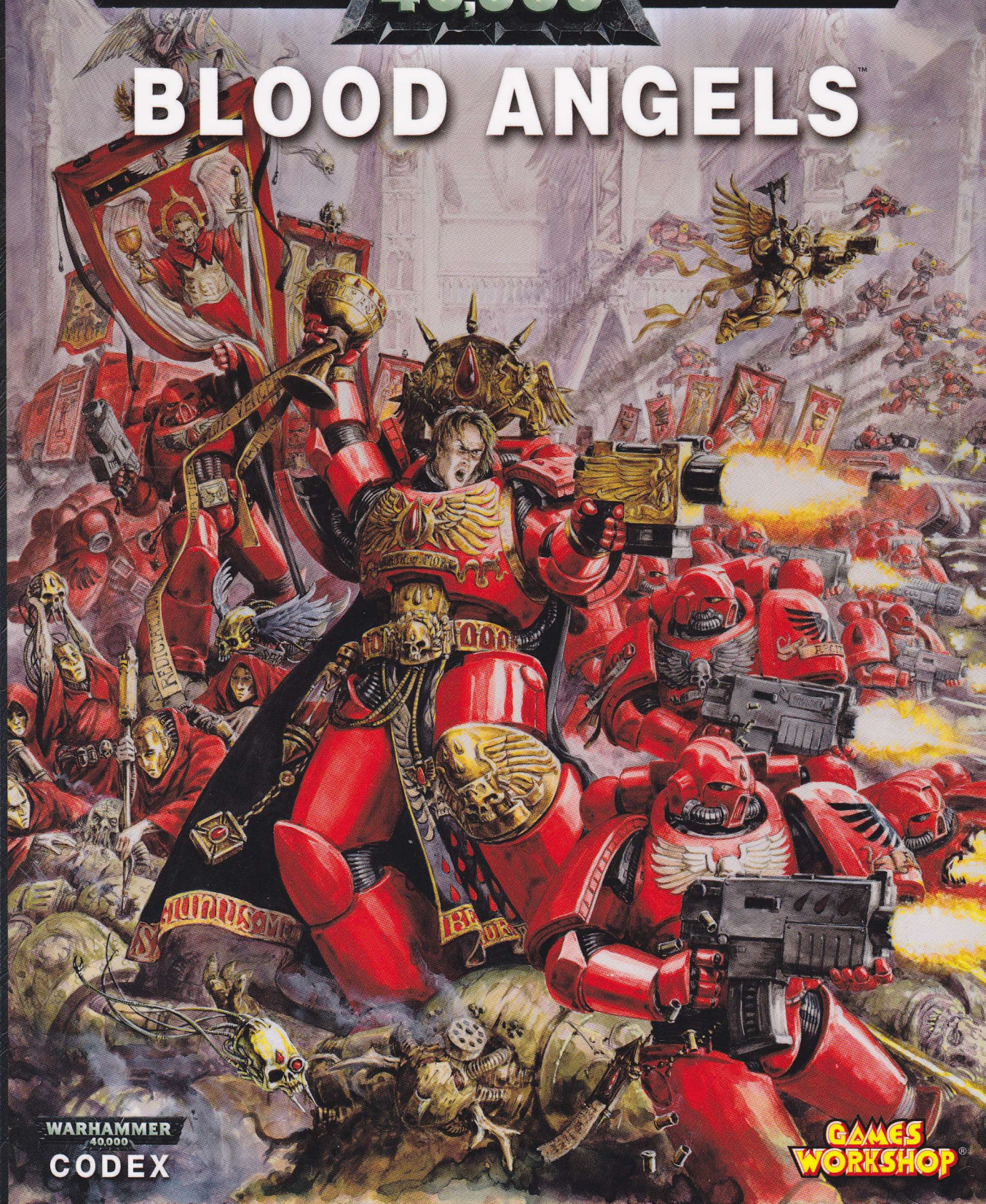


WARHAMMER[®]

40,000

BLOOD ANGELS[™]



WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]



Le Commandeur Dante dirige ses frères de bataille durant la défense de la base lunaire de Ghornath.

BLOOD ANGELS



par Matthew Ward

SOMMAIRE

Les Blood Angels	5	L'Ost Angélique suite	43
Les Origines des Blood Angels.....	6	Lemartes, Gardien des Égarés.....	43
L'Organisation de l'Ost	8	La Compagnie de la Mort	44
La Planète des Blood Angels.....	10	Astorath l'Inflexible	45
L'Héritage de Sanguinius	12	Archiviste	46
Une Légende Née dans le Sang	14	Mephiston, Seigneur de la Mort.....	47
Du Sang sur Khartas	18	Prêtre Sanguinien	48
La Bataille d'Antax	20	Frère Corbulo	49
L'Ost Angélique	23	Garde Sanguinienne.....	50
Escouade Tactique	24	Le Sanguinor	51
Escouade d'Assaut	25	Garde d'Honneur	52
Escouade Devastator	26	Le Commandeur Dante	53
Escouade de Vétérans	27	Les Successeurs des Blood Angels	54
Escouade Terminator	28	Maître de Chapitre Gabriel Seth	55
Dreadnought.....	29	Arsenal	56
Escadron de Motos	30	Armes	56
Escouade de Scouts.....	31	Équipement des Véhicules.....	60
Module d'Atterrissage.....	32	Armures.....	61
Land Speeder	33	Équipement.....	62
Rhino	34	Pouvoirs Psychiques.....	63
Razorback	35	Les Guerriers de Baal	64
Predator	35	Liste d'Armée des Blood Angels	81
Whirlwind	35	QG	82
Vindicator	35	Élite.....	85
Predator Baal.....	36	Troupes	88
Land Raider.....	37	Transports Assignés	90
Aéronef de Transport Stormraven.....	38	Attaque Rapide	92
Techmarine.....	39	Soutien	94
Capitaine	40	Références	96
Le Capitaine Tycho	41		
Chapelain.....	42		

Illustrations: John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Conception Graphique:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Photos:** Glenn More, Ian Strickland. **Heavy Metal:** Neil Green, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams, Tom Winstone. **Concepteurs de Jeu:** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Andrew Kenrick, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Décor:** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture des Figurines:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Production & Reprographie:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Talima Fox, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shadlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Remerciements Spéciaux:** Rick Priestley, Alan Merrett, Tim Sawyer, Matthew Hutson, Pete Gosling. **Version Française:** Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas & Laurent Philibert-Cailat. **Merci à:** Stéphane Andreys, Daniel Azis, Thomas Depierre & Matthieu Hanus.

Un Produit Games Workshop

© Copyright Games Workshop Limited 2009, Blood Angels, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, le logo de l'Aquila, Citadel, le logo Citadel, Astorath l'Inflexible, Predator Baal, Champion, Frère-Capitaine Erasmus Tycho, Frère Corbulo, Maître de Chapitre Gabriel Seth, Maître Archiviste Mephiston, Commandeur Dante, Compagnie de la Mort, Module d'Atterrissage, Dreadnought Furioso, Land Raider, Land Speeder, Lemartes, Predator, Razorback, Reclusiarque, Rhino, Garde Sanguinienne, Novice Sanguinien, Prêtre Sanguinien, Sanguinor, Serviteur, Vétéran d'Appui, Stormraven, Techmarine, Vindicator, Whirlwind et tous les autres personnages, marques, logos, noms, lieux, créatures, races et symboles de race, illustrations et images tirés de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

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

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

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

NORTH AMERICA
Games Workshop Inc,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland, 21060-6401

INTRODUCTION

Les Blood Angels sont les plus nobles de tous les Space Marines, et si ce chapitre dissimule un sinistre secret qui finira par causer sa perte, on ne trouve pas dans toutes les armées de l'humanité de guerriers plus valeureux, ni plus dévoués à la poursuite du rêve de l'Empereur et à la survie de l'humanité.

Le livre de règles de Warhammer 40,000 contient tout ce dont vous avez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel dans l'univers martial du 41^e millénaire. Chaque armée dispose de son propre Codex, rédigé en fonction de ces règles, lequel vous permettra de faire de votre collection de figurines une armée prête à participer à une partie de Warhammer 40,000. Ce Codex est consacré aux Space Marines du chapitre des Blood Angels.

POURQUOI COLLECTIONNER UNE ARMÉE DE BLOOD ANGELS ?

Les Space Marines sont les vaillants défenseurs de l'Imperium. Leur valeur au combat et leur courage protègent l'humanité des innombrables horreurs de la galaxie. Les Blood Angels sont l'un des plus anciens et des plus célèbres de tous les chapitres, et ils sont le bouclier de l'Imperium depuis dix millénaires. Par le bolter et l'épée tronçonneuse, ils tiennent en respect les ennemis de l'humanité. Mais les Blood Angels sont également les victimes d'une terrible malédiction qui menace de jeter à bas des siècles d'exploits : une démenche génétique que seule leur prodigieuse volonté parvient à contenir.

Les Blood Angels maîtrisent tous les aspects du combat, mais ils excellent véritablement lors des corps à corps. Chacun des frères du chapitre sent au fond de lui l'attrait de la mêlée, car ce n'est qu'en combat rapproché, lorsque l'ennemi est si

proche que la terreur se lit dans ses yeux, que la bête qui hante l'inconscient collectif du chapitre peut se déchaîner. Les Blood Angels n'ont que faire de la prudence, et ce doit être aussi votre cas si vous les jouez ! Les escouades d'Assaut, la Compagnie de la Mort et la Garde Sanguinienne forment l'avant-garde de votre armée, mais le reste de vos forces doit les suivre de près. Des Stormraven rugissent au-dessus du champ de bataille, amenant des troupes fraîches au front ; des escouades Tactics avancent inexorablement, leurs armes lourdes débarrassant les bastions de toute présence ennemie, et des chars progressent à leurs côtés, mitraillant l'adversaire à bout portant.

Les Blood Angels sont une armée réservée aux généraux intrépides. En faites-vous partie ?

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Le Codex Blood Angels contient les sections suivantes :

Les Blood Angels : Cette partie présente les Blood Angels et leurs exploits. Vous y découvrirez leur héritage, leur organisation et leurs plus belles victoires.

L'Ost Angélique : Un passage en revue de tous les personnages, véhicules et unités de l'armée. Chaque type de combattant est décrit en détail, ainsi que son rôle au sein de l'armée et ses capacités uniques. À cela s'ajoutent ses règles complètes, dont ses talents particuliers, son matériel de combat ou ses compétences spéciales.

Cette section contient également la description et les règles de l'arsenal dévastateur que les Blood Angels sont à même de déchaîner contre les ennemis de l'humanité.

Les Guerriers de Baal : Ce chapitre propose des photos couleurs de la vaste gamme de figurines Citadel consacrée aux Blood Angels, merveilleusement peintes par l'équipe 'Eavy Metal de Games Workshop. Vous y trouverez des exemples des couleurs et des marquages employés par les Blood Angels, ainsi que par leurs chapitres successeurs.

La Liste d'Armée des Blood Angels : La liste d'armée regroupe toutes les unités décrites dans la section L'Ost Angélique et les organise au sein d'une liste que vous utiliserez pour choisir une armée lors de vos batailles. Chaque type d'unité s'est vu attribuer une valeur en points, afin que vous puissiez livrer bataille contre vos adversaires avec des armées équilibrées.

POUR EN SAVOIR PLUS

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

www.games-workshop.com





LES BLOOD ANGELS

Les Blood Angels défendent l'Imperium depuis sa naissance. Sous le commandement de leur Primarque Sanguinius, ils formaient l'avant-garde de la Grande Croisade alors que l'Empereur s'efforçait de réunifier une humanité divisée, et ils se sont battus à Ses côtés durant l'Hérésie d'Horus, lorsque Ses rêves furent ruinés par la trahison du Maître de Guerre. Des neuf légions Space Marines qui sont restées fidèles au Maître de l'Humanité, aucune n'a combattu avec plus de bravoure que les Blood Angels, et aucune n'a plus souffert. Ils ont lutté sur les plus terrifiants champs de bataille de cette guerre civile galactique, où leur corps génétiquement amélioré et leur âme endurcie ont été poussés dans leurs derniers retranchements. À travers les flammes et les massacres, les Blood Angels en sont arrivés à la bataille finale, au cœur de la barge spatiale d'Horus, bataille qui eut raison de leur Primarque, laissa l'Empereur mortellement blessé et la légion maudite pour toujours.

De même que la chute de l'Empereur marquait le début du déclin de l'humanité, la mort de Sanguinius des mains du Maître de Guerre rebelle annonça la lente dégénérescence des Blood Angels. S'ils restèrent beaux et fiers malgré la perte de leur Primarque, des pensées sinistres s'insinuèrent dans leur âme, une Soif Rouge qui ne pouvait être étanchée, une faim abominable qui n'amenait que démence. Chaque Blood Angel sait que, si la mort ne le prend pas au cours d'une bataille, la folie qui rôde dans son esprit finira par l'emporter lorsqu'il succombera à la Rage Noire, qui ne peut être assouvie et à laquelle seule la mort met fin. Il est donc peu étonnant que ce chapitre soit réputé pour son penchant pour le corps à corps, son mépris total du danger: pour un Blood Angel, la perspective de la mort est préférable à la menace de voir son honneur souillé de l'intérieur. Mieux vaut une mort propre et vertueuse au combat que la terrible agonie de la folie.

Il aurait été facile pour les enfants de Sanguinius de succomber à leur côté sombre en se détournant de la voie tracée par leur Primarque et par l'Empereur, mais le chapitre n'a jamais perdu sa foi ni sa grâce. À ce jour, près de dix mille ans après la mort de leur Primarque, les Blood Angels défendent encore l'Imperium avec toute la vigueur et la bravoure dont ils faisaient déjà preuve à l'époque de Sanguinius. Mais le chapitre est à l'agonie, car chaque année, de plus en plus de frères de bataille succombent à la Soif Rouge ou aux combats inégaux dans lesquels ils se jettent dans l'espoir d'échapper à son emprise fatale.

Il se peut qu'un jour, dans les millénaires à venir, les Blood Angels ne soient plus qu'un nom dans les annales de l'humanité, un souvenir chargé de récits de hauts faits et de victoires éclatantes. Si cela doit advenir, les Blood Angels doivent veiller à ce que leur nom reste synonyme d'exploits et de dévouement, afin d'honorer leur dette envers le Primarque et l'Empereur, mais aussi de servir d'inspiration à l'humanité lors des tristes jours qui l'attendront. C'est ainsi que les Blood Angels continuent de lutter contre les ennemis de l'Imperium, maîtrisant la Soif Rouge par leur seule volonté. Malgré leur tare, les Blood Angels restent les plus loyaux des serviteurs de l'Empereur.

