

Vous ne pouvez vous cacher : Les figurines avec cette règle qui attaquent avec une arme de mêlée et obtiennent 6 pour toucher effectuent une *frappe de précision*, comme les *personnages*.

LA RAVENWING

La Ravenwing, Deuxième Compagnie du chapitre des Dark Angels, possède une renommée incomparable en termes de vitesse, d'audace et d'attaques éclairs. Elle ne respecte pas les préceptes relatifs aux compagnies de combat dictés par le Codex Astartes, et ne comprend que des éléments rapides aussi singuliers qu'efficaces.

Tous les membres de la Ravenwing emploient un véhicule rapide, qu'il s'agisse d'une moto space marine, d'une moto d'assaut, de l'une des maintes variantes de Land Speeder ou d'un chasseur atmosphérique. Ils agissent de concert en formations mixtes de dix hommes, appelés escadrons d'attaque. Chacun est composé de huit motards, dont deux sur une moto d'assaut, et deux space marines à bord d'un Land Speeder. Ils peuvent être appuyés par des Land Speeder additionnels ou des escouades de motards vétérans appelés chevaliers noirs. Tous font primer la vitesse et la mobilité sur la puissance de feu ou la capacité à effectuer un assaut soutenu.

Il est courant que les escadrons d'attaque se scindent en plein combat. Chaque élément recoupe les trajectoires des autres et tous œuvrent ensemble avec une synchronisation gagnée au fil de milliers d'exercices et de l'expérience acquise sur les champs de bataille dévastés des quatre coins de l'Imperium.

Il suffit cependant d'un unique signal sur le comm-net pour que la formation soit rompue. Chaque élément se consacre alors à un objectif distinct, pour que tous convergent l'instant d'après afin de se concentrer sur une seule et même cible.

Puisque la Ravenwing devance la force principale, elle est généralement la première à débusquer l'ennemi et à engager le combat. C'est même la spécialité des chasseurs Dark Angels à la livrée noire, dont le rôle est de chercher l'adversaire puis de le clouer au sol jusqu'à l'arrivée du reste du chapitre. Toute la Ravenwing est parfois déployée à un seul endroit pour remplir une mission particulière, mais la 2^e Compagnie est le plus souvent répartie en unités rattachées aux diverses forces d'intervention Dark Angels qui sillonnent la galaxie.

MOTARDS DE LA RAVENWING

Les motards forment plus de la moitié de la 2^e Compagnie et sont au cœur de toutes ses actions. Les motos space marines libèrent un torrent de feu grâce à leurs bolters jumelés avant de foncer au contact si une cible vulnérable se présente. La doctrine de la Ravenwing est de ne pas s'enliser dans un combat, car son atout majeur, la vitesse, disparaît dès que l'ennemi est en mesure de faire parler le poids du nombre.



Les motards de la Ravenwing chargent un ennemi, puis rompent immédiatement le combat. Ils laissent ainsi l'adversaire sur place, perplexe et incapable de prédire la provenance de l'attaque suivante. Les motos sont équipées de balises de téléportation, ce qui permet à la Ravenwing de s'enfoncer au cœur des lignes ennemies avant d'y convoquer instantanément la Deathwing. Les fuyards sont alors fauchés sans pitié, car personne ne doit s'échapper du massacre qui s'ensuit.

La moto d'assaut apporte un surcroît de puissance de feu aux motards de la Ravenwing, plus légèrement armés, où le besoin s'en fait sentir. Elle peut aisément se mettre en position pour appuyer les attaques de la Ravenwing, en dégageant la voie pour les motards avec son bolter lourd. Certaines motos d'assaut sont dotées d'un multi-fuseur : elles sont alors chargées de traquer et détruire les ennemis trop lourdement protégés pour leurs frères de bataille.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard Ravenwing	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sergent Ravenwing	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sergent vét. Ravenwing	4	4	4	5	1	4	2	9	3+
Moto d'assaut Ravenwing	4	4	4	5	2	4	2	8	3+

TYPE D'UNITÉ : Moto. Le sergent et le sergent vétéran de la Ravenwing sont de type **moto (personnage)**.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p.65), balise de téléportation (p.64), bolter lourd (moto d'assaut seulement), grenades frag et antichars, pistolet bolter, système de bolters jumelés.

RÈGLES SPÉCIALES : Âpre résolution (p.28), désengagement, et ils ne connaîtront pas la peur, scouts.

Escouades de combat de la Ravenwing : Le Land Speeder et la moto d'assaut sont acquis en même temps que l'escadron de motards, mais opèrent toujours en unités indépendantes d'une seule figurine. Si un escadron d'attaque de la Ravenwing comprend six motards (y compris un sergent mais à l'exclusion d'une moto d'assaut) il peut se diviser en deux escouades de trois motards en suivant les règles d'escouades de combat (p.28).

CHEVALIERS NOIRS DE LA RAVENWING

Ceux qui survivent assez longtemps au sein de la Ravenwing apprennent à pousser le combat mobile à un niveau supérieur. S'ils franchissent les Sept Rites du Corbeau, ils rejoignent les chevaliers noirs, le cercle intérieur de la 2^e Compagnie. On leur enseigne alors la véritable raison de leur traque.

Les chevaliers noirs montent des motos space marines Mark IV modèle Raven, d'antiques machines armées de mortelles serres à plasma. Pour signifier leur rang, ils manient des marteaux Corvus, conçus d'après une ancienne arme tueuse de monstre de Caliban. Leurs compétences en selle sont inégalées. Ils peuvent piloter à grande vitesse en esquivant les obstacles pour se rapprocher de l'ennemi, puis se faufiler entre ses rangs à coup de serre à plasma et de marteau Corvus afin d'atteindre leur proie. Contre les adversaires les plus terribles, les chevaliers noirs entraînés à

employer les lance-grenades Ravenwing libèrent une salve de projectiles à stase et à radiations capable d'affaiblir même les ennemis les plus coriaces afin de les faire plier sous l'assaut.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier noir	4	4	4	5	1	4	2	9	3+
Maître de la Traque	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Moto.

Le maître de la traque est de type **moto (personnage)**.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique (p.65), balise de téléportation (p.64), grenades frag et antichars, marteau Corvus (p.62), pistolet bolter, serre à plasma (p.60).

RÈGLES SPÉCIALES : Âpre résolution (p.28), désengagement, et ils ne connaîtront pas la peur, pilote émérite, scouts.

ESCOUADES DE COMMANDEMENT DE LA RAVENWING

Les escouades de commandement à moto sont constituées de chevaliers noirs accomplis chargés d'escorter un officier à moto, ou d'exécuter des missions spéciales. Ces unités incluent souvent plusieurs spécialistes, tel un apothicaire, un porte-étendard, et le champion de la Ravenwing, qui brandit une redoutable lame de Caliban.

Lorsqu'une escouade de commandement Ravenwing se rend au combat, elle forme le point de ralliement de l'une des plus redoutables forces de frappe de la galaxie. Sous leur sombre étendard claquant au vent, les guerriers en armure noire de la Ravenwing sont une promesse de mort pour l'ennemi.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier noir	4	4	4	5	1	4	2	9	3+
Apothicaire Ravenwing	4	4	4	5	1	4	2	9	3+
Champion Ravenwing	5	4	4	5	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Moto. L'apothicaire et le champion de la Ravenwing sont de type **moto (personnage)**.

ÉQUIPEMENT :

Chevalier noir de la Ravenwing : Armure énergétique (p.65), balise de téléportation (p.64), grenades frag et antichars, marteau Corvus (p.62), pistolet bolter, serre à plasma (p.60).

Apothicaire de la Ravenwing : Armure énergétique (p.65), balise de téléportation (p.64), grenades frag et antichars, marteau Corvus (p.62), narthecium (p.63), serre à plasma (p.60).

Champion de la Ravenwing : Armure énergétique (p.65), balise de téléportation (p.64), grenades frag et antichars, lame de Caliban (p.62), pistolet bolter, serre à plasma (p.60).

RÈGLES SPÉCIALES : Âpre résolution (p.28), désengagement, et ils ne connaîtront pas la peur, pilote émérite, scouts.

LAND SPEEDER DE LA RAVENWING

Si les motards space marines forment l'essentiel des effectifs de la Ravenwing, les Land Speeder procurent sa puissance de feu à la 2^e Compagnie. Grâce à leurs plaques de répulsion et leur champ gravitique inversé, les Land Speeder sont capables de glisser à la surface d'une planète, en fonçant au-dessus du terrain, ou d'être largués d'un Thunderhawk tandis que ce dernier mitraille au passage. Dans l'organisation singulière de la Ravenwing, un Land Speeder fait partie intégrante de l'escadron d'attaque standard, tandis que d'autres (jusqu'à cinq) sont groupés en escadrons d'appui qui peuvent être scindés au besoin. Cette doctrine inhabituelle a été développée car la Ravenwing emploie des Land Speeder pour remplir divers rôles sur le champ de bataille, en raison de la polyvalence de leur armement. Les Dark Angels peuvent ainsi équiper leurs Land Speeder pour la reconnaissance, la chasse au blindé, une mission de recherche et destruction, etc.

LAND SPEEDER

Le plus souvent, les Land Speeder forment des unités de soutien ultramobiles pour les motards de la Ravenwing ou des forces de frappe Dark Angels plus vastes. Tandis que des éléments à moto de la 2^e Compagnie se rapprochent de l'ennemi, ce sont les Land Speeder qui assurent que ce

fer de lance peut atteindre sa cible. Pour ce faire, il faut des véhicules véloce et des pilotes aussi vifs que le sont les motards eux-mêmes. La Ravenwing prône un style d'attaque fluide, et tous ses membres doivent se tenir prêts à passer de schémas d'approche éprouvés à des percées improvisées ou à des poursuites d'ennemis en fuite. Sur Straton, durant la Troisième Guerre Tyranique, les Land Speeder Typhoon libérèrent leurs missiles à l'unisson en créant un barrage qui creusa une tranchée dans les essaims de xenos, laissant les motards s'engouffrer jusqu'au centre de la nuée pour faire appel à la Deathwing, qui oblitera les créatures synapses responsables de l'assaut. Dans le brutal combat urbain sur le monde toxique de Sephlagm, les Land Speeder Tornado équipés de lance-flammes lourds nettoyèrent les rues, ce qui permit aux chevaliers noirs d'accéder directement à la base rebelle et de trucider les chefs hérétiques qui s'y terraient.

「Blindage」

CT Av FI Arr PC

Land Speeder

4 10 10 10 2

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, rapide).

ÉQUIPEMENT : Bolter lourd.

RÈGLE SPÉCIALE : Frappe en profondeur.

LAND SPEEDER VENGEANCE

La Ravenwing est toujours à la recherche de puissance de feu accrue pour ses opérations. Cette quête trouva une réponse au M36 avec la découverte du SCS d'un étrange type de Land Speeder. Son châssis plus large et ses moteurs plus puissants pouvaient supporter un armement lourd, telle que la batterie Plasma Storm, une relique longtemps remisee dans l'arsenal du Roc. Ainsi naquit le Land Speeder Vengeance, un véhicule exclusivement employé par chapitres Impardonnés.

En conjonction avec les Land Speeder des escadrons d'appui, le Land Speeder Vengeance a prouvé de nombreuses fois sa valeur sur le champ de bataille, en soutenant l'allure des plus rapides véhicules de la Ravenwing tout en délivrant des salves dévastatrices de sa batterie Plasma Storm.

「Blindage」

CT Av FI Arr PC

Land Speeder

Vengeance

4 10 10 10 2

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, rapide).

ÉQUIPEMENT : Bolter lourd, batterie Plasma Storm (p.60).

RÈGLE SPÉCIALE : Frappe en profondeur.



DARKSHROUD DE LA RAVENWING

Le Darkshroud se déplace coiffé d'un nuage d'obscurité ondulant, un champ de force brumeux à demi visible émanant de l'ancien reliquaire monté sur la coque du véhicule. De tous les équipements archaïques déployés sur le champ de bataille par les Impardonnés, le Darkshroud est sans doute le plus étrange. Ceux qui l'ont observé d'assez près pour sentir son voile caligineux, et qui ont vécu pour en témoigner, sont perturbés à jamais. Véritable poison pour les ennemis du chapitre, le Darkshroud est une puissante icône que les Dark Angels protégeront au péril de leurs vies.

L'histoire de cette machine commença il y a longtemps. Lorsque la planète Caliban fut engloutie par une tempête Warp, elle fut déchirée, sans toutefois que tout fût détruit ou consumé. Protégée par un antique champ de force d'une puissance prodigieuse, la forteresse-monastère des Dark Angels, et la majeure partie du piton sur lequel elle était sise, fut épargnée. Cependant, le choc entre la tempête et ce dôme protecteur eut maintes répercussions. Il est avéré qu'il y eut des fuites à travers le bouclier, car le semblant d'atmosphère des désolations autour du Roc est, depuis ce jour, frappé d'éclairs tandis que des rafales de ténèbres balayent sa surface dévastée.

Ce tumulte catastrophique eut tôt fait de réduire en ruine la Tour des Anges, la fière citadelle qui surplombait la plus vaste forteresse-monastère de l'Ordre, puis des Dark Angels. Bien que les fils du Lion investissent les maigres vestiges de leur monde pour en faire leur base d'opération, ils ne tentèrent jamais de restaurer les ruines à sa surface. Toutefois, quelques éléments avaient résisté à ce choc d'une force incommensurable contre un bouclier impénétrable. Au milieu des débris, de fières statues se tenaient debout, sculptures de personnages d'un âge ancien, même pour Caliban. Leurs yeux de pierre avaient vu toutes les tragédies qui avaient accablé la Première Légion de l'Empereur et elles luisaient à présent d'un pouvoir mystérieux, imprégnées des énergies libérées depuis la destruction de son monde.

Les Gardes de Pierre, ou les Dix Frères de l'Ordre, comme ils sont appelés, ont été entreposés dans le Roc et verrouillés profondément dans le Reclusiam par des champs de stase pendant des années. Ce ne fut que lors de la terrible campagne Vendetta que les Dark Angels furent contraints de libérer la puissance mystique de ces statues sur le champ de bataille. Chaque sculpture de pierre fut montée sur le châssis d'un Land Speeder Vengeance, d'épais câbles siphonnèrent son étrange énergie pour l'amplifier, et un champ de force de nature inconnue s'étendit depuis ces nouveaux reliquaires Dark Angels.

Au combat, le Darkshroud appuie la Ravenwing, car son voile d'outre-monde dissimule partiellement les motos et les véhicules légers, ce qui leur procure une protection tandis qu'ils foncent vers l'ennemi. Même le rayon ardent d'un canon laser peut être avalé par cette brume mystique et être dissipée sans causer de mal, ni ralentir la progression de la Ravenwing.

Avec un Darkshroud veillant sur eux, des chevaliers noirs ou des escadrons d'attaque Ravenwing peuvent pousser leurs machines droit vers la ligne ennemie en toute impunité, protégés des tirs comme s'ils étaient bénis par l'Empereur.



「Blindage」

CT Av FI Arr PC

Darkshroud

4 10 10 10 2

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (antigrav, rapide).

ÉQUIPEMENT: Bolter lourd.

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe en profondeur, scouts.

Icône de l'Ancienne Caliban: La présence d'un Darkshroud inspire les plus hauts faits aux Dark Angels à proximité. Lorsqu'elles déterminent leur résultat de combat, les unités amies Dark Angels ajoutent +1 à leur total s'il y a au moins un Darkshroud de la Ravenwing à 12ps ou moins.

Suaire des anges: Les Darkshroud de la Ravenwing ont la règle spéciale *dissimulation*. En outre, toutes les unités amies dans un rayon de 6ps d'au moins un Darkshroud gagnent la règle spéciale *discretion*, à l'exception des Darkshroud eux-mêmes.



CHASSEURS NEPHILIM

Les élégants appareils de la Ravenwing sont déployés depuis les baies de lancement du Roc ou de n'importe quel croiseur d'attaque Dark Angel. Bien qu'il serve parfois d'escorte à des Thunderhawk jusqu'à leur site d'atterrissage, le Nephilim est avant tout un intercepteur chargé d'établir la supériorité aérienne au-dessus du champ de bataille afin que les autres Dark Angels restent concentrés sur les ennemis au sol.

Pour piloter un tel appareil, les Dark Angels se tournent vers la Ravenwing, car la 2^e Compagnie cultive les compétences requises pour manœuvrer à grande vitesse. Depuis sa fondation, chaque membre de la Ravenwing est entraîné à piloter tous les véhicules employés à la guerre par sa compagnie; toutefois, ce sont les nombreux frères des 2^e et 3^e escouades qui servent traditionnellement de pilotes en première ligne. Généralement, les Dark Angels sont très conservateurs à l'égard de leur équipement, préférant les armes et les véhicules standardisés qui servent le chapitre depuis des milliers d'années. Les pilotes de la Ravenwing, quant à eux, ne montrent pas une telle obstination, et s'ils révèrent les reliques qu'ils emploient depuis la Grande Croisade, ils poussent sans relâche les techmarines à améliorer, modifier, voire créer de nouveaux appareils, soit tout faire pour augmenter la vitesse à laquelle ils pourront affronter les infidèles à l'Empereur.

Les chasseurs Nephilim rejoignirent l'arsenal des Dark Angels à la fin du M40, lorsque le Schéma de Construction Standard des moteurs améliorés fut découvert au cours de la traque d'un Déchu supposé, Baelor l'Imposteur, dans le secteur Nephilim. Baptisée Lionheart, cette technologie fut mise à profit pour modifier des conceptions plus anciennes, bien que de nombreuses caractéristiques fussent conservées afin d'apaiser les esprits de la machine. Le résultat fut un chasseur agile dont la vitesse améliorée n'était pas réduite en dépit d'un armement conséquent. Grâce au système de canons laser jumelés monté dans son nez, le Nephilim est un fléau pour les cibles aériennes. Il prouva ses qualités en d'innombrables occasions, dont la plus notable est sûrement la bataille de Piscina IV, lorsqu'un trio de chasseurs Nephilim abattit à lui seul une cinquantaine d'appareils orks. En nettoyant les cieux, les pilotes permirent aux Dark Angels et aux forces de défense planétaires au sol de tenir le terrain, en dépit de leur infériorité numérique, face à la marée des peaux-vertes.

Avec leur vitesse et les compétences de leurs pilotes, ce ne fut qu'une question de temps avant que les chasseurs Nephilim fussent employés en opération. En 146.M41, une formation Ravenwing fut chargée d'une mission de reconnaissance spéciale durant les terribles batailles de chars livrées entre la Garde Impériale et les eldars sur la planète Kundra. Après avoir pressé l'ennemi, les escadrons d'attaque virent les rôles s'inverser, et furent encerclés par un ost de char antigrav très mobile. Incapable d'affronter un si grand nombre de blindés, la Ravenwing requit l'assistance de sa force aérienne. Traversant la nuit permanente de ce monde maudit, les Nephilim se montrèrent redoutables en tant que chasseurs de blindés. Les appareils équipés de méga-bolters Avenger prouvèrent leur efficacité à cribler des escadrons entiers de



motojets, tandis que ceux équipés de canons laser détruisirent les véhicules antigrav les plus lourds. Le ciel s'épaissit sous les traînées funestes des missiles tirés par les Nephilim et les eldars durent battre en retraite. Depuis ce jour, les Dark Angels savent qu'en dépit de la situation ou de l'ennemi, les agiles Nephilim veillent sur eux depuis les cieux et que les anges sont les maîtres de leur domaine.

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

Chasseur Nephilim 4 11 11 11 3

TYPE D'UNITÉ : Véhicule (aéronef).

ÉQUIPEMENT : Six missiles Blacksword (p. 60), système de bolters lourds jumelés, système de canons laser jumelés.

RÈGLES SPÉCIALES : Mitrailage.

Chasseur obstiné : Lorsqu'il inflige un dégât *important* au tir sur un véhicule, un chasseur Nephilim peut choisir de traiter tout résultat *arme détruite* comme un résultat *immobilisé*.

DARK TALON DE LA RAVENWING

Le Dark Talon est sûrement l'arme la plus dangereuse de tout l'arsenal de la Ravenwing, et joue un rôle essentiel dans la traque éternelle que mène la 2^e Compagnie. C'est un appareil étrange et de mauvais augure, un chasseur atmosphérique surplombé d'une sorte de mausolée et à demi recouvert d'architecture gothique. Ceux qui ont affronté les Dark Angels et ont été témoins des attaques de l'appareil ont appris à redouter sa silhouette singulière, car le Dark Talon est la mort en vol, la faucheuse du ciel.

Le Dark Talon vole bas, en contournant le terrain, puis en actionnant ses réacteurs verticaux, l'appareil se retrouve littéralement suspendu dans les airs, flottant au-dessus de sa future victime comme un oiseau de proie d'un noir de jais. Une fois sa cible acquise, le Dark Talon peut l'attaquer de deux manières. Il est armé pour appuyer directement ses alliés au sol. En effet, sous chacune de ses ailes trapues se trouve un bolter Ouragan qui lui permet de déclencher une prodigieuse puissance de feu et le rend capable de faucher les troupes légères comme du blé mûr. Par ailleurs l'armement du Dark Talon comporte une unique bombe, et si la situation l'exige, l'appareil accélérera pour lâcher son étrange chargement sur une cible désignée.

