

DARK ANGELS - Codex 2.0.8

By Lion Iron Smith



SUPPLÉMENT NON OFFICIEL

WARHAMMER

40,000



Célèbre diorama de Mike Mc Vey représentant le Grand Maître Azrael venu se recueillir dans l'une des nombreuses chapelles du Roc des Dark Angels.



NOTES DES CONCEPTEURS

Ce Codex 2.0 a été conçu et testé afin de vous proposer une liste d'armée Dark Angels qui ne pâtit pas de la confrontation avec une liste de Space Marines issue des autres Codex de la V5 (Space Marines Asartes, Space Wolves, Blood Angels, Space Marines du Chaos, Black Templars).

Les entrées des unités de ce Codex suivent majoritairement le carcan établi par le Codex Space Marines V5. Quelques entrées suivent elles la direction donnée par le Codex Dark Angels V5 original.

Les entrées suivantes du codex Space Marines n'ont volontairement pas été incluses ; ces choix d'unités correspondent à des évolutions tactiques encore étrangères aux Dark Angels :

- Escadron de motos scouts
- Escouade de vétérans d'appuis
- Escouade de vétérans d'assaut
- Escouade de la Légions des Damnés
- Dreadnought Ironclad
- Canon Thunderfire
- Land Speeder Storm

Seul les entrées suivantes sont adaptées du codex Dark Angels V5 original, toutes les autres étant tirées du Codex Space Marines :

- Azrael
- Ezekiel
- Belial
- Sammael
- Chapelain Investigateur
- Escouade Terminator Deathwing
- Escadron d'attaque Ravenwing
- Escouade de Vétérans

L'immense majorité des profils, des coûts fixes et optionnels des unités, sont calqués sur ceux des Codex de référence. Bien qu'il est parfois été nécessaire de procéder à quelques ajouts, modifications, adaptations ou suppressions de règles spéciales et d'options d'équipement.

Toute ces innovations sont des partis pris pour typer une force de Space marines en véritables Darks Angels, afin qu'ils soient enfin capables d'incarner la légendaire résistance de la première Légion de l'Empereur !



NOT CHAPTER APPROUVED !

Vous devez impérativement requérir l'accord de votre adversaire pour utiliser une liste d'armée établie à partir ce codex alternatif.

Si vous affrontez une armée non composée de Spaces Marines, l'utilisation de ce codex 2.0 peut apparaître plus discutable mais reste en réalité tout autant justifiée, le codex Dark Angels original souffrant toujours des mêmes défauts de construction et d'équilibre indépendamment de ses adversaires (races Ork, Eldars, Tyranides, nécrons, etc).

Historique du Chapitre

Origines

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

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

Cette trahison ancestrale est la honte cachée des Dark Angels et leur mission visant à détruire les Déchus est le seul espoir de rédemption. Cette ancienne malédiction demeure cependant inconnue de tous, hormis des Dark Angels eux-mêmes, de leurs Chapitres successeurs et, bien sûr, de l'Empereur en personne. Ce sinistre passé a profondément marqué l'esprit du chapitre, secret et monacal par nature, où la prière tient une grande importance. La hiérarchie du chapitre est divisée en de nombreux degrés, au sein desquels un individu peut monter en grade. A chaque nouveau niveau, il en apprend un peu plus sur les origines des Dark Angels, mais seuls les membres les plus élevés du Chapitre savent réellement quel terrible événement les a irrémédiablement marqués du sceau de l'infamie !

L'origine des premiers Space Marines est intimement liée à la naissance de l'Imperium, à cette époque où le divin Empereur marchait encore parmi les hommes et menait lui-même ses guerriers au combat. La vérité sur ces heures lointaines n'est connue que des Archivistes Space Marines, responsables de l'histoire des Chapitres, et peut être par les érudits de la Librarium Sanctus sur Terra. Mais au cours des millénaires, les certitudes sont devenues des suppositions et la réalité s'est transformée en légende. Les lignes suivantes relatent les événements tels qu'ils se sont produits, il y a dix mille ans de cela.

Les Dark Angels ont eu l'honneur d'avoir été le premier Chapitre créé par l'Empereur lors de la Grande Croisade, pour l'aider à libérer l'Humanité de l'influence des sombres dieux du Chaos et repousser les xénos hors des frontières de l'Imperium naissant. Considéré par beaucoup comme le plus grand de tous les Chapitres Space Marines, les Dark Angels possèdent une histoire longue et riche, pleine de batailles remportées grâce au sang de milliers de braves sacrifiés sur l'autel de la victoire.

Les plus vieux Archivistes Space Marines connaissent l'histoire de la création des Primarques par le très saint Empereur. Elle raconte de quelle manière il réunifia les tribus égarées de Terra pour les mener vers sa lumière. Il savait qu'après tant de siècles, l'heure de réunifier l'Humanité éparpillée dans la galaxie était arrivée : il était temps de réunir tous les peuples sous une seule et unique bannière. Mais il savait qu'une telle tâche ne pouvait être accomplie par un seul homme, car bien qu'il soit l'être le plus puissant de la galaxie, l'Empereur ne pouvait être partout à la fois. Il commença alors à créer les Primarques, ou Premiers Nés, pour l'aider dans sa quête. Ils étaient ses fils de sang, mais tout de même pas d'exactes copies. Ils furent créés pour être de meneurs d'hommes, des guerriers parfaits, des héros possédant force et sagesse, des êtres au corps d'acier et à l'esprit aiguisé. Les fils de l'Empereur mèneraient l'Humanité loin de l'obscurantisme, vers un âge d'or sous l'égide de l'Empereur.



Mais on ne sait comment, un désastre survint dans les laboratiums de Luna avant la fin des travaux de l'Empereur. Les Primarques, encore dans leurs incubateurs, furent dispersés à travers la galaxie. Beaucoup d'histoires et de légendes racontent ce qui arriva sur Luna : certaines prétendent que les sombres dieux du Chaos, comprenant les plans de l'Empereur, tentèrent de tuer les Primarques mais ne parvinrent qu'à les disperser. D'autres légendes racontent que c'est l'Empereur lui-même qui décida de les envoyer dans l'espace, loin des laboratoriums aseptisés.

Malheureusement, seul l'Empereur connaît la vérité sur ce qu'il arriva à cette époque. Par la suite, il se mit à modifier génétiquement des sujets humains en utilisant le schéma génétique des Primarques perdus. C'est ainsi que fut créée la première légion de Space Marines grâce à laquelle l'Empereur débuta sa reconquête de la galaxie.

Les Archivistes Dark Angels se souviennent des anciennes légendes qui racontent comment leur Primarque, plus tard connu sous le nom de Lion El'Jonson, arriva sur leur monde natal, une planète du nom de Caliban. La corruption et les engeances du Chaos avaient transformé cette planète en l'un des mondes les plus dangereux de la galaxie. Selon toute logique, l'enfant aurait dû mourir quelques minutes après son arrivée, mais il survécut on ne sait comment. Jonson ne parla jamais de ses premières années sur Caliban et son enfance reste pour tous un grand mystère.

Le peuple de Caliban était composé d'hommes forts et courageux habitués à vivre et mourir par l'épée, vivant dans des cités fortifiées pour se protéger des créatures sauvages qui hantaient les forêts luxuriantes. C'est à partir de ces villes-forteresses que les castes de guerriers d'élite régnaient sur la planète.

La *Geste de Luther* raconte de quelle manière un groupe de chevalier de l'Ordre a découvert l'enfant-Primarque perdu dans la forêt. Leur chef, un jeune guerrier nommé Luther, ramena le Primarque vers la forteresse-monastère de l'Ordre et lui donna le nom de Lion El'Jonson, qui signifie dans la langue de Caliban « le Lion, fils de la Forêt ». Jonson s'adapta rapidement à la civilisation et, après quelques mois, il possédait les mêmes connaissances que les meilleurs érudits de l'Ordre. Avec le temps, Jonson et Luther devinrent des amis très proches, se complétant mutuellement, les histoires de leurs exploits se répandaient sur Caliban, augmentant le nombre de recrues dans l'Ordre de jour en jour.

Il est dit que Jonson mena une croisade sur toute la planète pour exterminer la vermine qui l'infestait. Les Grands Maîtres de chaque monastère de chevalerie se joignirent à Jonson et à l'Ordre dans leur croisade, et en une dizaine d'années la planète toute entière fut purgée. Alors libérée de la présence insidieuse du Chaos, Caliban s'épanouit comme jamais et en reconnaissance de son triomphe, Jonson fut proclamé Grand Maître Suprême de l'Ordre et Seigneur de Caliban.

C'est aussi à cette période que les premières marques de jalousie apparurent chez Luther, car bien qu'il eut été ouvertement fier de Jonson, en secret il détestait déjà celui qui lui avait volé gloire et reconnaissance.

Pendant que Luther et Jonson se battaient pour nettoyer leur planète, l'Empereur luttait pour reconquérir la galaxie, accompagné de ses fidèles légions de Space Marines. Lorsque la Grande Croisade approcha de Caliban et que l'Empereur vint sur le monde, il se dit que les deux êtres se reconnurent immédiatement comme père et fils, comme si un lien mystérieux leur avait toujours permis de rester en contact.

L'Empereur avait enfin retrouvé l'un de ses fils perdus, un de ses Primarques. D'après l'*Apocryphe de Skaros*, Jonson obtint le contrôle de la Légion des Dark Angels qui avait été faite à son image, et Caliban devint le monde natal des Dark Angels. Les chevaliers de l'Ordre furent intégrés à la Légion et Luther devint le premier lieutenant du Primarque retrouvé. L'Empereur quitta rapidement Caliban accompagné de Jonson et de la majorité des Dark Angels pour reprendre la Grande Croisade. Luther fut laissé sur place avec le reste des forces pour protéger la planète et gérer l'intendance de la légion Space Marine.

Cette partie de l'histoire peut être trouvée dans les archives impériales, mais ce qui suit a été caché depuis des millénaires par le Cercle Intérieur des Dark Angels, et ils sont les seuls, avec les plus hauts membres de l'Inquisition à connaître la vérité sur la trahison de Luther et la scission de la Légion originelle.



Le Primarque Lion El'Jonson

La Grande Croisade se poursuivait, et les mondes tombaient les uns après les autres devant les Dark Angels. Les rumeurs des conquêtes de Jonson s'élevaient partout dans la galaxie. Sur Caliban, ce qui n'était que de la jalousie chez Luther s'était peu à peu transformé en une haine sans limite pour son frère. Se voyant ainsi écarté de la gloire et des conquêtes, à surveiller une planète sans aucun intérêt, le cœur chevaleresque de Luther était devenu un bourbier de rancœur et de méchanceté.

Lorsque l'Hérésie d'Horus éclata et que la moitié des légions de Space Marines se retournèrent contre l'Empereur, Jonson combattait avec Leman Russ, le Primarque des Spaces Wolves, à l'autre bout de la galaxie. Ils se précipitèrent vers Terra, oubliant leurs querelles personnelles et joignant leurs forces pour porter secours à leur père. Le voyage fut long et hasardeux à cause des tempêtes Warp provoqués par les forces du Chaos, et lorsqu'ils arrivèrent sur Terra, la lutte était déjà terminée, les traîtres avaient été repoussés. Mais la victoire avait prélevé un lourd tribut dans les rangs loyalistes, l'Empereur lui-même fut mortellement blessé et dut être placé dans le Trône d'Or où il se trouve depuis. Jonson retourna vers Caliban, le cœur plein de tristesse.

Mais en arrivant en orbite, les Dark Angels furent accueillis par des tirs de barrage dévastateurs. De nombreux vaisseaux furent détruits, s'écrasant sur la terre comme des étoiles mourantes dans le ciel de Caliban. Après s'être replié dans le désordre, Jonson tenta de découvrir la raison de cette attaque. C'est ainsi que les Dark Angels horrifiés découvrirent la pire des trahisons. Une trahison telle, qu'ils durent la cacher aux yeux de tous, tentant depuis par tous les moyens de l'effacer.

Durant les longues années où Luther resta seul, sa rancœur et sa jalousie étaient devenues ses seules compagnes, remplissant son cœur de sombres pensées. L'homme était un orateur hors pair, capable de soulever les foules, il lui fut donc aisé de faire croire aux Dark Angels restés avec lui, que l'Empereur s'était détourné d'eux et les avait abandonnés. Tout comme Horus, Luther avait été corrompu par les dieux du Chaos, sa fierté et sa jalousie avaient été facilement manipulées par d'obscures puissances issues de l'Immaterium.

Nul ne sait ce que pensa Jonson en ces heures sombres. Il venait de parcourir plus de la moitié de la galaxie aux côtés de l'Empereur et de ses Légions, il avait perdu plus de frères qu'il n'y a d'étoiles dans le firmament, il avait affronté le Chaos sous ses formes les plus horribles, tout cela pour découvrir que l'hérésie avait frappé les siens. Sa colère fut sans limite, une rage tellement démesurée

qu'il ordonna immédiatement le bombardement de toutes les installations militaires et de toutes les forteresses-monastères de la planète. Les forêts brûlèrent pendant des jours et des jours, le martèlement incessant du sol fit s'effondrer toutes les constructions de Caliban, et lorsque les défenses planétaires furent réduites à néant, Jonson lança l'assaut final.

Son cœur brûlant du feu sacré de la vengeance, Jonson se dirigea directement vers la forteresse-monastère de l'Ordre sachant au fond de lui que Luther l'attendrait pour un ultime duel. Le Primarque des Dark Angels fit face au renégat, voyant dans le regard de cet homme, autrefois son frère, que son âme était perdue à tout jamais, que l'être honorable qu'il avait été il y avait de cela bien longtemps, était déjà mort. Lion El-Jonson était un dieu vivant parmi les hommes, ses prouesses au combat étaient inégalées, mais Luther avait vendu son âme aux sombres dieux du Chaos et reçu en récompense une puissance au-delà de toute comparaison. Les deux guerriers s'affrontèrent dans un combat d'une violence inouïe, détruisant tout sur leur passage. Même l'ancienne demeure de l'Ordre fut réduite en cendre par ce combat

épique du Bien contre le Mal, tandis que le reste de Caliban continuait à subir le bombardement des forces en orbite. Le sol de la planète se fissura sous le pilonnage incessant des Dark Angels qui, aveuglés par leur désir de vengeance, ne voyaient pas qu'ils détruisaient leur propre monde. Seuls les Maîtres du Chapitre en savent davantage et ils gardent ce secret profondément enfoui dans les souterrains du Roc. Toutefois, le très ancien *Codicium Astartes Mortis*, ou *Livre des Anges de la Mort*, décrit le combat entre Jonson et Luther.