LES ORIGINES DES BLOOD ANGELS

Comme toutes les légions Space Marines, les Blood Angels naquirent des cendres de l'Ère des Lutttes. L'Empereur avait fédéré les belligérants de Terra, mais Sa vision ne s'arrêtait pas à cette planète, ni même au système solaire qui l'abritait. Son objectif n'était autre que la réunification de la totalité de l'humanité sous Son règne bienveillant. Pour ce faire, Il allait avoir besoin d'une puissante armée, telle que la galaxie n'en avait jamais vue, une armée dont les guerriers n'avaient de loyauté qu'envers Lui et dont le corps et l'âme étaient trempés pour supporter des conflits incessants. C'est ainsi que furent créés les Space Marines.

L'Empereur avait depuis longtemps affiné l'art de la manipulation génétique, et Il usa de cette connaissance pour donner naissance à vingt combattants surhumains qui seraient Ses généraux lors de la campagne à venir. Ceux-là furent les Primarques des légions Space Marines, des êtres extraordinaires dont la puissance n'était éclipsée que par celle de l'Empereur.

Mais, comme tout grand œuvre, la genèse des Space Marines ne se déroula pas tout à fait comme prévu, et les projets que nourrissait l'Empereur pour Ses Primarques furent jetés à bas avant même d'avoir commencé. Les Primarques disparurent, éparpillés à travers la galaxie par une force inconnue.



La Grande Croisade

La perte des Primarques fut un coup terrible, mais l'Empereur ne se laissa pas retarder. S'il lui était impossible de les recréer, Il avait gardé une trace de leur empreinte génétique, et c'est à partir d'elle qu'Il donna le jour aux légions Space Marines, les armées que les Primarques auraient dû commander. Et c'est à leur tête que l'Empereur lança la Grande Croisade. Quittant Terra, Il conduisit les Space Marines dans une glorieuse campagne visant à redonner au genre humain la prépondérance qui était son legs. Aucun ennemi ne put résister à la progression de la Grande Croisade. Tyrans, extraterrestres et démons tombaient devant l'inexorable avancée des Space Marines, et les mondes jadis asservis rejoignaient librement la bannière de l'Imperium naissant.

C'est du reste au cours de la Grande Croisade que les Primarques perdus rejoignirent enfin leur créateur et prirent leur place légitime de maîtres des légions Space Marines. Tous étaient des meneurs nés charismatiques et capables, et sous leurs ordres, la puissance des légions fut décuplée. La Grande Croisade gagna ainsi un élan sans précédent. De nouveaux fronts apparurent selon les manœuvres des Primarques, et des centaines, sinon des milliers de mondes furent repris. Au cours de cette période, les Blood Angels et leur Primarque, Sanguinius, étaient aux côtés de l'Empereur et servaient de garde d'honneur à leur bien-aimé créateur. Ils étaient animés d'un tempérament ardent, et se taillèrent rapidement une réputation de troupes de choc, qui attisa une rivalité naissante entre eux et la légion des World Eaters. Mais, en vérité, la férocité des Blood Angels n'égalait jamais celle des World Eaters, car elle était tempérée par la sagesse de Sanguinius.

Si sa légende n'en était qu'à ses balbutiements, Sanguinius était considéré comme le plus noble des Primarques et jouissait de la pleine confiance de l'Empereur. Même Horus, fier Maître de Guerre de la Grande Croisade et Primarque des Lunar Wolves, pressentait chez lui une pureté qu'il ne pourrait atteindre, une unité avec leur "père" qu'aucun autre Primarque ne pouvait connaître. Là où beaucoup de ses frères Primarques menèrent la Grande Croisade par amour du combat, Sanguinius le fit pour assurer la pérennité de l'âge d'or et de prospérité que connaîtrait sans faillir la galaxie une fois la guerre terminée. Sa vision était celle de l'Empereur, la vision d'une humanité unie dans la paix et la prospérité. Mais ce rêve ne devait jamais se réaliser.

L'Hérésie d'Horus

Alors qu'il semblait que la vision de l'Empereur allait se manifester, la Grande Croisade s'acheva de la plus terrible et de la plus inimaginable des façons. Il advint qu'Horus, le loyal Maître de Guerre de l'Empereur, se détourna de Celui-ci pour vouer son âme aux dieux du Chaos. Près de la moitié des armées de la galaxie se rallièrent à lui, dont une grande partie des légions Space Marines. À l'aube de ce qui devait être une nouvelle ère de gloire, le genre humain fut plongé dans la pire guerre fratricide qu'il ait jamais connue. Des milliards de vies furent sacrifiées sur l'autel de la guerre, et chacune des âmes ainsi perdues ne fit que nourrir l'insatiable appétit des puissances du Chaos.

Si la Grande Croisade avait été le plus beau moment de l'humanité, l'Hérésie d'Horus en fut sans doute le plus noir. Les frères s'entre-déchirèrent sans la moindre pitié. Des héros furent assassinés, des mondes brûlèrent et le rêve de paix de l'Empereur fut brisé pour toujours.

En ces temps de ténèbres, les Blood Angels jamais ne faiblirent et restèrent loyaux à l'Empereur. Sanguinius prit la place laissée vacante par la trahison d'Horus et assura le commandement des forces impériales. Se faisant, il mit les Blood Angels en première ligne des combats. La rivalité qui les avait opposés aux World Eaters se transforma en une farouche inimitié car les deux légions servaient désormais des maîtres différents, et les combats qui les opposèrent figurent parmi les plus épouvantables à avoir jamais ensanglanté les étoiles. On raconte qu'Horus haïssait et craignait Sanguinius plus qu'aucun de ses autres frères et élaborait bien des ruses pour le corrompre ou l'assassiner - mais aucune ne réussit.

La Confrontation Finale

Malgré la toute puissance de l'Empereur et les efforts surhumains de Sanguinius et des autres Primarques, les forces d'Horus balayaient tout sur leur passage. Trop rapidement, l'Empereur fut assiégé dans son palais de Terra. En comparaison des séides d'Horus, seule une poignée de guerriers demeuraient à ses côtés pour faire face aux armées de démons, de traîtres et de Space Marines renégats qui formaient les ostes d'Horus. Les Blood Angels dirigeaient la défense du palais de l'Empereur et ne perdirent jamais courage malgré l'ampleur des forces qu'ils devaient affronter. Aux côtés de leurs frères de la légion des Imperial Fists, des braves mais trop peu nombreux soldats de l'Armée Impériale et des stoïques Adeptus Custodes, les Blood Angels tenaient les remparts du bastion. Mais ils ne pourraient remporter la guerre, ni même ne serait-ce qu'y survivre, en demeurant dans la position de l'assiégé.



Décidant de jouer sa dernière carte, l'Empereur porta le combat sur la grande barge de bataille d'Horus, le *Vengeful Spirit*. Se téléportant au cœur du quartier général ennemi avec les Blood Angels et les Imperial Fists. Seuls des Space Marines étaient à même de contempler sans défaillir les horreurs de ce navire démoniaque, mais la situation restait périlleuse. Sanguinius fut rapidement séparé de ses camarades et, si la légende dit vrai, fut amené devant Horus par la ruse. Dans sa malversation, le Maître de Guerre offrit au Primarque une dernière chance de renier l'Empereur et de rejoindre son camp juste avant son ultime et inévitable victoire. Mais le Primarque des Blood Angels resta loyal jusqu'au bout et refusa. Horus entra dans une colère noire et attaqua. Même au summum de sa puissance, Sanguinius n'aurait pu espérer triompher de l'abomination qu'était devenu son frère ; de plus, le Primarque était épuisé et souffrait des nombreuses blessures reçues durant le siège.

Lorsque l'Empereur pénétra enfin dans le Saint des Saints du navire, il y trouva le Maître de Guerre, triomphant au-dessus de la forme brisée de Sanguinius. Horus fut finalement vaincu

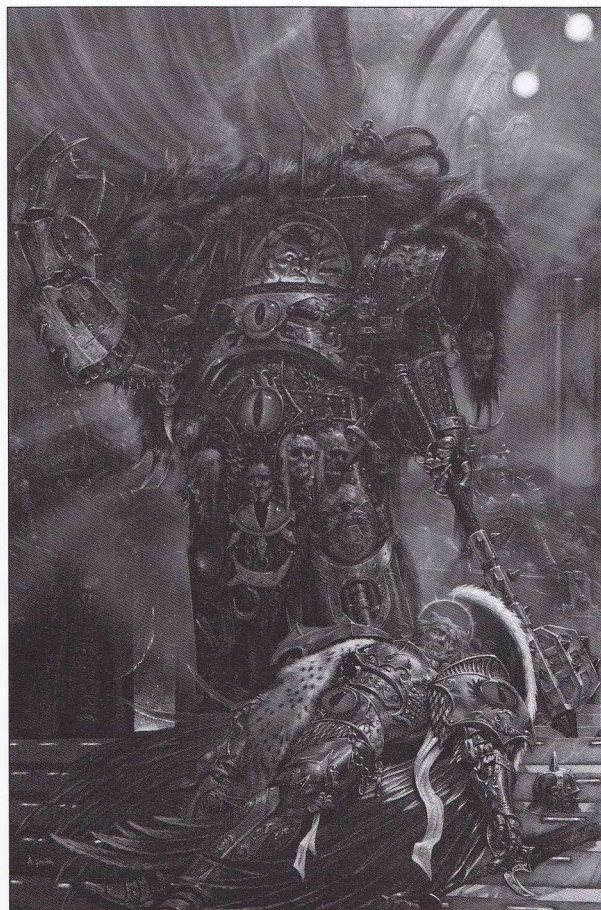
lors du combat qui suivit, mais l'Empereur fut mortellement blessé. Ce duel est raconté par de nombreuses légendes car les faits sont depuis longtemps perdus, mais il est un détail que toutes les versions du récit ont conservé : l'Empereur n'aurait jamais pu battre Horus si la lame de Sanguinius n'avait pas ouvert une faille dans l'armure du traître.

Après l'Hérésie

Après la défaite d'Horus, l'Imperium fut irrémédiablement changé. L'Empereur ne pouvait plus jouer le moindre rôle dans la défense militaire de l'humanité, car la survie de Son corps meurtri était désormais entièrement dépendante des machines du Trône d'Or.

La reconstruction de Son empire et la mise en déroute des forces renégates échurent donc aux Primarques qui avaient survécu aux combats, des hommes tels que Rogal Dorn des Imperial Fists et Roboute Guilliman des Ultramarines. De fait, ce fut Guilliman dont les actes eurent le plus d'impact sur les Blood Angels désormais privés de chef. Par le biais du Codex Astartes - le vaste traité consacré à la réorganisation des légions de Space Marines - Guilliman divisa la légion des Blood Angels en chapitres qui à ce jour assurent encore la défense de l'Imperium.

L'humanité avait souffert et l'Imperium était à genoux, mais les Blood Angels allaient en payer le prix plus longtemps que n'importe qui d'autre. La mort de Sanguinius engendra l'éveil de la Soif Rouge, et c'est cette malédiction qui allait changer pour toujours la nature du chapitre.



L'ORGANISATION DE L'OST

Les Blood Angels furent l'un des premiers chapitres à adopter le Codex Astartes de Roboute Guilliman. Au premier abord, il peut sembler incongru qu'une légion aussi fière de ses traditions et aussi estimée par l'Empereur se soit résolue à abandonner son individualité, mais les événements de l'Hérésie avaient ébranlé les Blood Angels jusqu'aux tréfonds de leur âme. La mort de Sanguinius ne laissait aucun successeur désigné, et différentes factions commençaient à se regrouper autour de candidats potentiels. De plus, les premières manifestations de l'Anomalie firent leur apparition, voilant encore davantage l'avenir de la légion. Au final, ce fut Azkællon, le dernier survivant de la Garde Sanguinienne, qui précipita le destin des Blood Angels. Arguant que de tous les problèmes auxquels la légion avait à faire face, son organisation était bien le moindre, il supervisa sa division en plusieurs chapitres : les Blood Angels eux-mêmes, qui maintiennent les traditions et l'héraldique de la légion, les Flesh Tearers, les Angels Vermillion, les Angels Encarmine et les Angels Sanguine. Ce qu'il est advenu d'Azkællon après ces événements a été oublié, mais son héritage a survécu dans chacun des chapitres qu'il a créés.

Organisation du Chapitre

Les Blood Angels adhèrent aussi fidèlement au Codex Astartes que l'Anomalie le leur permet, car ils estiment que les préceptes du saint ouvrage sont une forme de discipline qui leur permettra de combattre les pires excès de la Soif Rouge. Par conséquent, chacun de leurs chapitres successeurs dispose d'effectifs théoriques d'un millier de Space Marines, divisés en dix compagnies d'environ cent frères de bataille.

La 1^e Compagnie regroupe les vétérans les plus aguerris du chapitre, et tous ses membres ont survécu à des décennies, sinon des siècles, de combats perpétuels. Les 2^e, 3^e, 4^e et 5^e Compagnies forment l'épine dorsale du chapitre, les compagnies de combat qui sont au cœur de toute campagne. Les autres formations sont des compagnies de réserve ou d'entraînement. La 6^e et la 7^e sont des Compagnies Tactiques utilisées pour renforcer un front ou un groupe d'intervention lorsque les ressources des compagnies de combat sont étirées, tandis que la 8^e et la 9^e Compagnie sont plus spécialisées, regroupant respectivement des escouades d'Assaut et Devastator. Celles-ci sont moins polyvalentes que les autres et ne sont déployées que lorsqu'il est nécessaire de mettre l'accent sur une forme particulière de stratégie pour l'emporter. Enfin, la 10^e compagnie est vue par beaucoup comme dépositaire de l'avenir du chapitre, car c'est en son sein que les Scouts apprennent l'art de la guerre selon l'Astartes. De toutes les compagnies du chapitre, c'est la 10^e qui se bat le moins souvent en tant que formation unique. Les Scouts ne sont pas encore des Space Marines aguerris, mais ils sont assez utiles et efficaces pour que chaque force de frappe s'attache leurs services, sous la forme d'une ou deux escouades détachées.

Si chaque compagnie est à même de combattre comme une formation unique, une force de frappe de Blood Angels est souvent composée d'escouades issues de différentes compagnies, réunies au cas par cas en fonction de la mission à accomplir. Ces forces de frappe se voient souvent donner un nom de code tel que *Lance Sanglante*, *Liberator* ou *Colère du Primarque*. Cependant, une force de frappe est inévitablement

référéncée par le numéro de la compagnie qui a fourni la majeure partie de ses effectifs, ou par le nom de l'officier qui la commande, comme la *Force de Frappe Machiavi* (du nom de son commandant). Les Blood Angels aiment les allégories martiales autant que n'importe quel Space Marine, mais apprécient tout autant la simplicité.