Il ne s'agit pas d'une simple charge explosive, mais d'une survivance de l'Âge de la Technologie, car l'arme portée dans le ventre de chaque Dark Talon est une bombe à stase de conception archaïque. Dans les ateliers situés profondément dans le Roc, les techmarines travaillent longuement à la fabrication de chaque bombe, en utilisant un SCS qu'ils ont nié posséder à plusieurs reprises. La déflagration d'une bombe à stase cause certains dégâts, mais plus important, elle gèle brièvement le cours du temps. Bien que l'arrêt effectif soit de quelques millisecondes, cette perturbation a des effets persistants sur les infortunés pris dans la déflagration, qui sont alors désorientés et ralentis dans leurs réactions. Les victimes d'une bombe à stase sont condamnées à être achevées par les unités alentour; généralement des escadrons d'attaque Ravenwing ou des terminators Deathwing.

Le nez du Dark Talon abrite son arme la plus redoutée. Le canon Rift, aussi appelé canon vitrail, fut développé au zénith de la maîtrise technologique de l'Humanité. Les techmarines du chapitre ne parviennent pas à percer les secrets de sa fabrication, et leur savoir peine à apaiser l'esprit de la machine de l'arme. Toutefois, leurs rituels de maintenance parviennent à en préserver le fonctionnement de sorte que lorsqu'il est actionné, le canon émet un rayon scintillant qui éclôt à l'impact comme une fleur de l'oubli. La puissance de l'arme est telle qu'elle déchire la réalité, son explosion consumant les plus proches de la faille tandis que les survivants de cette distorsion de l'espace réel sont mis à mal par la simple proximité de l'abominable phénomène.

En plus de son puissant arsenal, le Dark Talon transporte une cellule de crypte de stase. Ce sont dans ces horribles geôles que les Dark Angels logent leurs captifs, afin de les transférer



jusqu'à leur flotte en orbite, puis dans les donjons du Roc, où ils bénéficieront de l'attention des chapelains-investigateurs. Les Déchus redoutent ce destin plus que tout autre, car cette ultime ascension ne les conduit pas à la rédemption, mais seulement à une intense torture physique et à la mort.

	「Blindage」				
	CT	Av	FI	Arr	PC
Dark Talon	4	11	11	11	3

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (aéronef).

ÉQUIPEMENT: Bombe à stase (p.61), canon Rift (p.61), deux bolters Ouragan (p.60).

RÈGLE SPÉCIALE:

Frappe stationnaire: Au début de sa phase de Mouvement, un véhicule avec cette règle spéciale peut effectuer une *frappe stationnaire* à ce tour. Dans ce cas, il est considéré comme étant de type *antigrav* jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouvement. Il bénéficie alors de la règle spéciale *mitrailleage*, mais ne peut pas se déplacer, seulement pivoter sur son axe.

AZRAEL

GRAND MAÎTRE SUPRÊME DES DARK ANGELS, GARDIEN DE LA VÉRITÉ

Azrael est l'actuel – et certains prétendent le plus illustre – grand maître suprême des Dark Angels. La déférence dont jouit Azrael est d'autant plus remarquable au sein d'une organisation réputée pour sa discrétion et son mépris des distinctions; et aux yeux des autres guerriers de l'Imperium, tout l'ascétisme des Dark Angels ne saurait masquer l'aura d'héroïsme qui émane d'Azrael et de son chapitre.

Si la biographie détaillée d'Azrael demeure cachée dans les archives secrètes du chapitre, certains aspects de sa rapide ascension sont de notoriété publique. Ses débuts sont auréolés de mystère, mais la rumeur veut qu'Azrael soit né dans les tribus de chasseurs de têtes de la planète sauvage Kimmeria, un des mondes de recrutement des Dark Angels. Quoi qu'il en soit vraiment, comme tous les Dark Angels, Azrael a laissé son passé derrière lui pour se vouer au chapitre.

Azrael fut admis dans les rangs de la Deathwing, puis devint le maître de la 3^e Compagnie, avant d'être promu grand maître de la Deathwing en 917.M41. C'est avec ce grade prestigieux qu'il mena la fameuse attaque qui précipita la chute du gouverneur planétaire possédé de Sephlagm, obtenant vengeance pour l'Imperium avant qu'un Exterminatus effaçât ce monde de

l'espace galactique. Azrael succéda à Naberius suite à la mort du grand maître suprême au cours de la Trahison de Rhamiel en 939.M41. Depuis lors, Azrael s'est distingué et a honoré son chapitre d'innombrables victoires: la purge de Truan IX, l'écrasement du soulèvement des néo-techno-récidivistes sur Faze V, ainsi que les manœuvres audacieuses, et les exploits personnels, qui contribuèrent à la conclusion favorable de la campagne de Vendetta.

Lorsqu'un grand maître suprême meurt, le choix de son successeur est révélé lors d'une cérémonie au cours de laquelle le nouveau chef du chapitre reçoit les symboles de sa charge. Accompagné des membres du Cercle Intérieur, il descend les niveaux successifs du Roc, tandis que le gardien des clefs déverrouille chaque porte d'adamantium qui les sépare de Salle des Coursives. Là, sous le dôme de la chambre, les mystérieux guetteurs des ténèbres glissent de l'ombre pour remettre son attirail au candidat: le Heaume du Lion et l'Épée des Secrets. Pourvu de ces deux puissantes icônes du chapitre, il est conduit par les guetteurs au fil de longs couloirs jusqu'à, enfin, atteindre le Portique de la Vérité. Il doit y entrer seul, et en de rares occasions, l'aspirant n'en ressort pas: une épreuve secrète évalue sa résolution et son aptitude, et c'est uniquement avec l'approbation des guetteurs des ténèbres qu'il sera présenté en tant que grand maître suprême à l'assemblée Dark Angels. Entre les hymnes et les prières, il prend le titre honorifique de Gardien de la Vérité, puis le nouveau grand maître suprême revêt le Heaume du Lion et reçoit le salut silencieux du chapitre réuni.

En tant que grand maître suprême, Azrael a montré des qualités de chef énergique – un modèle pour ses alliés, et une figure de terreur pour les autres. Bien que d'un naturel taciturne et peu enclin aux discours enflammés et aux réparties bien senties, lorsqu'il parle, ses mots sont imbus de la conviction de la justice et l'assurance de la victoire.

LES RITUELS DES DARK ANGELS

Les Dark Angels respectent d'anciens rites et coutumes, du Festin de Malédiction au Psaume de Pénitence de Fer qui prend trois jours à réciter. La plupart des sacrements sont présidés par les chapelains Dark Angels, souvent accompagnés des maîtres de compagnie. Certains sont didactiques, d'autres impliquent de prononcer un serment, d'autres encore sont si abscons qu'ils laissent les novices perplexes. Toutes ces cérémonies sont austères, car les fils du Lion sont des êtres sérieux qui croient en un but singulier, leur dévotion absolue contribuera à la défaite des ennemis de l'Imperium. Si elle manque de faste, la liturgie des Dark Angels poursuit toujours un objectif précis – le fait que les participants le perçoivent ou non est une autre question. Par leur dévouement à ces traditions, les maîtres s'appliquent à rendre leurs frères plus forts – par leur esprit, leur corps et leur âme – car seuls les plus durs survivront à la guerre qui s'annonce.



Au combat, le commandement d'Azrael est sans faille. Un seul regard lui suffit à évaluer la situation stratégique et à diriger ses forces de manière optimale. Sa capacité à coordonner plusieurs forces de frappe, jusqu'aux détails les plus minutieux des mouvements de chaque escouade, est d'autant plus extraordinaire qu'Azrael ne perd jamais de vue la mission secrète des Dark Angels – même lors d'une bataille désespérée, la Traque continue.

Marchant dans les traces du père des Dark Angels, le primarque Lion El'Jonson, Azrael est passé maître dans l'art de planifier et de mettre en œuvre une attaque. Pourtant, les aléas de la guerre font que l'élaboration de manœuvres imbriquées n'est pas toujours possible, et en de tels cas, Azrael a montré des talents martiaux inégalés. C'est lui qui a permis à la ligne verte des Dark Angels de tenir contre la vague rouge des démons du Warp, lorsque l'anomalie d'Amity tourna à l'invasion à grande échelle. Azrael tint les créatures du Chaos en respect grâce à son aptitude à repérer les terrains faciles à défendre, à inspirer la loyauté à ses frères et, au final, à manier l'Épée des Secrets lors d'une mêlée si féroce que la lame continua de consumer du sang de démon coagulé pendant plusieurs jours.

Azrael ne prête aucune attention aux lauriers qui lui sont décernés, car son esprit est déjà tourné vers la prochaine bataille, ou le prochain secteur dans lequel enquêter.

En tant que grand maître suprême des Dark Angels, Azrael comprend parfaitement la grandeur de l'héritage de ses prédécesseurs et les devoirs qu'implique sa position : il commande les vestiges de la Première Légion de l'Empereur. Lui seul connaît les plus sombres secrets du chapitre, et sa plus haute prérogative est de diriger la quête qui apportera la rédemption aux Dark Angels. Peu importent les pertes, peu importent les conséquences, la guerre doit continuer.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Azrael	6	5	4	4	4	5	4	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT : Pistolet bolter, grenades frag et antichars.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Si votre armée inclut Azrael, il doit en être le *seigneur de guerre*. Il peut choisir n'importe quel *trait* du tableau p. 28 (aucun jet n'est requis).

RÈGLES SPÉCIALES : Cercle Intérieur (p. 28), personnage indépendant.

Rites de bataille : Si Azrael est sur le champ de bataille, les figurines issues de ce Codex utilisent son Cd pour leurs tests de moral, de pilonnage et leurs autres tests de Cd.

RELIQUES CHAPITRALES

Heaume du Lion : *On dit de cet artefact antique qu'il appartenait à Lion El'Jonson lui-même. Comme pour tous les legs reliés au primarque des Dark Angels, ce sont les guetteurs des ténèbres qui en prennent soin. Le heaume génère un puissant champ de force qui protège le grand maître suprême depuis les jours où les Dark Angels étaient encore une légion. Mettre ce casque ailé signifie marcher dans les pas du Lion pour mener les Dark Angels à la victoire, jusqu'à la mort.*

Le Heaume du Lion est détenu par le mystérieux Porteur du Heaume, représenté sur la table de jeu par une figurine séparée qui doit rester le plus près possible de celle d'Azrael. La figurine n'a aucun effet en jeu ; si elle vous gêne, déplacez-la du minimum requis. Si Azrael est tué, le Porteur du Heaume est lui aussi retiré.

Le Heaume du Lion confère une sauvegarde invulnérable de 4+ à Azrael et à son unité.

Courroux du Lion : *Cette arme légendaire est l'œuvre du magos Prestor l'Insurpassable dans les jours qui suivirent la chute de Caliban. Suite à la nomination d'Azrael, son nom est venu s'ajouter à la liste des héros Dark Angels qui l'ont portée jadis.*

Le Courroux du Lion est une arme combinée qui suit la règle spéciale *arme de maître*, et dont l'arme secondaire est un fusil à plasma avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
24ps	7	2	Tir rapide, arme de maître, aveuglant, surchauffe

Protecteur : *Cette armure énergétique façonnée de main de maître est incrustée des sombres symboles des Dark Angels. Son âge exact est inconnu, mais le Protecteur est considéré dans les archives comme une relique chapitrale depuis les premières années du M37, date laquelle il est réputé avoir sauvé frère Methias, maître de la 5^e Compagnie, d'un tir d'obusier à bout portant lors de l'attaque d'une forteresse renégate sur une des lunes de Seccrucious VII. Depuis lors, cette armure réapparaît régulièrement sur le registre du maître de l'arsenal, pour recevoir les éloges et les soins dignes de son exceptionnelle capacité à détourner les coups les plus mortels.*

Le Protecteur est une armure d'artificier (voir p. 65). De plus, le Protecteur confère à Azrael la règle spéciale *insensible à la douleur* (6+).

Épée des Secrets : *Cette épée énergétique fut forgée peu de temps après la disparition de Lion El'Jonson. C'est la plus puissante des Lames d'Éden, les épées qui furent taillées dans un bloc d'obsidienne qui s'écrasa sur le Roc alors qu'il orbitait autour du monde sauvage d'Al Baradad. La lame de l'Épée des Secrets a été travaillée avec une telle maîtrise qu'elle ne s'est jamais émoussée au fil de millénaires d'utilisation sanglante. Seul le grand maître suprême sait qu'il s'agit aussi de l'unique objet qui permette d'entrer dans la géole du Roc la plus profondément enfouie. En plaçant la lame dans une fissure du mur, on déverrouille la porte de fer qui mène à la cellule couverte de runes de protection dans laquelle l'archi-hérétique Luther est emprisonnée.*

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, arme de maître

EZEKIEL

GRAND MAÎTRE DES ARCHIVISTES, GARDIEN DES CLEFS, PORTEUR DU LIVRE DE LA RÉDEMPTION

Ezekiel, le grand maître des archivistes des Dark Angels, a le pouvoir de tuer d'une simple pensée. Il peut lire les esprits des ennemis comme des alliés, et même les plus braves sont mal à l'aise lorsqu'il les fixe de son regard pénétrant. Certains prétendent que c'est à cause de son vieil œil bionique, mais il semble plutôt que ce soit sa seule présence, celle d'un guerrier qui a exploré les tréfonds de l'âme de l'homme, et qui y a décelé une défaillance.

Porter le Livre de la Rédemption, et assister les chapelains-investigateurs lors des interrogatoires en l'utilisant pour sonder les esprits, fait partie des attributions du grand maître des archivistes. C'est également Ezekiel qui approuve en dernier recours les nominés pour le Cercle Intérieur, après avoir fouillé leurs esprits à la recherche de la moindre souillure. Il est à mettre à son crédit qu'aucun membre du Cercle Intérieur ayant subi son examen n'a trahi. Enfin, en tant que gardien des clefs, il revient à Ezekiel de veiller sur le trousseau qui ouvre toutes les portes du Roc, sauf une.

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

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure d'artificier (p. 65), pistolet bolter de maître, grenades frag et antichars, coiffe psychique.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE: La Traque (p. 28).

RÈGLES SPÉCIALES: Cercle Intérieur (p. 28), personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 3).

PSYKER: Ezekiel a toujours le pouvoir psy *Parasite Cérébral*. Il peut générer ses 2 autres pouvoirs dans les disciplines de *Divination*, de *Pyromancie*, de *Télépathie* ou de *Télékinésie*.

PARASITE CÉRÉBRAL CHARGE WARP 1
Ezekiel enfouit sa conscience dans le cerveau de sa cible, qui révèle tous ses secrets alors qu'elle est prise de convulsions mortelles.

Parasite Cérébral est une **décharge focalisée** avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
12ps	4	2	Assaut 1D3, ignore les couverts, volonté sapée*

***Volonté sapée:** Pour chaque PV perdu à cause du *Parasite Cérébral*, les valeurs de CC, CT, Initiative et Cd de la figurine ciblée sont réduites de 3 (jusqu'à une valeur minimale d'1) jusqu'à la fin de la partie.



RELIQUES CHAPITRALES

Livre de la Rédemption: Ce grimoire révérait liste les noms de tous les Déchus capturés par les Dark Angels. Seul le Cercle Intérieur connaît son contenu, mais le chapitre dans son ensemble comprend qu'il est capital de le protéger.

Tant qu'Ezekiel est en vie, toutes les unités Dark Angels amies à 6ps ou moins combattent avec la fureur du juste, ajoutant 1 à leur caractéristique de CC.

Fléau des Traîtres: Cette épée a été forgée pour abattre ceux qui se sont détournés de l'Empereur. La lame renferme la rage de ceux qui ont été trahis, et d'après les hurlements des renégats qu'elle meurtrit, leur fin semble très douloureuse, en effet.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, à deux mains, arme de force, arme de maître

ASMODAI

MAÎTRE DES CHAPELAINS-INVESTIGATEURS, MAÎTRE DU REPENTIR

Le plus sombre des Dark Angels est frère Asmodai, le plus vieux et le plus efficace des chapelains-investigateurs. Brutal, direct et intransigeant, Asmodai n'a aucune patience pour la sottise, ni pour la paresse intellectuelle. Du fait de son obsession, qui s'est renforcée avec l'âge, Asmodai est devenu l'incarnation du devoir, méprisant ouvertement tout ce qui ne concerne pas la guerre, les objectifs du chapitre, et surtout la quête secrète qui le motive. Que ce soit sur le champ de bataille, en conseil avec le Cercle Intérieur, dans la cellule d'un hérétique – ou de quiconque pouvant détenir une information à propos d'un Déchu – Asmodai est un bourreau impitoyable, un véritable Dark Angel.

La poursuite monomaniaque des Déchus à laquelle se livre Asmodai tend parfois vers la limite du soutenable. Si sa détermination à arracher les secrets de ceux qui tombent entre ses griffes a contribué sans commune mesure à la bonne marche de la mission du chapitre, le grand maître suprême a dû plus d'une fois rejeter les exigences d'Asmodai, annuler ses ordres, ou encore couvrir les excès les plus flagrants du maître des chapelains-investigateurs. Aucun Dark Angel n'illustre mieux qu'Asmodai la maxime "la fin justifie les moyens", car dans son acharnement, il ne reculera devant

aucun sacrifice s'il lui permet de capturer un autre Déchu, et se résoudra à n'importe quelle extrémité pour ajouter une perle noire à sa collection.

C'est Asmodai qui ordonna le massacre des recrues de la planète Narcium, au motif que la platitude de leurs réponses à ses questions lui faisait craindre la contamination du patrimoine génétique. C'est Asmodai qui, courroucé d'entendre des rires frivoles résonner dans le Roc, frappa la 7^e Compagnie de la Pénitence du Silence; pendant une année de Terra, la formation ne pouvait prononcer aucun mot, hormis les cantiques et les communications opérationnelles. Toutefois, une discipline aussi stricte a son utilité. En tant que chapelain, Asmodai récite les Liturgies de Bataille, prêchant la pureté de la haine et aidant chaque Dark Angel à devenir une machine à tuer. Au corps à corps, le zèle d'Asmodai est décuplé, élevant l'esprit guerrier de ses frères à des sommets de ferveur. C'est lui mena l'attaque désespérée contre le palais du Traître de Rhun et qui inspira la défense héroïque de ses forces isolées sur le monde-démon d'Amity.

Sur d'innombrables champs de bataille, sa réputation seule a suffi à glacer le sang d'adversaires pourtant très endurcis. Et par sa volonté de fer, Asmodai garantit que la mission de la Deathwing est toujours accomplie.



CC CT F E PV I A Cd Svg

Asmodai

5 5 4 4 3 5 3 10 3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p. 65), crozius arcanum (p. 62), grenades frag et antichars, rosarius (p. 64).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE: La Traque (p. 28).

RÈGLES SPÉCIALES: Cercle Intérieur (p. 28), personnage indépendant, peur, zélote.

RELIQUE CHAPITRALE

Lames de la Raison: Cet horrible et antique objet est rempli de cruauté mystique et suinte de la peine de l'Humanité. Ses multiples lames polies et aiguisées sont gravées d'écritures de repentance, et du pommeau de l'arme part un treillis de câbles et de fils neuronaux, né d'une science ésotérique qui génère des pics de douleur, au-delà de toute endurance.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, arme de spécialiste, mort instantanée

BELIAL

GRAND MAÎTRE DE LA DEATHWING, PORTEUR DE L'ÉPÉE DU SILENCE

Être nommé grand maître de la Deathwing signifie qu'on a prouvé qu'on était un lion sur le champ de bataille, un tacticien hors pair et le plus fidèle paladin du chapitre. Le grand maître Belial a reçu cet honneur en récompense d'exploits qui rempliraient des volumes, si les Dark Angels prenaient le temps d'écrire de telles choses.

Belial est un guerrier né dont les prouesses au bolter et à l'épée ont toujours été remarquables, même parmi ses frères surhumains. Sa technique est sans fioritures, son style est tout sauf théâtral et ses mouvements sont mesurés. Déjà en tant que novice, seuls les maîtres parvenaient à le vaincre à l'entraînement. Tout au long de son ascension, frère Belial était apprécié pour son perfectionnisme, se châtiant lui-même au moindre tir raté. En tant que commandant, Belial n'avait guère de goût pour les triomphes, ayant plutôt tendance à pleurer les morts et à se morigéner pour ses erreurs. Ses subordonnés finissaient par attendre, après chaque opération, même les plus grandes victoires, la pénitence que Belial allait exiger d'eux – entraînement au combat, cantiques ou rites d'expiation. Une telle discipline ne causait aucune plainte, car il était évident que Belial était vertueux, et ses réussites incontestables.

Au cours des affrontements qui jalonnèrent la Croisade Noire de Furion, Belial tua le seigneur de Khorne en duel. Suite à ce haut fait, le grand maître suprême Azrael promut Belial au rang de maître et en fit le nouveau détenteur de l'antique Épée du Silence. Lors de la Bataille de Piscina IV, Belial se distingua encore, grâce une manœuvre dilatoire désespérée. Après la mort du grand maître Gabriel à bord du Space Hulk *Charnel Shrine*, Belial fut choisi pour commander la 1^{re} Compagnie des Dark Angels. Sous sa férule austère et exigeante, la Deathwing fait l'objet de toujours plus de louanges grâce à ses victoires engrangées en marge de l'Œil de la Terre, purgeant les marais de Crassia II et repoussant les Violators sur la planète Terraq après une rude campagne.