« Jonson et Luther se battaient avec une force et une vitesse surhumaine, d'immenses démons ayant doté l'archihérétique d'une puissance qui égalait celle du noble primarque... Finalement Luther trébucha, exposant son cou à la lame vengeresse de son frère. Jonson éleva son épée mais même dans sa rage ne put se résoudre à porter le coup fatal. Luther n'avait pas ce genre de remords et grâce à la puissance de son esprit, il lança un éclair d'énergie pure qui frappa à mort le Primarque... Luther domina le Lion et, voyant son frère agonisant sur le sol tenter de se relever, son visage déformé par la douleur, le voile qui embrumait son esprit se souleva, lui permettant de réaliser l'horreur de sa trahison. Non seulement il avait trahi l'Empereur et ses frères, mais il avait aussi détruit toute la noblesse de son cœur. Il jeta alors son épée et s'effondra aux côtés de Jonson en réalisant l'ampleur de sa trahison, toute trace de santé mentale ayant désormais disparue de son esprit ».

Le Warp se convulsa tout autour de Caliban, alors que les dieux du Chaos réalisaient qu'ils avaient encore une fois perdu. Leur rage déchira l'espace et le temps autour de la planète déjà affaiblie et une tempête Warp d'une puissance inimaginable frappa Caliban. D'énormes tremblements de terre fissurèrent la croûte terrestre, et sous les derniers tirs des Dark Angels, la planète explosa. Les débris de Caliban furent absorbés par le maelström et seul demeura dans l'espace les ruines de la forteresse-monastère de l'Ordre.

Les Dark Angels maintiennent, même à l'heure actuelle, que les ruines étaient vides, et que tous les êtres vivants avaient été absorbés par la tempête. Mais le Codicium Astartes Mortis raconte que « *lorsque les Dark Angels descendirent explorer les restes de la forteresse-monastère, ils découvrirent Luther, couché sur le sol en position fœtale, répétant sans cesse la même phrase. Il racontait encore et encore à ses frères que Ceux qui Regardent dans les Ténèbres avaient emmené le Primarque, et qu'un jour il reviendrait le pardonner de ses péchés* ». Les Space Marines recherchèrent partout sur l'astéroïde la présence du Lion, mais ils ne trouvèrent aucune trace de leur noble Primarque. Lion El-Jonson avait disparu. Les membres les plus âgés du Chapitre se réunirent secrètement et décidèrent que la trahison de leurs anciens frères d'armes serait désormais un secret connu seulement des Dark Angels. Personne ne devrait entendre

parler du schisme au sein du Chapitre, ni que certains des Dark Angels étaient passés au Chaos. Toute trace de leur existence dut être effacée des archives Dark Angels par les Archivistes, car si quelqu'un apprenait cette histoire, le Chapitre tout entier serait déshonoré et certainement excommunié.

Un groupe, appelé le Cercle Intérieur, fut formé pour garder le secret et tous les membres durent prêter un grand nombre de serments sacrés les liant les uns les autres assurant ainsi que le secret serait bien gardé. La traque des traîtres, disparus dans la tempête Warp, devint le but secret des Dark Angels. Tant que les Déchus n'auront pas tous été capturés, les fils du Lion ne connaîtront aucun répit. Tant qu'un seul Déchu parcourra encore la galaxie, les Dark Angels seront des Impardonnés, un Chapitre maudit, condamné à expier ses péchés pour l'éternité.

« Cas presque unique parmi les Space Marines, les Dark Angels n'ont pas de monde d'origine. En lieu et place, leur base d'opération est une gigantesque forteresse-monastère spatiale appelée le Roc. Autrefois simple astéroïde, le Roc a été creusé et converti en un vaisseau spatial aux proportions titanesques qui ridiculise tous les autres types d'astronefs hormis les plus grands des Space Hulks. »

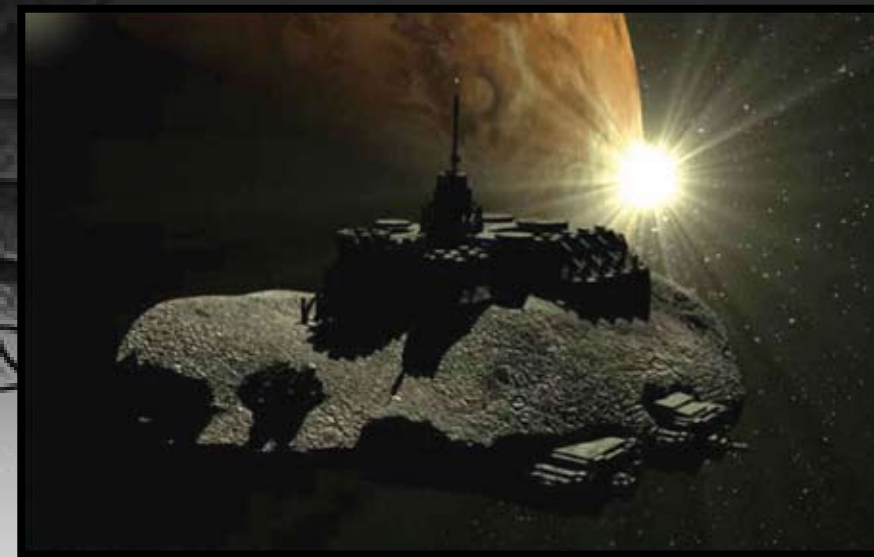
Les 700 Merveilles de l'Imperium

Caliban, Monde Natal des Dark Angels

Suite à la bataille titanesque entre Luther et Jonson, il ne resta de Caliban que des ruines de l'ancienne forteresse-monastère de l'Ordre, et les Dark Angels décidèrent alors de conserver ce monastère comme base définitive. Creusant profondément dans la roche et reconstruisant la forteresse, les Dark Angels purent transformer un astéroïde mort en un nouveau foyer appelé la « Tour des Anges » en Haut Gothique, ou plus communément « le Roc ».

Des centaines de tunnels et de salles furent creusés et, avec le temps, même des réacteurs Warp furent ajoutés permettant ainsi à la forteresse-monastère de voyager de planète en planète. Le recrutement des Dark Angels est donc très disparate et dépend des planètes qui se sont trouvées sur la route du Roc. Chaque recrue est sévèrement examinée avant de faire partie du Chapitre et doit dès lors abandonner son passé pour ne faire qu'un avec ses frères.

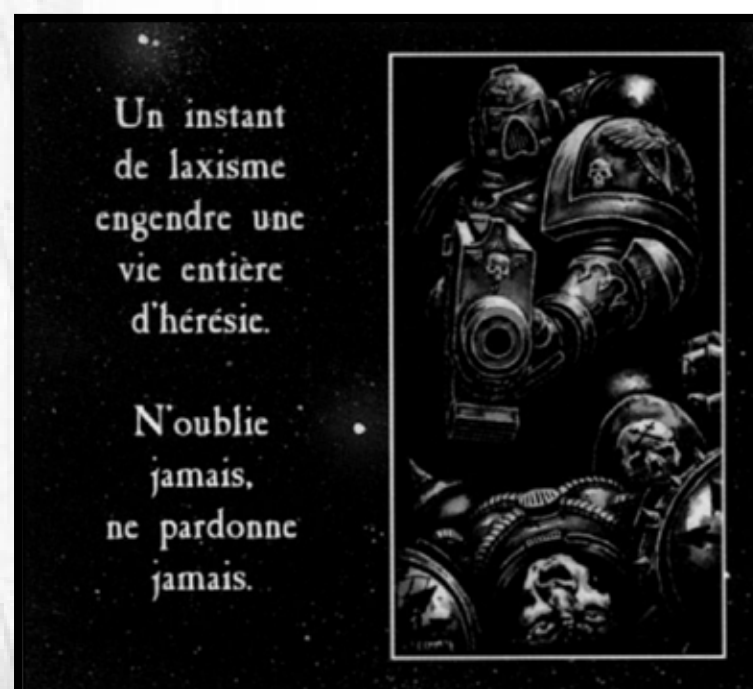
Protégés par des portes d'adamantium et des sceaux de protection sacrés, d'innombrables secrets sont enfouis depuis des millénaires au cœur même de la Tour des Anges, dans de sombres tunnels et des chambres cachées aux yeux de tous. Seuls les membres les plus respectés des Dark Angels, les Maîtres du Cercle Intérieur, connaissent une partie de ces arcanes mystérieuses et peuvent ouvrir les passages secrets qui mènent jusque dans les profondeurs du Roc.



Patrimoine Génétique

Les gènes des Dark Angels sont parmi les plus purs et les moins dégradés de tous les patrimoines génétiques des Space Marines. En effet, avec l'arrivée du Codex Astartes, la légion originelle et son patrimoine génétique furent divisés, mais pour ne créer que trois nouveaux Chapitres : les Anges de l'Absolution, les Anges de la Rédemption et les Anges de la Vengeance. Ces Chapitres successeurs sont connus sous le nom d'*Impardonnés*, et poursuivent également la quête secrète des Dark Angels.

Il peut paraître suspect que les gènes des Darks Angels n'aient pas été plus utilisés compte-tenu de leur qualité. Sans doute la trahison des Darks Angels n'ait pas étrangère à cette défiance de l'Empereur et de ses généticiens. Peut être ces derniers ont-ils penser que leur premier jet n'était finalement pas le bon...



Organisation

Pour un observateur extérieur, le Chapitre des Dark Angels ressemble à tous les autres, il est donc composé de dix Compagnies de cent Space Marines chacune. Mais c'est au niveau des structures de commandement que les Dark Angels diffèrent vraiment du Codex Astartes.

Chaque Chapitre possède en marge des forces de combat un certain nombre d'officier et de troupes spécialisées. Chez les Dark Angels, ces officiers forment le Cercle Intérieur. Seul les guerriers qui ont prouvé maintes et maintes fois leur fidélité et leur loyauté au Chapitre sont dignes de faire partie du Cercle Intérieur et de partager le lourd fardeau de la vérité sur le sombre passé des Dark Angels.

La 1^{ère} Compagnie est composée des plus anciens et méritants guerriers du Chapitre. Ces vétérans, dont les exploits leurs ont valu l'honneur de porter la Crux Terminatus, vont généralement au combat dans de précieuses armures Terminator, qui ont protégé des générations de Darks Angels avant eux. La couleur de ces armures, noires à l'origine, puis repeintes blanches (en hommage au sacrifice de certains des leurs pour contrer une invasion de genestealers tyranides sur Caliban) a valu à la Compagnie, le surnom de *Deathwing* (le noir et le blanc étant les 2 couleurs traditionnellement associées à la mort). Il n'y a que lorsqu'un Dark Angels est promu membre de la Deathwing qu'il est progressivement initié à la véritable histoire du Chapitre et au secret millénaire de la traque des Déchus.



L'icône de l'épée brisée désigne un membre de la Deathwing

La 2^{ème} Compagnie rassemble les meilleurs pilotes du Chapitre aux commandes de rapides engins de guerre, antigrav ou à deux roues. Les armures et les châssis des véhicules ont conservés la couleur noire originelle du Chapitre qui vaut à la Compagnie son surnom de *Ravenwing*. Les escadrons de la Ravenwing sont réputés dans toute la galaxie pour leurs assauts soudains, signes annonciateurs de l'imminence d'une frappe Darks Angels dans le secteur. Cette façon de combattre « à grande vitesse » ainsi que de nombreux autres us et coutumes hérités de l'antique Ordre de chevalerie de Caliban, font de la Ravenwing un second corps d'Elite bien à part.



L'icône de l'épée tenue par les serres d'une aile de corbeau désigne un pilote de la Ravenwing

Mis à part ces adaptations, qualifiées par les Inquisiteurs, tantôt de nécessaires, tantôt d'hérétiques, le Chapitre respecte l'organisation proné par le Codex Astartes, avec ses 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} Compagnies de combat, ses 6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} Compagnies de réserve et sa 10^{ème} Compagnie scout.

Croyances

Le Chapitre des Dark Angels, comme tous les autres Chapitres Primogenitors, vénère son Primarque presque autant que l'Empereur, qu'ils considèrent comme le fondateur de l'Humanité et comme leur créateur. Mais au grand désespoir de l'Écclésiarchie, les Dark Angels considèrent que l'Empereur n'est qu'un homme et non un dieu. Mis à part cette entorse aux règles établies, les Dark Angels sont parmi les plus fidèles, les plus dévoués et les plus pieux de tous les Space Marines.

Le but secret des Dark Angels est de retrouver tous les traîtres qui furent dispersés par les sombres forces du Chaos lors de la destruction de Caliban, il y a de cela dix mille ans. Les Déchus, comme ils sont secrètement appelés, sont une honte pour le Chapitre, et ce n'est qu'en les traquant et en les forçant tous à se repentir de leurs péchés que les Dark Angels pourront effacer cet immense déshonneur aux yeux de l'Empereur. Malheureusement, les Déchus ont été éparpillés à travers l'espace et le temps. La quête séculaire des Dark Angels est donc loin d'être terminée. Malgré cela, ils continuent leurs recherches et suivent toutes les pistes, aussi minces soient-elles, qui pourraient les mener à un Déchu.

S'ils arrivent à retrouver un de leur frères hérétiques, ce dernier est ramené au Roc et jeté dans les sombres donjons où les terribles Chapelains-Investigateurs vont tenter de lui faire confesser ses péchés du passé. Si le Déchu accepte de se repentir, sa mort est rapide et sans douleur, son âme étant désormais sauvée des griffes des dieux du Chaos. Mais en cas de refus, le Chapelain se voit forcé d'utiliser toute méthode qui lui semble appropriée pour le faire se repentir.

Cela a généralement comme résultat la mort du Déchu mais tous les moyens sont bons à leur yeux pour tenter de sauvegarder son âme et lui arracher son nom afin de l'inscrire dans le Livre de la Rédemption. Cet ancestral grimoire recense tous les Déchus capturés à ce jour. Lorsque tous les traîtres auront été retrouvés, alors ce registre de leurs fautes sera porté à l'Empereur et le Chapitre pourra enfin retrouver son honneur.

Doctrines de Combat

Dans l'ensemble, les Dark Angels suivent les doctrines de combat classiques des spaces marines établies par le Codex Astartes de Roboute Gulliman.

Leur résistance acharnée face à un ennemi bien supérieur en nombre est légendaire. Là où même des Space Marines auraient opéré une retraite stratégique, les Dark Angels refusent de céder du terrain à leurs adversaires, préférant mourir sur place que de reculer. Une telle obstination peut s'avérer à double tranchants mais la ferveur du moindre soldat est telle qu'il ne saurait en être autrement.

La vie au sein du Chapitre est ainsi faite que les frères de bataille Dark Angels sont d'une incroyable complicité. Les forces tactiques du Chapitre exploitent largement cet esprit d'équipe en développant des techniques de combat digne des meilleurs phalanges d'hoplites.

L'élite du Chapitre, la Deathwing et la Ravenwing, suivent des tactiques de combat encore plus foudroyantes. La dévotion de ces vétérans est telle qu'ils sont affranchis de toute peur.

Les Dark Angels sont excessivement intolérants envers les non-humains, et refusent de combattre à leurs côtés, ils sont soupçonneux envers les étrangers et gardent toujours leurs distances par rapport à eux. Ils ne supportent pas les ingérences extérieures, et en de nombreuses occasions, les Dark Angels ont quitté un champ de bataille en voyant arriver un Inquisiteur ou des Missionnaires impériaux chargés de les aider mais jugés insuffisamment dignes de confiance par le commandant Dark Angels.