Outre les armures et les armes de ses frères de batailles, chaque compagnie, à l'exception de la 10^e, est également dotée d'un parc de véhicules d'appui, allant des Rhinos et Razorbacks de transport aux motos et aux Land Speeders, tous ces engins étant mobilisés en fonction de la situation. Ainsi, même une seule compagnie des Blood Angels peut remplir divers rôles tactiques et stratégiques. À la différence de beaucoup de chapitres, les Blood Angels ont la chance de disposer d'un grand nombre de Land Raiders, assez pour les utiliser comme transports de troupes et pas seulement comme appui d'élite. Hors du chapitre, nul ne sait comment les Blood Angels ont acquis tant de ces puissantes machines ; peut-être ont-ils simplement eu la chance de conserver une solide quantité de modèles datant de l'Hérésie, ou peut-être étaient-ils jadis des alliés proches de l'Adeptus Mechanicus, et bénéficiaient ainsi de facilités à remplacer leurs véhicules.

L'État-major du Chapitre

Le commandement des Blood Angels revient au Maître du Chapitre et à son conseil. La plupart de ses sièges sont occupés par les frères-capitaines qui dirigent les compagnies, mais certains reviennent à des officiers supérieurs dont les blessures de guerre les empêchent de prendre une part active aux combats, mais dont l'expérience est une ressource précieuse. Ces officiers commandent les institutions de support du chapitre, telles que l'arsenal, la flotte et le recrutement.

Si le pouvoir décisionnel repose entre les mains du maître de chapitre, le conseil est souvent chargé de prendre les choses en main si celui-ci est tué ou absent parce qu'engagé dans une campagne. Chaque officier doit, en plus de ses devoirs envers le conseil, remplir ses obligations envers l'organisation du chapitre afin qu'elle reste efficace. Les titres des officiers, comme celui de Maître du Guet, sont pour la plupart issus des pages du Codex Astartes, même si certains, comme celui de Seigneur de la Chute Céleste et Bouclier de Baal, viennent de la nature unique des Blood Angels.

Il est à noter qu'à la différence de la plupart des chapitres Codex, le clergé Sanguinien des Blood Angels (qui regroupe les Apothicaires) et le Reclusiam sont rattachés à l'état-major du chapitre et non des organisations subalternes comme c'est normalement le cas. Cette structure implique que le Grand Prêtre Sanguinien et le Haut Chapelain assument conjointement le commandement du chapitre si son maître vient à périr, car le rang de ce dernier n'est pas immédiatement transmis au capitaine de la 1^e Compagnie. Cette tradition vient du M.35, lorsque le Capitaine Kalæl fut élevé au rang de Maître de Chapitre et succomba presque immédiatement à la Rage Noire, ce qui plongea le chapitre entier dans une crise spirituelle et politique. En prenant temporairement la direction du chapitre, le Haut Chapelain et le Grand Prêtre Sanguinien peuvent mettre à l'épreuve la volonté et la valeur du candidat afin qu'un drame de cet acabit ne se reproduise pas.

Vous trouverez ci-dessous l'organisation du chapitre des Blood Angels aux alentours de 999.M41. Pour des raisons de logistique, on part du principe que chaque escouade compte 10 frères de bataille, même si les pertes subies au combat ou en raison de la Rage Noire modifient ce nombre. En plus des troupes détaillées ci-dessous, chaque compagnie ou force de frappe inclut également une Compagnie de la Mort, même si elle est considérée comme une force auxiliaire. Les effectifs de la Compagnie de la Mort varient en fonction des effets de la Rage Noire, elle n'apparaît donc pas dans l'organigramme "officiel".

CLERGÉ SANGUINIEN

Frère Corbulo

Grand Prêtre Sanguinien

21 Prêtres Sanguiniens



MAÎTRE DU CHAPITRE

Commandeur Dante

*Maître des Blood Angels,
Seigneur de l'Ost Angélique*

RECLUSIAM

*Haut Chapelain
Astorath l'Inflexible*

Rédempteur des Égarés

13 Chapelains

GARDE SANGUINIENNE

Frère Sepharan,

Héraut Exalté de Sanguinius

29 Gardes Sanguiniens

LOGISTICIAM

Frère Adancio

Gardien des Portes

900 Écuyers et Serviteurs

ARSENAL

Frère Incaræl

Maître de la Lame

35 Techmarines

105 Serviteurs

20 Predators

18 Predators Baal

5 Vindicators

7 Whirlwinds

43 Land Raiders

51 Stormravens

ÉTAT-MAJOR DE LA FLOTTE

Frère Bellerophon

Gardien de la Porte Céleste

7 Croiseurs d'Attaque

2 Barges de Bataille

(Blade of Vengeance, Bloodcaller)

16 Vaisseaux d'Attaque Rapide

36 Thunderhawks

3 Transporteurs Thunderhawks

LIBRARIUS

Maître Archiviste Mephiston

6 Épistoliers

11 Copistes

8 Bibliothécaires

5 Acolytes

5 Dreadnoughts Archivistes Furioso

1^E COMPAGNIE

"Les Archanges"

Compagnie de Vétérans

Capitaine Karlœn

Bouclier de Baal

101 Vétérans

5 Dreadnoughts Furioso

2^E COMPAGNIE

"Les Sanglants"

Compagnie de Combat

Capitaine Aphæl

Maître du Guet

6 Escouades Tactiques

2 Escouades d'Assaut

2 Escouades Devastator

3 Dreadnoughts

3^E COMPAGNIE

"Les Casques de Fer"

Compagnie de Combat

Capitaine Machiavi

Maître du Sacrifice

6 Escouades Tactiques

2 Escouades d'Assaut

2 Escouades Devastator

4 Dreadnoughts

4^E COMPAGNIE

"Les Chevaliers de Baal"

Compagnie de Combat

Capitaine Castigon

Seigneur Adjudicator

6 Escouades Tactiques

2 Escouades d'Assaut

2 Escouades Devastator

4 Dreadnoughts

5^E COMPAGNIE

"Les Fléaux des Démon"

Compagnie de Combat

Capitaine Sendini

Gardien de l'Arsenal

6 Escouades Tactiques

2 Escouades d'Assaut

2 Escouades Devastator

3 Dreadnoughts

6^E COMPAGNIE

"Les Éternels"

Compagnie Tactique

Capitaine Raxiatel

Gardien du Feu

10 Escouades Tactiques

3 Dreadnoughts

7^E COMPAGNIE

"Les Invincibles"

Compagnie Tactique

Capitaine Phæton

Maître des Marches

10 Escouades Tactiques

1 Dreadnought

8^E COMPAGNIE

"Les Lames Sanglantes"

Compagnie d'Assaut

Capitaine Zedrenæl

Seigneur de la Chute Céleste

10 Escouades d'Assaut

1 Dreadnought

9^E COMPAGNIE

"Les Ravageurs"

Compagnie Devastator

Capitaine Sendroth

Maître du Siège

10 Escouades Devastator

2 Dreadnoughts

10^E COMPAGNIE

"Les Rédempteurs"

Compagnie de Scouts

Capitaine Borgio

Maître des Recrues

10 Escouades de Scouts

56 Néophytes
non assignés

LA PLANÈTE DES BLOOD ANGELS

Le caractère des Blood Angels a été façonné non seulement par la personnalité et les hauts faits de Sanguinius, mais aussi par la nature de leur monde chapitral, Baal. Peu de planètes dans tout l'Imperium peuvent avoir un impact sur l'âme humaine aussi fort que Baal et ses lunes habitées, Baal Prime et Baal Secundus.

Jadis, Baal et ses lunes jouissaient d'une atmosphère semblable à celle de la terre. Baal était un monde de déserts de rouille, mais ses lunes étaient des paradis terrestres, dont les habitants vivaient en harmonie avec la nature et menaient une existence paisible et facile. Ils étaient devenus des artisans exceptionnels et passaient leur temps à élever de puissants monuments, en façonnant les montagnes mêmes à l'image de leurs souverains et de leurs dieux. Ils s'aventurèrent même sur la surface de Baal et y bâtirent des colonies et des édifices spectaculaires.

Personne ne sait exactement ce qui bouleversa cet état de fait idyllique. Il est toutefois avéré que les lunes de Baal souffrirent des événements qui entraînèrent la chute de l'humanité et la fin du Moyen Âge Technologique. Des armes antiques d'une puissance inouïe furent déchaînées; les cités devinrent des plaines vitrifiées, les prairies fertiles des déserts pollués. Les mers se transformèrent en marécages toxiques. Les habitants de Baal moururent par milliers et il sembla que le genre humain allait disparaître totalement du système. Mais il y eut des survivants qui subsistèrent péniblement aux abords des déserts radioactifs, fouillant les ruines de leur civilisation jadis florissante pour en tirer quelque maigre subsistance. Pris dans les ténèbres qui s'abattirent sur les restes de leur monde, certains déchurent encore davantage et de désespoir eurent recours au cannibalisme.

Au fil des siècles qui suivirent, les toxines chimiques et radioactives qui saturaient le système ravagèrent le corps des survivants et firent d'eux des mutants, d'affreuses parodies de leurs ancêtres. Certains s'accrochaient à leur humanité perdue et préservaient un semblant de comportement civilisé, mais ils étaient rares et devaient constamment se battre contre les dépositaires de la nouvelle culture barbare qui émergea des ruines. La société se résuma bientôt à la tribu, car mutants et humains ne pouvaient faire confiance qu'à leurs proches. Les gens du système devinrent des nomades, allant de ruine en vestige pour y trouver de quoi survivre et se battant pour conserver leur butin. Les tribus s'entre-déchiraient continuellement, les alliances se faisant et se défaisant alors que chacune luttait pour la prééminence ou simplement la survie. Seule la mort attendait les faibles. Ces lunes qui avaient été de véritables édens s'étaient transformées en enfers.

L'existence des derniers humains était un combat quotidien. Ils erraient à la surface de leur monde dans des véhicules primitifs, chaque journée hantée par la crainte que leurs tenues antiradiation les trahissent ou que leurs compteurs Geiger s'affolent et signalent ainsi l'imminence d'une mort certaine. Pour un temps, l'humanité sur Baal parut sur le point de disparaître pour laisser la place à un désert sans fin aux mains des mutants. Puis, hors des ténèbres étoilées de l'espace apparut un signe d'espoir.

LA VENUE DE SANGUINIUS

Après que l'Empereur eut créé les Primarques, les nouveaux-nés furent enlevés du laboratoire par les forces du Chaos, qui les emportèrent dans le Warp. Les démons étaient incapables de détruire les Primarques en raison des protections mystiques dont l'Empereur les avait entourés, mais ils firent de leur mieux pour déformer et pervertir les plans de leur géniteur afin qu'ils se plient à leurs intentions néfastes. Ainsi, les plus belles créations de celui qui allait devenir le Maître de l'Humanité furent corrompues dès le début.

La capsule qui abritait le jeune Sanguinius vint se poser à la surface de Baal Secundus, au lieu qui fut par la suite appelé la Chute de l'Ange. Le Primarque nouveau-né fut alors trouvé par une tribu nomade d'humains qui se faisait appeler le Peuple du Sang Pur, ou tout simplement la tribu du Sang. Mais la vie du jeune Primarque faillit se terminer ici, car la caresse du Chaos avait laissé sa marque sur lui: de minuscules embryons d'ailes, semblables à celles d'un ange, étaient apparus sur ses omoplates. Une partie de la tribu du Sang voulut tuer le bébé qu'elle considérait comme un mutant, mais d'autres prirent sa défense, car hormis ses ailes, il était l'un des enfants les plus parfaits qu'on eut jamais vu. La compassion finit par l'emporter et l'enfant fut épargné.

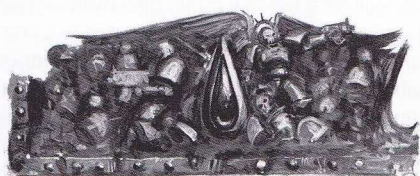
Le jeune Sanguinius était capable de miracles. Il grandit rapidement et apprit tout ce que ses parents purent lui enseigner. Au bout de trois semaines, il était aussi grand qu'un enfant de trois ans. On prétend que c'est à cet âge qu'il tua un scorpion de feu géant sans autre arme que ses mains nues, et qu'il ne trahit pas le moindre signe de frayeur lorsque la bête colossale se rua sur lui. Les ailes de Sanguinius grandirent avec lui et furent bientôt capables de l'emporter majestueusement dans le ciel du désert. Lorsqu'il eut atteint son premier anniversaire, il était à tout point de vue un jeune adulte. Il était de plus capable de traverser sans tenue de protection les zones les plus toxiques de Baal Secundus, et brisait les plus gros rochers d'un seul coup de sa main nue. Il dépassa rapidement ses professeurs au maniement des armes.

Lorsqu'une bande de mutants attaqua par surprise sa tribu, Sanguinius les tua jusqu'au dernier, bien qu'ils fussent plus d'une centaine. Ce fut aussi la première fois que ses frères de tribu virent son courroux, car le Primarque avait craint pour leurs vies. Et lorsque la rage du combat le prenait, la pleine puissance de Sanguinius était terrible à contempler, et une auréole de pouvoir jouait autour de sa tête.

Sanguinius se distingua encore davantage lors des jours et des années qui suivirent. Il prit rapidement le commandement de la tribu du Sang, et ses guerriers repoussèrent peu à peu les hordes de mutants. Pour un temps, les humains de Baal Secundus connurent la paix, et Sanguinius en vint à être vénéré comme un dieu par ses fidèles; le Primarque allait-il leur permettre de recréer le paradis qu'ils avaient perdu?

Le destin intervint peu après. L'Empereur avait parcouru la galaxie à la recherche de Ses enfants et Ses incroyables pouvoirs psychiques Le conduisirent sur Baal. Son vaisseau se posa sur le site du Conclave du Sang, et Il se dirigea droit vers la demeure de Sanguinius.

On raconte que certains des Primarques se sont battus contre l'Empereur lorsque celui-ci les a retrouvés, mais ce ne fut pas le cas de Sanguinius. Il reconnut immédiatement son géniteur et s'agenouilla devant Lui. L'Empereur le fit se relever et observa les gens de son fils, notant qu'ils étaient beaux et nobles. Aux meilleurs, il proposa de rejoindre les Space Marines; les autres devraient demeurer sur place dans l'honneur et protéger les droits du genre humain sur Baal Secundus. L'Empereur se livra alors au complexe processus qui préleva le patrimoine génétique de Sanguinius et l'implanta parmi la légion des Blood Angels. Ainsi, les Space Marines et leur Primarque furent enfin réunis. Tous rejoignirent la flotte du Maître de l'Humanité et s'élancèrent dans la Mer d'Étoiles pour participer à la Grande Croisade.