Aucun Dark Angel n'est aussi dur avec lui-même que Belial. Pour le grand maître de la 1^{re} Compagnie, chaque frère de bataille qui tombe, chaque ennemi qui lui échappe, ne rend que plus difficiles la défense de l'Imperium de l'Humanité et le chemin de la rédemption.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Belial	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure Terminator (p.65), bolter d'assaut, halo de fer, balise de téléportation (p.64).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE: La Traque (p.28).

RÈGLES SPÉCIALES: Assaut Deathwing (p.44), Cercle Intérieur (p.28), frappe vengeresse (p.44), personnage indépendant.

La marque du châtimement: Les attaques de tir de Belial qui obtiennent 5+ pour *toucher* sont des *tirs de précision*.

Exactitude tactique: Belial (et toute unité composée entièrement de figurines avec la règle spéciale *Cercle Intérieur* qu'il rejoint) ne dévie pas lorsqu'il frappe en profondeur.

RELIQUE CHAPITRALE

Épée du Silence: Cette arme énergétique est, à l'instar de l'Épée des Secrets, une des Lames d'Éden. L'Épée du Silence est traditionnellement confiée au meilleur combattant du chapitre. Sa lame d'obsidienne luisante semble avaler la lumière et les bruits ambiants.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, arme de maître, fléau de la chair



LA BATAILLE DE PISCINA IV

Piscina IV est une planète couverte d'océans ponctués de chaînes d'îles volcaniques. Les Dark Angels utilisent ce monde pour leur recrutement, et y ont bâti une haute cathédrale au 39^e millénaire. Toutefois, lorsque la grande invasion ork de 221997.M41 survint, seuls les Dark Angels de la 3^e Compagnie, ainsi que quelques éléments de la Deathwing et de la Ravenwing, étaient dans les environs. Les orks étaient menés par le seigneur de guerre Ghazghkull Mag Uruk Thraka, le plus redoutable peau-verte de la galaxie. Son attaque prit les défenses planétaires par surprise, aucun space hulk ni aucun rok n'ayant été détecté à l'intérieur du système. Les orks firent parvenir leurs troupes par le biais de téléporteurs conçus par Nazdreg, un big boss Bad Moon au style criard, aussi puissant que le seigneur de guerre. La première action de Ghazghkull fut de se téléporter depuis le Scylla, son space hulk ancré hors système, à la tête d'un gros contingent. Néanmoins, le téléporteur expérimental consomma toutes les réserves d'énergie, obligeant les peaux-vertes à refaire le plein pour acheminer les renforts orks, ainsi que leur arsenal complet d'énormes Gargant, Krabouillator et autres bataillons de chariots de guerre. Ils s'emparèrent rapidement de la centrale proche de leur point d'arrivée et la transformèrent pour servir leur odieux dessein, mais Ghazghkull avait besoin de beaucoup plus de puissance et se mit en marche pour capturer la centrale de la capitale de Piscina IV, Kadillus Harbour.

Le petit détachement de Dark Angels stationné non loin répondit aux appels de détresse, et bientôt éclatèrent les combats rapprochés entre les orks et les space marines dans les rues entourant la centrale. Une contre-attaque dirigée par Belial (alors maître de la 3^e C^{ie}) fit vaciller les orks, mais aiguillonnés par Ghazghkull, ils revinrent à l'assaut pour pousser leur avantage. La basilique des Dark Angels changea

tant de fois de main que ses murs furent repeints couleur sang. Dans une tentative désespérée d'arrêter les orks, Belial défia leur chef. Malgré ses talents de bretteur, le Dark Angel fut surclassé par l'énorme Ghazghkull, et écopa d'une blessure qui l'amena au seuil de la mort. Les orks prirent alors le contrôle d'une seconde source d'énergie.

Les téléporteurs étant de nouveau opérationnels, d'autres orks apparurent sur le site d'arrivée, et la bataille de Piscina IV put véritablement commencer. Belial, en dépit de sa blessure, rallia les Dark Angels, qui se retrouvaient à combattre à un contre mille. Afin d'empêcher la réunion des forces orks, Belial ordonna à un détachement de tenir le défilé de Koth – un nom qui allait résonner à jamais dans les mémoires du chapitre pour l'héroïsme des guerriers qui combattirent là. Les assauts successifs des orks étaient repoussés, mais à un coût exorbitant. Sachant que ses hommes finiraient par être submergés, Belial, accompagné des membres de la Deathwing, lança une attaque pour détruire le site d'arrivée des orks, et parvint à retarder les renforts. Le téléporteur étant très gourmand en énergie, Nazdreg attaqua le barrage de la gorge de Barrak. Avec trois centrales, les orks pourraient téléporter leurs bataillons mécanisés pour parachever leur conquête de Piscina IV. Nazdreg lança toutes ses forces dans la bataille, tandis que Ghazghkull s'efforçait de quitter Kadillus Harbour. Grâce à leur seule ténacité, les Dark Angels tinrent bon, jusqu'à l'arrivée des secours du chapitre, qui reprirent systématiquement les centrales aux orks. Le spectre de la défaite fit battre Ghazghkull en retraite jusqu'à son space hulk, abandonnant de nombreux orks à la sévérité des Anges de la Mort. Les actions de Belial et de sa petite force sauvèrent Piscina IV des ambitions du big boss qui s'en prendrait plus tard au système Armageddon.



SAMMAEL

GRAND MAÎTRE DE LA RAVENWING ET CHEF DE LA TRAQUE

À la guerre, la place d'un maître est à la tête de sa compagnie, et l'histoire violente des Dark Angels révèle qu'aucune compagnie n'a vu davantage de ses chefs périr au combat que la Ravenwing. Étant donné la diversité des missions que la célèbre 2^e Compagnie peut recevoir, il est même étonnant que ses maîtres durent aussi longtemps – du moins est-ce la preuve d'un grand talent. L'actuel grand maître de la Ravenwing, Sammael, est le 348^e détenteur du titre depuis que la légion des Dark Angels a été réorganisée en chapitres. Sa promotion date d'il y a plus d'un siècle, du jour de la mort de Gideon, qui dans son agonie, le corps broyé par le titan du Chaos *Traitorous Ire* et la bouche remplie de son propre sang, désigna son successeur, et lui transmit l'Épée de Jais alors qu'il rendait son dernier souffle.

Sammael possède une grande audace, qui confine souvent à l'imprudence – un trait nécessaire pour conduire une compagnie mobile, dont le succès repose sur la vitesse et l'effet de surprise. En dépit de cette hardiesse proverbiale, le règne de Sammael à la tête de la compagnie est déjà exceptionnellement long et a connu maintes réussites. Bien qu'il excelle à la conception des manœuvres de diversion et des feintes, s'il en a l'opportunité, Sammael préférera prendre lui-même les choses en main. De la selle de *Corvex*, sa motojet, une relique de l'Âge révolu de la Technologie, le grand maître fauche ses ennemis avec son Épée de Jais, un héritage qui a servi tous les maîtres de la Ravenwing.

C'est sur cette motojet que Sammael zigzagua entre les ex-armures pour fendre l'éthéré Sha Aux'Phan, assurant la victoire des Dark Angels lors de la campagne d'Auxion. Ce sont les prouesses martiales de Sammael lors de son duel avec Kaligar l'usurpateur qui mit fin à la Rébellion du Quatrième Quadrant. Les archives impériales n'ont pas consigné le fait que Kaligar était un Déchu traqué de longue date, et sa capture fut applaudie par le Cercle Intérieur. Les voltiges accomplies par Sammael alors qu'il conduisait la Ravenwing contre les orks de Charadon sont entrées dans la légende, y compris chez les peaux-vertes, une race xenos réputée pour son goût de la vitesse et les manœuvres intrépides.

CORVEX

Au cours de l'Hérésie d'Horus, les légions *space marines* alignaient des formations complètes de motojets, mais depuis, l'Humanité a oublié la technologie *antigrav* permettant de construire ces vénérables "Mark XIV". Toutefois, le grand maître de la Ravenwing, se rend toujours à la bataille sur une motojet, un véhicule inestimable baptisé *Corvex*. Il est équipé de bolters d'assaut intégrés et d'un canon à plasma de coque, son générateur à fusion pouvant alimenter des centaines de tirs. À plusieurs reprises, on a cru *Corvex* perdu ou détruit, mais il est toujours réapparu. On ignore si les Dark Angels ont une cache remplie de reliques, ou même le SCS du Mk XIV, puisqu'ils ne partagent pas leurs secrets.

Une des raisons de la réussite de Sammael en tant que maître de la 2^e Compagnie est sa capacité à tempérer (ou à débrider) son penchant pour le corps à corps. C'est à la Ravenwing, et à elle seule, qu'il revient de placer les balises permettant aux terminators de la Deathwing de se téléporter avec précision sur le champ de bataille. Aucun membre de la compagnie n'est plus intrépide que le grand maître Sammael lorsqu'il s'agit de planter ces balises au milieu des lignes ennemies. Bien qu'il préfère s'acquitter de cette tâche dangereuse depuis la selle de sa motojet, il utilise parfois son Land Speeder modifié, *Sableclaw*. Ce puissant véhicule est protégé par le Bouclier de Nuit, un champ de force protégeant le grand maître des salves ennemies.

Bien que la Ravenwing ait la réputation d'être la meilleure force de frappe mobile de tout l'Imperium, aucun de ses membres ne connaît les détails de la véritable mission de sa compagnie, hormis Sammael et ses chevaliers noirs. La tâche principale du grand maître est de traquer et de capturer les Déchus, tout en s'assurant que sa meute de chasseurs en armure noire n'en sache pas trop à propos de leurs proies.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sammael	6	5	4	5	3	5	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ: Motojet (personnage).

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique (p.65), pistolet bolter, grenades frag et antichars, balise de téléportation (p.64).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

Manœuvre rapide (p.28).

RÈGLES SPÉCIALES: Cercle Intérieur (p.28), scouts, désengagement, personnage indépendant, pilote émérite.

AMÉLIORATION:

Sableclaw: Si vous sélectionnez Sammael avec son Land Speeder au lieu de sa motojet, utilisez le profil ci-dessous.

	「Blindage」				
	CT	Av	FI	Arr	PC
Sableclaw	5	14	14	10	2

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (antigrav, rapide).

ÉQUIPEMENT: 1 système de canons d'assaut jumelés et 1 système de bolters lourds jumelés.

RÈGLES SPÉCIALES: Frappe en profondeur.



RELIQUES CHAPITRALES

Cape Adamantine: *Bénie au cours d'un rituel des chapelains-investigateurs dans leur sanctum enfoui sous la Tour des Anges, cette cape est entrelacée de fibres et de minéraux rares provenant du mythique Manteau du Lion.*

La Cape Adamantine confère à Sammael la règle spéciale guerrier éternel.

Corvex: *Merveille d'un âge révolu, Corvex est aussi agile que puissante. Sa sustentation est assurée par une transmission antigrav, une technologie oubliée des prêtres de Mars. Voir Corvex signifie que la Ravenwing est en chasse!*

Corvex est une motojet intégrant un canon à plasma et un système de bolters d'assaut jumelés.

Halo Nocturne: *Cette icône des Dark Angels symbolise la bravoure et préserve son porteur des mauvais coups. Elle a servi les grands maîtres de la Ravenwing et la foi de Sammael en ses vertus protectrices s'est avérée fondée à maintes reprises.*

Le Halo Nocturne confère à Sammael une sauvegarde invulnérable de 4+. Si Sammael est à bord de *Sableclaw*, c'est au Land Speeder qu'il confère cette sauvegarde.

L'Épée de Jais: *Cette épée est l'une des trois lames façonnées à partir de la météorite qui frappa le Roc à Al Baradad, juste après la chute de Caliban. L'Épée de Jais est l'arme symbolisant le titre de grand maître de la Ravenwing. Comme les deux autres reliques qui partagent ses qualités, sa lame n'a jamais été ébréchée et n'a jamais eu besoin d'être aiguisée. Elle pourtant une caractéristique propre, qui est de produire un son strident lorsqu'elle s'abat, quoique ceux qui l'ont entendu n'aient pas vécu pour le décrire.*

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	2	Mêlée, arme de maître



ARSENAL DU ROC

Cette section du *Codex Dark Angels* énumère les armes et les équipements qu'utilisent les Dark Angels et leurs chapitres successeurs, et décrit les règles pour les employer dans vos parties de Warhammer 40,000. Les équipements que portent les personnages nommés sont présentés dans leurs entrées respectives de la section Les Impardonnés (pages 52-59), tandis que les armes et les équipements de toutes les autres unités sont détaillés ici.

ARMES DE TIR

Les règles des armes de tir suivantes se trouvent dans le livre de règles de Warhammer 40,000:

Armes combinées	Fusil à plasma
Autocanon	Fusil à pompe space marine
Bolter	Fusil de sniper
Bolter d'assaut	Lance-flammes
Bolter lourd	Lance-flammes lourd
Canon d'assaut	Lance-missiles
Canon laser	Multi-fuseur
Canon à plasma	Pistolet bolter
Canon Tempête de Feu	Pistolet à plasma
Fuseur	

MÉGA-BOLTER AVENGER

Version réduite du méga-bolter Vulcain, le méga-bolter modèle Avenger est une arme à grande cadence de tir. Monté dans le nez du chasseur Nephilim, il a prouvé son efficacité lors des combats tournoyants contre les aéronautes ennemis, et en traçant des sillons meurtriers dans les formations d'infanterie et les escadrons de véhicules qu'il mitraille.

Portée	F	PA	Type
48 ps	6	4	Lourde 5

MISSILES BLACKWORD

Conçus pour s'adapter sous les ailes du chasseur Nephilim, ces missiles tirent leur nom de leur sillage noir, et ils servent avant tout contre les aéronautes ennemis ou les véhicules terrestres légers.

Portée	F	PA	Type
36 ps	6	4	Lourde 1, une seule utilisation

LANCE-MISSILES CYCLONE

Le Cyclone est un lanceur utilisé par les space marines en armure Terminator pour fournir des tirs de soutien. Adapté à la carapace d'un terminator, le lance-missiles Cyclone permet à son porteur de s'en prendre aux véhicules blindés avec ses missiles antichars, et aux hordes d'infanterie faiblement protégées avec ses missiles à fragmentation.

Un terminator peut utiliser son lance-missiles Cyclone en plus de son bolter d'assaut.

	Portée	F	PA	Type
Missiles frag	48 ps	4	6	Lourde 2, explosion
Missiles antichar	48 ps	8	3	Lourde 2

LANCEUR DEATHWIND

Puissant bien que de portée réduite, le lanceur Deathwind sème un véritable tapis d'explosions, afin de débayer une tête de pont pour les modules d'atterrissage qui arrivent au cœur du dispositif ennemi.

Certains modules d'atterrissage reçoivent comme amélioration un lanceur Deathwind à la place de leur bolter d'assaut.

Portée	F	PA	Type
12 ps	5	-	Lourde 1, grande explosion

CANON DÉMOLISSEUR

Le canon Démolisseur est une arme très dangereuse pour l'infanterie ennemie retranchée dans un couvert dense. D'un seul tir, il peut abattre des immeubles entiers.

Portée	F	PA	Type
24 ps	10	2	Artillerie 1, grande explosion

BOLTER OURAGAN

Peu d'armes antipersonnel sont capables de faucher l'ennemi comme le bolter Ouragan, qui peut balayer des escouades entières.

Le bolter Ouragan est composé de trois systèmes de bolters jumelés qui tirent comme une seule arme.

BATTERIE PLASMA STORM

La batterie Plasma Storm est une arme antique qui peut tirer en deux modes: en rafales rapides, ou en prenant le temps d'accumuler une charge qui est projetée sous la forme d'un grand tore de plasma.

	Portée	F	PA	Type
Mode rafale	24 ps	7	2	Lourde 3, surchauffe
Mode chargé	24 ps	7	2	Lourde 1, grande explosion surchauffe

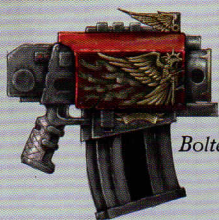
SERRE À PLASMA

Les motos modèle Raven ont, à la place de leurs bolters jumelés, une arme propre aux chapitres Impardonnés: la serre à plasma. Avec une portée qui la classe entre le pistolet et le fusil, la serre à plasma confère aux chevaliers noirs un gain de puissance de feu significatif.

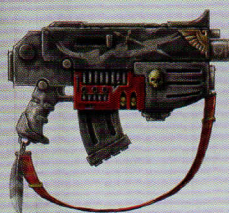
Portée	F	PA	Type
18 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe, jumelé



Bolter



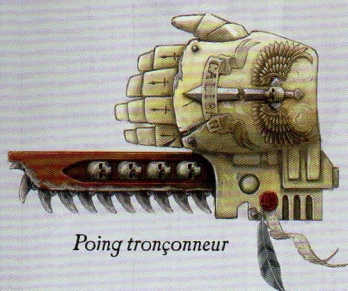
Bolter d'assaut



Combi-plasma



Marteau
Corvus



Poing tronçonneur



Bouclier Tempête



Lame de Caliban

LANCE-GRENADE RAVENWING

Les Chevaliers Noirs de la Ravenwing emploient des lance-grenades conçus pour tirer même aux grandes vitesses dont ils sont coutumiers. Ces armes lancent des grenades basées sur d'antiques technologies. La grenade à radiations répand des fragments contaminés qui handicapent l'ennemi, tandis que la grenade à stase fige brièvement le temps, ralentissant les réactions de quiconque se trouve à proximité.

	Portée	F	PA	Type
Grenade frag	24ps	3	6	Tir rapide, explosion
Grenade antichar	24ps	6	4	Tir rapide
Grenade à radiations	12ps	3	-	Assaut 1, explosion, charge à radiations
Grenade à stase	12ps	-	-	Assaut 1, explosion, anomalie de stase

Charge à radiations : Toutes les figurines d'une unité touchée par au moins une grenade à radiations subissent un malus de -1 en Endurance jusqu'à la fin du tour (ce qui peut affecter le seuil de mort instantanée de la cible).

Anomalie de stase : Toutes les figurines d'une unité touchée par au moins une arme qui suit cette règle spéciale subissent un malus de -1 en CC et en Initiative jusqu'à la fin du tour.

CANON RIFT

Le faisceau scintillant du canon Rift ouvre une brèche dans le tissu de la réalité elle-même, en provoquant une implosion meurtrière. Les survivants sont sonnés par l'exposition, si brève soit-elle, à ce phénomène inhabituel.

Portée	F	PA	Type
18ps	5	-	Lourde 1, aveuglant, explosion

BOMBE À STASE

Cette charge explosive se combine à une antique technologie de stase.

Portée	F	PA	Type
-	3	-	Lourde 1, bombe, grande explosion, une seule utilisation vaste anomalie de stase

Bombe : Les règles de bombardement se trouvent dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Vaste anomalie de stase : Toute unité touchée par au moins une arme qui suit cette règle spéciale subit un malus de -3 en CC et en Initiative jusqu'à la fin du tour. Cela remplace les malus infligés à la cible par une anomalie de stase (voir à gauche).

LANCE-MISSILE TYPHOON

Cette arme polyvalente est conçue pour les assauts à grande vitesse.

	Portée	F	PA	Type
Missiles frag	48ps	4	6	Lourde 2, explosion
Missiles antichar	48ps	8	3	Lourde 2

LANCE-MISSILES MULTIPLE WHIRLWIND

Le Whirlwind utilise les missiles Vengeance contre l'infanterie, et les missiles incendiaires Castellon contre l'ennemi retranché à couvert.

	Portée	F	PA	Type
Missile Vengeance	12-48ps	5	4	Artillerie 1, barrage, grande explosion
Missile incendiaires Castellon	12-48ps	4	5	Artillerie 1, barrage, grande explosion, ignore les couverts

ARMES DE MÊLÉE

Les règles des armes de mêlée suivantes se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*:

Arme de corps à corps	Gantelet énergétique
Armes énergétiques	Griffe Éclair
Armes de force	Marteau Tonnerre
Épée tronçonneuse	Poinçonneuse

LAME DE CALIBAN

Chaque lame de Caliban est une relique porteuse d'un héritage honorifique. Seuls les champions de compagnie, aux états de service héroïques et impeccables, ont le privilège de manier une de ces lames.

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, encombrant

MARTEAU CORVUS

La grande lance, trop malcommode dans les épaisses forêts de Caliban, fut délaissée par les chevaliers au profit d'un pic de guerre, consistant en un fer de marteau modifié pour en maximiser l'impact. Sa pointe pareille à un bec est idéale pour percer les armures aussi bien que les écailles des monstres. Les guerriers à moto de la légion des Dark Angels adoptèrent à leur tour ce type d'arme, qui est encore en service actuellement chez les chevaliers noirs.

Portée	F	PA	Type
-	+1	-	Mêlée, perforant



CROZIUS ARCANUM

Le crozius sert à la fois d'arme et de sceptre de fonction aux chapelains et au chapelains-investigateurs Dark Angels. Un champ énergétique augmente le pouvoir contondant du crozius arcanum.

Portée	F	PA	Type
-	+2	4	Mêlée, commotion

SERVO-BRAS

Les techmarines et les serviteurs sont munis de puissants servo-bras pour accomplir des réparations sur le champ de bataille, et qui peuvent servir d'armes. Ces bras robotiques sont assez puissants pour soulever des machines pesantes, ou broyer un ennemi.