Galerie des Héros

Commandeur Azraël, Grand Maître Suprême des Dark Angels, Gardien de la Vérité

Le Commandeur Azraël est l'actuel, et selon certains le plus puissant, Grand Maître Suprême des Dark Angels. On raconte qu'il grandit au sein d'une tribu primitive de chasseurs de têtes de Kimmérie. Quoi qu'il en soit, il semble avoir tiré un trait sur son passé, comme il est coutume au sein du chapitre, et il s'est rapidement imposé comme l'un des membres les plus noble et les plus compétents des Dark Angels.

Il gravit rapidement les échelons hiérarchiques, se distinguant lors du nettoyage de Truan IX et de la répression du mouvement techno-revivaliste de Faze V. Il devint un membre respecté de la Deathwing et prit le commandement de la 3^{ème} Compagnie. En tant que Maître, il participa à de nombreux combats et gagna le respect de ses pairs, devenant ainsi Maître de la Ravenwing en 917.M41.

Le Grand Maître des Dark Angels choisit secrètement son successeur parmi les membres du Cercle Intérieur, mais lorsqu'il mourut en 939.M41, nul ne fut surpris d'apprendre qu'il avait choisi Azraël. En tant que Grand Maître, il reçut le titre honorifique de Gardien de la Vérité et fut présenté au Chapitre avec le Heaume du Lion et l'épée des Secrets, les deux reliques les plus sacrés chez les Dark Angels. Depuis lors, Azraël s'est montré digne de sa charge et mène le Chapitre au combat d'une main de fer, sa noblesse de cœur et sa force de caractère étant des exemples pour tous.

Frère Bethor, Porteur de la Grande Bannière du Chapitre

Frère Bethor était déjà un guerrier vétérans accompli lorsqu'il combattait aux côtés de Belial, au sein de l'escouade de Commandement de la 3^{ème} Compagnie. Il se distingua durant les purges de Durganion XIII où il récupéra à lui seul l'étendard de sa Compagnie qui avait été capturé par un essaim de genestealers. Suite à cet acte de bravoure, il fut promu Porte Etendard du Chapitre. Dès lors il veilla sans relâche sur les trois Grandes Bannières du Chapitre illustrant, le Châtiment, le Courage et la Dévastation dont étaient capables les premiers Anges de la Mort. Ces icônes sacrées étaient déjà brandies par la Première Légion sur les champs de batailles de la Grande Croisade. Vestiges de l'honneur encore intact du Chapitre et de l'amour que leur portait alors l'Empereur, la simple vue de ces étendards déclenchent une vive ferveur chez les Dark Angels d'aujourd'hui et leurs successeurs Impardonnés.



Ezekiel, Grand Maître des Archivistes, Maître des Clefs

Ezekiel est à l'heure actuelle le Grand Maître des Archivistes des Dark Angels. Il supporte le fardeau indescriptible d'être l'unique dépositaire des sinistres secrets du Chapitre les plus reclus et détermine qui accède au Cercle Intérieur. Lui seul peut en effet voir au plus profond de l'âme d'un homme et juger s'il peut supporter le poids de la connaissance qu'implique cette admission.

La ténacité de sa volonté est légendaire et Ezekiel détient le Livre de la Rédemption, symbole de son office. Cet ouvrage renferme les noms de tous les Déchus que les Dark Angels ont pu capturer au fil des millénaires et c'est donc une relique de la plus grande importance aux yeux du Chapitre.

Les Archivistes des Dark Angels sont tous membres de la Deathwing et agissent comme les gardiens de donjons creusés dans les entrailles de la Tour des Anges. Ezekiel reçut le titre de Maître des Clefs en reconnaissance de la fonction dont ses frères et lui s'acquittent en assurant la surveillance des cryptes.

Grâce à ses considérables pouvoirs, Ezekiel prête secours aux Chapelains-Investigateurs dans leur sinistre tâche, en investissant les esprits des Déchus pour miner leur résolution. Le doute et la confusion que ses capacités lui permettent d'insinuer dans l'esprit de ses ennemis ont plongé nombre d'entre eux à la folie. Sur un champ de bataille, il hante l'esprit de ses victimes et fait s'accroître leurs peurs en les emplissant d'images de désespoir et de défaite qui viennent même à bout de la volonté et de la discipline de fer des guerriers les plus acharnés.

Belial, Maître de la 1^{ère} Compagnie Deathwing

Belial est un héros de guerre dont les exploits resteront longtemps gravés dans les mémoires des Dark Angels. Grand guerrier mais aussi fin stratège, il fut rapidement promu officier et devint le disciple de Maître Gabriel. Lorsque ce dernier devint Maître de la Deathwing, Belial lui succéda tout naturellement à la tête de la 3^{ème} Compagnie. Plus tard, lorsque Gabriel mourut, Belial s'imposa à nouveau comme son meilleur successeur à la tête de la Deathwing.

Le génie tacticien de Belial explosa au grand jour après sa victorieuse campagne contre les orques sur Piscina IV. Malgré des ressources limitées, la défense tactique qu'il mis en place tint en échec les forces combinées des Seigneurs de Guerre Ghazkull Thraka et Nazdreg avant de les exterminer dans une contre-attaque finale. Ces manœuvres sur piscina IV sont désormais enseignées comme cas d'école aux jeunes officiers du Chapitre.



Une conversion de Damoclès réalisé à l'aide d'un kit de radio « Vox-caster » issu d'une grappe plastique de véhicule impérial.



Un Damoclès réalisé avec le kit de Forge World.



Un Maître de Compagnie.



Sammael, le Maître de la Ravenwing a l'honneur de pouvoir partir au combat monté sur une antique motojet, la dernière de tous les arsenaux impériaux.



Un autre Maître de Compagnie.



Azrael, le Grand Maître Suprême, et le porteur du Heaume du Lion portent la robe de bure traditionnelle des vétérans du Chapitre mais ils peuvent également revêtir une robe cérémoniale verte foncée.



Belial, le Maître de la Deathwing, encadré par un Chapelain-Investigateur et un Archiviste Epistolier en armures terminator.



ELITE

La Deathwing ainsi que toutes les Compagnies de Combat et de Réserves possèdent des armures Dreadnoughts, y compris des armures vénérables.



Les Techmarines ne sont de simples mécanos, ils peuvent aussi jouer un rôle en assaut, comme le suggère cette splendide conversion de servo-harnais.

Une escouade de ces redoutables vétérans peut accomplir tous les rôles sur un champ de bataille mais, le plus souvent, elle se spécialise dans le corps à corps afin de palier à la relative faiblesse des forces tactiques Dark Angels en ce domaine.



Les escouades de terminators Dark Angels constituent le Fer de Lance du Chapitre. Elles ont accès aux meilleurs équipements et peuvent mêler sans contrainte de puissance artilleurs et spécialistes de l'assaut pour une efficacité maximum sur le terrain.



Le porte-étendard de la 1^{ère} Compagnie et son apothicaire peuvent participer aux combats aux côtés de leurs frères de la Deathwing.



TROUPES

Les escouades tactiques forment l'ossature des armées Dark Angels. Il s'agit de troupes bien entraînées, bien équipées, aguerries à la plupart des menaces.



Les Darks Angels disposent de nombreux véhicules de transports, dont l'insubmersible rhino ci-contre, pour assurer le succès de leurs assauts tactiques qui reposent souvent sur une frappe chirurgicale au cœur des opérations ennemies.



Selon les impératifs, les Darks Angels peuvent employer des motards de la Ravenwing et des terminators de la Deathwing comme des unités de troupes opérationnelles.



La 10^{ème} Compagnie du Chapitre est composée de Scouts qui combattent en éclaireurs des offensives tactiques Dark Angels.



ATTAQUE RAPIDE

Bien qu'il compte quelques escouades de marines d'assaut en ses rangs, le Chapitre peut surtout compter sur la Ravenwing pour couvrir ses flancs et effectuer les missions de reconnaissance ou de percée.

Les motards de la Ravenwing peuvent accomplir des assauts éclairs, tandis que les Land Speeders et les motos d'assaut fournissent un excellent appui mobile.



SOUTIEN

Les escouades Devastor Dark Angels sont réputées pour leur précision et leur hardiesse. Elles fournissent les tirs d'appuis nécessaires à la progression des forces tactiques.



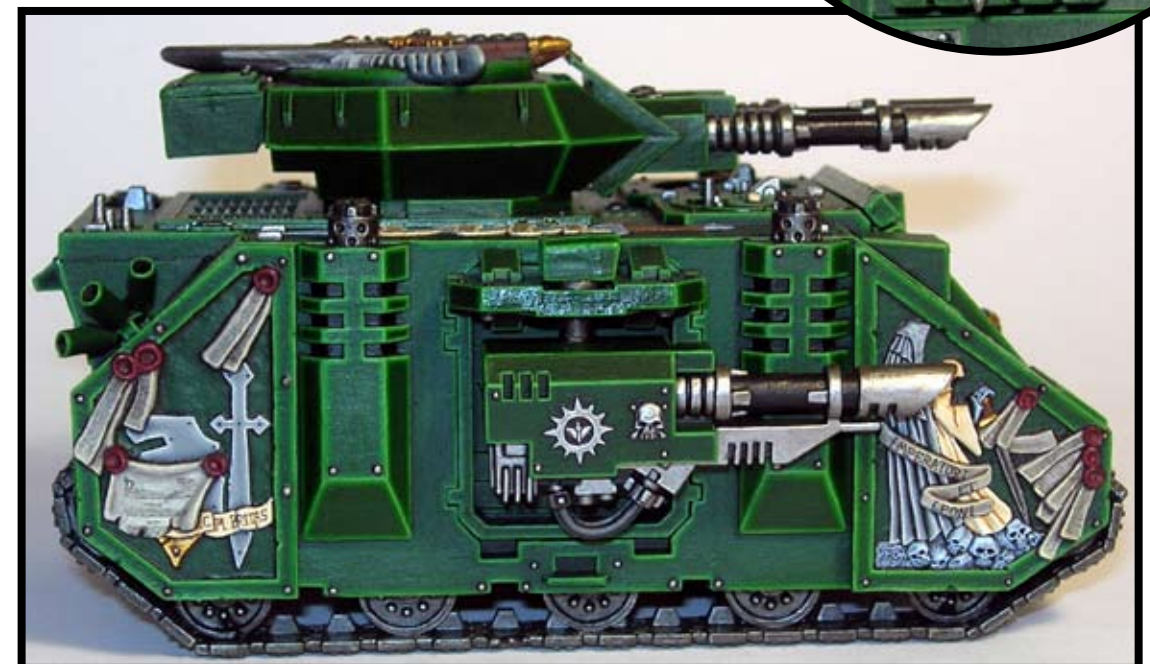
Les Darks Angels disposent de nombreux véhicules de soutiens, comme le Whirlwind, ci-contre, pour cibler à distance un ennemi à couvert ou venu en masse.



Les Vindicators sont les briseurs de lignes par excellence des compagnies Dark Angels.



L'arsenal Dark Angels comprend de nombreux Predator, modèle Destructor ou Annihilator, comme ce magnifique exemplaire, riche d'enluminures, longuement polis, puis certis et enfin scellé purifiquement avant sa prochaine sortie.



Des Land Raiders, y compris les variantes Crusader et Redeemer sont utilisés par la Deathwing ainsi que par les Compagnies de Combat et de Réserves. Ces forteresses mobiles peuvent également faire offices de transports pour les troupes d'élites du Chapitre.



Listes d'armées Dark Angels



Joueur les Darks Angels

Vous trouverez, ci-contre le descriptif des règles spéciales appelées dans ce Codex 2.0 (toutes des règles officielles Warhammer 40 000 V5 à l'exception du *Tir Défensif*, une règle maison).

L'ajout de la règle *Obstinés* répare un oubli majeur du Codex original V5 des Dark Angels en leur redonnant un sang-froid à l'épreuve des pires menaces.

L'ajout du *Tir Défensif* est un parti-pris qui vise à ancrer d'avantage les forces Dark Angels dans des tactiques de tirs. Cette décision est à mettre en perspective avec les redoutables tactiques d'assaut dont disposent les Chapitres Bloods Angels, Black Templars et Space Wolves.

Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur :

Les Dark Angels se rallient automatiquement au début de leur tour, et peuvent le faire même s'ils sont réduits à moins de 50% de leur effectifs. Mais tous les autres critères s'appliquent normalement.

Les Dark Angels qui se regroupent peuvent agir normalement et sont considérés comme étant stationnaires au début de leur tour. S'ils sont rattrapés par une percée à la suite d'un corps-à-corps, ils ne sont pas détruits mais à la place ils suivent la règle *Pas de Repli !*.

Les unités incluant des Serviteurs sont sujettes à cette règle tant qu'il reste au moins un Dark Angel dans l'unité.

Insensibles à la douleur, Sans Peur, Scouts : Voir p.75 du Livre de Règles.

Tir Défensif :

Les tactiques Dark Angels préconisent de défendre la position de tir jusqu'au bout plutôt que de charger un ennemi approchant.

Aussi, lorsqu'une unité bénéficiant de cette règle est chargée, si elle n'est pas déjà engagée au corps à corps, toutes ses membres armés de bolter ou de bolter lourd peuvent tirer 1 bolt chacun sur les assaillants. En cas d'assauts multiples, un *Tir Défensif* cible l'unité assaillante la plus proche à moins de réussir un test de Cd pour sélectionner une autre cible.

Effectuer normalement les jets pour toucher et pour blesser selon les CT des tireurs, la Force et la PA de leurs armes. L'assaillant doit alors retirer du jeu ses pertes dues au *Tir Défensif* avant d'entamer l'assaut. Un *Tir Défensif* ne provoque jamais de test de moral lorsque les pertes infligées excèdent les 25% de l'effectif initial de l'unité visée.

Un Sergent Vétéran doté du *Tir Défensif* confère cette capacité à son unité tant qu'il est présent sur le champ de bataille.

Escouades de Combat :

Les unités qui comprennent exactement 10 membres peuvent se scinder en 2 escouades de 5 membres (à l'exception des escouades de motards de la Ravenwing qui se scindent en 2 escouades de 3 membres), au sein desquelles la répartition des figurines est laissée à la discrétion du joueur.

La décision de séparer l'unité (et la répartition des figurines) doit être prise et annoncée au moment du déploiement de l'unité.

Les deux unités sont traitées dès lors comme des unités séparées et indépendantes à tous points de vue.

Chacune d'elle rapporte un point d'annihilation. Elles peuvent être déployées à des endroits différents.

Elles ne peuvent plus partager le même transport (sauf un Drop Pod pour arriver en jeu, la division s'opère alors au débarquement). Etc.

Obstinés :

L'endoctrinement progressif des guerriers dans les différents cercles internes au Chapitre et les liens d'hommes à hommes qui se forment au sein des escouades pendant des décennies font des Dark Angels l'une des armées les plus tenaces qui soit à affronter.