LA CRÉATION DES ANGES

Depuis l'époque de Sanguinius, les Blood Angels recrutent parmi les plus nobles tribus du Sang de Baal Secundus et Baal Prime (où une colonie fut établie peu après l'Hérésie d'Horus). Les jeunes gens des différents clans participent à des compétitions, et doivent faire face à maints périls alors qu'ils s'aventurent dans le désert pour s'affronter. Ces jeux se tiennent une fois par génération à la Chute de l'Ange, sous le regard d'une immense statue de Sanguinius.

Traditionnellement, l'époque du défi est annoncée par des hérauts qui rendent visite à chaque tribu à bord de chars volants. Ceux qui désirent participer doivent se rendre à la Chute de l'Ange, en traversant ce faisant des déserts radioactifs qui ont tôt fait d'éliminer les plus faibles, tant les dangers y sont nombreux; seuls les plus adroits et les plus rusés parviennent à atteindre le Lieu du Défi. Là, ils doivent encore se battre pour être retenus pour la cinquantaine de places offertes. Ceux qui réussissent sont amenés dans des Chars Célestes; ceux qui échouent ont le choix entre demeurer sur place pour devenir les gardiens du lieu, ou retourner à leur vie passée.

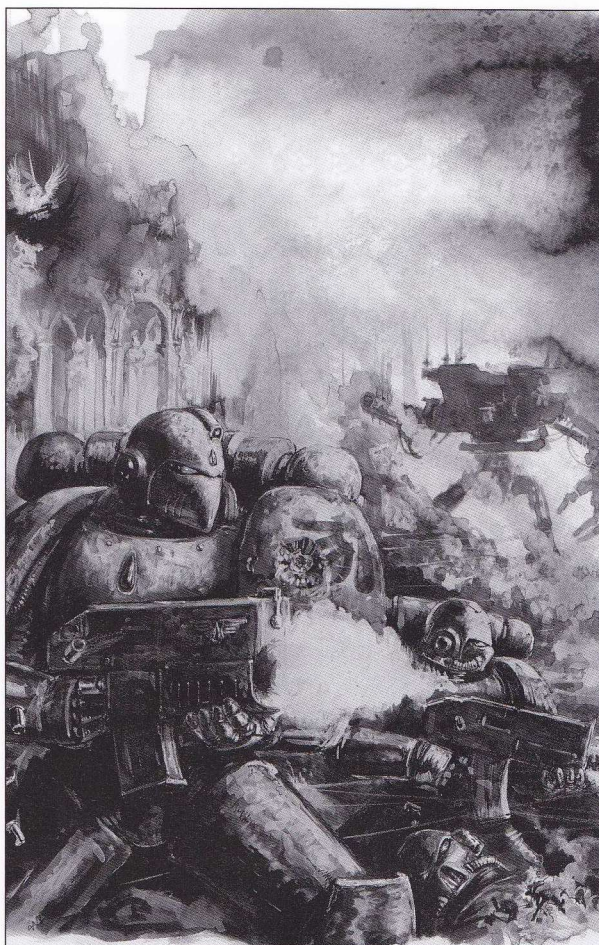
Les candidats acceptés comme Aspirants sont amenés à la forteresse-monastère des Blood Angels sur Baal même; c'est là qu'ils découvrent des merveilles dont ils ne pouvaient supposer l'existence, et où ils voient pour la première fois le visage de leurs futurs frères de bataille - et notent parfois avec un certain malaise leurs canines pointues et leur beauté surnaturelle. Il faut dire qu'à ce stade, les futures recrues sont des individus assez difformes. Beaucoup portent les traces de l'existence terrible qu'ils ont dû mener jusque-là, car il est impossible pour un homme, si robuste soit-il, de vivre dans les déserts de Baal sans souffrir du baiser de la radioactivité. Beaucoup sont trapus et rachitiques, affublés de malformations dues à la malnutrition et de lésions cutanées provoquées par la pollution.

Tous les Aspirants doivent alors veiller dans la grande Chapelle du Chapitre, puis ils boiront au Calice Sanguinien que leur apportera l'un des prêtres du culte. On leur explique qu'ils

doivent partager le sang du Primarque. Il s'assoupissent peu après et sont emportés à l'Apothecarion où le patrimoine génétique de Sanguinius leur sera implanté pendant leur sommeil. De là, ils seront amenés au Hall des Sarcophages et chacun sera placé dans une vaste bière d'or. Des sondes viennent les nourrir d'un mélange de nutriments et du Sang de Sanguinius pour l'année à venir alors que les gènes du Primarque accomplissent leur œuvre.

Certains meurent à ce moment, car leur corps ne peut supporter l'ampleur des changements qui le secouent. Ceux qui survivent croîtront rapidement, à l'image de leur Primarque. Ils acquerront de la masse musculaire, ainsi que tous les organes supplémentaires qui feront d'eux de véritables Space Marines. Au cours de leur sommeil, beaucoup font d'étranges rêves, car le patrimoine génétique de Sanguinius est chargé de ses souvenirs, et c'est de cette manière que l'essence de son âme imprègne tous ses guerriers. Ces rêves ne cesseront plus de hanter les futurs Blood Angels, dans leur sommeil et parfois dans leurs veilles.

Lorsque les Aspirants émergent de leurs sarcophages, ils en sont irrémédiablement changés: grands et surhumainement forts, la restructuration de leurs os les a parés d'une beauté qui fait écho à celle de leur angélique ancêtre. Leurs sens sont plus affûtés, leurs muscles aussi puissants que des câbles d'acier. Ils sont prêts à commencer l'entraînement qui fera d'eux de véritables Space Marines.



L'HÉRITAGE DE SANGUINIUS

Sanguinius était un visionnaire. Dès ses premières années, il désira mener son peuple vers une vie meilleure et lorsqu'il rejoignit la Grande Croisade, sa vision ne fit qu'atteindre une plus grande échelle. Il voulait améliorer la condition de toute l'humanité et mettre fin aux conflits engendrés par le déclin des civilisations au cours du Moyen Âge Technologique.

Cependant, Sanguinius n'était pas seulement dépositaire d'une vision, mais aussi de dons de prédiction, et il était parfois capable de connaître ce qui allait advenir. Il est certain que Sanguinius se savait parfaitement aller au-devant de la mort lorsqu'il vint affronter le Maître de Guerre, ce qu'il fit toutefois sans hésitation. Que cet acte ait été motivé par le fatalisme ou par sa loyauté envers l'Empereur est un sujet débattu par les théologiens, mais il ne fait aucun doute pour les Blood Angels qu'il se jeta dans la gueule du loup par sens du devoir, ne sachant que trop bien quelle en serait l'issue.

Ces particularités de Sanguinius ont eu un impact indélébile sur la nature profonde du chapitre. La plupart des traditions des Blood Angels sont imprégnées de mysticisme, et ceci ne peut trouver son origine que dans les enseignements spirituels du Primarque ailé. Sanguinius persuada en effet ses fidèles que toute chose peut être améliorée. Après tout, la transformation inespérée d'humains malades en guerriers robustes, fiers et beaux prouve bien que le courage, le raffinement et la noblesse peuvent jaillir de l'argile la plus rude.



Ce désir de perfection se retrouve dans tout ce qu'accomplissent les Blood Angels. Leurs œuvres d'art ne sont que beauté, leurs préceptes martiaux sont sans cesse affinés. Mais au fur et à mesure que l'Anomalie gagne du terrain, les Blood Angels se laissent envahir par la conscience que l'homme succombe aisément à la démence et à la destruction, si bien que leurs doctrines sont imbuës du sentiment de leur mortalité et de la grandeur déchue du genre humain.

Les Blood Angels font partie des Space Marines pouvant vivre le plus longtemps, car l'une des particularités de leur patrimoine génétique est qu'il étire l'espérance de vie de celui qui en bénéficie. Il n'est pas rare qu'un frère Blood Angel atteigne le millier d'années au service de l'Empereur et le Commandeur Dante, actuel Maître de Chapitre, se bat depuis onze siècles, et est probablement encore plus vieux. Grâce à cette incroyable longévité, les Blood Angels peuvent perfectionner aussi bien leurs techniques de guerre que leur savoir artistique. Ils disposent de siècles entiers pour s'adonner aux disciplines vers lesquelles ils se tournent, ce qui explique le fait que leurs armures et leurs bannières soient parmi les plus ouvragées de l'Imperium.

L'une des traditions les plus ésotériques du chapitre reste le fait que ses membres ont pour habitude de dormir dans le sarcophage qui les a créés. Récemment, les Prêtres Sanguiniens ont créé des filtres qui purifient le sang de leurs frères. Lorsqu'un Blood Angel repose dans son sarcophage, son système sanguin est ainsi épuré; grâce à cela, le chapitre nourrit l'espoir que la dégénérescence apportée par l'Anomalie pourra être ralentie.

L'ANOMALIE

Bien que ceci ne soit connu que de très peu de gens, les Blood Angels sont un chapitre agonisant qui souffre d'un terrible mal. Ce chapitre, autrefois le plus révérent et béni de tous, évite maintenant la compagnie de ses pairs dès qu'il le peut. On murmure que les visions de la fin de leur Primarque conduisent certains vers une folie qui les pousse à rechercher la mort. D'autres sont affligés de la terrible Soif Rouge, un goût excessif pour le sang, et il est dit que ce sont là les premiers signes de la descente vers le Chaos. On sait que les Blood Angels eux-mêmes consacrent beaucoup de temps à chercher un remède à cette situation, mais beaucoup se sont résignés à ce lent et terrible déclin de leur chapitre.

Certains disent que Sanguinius a été plus affecté que d'autres par le Chaos pendant son séjour dans le Warp. Ils s'appuient sur le fait que Sanguinius possédait des ailes, signe de mutation évident. Ils prétendent que l'implant souffrait ainsi d'une imperfection avant même la création des premiers Blood Angels et que des conséquences terribles étaient donc prévisibles. D'autres rejettent cette affirmation en rappelant que l'Empereur lui-même faisait confiance au Primarque ailé et avait supervisé la création des Blood Angels. Certains hérétiques n'hésitent cependant pas à rappeler le fait que l'Empereur faisait également confiance à Horus.

Quelques érudits prétendent que l'Anomalie vient du procédé suivi à la création de chaque génération de Blood Angels. Ils disent qu'il est apparu progressivement car les Blood Angels utilisent le procédé appelé Insanguination pour activer l'implant.

Tous les chapitres utilisent un implant pour déclencher et contrôler le processus qui transforme un humain normal en Space Marine. L'implant porte en lui toutes les informations biologiques permettant de refaçonner les cellules ordinaires pour en faire les organes caractéristiques des Space Marines. Il contient aussi des machines virales qui reconstruisent le corps selon les gabarits biologiques dont elles sont porteuses. Cependant, même à l'époque de la création des Space Marines, l'activation de l'implant n'était pas un processus clairement défini.

En fait, à la fondation des toutes premières légions Space Marines, le procédé était encore hautement expérimental et plusieurs façons différentes d'activer et de contrôler les changements furent essayées. C'est ainsi que les Space Wolves adoptèrent le Baptême du Sang, les Imperial Fists le procédé appelé Main de Foi, les White Scars le Rite de la Lune Levée et les Blood Angels l'Insanguination.

À l'origine, il s'agissait d'injecter un peu de sang du Primarque dans le corps des aspirants. Cette pratique prit bien sûr fin à la mort tragique de Sanguinius. Cependant, un peu de son sang fut préservé dans le Graal Rouge. Il ne pouvait toutefois pas être conservé très longtemps et fut donc injecté dans les veines des Prêtres Sanguiniens qui devinrent les réceptacles vivants de la puissance de Sanguinius. Aujourd'hui encore, le mélange d'un peu de sang de tous les Prêtres Sanguiniens dans le Graal Rouge fait partie du rituel d'intronisation des prêtres Blood Angels.

C'est chez ces Prêtres Sanguiniens que le sang est prélevé pour commencer la transformation des aspirants en véritables Space Marines. Il est possible qu'au fur et à mesure des innombrables générations depuis l'Hérésie, ces cellules aient muté, lentement au début mais plus rapidement récemment, et que des erreurs de duplication soient à l'origine de l'Anomalie.

Quelle que soit l'origine de l'Anomalie, il est certain que ses terribles conséquences se font de plus en plus sentir et que la tendance qu'ont tous les Blood Angels à l'autodestruction ne fait que prendre de l'ampleur. Si le processus n'est pas freiné ou inversé, le chapitre est voué à disparaître.

LA SOIF ROUGE

Au cœur de la psyché de tout Blood Angels sommeille un terrifiant désir de destruction, une soif de batailles et de sang qui doit être constamment refoulée. Mais peu de frères parviennent à se contrôler en permanence, et il est loin d'être rare que certains succombent à cette folie passagère au milieu d'une bataille.

La Soif Rouge est le plus sinistre secret et la plus grande malédiction des Blood Angels. Elle est aussi leur salut car elle leur apporte humilité et compréhension de leur échec, ce qui fait des Blood Angels le plus noble des chapitres Astartes.

Le destin des malheureux dominés complètement par la Soif Rouge n'est connu que des membres du chapitre. Des légendes courent sur l'existence d'une salle secrète au sommet de la Tour d'Amareo sur Baal, et sur les hurlements réclamant le sang des vivants qui y retentissent, mais personne ne peut affirmer quoi que ce soit sur les mystères de ce lieu hanté et désolé.

Lorsque les Blood Angels ont été stationnés sur des mondes lointains, d'étranges incidents se sont produits : des membres de la population locale ont disparu pour être retrouvés un peu plus tard complètement vidés de leur sang. Il est possible qu'il s'agisse là de l'œuvre de fanatiques cherchant à discréditer le chapitre, il se peut même que des habitants superstitieux aient voulu offrir des sacrifices à leurs visiteurs quasi divins. On ne saurait pourtant écarter la possibilité que ces gens aient été tués par des Blood Angels dominés par la Soif Rouge.

LA RAGE NOIRE

Les Blood Angels sont uniques dans la mesure où, profondément gravée dans leur implant, se trouve l'expérience de Sanguinius et, plus profondément encore, le souvenir de son ultime combat contre Horus. Parfois, à la veille d'une bataille, un événement déclenche la "mémoire atavique" d'un guerrier et celui-ci plonge soudain violemment dans le lointain passé. La Rage Noire l'envahit, les souvenirs et la conscience de Sanguinius occupent son esprit et de terribles événements vieux de dix mille ans occultent le présent. Un Space Marine possédé par la Rage Noire paraît à moitié fou. Il est incapable de distinguer le passé du présent et ne reconnaît pas ses camarades. Il peut penser être Sanguinius à la veille de sa mort et que les féroces combats de l'Hérésie d'Horus se déroulent autour de lui. Un frère de bataille ainsi affligé arrive au bout de son chemin, car celui-ci ne peut plus le conduire qu'à la Compagnie de la Mort, au sein de laquelle les autres âmes perdues du chapitre et lui livreront un dernier combat au nom de Sanguinius.