Portée	F	PA	Type
-	8	1	Mêlée, encombrant, arme de spécialiste

ARMES DE LA DEATHWING

Les armes que portent les chevaliers de la Deathwing et le champion de compagnie de la Deathwing ont toutes la règle spéciale suivante:

Fléau du traître: Quand une arme avec cette règle spéciale est utilisée pour attaquer une unité issue du *Codex Space Marines du Chaos*, la PA de l'arme est abaissée d'1 (jusqu'à une valeur minimale d'1).

MASSE D'ABSOLUTION

Hérissée de pointes, irradiant une énergie funeste et émettant une étrange brume par ses événements, cette arme suggestive est employée par les chevaliers de la Deathwing au cours de leur interminable traque des Déchus. En présence des hérétiques les plus vils, sa puissance s'amplifie à un degré terrifiant.

	Portée	F	PA	Type
Mode normal	-	+2	4	Mêlée, commotion, fléau du traître
Mode punitif	-	+6	2	Mêlée, commotion, fléau du traître, Une seule utilisation*

* Toutes les figurines de l'unité doivent utiliser en même temps le mode punitif de leur masse d'absolution.

FLÉAU DES IMPARDONNÉS

Les officiers des chevaliers de la Deathwing dédaignent les masses de leurs compagnons en faveur de lourds fléaux. Ces armes archaïques symbolisent leur statut, et rappellent à tous les Déchus le destin que les Dark Angels leur réservent.

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, commotion, fléau du traître

HALLEBARDE DE CALIBAN

L'usage veut que le champion de compagnie de la Deathwing porte cette arme massive, reforgée à partir d'une lame de Caliban brisée lors d'une bataille ancienne, et incorporant les obscures technologies des armes des chevaliers de la Deathwing.

Portée	F	PA	Type
-	+2	2	Mêlée, à deux mains, fléau du traître



ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Les règles pour les équipements suivants se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Bombes à fusion

Grenades antichars

Coiffe psychique

Grenades frag*

* Voir grenades offensives

AUSPEX

Cet appareil de détection à courte portée utilise différents modes de balayage pour déterminer précisément la position des ennemis cachés. À l'aide d'un *auspex*, un *space marine* peut diriger le tir vers l'ennemi le mieux dissimulé, par une triangulation précise.

Une figurine ayant un *auspex* peut l'utiliser au lieu d'effectuer une attaque de tir : ciblez une unité ennemie à 12 ps (cela ne compte pas comme la désignation de la cible de son unité). Une unité ciblée par au moins un *auspex* voit ses sauvegardes de couvert réduites d'1 point jusqu'à la fin de la phase.

CAPE DE CAMOUFLAGE

Les *scouts space marines* portent souvent des capes de camouflage, dont le matériau imite l'environnement. Ainsi vêtus, les *scouts* se fondent dans le paysage et deviennent difficilement repérables.

Une figurine portant une cape de camouflage a un bonus de +1 à sa sauvegarde de couvert. Si elle n'en a pas déjà une, elle gagne une sauvegarde de couvert de 6+.

BOUCLIER DE COMBAT

Le bouclier de combat est une version légère du bouclier *Tempête* qui s'adapte au bras du porteur. Ce dernier conserve ainsi une main libre de manier un pistolet ou une autre arme, ce qui revient à échanger un degré de protection contre une polyvalence accrue.

Un bouclier de combat confère une sauvegarde invulnérable de 6+.

CHAMP DE CONVERSION

Le générateur de champ de conversion crée une zone d'énergie protectrice autour de son porteur. Le champ convertit la force des attaques ennemies en un vif éclair lumineux qui peut aisément aveugler les adversaires à proximité.

Un champ de conversion confère une sauvegarde invulnérable de 4+. À la fin d'une phase durant laquelle le porteur a réussi au moins une sauvegarde invulnérable fournie par le champ de conversion, toutes les unités à 1D6 ps du porteur doivent faire un test comme si elles avaient été touchées par une arme avec la règle spéciale *aveuglant*. Les unités amies peuvent relancer leur jet pour ce test.

DIGILASERS

Les *digilasers* sont assez compacts pour tenir dans des bagues, des implants bioniques ou sur les phalanges d'une armure énergétique. Trop faibles pour tirer de loin, ils peuvent servir en mêlée pour profiter d'une ouverture lorsque l'ennemi repousse l'attaque principale.

Une figurine munie d'armes digitales peut relancer un seul jet pour blesser raté à chaque phase d'Assaut.

CHAMP TÉLÉPORTEUR

Le champ téléporteur est un appareil de protection individuelle étrange et d'usage relativement risqué. Via une technologie antique et insondable, il met son utilisateur à l'abri dès que le champ est atteint par un impact suffisamment puissant. L'appareil s'active automatiquement et le porteur n'a aucun contrôle sur l'endroit où il réapparaîtra ; il se retrouve simplement quelque part à proximité, ce qui peut parfois le mettre dans une situation encore plus périlleuse.

Un champ téléporteur confère une sauvegarde invulnérable de 3+. À la fin d'une phase durant laquelle le porteur a réussi au moins une sauvegarde invulnérable fournie par le champ téléporteur, il subit une translation. Une figurine qui subit une translation dévie immédiatement d'1D6 ps. Si la déviation fait arriver le porteur à moins d'1 ps de, ou sur, une autre figurine ou un terrain *infranchissable*, réduisez la déviation du minimum requis (dans n'importe quelle direction) pour éviter cela.

En phase d'Assaut, la translation survient à la fin du rang d'Initiative 1, après que tous les coups aient été portés, mais avant de déterminer les résultats de combat. Si la translation a lieu alors que le porteur était verrouillé au corps à corps, il doit faire un mouvement de *mise au contact* immédiatement après que la translation ait été résolue.

INFRAVISIÈRE

Cette simple visière permet à un *space marine* de voir dans plusieurs spectres. Ainsi équipé, il peut voir dans la pénombre avec plus de clarté qu'un humain normal au grand jour.

Une figurine avec *infravisière* suit la règle *vision nocturne*. Toutefois, une unité incluant au moins une figurine avec *infravisière* a Initiative 1 pour les tests dus à la règle *aveuglant*.

HALO DE FER

Le halo de fer témoigne d'une sagesse et d'une bravoure exceptionnelles. Il renferme un puissant générateur de champ qui agit comme un talisman protecteur contre les armes ennemies. De fait, le halo de fer est capable de neutraliser les plus puissantes attaques.

Un halo de fer confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

RÉACTEURS DORSAUX

Les réacteurs dorsaux permettent de faire de grands bonds à travers le champ de bataille, et même de voler sur de courtes distances. Les *space marines* ont souvent recours aux déploiements aéroportés : les troupes munies de réacteurs dorsaux sautent d'un *Thunderhawk* à basse altitude et utilisent une poussée contrôlée pour ralentir leur descente.

Les figurines dotées de réacteurs dorsaux gagnent le type unité de saut décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

NARTHECIUM

Cet appareil est utilisé en conjonction avec le *reductor* soit pour soigner les *Dark Angels* blessés, soit, si c'est impossible, pour extraire leurs glandes progénoides. Ces glandes sont les organes dépositaires du patrimoine génétique du *space marine*, et de l'avenir du chapitre.

Tant que l'apothicaire est en vie, toutes les figurines de son unité ont la règle spéciale *insensible à la douleur*.

RELIQUE DE PRÉJUDICE DES IMPARDONNÉS

D'anciennes reliques de la Légion, reconquises par la Deathwing, sont parfois emmenées au combat par les êtres spectraux que l'on nomme guetteurs des ténèbres. On ignore généralement leur nature ou leur fonction exacte, et elles sont aussi mystérieuses que leurs porteurs encapuchonnés. On connaît par contre leur effet sur le champ de bataille – leur simple présence dissipe le pouvoir des psykers ennemis et emplit d'effroi les adversaires des Dark Angels.

Les reliques de préjudice sont transportées par les mystérieux guetteurs des ténèbres. Chacun de ces êtres est représenté par une figurine distincte qui reste constamment aussi près que possible du choix QG ou de l'unité qui l'a sélectionné. La figurine elle-même ne joue aucun rôle dans le jeu ; si elle gêne, mettez-la simplement de côté. Si le choix QG ou l'unité qui a sélectionné la relique de préjudice des Impardonnés est détruit(e), la figurine de guetteur est également retirée.

Les figurines d'une unité incluant une relique de préjudice des Impardonnés ont les règles *volonté d'adamantium* et *peur*.

CHEVALET DE TORTURE

Cette invention ignoble, conçue en quelque ère sombre et oubliée de l'Humanité, accroît son potentiel grâce à des champs énergétiques, des neuro-stimulateurs, des amplificateurs de douleur et autres accessoires pointus. Une fois déployé, l'effroyable chevalet est plus grand qu'un homme. Cependant, par une simple activation de ses runes, ce sinistre instrument se replie sur lui-même jusqu'à pouvoir tenir dans la main.

Si le porteur tue un personnage ennemi au corps à corps, il gagne les règles spéciales *peur* et *ennemi juré*. De plus, votre armée peut à présent utiliser n'importe quelle balise de téléportation ou de localisation possédée par l'ennemi, et ce comme si elle vous appartenait.

GÉNÉRATEUR DE CHAMP ÉNERGÉTIQUE

Ce puissant artefact crée un champ d'énergie pareil à une bulle de force, qui protège non seulement son porteur, mais également ses proches voisins. Un tel accessoire constitue une défense précieuse, mais qui n'est pas sans contrepartie. Le générateur de champ énergétique ne fait pas de distinction, et abrite aussi bien l'ami que l'ennemi.

Un générateur de champ énergétique confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+ à la figurine qui le porte, ainsi qu'à toutes les figurines (amies et ennemies) à 3ps ou moins d'elle.



ROSARIUS

Un rosarius est un gorgerin ou une amulette que portent les chapelains et les chapelains-investigateurs Dark Angels, à la fois comme protection et comme symbole de leur fonction. Le rosarius émet autour du porteur un champ capable de dévier des tirs et des coups qui aplatiraient un bunker de ferrobéton. On dit que plus le porteur a foi en l'Empereur, plus le champ de force du rosarius est puissant.

Un rosarius confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

SERVO-HARNAIS

Un techmarine peut améliorer son servo-bras pour en faire un servo-harnais complet, véritable chapelle mobile à la gloire de l'Omnimesse. Il inclut un vaste assortiment d'outils, d'armes et de membres mécaniques, pour que le techmarine puisse mieux réparer les véhicules sur le terrain, consolider les défenses, ou assister ses frères au combat.

Un servo-harnais confère au techmarine un servo-bras supplémentaire, un découpeur à plasma et un lance-flammes. À la phase de Tir, le techmarine peut tirer soit avec les deux armes montées sur le harnais, soit avec une arme montée sur le harnais et une autre arme.

	Portée	F	PA	Type
Découpeur à plasma	12 ps	7	2	Assaut 1, jumelé surchauffe,

SIGNUM

Le signum est un appareil de communication qui traite et diffuse rapidement les données de ciblage. Cet instrument vénérable permet à l'un des membres d'une escouade space marine de faire feu avec une précision inégale, frappant sans répit les cibles cruciales.

Au début de la phase de Tir, une figurine munie d'un signum peut l'utiliser au lieu de tirer. En ce cas, une figurine de son escouade a une Capacité de Tir de 5 jusqu'à la fin de la phase de Tir. Annoncez si vous utilisez le signum avant de faire le moindre jet pour toucher.

MOTO SPACE MARINE

Les motos space marines ont de puissants moteurs et des pneus à l'épreuve des balles. Chacune d'elles est une plateforme de combat polyvalente, capable de vitesses élevées tout en demeurant assez stable pour tirer. Quand une telle moto est pilotée par un space marine qui charge en corps à corps, sa masse et sa vitesse sont des armes terribles.

Les figurines sur moto space marine deviennent de type motos, tel que décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Les motos space marines sont munies de bolters jumelés.

BOUCLIER TEMPÊTE

Le bouclier Tempête est suffisamment massif pour fournir une réelle protection physique, mais il doit son effet le plus impressionnant au générateur de champ énergétique qu'il renferme. Ce champ est capable de repousser quasiment toutes les attaques avec aisance, y compris des coups qui pourraient fendre une armure Terminator.

Un bouclier Tempête confère une sauvegarde *invulnérable* de 3+. De plus, une figurine équipée d'un bouclier Tempête ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque au corps à corps dû au port de deux armes de mêlée.

BALISE DE TÉLÉPORTATION

Une balise de téléportation émet un puissant signal pour permettre aux croiseurs d'attaque de verrouiller leur équipement téléporteur sur ses coordonnées, ce qui réduit les risques inhérents à la téléportation.

Les unités amies entièrement composées de figurines en armure Terminator n'effectuent pas de jet de déviation quand elles frappent en profondeur, tant que leur première figurine est placée à 6ps d'une figurine équipée d'une balise de téléportation. Cette dernière doit déjà se trouver sur la table au début du tour pour utiliser sa balise.

ARMURES

ARMURE D'ARTIFICIER

Richement ouvragée par les meilleurs artificiers Dark Angels, cette armure fournit à son porteur une protection digne d'un terminator.

L'armure d'artificier confère une Sauvegarde d'Armure de 2+.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Constituée d'épaisses plaques de céramite, mue par des faisceaux de fibres qui se contractent électriquement selon les gestes du porteur, l'armure énergétique est la protection standard des space marines.

L'armure énergétique confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

ARMURE DE SCOUT

Moins encombrante que l'armure énergétique, l'armure de scout accorde une liberté de mouvement propice au rôle d'infiltrateur.

L'armure de scout confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

ARMURE TERMINATOR

L'armure Terminator est la meilleure protection dont un space marine peut disposer. On dit même que l'armure Terminator peut résister aux forces colossales qui règnent au sein d'un réacteur à plasma, ce qui était bel et bien la vocation initiale de cet exosquelette blindé.

L'armure Terminator confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 5+. De plus, les figurines en armure Terminator suivent les règles *massif*, *frappe en profondeur* et *implacable*, et elles ne peuvent effectuer aucune *percée*.

Deathwing: Les personnages Dark Angels équipés d'une armure Terminator gagnent les règles spéciales *assaut Deathwing* et *frappe vengeresse* (voir page 44).

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE DES DARK ANGELS

Les règles des améliorations de véhicule suivantes se trouvent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*:

Blindage renforcé	Lame de bulldozer
Bolter d'assaut	Missile Traqueur
Fumigènes	Projecteur

AUTO-LANCEURS DE GRENADES À FRAGMENTATION

La coque du Land Raider Crusader et du Land Raider Redeemer comporte des charges explosives conçues pour projeter des gerbes d'éclats sur l'ennemi, afin de couvrir l'assaut de ses passagers.

Toute unité qui charge au corps à corps lors du tour où elle débarque d'un Crusader ou d'un Redeemer compte comme ayant des grenades offensives.

BALISE DE LOCALISATION

La balise de localisation comprend un relais de téléportation, des communicateurs à large bande et un suivi de géolocalisation. Une fois activée, la balise signale sa position actuelle en code de l'Adeptus Astartes, pour guider l'arrivée des renforts avec précision.

Les unités amies n'effectuent pas de jet de déviation quand elles *frappent en profondeur*, tant que leur première figurine est placée à 6ps d'une figurine équipée d'une balise de localisation. Cette dernière doit déjà se trouver sur la table au début du tour pour être utilisée.

BOUCLIER DE SIÈGE

Fréquemment déployés lors des combats urbains ou des assauts de ruche, les chars Vindicator sont couramment équipés d'énormes boucliers de siège pour repousser les gravats. Ces puissantes lames de bulldozer permettent au Vindicator de franchir aisément les obstacles.

Un véhicule équipé d'un bouclier de siège réussit automatiquement ses tests de terrain *dangerueux*.



"L'hérésie et la félonie sont des péchés dont on ne peut se repentir."

BANNIÈRES ET ÉTENDARDS

Héritiers de la Première Légion, les Dark Angels guerroient sous d'antiques bannières, chargées de symboles et capables d'affecter les frères du chapitre à un degré terrifiant.

Au moment de déterminer les résultats de combat, ajoutez 1 à votre total s'il y a au moins une unité amie avec une bannière ou un étendard qui est *verrouillée* dans ce combat. Les bannières et étendards ont également des effets supplémentaires selon leur type, comme décrit ci-après.

BANNIÈRE DE CHAPITRE DES DARK ANGELS

La charge la plus honorifique qui puisse être accordée à un Dark Angel est probablement de porter la bannière de chapitre au combat. Observés par le grand maître suprême, et inspirés par cette relique glorieuse, les Dark Angels ne peuvent que vaincre.

Les unités amies issues du *Codex Dark Angels* à 12ps ou moins de la bannière de chapitre relancent leurs tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, toutes les figurines Dark Angels amies appartenant à la même unité que le porteur de cette bannière ont un bonus de +1 Attaque tant que ce dernier est en vie.

ÉTENDARD DE COMPAGNIE

Portant bien haut les témoignages honorifiques et les noms de campagnes glorieuses, ces bannières sont la représentation physique de l'esprit guerrier qui anime la compagnie. Tous ses membres redoublent d'ardeur combattante en son auguste présence.

Les unités amies issues du *Codex Dark Angels* à 12ps ou moins d'un étendard de compagnie relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés.

ÉTENDARD VÉNÉRÉ

En général, les étendards peuvent être souvent restaurés, voire remplacés, mais certains sont si imprégnés d'honneur qu'on les abrite dans un champ de stase du Grand Hall sur le Roc, à côté des Étendards Sacrés du chapitre. Quand on les emmène à la guerre, le chapitre entier se rallie autour d'eux.

Les unités amies issues du *Codex Dark Angels* à 12ps ou moins d'un étendard vénéré relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, toutes les unités amies issues du *Codex Dark Angels* à 6ps du porteur ont la règle spéciale *croisé*.

BANNIÈRE DE COMPAGNIE DE LA RAVENWING

Le Grand Hall abrite les plus anciennes bannières de la Ravenwing, qui sont autant de symboles rappelant le pouvoir de l'audace et de la vitesse. Quiconque les contemple est saisi d'effroi.

Toute unité amie de la Ravenwing à 12ps de cette bannière réussit automatiquement son test d'Initiative quand elle tente de se *désengager*, et jette un dé supplémentaire pour déterminer la distance dont elle se déplace lors du *désengagement*.

BANNIÈRE DE COMPAGNIE DE LA DEATHWING

La bannière de compagnie de la Deathwing est aussi légendaire que les armures Terminator blanc os de la Première Compagnie. Elle a flotté sur d'innombrables scènes de victoire et inspire à la Deathwing un désir de vengeance sans cesse renouvelé.

Toutes les figurines amies avec la règle spéciale *Cercle Intérieur* situées à 6ps ou moins du porteur de cette bannière gagnent +1 Attaque.

ÉTENDARDS SACRÉS

Ces trois Étendards Sacrés Dark Angels datent de l'époque de la Grande Croisade. La coutume veut qu'une seul d'entre eux puisse servir à un moment donné; les deux autres sont conservés dans le Grand Hall sur le Roc.

Une même armée ne peut inclure qu'un seul Étendard Sacré, même si vous avez sélectionné plusieurs escouades de commandement (quel que soit leur type).

ÉTENDARD DE CHÂTIMENT

L'Étendard de Châtiment rappelle aux Dark Angels que les ennemis de l'Empereur ne pourront jamais être pardonnés. Dans l'ombre de cet artefact sanctifié, ils sont animés du désir de poursuivre le combat quelles que soient les circonstances, abattant leurs ennemis avec la fureur du juste.

Toutes les unités amies issues du *Codex Dark Angels* à 12ps ou moins du porteur relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, ces unités gagnent la règle spéciale *contre-attaque*.

ÉTENDARD DE COURAGE

Cet étendard représente le courage et la ténacité inextinguibles qui ont fait la réputation du chapitre. Sa simple présence pousse les Dark Angels à poursuivre leur attaque sans se soucier des balles ni des coups, et à progresser constamment en lâchant un torrent de feu sur l'ennemi.

Toutes les unités amies issues du *Codex Dark Angels* à 12ps ou moins du porteur relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, ces unités gagnent la règle spéciale *insensible à la douleur*.

ÉTENDARD DE DÉVASTATION

L'Étendard de Dévastation est un symbole de résistance et de représailles dévastatrices. Au long de sa fière histoire, il a flotté sur maints derniers carrés, et la légende veut qu'il ait été retrouvé à plusieurs reprises sur des monceaux de cadavres ennemis.

Toutes les unités amies issues du *Codex Dark Angels* à 12ps ou moins du porteur relancent les tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, les bolters des unités Dark Angels amies à 6ps ou moins du porteur comptent comme des armes de type *salve 2/4*.

RELIQUES CHAPITRALES DES DARK ANGELS

Ces équipements sont des objets uniques, des legs vénérables conservés en des lieux honorifiques du Roc. Seuls les plus puissants Dark Angels sont dignes d'utiliser de tels objets chargés d'histoire, et leurs prouesses héroïques ne font qu'accroître l'aura de légende de ces artefacts mythiques. Un seul exemplaire de chacune des reliques suivantes peut être sélectionné par armée, car il n'en existe pas d'autres à travers la galaxie tout entière !