Pour représenter cette discipline, les unités *Obstinées* ignorent tout modificateur négatif quand elles ont à effectuer un test de moral.

Un Sergent Vétéran *Obstiné* confère cette capacité à son unité pour toute la bataille, même au delà de sa propre mort.

Un personnage indépendant *Obstiné* confère cette capacité à toute unité qu'il rejoint au cours d'une bataille (dans le cas d'une unité divisée en 2 escouades de combat, seule la partie de l'escouade qui accueille le personnage en ses rangs devient *Obstinée*).

Jouer les armées Deathwing et Ravenwing



Armées Deathwing

Vous pouvez constituer une armée exclusivement composée d'unités de la Deathwing.

La Deathwing est la première Compagnie du Chapitre. Elle rassemble les meilleurs guerriers du Chapitre qui ont tous l'honneur de porter la Crux Terminatus et qui ont accès aux meilleurs équipements, armure Terminator, armure Dreadnought, Land Raiders, etc.

C'est une force d'élite le plus souvent éparpillée sur plusieurs fronts Dark Angels où elle agit en coordination avec les autres Compagnies, notamment avec les escouades tactiques.

Il arrive cependant que la Deathwing soit déployée seule sur un théâtre d'opérations pour prendre d'assaut un objectif inaccessible par des forces plus conventionnelles ou pour défendre une position jusqu'à la mort. Plus simplement, la Deathwing est aussi bien souvent la première sur les lieux et doit alors faire face seule à de terribles menaces.

Règles spéciales :

La Deathwing ne se rend pas et ne bat jamais en retraite. Cela se traduit en terme de jeu puisque toutes les unités que vous pourrez déployer dans ce type d'armée, mis à part vos véhicules d'appui ou de transport, suivront les règles *Sans Peur* et *Pas de Repli !* (voir p. 44 du Livre de Règles).

Une armée Deathwing est toujours commandée par Belial, le Maître de la Compagnie. Vous devez toujours intégrer Belial comme premier choix QG dans votre armée. Il peut se déployer directement sur le champ de bataille, en *Frappe en Profondeur* ou en *Assaut Deathwing* en rejoignant une Escouade Terminator.

Liste d'armée deathwing :

Une armée Deathwing ne peut inclure que les unités suivantes :

- Damoclès (QG)
- Chapelain terminator (QG)
- Archiviste terminator (QG)
- Dreadnought (Elite)*
- Dreadnought vénérable (Elite)*
- Escouade Terminator (Troupe)
- Land Raider (Soutien ou Transport)**
- Land Raider Crusader (Soutien ou Transport)**
- Land Raider Redeemer (Soutien ou Transport)**

* Tous vos Dreadnoughts peuvent toujours sélectionner un Dop Pod comme transport assigné.

** Toutes vos Escouades Terminator peuvent sélectionner un Land Raider de n'importe quel type comme transport assigné.

Equipements bonus :

Dans une armée Deathwing, les seules unités de Troupes *opérationnelles* sont les escouades de terminators.

Ces unités peuvent sélectionner gratuitement jusqu'à 15pts d'équipement, par tranche de 5 membres/escouade.

Vous pouvez par exemple équiper une de vos escouades de 10 terminators de 2 lance-missiles deathwind pour seulement 30pts au lieu des 60pts.

Vous pouvez ensuite équiper une seconde escouade de 6 terminators de 5 poings tronçonneurs pour 10pts au lieu de 25pts, etc.



Armées Ravenwing

Vous pouvez constituer une armée exclusivement composée d'unités de la Ravenwing.

La Ravenwing est le nom de la seconde Compagnie du Chapitre. Elle rassemble les meilleurs pilotes du Chapitre aux commandes de motos et de Land Speeders.

C'est une force d'intervention rapide extrêmement mobile qui excelle dans les attaques de flanc, la traque des blindés ou des unités isolées et les opérations de reconnaissance.

Pour tous ses talents, et parce que la contrainte temporelle est souvent telle que seule une force Ravenwing a des chances d'arriver à temps pour mettre en échec les plans ennemis, la Ravenwing est fréquemment déployée seule sur le théâtre d'opérations.

Règles spéciales :

Les motards de la Ravenwing ne battent jamais en retraite (voir les règles *Sans Peur* et *Pas de Repli !* p. 44 du Livre de Règles). De plus, pour représenter leur vitesse, ils suivent les règles *Scout* et *Turbo-boost* (voir p. 76 du Livre de Règles).

Une armée Ravenwing est toujours commandée par Sammael, le Maître de la Compagnie. Vous devez toujours intégrer Sammael comme premier choix QG dans votre armée. Il peut se déployer sur sa motojet ou à bord de son Land Speeder.

Armées mixtes

Vous pouvez également constituer une force mixte uniquement composée d'unités de la Deathwing et de la Ravenwing agissant en synergie.

Ce type de force est généralement mise en place pour des missions commandos cruciales, qui requièrent à la fois vitesse et puissance, et où tous les espoirs reposent sur une manœuvre insensée condamnée à réussir !



Vous devez pour cela sélectionner au moins l'un des 2 Maîtres comme premier choix QG qui permettra aux unités de sa Compagnie de bénéficier des équipements bonus. L'autre Maître et les unités de sa Compagnie peuvent toujours être sélectionnés mais selon les entrées normales de ce Codex et sans équipement bonus.

De plus, toutes vos Escouades Terminators non pourvues de transport seront automatiquement gardées en *Réserves* et devront obligatoirement effectuer un *Assaut Deathwing* (voir p. 40). De même, vos Dreadnoughts devront obligatoirement sélectionner un transport Drop Pod et effectuer un *Assaut Drop Pod* (voir p. 48).

Liste d'armée Ravenwing :

Une armée Ravenwing ne peut inclure que les unités suivantes :

- Chapelain, Investigateur ou non, à moto (QG)
- Archiviste, Epistolier ou non, à moto (QG)
- Techmarine à moto, sans serviteurs (Elite N.A.)
- Escadron d'attaque (Troupe)*
- Escadrons d'appui au sol (Soutien)**
- Escadron d'appui aérien (Attaque Rapide)

* Seules les motards peuvent capturer ou contrôler un objectif. Les Land Speeders de vos Escadrons d'Attaque sont des véhicules et ne peuvent donc pas jouer ce rôle.

** Vos escadrons de motos d'assaut deviennent des choix de Soutien.

Equipements bonus :

Dans une armée Ravenwing, les seules unités de Troupes *opérationnelles* sont les escouades de motards de vos Escadrons d'attaque.

Ces unités peuvent sélectionner gratuitement jusqu'à 15pts d'équipement, par tranche de 3 membres/escouade.

Vous pouvez par exemple équiper gratuitement une de vos escouades de 6 motards de 2 lance-plasma (30pts), etc.



Azrael, Grand Maître Suprême : 225pts

Une armée de 2000pts ou plus peut être dirigée par le Grand Maître Azrael en personne.
Il ne peut y avoir bien entendu qu'un seul Azrael par armée !

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

- Type : Infanterie
- Equipement : le Protecteur, le Heaume du Lion, l'Epée des Secrets, le Courroux du Lion, pisto-bolter, grenades frag et antichar
- Règles spéciales : Personnage Indépendant, Sans Peur, Rites de batailles, Bombardement orbital

Options :

Si Azrael est présent dans l'armée, il est possible de le faire accompagner d'une escouade de Commandement classique (p. 39) ou d'une suite d'honneur de Terminators Deathwing (p. 40).

Le Protecteur : C'est une antique armure d'artificer (Svg 2+) dotée d'un module de téléportation (permet à Azrael d'effectuer une *Frappe en Profondeur* avec une escouade Terminator de la Deathwing qui se téléporte pour arriver en jeu, et ce même si le scénario de votre bataille ne prévoit pas de *Réserves*).

Le Heaume du Lion : Le Heaume est porté par « Un de Ceux qui Regardent dans les Ténèbres ». Il doit toujours demeuré le plus près possible d'Azrael, sans pour autant se mettre sur le chemin d'autres figurines. Il ne peut être la cible d'aucune attaque, il est simplement retiré du jeu si Azrael est lui-même éliminé. Le Heaume abrite en réalité un puissant champ de force qui accorde une sauvegarde invulnérable de 4+ à Azrael et à toute unité qu'il rejoint.

L'Epée des Secrets : C'est une arme relique Dark Angel (voir p. 58) qu'Azrael manie d'une seule main (au corps à corps, il dispose donc d'une attaque supplémentaire grâce à son pisto-bolter).

Le Courroux du Lion : Une arme combinée bolter/lance-plasma de Maître (permet de relancer un seul jet pour toucher râté par phase de tir, un résultat de 1 synonyme de *surchauffe* peut être relancé sans conséquences, seul un nouveau résultat de 1 provoquera la *surchauffe*).

Rites de bataille : Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, toutes les unités Dark Angels peuvent utiliser son commandement pour tous les test de moral et de pillonage qu'elles devraient effectuer.

Bombardement orbital : Le Maître du Chapitre peut ordonner à son Croiseur d'attaque personnel d'effectuer un bombardement sur une position précise. Une fois par batatille, Azrael peut utiliser cette capacité durant sa phase de tir, à la place de tirer, et à condition de ne pas s'être déplacé durant la phase de mouvement. Azrael peut néanmoins lancer un assaut après avoir demandé le bombardement qui utilise le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
illimitée	10	1	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion
En cas de déviation, la distance n'est jamais réduite par la CT d'Azrael.			



Ezekiel, Grand Maître des Archivistes : 205pts

Il ne peut y avoir bien entendu qu'un seul Ezekiel par armée !

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

- Type : Infanterie
- Equipement : le Bouclier du Secret, le Rédempteur, le Fléaux des Traîtres, le Livre de la Rédemption, coiffe psychique, grenades frag et antichar
- Règles Spéciales : Personnage Indépendant, Sans Peur, Psyker

Le Bouclier du Secret : C'est une armure d'artificier (Svg de 2+).

Le Rédempteur : C'est un pistolet bolter de Maître (permet de relancer un seul jet pour toucher râté par phase de tir)

Le Fléaux des Traîtres : C'est une arme de force (voir p. 36) de Maître (permet de relancer un seul jet pour toucher râté par phase d'assaut).

Coiffe psychique : La coiffe psychique peut servir à contrer des pouvoirs psychiques adverses.

Son utilisation doit être déclarée après que le psyker adverse ait réussi son test psychique, dans un rayon de 24ps de votre archiviste. Un seul archiviste peut tenter de contrer une seule fois chaque pouvoir.

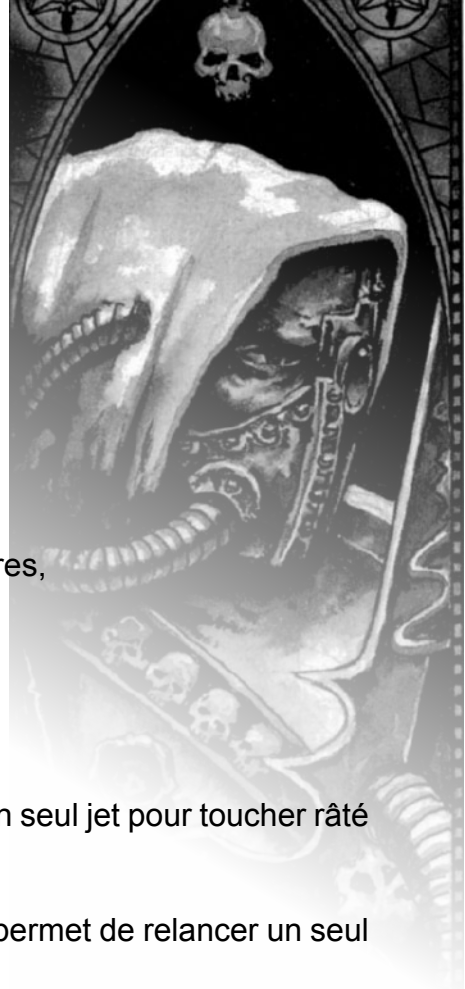
Chaque joueur lance 1D6 et ajoute sa valeur de Cd au score. Si votre archiviste atteint un score supérieur au psyker adverse, le pouvoir de ce dernier est annulé et n'a pas d'effet ce tour là. En revanche, si votre adversaire fait un score supérieur ou égal au votre, son pouvoir prend effet.

Le Livre de la Rédemption : Une fois par bataille, s'il n'est pas engagé au corps à corps au début du tour, Ezekiel peut renoncer à se déplacer pendant sa phase mouvement pour prendre le temps de reciter un passage de ce saint ouvrage et ainsi motiver les Dark Angels à proximité. Toutes les figurines Dark Angels finissant leur mouvement à moins de 12ps d'Ezekiel peuvent relancer leur jets pour toucher et pour blesser lors de la prochaine phase d'assaut.

Psyker : Ezekiel est un Psyker et suit toutes les règles de ce type d'unité (voir p. 50 du Livre de Règles et voir également les précisions fournies p. 37 de ce Codex).

Pouvoirs Psychiques : Ezekiel est un Archiviste Epistolier et possède 2 pouvoirs psychiques, à choisir avant la bataille dans la liste fournie p. 37. Il possède également un troisième pouvoir qui lui est propre :

Affaiblissement de volonté : Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour de joueur, à n'importe quelle phase du jeu. Ezekiel doit simplement déclarer son utilisation juste avant qu'une unité ennemie n'effectue un test de moral dans un rayon de 18ps autour de sa figurine (notez que ce pouvoir ne provoque pas, de lui même, un test de moral). L'unité ciblée effectuera son test sur 3D6 au lieu des 2D6 habituels. Les unités *Sans Peur* sont immunisées à ce pouvoir.





Belial, Maître de la Deathwing : 150pts

Votre armée peut inclure Belial à condition de compter au moins une escouade Terminator Deathwing. Il ne peut y avoir bien entendu qu'un seul Belial par armée !

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

- Type : Infanterie
- Equipement : armure Terminator, halo de fer, fulgurant, l'Epée du Silence
- Règles spéciales : Personnage Indépendant, Sans Peur, Rites de bataille

Options :

Belial peut échanger gratuitement son Epée du Silence et son fulgurant, contre une paire de griffes éclairs ou contre un marteau tonnerre et un bouclier tempête

Si Belial est présent dans l'armée, une seule unité de Terminators de la Deathwing peut être améliorée ainsi :

- un seul terminator peut devenir porte étendard et recevoir la Bannière de Compagnie de la Deathwing (+25pts)
- un seul terminator peut être promu Apothicaire et recevoir un Narthecium (+30pts)

L'Epée du Silence : C'est une arme relique Dark Angel (voir p. 58).

Halo de fer : Le personnage bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Rites de bataille : Tant que Belial est présent sur le champ de bataille, toutes les unités Dark Angels peuvent utiliser son Cd pour tous les test de moral et de pillonage qu'elles devraient effectuer.