UNE LÉGENDE NÉE DANS LE SANG

Peu de chapitres Space Marines sont aussi dévoués à la protection de l'Imperium que les Blood Angels. Là où certains, tels que les Ultramarines, veillent sur un secteur ou un système particulier, les Blood Angels considèrent que la totalité de l'Imperium relève de leur responsabilité. Ceci oblige parfois le chapitre à éparpiller ses effectifs, ce qui explique en partie l'ampleur des pertes subies. Néanmoins, le tableau d'honneurs des Blood Angels est considéré comme étant l'un des plus beaux de tout l'Astartes, et leur renommée rayonne dans toute la galaxie. Les événements détaillés dans les pages qui suivent sont ceux que les Blood Angels eux-mêmes considèrent être dignes de commémoration ou de réjouissances.

746.M41 La Purge d'Ultramar.

Comprenant que l'invasion d'Ultramar par les tyranides n'est que le début d'une longue série, le Commandeur Dante envoie trois compagnies de Blood Angels assister les Ultramarines pour purger les monstres des secteurs est. Lorsqu'elles reviennent au chapitre trois ans plus tard, ces trois compagnies sont très réduites en effectifs, mais ont rassemblé de nombreuses informations sur l'art et la manière de combattre les tyranides, qu'elles s'empressent de transmettre au reste du chapitre.

798.M41 L'Assaut sur Baal.

Trois immenses space hulks sortent du warp dans le système Baal, signalant l'arrivée de la Waaagh! Grokrameur. Dante ordonne le déploiement de deux compagnies sur chacune des lunes de Baal. Les autres compagnies sont assignées à des forces de frappe vouées à détruire les space hulks. Deux des navires sont éliminés avec toute leur cargaison d'orks.

Avant d'être pulvérisé à son tour, le dernier space hulk vomit des milliers de peaux-vertes à la surface de Baal, dont le Big Boss Grokrameur. Sachant que l'essentiel des forces Blood Angels est encore en orbite ou sur les lunes, Grokrameur tente de prendre d'assaut la forteresse-monastère des Blood Angels. Mais les Space Marines ne se laissent pas prendre de court aussi facilement.

Les Dreadnoughts du chapitre, considérés inaptes pour l'assaut des space hulks, sont restés en état d'alerte sur Baal même. Le Dreadnought Furioso Vénérable Astramæl rassemble les 41 Dreadnoughts fonctionnels du chapitre et coordonne la défense du chapitre lors de ce qui sera plus tard connu sous le nom de Bataille du Fer. Astramæl aurait pu se contenter de tenir les fortifications en attendant des renforts, mais il se lance dans la bataille avec tant de fureur que les orks ont pour la plupart été massacrés lorsque les premiers Stormravens se posent.

801.M41 L'Assaut sur Kammelstadt.

Le Capitaine Zoræl mène la force de frappe *Faucon Sanglant* contre les insurgés de Golgotha. Embarquant dans leurs Land Raiders, les Blood Angels forment une colonne blindée qui enfonce les murs extérieurs de la ville. Piégés derrière les ruines de leurs fortifications, les rebelles sont rapidement vaincus par les Stormravens d'appui de Zoræl.

802.41 Le Règne du Sang.

Le chapitre des Blood Drinkers vient en aide au 35^e Cadien alors qu'il assiège le monde-ruche infesté de démons d'Helios Alpha. La féroce offensive des Blood Drinkers brise le siège, mais les pertes élevées subies par les Cadiens qui se battent à leurs côtés poussent l'état-major du régiment à y réfléchir à deux fois avant d'accepter de nouveau l'aide du chapitre.

815.M41 Un Nouveau Commencement.

Gabriel Seth devient maître des Flesh Tearers. Sa première décision est d'améliorer les relations de son chapitre avec celui des Blood Angels, les deux ayant été séparés à cause des exploits sanglants des Flesh Tearers.

820.M41 Le Triomphe du Bloodcaller.

La Barge de Bataille des Blood Angels *Bloodcaller* est désamarrée par une embuscade de pirates orks alors qu'elle patrouille dans le système Tresinka. Ses moteurs sont gravement endommagés, des croiseurs d'abordages s'accrochent à ses flancs et des milliers d'orks se déversent dans ses coursives. Le navire semble perdu.

Cependant, d'audacieuses manœuvres du maître de la flotte, Bellerophon, permettent de pointer les formidables batteries de la barge sur la flotte peau-verte et de détruire son vaisseau amiral et une demi-douzaine de bâtiments d'appui en une seule salve. Une sauvage contre-attaque menée par l'équipage du *Bloodcaller* chasse les groupes d'abordage orks des ponts du navire et porte le combat jusqu'aux croiseurs. Il faut un an au *Bloodcaller* pour regagner les docks impériaux de Haringvleet, où il arrive triomphant, marqué des cicatrices d'une victoire contre un ennemi bien supérieur en nombre.



823.M41 L'Incident de Khartas.

Le Capitaine Zoræl de la 4^e Compagnie est tué par le Buveur de Sang Ka'Bandha. Seule l'intervention du Sanguinor empêche la destruction totale de la force de frappe de Zoræl. Francesi Castigon devient capitaine de la 4^e Compagnie.

830.M41 La Guerre des Ruches d'Axonar.

Dante envoie les 3^e et 4^e Compagnies étouffer la rébellion sur le monde-ruche d'Axonar. Estimant que les fortifications entourant la base des spires sont imprenables, le Capitaine Metraen lance une série d'insertions en réacteurs dorsaux à basse altitude au sommet des spires. Les rebelles n'ont nulle part où fuir, et sont rapidement écrasés.

843.M41 Les Campagnes de Dalaric.

Trois compagnies de Blood Angels sont envoyées sur Dalaric pour mettre un terme aux ravages des eldars. Une série de victoires est interrompue par une embuscade désastreuse au cours de laquelle les eldars massacrent plus d'une centaine de Marines. Par chance, le Sanguinor apparaît au moment le plus critique et abat l'Avatar ennemi, mettant les autres xénos en déroute.

859.M41 Assaut sur la Planète des Glaces Zoran.

L'Alpha Legion provoque un soulèvement sur le monde glacière de Zoran. Le Capitaine Metræn des Blood Angels conduit des éléments de la 3^e et de la 8^e Compagnie pour écraser l'insurrection et chasser les Space Marines renégats de la planète. Les tactiques impétueuses de Metræn dictent initialement le cours de la bataille, mais l'attaque piétine lorsqu'on découvre que la base d'opération de l'Alpha Legion n'est rien d'autre qu'un antique titan Imperator. Bien que celui-ci soit à moitié pris dans la banquise, son générateur de boucliers est encore opérationnel. Un grand nombre de frères de bataille tombent lors du premier assaut et Metræn craint de devoir avoir recours à l'Exterminatus.

Par chance, une aide inattendue survient sous la forme de Kor'sarro Khan et la 3^e Compagnie des White Scars. Envoyé pour s'emparer de la tête du seigneur de l'Alpha Legion, Voldorius, le Khan joint rapidement ses forces aux effectifs affaiblis des Blood Angels. Alors que les White Scars attaquent la forteresse au sol, les Blood Angels embarquent dans leurs Stormravens et lancent une série d'attaques aéroportées contre le réacteur secondaire qui alimente l'arsenal du titan. Les forces de Metræn parviennent à neutraliser les défenses du géant d'acier alors que les White Scars investissent ses niveaux inférieurs. Voldorius parvient à s'échapper, mais ses guerriers sont presque exterminés. La chasse de Kor'sarro Khan doit reprendre son cours, mais Zoran a été reconquise au nom de l'Empereur, et la récupération d'un titan Imperator, si endommagé soit-il, n'est pas à négliger. La carcasse du titan est ramenée sur Baal, d'où elle est expédiée sur Mars, Dante espérant qu'elle apaisera les relations entre son chapitre et l'Adeptus Mechanicus.

877.M41 La Guerre Céleste de Mel'yanneth.

Le Capitaine Metræn est chargé de détruire des pirates eldars dont le repaire est dissimulé dans les nuages toxiques de la géante gazeuse Mel'yanneth. Regroupant tous les Stormravens et Thunderhawks du chapitre, Metræn lance un assaut aérien sans précédent. Les Stormravens se fauillent entre les tirs antiaériens des xénos pour débarquer des escouades d'Assaut et de Terminators sur les plates-formes d'atterrissage de la forteresse, sécurisant ainsi un périmètre dans lequel Land Raiders et Predators pourront être déposés par les Thunderhawks.

Alors que la bataille fait rage dans les hangars et les coursives de la forteresse, la puissance de feu et la détermination des Blood Angels triomphe des pièges ésotériques et des ruses perfides des eldars. Comprenant que la situation est sans espoir, les extraterrestres abandonnent leur forteresse après avoir saboté ses systèmes antigrav.

Metræn est obligé de battre en retraite lorsque les restes de la forteresse sont inexorablement attirés par la gueule avide de Mel'yanneth. Seule l'incroyable adresse des pilotes Blood Angels, lesquels font piquer leurs appareils dans le puits gravitique pour secourir leurs frères, permet d'empêcher la victoire de tourner à la catastrophe.

901.M41 La Bataille de Stonehaven.

Le Commandeur Dante conduit l'assaut aéroporté par Stormravens qui finit par briser le siège de dix ans que la Waaagh! Bludcrumpa a imposé au monde-forge Ironhelm.



911.M41 La Vengeance des Blood Angels.

Le Justicar Parsival des Chevaliers Gris fait savoir à Baal que le Buveur de Sang Ka'Bandha est une fois de plus en activité dans le royaume matériel. Sepharan, chef de la Garde Sanguinienne, obtient la permission de Dante de se joindre à la bataille à venir avec ses hommes. Unis par un même but, Blood Angels et Chevaliers Gris prennent d'assaut les portes de la forteresse impie de Ka'Bandha et détruisent le démon majeur et son armée au terme d'une nuit de combats glorieux.

918.M41 La Trahison de Semmel.

La force de frappe Blood Angels *Souffle d'Hermes* est attaquée par des eldars sur le monde fantôme de Semmel. Les premiers rapports de la bataille indiquent que les Blood Angels ont brièvement détenu l'avantage, jusqu'à ce qu'un nouvel ennemi non identifié ne vienne prêter main-forte aux xénos. La force de frappe est exterminée.

926.M41 Le Monde-Machine

Les 2^e et 4^e Compagnies des Blood Angels sont envoyées dans le secteur Vidar pour aider à lutter contre la menace du monde-machine nécron. Suite au sacrifice du chapitre des Astral Knights et à la destruction du monde-machine, c'est le Capitaine Donatos Aphael de la 2^e Compagnie qui propose qu'un temple permanent à la mémoire des Astral Knights soit érigé sur la planète Safehold. À compter de ce jour, des Blood Angels de la 2^e Compagnie sont assignés à la garde du monument.

927.M41 La Bataille d'Antax.

Le Capitaine Aphael libère le monde-forge Antax de la Waaagh! Gutstompa.

930.M41 Le Jour de la Lame du Vent.

Seuls les exploits de la 3^e Compagnie des Blood Angels préservent la station d'exploration de Ghosa Prime de la colère impromptue des eldars du vaisseau-monde Biel-Tan.

941.M41 La Deuxième Guerre pour Armageddon.

La Waaagh! Ghazghkull s'abat sur le monde-ruche d'Armageddon. Les Blood Angels sont l'un des trois chapitres Space Marines à répondre à l'appel à l'aide de la planète. La réputation du Commandeur Dante est telle que Tu'shan des Salamanders et Marneus Calgar des Ultramarines lui cèdent le commandement suprême.

Les combats sont féroces, aussi bien autour des ruches qu'en leur sein, la détermination des défenseurs n'étant égale que par la férocité des orks. Les Blood Angels sont présents dans l'essentiel des mêlées, en particulier grâce aux moteurs améliorés de leurs Rhinos de classe Lucifer, qui leur permettent d'évoluer aussi vite que les Truks et Chariots de Guerre orks.

Les manœuvres tactiques des Blood Angels s'avèrent cruciales lors des derniers stades de la campagne. La 3^e Compagnie, sous le commandement du Capitaine Erasmus Tycho, récemment promu, forme le cœur d'un fer de lance blindé qui lamine les lignes de ravitaillement orks, privant les mékanos de la Waaagh! du matériel leur permettant de garder opérationnels ses Frakassors et ses Krabouillators. Une fois son artillerie neutralisée, la Waaagh! est finalement brisée devant les murailles de la ruche Tartarus, où Dante et Tu'shan se battent épaule contre épaule contre les gardes du corps de Ghazghkull Thraka.

955.M41 La Campagne de Gehenna.

Le Commandeur Dante et la 3^e Compagnie des Blood Angels affrontent les légions nécrans du Roi Silencieux parmi les déserts poussiéreux de Gehenna. Pendant trois semaines, aucun des deux camps ne parvient à prendre l'avantage, l'excellence tactique de Dante étant contrée par les manipulations spatio-temporelles du Roi Silencieux. Le statu quo n'est brisé que lorsqu'une vrille de flotte-ruche tyranide entre en orbite, forçant les deux armées à rompre le combat pour lutter contre cet ennemi commun. Cette alliance impromptue signe la perte des tyranides. Après la dernière bataille au Pic du diable, Dante et le Roi Silencieux vont chacun leur chemin, car leurs armées respectives sont trop épuisées pour l'emporter facilement l'une sur l'autre, sans compter que, du moins pour les Blood Angels, l'idée de se retourner contre les guerriers aux côtés desquels ils se sont battus était assez détestable.

965.M41 La Tentation de Mephiston.

Le Prince Démon M'kar le Ressuscité piège le Maître Archiviste Mephiston dans les cavernes de cristal de Solon V. Il tente de faire fléchir la loyauté du Blood Angel en l'accusant d'être déjà engagé sur la voie du démon. Rejetant les artifices de M'kar, Mephiston l'étrangle, mais les graines du doute ont été semées au fond de son cœur.

990.M41 Les Salles Fortes de Pandrax.

Au cours de ses recherches visant à combattre l'Anomalie, Frère Corbulo découvre un ancien dépôt archéotechnologique sur Prandax III, encore aux mains des eldars d'Alaitoc. Trois compagnies de Blood Angels, dont les célèbres Terminators de la 1^e, reçoivent pour mission de s'emparer des salles fortes. Des combats épouvantables éclatent dans les catacombes, et les Blood Angels finissent par remporter la victoire, mais le Grand Prophète qui commande les xénos se sacrifie afin de détruire les artefacts que cherchait Corbulo. La quête continue.

991.M41 La Guerre Civile de Stromark.

Des rivalités politiques dans le système Stromark précipitent une guerre civile opposant deux mondes manufacturum. Le conflit enfle et compromet d'importantes livraisons d'armes à l'Imperium, chose qui ne peut pas durer. Les chapitres des Flesh Tearers et des Angels Encarmine sont envoyés dans le système avec pour ordre de mettre fin à la guerre de n'importe quelle manière.