PUNISSEUR

Ce bolter d'assaut ouvragé est l'œuvre de Fedorovich le Grand, un des armuriers les plus éminents de la planète rouge, à l'époque où les technoprêtres se joignirent aux forces de l'Empereur pour équiper les armées en vue de la Grande Croisade. Il forgea de nombreuses armes de maître qui sont toujours convoitées dans l'Imperium actuel, mais l'arme baptisée Punisseur sortait déjà du lot. Elle fut offerte à la Première Légion des space marines, où elle fit merveille entre les mains de frère Bartholomew, le premier grand maître de la Deathwing. Aujourd'hui encore, Punisseur peut répandre un déluge de feu, et revêt une grande valeur aux yeux des Dark Angels.

Portée	F	PA	Type
24ps	4	4	Assaut 3, arme de maître

RUGISSEMENT DU LION

Le Rugissement du Lion est l'arme combinée la plus étrange de l'arsenal du Roc. Elle est similaire à l'arme que porte le grand maître suprême Azrael, si ce n'est que sa décharge de plasma s'accompagne d'un rugissement dévastateur (d'où son nom). Le Rugissement du Lion n'est confié qu'aux héros du chapitre, et s'est révélé au fil des ans comme l'arme idéale pour les officiers qui dirigent les missions d'abordage, les assauts de place forte, ou tout autre combat sans espoir. Que son porteur héroïque survive ou non à la bataille, le Rugissement du Lion est toujours recouvré, pour être ramené à sa place d'honneur dans l'arsenal du Roc.

Le Rugissement du Lion est une arme combinée de maître. L'arme secondaire a le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
24ps	7	2	Assaut 1, arme de maître, explosion, surchauffe

MASSE DE RÉDEMPTION

La Masse de Rédemption est peut-être la plus grande des armes forgées par les Dark Angels pour traquer leurs frères félons. Le cœur de cette masse énergétique bénie par des incantations vengeresses est chauffé à blanc quand elle s'abat sur un ennemi. On dit que c'est avec cette masse que le grand maître suprême Raphael abattit le prince démon qui régnait sur le monde blasphématoire de Néo-Caliban, ce qui permit sa capture. Ce haut fait reste inégalé parmi les Dark Angels qui ont traqué les Déchus.

Portée	F	PA	Type
-	+3	3	Mêlée, aveuglant commotion fléau du traître*,

* Voir les armes de la Deathwing, page 62.

TUEUSE DE MONSTRES DE CALIBAN

Cette arme ancienne était traditionnellement confiée au plus vaillant chevalier de l'Ordre avant d'entreprendre une longue quête dans les étendues sauvages de Caliban. Sa lame acérée est alimentée par un générateur d'une puissance prodigieuse ; cependant, au fil des millénaires, il est devenu quelque peu capricieux, et le savoir-faire requis pour le réparer n'est plus à la portée des techmarines Dark Angels. Il est dit qu'aussi longtemps que son détenteur aura l'esprit pur, la Tueuse de Monstres de Caliban viendra à bout de l'ennemi le plus redoutable. Ce fut prouvé à maintes reprises, notamment lorsque maître Mortifer usa de cette lame pour tuer trois carnifex. On dit aussi que par la suite, Mortifer perdit la foi, et que l'épée lui fit défaut à un moment critique, de sorte qu'elle ne put même pas entamer l'armure rudimentaire d'un seigneur de guerre ork.

Au début de chaque sous-phase de Combat où le porteur est verrouillé au corps à corps, jetez 1D6 pour connaître le profil de la Tueuse de Monstres de Caliban pour ce tour.

1D6 RÉSULTAT

- 1 Les antiques runes s'éteignent dans un chuintement, laissant l'arme pareille à une épée énergétique ordinaire.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	3	Mêlée

- 2-4 L'épée gagne en puissance et se met à bourdonner.

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée

- 5-6 La Tueuse de Monstres est imbuë d'une grande force et d'une puissance meurtrière sans égale.

Portée	F	PA	Type
-	+2	3	Mêlée, mort instantanée

SUAIRE DES HÉROS

Les rites des Dark Angels dictent que, lorsqu'un de leurs plus grands héros tombe au combat, ses restes doivent être conservés dans un suaire en attendant qu'il puisse être inhumé dans une crypte du Sanctuaire du Lion, au cœur du Roc. Le tissu taché du sang du preux est ensuite cousu sur la robe nommée Suaire des Héros. La coutume veut que ce Suaire soit confié à un noble guerrier du chapitre, qui le portera le temps d'une bataille ou de la campagne en cours, avant de transmettre la robe vénérée à un autre valeureux aspirant du chapitre. Quiconque porte le Suaire des Héros affirme ressentir autour de lui les pouvoirs protecteurs de ses augustes prédécesseurs, toujours prompts à aider le chapitre.

Le Suaire des Héros confère à son porteur la règle spéciale insensible à la douleur. De plus, s'il n'est pas dans une unité, il suit la règle spéciale dissimulation.





LES FILS DU LION

La collection d'une armée de space marines Dark Angels est très gratifiante, avec sa pléthore de personnages prodigieux, de troupes inflexibles et de véhicules sensationnels. L'association de robes monastiques et d'armures futuristes est saisissante, tout comme les schémas de couleurs, l'héraldique et les bannières que les Dark Angels emploient depuis la naissance de l'Imperium.



Azrael, grand maître suprême des Dark Angels, accompagné d'un mystérieux guetteur des ténèbres portant le Heaume du Lion



Asmodai, maître des chapelains-investigateurs



Ezekiel, grand maître des archivistes



C'est un insigne honneur de porter la bannière capitulaire des Dark Angels au combat.



Les trois plus anciennes et les plus vénérées des bannières Dark Angels sont les Étendards Sacrés. De gauche à droite : l'Étendard du Courage, de Dévastation et du Châtiment – chacun d'eux étant un héritage inestimable remontant aux jours de la Grande Croisade. Il est de coutume de n'utiliser qu'un seul de ces étendards à la fois ; les autres restent dans le Grand Hall du Roc.



Chaplain avec gantelet énergétique



Chaplain avec pistolet à plasma



Archivistes Dark Angels



Maître de la 3^e Compagnie



Balthasar, maître de la 5^e Compagnie



Maître de 6^e avec pistolet à plasma et épée énergétique



Grâce à ses éminents pouvoirs psychiques, Ezekiel dégage la voie pour les vétérans de compagnie.



Porte-bannière de la 5^e Compagnie



Champion de compagnie



Apothicaire



*Sergent vétéran avec pistolet bolter
et gantelet énergétique*



Vétéran avec fusil à plasma



*Sergent avec pistolet bolter
et épée trônçonneuse*



Space marines Dark Angels avec bolters



*Space marine
avec canon à plasma*



*Space marine
avec lance-missiles*



Escouade de combat Dark Angels de quatre space marines et leur sergent vétéran, issue d'une escouade tactique de la 5^e Compagnie.



Les Dark Angels avancent pour déchaîner une tempête de vengeance sur les ennemis de l'Empereur.



*Vétéran de c^{ie} avec
épée tronçonneuse
et pistolet à plasma*



*Vétéran de c^{ie} avec
bouclier de combat
et pistolet à plasma*



*Vétéran de c^{ie} avec épée
énergétique et pistolet bolter*



Vétérans de c^{ie} avec bolter



*Icône de
la Deathwing*



*Icône de
la Ravenwing*



*Icône Dark Angels
(3^e-10^e Compagnies)*



*Marquage de 1^{re}
escouade (tactique)*



*Marquage de 2^e
escouade (tactique)*



*Marquage de 7^e
escouade (assaut)*



*Marquage de 9^e
escouade (Devastator)*

*Marquages
de compagnie
de genouillère
gauche*



1^{re}



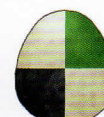
2^e



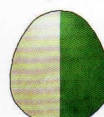
3^e



4^e



5^e



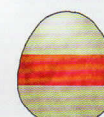
6^e



7^e



8^e



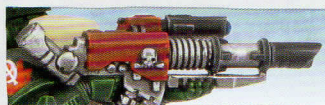
9^e



Marines d'assaut Dark Angels avec épée énergétique et pistolet bolter



Sergent avec pistolet à plasma



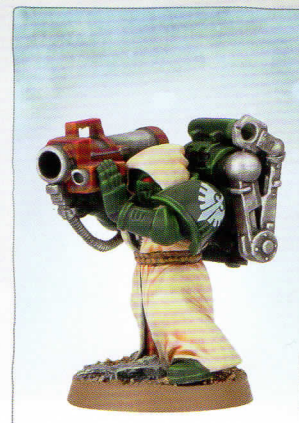
Devastator avec canon laser



Sergent devastator avec signum



Devastator avec bolter lourd



Devastator avec lance-missiles





Techmarine avec servo-harnais



*Techmarine
avec servo-bras*



*Les serviteurs qui assistent les techmarines sont
équipés de servo-bras ou d'armes lourdes.*



Scout avec bolter

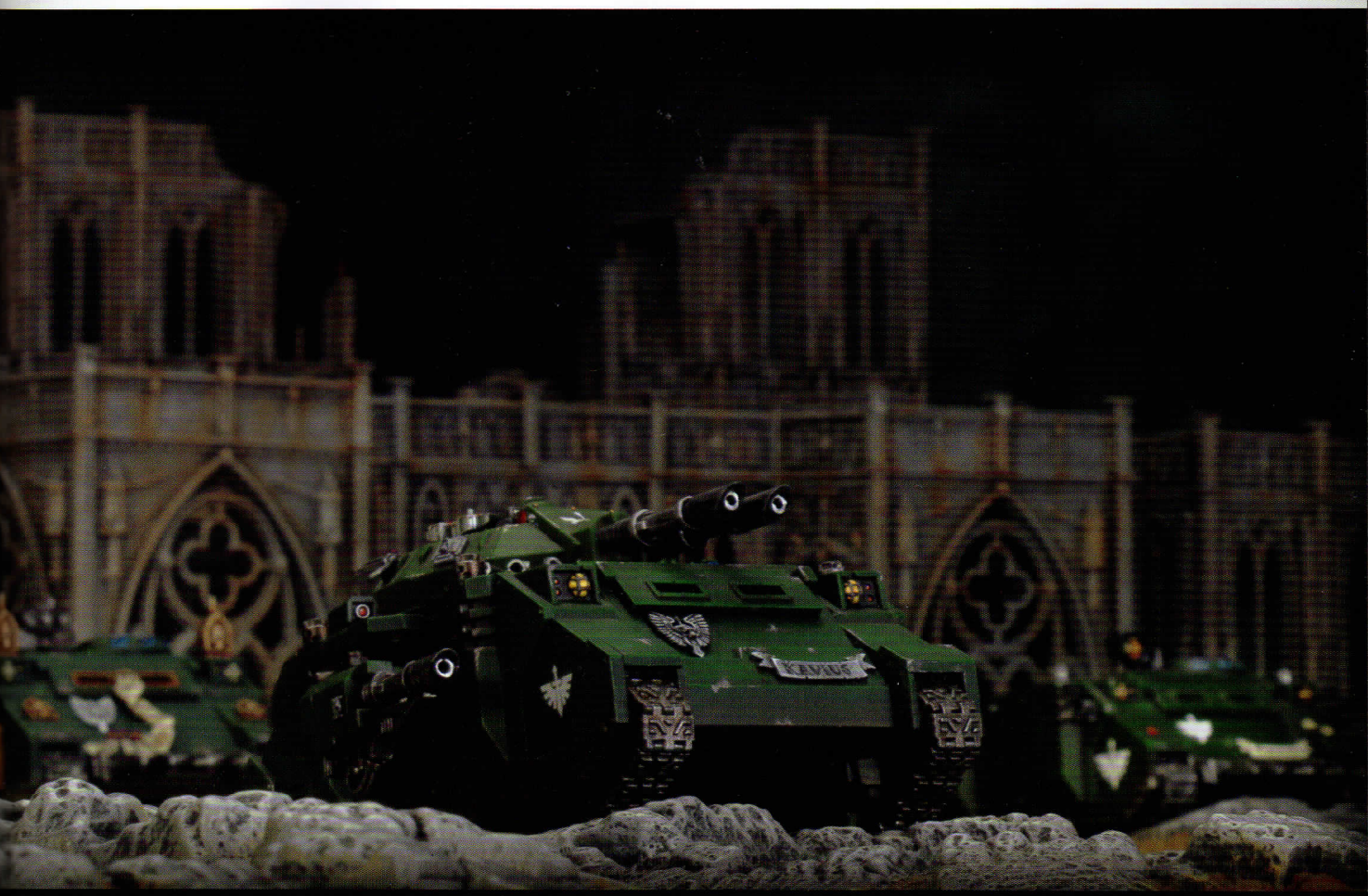
*Sergent scout avec pistolet
bolter et épée trônçonneuse*

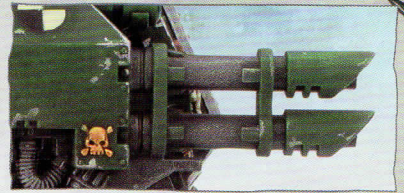
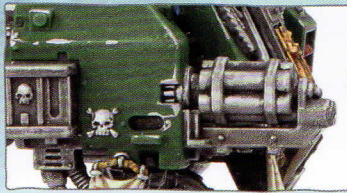


Scout avec lance-missiles



Scouts avec fusil de sniper et cape de camouflage





Dreadnought avec canon d'assaut et lance-missiles



Dreadnought avec canons laser jumelés et gantelet énergétique



Vétéran de c^{ie} des Angels of Vengeance



Space marine des Consecrators



Space marine des Angels of Redemption



Vétéran de c^{ie} des Guardians of the Covenant



Space marine des Angels of Absolution



Space marine des Disciples of Caliban avec fuséur

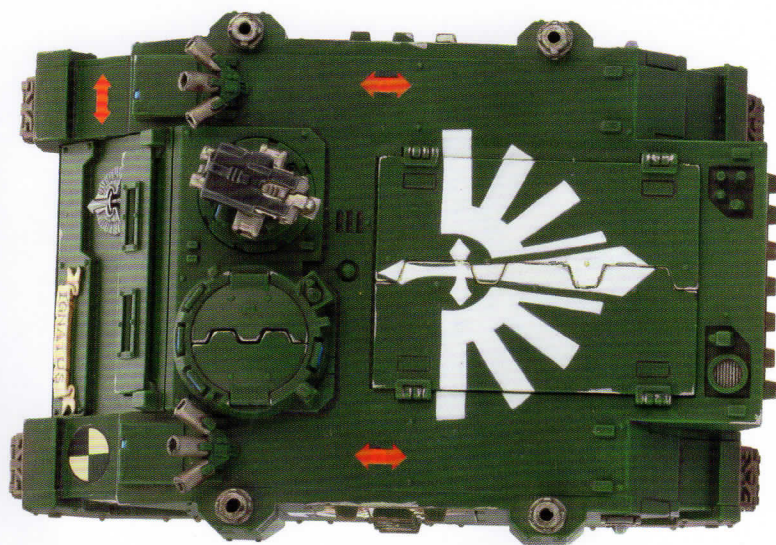




Char d'assaut Predator modèle Destructor



*Détails intérieurs:
une console scanner
et un bolter remisé*



VAB Rhino de la 5^e Compagnie, avec marquages d'escouade tactique



Land Raider Crusader de la Deathwing



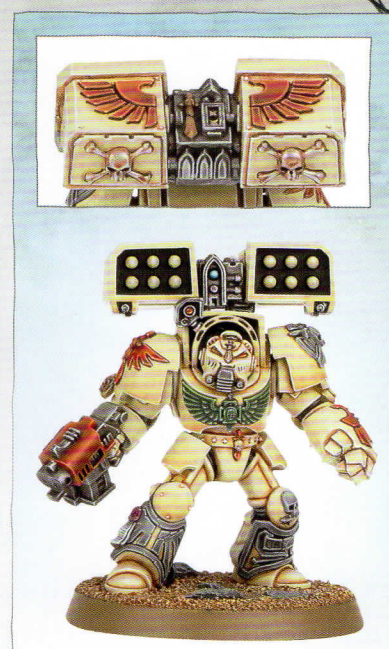
Des terminators de la Deathwing débarquent d'un Land Raider Crusader, prêts à exécuter les jugements de l'Empereur.



Belial, grand maître de la Deathwing



*Sergent terminator de la Deathwing
avec épée énergétique et bolter d'assaut*



*Terminator de la Deathwing avec
lance-missiles Cyclone et bolter d'assaut*



Apothicaire terminator de la Deathwing



*Champion de compagnie de la Deathwing
portant la Hallebarde de Caliban*



*Guetteur
des ténèbres
avec relique
de préjudice*



Terminator de la Deathwing avec canon à plasma



Terminator de la Deathwing avec griffes Éclair



*Terminator de la Deathwing
portant l'étendard de c^{ie}*



Le grand maître Belial poursuit les Déchus sans relâche.



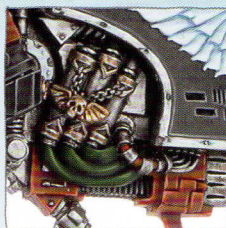
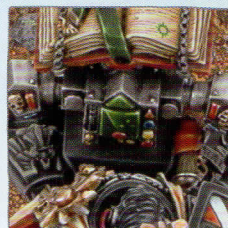
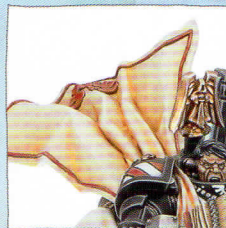
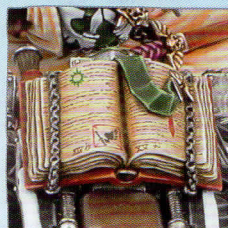
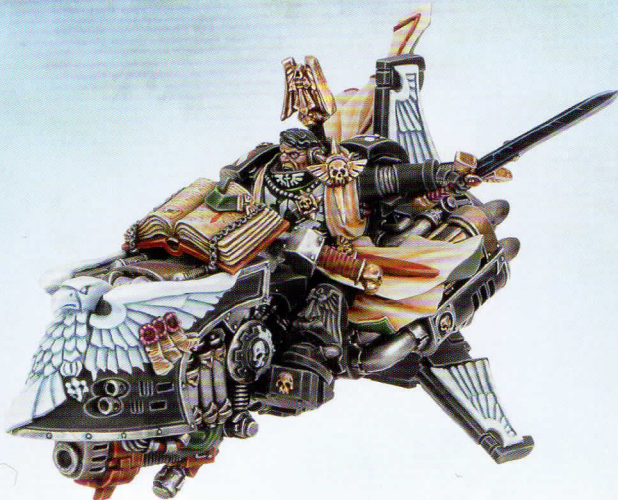
Maître chevalier de la Deathwing avec fléau des Impardonnés



Chevalier de la Deathwing avec masse d'absolution et bouclier Tempête



Les chevaliers de la Deathwing sont les meilleurs guerriers de la 1^{re} Compagnie, l'élite parmi l'élite.



Sammael, le Grand Maître de la Ravenwing, se rend au combat sur sa motojet Corvex, une relique inestimable capable de répandre la mort.



Champion de la Ravenwing avec lame de Caliban



Chevalier noir de la Ravenwing avec bannière de compagnie



Apothicaire de la Ravenwing



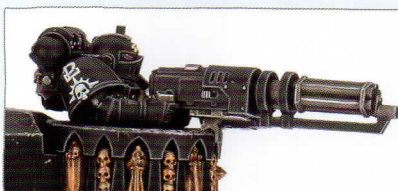
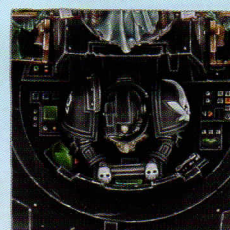
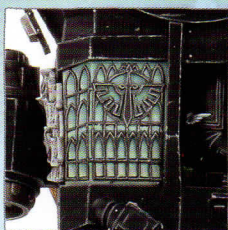
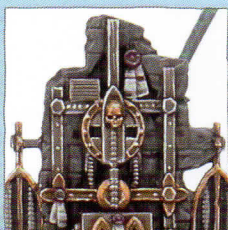
Chevalier noir de la Ravenwing avec lance-grenades



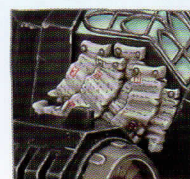
Les motards de la Ravenwing maîtrisent parfaitement les tactiques de harcèlement.