Narthecium : Tant que l'Apothicaire est présent sur le champ de bataille, tous les membres de son unité suivent la règle *Insensible à la douleur* (voir p. 75 du Livre de Règles).

Bannière de Compagnie de la Deathwing : Toute unité Dark Angels dans un rayon de 12ps autour de la Bannière peut relancer ses tests de moral et de pillonage ratés. De plus, toutes les figurines de l'unité du porte-étendard ajoute +1 à leur caractéristique d'Attaque.

Armée Deathwing : Si Belial est présent dans l'armée, vos Escouade Terminator de la Deathwing peuvent être sélectionnées comme choix de Troupes et/ou d'Elites. Vous pouvez aussi décider de mettre en place une force exclusivement composée d'unités de la Deathwing (voir p. 28).



Sammael, Maître de la Ravenwing : 225pts

Votre armée peut inclure Sammael à condition de compter au moins un escadron d'attaque de la Ravenwing. Il ne peut y avoir bien entendu qu'un seul Sammael par armée !

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

- Type : Motojet
- Equipement : armure énergétique, cape adamantique, halo de fer, l'Epée de Jais, grenades frag et antichar, moto-jet avec fulgurants jumelés et lance-plasma lourd
- Règles spéciales : Sans Peur, Rites de bataille

Options :

Si Sammael est présent dans l'armée, un seul escadron d'attaque de la Ravenwing peut être améliorée ainsi :

- un seul motard peut devenir porte étendard et brandir la Bannière de Compagnie de la Ravenwing (+25pts)
- un seul motard peut être promu Apothicaire et recevoir un Narthecium (+15pts)

Motojet : La motojet suit toutes les règles de ce type d'unité (voir p. 53 du Livre de Règles).

Cape adamantique : Sammael porte une cape bénie par les Chapelains-Investigateurs du Chapitre qui l'immunise aux effets de la mort instantanée.

L'Epée de Jais : C'est une arme relique Dark Angel (voir p. 58).

Rites de bataille, Halo de Fer, Narthecium, Bannière de Compagnie de la Ravenwing : Voir ci-contre, en remplaçant « Belial » par « Sammel » et « Deathwing » par « Ravenwing ».

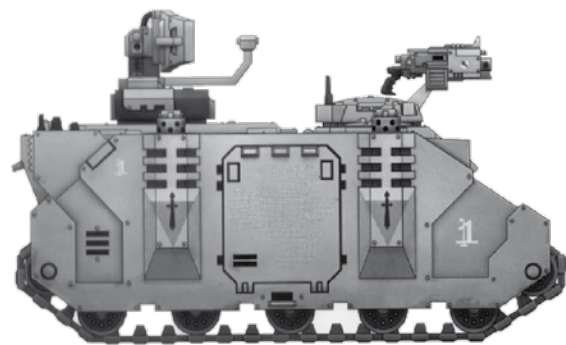
Armée Ravenwing : Si Sammael est présent dans l'armée, vos Escadrons d'attaque de la Ravenwing peuvent être sélectionnés comme choix de Troupes et/ou d'Attaques Rapides. Vous pouvez aussi décider de mettre en place une force exclusivement composée d'unités de la Ravenwing (voir p. 29).

Version Land Speeder : Sammel peut remplacer sa moto-jet par le Land Speeder du Maître de la Ravenwing. Son unité adopte le profil suivant :

	CT	BI Avant	BI Latéral	BI Arrière
Land Speeder du Maître de la Ravenwing	5	14	14	10

- Type : Véhicule (rapide, anti-grav)
- Equipement : bolters lourd jumelés et canon d'assaut jumelés, Bouclier de Nuit (un champ d'énergie qui augmente la valeur de blindage, bonus déjà pris en compte dans le profil)
- Règles spéciales : Attaque au Passage, Rites de bataille

Attaque au passage : Pendant sa phase de mouvement, Sammael peut effectuer une attaque spéciale sur une unité ennemie, non engagée au corps à corps, qu'il a survolé avec son Land Speeder, (c'est à dire que le socle de ce dernier devra être passé à 2ps ou moins d'une des figurines de l'unité ciblée, à un instant donné de son déplacement). Il ne s'agit en aucun cas d'un mouvement d'assaut, il n'y pas de ripostes possibles. Effectuez normalement les jets pour toucher et pour blesser de cette unique attaque portée par l'Epée de Jais de Sammel (CC5, F6, sans sauvegarde d'armure). Le Land Speeder pourra agir normalement à la phase de tir (il ne sera pas obligé de tirer sur la même cible, il ne pourra pas tirer s'il s'est déplacé à vitesse rapide, etc.).



Damoclès : 60pts

Si votre armée comporte un Maître de Compagnie (ainsi qu’Azrael, Belial ou Sammael), elle peut intégrer un Damoclès comme second choix QG. Un Damoclès ne peut donc jamais constituer l’unique choix QG de votre armée

	CT	Blindage Avant	Blindage Latéral	Blindage Arrière
Damoclès	4	11	11	10

- Composition : 1 Damoclès
- Type : Véhicule (Char)
- Equipement : relais de communication orbital, balise de téléportation Deathwing, fulgurant, fumigènes, projecteur
- Capacité de transport : 1 Maître de Compagnie en armure énergétique (ou Azrael, mais pas Belial)
- Points d’accès : 1 rampe arrière et 2 portes latérales
- Règles spéciales : Bombardement Orbital

Options :

- Peut recevoir :
- un fulgurant sur pivot (+10pts)
 - un missile traqueur (+10pts)
 - une lame de bulldozer (+5pts)
 - un blindage renforcé (+15pts)

Relais de communication orbital : La présence d’un Damoclès sur le champ de bataille vous permet de relancer un jet de *Réserves* par tour.

Balise de téléportation Deathwing : Lorsqu’un Damoclès est présent sur le champ de bataille, chaque escouade de Terminators de la Deathwing qui arrive en jeu en se téléportant peut relancer son jet de déviation (le dé de dispersion et les 2D6 pour la distance en ps). Cette relance ne s’applique pas aux unités entrant en jeu via une autre méthode de *Frappe en Profondeur* que la téléportation.

Bombardement orbital : Une fois par bataille, durant votre phase de tir, un Damoclès peut, à condition de ne pas s’être déplacé durant la phase de mouvement, demander à la flotte Dark Angels stationnée en orbite de délivrer un puissant tir de barrage utilisant le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
illimitée	10	1	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion

En cas de déviation, la distance n’est jamais réduite par la CT du Damoclès.

Si vous disputez une bataille dans le cadre de *Warhammer 40.000 Apocalypse*, le Damoclès ne bénéficie plus de ce tir unique mais vous permet à la place de disposer gratuitement de l’atout stratégique *Bombardement orbital* (voir p. 189 du Codex Apocalypse).



Chapelain : 100pts

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+ (4+)
Chapelain Investigateur	5	5	4	4	3	4	3	10	3+ (4+)

- Composition : 1 Chapelain
- Type : Infanterie
- Equipement : armure énergétique, Rosarius, Crozius Arcanum, pisto-bolter, grenades frag et antichars
- Règles Spéciales : Personnage Indépendant, Sans Peur, Honneur du Chapitre, Litanies de la Haine

Options :

Le Chapelain peut être promu Chapelain Investigateur (+20pts)

- Peut remplacer son pisto-bolter par :
- un fulgurant (+3pts)
 - une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
 - un gantelet énergétique (+15pts)
 - un pisto-plasma (+15pts)

- Il peut recevoir :
- des bombes à fusion (+5pts)
 - des Lames de Raisons (+10pts)

Peut recevoir un réacteur dorsal (+25pts) ou une moto Ravenwing (+40pts). Voir p. 58

- Peut en outre remplacer son armure énergétique, bolter, grenades frag et antichar par une armure Terminator (moto ou réacteurs sont donc inaccessibles) et :
- un fulgurant (+30pts)
 - une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+35pts)

Rosarius : Le porteur bénéficie d’une sauvegarde invulnérable de 4+.

Crozius Arcanum : Ce sceptre symbolique de l’office est traité comme une arme énergétique.

Lames de Raisons : Ces instruments de torture permettent à leur porteur de relancer un seul jet pour blesser raté lors de chaque phase d’assaut.

Honneur du Chapitre : Le Chapelain et toute escouade qu’il rejoint sont *Sans Peur*.

Litanies de la Haine : Le Chapelain et toute escouade qu’il rejoint peuvent relancer leurs jets pour touchers ratés au corps à corps le tour où ils lancent un assaut.

Archiviste : 100pts

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

- Composition : 1 Archiviste
- Type : Infanterie
- Equipement : armure énergétique, pisto-bolter ou bolter, arme de force, coiffe psychique, grenades frag et antichar
- Règles Spéciales : Personnage Indépendant, Psyker, Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur, Obstiné

Options :

L'archiviste peut être promu Epistolier (+50pts). Il devient alors *Sans Peur* au lieu de *Obstiné*.

Il peut remplacer son bolter par :

- un fulgurant (+3pts)
- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
- un pisto-plasma (+15pts)

Peut recevoir des bombes à fusion (+5pts)

Peut recevoir un réacteur dorsal (+25pts) ou une moto Ravenwing (+40pts). Voir p. 58

Peut en outre remplacer son armure énergétique, bolter, grenades frag et antichar par une armure Terminator (moto ou réacteurs sont donc inaccessibles) et :

- un fulgurant (+30pts)
- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+35pts)
- un bouclier Tempête (+40pts)

Arme de Force : Les attaques au corps à corps d'un Archiviste ignore les sauvegardes d'armures. De plus, un unique coup de cette lame psychique drainant l'énergie vitale de ses cibles peut suffire à terrasser le plus dangereux des démons ou le plus habiles des héros.

Lorsqu'une figurine ennemie dotée de plusieurs points de vie encaisse une blessure non sauvegardée d'une arme de force, l'Archiviste peut effectuer un test psychique. Cette utilisation d'une arme de force compte comme n'importe quel autre pouvoir dans la limite du nombre de pouvoirs lançable par tour par l'Archiviste.

En cas de réussite, la cible subit une *Mort Instantanée* peu importe son score d'Endurance. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les unités immunisées à la *Mort Instannée*, les véhicules ou les unités dépourvues de PV.

Coiffe psychique : La coiffe psychique peut servir à contrer des pouvoirs psychiques adverses.

Son utilisation doit être déclarée après que le psyker adverse ait réussi son test psychique, dans un rayon de 24ps de votre archiviste. Un seul archiviste peut tenter de contrer une seule fois chaque pouvoir.

Chaque joueur lance 1D6 et ajoute sa valeur de Cd au score. Si votre archiviste atteint un score supérieur au psyker adverse, le pouvoir de ce dernier est annulé et n'a pas d'effet ce tour là. En revanche, si votre adversaire fait un score supérieur ou égal au votre, son pouvoir prend effet.



Pouvoirs Psychiques :

Un Archiviste possède 2 pouvoirs psychiques à choisir AVANT la bataille dans la liste ci-dessous. Il ne peut utiliser qu'un seul de ses pouvoirs à chaque tour de chaque joueur. Si l'Archiviste est un Epistolier, il peut utiliser jusqu'à 2 pouvoirs par tour, à condition que les 2 pouvoirs en question s'utilisent dans 2 phases de jeu différentes. Ezekiel se comporte comme un archiviste Epistolier mais possède un pouvoir supplémentaire qui lui est propre.

JOUABLES À VOTRE PHASE DE MOUVEMENT :

Dôme de Force : Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de mouvement de l'Archiviste. Ce dernier et l'éventuelle unité qu'il aurait rejoint reçoivent une sauvegarde invulnérable de 5+ jusqu'au début de votre prochain tour.

Portail d'Infinité : Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de mouvement de l'Archiviste. Ce dernier et son éventuelle unité sont immédiatement retirés de la table et placés n'importe où sur la table dans un rayon de 24ps de la position initiale de l'Archiviste, en usant de la règle *Frappe en Profondeur*.

Si l'Archiviste voyage seul, il n'y a aucun risque, En revanche, s'il emmène une unité avec lui, il y a une chance pour que quelque chose fonctionne mal. Si la Frappe dévie et que la déviation donne un double, un membre de votre choix au sein de l'unité est retiré comme perte (il a été avalé par le Warp). Les survivants dévient normalement.

JOUABLES À VOTRE PHASE DE TIR :

Célérité : Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de tir de l'Archiviste. En cas de réussite, ce dernier bénéficie de la règle spéciale *Course* et d'une Initiative de 10 pour le restant de ce tour de joueur.

Eclairs : Ce pouvoir psychique est une attaque de tir psychique et possède le profil suivant : portée 12ps, F4 PA 2 Assaut 4

Malédiction de la Machine : Ce pouvoir est une attaque de tir psychique d'un portée de 24ps qui n'affecte que les véhicules. En cas de réussite, le véhicule subit automatiquement un dégât superficiel.

Vengeur : Ce pouvoir est une attaque de tir psychique et possède le profil suivant : F5 PA3 Assaut 1, Souffle

Vortex Funeste : Ce pouvoir est une attaque de tir psychique et possède le profil suivant : portée 12ps, F10 PA 1 Lourde1, Explosion.

Si l'Archiviste rate son test psychique, le gabarit est centré sur l'Archiviste et ne dévie pas...

Zone Neutre : Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de tir de l'Archiviste. Tous les ennemis dans un rayon de 24ps doivent relancer leurs jets réussis de sauvegardes invulnérables pour le restant de ce tour de joueur.

JOUABLES À VOTRE PHASE D'ASSAUT :

Puissance des Anciens : Ce pouvoir s'utilise au début de la phase d'assaut de l'Archiviste. En cas de réussite, l'Archiviste frappe à F6 et lance 2D6 de pénétration contre les blindages pour la durée de cette phase d'assaut.

Maître de Compagnie : 105pts

	CC	CC	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître de Compagnie	6	5	4	4	3	5	3	10	3+ (4+)

- Composition : 1 Maître de Compagnie
- Type d'unité : Infanterie
- Equipement : armure énergétique, halo de fer, épée tronçonneuse, pisto-bolter, bolter, grenades frag et anti-chars
- Règles Spéciales : Personnage Indépendant, Sans peur, Obstiné, Rites de bataille

Options :

- Peut remplacer son pisto-bolter et/ou son épée-tronçonneuse par :
- une arme énergétique, une griffe éclair, un pistolet à plasma ou un bouclier tempête (+15pts)
 - un gantelet énergétique (+25pts)
 - un marteau tonnerre (+30pts)

- Peut remplacer son bolter par :
- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
 - un fulgurant (+3pts)

- Peut en outre recevoir :
- des bombes à fusion (+5pts)
 - des bolts Feu d'Enfer (+10pts)
 - un lance-grenades auxilliaire (+15pts)

Peut remplacer son armure énergétique par une antique armure d'artificier (+15pts)

Peut recevoir un réacteur dorsal pour (+25pts)

Bolts Feu d'Enfer : Le porteur de ces munitions spéciales remplace le profil de son bolter par le suivant :

Portée	F	PA	Type
24ps	1	5	Tir rapide, Empoisonné (2+)

Lance-grenades auxilliaire : Le porteur peut utiliser son lance-grenades en plus d'une autre arme de tir. Il doit déclarer s'il utilise une grenade frag ou antichar avant de tirer.