Les combats sur Stromark Prime sont les premiers à cesser: le premier engagement auquel participent les Flesh Tearers est également le dernier que connaît la planète. Le récit d'une bataille où des Space Marines ont massacré des milliers de guerriers stromarkiens suffit à ramener la population dans le droit chemin.

Il faut un peu plus de temps pour soumettre Stromark Secundus, les Angels Encarmine ayant une approche moins directe que les Flesh Tearers, et les combats durent plusieurs heures. Néanmoins, lorsque cinq Dreadnoughts Furioso pénètrent dans le bunker de commandement ennemi et massacrent son état-major, les officiers survivants décident de capituler.

Suite à l'armistice, les officiels de l'Adeptus Munitorum estiment que les dégâts causés par la guerre civile, puis par l'intervention des Space Marines mettront des siècles à être réparés.

992.M41 Les Ruches d'Hollonan.

En réponse à un appel à l'aide, le Maître Archiviste Mephiston conduit la force de frappe *Sanguinatus* sur le monde-ruche d'Hollonan. Ce qui passe au premier abord pour une simple insurrection, certes importante, s'avère être une infestation Genestealer. Les troupes de Mephiston purgent les xénos des ruches d'Hollonan, mais trop tard ; alors même que les derniers nids de Genestealers sont incendiés, une vrille de la flotte-ruche Kraken apparaît dans le système. Comprenant que ses guerriers ne sont pas assez nombreux pour résister à une invasion de cette amplitude, Mephiston prend le commandement d'Hollonan et demande l'assistance de Baal et de Corinal, le monde chapitral proche des Angels Vermillion.

Les batailles qui éclatent dans les profondeurs d'Hollonan poussent dans ses derniers retranchements la fureur des Blood Angels. La première attaque tyranide neutralise les batteries de défense planétaire et les armes automatisées. La deuxième annihile l'antique réseau d'accumulateurs à fusion qui fournit l'essentiel de l'énergie de la planète. Il en résulte une terrible bataille dans les entrailles du sous-monde d'Hollonan, les Blood Angels de Mephiston s'efforçant de rallier les forces de défense planétaire face à une horde sans fin de Termagants, de Rôdeurs et de Carnifex.

Les forces humaines ne tiennent bon que là où se bat Mephiston. Au cours de deux semaines éprouvantes, l'archiviste prouve encore et toujours sa valeur : il ne se repose jamais et porte sans cesse le combat à l'ennemi alors même que ses propres frères de batailles sont épuisés. À la Chapelle du Repos de l'Empereur, Mephiston taille un carnifex en pièces à mains nues, puis il tient l'entrée en ruine de l'usine de filtrage seul, pendant six heures. Lors des derniers moments de cette terrifiante invasion, il se taille un chemin à travers l'essaim qui mène l'attaque et abat le Prince Tyranide et ses gardes avant d'être jeté à terre par un Trygon.

La chute de Mephiston, qui aurait pu achever de démoraliser les défenseurs, les pousse au contraire à redoubler d'efforts, et cette férocité nouvelle, chez les Blood Angels comme chez les forces de défense planétaire, leur permet de tenir bon jusqu'à ce que des renforts arrivent.

Tels des anges vengeurs, des troupes fraîches des Blood Angels et des Angels Vermillion tombent du ciel à bord de leurs modules d'atterrissage et de leurs Stormravens - mais ils ne sont pas venus seuls : des eldars du vaisseau-monde d'Ulthwé, menés par l'énigmatique Grand Prophète Eldrad Ulthran, se joignent aux combats aux côtés des Space Marines pour leurs propres raisons. Les tyranides sont pris au milieu de ce triple assaut, et la vrille du Kraken est totalement éradiquée. Eldrad Ulthran reste juste assez longtemps pour voir Mephiston se relever, grièvement blessé mais vivant ; une nouvelle résurrection miraculeuse qui ne fait que renforcer sa légende au sein du chapitre.

994.M41 La Croisade de Blackfang.

Jugeant que les forteresses orks du système Blackfang défient l'Imperium depuis trop longtemps, le Commandeur Dante mobilise le chapitre entier pour une croisade d'un an qui chasse les orks d'une douzaine de mondes de Blackfang, mais aussi de deux systèmes voisins.

995.M41 Décapiter le Serpent.

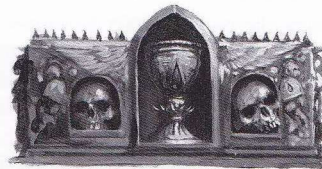
La 3^e Compagnie de Tycho est l'une des nombreuses forces de frappe Space Marines à réagir à l'invasion de la flotte-ruche Jormungandr. Tycho dirige ses frères de bataille au cours de plusieurs victoires cruciales, mais ses actions sont si téméraires et si sauvages que les Prêtres Sanguiniens commencent à craindre pour sa santé mentale.

996.M41 Vengeance pour Semmel.

Dante retrouve les eldars qui ont assassiné tant de ses frères de bataille sur Semmel et ordonne à la Garde Sanguinienne d'aller les venger. La force de frappe rattrape sa proie dans les désolations arides de Zoros. Au cours du combat aérien qui s'ensuit, les Gardes Sanguiniens affrontent les motojets et les Aigles Chasseurs adverses et en sortent vainqueurs. Hélas, l'identité du Traître de Semmel reste un mystère, si bien que la vengeance des Blood Angels demeure incomplète.

998.M41 La Troisième Guerre pour Armageddon.

Ghazghkull revient sur ce monde aride à la tête d'une nouvelle Waaagh !, encore plus vaste que la précédente. Cette fois, plus d'une vingtaine de chapitres répondent à l'appel, chose d'autant plus appréciable que les Blood Angels voient la plupart de leurs ressources mobilisées contre la menace de la flotte-ruche Leviathan. L'honneur du chapitre exige néanmoins sa présence, c'est pourquoi Dante envoie sur Armageddon la 3^e Compagnie appuyée par des unités de support. Au cours de la campagne, le Capitaine Tycho finit par succomber à la Rage Noire et meurt dans l'honneur et la bravoure sur les remparts de la ruche Tempestora. Le commandement de la compagnie est transmis à Galan Machiavi.



999.M41 L'Heure Noire.

Les Blood Angels sont soumis à rude épreuve. Une vrille de la flotte-ruche Leviathan a changé de cap et se dirige à présent vers Baal. Pire, le redoutable Ka'Bandha revient des ténèbres du Warp à la tête d'une légion démoniaque, et ses premières attaques frappent Ammonai, la planète la plus à l'extérieur du système Baal.

Face à deux fronts, Dante doit rapidement se préparer et réunit sous sa bannière un grand nombre de mondes impériaux et non-humains. D'anciens ennemis du chapitre sont présents au sein de l'alliance, et nul ne sait s'ils sont dignes de confiance. Sachant que même cette union ne suffira pas à repousser les démons et les tyranides, Dante rappelle la 3^e Compagnie d'Armageddon et lance un appel à l'aide aux chapitres successeurs des Blood Angels. Les Flesh Tearers sont les premiers à répondre et envoient toutes leurs troupes sans hésitation ; au final, tous les successeurs à l'exception des Lamenters volent au secours de leur chapitre primogénitor. Même les Chevaliers du Sang, déclarés renégats bien des siècles plus tôt, répondent à l'appel, en évitant cependant de participer aux mêmes batailles que les autres chapitres.

La scène est ainsi dressée pour la défense de Baal même. Peut-être est-ce la dernière bataille des héritiers de Sanguinius...

DU SANG SUR KHARTAS

Le croiseur d'attaque Blood Angels *Baal's Fist* revenait d'une campagne dans le secteur Wotan lorsqu'il reçut un appel à l'aide pressant. La planète Khartas ne figurait certes pas parmi les joyaux de l'Imperium – les Guerres de la Ruine avaient laissé son hémisphère nord ravagé et désert un siècle plus tôt – mais elle fournissait suffisamment de matériel de guerre à l'Imperium pour mériter d'être sauvée des pirates qui l'accablaient. Le Capitaine Abel Zorael fit donc changer de cap au *Baal's Fist* afin de se porter au secours de Khartas.

Par chance, ou grâce à l'adresse et au bon jugement de ses pilotes, le *Baal's Fist* émergea du Warp pratiquement au milieu de la flotte pirate et ses bordées éliminèrent plusieurs escorteurs avant d'engager le vaisseau amiral ennemi, le *Slaughterer's Laughter*. Le croiseur pirate ne s'en sortit pas mieux que ses camarades : ses batteries d'armes furent réduites au silence par la première salve des Blood Angels, la deuxième neutralisant ses moteurs.

Privé de l'essentiel de sa puissance motrice, le *Slaughterer's Laughter* fut rapidement attiré par le champ de gravité de Khartas. Le navire pirate traversa en brûlant l'atmosphère et finit par s'écraser dans les ruines d'une des cités septentrionales de la planète. Souhaitant détruire la menace représentée par les pirates, Zorael mena trois escouades de Blood Angels à la surface de Khartas. Hélas, ce qui ne devait être qu'une simple mission de recherche et destruction allait se transformer en quelque chose de bien plus sinistre.

Les moteurs Warp du *Slaughterer's Laughter* avaient été endommagés mais pas détruits. Ils ne pourraient plus jamais permettre le voyage d'un vaisseau dans l'Immaterium, mais l'impact de la chute du navire les avait ramenés à la vie de manière erratique et instable. Ses énergies incontrôlées ouvrirent une faille dans le monde physique, qui se transforma en portail donnant sur les terres démoniaques du royaume du Chaos. Zorael ne s'était pas trompé en estimant qu'une partie des pirates survivraient au crash – mais ces derniers ne firent pas long feu face aux lames noires des démons qui se déversèrent dans le monde matériel.

Le Capitaine Zorael comprit qu'il y avait quelque chose de bizarre lorsqu'une tempête étrange se déclencha alors que ses trois Stormravens approchaient du site du crash. Les appareils furent malmenés par des vents tourbillonnants et des éclairs écarlates. Un par un, au son du rugissement des turbines qui luttèrent contre l'ouragan, les aéronefs tombèrent du ciel. Les Blood Angels qui survécurent à cette chute s'extirpèrent de leurs véhicules écrasés pour découvrir qu'ils étaient piégés et éparpillés dans une cité en ruine grouillant de Sanguinaires. Rugissant pour couvrir de sa voix la tempête, Zorael ordonna à ses hommes de se regrouper dans un amas de ruines non loin. Ce faisant, un autre hurlement répondit lorsque les Sanguinaires se rendirent compte de la présence des mortels. Les bolters se mirent à chanter alors que les Blood Angels se frayaient un chemin jusqu'à leur abri de fortune, et leur staccato couvrit un instant les cris des démons – puis, un Buveur de Sang fondit sur la ville depuis les cieus enragés et lança un cri de défi dont les accents furieux n'avaient aucune peine à percer le vacarme des combats.

Le Dernier Combat de Zorael

Ce n'était pas un Buveur de Sang ordinaire, mais Ka'Bandha, le plus éminent des serveurs de Khorne, dont la stature et la puissance étaient le triple de celles de ses pairs. Jadis, c'est lui qui avait blessé Sanguinius sur les champs de mort de Signus Prime, lui qui avait passé la population des neuf mondes de Koros au fil de l'épée. Lors des derniers jours de l'Hérésie d'Horus, c'est Ka'Bandha qui s'était battu en duel avec Sanguinius devant le palais de l'Empereur. Ce jour-là, le Primarque avait vaincu le démon en brisant son échine avant de jeter sa carcasse sans vie au sol, mais Ka'Bandha était un démon et même les coups du grand Primarque ne pouvaient mettre éternellement un terme à ses exactions. Dans toute l'histoire de la galaxie, nul n'avait déposé autant de crânes aux pieds de Khorne que lui, ni avec autant de joie sauvage. Ka'Bandha était l'incarnation de la mort, mais Zorael ne recula point. Répondant à son défi par un cri martial, il chargea.

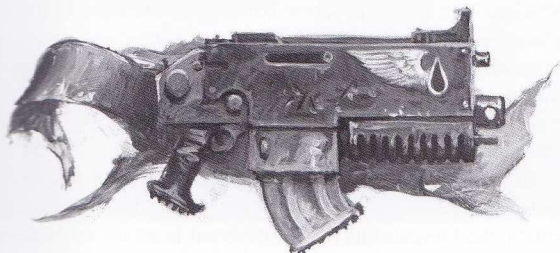
Zorael eut le temps d'asséner deux, peut-être trois coups à son adversaire, mais pas plus. La hache du Buveur de Sang, dont les runes flamboyaient de pourpre, descendit en un arc mortel. Zorael leva sa propre lame pour parer le coup, mais l'arme forgée par des démons ne pouvait être contrée par un artefact mortel, quand bien même il se fut agi d'une relique des Blood Angels. La hache continua sa course, brisant l'arme qui tentait de la dévier avant de mordre la cuirasse de Zorael et de traverser ses chairs. Alors que le capitaine mortellement blessé tombait à genoux en chancelant, Ka'Bandha se pencha sur son corps. Il tendit une main aux serres noires et, avec une aisance méprisante, arracha la tête du capitaine de ses épaules. Hurlant sa victoire, la bête brandit son trophée vers le ciel avant de le laisser choir dans sa gueule et de refermer sur le noble crâne des mâchoires hérissées de crocs.



Avec la défaite de leur capitaine, le désespoir menaça de s'emparer des Blood Angels. Si le plus aguerri d'entre eux n'avait pas été capable de contrer le Buveur de Sang, quel espoir avaient-ils ? Des armes lourdes auraient peut-être pu avoir raison de la créature, mais les positions des Devastators étaient déjà envahies et les survivants des escouades étaient aux prises avec les démons sur des remparts faits des corps de leurs frères. Aucun renfort ne pouvait venir, car la tempête démoniaque qui avait abattu les appareils de Zorael continuait de faire rage. Dans pareilles circonstances, des guerriers moindres auraient sans doute perdu tout espoir, mais ils étaient des Space Marines des Blood Angels, les fils de Sanguinius. Leurs ancêtres s'étaient battus aux côtés de l'Empereur lors de jours plus sombres encore, et ils se devaient de ne pas trahir leur honneur. En un instant, l'ombre quitta le cœur des Blood Angels et céda la place à une résolution renouvelée. Les bolters donnèrent une fois de plus de la voix,

fauchant de nouvelles vagues de Sanguinaires, et les Blood Angels qui étaient déjà engagés au corps à corps laissèrent libre court à leur juste fureur, à laquelle les démons ne pouvaient résister.