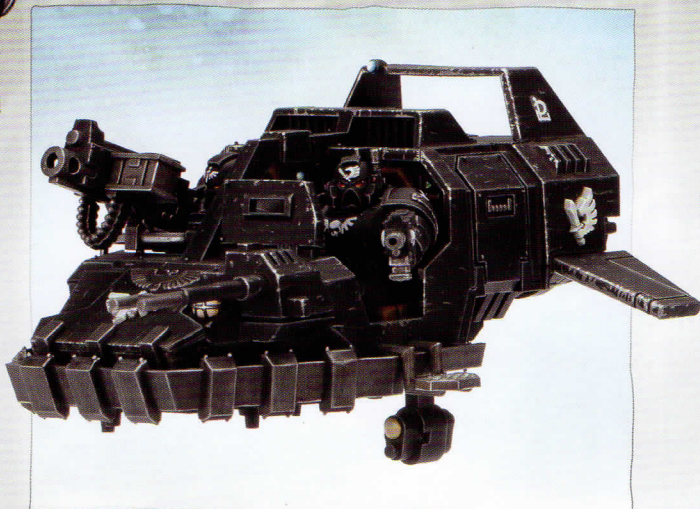
Sergent de la Ravenwing avec épée énergétique



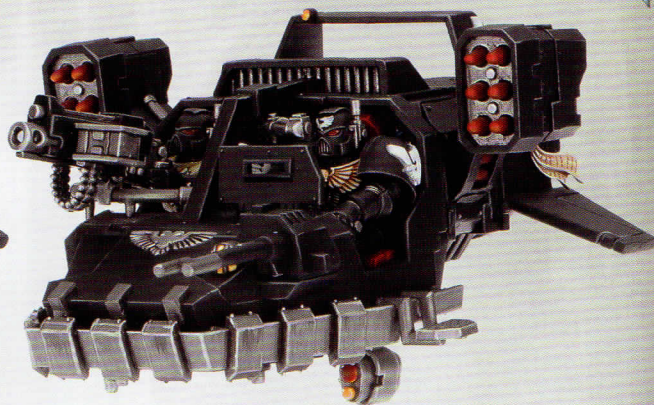
La coupole du Darkshroud est équipée d'un bolter lourd, qui peut être remplacé par un canon d'assaut.



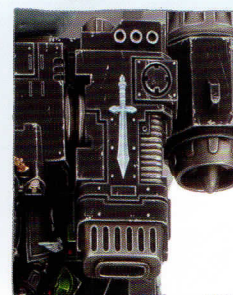
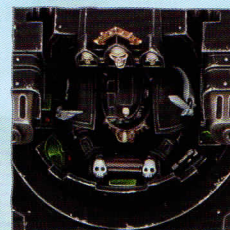
Le Darkshroud de la Ravenwing est une relique spécifique à la 2^e Compagnie des Dark Angels.



Land Speeder de la Ravenwing avec bolter lourd

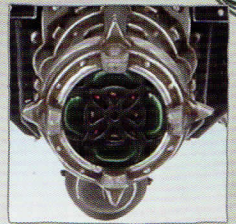


Land Speeder Typhoon avec bolter lourd et lance-missiles Typhoon

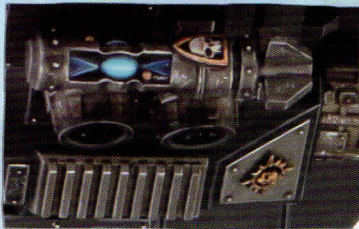


Ce Land Speeder Vengeance est à la fois rapide et bien armé, avec son canon d'assaut et sa batterie Plasma Storm.

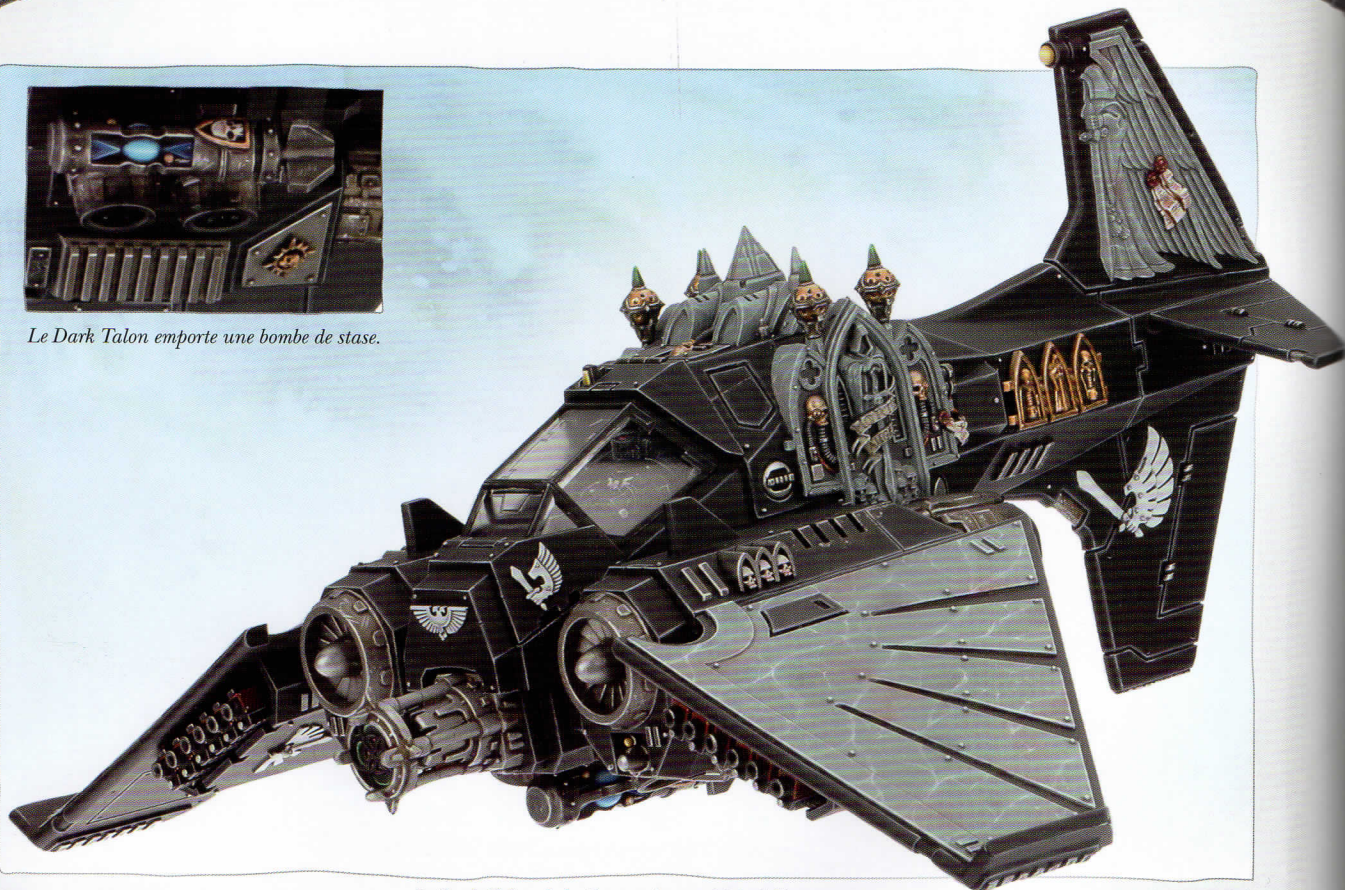




Canon Rift



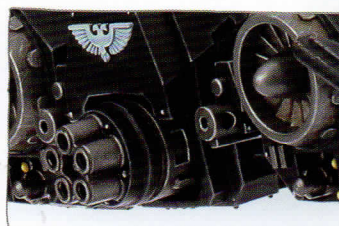
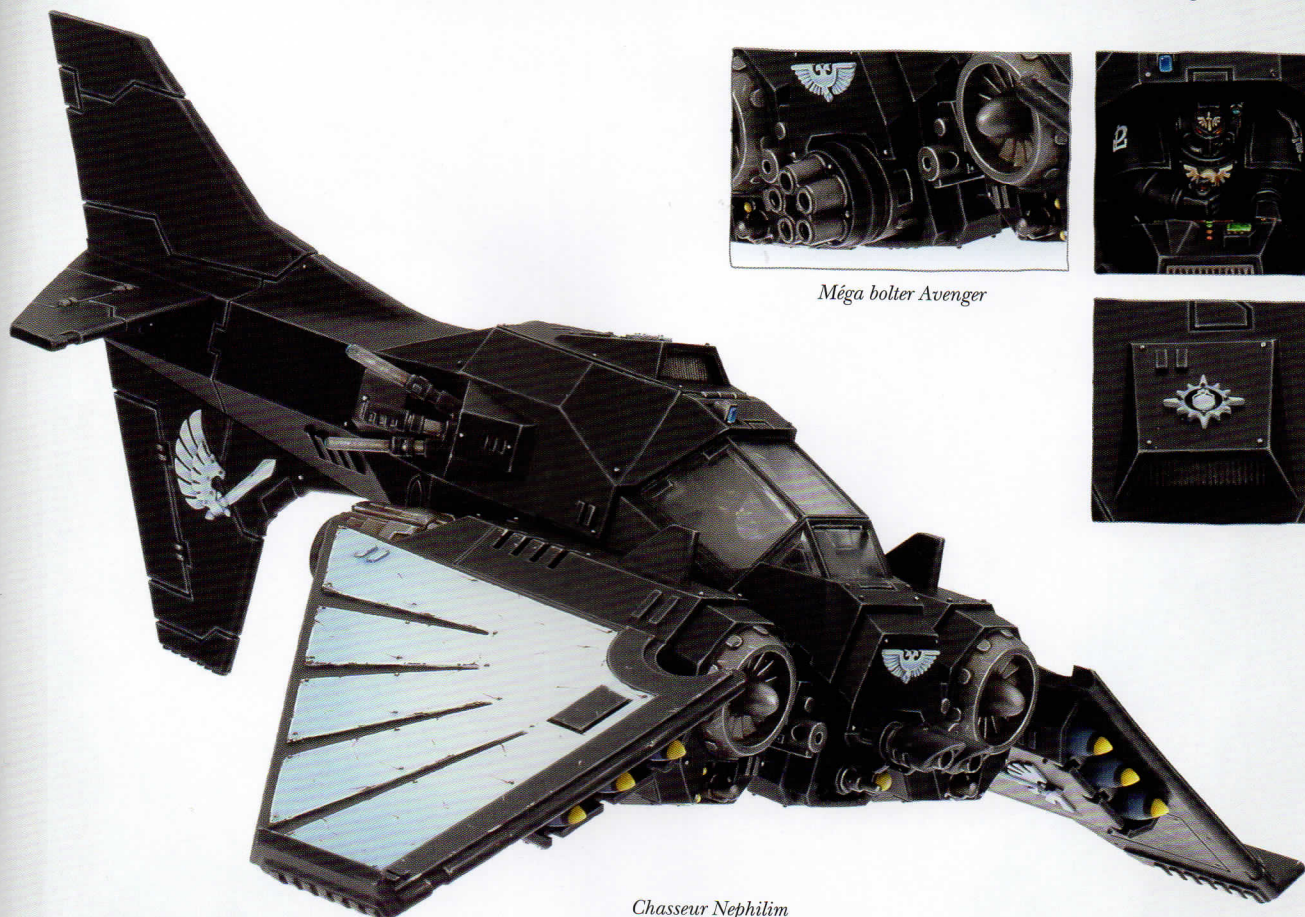
Le Dark Talon emporte une bombe de stase.



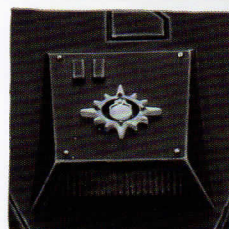
Le Dark Talon de la Ravenwing est hérissé d'armes.



Ce chasseur Nephilim survole le champ de bataille tel un ange vengeur pour ouvrir la voie aux escadrons de la Ravenwing.



Méga bolter Avenger



Chasseur Nephilim





LES ANGES DE LA MORT

La liste d'armée suivante vous permet de jouer une armée de space marines des Dark Angels et de livrer des batailles en utilisant les missions incluses dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des Dark Angels est divisée en six sections: QG, Troupes, transports assignés, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Les escouades, les véhicules et les personnages de l'armée sont tous placés dans l'une de ces catégories en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine a également une valeur en points, qui varie en fonction de son efficacité au combat.

Avant de choisir une armée, vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de partie que vous allez jouer et sur le total de points maximum que chacun de vous pourra dépenser. Ensuite, vous pourrez composer votre armée selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

LES ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée décrit une unité différente.

La section *Les Impardonnés* contient plus d'informations sur l'historique et les règles concernant les Dark Angels et leurs options, tandis que la section *Fils du Lion* présente des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin pour les représenter.



CHAPELAIN-INVESTIGATEUR 1

1 110 Points

2	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	3	Type d'unité	4	Composition d'unité	Page
Chaplain-investigateur	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 chapelain-investigateur		30	

5 Équipement:

- Armure énergétique
- Crozius arcanum
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter
- Rosarius

6 Règles spéciales:

- Cercle Intérieur
- Personnage indépendant
- Zélote

7 Options:

- Un chapelain-investigateur en armure énergétique peut sélectionner des **armes de mêlée, armes de tir, équipements spéciaux** et/ou **reliques capitales** de la liste d'équipements.
- Un chapelain-investigateur peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter et ses grenades frag et antichars par une armure Terminator et un bolter d'assaut..... 30 pts
- Un chapelain-investigateur en armure Terminator ne peut sélectionner que

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée des Dark Angels contient les informations suivantes:

- 1 Nom de l'Unité:** Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité qu'elle décrit, et par son coût en points sans aucune option.
- 2 Profil de l'Unité:** Cette section détaille le profil de toutes les figurines que l'unité peut inclure, même celles qui sont des améliorations.
- 3 Type d'Unité:** Cela fait référence aux règles des types d'unités dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de la cavalerie ou un véhicule, ce qui la soumet à certaines règles sur le mouvement, le tir, les assauts, etc.
- 4 Composition d'Unité:** Lorsque c'est nécessaire, cette partie indique le nombre et le type de figurines qui constituent l'unité de base, avant l'ajout d'options. Si la composition d'unité contient le mot "unique", vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans votre armée.
- 5 Équipement:** Cette partie détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Le coût de tous ces équipements est compris dans la valeur en points des figurines, qui se trouve à côté du nom de l'unité.

- 6 Règles Spéciales:** Toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Ces règles spéciales sont détaillées soit dans la section *Les Impardonnés* du présent livre, soit dans la section *Règles Spéciales* du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

- 7 Options:** Il s'agit de la liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec leurs coûts respectifs. Si une option précise que vous pouvez échanger une arme "et/ou" une autre, vous pouvez remplacer l'une ou l'autre, ou les deux, tant que vous payez le coût en points de chacune. L'abréviation "pts" signifie "points", et "pts/figurine" signifie "points par figurine".

Transport Assigné: C'est une référence aux éventuels transports que l'unité peut prendre. Ces véhicules ont leurs propres entrées dans la liste d'armée. Un transport assigné n'occupe pas de case sur le schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité distincte à tout autre point de vue. Le fonctionnement des transports assignés est décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Traits de Seigneur de Guerre: Si l'unité a un trait de seigneur de guerre spécifique, il est décrit dans son entrée de la liste d'armée.

Reliques Capitales: Certaines entrées mentionnent des reliques uniques; en ce cas, elles sont déjà incluses dans le coût de l'unité.

LISTE D'ÉQUIPEMENTS DARK ANGELS

Ces listes détaillent les coûts en points de divers équipements disponibles pour les unités de votre armée. Dans la liste d'armée des pages suivantes, de nombreuses unités ont accès à des options d'équipement provenant d'une ou plusieurs des listes ci-dessous. Chaque entrée de la liste d'armée vous indique précisément (en gras) la ou les listes utilisables.

Armes de tir Page 60

Une figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son arme de corps à corps par l'une des armes suivantes :

- Bolter*gratuit*
- Bolter d'assaut 5 pts
- Combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 10 pts
- Pistolet à plasma 15 pts

Armes de mêlée Page 62

Une figurine peut remplacer une arme par l'une des suivantes :

- Épée tronçonneuse*gratuit*
- Arme énergétique 15 pts
- Griffes Éclair 15 pts
- Gantelet énergétique 25 pts
- Marteau Tonnerre 30 pts

Armes de Terminator

Une figurine en armure Terminator peut remplacer son bolter d'assaut par l'une des armes suivantes :

- Combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 6 pts

Équipements spéciaux Page 63

Une figurine peut avoir une fois chacun des objets suivants :

- Auspex 5 pts
- Bombes à fusion 5 pts
- Bouclier de combat 5 pts
- Infravisière 5 pts
- Chevalet de torture 10 pts
- Digilasers 10 pts
- Champ de conversion 15 pts
- Réacteurs dorsaux ^{1, 3} 15 pts
- Moto space marine ^{1, 2} 20 pts
- Champ téléporteur 25 pts
- Générateur de champ énergétique 30 pts

Reliques capitales Page 67

On ne peut avoir chaque relique qu'une fois par armée. Une figurine peut remplacer une arme par une de ces reliques :

- Punisseur 20 pts
- Rugissement du Lion 20 pts
- Masse de Rédemption 30 pts
- Tueuse de Monstres de Caliban 45 pts
- Suaire des Héros* 50 pts

* Ne remplace pas l'une des armes du personnage



Étendards Sacrés Page 66

On ne peut prendre qu'un seul Étendard Sacré par armée.

Un porte-étendard peut prendre un des étendards suivants :

- Étendard de Châtiment 45 pts
- Étendard de Dévastation 65 pts
- Étendard de Courage 85 pts

Équipements de véhicule Dark Angels Page 65

Une figurine peut avoir une fois chacune de ces options :

- Bolter d'assaut 5 pts
- Lame de bulldozer 5 pts
- Blindage renforcé 10 pts
- Missile traqueur 10 pts



Notes

¹ Interdit aux figurines en armure Terminator. Une figurine ne peut avoir qu'un seul de ces équipements : par exemple, un archiviste sur moto space marine ne peut pas avoir de réacteurs dorsaux.

² Interdit au maître de compagnie.

³ Interdit au techmarine.



QG

AZRAEL

215 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Azrael	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	52

Équipement:

- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter

Reliques capitales:

- Courroux du Lion
- Épée des Secrets
- Heaume du Lion
- Protecteur

Trait de seigneur de guerre:

- Si Azrael est dans une armée, il doit être seigneur de guerre, et il peut choisir un des traits de seigneur de guerre Dark Angels (sans lancer le dé).

Règles spéciales:

- Cercle Intérieur
- Personnage indépendant
- Rites de bataille

Grand maître suprême des Dark Angels:

Dans un détachement principal qui inclut Azrael, les escadrons d'attaque de la Ravenwing et les escouades Terminator de la Deathwing sont des choix de Troupes au lieu de leur catégorie habituelle sur le schéma de structure.



EZEKIEL

145 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Ezekiel	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	54

Équipement:

- Armure d'artificier
- Coiffe psychique
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter de maître

Reliques capitales:

- Fléau des Traîtres
- Livre de la Rédemption

Trait de seigneur de guerre:

- La Traque

Règles spéciales:

- Personnage indépendant
- Cercle Intérieur
- Psyker (niveau de maîtrise 3)

Psyker:

Ezekiel connaît toujours le pouvoir psychique *Parasite Cérébral*. Il peut générer deux pouvoirs supplémentaires dans les disciplines de **Divination**, **Pyromancie**, **Télépathie** et **Télékinésie**.

ASMODAI

140 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Asmodai	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	55

Équipement:

- Armure énergétique
- Crozius arcanum
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Rosarius

Reliques capitales:

- Lames de la Raison

Trait de seigneur de guerre:

- La Traque

Règles spéciales:

- Cercle Intérieur
- Personnage indépendant
- Peur
- Zélote



BELIAL

190 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Belial	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	56

Équipement:

- Armure Terminator
- Balise de téléportation
- Bolter d'assaut
- Halo de fer

Reliques capitales:

- Épée du Silence

Trait de seigneur de guerre:

- La Traque

Règles spéciales:

- Assaut Deathwing
- Cercle Intérieur
- Exactitude tactique
- Frappe vengeresse
- La marque du châiment
- Personnage indépendant

Options:

- Remplacer le bolter d'assaut et l'Épée du Silence par un marteau Tonnerre et un bouclier Tempête.....*gratuit*
- Remplacer le bolter d'assaut et l'Épée du Silence par une paire de griffes Éclair.....*gratuit*

Grand maître de la Deathwing:

Dans un détachement principal qui inclut Belial, les escouades de terminators Deathwing sont des choix de Troupes au lieu d'Élite.

QG

SAMMAEL

200 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Sammael	6	5	4	5	3	5	3	10	3+	Motojet (personnage)	1 (unique)	58

Équipement:

- Armure énergétique
- Balise de téléportation
- Grenades frag et antichars
- Pistolet bolter

Reliques capitales:

- Cape Adamantine
- Corvex
- L'Épée de Jais
- Halo nocturne

Trait de seigneur de guerre:

- Manœuvre rapide

Règles spéciales:

- Cercle Intérieur
- Désengagement
- Personnage indépendant
- Pilote émérite
- Scouts

Options:

- Peut remplacer *Corvex* par le Land Speeder du maître de la Ravenwing, *Sableclaw*, sans coût additionnel, auquel cas le type d'unité de Sammael devient véhicule (antigrav, rapide).

Grand maître de la Ravenwing:

Dans un détachement principal qui inclut Sammael, les escadrons d'attaque Ravenwing sont des choix de Troupe au lieu d'Attaque Rapide.

「Blindage」

	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Sableclaw	5	14	14	10	2	Véhicule (antigrav, rapide)	1 (unique)	58

Équipement:

- Système de canons d'assaut jumelés

- Système de bolters lourds jumelés

Reliques capitales:

- Halo nocturne

Règles spéciales:

- Frappe en profondeur

MAÎTRE DE COMPAGNIE

90 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Maître de compagnie	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 maître de compagnie	29

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Halo de fer
- Pistolet bolter

Règles spéciales:

- Cercle Intérieur
- Personnage indépendant

Options:

- Peut prendre un bouclier Tempête 15 pts
- Peut prendre une relique de préjudice des Impardonnés 15 pts
- Peut remplacer son armure énergétique par une armure d'artificier 20 pts
 - Un maître de compagnie en armure énergétique ou d'artificier peut sélectionner des **armes de mêlée, armes de tir, équipements spéciaux** et/ou **reliques capitales** de la liste d'équipements.
- Un maître de compagnie peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter, son épée tronçonneuse et ses grenades frag et antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une épée énergétique 40 pts
 - Un maître de compagnie en armure Terminator peut sélectionner des **armes de Terminator, équipements spéciaux** et/ou **reliques capitales** de la liste d'équipements.