	Portée	F	PA	Type
Frag	12ps	3	6	Assaut 1, Explosion
Antichar	12ps	6	4	Assaut 1

Halo de fer : Le porteur bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Rites de bataille : Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, toutes les unités Dark Angels peuvent utiliser son commandement pour tous les test de moral et de pillonage qu'elles devraient effectuer.



Escouade de Commandement : 115pts

Votre armée peut inclure une escouade de commandement pour chaque Maître de Compagnie (ainsi que pour le Grand Maître Azrael). Cette unité ne compte pas dans votre total de choix QG et n'est pas une suite.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Champion de Compagnie	5	4	4	4	1	4	2	9	3+ (5+)
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

- Composition : 4 Vétérans et 1 Apothicaire (même profil qu'un Vétéran)
- Type d'unité : Infanterie
- Equipement : armure énergétique, bolter ou pisto-bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars. L'Apothicaire porte un Narthecium
- Règles spéciales : Sans Peur
- Transport : peuvent embarquer dans un Razorback, un Rhino ou un Drop Pod. Voir p. 48-49

Options :

Un vétéran peut être fait Champion de Compagnie, il recoit alors une arme énergétique et un bouclier de combat (+15pts)

Un vétéran peut porter une Bannière de Compagnie (+15pts), ou être remplacé par Frère Bethor (+25pts) si l'escouade de commandement est celle du Grand Maître Azrael.

Chaque vétéran peut remplacer son bolter et/ou son épée tronçonneuse par :

- un fulgurant (+3pts)
- un lance-flamme (+5pts)
- un fuseur (+10pts)
- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
- un lance-plasma, une épée énergétique, ou une griffe éclair (+15pts)
- un gantelet énergétique (+25pts)
- un marteau tonnerre (+30pts)

Chaque vétéran peut remplacer son pisto-bolter par un pisto-plasma (+15pts)

Tout vétéran peut recevoir un bouclier de combat (+5pts) ou un bouclier tempête (+15pts)
Tout vétéran peut recevoir des bombes à fusion (+5pts)

Narthecium : Tant que l'Apothicaire est présent sur le champ de bataille, tous les membres de son unité suivent la règle *Insensible à la douleur* (voir p. 75 du Livre de Règles).

Bannière de Compagnie : Toute unité Dark Angel dans les 12ps du porteur de la Bannière peut relancer ses tests de moral ou de pillonnage ratés. De plus, tant que le porte-Bannière est en vie, l'escouade de commandement ajoute +1 au nombre de blessures infligées à l'adversaire au corps à corps pour calculer le résultat du combat.

Frère Bethor : Frère Bethor suit en tout point le profil et les options des vétérans mais dispose en plus d'une sauvegarde à 2+ (armure d'artificier). Vous devez choisir AVANT la bataille laquelle des 3 Bannières Sacrées des Dark Angels brandira Frère Bethor.

- Bannière de Châtiment : une fois par bataille durant la phase d'assaut, le porteur peut permettre à une unité dans un rayon de 6 ps de relancer ses jets pour toucher ratés.
- Bannière de Courage : une fois par bataille, durant la phase de mouvement, le porteur peut permettre à une unité dans un rayon de 6 ps de se déplacer et de compter néanmoins comme stationnaire lors de la phase de tir.
- Bannière de Devastation : une fois par bataille pendant le tour adverse, après déclaration des charges, le porteur de la bannière peut permettre à une unité dans un rayon de 6 ps d'effectuer un Tir Défensif à pleine cadence : 2 bolts (Tir rapide) pour les marines armés de bolters et 3 bolts (Lourde 3) pour ceux armés de bolters lourds.

Ces 3 Bannières Sacrées octroient également les bénéfices d'une Bannière de Compagnie.

Elite

Escouade Terminator Deathwing : 215pts

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+ (5+)
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+ (5+)

- Composition : 1 Sergent Terminator et 4 Terminators
- Type : Infanterie
- Equipement : armure Terminator, fulgurant, gantelet énergétique (le sergent a une épée énergétique)
- Règles spéciales : Sans Peur, Téléportation, Escouade de Combat, Assaut Deathwing
- Transport : une escouade par armée peut embarquer dans un Land Raider de n'importe quel type (voir p. 54-55). Dans une armée Deathwing (voir p. 28) toutes vos escouades peuvent être dotées d'un transport Land Laider de n'importe quel type.

Options :

L'unité peut inclure jusqu'à 5 terminators supplémentaires (+43pts/terminator)

- Pour chaque tranche de 5 figurines, un terminator peut :
- remplacer son fulgurant par un lance-flammes lourd (+5pts)
 - remplacer son fulgurant par un canon d'assaut (+30pts)
 - recevoir en plus de son équipement un lance-missiles cyclone (+30pts)

- Chaque terminator peut en outre :
- remplacer son gantelet énergétique par une poing tronçonneur (+5pts)
 - remplacer gratuitement son fulgurant et son gantelet énergétique par une paire de griffes éclairs ou par un marteau tonnerre et un bouclier tempête (voir p. 34).

Téléportation : Vous pouvez toujours choisir de faire entrer en jeu en *Frappe en Profondeur* tout-ou-partie de vos unités de Terminators même si le scénario de votre bataille ne prévoit pas de *Réserves*.

Assaut Deathwing : Vous pouvez aussi choisir d'effectuer un *Assaut Deathwing* (automatique en cas d'armée Deathwing/Ravenwing, voir p. 29). Pour cela, sélectionnez la moitié de vos escouades Terminator (arrondies au supérieur), elles entreront en jeu automatiquement à votre premier tour en effectuant une *Frappe en Profondeur*. Vos *Personnages Indépendants* en armure terminator peuvent profiter d'un *Assaut Deathwing* en rejoignant une de ces unités. Vos autres escouades entreront en jeu en *Frappe en Profondeur* selon les règles normales de *Réserves*.



Escouade de Vétérans de Compagnie : 105pts

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

- Composition : 1 Sergent Vétéran et 4 Vétérans
- Type : Infanterie
- Equipement : armure énergétique, pisto-bolter, bolter ou épée tronçonneuse, grenades frag et antichars
- Règles Spéciales : Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur, Obstinés, Escouade de Combat.
- Transport : peuvent embarquer dans un Razorback, un Rhino ou un Drop Pod (Voir p. 48-49). Une escouade par armée peut embarquer dans un Land Raider de n'importe quel type (voir p. 54-55).

Options :

L'unité peut inclure jusque 5 vétérans supplémentaires (+21pts/vétéran)

- Tout vétéran peut remplacer son bolter ou son épée tronçonneuse par :
- un fulgurant (+5pts)
 - une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
 - une arme énergétique, un pisto-plasma ou une griffe éclair (+15pts)
 - un gantelet énergétique (+25pts)
 - un marteau tonnerre ou une paire de griffes éclair (+30pts)

- Tout vétéran peut recevoir :
- un bouclier de combat (+5pts)
 - un bouclier tempête (+15pts)
 - des bombes à fusion (+5pts)

- Un seul vétéran par tranche de 5 vétérans dans l'escouade peut remplacer son bolter ou son épée tronçonneuse par :
- un lance-flammes, un bolter lourd, un lance-missiles ou un multi-fuseur (+5pts)
 - un fuseur, un lance-plasma lourd ou un lance-flammes lourd (+10pts)
 - un lance-plasma ou un canon laser (+15pts)

Vétérans d'appui :
L'escouade entière peut disposer du *Tir Défensif* (+5pts/vétéran).

Dans ce cas, les vétérans reçoivent également des Bolts Feu d'Enfer. Les tirs de leurs bolters (et de leurs éventuelles armes combinées) adoptent donc le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
24ps	1	5	Tir rapide, Empoisonné (2+)



Dreadnought Dark Angel : 105pts

	CC	CT	F	BL Av	BI Lat	BI Ar	I	A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2

- Compositon : 1 Dreadnought
- Type : Véhicule (Marcheur)
- Equipement : multi-fuseur, arme de corps à corps de Dreadnought (avec fulgurant intégré), fumigènes, projecteur
- Transport : peut embarquer dans un Drop Pod (voir p. 48)

Options:

Peut remplacer son fulgurant par un lance-flammes lourd (+10pts)

Peut également remplacer son multifuseur par :

- des lances-flammes lourds jumelés (gratuit)
- des bolters lourds jumelés (+5pts)
- des autocanons jumelés (+10pts)
- un lance-plasma lourd ou un canon d'assaut (+10pts)
- des canons laser jumelés (+30pts)

Peut remplacer son arme de corps à corps par :

- des autocanons jumelés ou un lance-missiles (+10pts)

Peut recevoir un blindage renforcé (+15pts)

Arme de corps à corps de Dreadnought : Tant que le Dreadnought n'a pas subi de résultat arme détruite ciblant son arme de corps à corps, les attaques du Dreadnought ignorent les sauvegardes d'armures et s'effectuent à F 10 (Voir p. 73 du livre de Règles).



Dreadnought Vénérable Dark Angel : 165pts

	CC	CT	F	BL Av	BI Lat	BI Ar	I	A
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2

- Composition : 1 Dreadnought Vénérable
- Unité : Véhicule (Marcheur)
- Equipement : multi-fuseur, arme de corps à corps de Dreadnought avec fulgurant intégré, fumigènes, projecteur
- Règle spéciale : Vénérable
- Transport : peut embarquer dans un Drop Pod (voir p. 48)

Options :

Peut remplacer son fulgurant par un lance-flammes lourd (+10pts)

Peut également remplacer son multifuseur par :

- des lances-flammes lourds jumelés (gratuit)
- des bolters lourds jumelés (+5pts)
- des autocanons jumelés (+10pts)
- un lance-plasma lourd ou un canon d'assaut (+10pts)
- des canons laser jumelés (+30pts)

Peut remplacer son arme de corps à corps par :

- des autocanons jumelés ou un lance-missiles (+10pts)

Peut recevoir un blindage renforcé (+15pts)

Vénérable : Si le Dreadnought subit un dégât superficiel ou important, vous pouvez demander à votre adversaire de relancer son test sur la table des dégâts. Vous devez accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Techmarine : 50pts

Votre armée peut inclure un techmarine par véhicule sélectionné comme choix de soutien
Le techmarine et son éventuelle suite de serviteurs ne compte pas dans le total de Choix Elite.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Maître de l’Arsenal	4	5	4	4	2	4	2	10	2+

- Composition : 1 Techmarine
- Type : Infanterie
- Equipement : armure d’artificier, servo-bras, bolter ou pisto-bolter, grenades frag et antichars
- Règles Spéciales : Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur, Personnage Indépendant, Bénédiction de l’Omnimessie, Sapeur, Obstiné

Options :

Un seul Techmarine par armée peut être promu Maître de l’Arsenal (+25pts)

Peut remplacer son servo-bras par un servo-harnais (+25pts)

- Peut remplacer son bolter ou pisto-bolter par :
- un fulgurant (+3pts)
 - un combiné lance-flammes/fuseur/plasma (+10pts)
 - un pistolet à plasma (+15pts)

- Peut en outre recevoir :
- une arme énergétique (+15pts)
 - un marteau tonnerre (+30pts)

Peut recevoir une moto Ravenwing (+40pts) Voir p. 58

Bénédiction de l’Omnimessie : Si le techmarine ou son éventuelle unités de serviteurs sont en contact socle à socle avec un véhicule endommagé durant la phase de tir, ils peuvent tenter de le réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 et ajouté les modificateurs suivants :

- +1 pour chaque serviteur équipé d’un servo-bras dans l’unité.
- +1 si le techmarine a un servo-harnais.

Si le résultat est de 5 ou plus, alors un résultat Arme détruite ou Immobilisé (de votre choix) peut être réparé. S’il s’agit d’une Arme détruite, l’arme ne pourra tirer qu’à la phase de tir suivante. Le Techmarine ne peut pas réparer s’il est a plongé au sol ou s’il bat en retraite.

Sapeur : Chaque techmarine peut améliorer la sauvegarde de couvert accordée par une ruine avant le début de la partie. Lors de votre déploiement, sélectionnez un élément de ruine dans votre zone de déploiement, et déclarez qu’il a été amélioré. La sauvegarde de couvert de la ruine est augmentée de +1. Chaque ruine ne peut être ainsi renforcée qu’une seule fois.

Servo-harnais : Le servo-harnais confère au techmarine un servo-bras supplémentaire (pour un total de 2), un découpeur à plasma (compte comme un pisto-plasma jumelé au tir, n’a pas d’effet au corps à corps) et un lance-flammes. Durant la phase de tir, le Techmarine peut tirer avec les 2 armes de son harnais, ou avec l’une d’entre elle et son autre arme.

Serviteurs : 10pts

Chaque Techmarine ou Maître de l’Arsenal peut être accompagné d’une suite de serviteurs

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

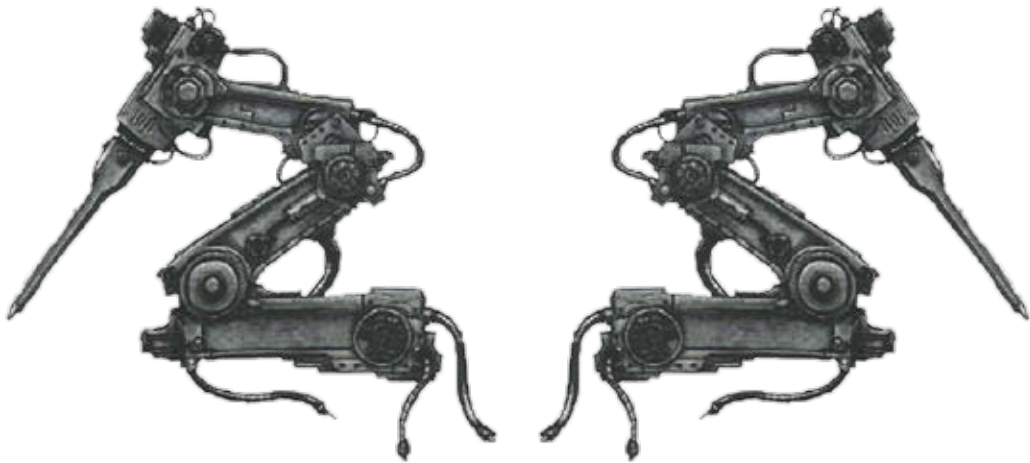
- Composition : 1 Serviteur
- Type : Infanterie
- Equipement : servo-bras
- Règle Spéciale : Stupidité
- Transport : peuvent embarquer dans un Razorback, un Rhino ou un Drop Pod. Voir p. 48-49

Options :

L’unité peut inclure jusqu’à 4 serviteurs supplémentaires (15pts/serviteur)

- Jusqu’à 2 serviteurs par unité peuvent remplacer leurs servo-bras par :
- un bolter lourd (+20pts)
 - un multi-fuseur ou un lance-plasma lourd (+30pts)

Stupidité : Au début de votre tour, vos unités de serviteur doivent tester si elle succombent ou non à la stupidité. Lancez 1D6 pour chaque escouade de serviteurs : si le résultat est 4, 5, 6, le test est réussi et l’unité peut agir normalement pour le reste du tour. Si le résultat est 1, 2, 3, les serviteurs deviennent stupides et tout personnage qui les aurait rejoint ne peut, comme eux, ni bouger, ni tirer, ni lancer d’assaut ce tour-ci (mais ils combattront normalement au corps à corps s’ils sont déjà engagés). Cependant, si un Techmarine est présent dans l’unité au début du tour, le test est réussi automatiquement.