Hélas, ce sursaut de valeur ne pouvait pas changer l'issue de la bataille, seulement la retarder. Les Blood Angels n'étaient plus qu'une poignée, alors que les démons grouillaient et recevaient de nouveaux renforts à chaque minute, par le biais de la faille alimentée par les moteurs Warp du *Slaughterer's Laughter*. Et Ka'Bandha, désireux de récolter davantage de crânes, se jeta une fois de plus dans la mêlée. Bondissant dans le ciel, son regard impitoyable se posa sur le point où les combats étaient les plus denses : un petit groupe de Blood Angels s'était retranché dans les ruines d'un temple impérial et aucun assaut n'était encore venu à bout de sa position défensive. Ka'Bandha battit des ailes de plus belle, s'élevant au milieu de la tempête avant de fondre sur ses proies. Puis, lorsque le Buveur de Sang eut atteint le zénith de son ascension, une silhouette dorée tomba du ciel comme un météore et percuta le monstre avec une force terrifiante. Le Sanguinor, le légendaire protecteur des Blood Angels, était arrivé.



L'Ange et le Démon

La charge du Sanguinor fut si puissante que même les puissantes ailes de Ka'Bandha ne purent le maintenir dans les airs. Ange et démon tombèrent et frappèrent le sol avec une force terrifiante, laissant une nouvelle balafre sur le sol de la planète. Ce fut alors que commença leur combat singulier. Au premier abord, ce combat semblait aussi inégal que le précédent duel du Buveur de Sang, mais Ka'Bandha avait grandement souffert de sa chute, et ses ailes étaient brisées - une nouvelle blessure qui venait s'ajouter à celles que lui avait infligées Zorael. Le Buveur de Sang restait pourtant un ennemi dangereux, le plus terrifiant représentant d'une espèce née pour tuer. À côté de la silhouette musculeuse du démon, le Sanguinor semblait n'être qu'une flamme insignifiante sur le point d'être engouffrée par un tourbillon de sang et de nuit. Mais le guerrier doré tint sa position, l'éclat de son armure perçant les ténèbres de son ennemi.

Le Sanguinor était plus rapide que son adversaire et esquivait gracieusement chacun des revers de sa hache runique, comme s'il savait à l'avance où elle allait frapper. Et pour chaque coup évité, le Sanguinor contre-attaquait ; sa lame s'enfonçait dans le cuir du démon, dont le sang noir bouillonnait et sifflait au contact de l'air. Rugissant de colère et de douleur, Ka'Bandha fit claquer son fouet barbelé. Ses anneaux se resserrèrent autour de la gorge du Sanguinor, l'immobilisant assez longtemps pour que le Buveur de Sang puisse enfin lui asséner un coup si terrible qu'il libéra le Blood Angel de l'étreinte du fouet et fit voler en éclat la hache qui le porta, comme celle-ci avait fait de la lame de Zorael un peu plus tôt. Entouré des éclats rougis de l'arme, le Sanguinor fut projeté contre un mur

de roc-béton. Mais en quelques instants, l'ange étincelant fut de nouveau debout. Sa cuirasse fumait là où l'arme impie l'avait percuté, mais hormis cela il paraissait indemne.

Le fouet de Ka'Bandha claqua de nouveau, mais cette fois le Sanguinor en attrapa l'extrémité dans son gantelet de métal. L'impact le mit à genoux, mais il eut la force de sectionner la lanière de cuir surnaturel près de sa poignée d'une botte de son glaive. Se laissant porter par l'élan du coup, le Sanguinor se jeta sur Ka'Bandha et mobilisa toutes ses forces pour plonger sa lame dans le cœur du démon. Mais cela ne suffit pas à abattre la créature, qui n'en mugit que de plus belle avant d'envoyer son adversaire au sol d'un revers du poing.

L'Ultime Horion

Les combattants étaient à présent désarmés : la hache du Buveur de Sang avait volé en éclats et la lame du Sanguinor demeurait enfoncée dans le corps de son ennemi. Tous deux étaient épuisés ; la lumière émise par le Sanguinor semblait amoindrie et le corps du démon saignait par des dizaines de blessures. Jouant sa dernière carte, le Sanguinor alluma ses réacteurs dorsaux pour fondre de nouveau sur son ennemi, une main saisissant la poignée de son glaive alors que l'autre s'agrippait aux bas-reliefs immondes de l'armure du démon. Sa prise et lui s'envolèrent alors vers le ciel alors que les réacteurs étaient poussés à leur limite et que les coups de la bête pleuvaient sur ses flancs. Ils s'élevèrent de plus en plus haut, à travers les éclairs colériques de la tempête, jusqu'à atteindre le point où l'air se raréfie et où la gravité se fait moins insistante. Ce n'est que là que le Sanguinor lâcha la cuirasse d'airain de son ennemi, puis posa les pieds sur son torse pour tirer à deux mains sur la garde de son arme afin de la dégager. Ka'Bandha n'était plus maintenu en l'air par les réacteurs du Sanguinor, et ses propres ailes avaient été brisées par le duel. Il tomba du ciel, de plus en plus vite alors que la gravité de Karthas se faisait plus pressante. On raconte que l'impact de sa chute fut entendu aux quatre coins de la planète. Son enveloppe corporelle fut brisée, et son âme s'enfuit rejoindre piteusement le pied du trône de son maître.

Le sang de Ka'Bandha ne fut pas le dernier que goûta la lame du Sanguinor ce jour-là. Piquant de nouveau vers le champ de bataille, il chassa les Sanguinaires qui s'en prenaient à ses frères de bataille. Grâce au court répit ainsi gagné, il exhorta ses camarades à mettre leurs dernières forces dans les combats ; sa voix claire et forte réveilla leur courage et leur fureur, et son exemple décupla leurs forces en leur rappelant leur devoir. Ainsi revigorés, les Blood Angels reprirent l'attaque et se frayèrent un chemin jusqu'à l'épave du vaisseau qui était à l'origine de tous leurs maux. Quelques bombes à fusion bien placées plus tard, et les moteurs Warp, ainsi que la faille qu'ils avaient engendrée, n'étaient plus.

La tempête avait disparu avec la mort de Ka'Bandha, et des Thunderhawks descendirent du *Baal's Fist* pour récupérer les survivants et le corps des défunts. Des trente Space Marines qui avaient atterri sur Khartas, six seulement pourraient de nouveau se battre un jour. Et qu'en était-il du Sanguinor ? Il disparut lors des derniers moments de la bataille aussi mystérieusement qu'il était apparu. Aucun des survivants n'estimait qu'il avait été tué, mais aucune preuve tangible ne venait étayer l'hypothèse de sa survie - ou de sa mort. Quoi qu'il en soit, de nombreuses années s'écoulèrent avant qu'il n'apparaisse de nouveau aux Blood Angels...



LA BATAILLE D'ANTAX

De toutes les planètes du secteur Vidar susceptibles de tomber dans les mains des Meks de la Waaagh! Gutstompa, Antax était celle qui n'aurait jamais dû le faire. En tant que monde-forge principal du secteur, Antax était un rêve pour tout pillard ork, car elle abritait des banques d'archéotechnologies, des stations orbitales expérimentales et, bien entendu, des milliers d'armes très impressionnantes. Même si l'on prenait en compte le fait qu'une grande partie de ces ressources allait être détruite lors du processus habituel de recherche des mékanos, consistant à assembler différentes choses pour voir ce qu'il va en ressortir, la perte d'Antax était un désastre. Les lignes de ravitaillement de centaines de régiments de la Garde Impériale et d'une dizaine de chapitres Space Marines étaient coupées, et il était évident que les armes et machines capturées par les peaux-vertes allaient sous peu être retournées contre leurs destinataires originels. C'est ainsi que, malgré la fatigue que ses guerriers ressentaient après avoir affronté le monde-machine nécron, le Capitaine Aphæl des Blood Angels fit changer de cap à sa force de frappe et s'éloigna de son monde chapitral pour porter secours à Antax.

Alors que la barge de bataille *Blade of Vengeance* et son croiseur d'attaque d'escorte se plaçaient en orbite autour du monde envahi, l'ampleur des combats apparut aux Space Marines. L'atmosphère extérieure de la planète était jonchée des débris noircis de nombreux vaisseaux spatiaux, certains appartenant à la flotte de défense d'Antax, mais beaucoup ayant l'apparence grossière des navires orks. Ces derniers étaient bien plus nombreux que les épaves humaines, ce qui signifiait que les forces d'Antax s'étaient bien défendues avant d'être submergées. Les derniers bâtiments orks semblaient s'être posés (ou écrasés) à la surface de la planète, non loin des tours colossales de la Forge Prime du Mechanicus, une cible trop évidente pour être ignorée. Sous les ordres d'Aphæl, le *Blade of Vengeance* adopta une nouvelle orbite et libéra un bombardement soutenu qui détruisait les vaisseaux orks. La maîtrise totale du ciel était maintenant entre les mains des Blood Angels.

L'Assaut Commence

Les canons de la barge de bataille s'étaient à peine tus qu'Aphæl rassemblait ses sergents et échaufaudait un plan d'attaque. Aucune communication extraplanétaire n'avait signalé la survie de membres du Mechanicus sur Antax, mais l'Exterminatus ne devait être considéré qu'en dernier recours en raison des merveilles technologiques qu'abritaient les salles fortes du monde-forge. Les orks allaient donc devoir être délogés par les armes, quand bien même ils seraient des dizaines de milliers alors que les Blood Angels n'étaient que quelques centaines. Par chance, la Waaagh! s'était divisée. Des dizaines de bandes guerrières écumaient la surface du monde à la recherche de matériel à piller. Ce n'était qu'autour de la Forge Prime qu'une horde de bonne taille demeurait. Aphæl envoya la moitié de ses forces contre les bandes dispersées, organisant ses hommes en détachements de cinq ou dix guerriers appuyés par les Stormravens de la force de frappe. Mais la vraie bataille allait se dérouler autour de la forge. La concentration d'orks pouvait laisser penser qu'un flot de résistance y subsistait ou qu'il s'y trouvait du matériel particulièrement précieux. Dans tous les cas, un nouveau bombardement orbital était impossible.

Sans attendre, Aphæl et ses derniers guerriers lancèrent l'assaut en modules d'atterrissage, tombant sur les défenses orks comme des éclairs dans un ciel d'orage. Les coups de semonce de la barge de bataille avaient signalé la présence des Blood Angels aux orks, mais ces derniers n'avaient pas eu le temps de se préparer à la chute des anges, car seule une poignée de minutes sépara le dernier coup de canon de l'arrivée du premier module. Gutstompa n'avait pas commencé à botter les fesses de ses lieutenants que les portes s'abattaient et que les premières volées de bolter commençaient à faucher les peaux-vertes. Profitant de la confusion, les Blood Angels s'élancèrent, franchissant les pavés malmenés et les statues abattues qui entouraient la forge, repoussant de leurs rafales les orks désorganisés. Des centaines de peaux-vertes succombèrent à la fureur de l'Astartes lors des premières minutes de la bataille, mais Gutstompa ne tarda pas à organiser une contre-attaque. Avec un grincement sourd qui fit trembler le sol, les immenses portes de la forge s'ouvrirent pour libérer une nouvelle légion d'orks. Gutstompa en personne commandait la charge depuis la plate-forme de son chariot de guerre kustom. Autour du char se pressaient ses gardes du corps en méga-armure qui avançaient au milieu des bolts en se riant de leur impact.

C'est à ce moment que le plan d'Aphæl menaça d'être mis à mal. Alors que la nouvelle vague d'orks chargeait, l'escouade Atreon succomba à la Soif Rouge; dans leur avidité de combats, ses Devastators abandonnèrent leurs armes lourdes et se jetèrent sur la marée d'ennemis, qui les avala rapidement. Aphæl poussa un juron silencieux en voyant ses frères succomber sous le poids du nombre, car la perte de leurs armes lourdes pouvait changer l'issue de la bataille. Pire, le capitaine sentait la Soif Rouge l'envahir à son tour et lutter contre sa volonté. Mobilisant toutes ses ressources pour étouffer le démon qui se déchaînait dans son sang, Aphæl ordonna à ses forces de faire face à la nouvelle menace. Mais peu à peu, les frères de bataille tombaient. Chacun prenait des dizaines de vies ennemies avant de périr, mais les effectifs des orks semblaient inépuisables alors que ceux des Space Marines s'amenuisaient de minute en minute. Les cadavres s'accumulaient dans les deux camps, mais Gutstompa continuait d'avancer avec sa garde afin de broyer le capitaine humain qui lui faisait l'affront de résister. Aphæl avait néanmoins encore une carte à jouer.

La Vengeance des Égarés

À la veille de la bataille contre le monde-machine, une dizaine de frères de bataille avaient succombé à la Rage Noire, la partie rationnelle de leur cerveau étouffée par l'horreur de l'agonie du Primarque. Dans tout autre engagement, ces guerriers auraient formé l'avant-garde de la force de frappe des Blood Angels, mais le combat contre le monde-machine était essentiellement spatial, du moins en ce qui concernait le chapitre, et la Compagnie de la Mort n'avait pas eu l'honneur d'y trouver le salut. Aphæl avait ordonné que les soldats affligés de la Rage Noire soient placés en stase, afin que leur sacrifice soit retardé jusqu'au moment où il s'avérerait utile. Et cette heure était venue. Avant même que les modules d'atterrissage s'élancent, les Prêtres Sanguiniens avaient brisé les sceaux des chambres de stase et accompli les rites d'éveil. La Compagnie de la Mort avait alors été confiée aux soins des



Chapelains de la Force de Frappe, qui l'avaient fait embarquer dans le Stormraven *Red Glory*. Mais ces guerriers maudits n'allaient pas se battre seuls. Pendant que les Prêtres s'occupaient des vivants, les Techmarines se concentraient sur le réveil d'un être mort depuis longtemps : le puissant Dreadnought de la Compagnie de la Mort, Moriar l'Élu. Murmurant des litanies d'éveil et de force, les Techmarines chassèrent les brumes des pensées meurtrières de Moriar, et garnirent sa carapace d'Adamantium d'armes et d'ex-voto. Lorsque le *Red Glory* quitta les docks, il était chargé de guerriers prêts à mourir et Moriar était soigneusement fixé à sa carlingue.

Le *Red Glory* frappa sans prévenir, tombant du ciel comme un ange vengeur. Le premier passage de l'aéronef vit deux missiles jaillir de sous ses ailes en laissant un panache de fumée paresseux pour aller frapper le chariot de guerre de Gutstompa et le réduire à l'état d'épave calcinée, projetant le big boss fou furieux dans les airs. Lors de son deuxième passage, il déchaîna la fureur de ses bolters ouragans et de ses canons d'assaut sur les hordes d'orks, en fauchant des dizaines avant de remonter hors de portée de leurs tirs de riposte. À son troisième passage, ses écoutes s'ouvrirent, de même que les grappins qui tenaient Moriar, et la Compagnie de la Mort se jeta dans la mêlée.