CHAPELAIN-INVESTIGATEUR

110 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Chaplain-investigateur	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	Infanterie (personnage)	1 chapelain-investigateur	30

Équipement:

- Armure énergétique
- Crozius arcanum
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter
- Rosarius

Règles spéciales:

- Cercle Intérieur
- Personnage indépendant
- Zélote

Options:

- Un chapelain-investigateur en armure énergétique peut sélectionner des **armes de mêlée, armes de tir, équipements spéciaux** et/ou **reliques capitales** de la liste d'équipements.
- Un chapelain-investigateur peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter et ses grenades frag et antichars par une armure Terminator et un bolter d'assaut 30 pts
 - Un chapelain-investigateur en armure Terminator ne peut sélectionner que des **armes de Terminator, équipements spéciaux** et/ou **reliques capitales** de la liste d'équipements.

QG

CHAPELAIN

90 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Chaplain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 chapelain	30

Équipement:

- Armure énergétique
- Crozius arcanum
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Pistolet bolter
- Rosarius

Règles spéciales:

- Personnage indépendant
- Zélote

Options:

- Peut sélectionner des **armes de mêlée, armes de tir, équipements spéciaux et/ou reliques capitales** de la liste d'équipements.



ARCHIVISTE

65 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Infanterie (personnage)	1 archiviste	31

Équipement:

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

Règles spéciales:

- Cercle Intérieur
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 1)

Options:

- Peut être promu psyker (niveau de maîtrise 2) 35 pts
- Un archiviste en armure énergétique peut sélectionner des **armes de mêlée, armes de tir, équipements spéciaux et/ou reliques capitales** de la liste d'équipements.
- Un archiviste peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter et ses grenades frag et antichars par une armure Terminator et un bolter d'assaut..... 30 pts
- Un archiviste en armure Terminator ne peut sélectionner que des **armes de Terminator, équipements spéciaux et/ou reliques capitales** de la liste d'équipements.

Psyker:

Les archivistes Dark Angels sont des *psykers* qui génèrent leurs pouvoirs dans les disciplines de **Divination, Pyromancie, Télépathie et Télékinésie**.

TECHMARINE

50 Points

Pour chaque choix QG dans votre armée (à l'exception des autres techmarines et des escouades de commandement, quel qu'en soit le type), vous pouvez inclure un techmarine. Il n'occupe pas de case sur le schéma de structure.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	Infanterie (personnage)	1 techmarine	32

Équipement:

- Armure d'artificier
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter
- Servo-bras

Règles spéciales:

- Âpre résolution
- Bénédiction de l'Omnimessie
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Personnage indépendant
- Sapeur

Options:

- Améliorer son servo-bras en servo-harnais 25 pts
- Sélectionner des **armes de mêlée, armes de tir et/ou reliques capitales** de la liste d'équipements.

SERVITEURS

10 Points

Vous pouvez inclure une unité de serviteurs par techmarine dans votre armée. Elle n'occupe pas de case sur le schéma de structure.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	Infanterie	1 serviteur	32

Équipement:

- Servo-bras

Options:

- Ajouter jusqu'à quatre serviteurs 10 pts/figurine
- Jusqu'à deux serviteurs peuvent remplacer leur servo-bras par:
 - un bolter lourd ou un multi-fuseur 10 pts/figurine
 - un canon à plasma 20 pts/figurine

Règles spéciales:

- Blocage mental

QG

ESCOUADE DE COMMANDEMENT

100 Points

Pour chaque choix QG dans votre armée (à l'exclusion des techmarines et des autres escouades de commandement, quel qu'en soit le type), vous pouvez inclure une escouade de commandement. Elle n'occupe pas de case sur le schéma de structure.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	5 vétérans	33
Champion de compagnie	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		
Apothicaire	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter

Règles spéciales:

- Àpre résolution
- Et ils ne connaîtront pas la peur

Options:

- Un seul vétéran peut brandir un étendard de la liste suivante:
 - étendard de compagnie 15 pts
 - étendard vénéré 25 pts
 - bannière du chapitre des Dark Angels* 45 pts
 - sélectionner un des **étendards sacrés** de la liste d'équipements.
- Un seul vétéran peut être promu champion de compagnie, et remplacer son épée tronçonneuse par une lame de Caliban et un bouclier de combat 15 pts
- Un seul vétéran peut être promu apothicaire et remplacer son pistolet bolter par un narthecium 15 pts
- Tout vétéran peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma 15 pts/figurine

* Une seule par armée

- Tout vétéran peut avoir:

- des bombes à fusion 5 pts/figurine
- un bouclier Tempête 15 pts/figurine
- Tout vétéran peut remplacer son épée tronçonneuse et/ou son pistolet bolter par un:
 - bolter gratuit
 - bolter d'assaut 3 pts/figurine
 - lance-flammes 5 pts/figurine
 - fusil 10 pts/figurine
 - combi-lance-flammes, fusil ou -plasma 10 pts/figurine
 - fusil à plasma, arme énergétique ou griffe Éclair 15 pts/figurine
 - gantelet énergétique 25 pts/figurine
 - marteau Tonnerre 30 pts/figurine
- Avoir un Module d'atterrissage, un Rhino ou un Razorback pour Transport assigné (p. 100).

ESCOUADE DE COMMANDEMENT DE LA DEATHWING

220 Points

Pour chaque choix QG équipé d'une armure Terminator (Belial inclus, mais à l'exclusion des autres escouades de commandement de la Deathwing), vous pouvez inclure une escouade de commandement de la Deathwing. Elle n'occupe pas de case sur le schéma de structure.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Terminator Deathwing	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	5 terminators Deathwing	45
Apothicaire Deathwing	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)		
Champion Deathwing	5	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)		

Équipement:

- Armure Terminator
- Bolter d'assaut
- Gantelet énergétique

Règles spéciales:

- Assaut Deathwing
- Cercle Intérieur
- Frappe vengeresse
- Tir divisé

Options:

- Un seul terminator Deathwing peut brandir un étendard de la liste suivante:
 - Bannière de compagnie de la Deathwing* 45 pts
 - étendard vénéré 20 pts
 - sélectionner un des **étendards sacrés** de la liste d'équipements.
- Un seul terminator Deathwing de l'armée peut être promu champion Deathwing et remplacer toutes ses armes par la Hallebarde de Caliban 5 pts
- Un seul terminator Deathwing peut être promu apothicaire Deathwing et remplacer son gantelet énergétique par un narthecium 30 pts

* Une seule par armée

- Un seul terminator Deathwing peut choisir l'une des options suivantes:
 - o avoir un lance-missiles Cyclone 25 pts
 - o remplacer son bolter d'assaut par:
 - un lance-flammes lourd 10 pts
 - un canon à plasma 15 pts
 - un canon d'assaut 20 pts
- Tout terminator Deathwing peut remplacer toutes ses armes par:
 - une paire de griffes Éclair gratuit
 - un marteau Tonnerre et un bouclier Tempête 5 pts/figurine
- Toute figurine peut remplacer son gantelet énergétique par un poing tronçonneur 5 pts/figurine
- Avoir un Land Raider de n'importe quel type pour transport assigné (p. 104). Ce véhicule doit avoir l'amélioration *véhicule Deathwing* pour le coût indiqué.

ESCOUADE DE COMMANDEMENT DE LA RAVENWING

120 Points

Pour chaque choix QG à moto de l'armée (Sammael inclus, mais à l'exclusion des autres escouades de commandement de la Ravenwing), vous pouvez inclure une escouade de commandement de la Ravenwing. Elle n'occupe pas de case sur le schéma de structure.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Chevalier noir	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Moto	3 chevaliers noirs	47
Apothicaire Ravenwing	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Moto (personnage)		
Champion Ravenwing	5	4	4	5	1	4	2	9	3+	Moto (personnage)		

Équipement:

- Armure énergétique
- Balise de téléportation
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Marteau Corvus
- Pistolet bolter
- Serre à plasma

Règles spéciales:

- Âpre résolution
- Désengagement
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Pilote émérite
- Scouts

Options:

- Un seul chevalier noir peut brandir un étendard de la liste suivante :
 - bannière de compagnie de la Ravenwing* 15 pts
 - étendard vénéré 25 pts
 - sélectionner un des **étendards sacrés** de la liste d'équipements.
- Un seul chevalier noir peut remplacer sa serre à plasma par un lance-grenades Ravenwing *gratuit*
- Un seul chevalier noir peut être promu apothicaire de la Ravenwing et remplacer son pistolet bolter par un narthecium 30 pts
- Un seul chevalier noir dans l'armée peut être promu champion de la Ravenwing et remplacer son marteau Corvus par une lame de Caliban 5 pts

* Une seule par armée



TROUPES

ESCOUADE TACTIQUE

70 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 space marines	35
Sergent space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent space marine	
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter

Règles spéciales:

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

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq space marines... 14 pts/figurine
- Si l'unité compte moins de dix figurines, un seul space marine peut remplacer son bolter par *soit* une arme spéciale, *soit* lourde de la liste ci-contre.
- Si l'unité compte dix figurines, un seul space marine peut remplacer son bolter par une arme spéciale, *et* un seul autre peut remplacer son bolter par une arme lourde de la liste ci-contre.
- Promouvoir le sergent space marine en sergent vétéran..... 10 pts
- Le sergent space marine ou le sergent vétéran peut sélectionner des **armes de mêlée** et/ou des **armes de tir** de la liste d'équipements.
- Le sergent space marine ou le sergent vétéran peut avoir des bombes à fusion..... 5 pts
- Avoir un Module d'atterrissage, un Rhino ou un Razorback pour Transport assigné (p. 100).

Armes spéciales:

- lance-flammes..... 5 pts
- fuseur..... 10 pts
- fusil à plasma..... 15 pts

Armes lourdes:

- bolter lourd..... 10 pts
- multi-fuseur..... 10 pts
- canon à plasma..... 15 pts
- lance-missiles
(avec missiles frag et antichars)..... 15 pts
- missiles antiaériens..... 10 pts
- canon laser..... 20 pts

ESCOUADE DE SCOUTS

60 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	Infanterie	4 scouts	37
Sergent scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	Infanterie (personnage)	1 sergent scout	
Sergent scout vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	Infanterie (personnage)		

Équipement:

- Armure de scout
- Bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter

Règles spéciales:

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

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq scouts..... 12 pts/figurine
- L'escouade peut recevoir des capes de camouflage..... 2 pts/figurine
- Toute figurine peut remplacer son bolter par un fusil à pompe space marine, un couteau de combat ou un fusil de sniper..... *gratuit*
- Un seul scout peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes:
 - bolter lourd..... 8 pts
 - lance-missiles
(avec missiles frag et antichars)..... 15 pts
 - missiles antiaériens..... 10 pts

- Promouvoir le sergent scout en sergent scout vétéran..... 10 pts
- Le sergent scout ou le sergent scout vétéran peut sélectionner des **armes de mêlée** et/ou des **armes de tir** de la liste d'équipements.
- Le sergent scout ou le sergent scout vétéran peut avoir des bombes à fusion..... 5 pts



ÉLITE

ESCOUADE DE VÉTÉRANS DE COMPAGNIE

90 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	4 vétérans	36
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent vétéran	

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag

Règles spéciales:

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

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq vétérans 18 pts/figurine
- Chaque vétéran peut remplacer son bolter par une épée tronçonneuse *gratuit*
- Jusqu'à trois vétérans peuvent remplacer leur bolter par:
 - un bolter d'assaut 5 pts/figurine
 - un combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 pts/figurine
 - une arme énergétique, une griffe Éclair ou un pistolet à plasma 15 pts/figurine
 - un gantelet énergétique 25 pts/figurine
 - une paire de griffes Éclair 30 pts/figurine
- chaque vétéran peut prendre:
 - un bouclier de combat 5 pts/figurine
 - des bombes à fusion 5 pts/figurine
 - un bouclier Tempête 10 pts/figurine

- Pour chaque tranche complète de cinq figurines de l'unité, un vétéran peut remplacer son bolter par:
 - un lance-flammes 5 pts/figurine
 - un fuseur 10 pts/figurine
 - un fusil à plasma 15 pts/figurine
- Un vétéran peut remplacer son bolter par:
 - un bolter lourd 10 pts
 - un multi-fuseur 10 pts
 - un lance-missiles (avec missiles frag et antichars) 15 pts
 - missiles antiaériens 10 pts
 - un canon à plasma 15 pts
 - un canon laser 20 pts
- L'unité peut avoir un module d'atterrissage, un Rhino, ou un Razorback pour transport assigné (p. 100).



ÉLITE

ESCOUADE TERMINATOR DE LA DEATHWING

220 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	4 terminators	44
Sergent terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (personnage)	1 Sergent terminator	

Équipement:

- Armure Terminator
- Bolter d'assaut
- Épée énergétique (sergent Terminator de la Deathwing)
- Gantelet énergétique (Terminator de la Deathwing)

Règles spéciales:

- Assaut Deathwing
- Cercle Intérieur
- Frappe vengeresse
- Tir divisé



Options:

- Ajouter jusqu'à cinq terminators de la Deathwing 44 pts/figurine
- Chaque figurine peut remplacer l'ensemble de ses armes par:
 - une paire de griffes Éclair *gratuit*
 - un marteau Tonnerre et un bouclier Tempête 5 pts/figurine
- Chaque figurine peut remplacer son gantelet énergétique par un poing tronçonneur 5 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de cinq figurines de l'unité, un terminator de la Deathwing peut choisir l'une des options suivantes:
 - Remplacer son bolter d'assaut par un lance-flammes lourd 10 pts/figurine
 - Remplacer son bolter d'assaut par un canon à plasma 15 pts/figurine
 - Remplacer son bolter d'assaut par un canon d'assaut 20 pts/figurine
 - Prendre un lance-missiles Cyclone 25 pts/figurine
- L'unité peut avoir un Land Raider de n'importe quel type pour transport assigné (voir page 104). Ce véhicule doit recevoir la règle spéciale *véhicule Deathwing* pour le coût indiqué.

CHEVALIERS DE LA DEATHWING

235 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Chevalier de la Deathwing	5	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	4 chevaliers de la Deathwing	45
Maître chevalier	5	4	4	4	1	4	3	9	2+	Infanterie (personnage)	1 maître chevalier	

Équipement:

- Armure Terminator
- Bouclier Tempête
- Fléau des Impardonnés (maître chevalier)
- Masse d'absolution (chevalier de la Deathwing)

Règles spéciales:

- Assaut Deathwing
- Cercle intérieur
- Forteresse de boucliers
- Marteau de fureur
- Vous ne pouvez vous cacher

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq chevaliers de la Deathwing 46 pts/figurine
- Prendre une relique de préjudice des Impardonnés (voir page 64) 10 pts
- L'unité peut avoir un Land Raider de n'importe quel type pour transport assigné (voir page 104). Ce véhicule doit recevoir la règle spéciale *véhicule Deathwing* pour le coût indiqué.

DREADNOUGHT

100 Points

	[Blindage]											
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (marcheur)	1 Dreadnought	43
Dreadnought vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (marcheur)		43

Équipement:

- Fumigènes
- Gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré
- Multi-fuseur
- Projecteur

Règles spéciales:

- Véhicule Deathwing (Dreadnought vénérable seulement)

Options:

- Remplacer le multi-fuseur par:
 - un système d'autocanons jumelés 5 pts
 - un système de bolters lourds jumelés 5 pts
 - un système de lance-flammes lourds jumelés 5 pts
 - un canon à plasma 10 pts
 - un canon d'assaut 20 pts
 - un système de canons laser jumelés 25 pts
- Remplacer le bolter d'assaut par un lance-flammes lourd 10 pts
- Blindage renforcé 10 pts
- Remplacer le gantelet énergétique (et le bolter d'assaut) par:
 - un lance-missiles 10 pts
 - un système d'autocanons jumelés 15 pts
- Recevoir l'amélioration Dreadnought vénérable 25 pts
- Peut avoir un module d'atterrissage pour transport assigné (voir p. 100).



TRANSPORTS ASSIGNÉS

RHINO

35 Points

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC
4 11 11 10 3

Type d'unité
Véhicule (char, transport)

Composition d'unité
1 Rhino

Page
38

Équipement:

- Bolter d'assaut
- Fumigènes
- Projecteur

Règles spéciales:

- Réparation

Options:

- Recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.

Capacité de Transport:

- Dix figurines

RAZORBACK

55 Points

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC
4 11 11 10 3

Type d'unité
Véhicule (char, transport)

Composition d'unité
1 Razorback

Page
39

Équipement:

- Fumigènes
- Projecteur
- Système de bolters lourds jumelés

Capacité de Transport:

- Six figurines

Options:

- Recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.
- Remplacer le système de bolters lourds jumelés par l'un des systèmes d'armes suivants:
 - Lance-flammes lourds jumelés *gratuit*
 - Canons d'assaut jumelés *20 pts*
 - Canons laser jumelés *20 pts*
 - Canon laser et fusils à plasma jumelés *20 pts*

MODULE D'ATERRISSAGE

35 Points

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC
4 12 12 12 3

Type d'unité
Véhicule (découvert, transport)

Composition d'unité
1 Module d'atterrissage

Page
42

Équipement:

- Bolter d'assaut

Capacité de Transport:

- Dix figurines ou un Dreadnought

Options:

- Remplacer le bolter d'assaut par un lanceur Deathwind *15 pts*
- Balise de localisation *10 pts*

Règles spéciales:

- Assaut orbital
- Immobile
- Système de guidage à inertie



ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON D'ATTAQUE DE LA RAVENWING

80 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard de la Ravenwing	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sergent de la Ravenwing	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Sgt. vét. de la Ravenwing	4	4	4	5	1	4	2	9	3+
Moto d'assaut Ravenwing	4	4	4	5	2	4	2	8	3+

Type d'unité

Moto

Moto (personnage)

Moto (personnage)

Moto

Composition d'unité

2 motards de la Ravenwing

1 sergent de la Ravenwing

Page
47

Équipement:

- Armure énergétique
- Balise de téléportation
- Bolter lourd (moto d'assaut)
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter
- Système de bolters jumelés

Règles spéciales:

- Âpre résolution
- Désengagement
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Escouades de combat Ravenwing
- Scouts

Options:

- Ajouter jusqu'à trois motards de la Ravenwing 27 pts/figurine
- Chaque figurine peut remplacer son pistolet bolter par une épée tronçonneuse *gratuit*
- Jusqu'à deux motards de la Ravenwing peuvent avoir :
 - un lance-flammes 5 pts/figurine
 - un fusueur 10 pts/figurine
 - un fusil à plasma 15 pts/figurine
- Le sergent de la Ravenwing peut être promu sergent vétérinaire de la Ravenwing 10 pts
 - le sergent ou sergent vétérinaire de la Ravenwing peut sélectionner des **armes de mêlée** et/ou des **armes de tir** de la liste d'équipements.
 - le sergent ou sergent vétérinaire peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- Ajouter une moto d'assaut de la Ravenwing 45 pts
 - la moto d'assaut peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur ... 10 pts
- Si l'escadron comprend six motards de la Ravenwing (y compris un sergent ou un sergent vétérinaire), il peut inclure un seul Land Speeder choisi dans l'entrée *escadron d'appui de la Ravenwing* ci-dessous.