Servo-bras : Chaque servo bras confère à la figurine équipée une attaque supplémentaire au corps à corps, effectuée séparément avec une Initiative 1, de F8 et ignorant les sauvegardes d’armures.

Troupes

Escouade Tactique : 100pts

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

- Composition : 1 Sergent Vétéran et 4 Space Marines
- Type : Infanterie
- Equipement : armure énergétique, pisto-bolter, bolter, grenades frag et antichars
- Règles Spéciales : Ils Ne Connaîtront Pas La Peur, Obstinés, Escouade de combat, Tir Défensif
- Transport : peuvent embarquer dans un Razorback, un Rhino ou un Drop Pod. Voir p. 48-49

Options :

L'unité peut inclure jusqu'à 5 Space Marines supplémentaires (+16pts/marine)

Si l'escouade totalise 10 membres, un Marine peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes :

- un lance-flammes (gratuit)
- un fuseur (+5pts)
- un lance-plasma (+10pts)

Si l'escouade totalise 10 membres, un Marine peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes :

- un bolter lourd, multi-fuseur, lance-missiles (gratuit)
- un lance-plasma lourd (+5pts)
- un canon laser (+10pts)

Le Sergent Vétéran peut remplacer son bolter et/ou son pisto-bolter par :

- une épée tronçonneuse (gratuit)
- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
- un fulgurant (+10pts)
- un pisto-plasma (+15pts)
- une arme énergétique (+15pts)
- un gantelet énergétique (+25pts)

Le Sergent peut également :

- recevoir une balise de téléportation (+15pts)
- prendre des bombes à fusion (+5pts)

Balise de téléportation : Une unité de terminators qui se téléporte sur le champ de bataille en *Frappe en Profondeur* dans un rayon de 6ps autour d'une figurine portant une balise de téléportation n'effectue pas de jet de déviation. La balise doit déjà être présente sur la table au début du tour où elle est utilisée.

Escouade de Scouts : 75pts

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

- Composition : 1 Sergent Vétéran et 4 Scouts
- Type : Infanterie
- Equipement : armure scout, pisto-bolter, bolter, grenades frag et antichars
- Règles spéciales : Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur, Escouade de combat, Infiltrateurs, mouvement à couvert, Scout

Options :

L'unité peut inclure jusqu'à 5 Scouts supplémentaires (+13pts/scout)

Chaque scouts peut remplacer gratuitement son bolter par :

- un fusil
- un couteau de combat
- un fusil de sniper

Un Scout peut remplacer son bolter par un bolter lourd avec munitions Feu d'Enfer ou un lance-missiles (+10pts)

Le Sergent Scout peut remplacer son bolter et/ou son pisto-bolter par :

- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
- un pisto-plasma (+15pts)
- une arme énergétique (+15pts)
- un gantelet énergétique (+25pts)

Le Sergent scout peut recevoir :

- des bombes à fusion (+5pts)
- une balise de téléportation (+15pts)

Le Sergent Vétéran peut en outre :

- devenir *Obstiné* (+5pts)
- disposer du *Tir Défensif* (+5pts) s'il est déjà *Obstiné*

L'escouade entière peut recevoir des capes de camouflage (+3pts/scout)

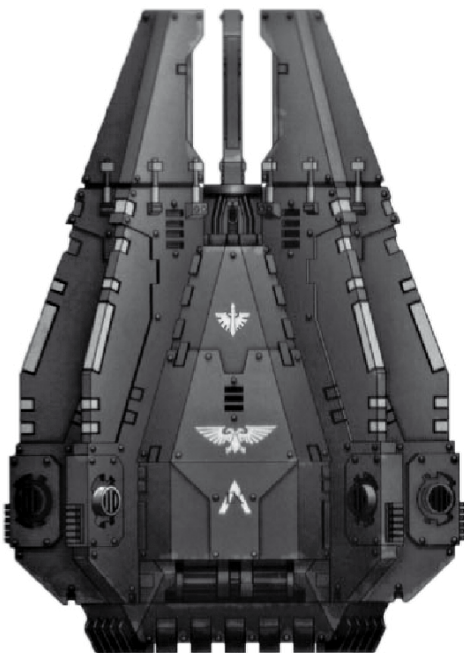
Capes de camouflage : L'unité bénéficie de la règle spéciale *Discretion* et ajoute donc +1 à sa sauvegarde de couvert (voir p. 76 du Livre de Règles).

Munitions Feu d'Enfer : Une fois par bataille, le porteur peut utiliser ces munitions spéciales, son tir adopte alors le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
36ps	1	-	Lourde 1, Explosion, Empoisonné (2+)



Transports



Transport assigné

Certaines unités Dark Angels ont la possibilité de sélectionner un transport. Ces véhicules ne comptent pas dans le schéma d'organisation de l'armée, mais fonctionnent autrement comme des unités indépendantes.

Voir p. 66 du Livre de Règles.

Drop Pod : 35pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Latéral	Blindage Arrière
Drop Pod	4	12	12	12

- Composition : 1 Drop Pod
- Unité : Véhicule (découvert)
- Equipement : fulgurant
- Capacité de transport : 12 Marines ou 1 Dreadnought
- Points d'accès : 3 portes latérales. Les passagers doivent immédiatement débarquer et ne peuvent pas réembarquer durant la partie
- Règles Spéciales : Système de guidage à inertie, Immobile, Assaut Drop Pod

Options:

Peut remplacer son fulgurant par un lance-missiles Deathwind (+20pts)

Peut recevoir une balise de localisation (+10pts)

Balise de localisation : Une unité qui arrive sur le champ de bataille en *Frappe en Profondeur* dans un rayon de 6ps autour d'une figurine portant une balise de localisation n'effectue pas de jet de déviation. La balise doit déjà être présente sur la table au début du tour où elle est utilisée.

Assaut Drop Pod : Les Drop Pods entrent toujours en jeu en utilisant la règle *Frappe en Profondeur*. Au début de votre premier tour, vous devez choisir la moitié de vos Drop Pods (arrondie à l'entier supérieur) qui entreront en jeu à votre premier tour. Les autres arriveront en jeu selon les règles normales de *Réserves* à partir du deuxième tour.

Immobile : Une fois qu'il est entré en jeu, le Drop Pod ne peut plus se déplacer et compte à tous points de vue comme souffrant d'un dégât *Immobilisé* (qui ne peut être réparé).

Système de guidage à inertie : Si un Drop Pod doit dévier dans un terrain infranchissable ou sur une autre figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de déviation par le minimum requis afin d'éviter l'obstacle. En cas de déviation en dehors des limites du champ de bataille, effectuez un jet sur la table des *Incidents de Frappe en profondeur* (p. 95 du Livre de Règles).

Rhino : 35pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Latéral	Blindage Arrière
Rhino	4	11	11	10

- Composition : 1 Rhino
- Type : Véhicule (Char)
- Equipement : fulgurant, fumigènes, projecteur
- Capacité de transport : 10 Marines
- Ouvertures de tir : 2 marines peuvent faire feu depuis la trappe supérieure du rhino
- Points d'accès : 1 rampe arrière et 2 portes latérales
- Règles Spéciales : Réparation

Options :

Peut recevoir :

- un fulgurant sur pivot (+10pts)
- un missile traqueur (+10pts)
- une lame de bulldozer (+5pts)
- un blindage renforcé (+15pts)

Réparation : Le chassis Rhino est connu pour sa robustesse et sa fiabilité. Si le véhicule souffre d'un dégât *Immobilisé*, il peut tenter de redémarrer au lieu de tirer pendant votre phase de tir. Lancez 1D6 : sur un 6, le moteur redémarre (le dégât *Immobilisé* est annulé).

Razorback : 40pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Latéral	Blindage arrière
Razorback	4	11	11	10

- Composition : 1 Razorback
- Type : Véhicule (Char)
- Equipement : bolters lourds jumelés, fumigènes, projecteur
- Capacité de transport : 6 Marines
- Points d'accès : 1 rampe arrière et 2 portes latérales

Options :

Peut remplacer ses Bolters Lourds jumelés par :

- des lances-flammes lourds jumelés (+25pts)
- des canons d'assaut jumelés (+35pts)
- des canons laser jumelés (+35pts)
- un canon laser et des lance-plasma jumelés (+35pts)

Peut recevoir :

- un fulgurant sur pivot (+10pts)
- un missile traqueur (+10pts)
- une lame de bulldozer (+5pts)
- un blindage renforcé (+15pts)

Attaque Rapide

Escouade d'Assaut : 100pts

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

- Composition : 1 Sergent Vétéran et 4 Space Marines
- Type d'unité : Infanterie autoportée
- Equipement : armure énergétique, épée tronçonneuse, pisto-bolter, grenades frag et antichars, réacteurs dorsal
- Règles spéciales : Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur, Escouades de combat
- Transport : une escouade de 10 marines d'assaut peut abandonner ses réacteurs dorsaux pour embarquer à la place dans un Drop Pod ou un Rhino (voir p. 48-49). Le transport sélectionné est gratuit mais pas les améliorations de véhicules qui doivent être achetées aux coûts indiqués.

Options :

L'unité peut inclure jusqu'à 5 Space Marines d'assaut supplémentaires (+18pts/marine)

Pour chaque tranche de 5 figurines, un Marine d'assaut peut remplacer son pisto-bolter par :

- un lance-flammes (+10pts)
- un pisto-plasma (+15pts)

Le Sergent Vétéran peut remplacer son pisto-bolter et/ou son épée tronçonneuse par :

- un pisto-plasma (+15pts)
- une arme énergétique ou une griffe éclair (+15pts)
- un gantelet énergétique (+25pts)
- une paire de griffes éclair ou un marteau tonnerre (+30pts)

Le Sergent peut également recevoir :

- des bombes à fusion (+5pts)
- un bouclier de combat (+5pts)

Le Sergent Vétéran peut en outre devenir *Obstiné* (+5pts)

Escadron d'attaque Ravenwing : 120pts

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sergent Vétéran	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Motard	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+

- Composition : 1 Sergent Ravenwing et 2 motards Ravenwing
- Type : Moto
- Equipement : armure énergétique, pisto-bolter ou épée tronçonneuse, grenades à frag et anti-chars, moto Ravenwing avec bolters jumelés et balise de téléportation
- Règles Spéciales : Sans Peur, Escouade de combat, Scout

Options :

L'escadron peut inclure 3 motards supplémentaires (+100pts)

Le Sergent peut remplacer son pisto-bolter par :

- un pisto-plasma (+15pts)
- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)

Le Sergent peut également recevoir :

- une arme énégetique (+15pts) ou un gantelet énergétique (+25pts)
- des bombes à fusion (+5pts)

Jusque deux motards peuvent recevoir :

- un lance-flammes (+5pts)
- un fuseur (+10pts)
- un lance-plasma (+15pts)

L'unité peut inclure une moto d'assaut Ravenwing avec armure énergétique, pisto-bolter, grenades frag et antichars, balise de téléportation, bolters jumelés, et bolter lourd ou multi-fuseur (+50pts).

Si l'unité compte 6 motos Ravenwing, alors elle peut inclure un Land Speeder Tornado armé d'un bolter lourd et d'un canon d'assaut (+90pts).

Cette moto d'assaut et ce land speeder (voir profils p. 52) sont sélectionnés avec l'unité et déployés en même temps que les motos, mais ils opèrent dès lors comme des unités indépendantes à tous points de vue. Contrairement au Land Speeder, la moto d'assaut peut être *opérationnelle* et elle peut s'intégrer à l'unité de motos (ou l'une des 2 unités formées par la division de l'escadron).



Escadron d'appui au sol Ravenwing : 50pts

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Moto d'assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

- Composition : 1 moto d'assaut de la Ravenwing
- Type : Moto
- Equipement : armure énergétique, pisto-bolter ou épée tronçonneuse, grenades à frag et anti-chars, moto d'assaut Ravenwing avec bolter lourd, bolters jumelés et balise de téléportation.
- Règles Spéciales : Sans Peur, Scout.

Options :

L'escadron peut inclure jusqu'à 2 moto d'assaut supplémentaires (+50pts/moto).

Chaque moto d'assaut peut remplacer gratuitement son bolter lourd par un multi-fuseur.

Escadrons en Soutien : Si votre armée est exclusivement composée d'unités Ravenwing, vos Escadrons d'appui au sol deviennent des choix de Soutien.

Escadron d'appui aérien Ravenwing : 50pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Latéral	Blindage Arrière
Land Speeder	4	10	10	10

- Composition : 1 Land Speeder de la Ravenwing
- Type : Véhicule (rapide, anti-grav)
- Equipement : bolter lourd
- Règles Spéciales : Frappe en Profondeur

Options :

L'escadron peut inclure jusqu'à 4 Land Speeder supplémentaires (+50pts/Véhicule)

Chaque Land Speeder peut remplacer son bolter lourd par :

- un lance-flammes lourd (gratuit)
- un multi-fuseur (+10pts).

Un Land Speeder par escadron peut être transformé en Land Speeder Typhoon en recevant un lance-missiles Typhoon (+40pts)

Un Land Speeder par escadron peut être transformé en Land Speeder Tornado en recevant :

- un lance-flammes lourd (+10pts)
- un bolter lourd (+10pts)
- un multi-fuseur (+20pts)
- un canon d'assaut (+40pts)

Soutien



Escouade Devastator : 90pts

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

- Composition : 1 Sergent Vétéran et 4 Space Marines
- Type : Infanterie
- Equipement : armure énergétique, pisto-bolter, bolter, grenades frag et antichars
- Règles Spéciales : Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur, Escouade de Combat
- Transport : peuvent embarquer dans un Razorback, un Rhino ou un Drop Pod. Voir p. 48-49

Options :

L'unité peut inclure jusqu'à 5 Space Marines supplémentaires (+16pts/marine)

Jusqu'à 4 Space Marines peuvent remplacer leur bolter par :

- un bolter lourd, un multi-fuseur, ou un lance-missiles (+15pts)
- un lance-plasma lourd (+25pts)
- un canon laser (+35pts)

Le Sergent Vétéran peut remplacer son bolter et/ou son pisto-bolter par :

- une épée tronçonneuse (gratuit)
- une arme combinée, au choix lance-flammes, fuseur ou lance-plasma (+10pts)
- un fulgurant (+10pts)
- un pisto-plasma ou une arme énergétique (+15pts)
- un gantelet énergétique (+25pts)

Le Sergent Vétéran peut en outre :

- recevoir des bombes à fusion (+5pts)
- recevoir un signum (+5pts)
- devenir *Obstiné* (+5pts)
- disposer du *Tir défensif* (+5pts) s'il est déjà *Obstiné*

Signum : Le Sergent peut utiliser cet appareil de mesure à la place de tirer. Dans ce cas, un membre de son escouade bénéficie d'une aide à la visée (CT5) pour cette phase de tir. Vous devez déclarer l'utilisation du signum et attribuer l'aide à la visée à une figurine précise avant de tirer.