ESCADRON D'APPUI DE LA RAVENWING

50 Points

	[Blindage]					
	CT	Av	Fl	Arr	PC	
Land Speeder	4	10	10	10	2	

Type d'unité

Véhicule (antigrav, rapide)

Composition d'unité

1 Land Speeder

Page
48

Équipement:

- Bolter lourd

Règles spéciales:

- Frappe en profondeur

Options:

- Ajouter jusqu'à quatre Land Speeder 50 pts/figurine
- Remplacer le bolter lourd par :
 - un lance-flammes lourd *gratuit*
 - un multi-fuseur 10 pts/figurine

- Chaque Land Speeder peut prendre l'une des options suivantes:

- Bolter lourd 10 pts/figurine
- Lance-flammes lourd 10 pts/figurine
- Multi-fuseur 20 pts/figurine
- Lance-missiles Typhoon 25 pts/figurine
- Canon d'assaut 30 pts/figurine

CHEVALIERS NOIRS DE LA RAVENWING

126 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevalier noir	4	4	4	5	1	4	2	9	3+
Maître de la traque	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

Type d'unité

Moto

Moto (personnage)

Composition d'unité

2 chevaliers noirs

1 maître de la traque

Page
47

Équipement:

- Armure énergétique
- Balise de téléportation
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Marteau Corvus
- Pistolet bolter
- Serre à plasma

Règles spéciales:

- Âpre résolution
- Désengagement
- Et ils ne connaîtront pas la peur
- Scouts
- Pilote émérite

Options:

- Ajouter jusqu'à sept chevaliers noirs de la Ravenwing 42 pts/figurine
- Pour chaque tranche complète de trois figurines de l'unité, un chevalier noir peut remplacer sa serre à plasma par un lance-grenades Ravenwing *gratuit*
- Le maître de la traque peut remplacer son marteau corvus par une épée énergétique ou par une masse énergétique 12 pts
- Le maître de la traque peut prendre des bombes à fusion 5 pts

ATTAQUE RAPIDE

DARKSHROUD DE LA RAVENWING

80 Points

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

Darkshroud de la Ravenwing

4 10 10 10 2

Type d'unité

Véhicule (antigrav, rapide)

Composition d'unité

1 Darkshroud

Page

49

Équipement:

- Bolter lourd

Règles spéciales:

- Frappe en profondeur
- Icône de l'Ancienne Caliban
- Scouts
- Suaire des Anges

Options:

- Remplacer le bolter lourd par un canon d'assaut 20 pts

ESCOUADE D'ASSAUT

85 Points

CC CT F E PV I A Cd Svg

Space marine

4 4 4 4 1 4 1 8 3+

Sergent space marine

4 4 4 4 1 4 1 8 3+

Sergent vétéran

4 4 4 4 1 4 2 9 3+

Type d'unité

Infanterie de saut

Composition d'unité

4 space marines

Page

35

Infanterie de saut (personnage)

1 sergent space marine

Infanterie de saut (personnage)

Équipement:

- Armure énergétique
- Épée tronçonneuse
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter
- Réacteurs dorsaux

Règles spéciales:

- Âpre résolution
- Et il ne connaîtront pas la peur
- Escouades de combat

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq space marines 17 pts/figurine
- Deux space marines peuvent remplacer leur pistolet bolter par:
 - un lance-flammes 5 pts/figurine
 - un pistolet à plasma 15 pts/figurine
- Le sergent space marine peut être promu sergent vétéran : 10 pts
- Le sergent space marine ou le sergent vétéran peut sélectionner des **armes de mêlée** et/ou des **armes de tir** de la liste d'équipements.
- Le sergent space marine ou le sergent vétéran peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- L'escouade entière peut abandonner ses réacteurs dorsaux, et devenir du type d'unité **Infanterie**. Elle peut en ce cas avoir gratuitement un module d'atterrissage ou un Rhino pour transport assigné (p. 100).



CHASSEUR NEPHILIM

180 Points

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

Chasseur Nephilim

4 11 11 11 3

Type d'unité

Véhicule (aéronef)

Composition d'unité

1 Chasseur Nephilim

Page

50

Équipement:

- Bolters lourds jumelés
- Canons laser jumelés
- Six missiles Blackword

Règles spéciales:

- Chasseur obstiné
- Mitraille

Options:

- Remplacer le système de canons laser jumelés par un méga-bolter Avenger gratuit

DARK TALON DE LA RAVENWING

160 Points

「Blindage」

CT Av Fl Arr PC

Dark Talon de la Ravenwing

4 11 11 11 3

Type d'unité

Véhicule (aéronef)

Composition d'unité

1 Dark Talon

Page

51

Équipement:

- Bombe à stase
- Canon Rift
- Deux bolters Ouragan

Règles spéciales:

- Frappe stationnaire



SOUTIEN

ESCOUADE DEVASTATOR

70 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	4 space marines	35
Sergent space marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie (personnage)	1 sergent space marine	
Sergent vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (personnage)		

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Grenades antichars
- Grenades frag
- Pistolet bolter
- Signum (Sergent)

Règles spéciales:

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

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq space marines 14 pts/figurine
- Jusqu'à quatre space marines peuvent remplacer leur bolter par:
 - un bolter lourd 10 pts/figurine
 - un multi-fuseur 10 pts/figurine
 - un lance-missiles (avec missiles frag et antichars). 15 pts/figurine
 - missiles antiaériens 10 pts/figurine
 - un canon à plasma 15 pts/figurine
 - un canon laser 20 pts/figurine

- Le sergent space marine peut être promu sergent vétéran 10 pts
- Le sergent space marine ou le sergent vétéran peut sélectionner des **armes de mêlée** et/ou des **armes de tir** de la liste d'équipements.
- Le sergent space marine ou le sergent vétéran peut prendre des bombes à fusion 5 pts
- L'unité peut avoir un module d'atterrissage, un Rhino, ou un Razorback pour transport assigné (p. 100 pour les coûts).

PREDATOR

75 Points

	[Blindage]					Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Predator	4	13	11	10	3	Véhicule (char)	1 Predator	39

Équipement:

- Autocanon
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Remplacer l'autocanon par un système de canons laser jumelés 25 pts
- Recevoir deux tourelles latérales avec les armes suivantes:
 - bolters lourds 20 pts
 - canons laser 40 pts
- Le Predator peut recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.

WHIRLWIND

65 Points

	[Blindage]					Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Whirlwind	4	11	11	10	3	Véhicule (char)	1 Whirlwind	39

Équipement:

- Fumigènes
- Lance-missiles multiple Whirlwind
- Projecteur

Options:

- Le Whirlwind peut recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.



VINDICATOR

125 Points

	[Blindage]					Type d'unité	Composition d'unité	Page
	CT	Av	Fl	Arr	PC			
Vindicator	4	13	11	10	3	Véhicule (char)	1 Vindicator	39

Équipement:

- Bolter d'assaut
- Canon Démolisseur
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Bouclier de siège 10 pts
- Le Vindicator peut recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.

SOUTIEN

LAND RAIDER

250 Points

Land Raider

「Blindage」
CT Av Fl Arr PC
4 14 14 14 4

Type d'unité
Véhicule (char, transport)

Composition d'unité Page
1 Land Raider 41

Équipement :

- Deux systèmes de canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur
- Système de bolters lourds jumelés

Règles spéciales :

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'assaut

Options :

- Recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.
- Multi-fuseur 10 pts
- Recevoir la règle spéciale *véhicule Deathwing* (p. 40) 30 pts

Capacité de Transport :

- Dix figurines

LAND RAIDER CRUSADER

250 Points

Land Raider Crusader

「Blindage」
CT Av Fl Arr PC
4 14 14 14 4

Type d'unité
Véhicule (char, transport)

Composition d'unité Page
1 Land Raider Crusader 41

Équipement :

- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Deux bolters Ouragan
- Fumigènes
- Projecteur
- Système de canons d'assaut jumelés

Règles spéciales :

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'assaut

Options :

- Recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.
- Multi-fuseur 10 pts
- Recevoir la règle spéciale *véhicule Deathwing* (p. 40) 30 pts

Capacité de Transport :

- Seize figurines

LAND RAIDER REDEEMER

245 Points

Land Raider Redeemer

「Blindage」
CT Av Fl Arr PC
4 14 14 14 4

Type d'unité
Véhicule (char, transport)

Composition d'unité Page
1 Land Raider Redeemer 41

Équipement :

- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Deux canons Tempête de Feu
- Fumigènes
- Projecteur
- Système de canons d'assaut jumelés

Règles spéciales :

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'assaut

Options :

- Recevoir des équipements de véhicule Dark Angels.
- Multi-fuseur 10 pts
- Recevoir la règle spéciale *véhicule Deathwing* (p. 40) 30 pts

Capacité de Transport :

- Douze figurines

LAND SPEEDER VENGEANCE

140 Points

Land Speeder Vengeance

「Blindage」
CT Av Fl Arr PC
4 10 10 10 2

Type d'unité
Véhicule (antigrav, rapide)

Composition d'unité Page
1 Land Speeder Vengeance 48

Équipement :

- Batterie Plasma Storm
- Bolter lourd

Règles spéciales :

- Frappe en profondeur

Options :

- Remplacer le bolter lourd par un canon d'assaut 20 pts

RÉFÉRENCES

Les règles et tableaux suivants ont été regroupés pour vous y référer plus facilement. Si vous avez besoin de la règle intégrale, reportez-vous à la page indiquée entre parenthèses.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE (P.28)

Escouades de combat : Avant le déploiement, une unité de dix figurines peut se scinder en deux escouades de combat de cinq figurines comptant comme des unités séparées à tous égards jusqu'à la fin de la partie.

Âpre résolution : *Obstiné*; une unité comprenant au moins une figurine avec *âpre résolution* ne peut jamais choisir de rater automatiquement un test de moral.

Cercle Intérieur : *Ennemi juré* (*Space Marines du Chaos*); sans peur.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE (P.28)

1D6 TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE

- 1 **Manceuvre rapide :** Le seigneur de guerre et son unité jettent 2 dés lorsqu'ils *sprintent* et conservent le plus haut, ou ajoutent 1D6ps à leurs *turbo-boosts*.
- 2 **La Traque :** Marquez 1 point de victoire bonus si votre seigneur de guerre ou son unité tue le seigneur de guerre adverse en phase d'Assaut.
- 3 **Courage du Lion :** Le seigneur de guerre et toute unité amie à 12ps ou moins jettent 1D6 de plus pour leurs tests de Cd et ignorent le plus haut.
- 4 **Pour le Lion !** Le seigneur et son unité ont *charge féroce*.
- 5 **Planification habile :** Tant que votre seigneur est en vie, vous pouvez modifier vos jets de *réserves* de +1 ou -1.
- 6 **Tenez à tout prix !** À 3ps ou moins d'un *objectif*, le seigneur et son unité sont *insensibles à la douleur*.



RÈGLES SPÉCIALES

Sapeur (p. 32) : Après le déploiement, mais avant les redéploiements *scouts* et les *infiltrations*, un élément de décor de votre zone de déploiement voit sa sauvegarde de couvert améliorée d'1 point.

Assaut Deathwing (p. 44) : Les unités dotées de cette règle spéciale et équipée d'une armure Terminator peuvent effectuer un *assaut Deathwing*. Après avoir déterminé les traits de seigneur de guerre, annoncez à votre adversaire quelles unités procèdent à un assaut Deathwing et notez secrètement si celui-ci intervient au tour 1 ou 2. Toutes les unités effectuant un assaut Deathwing *frappent* automatiquement en *profondeur* au début du tour choisi (aucun jet de dé n'est requis).

Assaut orbital (p. 42) : La moitié de vos modules doit *frapper en profondeur* au tour 1. Les unités en module ne peuvent pas charger le tour où elles entrent en jeu.

Blocage mental (p. 32) : Au début de votre tour, jetez 1D6 pour chaque unité affectée par cette règle spéciale et sans techmarine. Sur 4+, rien ne se passe. Sur 1-3, l'unité ne peut pas volontairement se déplacer, tirer ni charger jusqu'au début de son prochain tour.

Chasseur obstiné (p. 50) : Lorsqu'il tire sur un véhicule ennemi, un chasseur Nephilim peut transformer tout résultat *arme détruite* en *immobilisé*.

Escouades de combat Ravenwing (p. 47) : Les escadrons de motards, motos d'assaut et Land Speeder agissent comme des unités indépendantes. Si l'escadron inclut 6 motards, il peut être scindé en 2 *escouades de combat* (p. 28) de 3 motards.

Frappe vengeresse (p. 44) : Les armes de tir de cette figurine sont *jumelées* jusqu'à la fin du tour où elle *frappe en profondeur*.

Frappe stationnaire (p. 51) : Au début de sa phase de Mouvement, la figurine peut effectuer une *frappe stationnaire*; son type d'unité devient *antigrav* jusqu'au début de sa prochaine phase de Mouvement. Elle gagne *mitrillage*, mais ne peut pas se déplacer, sauf pour pivoter.

Icône de l'Ancienne Caliban (p. 49) : Ajoutez +1 à vos résultats d'assaut s'il y a au moins un Darkshroud à 12ps ou moins.

Immuable (p. 42) : Une fois déployé, un module est *immobilisé* (cela ne peut pas être réparé).

Forteresse de boucliers (p. 45) : Une figurine du *Cercle Intérieur* en contact socle à socle avec au moins deux chevaliers de la Deathwing a +1 en Endurance.

Réparation (p. 38) : Un Rhino *immobilisé* peut tenter de se réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 pendant votre phase de Tir; sur 6, il n'est plus *immobilisé*.

Suaire des anges (p. 49) : *Dissimulation*. Les unités amies à 6ps ou moins ont *discretion*.

Système de guidage à inertie (p. 42) : Un module ne dévie pas sur une autre figurine ni sur un terrain infranchissable; réduisez la distance pour éviter l'obstacle.

Véhicule Deathwing (p. 40) : *Ennemi juré* (*Space Marines du Chaos*); vous pouvez forcer votre adversaire à relancer le jet sur le tableau de Dégâts des Véhicules.

Vous ne pouvez pas vous cacher (p. 45) : Effectuez des *frappes de précision*, comme un personnage.



ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (P.63-64)

Auspex: Une figurine peut utiliser son auspex au lieu de tirer. Portée: 12ps. Une unité ennemie ciblée par au moins un auspex a -1 à sa sauvegarde de couvert jusqu'à la fin de la phase.

Balise de téléportation: Les terminators amis *frappant en profondeur* ne dévient pas si la 1^{re} figurine est placée à 6ps ou moins d'une balise déjà présente sur la table au début du tour.

Bouclier de combat: Sauvegarde invulnérable 6+.

Bouclier Tempête: Sauvegarde invulnérable 3+; interdit le bonus de +1 Attaque pour l'utilisation de deux armes de *mêlée*.

Cape de camouflage: +1 à la sauvegarde de couvert.

Champ de conversion: Sauvegarde invulnérable 4+. Si le porteur réussit au moins une sauvegarde de champ de conversion, les unités dans un rayon d'1D6ps effectuent un test dû à la règle spéciale *aveuglant* (les unités amies ont une relance).

Champ téléporteur: Sauvegarde invulnérable 3+. Le porteur dévie d'1D6ps la fin d'une phase où il a réussi au moins une sauvegarde de champ téléporteur. En phase d'Assaut, la déviation intervient après le rang d'Initiative 1; le porteur doit effectuer une mise au contact s'il était verrouillé en combat.

Chevalet de torture: Le porteur gagne *ennemi juré* et *peurs* s'il tue un personnage adverse au corps à corps, et votre armée peut dès lors utiliser les balises de téléportation/localisation de l'ennemi.

Digilasers: Relance d'un jet *pour blesser* raté par phase d'Assaut.

Générateur de champ énergétique: Confère une sauvegarde invulnérable 4+ au porteur et à toutes les figurines (amies et ennemies) dans un rayon de 3ps.

Halo de fer: Sauvegarde invulnérable 4+.

Infravisière: *Vision nocturne*; compte comme ayant Initiative 1 pour les tests dus à la règle spéciale *aveuglant*.

Moto space marine: Le type d'unité devient *motos*.

Inclut un système de bolters jumelés.

Nartheceum: Tant que l'apothicaire est en vie, son unité et lui sont *insensibles à la douleur*.

Réacteurs dorsaux: Ajoutez "*de saut*" au type d'unité.

Relique de Préjudice: L'unité a *volonté d'adamantium* et *peur*.

Rosarius: Sauvegarde invulnérable 4+.

Servo-harnais: Confère un servo-bras supplémentaire, un découpeur à plasma et un lance-flammes. Le techmarine peut tirer avec les deux armes montées sur le servo-harnais, ou avec une arme montée sur le servo-harnais et une autre arme.

	Portée	F	PA	Type
Découpeur à plasma	12ps	7	2	Assaut 1, jumelé, surchauffe

Signum: Une figurine peut utiliser son signum au lieu de tirer et donner CT5 à un autre membre de l'unité pour cette phase.

ARMURES (P.65)

Armure d'artificier: Sauvegarde d'Armure 2+.

Armure énergétique: Sauvegarde d'Armure 3+.

Armure Scout: Sauvegarde d'Armure 4+.

Armure Terminator: Sauvegarde d'Armure 2+, sauvegarde *invulnérable* 5+, *assaut Deathwing*, *frappe en profondeur*, *frappe vengeresse*, *implacable*, *massif*; interdit les *percées*.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE

DES DARK ANGELS (P.65)

Auto-lanceurs de grenades frag: Une unité qui débarque d'un véhicule équipé de la sorte et qui charge au cours du même tour compte comme ayant des grenades *offensives*.

Balise de localisation: Les unités amies *frappant en profondeur* ne dévient pas si la 1^{re} figurine est placée à 6ps ou moins d'une balise déjà présente sur la table au début du tour.

Bouclier de siège: Le véhicule réussit automatiquement ses tests de *terrain dangereux*.

BANNIÈRES & ÉTENDARDS (P.66)

Si une de vos figurines portant une bannière ou un étendard est *verrouillée* en combat, appliquez un bonus de +1 à votre résultat d'assaut de ce combat.

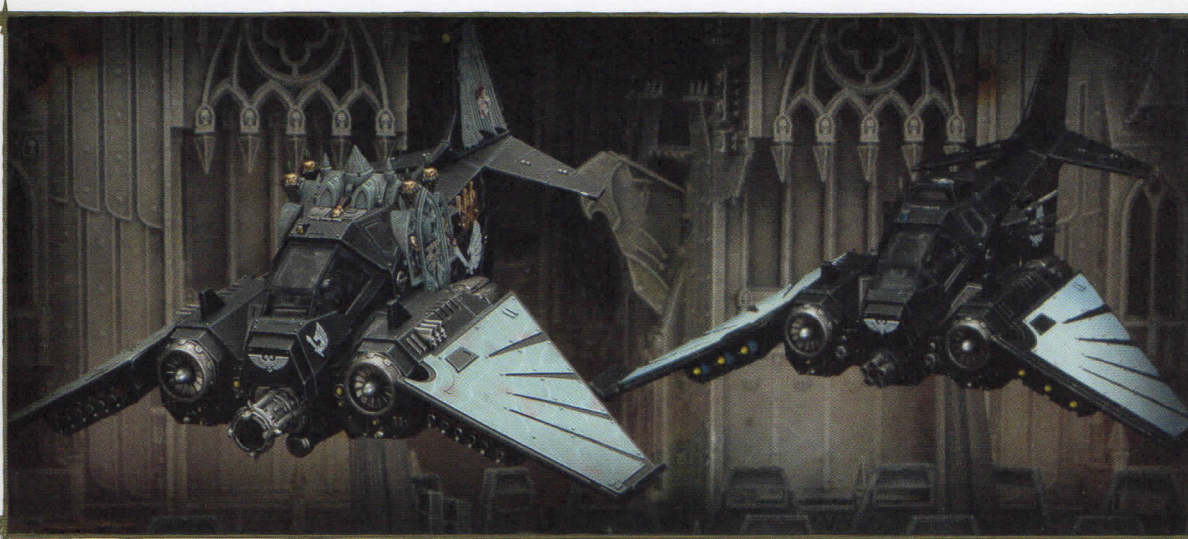
Bannière de Chapitre des Dark Angels: Les unités amies issues de ce Codex situées à 12ps ou moins relancent leurs tests de *moral* et de *pilonnage* ratés, et ont +1 Attaque tant que le porteur est en vie.

Étendard de compagnie: Les unités amies issues de ce Codex situées à 12ps ou moins relancent leurs tests de *moral* et de *pilonnage* ratés.

Étendard vénéré: Les unités amies issues de ce Codex situées à 12ps ou moins relancent leurs tests de *moral* et de *pilonnage* ratés. De plus, celles à 6ps ou moins ont la règle spéciale *croisé*.

Bannière de compagnie de la Ravenwing: Les unités amies de la Ravenwing à 12ps réussissent automatiquement leurs tests d'Initiative pour se *désengager*, et jettent 1D6 supplémentaire pour déterminer leur distance de *désengagement*.

Bannière de compagnie de la Deathwing: Les figurines amies du *Cercle Intérieur* à 6ps ou moins gagnent +1 Attaque.





WARHAMMER® 40,000



NI OUBLI, NI PARDON !

Les Dark Angels font partie des plus loyaux serviteurs de l'Empereur, au premier rang des puissants défenseurs de l'Humanité que sont les space marines. Depuis la fondation de leur Légion, ils suscitent la terreur chez leurs ennemis et l'admiration chez ceux qu'ils protègent. Tenaces et implacables au combat, ils font preuve du plus grand zèle face aux ennemis de l'Humanité. Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi. Depuis dix millénaires, les Dark Angels recèlent un sinistre secret, à propos d'un acte si terrible qu'il pourrait leur valoir la damnation éternelle. L'honneur des fiers et stoïques Dark Angels exige qu'ils poursuivent une quête de vengeance qui, ils l'espèrent, leur apportera la rédemption.

Ce livre vous propose :

LES DARK ANGELS : L'histoire de la Première Légion et de ses plus grandes batailles, de l'Hérésie d'Horus jusqu'à la traque inlassable des Déchus félons.

LES IMPARDONNÉS : Les forces du chapitre space marine des Dark Angels, leur arsenal vénéré, et les personnages spéciaux qui les dirigent au cours des guerres interminables pour défendre l'Imperium.

LES FILS DU LION : Une galerie saisissante de la gamme de figurines Citadel des space marines Dark Angels, qui présente les uniformes, l'héraldique et les insignes des Impardonnés et de leurs chapitres successeurs.

LES ANGES DE LA MORT : Une liste d'armée complète qui permet d'organiser votre collection de Dark Angels en une puissante armée pour Warhammer 40,000.

ISBN 978-190887227-2



9 781908 872272



FRENCH
FRANÇAIS
IMPRIMÉ
EN CHINE

Un supplément pour



Un exemplaire de Warhammer 40,000 est
nécessaire pour utiliser ce supplément

01 03 01 01 017



CITADEL



GAMES
WORKSHOP®

games-workshop.com