Ironwing



Comme les autres Chapitres, les Darks Angels disposent d'un arsenal de blindés et de nombreux techmarines pour les entretenir.

Aussi, il n'est pas rare de voir les Compagnies Dark Angels déployées en colonne(s) de chars. Ces formations sont uniquement composées de véhicules et d'unités dotées de transports. Ces forces peuvent mener de redoutables assauts motorisés et sont connues sous le nom d'*Ironwings*.

Land Raider : 250pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Latéral	Blindage Arrière
Land Raider	4	14	14	14

- Composition : 1 Land Raider
- Type : Véhicule (char)
- Equipement : bolters lourds jumelés, 2 canons lasers jumelés, fumigènes, projecteur
- Capacité de Transport : 12 Marines ou 6 Terminators
- Points d'accès : 1 rampe avant et 2 portes latérales
- Règles Spéciales : Esprit de la Machine, Véhicule d'assaut

Options :

Peut recevoir :

- un fulgurant (+10pts)
- un missile traqueur (+10pts)
- un multi-fuseur (+10pts)
- un blindage renforcé (+15pts)

Esprit de la Machine : Le Land Raider peut tirer avec une arme de plus qu'il ne pourrait le faire normalement. De plus cette arme peut tirer sur une cible différente, mais hormis cela elle suit les règles de tir normales.

Ainsi, un Land Raider qui se serait déplacé à vitesse de combat (6ps) peut tirer avec 2 armes principales. Ou encore, un Land Raider qui se serait déplacé à vitesse de manoeuvre (12ps) ou qui aurait subi un dégât *Equipage secoué* ou *Equipage sonné* peut tout de même tirer avec une arme principale.

Véhicule d'assaut : Les figurines qui débarquent de n'importe quel point d'accès du Land Raider peuvent lancer un assaut lors du tour où elles débarquent.

Land Raider Redeemer : 240pts

Le Redeemer est une version du Land Raider bâtie pour l'assaut frontal, doté d'un armement de choc mais de courte portée. Le profil d'un Land Raider Redeemer est en tout point identique à celui d'un Land Raider MKIII aux exceptions suivantes près :

- Equipement : Canon d'assaut jumelé (coque), 2 canons Tempête de Feu (tourelles latérales), auto-lanceur de grenades frag, fumigènes, projecteur

Canons Tempête de Feu : Ces armes montées en tourelles latérales utilisent le profil suivant :

	Portée	F	PA	Type
Tempête de Feu	Souffle	6	3	Lourde 1

Auto-lanceur de grenades frag : Toute unité lançant un assaut dans le même tour où elle débarque d'un Redeemer ou d'un Crusader compte comme étant équipée de grenades frag.

Land Raider Crusader : 250pts

Le Crusader est une version du Land Raider bâtie pour le transport et l'assaut, doté d'un armement plus léger. Le profil d'un Land Raider Crusader est en tout point identique à celui d'un Land Raider MKIII aux exceptions suivantes près :

- Equipement : canons d'assaut jumelés (coque), 2 bolters Hurricane (tourelles latérales), auto-lanceur de grenades frag, fumigènes, projecteur
- Capacité de transport : 16 Marines ou 8 Terminators

Bolter Hurricane : Chaque bolter Hurricane est une batterie de tir composée de 3 bolters jumelés.

Vindicator : 115pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Latéral	Blindage Arrière
Vindicator	4	13	11	10

- Composition : 1 Vindicator
- Type : Véhicule (char)
- Equipement : canon démolisseur, fulgurant, fumigènes, projecteur

Options :

Peut recevoir :

- un fulgurant (+10pts)
- un missile traqueur (+10pts)
- une lame de bulldozer (+5pts)
- bouclier de siège (+10pts)
- un blindage renforcé (+15pts)

Bouclier de siège : Le véhicule ignore tous les tests de terrain dangereux qu'il devrait être amené à faire.

Predator : 60pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Lattéral	Blindage Arrière
Predator	4	13	11	10

- Composition de l'unité : 1 Predator
- Type : Véhicule (char)
- Equipement : autocanon, fumigènes, projecteur

Options :

Peut remplacer son autocanon par des canons lasers jumelés (+45pts)

Peut prendre des tourelles de flanc équipées de :

- bolters lourds (+25pts)
- canons laser (+60pts)

Peut également recevoir :

- un fulgurant (+10pts)
- un missile traqueur (+10pts)
- une lame de bulldozer (+5pts)
- un blindage renforcé (+15pts)

Whirlwind : 85pts

	CT	Blindage Avant	Blindage Lattéral	Blindage Arrière
Whirlwind	4	11	11	10

- Composition : 1 Whirlwind
- Type : Véhicule (char)
- Equipement : lance-missiles Whirlwind, fumigènes, projecteur

Options :

Peut recevoir :

- un fulgurant (+10pts)
- un missile traqueur (+10pts)
- une lame de bullozer (+5pts)
- un blindage renforcé (+15pts)

Lance-missiles Whirlwind : Le lance-missiles Whirlwind peut tirer des missiles *Vengeance* ou des missiles incendiaires *Castellan*. Vous devez déclarer quel type de missile vous utilisez avant d'ouvrir le feu avec le Whirlwind.

Missile Vengeance : portée 12-48ps, F5, PA 4, Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion

Missile Incendiaire Castellan : portée 12-48ps, F4, PA 5 Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion, Ignore les couverts.

Références

VEHICULES

	CT	Blindage Avant	Blindage Lattéral	Blindage Arrière	Page
Damoclès	4	11	11	10	34
Drop Pod	4	12	12	12	48
Land Speeder	4	10	10	10	52
Land Speeder du Maître de la Ravenwing	5	14	14	10	33
Land Raider	4	14	14	14	54
Land Raider Crusader	4	14	14	14	55
Land Raider Redeemer	4	14	14	14	55
Predator	4	13	11	10	56
Rhino	4	11	11	10	49
Razorback	4	11	11	10	49
Vindicator	4	13	11	10	55
Whirlwind	4	11	11	10	56

	CC	CT	F	BL Av	BI Lat	BI Ar	I	A	Page
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	42
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	43

PERSONNAGES & UNITÉS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	36
Azrael	6	5	4	4	3	5	4	10	2+ (4+)	30
Belial	6	5	4	4	3	5	3	10	2+ (4+)	32
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+ (4+)	35
Chapelain Investigateur	5	5	4	4	3	4	3	10	3+ (4+)	35
Champion de Compagnie	5	4	4	4	1	4	2	9	3+ (5+)	38
Ezekiel	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	31
Maître de l'Arsenal	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	44
Maître de Compagnie	6	5	4	4	3	5	3	10	3+ (4+)	38
Motard	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	51
Moto d'assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	52
Marine Tactique	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	46
Marine d'Assaut	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	50
Marine Devastator	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	53
Sammael	6	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+ (4+)	33
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	47
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	45
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	44
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+ (5+)	40
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	41

DID YOU SEE MY SPECIAL GEAR ?

Arme énergétique, Arme de Force, Gantelet énergétique, Griffes éclairs, Marteau Tonnerre : Voir p. 42 du Livre de Règles.

Armes reliques Dark Angels : Le Grand Maître du Chapitre et les Maîtres des 2 premières Compagnies Deathwing et Ravenwing portent chacun une épée symbole de leur rang. Ces armes reliques furent forgées il y a des millénaires dans le même bloc d'obsidienne. Elles confèrent à leurs porteurs une F6 au corps à corps et ignorent les sauvegardes d'armures. De plus, au corps à corps, le porteur peut toujours relancer un jet pour toucher râté. A l'exception de l'Épée des Secrets d'Azrael, ces armes se manient à 2 mains et ne permettent donc pas à leurs porteurs de disposer de l'Attaque supplémentaire d'une deuxième arme de corps.

Armure d'artificier : Confère à son porteur une Svg de 2+.

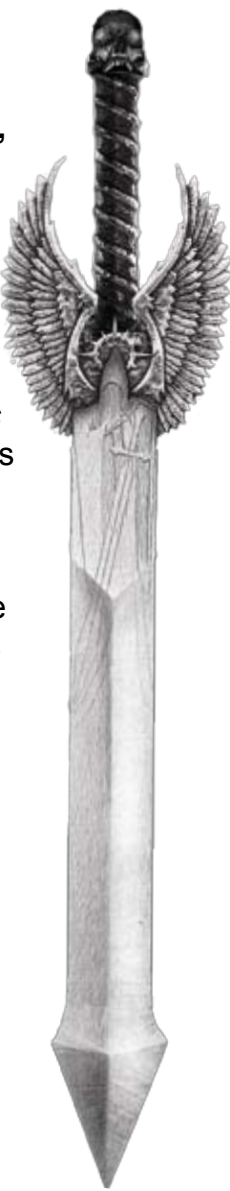
Balise de téléportation : Lorsque des terminators se téléportent en effectuant une Frappe en Profondeur dans un rayon de 6ps autour d'une figurine avec une balise, ils n'effectuent pas de jet de déviation. Notez que la balise doit être présente sur la table au début du tour où elle est utilisée (avant l'arrivée de toutes Réserves).

Bouclier de combat : Confère à son porteur une Svg invulnérable de 6+, uniquement valable contre des blessures reçues au corps à corps. De plus, l'utilisation de ces boucliers permettent le maniement simultané de 2 armes de corps à corps.

Bouclier Tempête : Confère à son porteur une Svg invulnérable de 3+ mais son utilisation interdit le maniement simultané de 2 armes de corps à corps.

Moto Ravenwing : Le porteur adopte le type d'unité Moto (voir p. 53 du Livre de Règles). De plus, il dispose de la règle spéciale Scout (voir p. 76 du Livre de Règles). Si le scénario de votre bataille l'autorise, il pourra donc être gardé en Réserve pour se déployer sur le champ de bataille en utilisant la règle Attaque de Flanc (voir p. 94 du Livre de Règles). Enfin, chaque moto Ravenwing intègre une balise de téléportation. Les moto d'assaut Ravenwing disposent des mêmes atouts.

Réacteur dorsal : Le porteur adopte le type d'unité Infanterie autoportée (soit un mouvement de 12ps, 3D6ps en fuite, voir p. 52 du Livre de Règles). Il peut rester en Réserves et se déployer sur le champ de bataille en utilisant la règle Frappe en Profondeur (voir p. 95 du Livre de Règles).



PIMP MY TANK !

Blindage Renforcé : Tout dégât Véhicule Sonné est transformé en dégât Véhicule Secoué.

Fulgurant sur pivot : Traité comme une arme défensive additionnelle dont l'arc de tir est de 360°.

Fumigènes : Peuvent être utilisés une fois par bataille, à la place de tirer durant votre phase de tir. Tout dégât important reçu par votre véhicule sera alors converti en dégât superficiel. Les fumigènes se dispersent à votre prochaine phase de mouvement.

Lame de Bulldozer : Le véhicule équipé peut relancer une fois tout test de terrain dangereux râté.

Missile traqueur : C'est un missile antichar CT 4 F 8 PA 3 à la portée illimitée qui peut être lancé une seule fois par bataille. Traité comme une arme additionnelle.

Projecteur : Peut être utilisé au début de votre phase de tir pour marquer une cible. Si le véhicule parvient à repérer sa cible selon les règles de Combat de Nuit (2D6 x 3 ps de vision nocturne, voir p. 95 du Livre de Règles), durant la suite de votre phase de tir, les autres unités peuvent alors tirer sur la cible éclairée sans tenir compte de la règle Combat de Nuit. Cependant, durant sa prochaine phase de tir, votre adversaire pourra en retour tirer sur votre véhicule sans tenir compte de la règle Combat de Nuit.

LOTS OF GUNS !

	Portée	F	PA	Type
Auto-canon	48	7	4	Lourde 2
Canon d'Assaut	24	6	4	Lourde 4, Perforante
Canon laser	48	9	2	Lourde 1
Canon Tempête de Feu	Souffle	6	3	Lourde 1
Bolter	24	4	5	Tir rapide
Bolter Lourd	36	5	4	Lourde 3
Bolts Feu d'Enfer	24	1	5	Tir rapide, Empoisonné (2+) Voir p. 38 et 41
Fulgurant	24	4	5	Assaut 2
Fuseur	12	8	1	Assaut 1, Fusion
Fusil	12	4	-	Assaut 2
Fusil Sniper	36	X	6	Lourde 1, Sniper (Perforante et Pillonage)
Lance-grenades auxiliaire				
(Frag)	12	3	6	Assaut 1, Explosion Voir p. 38
(Antichar)	12	6	4	Assaut 1 Voir p. 38
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-missiles				
(Frag)	48	4	6	Lourde 1, Explosion
(Antichar)	48	8	3	Lourde 1
Lance-missiles Cyclone				
(Frag)	48	4	6	Lourde 2, Explosion
(Antichar)	48	8	3	Lourde 2
Lance-missiles Deathwind	12	5	-	Lourde 1, Grande Explosion
Lance-missiles Typhoon				
(Frag)	48	4	6	Lourde 2, Explosion
(Antichar)	48	8	3	Lourde 2
Lance-plasma	24	7	2	Tir rapide, Surchauffe
Lance-plasma lourd	36	7	2	Lourde 1, Surchauffe, Explosion
Multi-fuseur	24	8	1	Loude 1, Fusion
Munitions Feu d'Enfer	36	1	-	Lourde 1, Explosion, Empoisonné (2+) Voir p. 47
Pistolet Bolter	12	4	5	Pistolet
Pistolet lance-plasma	12	7	2	Pistolet, Surchauffe

HEAT THAT !

	F	Pénétration Blindage
Bombe à fusion	8	2D6
Grenade antichar	6	1D6

Les Grenades frag permettent à leurs porteurs de frapper avec une Initiative de 10 lorsqu'ils lancent un assaut sur une cible à couvert.



DEATH FROM THE SKY !

	Portée	F	PA	Type
Bombardement orbital	X	10	1	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion Voir p. 30 et 34
Canon démolisseur	24	10	2	Artillerie 1, Grande Explosion
Lance-missiles Whirlwind				
Vengeance	12-48	5	4	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion
Incendiaire Castellan	12-48	4	5	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion, Ignore les Svg de couvert

“Oubliez vos vies passées.
A partir de ce jour, vous
êtes des Dark Angels.
Plus rien d'autre n'a
d'importance : seul
compte le Chapitre.”



Commandeur Azrael
aux nouvelles recrues
Scouts