Les membres de la Compagnie de la Mort étaient encerclés par un ennemi bien supérieur en nombre et n'avaient aucun espoir de survie - mais l'espoir et la survie étaient deux concepts qui leur étaient désormais totalement étrangers. Ils se jetèrent sur les orks avec leurs épées tronçonneuses et leurs lames de combat, et lorsque leurs armes se furent brisées ou eurent été perdues, ils s'en prirent aux orks avec leurs mains

et leurs dents. Des blessures d'ordinares fatales ne faisaient que les ralentir, et si peu. Les orks n'avaient jamais affronté un ennemi aussi féroce, et bientôt ils se piétinaient les uns les autres pour échapper au courroux de ces guerriers dont l'armure était alors couverte de sang. Pour un instant, les gardes du corps du big boss parvinrent à retenir la Compagnie de la Mort, car en dépit de leur sauvagerie, ses Space Marines étaient incapables de pénétrer l'épaisse armure des orks, puis Moriar se jeta au combat et broya les nobz de ses poings comme autant de poupées de porcelaine.

La Victoire Née de la Fureur

Alors que la Compagnie de la Mort arrachait le cœur de la contre-attaque de Gutstompa, les Blood Angels survivants redoublèrent d'efforts. Dans un rugissement, Aphael finit par laisser libre court à sa rage : il n'était plus l'heure d'élaborer des stratégies, mais de faire parler le sang. Alors que le capitaine s'élançait sur le sol poisseux, les autres Blood Angels reprirent son cri de guerre. Quittant leurs positions défensives, les fils de Sanguinius se jetèrent sur les orks terrifiés, leur fureur atavique n'étant plus une faiblesse mais une arme. Voyant ses rêves de conquête près de s'abîmer dans un océan de sang, Gutstompa rugit qu'on amène des renforts, mais les forces de frappe organisées par Aphael avaient fait leur œuvre, et les bandes orks qui n'avaient pas été exterminées étaient occupées à se battre loin d'ici. Ses seuls renforts luttèrent et mouraient déjà à ses côtés. Lorsque le seigneur ork finit par être démembré par Moriar en personne, le courage de sa Waaagh ! s'était dissipé depuis longtemps.

Une heure plus tard, lorsque la Soif Rouge fut étanchée et les orks exterminés, la chasse aux survivants commença. Antax était de nouveau aux mains de l'Imperium.



L'OST ANGÉLIQUE

Cette section du livre détaille les forces des Blood Angels: leurs armes, leurs troupes et leurs personnages spéciaux, comme le Commandeur Dante. Chaque entrée décrit une unité et fournit les règles spécifiques pour l'utiliser lors d'une partie. La liste d'armée donnée plus loin se réfère souvent aux numéros de pages de cette section afin de faciliter la sélection de votre force de Blood Angels.

Cette section est divisée en deux parties. La première décrit toutes les troupes et les véhicules utilisés par les Blood Angels, y compris les personnages spéciaux, tandis que la deuxième détaille leur arsenal, qui comprend leurs armes et leur équipement.

Équipement

La liste d'armée à la fin de ce livre détaille tout l'équipement standard et optionnel accessible à une figurine. Certains équipements sont spécifiques à des personnages ou à des unités particuliers, tandis que d'autres sont standards. Lorsqu'un objet est unique, sa description est donnée dans l'entrée de la figurine qui le porte. S'il n'est pas unique, il est décrit dans l'Arsenal.

Un bon exemple est la *Hache Mortalis*, une arme redoutable portée par le Commandeur Dante. Ses règles sont données dans l'entrée du Commandeur Dante. Ce dernier porte également un pistolet infernus, mais comme cette arme n'est pas son apanage, ses règles se trouvent dans l'arsenal.

RÈGLES SPÉCIALES DES BLOOD ANGELS

Les figurines d'une armée de Blood Angels suivent des règles spéciales communes à plusieurs unités. Les détails de ces règles sont donnés ici. Si une règle spéciale n'est pas décrite sur cette page ou dans l'entrée de l'unité, elle se trouve alors dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Et Ils ne Connaîtront pas la Peur

Les Blood Angels réussissent automatiquement leurs tests de *regroupement*, et peuvent se regrouper même si leur escouade a perdu plus de la moitié de ses effectifs. Les autres critères continuent toutefois de s'appliquer. D'ordinaire, les figurines qui se regroupent ne peuvent pas se déplacer normalement et comptent comme s'étant déplacées, qu'elles l'aient fait ou non, mais ces restrictions ne s'appliquent pas aux figurines dotées de cette règle spéciale.

Si des Blood Angels sont rattrapés par une *percée*, ils ne sont pas détruits mais continuent à se battre normalement. Dans ce cas, l'unité est sujette à la règle *Pas de Repli* lors de ce round de combat, et risque de subir des pertes supplémentaires.

Les unités contenant des Serviteurs suivent cette règle spéciale du moment qu'elles incluent au moins un Blood Angel.

Escouades de Combat

Les unités disposant de cette règle spéciale et qui comptent 10 membres ont l'option de se scinder en deux unités de 5 figurines, qu'on appelle Escouades de Combat. Par exemple, une unité de Vétérans d'Appui de 10 figurines peut se battre telle que ou se scinder en deux unités de 5 figurines.

La décision de scinder une unité en escouades de combat et la répartition des figurines au sein de ces escouades se fait au moment où l'unité se déploie. Chaque escouade de combat peut être déployée à un endroit différent. La seule exception concerne une unité qui arrive par Module d'Atterrissage: le joueur peut choisir de la diviser en escouades de combat au moment où elle débarque.

Si vous décidez de diviser une unité en escouades de combat, chaque escouade de combat est considérée comme une unité séparée au niveau des règles à partir de cet instant.

L'Attaque des Anges

Le tempérament des Blood Angels les pousse à maîtriser les cieux, et ils ont affiné au cours des millénaires leurs techniques d'assaut en réacteurs dorsaux. Grâce à ces interminables heures d'entraînement, les Blood Angels sont capables d'effectuer un assaut planétaire avec une coordination et une précision que les autres armées ne peuvent qu'envier.

Une unité de Blood Angels bénéficiant de cette règle spéciale peut relancer ses jets de réserve ratés si elle arrive en *frappe en profondeur*. De plus, elle dévient d'1D6 ps de moins que la normale (généralement 1D6 ps au lieu de 2D6 ps).

Les autres unités de Blood Angels de l'armée qui arrivent en *frappe en profondeur* suivent les règles normales.



La Soif Rouge

Même si chaque Blood Angel tente d'y résister, la Soif Rouge menace sans arrêt de submerger son âme et de le plonger dans une fureur indicible. Parfois, cet appel est trop fort et des frères de bataille d'ordinaire disciplinés sont soudain saisis par les affres de la Soif Rouge. Dans un tel cas, toute stratégie doit être abandonnée au profit de la force brute.

Une fois que les forces ont été déployées mais avant les mouvements des *scouts* et le début du premier tour, lancez 1D6 par unité de votre armée qui suit cette règle (y compris celles gardées en réserve). Sur un résultat de 1, un ou plusieurs membres de l'escouade ont succombé à la Soif Rouge et toute l'escouade suit les règles *charge féroce* et *sans peur* au lieu de la règle *Et Ils ne Connaîtront pas la Peur*, et ce pour la durée de la partie.

ESCOUADES TACTIQUES

Les membres d'une escouade Tactique ont prouvé leurs talents dans toutes les facettes de l'art de la guerre. En effet, ce n'est que lorsqu'un Blood Angel a passé de longues années au sein des escouades d'Assaut et Devastator qu'il a le droit de rejoindre les rangs des escouades Tactiques. Pour servir au sein de ces unités, un Blood Angel doit avoir appris à contrôler la rage qui l'habite et à agir selon la situation plutôt qu'à laisser libre cours à ses instincts. Tous les Blood Angels ne parviennent pas à un tel rang. Chez certains, la soif de sang est trop forte, si bien qu'ils servent définitivement au sein des escouades d'Assaut jusqu'à ce que la mort ou la Rage Noire les prenne. D'autres n'ont tout simplement pas l'intelligence et la capacité d'adaptation pour assurer le rôle de troupe de choc, d'appui ou de soutien à longue portée lorsque la situation le demande. En définitive, seuls les meilleurs Blood Angels servent au sein des escouades Tactiques.

La plupart des Space Marines Tactiques portent un bolter, une arme redoutable qui a en grande partie assuré la fondation de l'Imperium. La puissance de feu antipersonnel de l'escouade est complétée par une arme spéciale, comme un lance-flammes ou un lance-plasma, et par une arme lourde. Les lance-missiles figurent parmi les armes les plus appréciées, même si d'autres plus spécialisées comme les bolters lourds et les canons laser ne sont pas rares. Chaque Blood Angel d'une escouade Tactique est entraîné au maniement de toutes les armes que son unité peut être appelée à utiliser. L'assignation des armes n'est pas fixe, mais organisée en rotation au sein de l'escouade pour s'assurer que chaque Space Marine affine régulièrement ses talents.



Comme leur nom l'indique, les escouades Tactiques sont les plus polyvalentes d'une armée de Blood Angels. Elles peuvent tenir leur position bien mieux que les escouades d'Assaut, ou avancer plus efficacement que les escouades Devastator. Leur rôle sur le champ de bataille est donc souvent plus dicté par les événements que par un plan de bataille rigide. Le sergent aura reçu des instructions de ses supérieurs, mais les méthodes utilisées pour accomplir sa mission restent à sa discrétion, et ne seront que rarement imposées par le commandant de sa force de frappe.



L'expérience du sergent d'une escouade Tactique est telle que son autorité n'est dépassée que par celle de son Capitaine de Compagnie. Il n'est pas rare qu'un sergent expérimenté prenne le commandement de plusieurs autres escouades au cours de la bataille, ce qui permet au capitaine de se concentrer sur une stratégie globale ou au contraire sur une zone précise des combats, sans avoir à s'occuper de toute la ligne de bataille. Si le capitaine est tué ou mis hors de combat, le commandement de la force de frappe revient au sergent le plus expérimenté des escouades Tactiques. Seul un fou penserait avoir pris l'avantage dans une telle situation, car la différence d'expérience entre un capitaine et un sergent, en plus d'être ténue, est largement compensée par la détermination de ce dernier à venger son supérieur.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, bolter, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES : Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, La Soif Rouge.

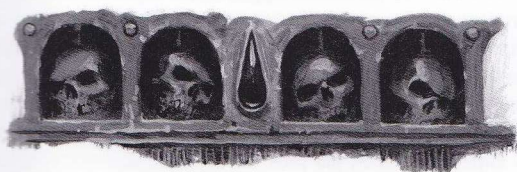
"Le sang appelle le sang. Répandons celui de l'ennemi avec largesse jusqu'à ce qu'il hurle et implore une pitié dont il ne bénéficiera jamais."

– Sergent Arcula, 3^e Compagnie des Blood Angels

ESCOUADES D'ASSAUT

Les escouades d'Assaut forment le noyau des troupes de choc des Blood Angels. Elles parcourent le champ de bataille sur les ailes de feu de leurs réacteurs dorsaux et assaillent l'ennemi là où il ne s'y attend pas afin de remporter une victoire aussi fulgurante qu'écrasante.

La plupart des Blood Angels intègrent les escouades d'Assaut après avoir terminé leur entraînement en tant que Scouts. C'est là que le rôle d'un Blood Angel est le plus adapté à ses facultés innées. La mission d'une escouade d'Assaut est d'anéantir l'ennemi au corps à corps, il est donc naturel d'assigner un jeune guerrier fougueux à une telle tâche plutôt qu'à celles dévolues aux escouades Devastator ou Tactiques. De plus, tous les Blood Angels ont un talent naturel pour le combat aérien. Même si la mutation qui avait doté Sanguinius d'ailes n'est jamais réapparue, les héritiers du Primarque conservent un amour du vol difficile à appréhender pour tout autre qu'un Blood Angel. Pour eux, les réacteurs dorsaux ne sont pas qu'une simple pièce d'équipement, mais une extension de leur corps, une manifestation du lien spirituel qui les lie à leur Primarque, et une preuve que par-delà la mort, il continue de guider son chapitre.



Les escouades d'Assaut sont fréquentes au sein des forces de frappe Blood Angels, elles ne sont cependant pas plus nombreuses que dans les autres chapitres. Dans celui-ci aussi, le nombre et la composition des escouades d'Assaut sont dictés par le Codex Astartes. Il y a donc deux escouades d'Assaut par Compagnie de Combat, plus une Compagnie d'Assaut de réserve. Toutefois, étant donnée la prédilection des Blood Angels pour les réacteurs dorsaux, ces derniers ne manquent jamais de recrues dotées des talents nécessaires pour combler les pertes des escouades d'Assauts. C'est pour cette raison que les effectifs des escouades d'Assaut des Blood Angels sont presque toujours au complet, même si le reste de la force de frappe a subi de lourdes pertes.

Le fait de posséder autant de troupes mobiles et entraînées ne fait qu'élargir les options tactiques d'un commandant Blood Angel. Si l'assaut frontal n'est pas un recours valable, il peut se tourner vers d'autres stratégies comme la prise de flanc, les embuscades, le harcèlement et même l'insertion à basse altitude par le biais de Thunderhawks et de Stormravens.

Une seule escouade d'Assaut posant une menace si sérieuse qu'elle ne peut être ignorée, l'attaque coordonnée de deux ou trois d'entre elles présente tout un éventail de tactiques dévastatrices. Seules les armées pléthoriques peuvent espérer contrôler toutes les routes d'approche vers les objectifs, même si elles ne sont pas à l'abri d'une maladresse de déploiement qui laisserait une faille dans leurs lignes. Il suffit d'une seule petite erreur et de l'expérience du sergent d'une escouade

d'Assaut pour faire basculer le cours d'une bataille. Grâce à la mobilité que leur confèrent les réacteurs dorsaux, les Blood Angels peuvent rapidement exploiter une brèche et transformer une simple reconnaissance en force en une attaque de grande ampleur et incroyablement destructrice.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux.

RÈGLES SPÉCIALES : Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, l'Attaque des Anges, La Soif Rouge.

"Lorsque la guerre devient éternelle,
le sang de l'ennemi est la seule solde
du guerrier, et la gloire de la victoire
le seul espoir de rédemption finale."

- Frère Zargo, 3^e Compagnie des Blood Angels



ESCOUADES DEVASTATOR

Les escouades Devastator sont un élément crucial de la stratégie de combat des Blood Angels. Elles assurent des tirs d'appui à longue portée avec les armes d'infanterie les plus puissantes du chapitre. Lorsque les escouades d'Assaut et Tactiques avancent, elles le font sous la protection des tirs d'appui des escouades Devastator qui détruisent les véhicules ennemis et criblent l'infanterie retranchée autour des objectifs. Pour ces raisons, le plan de bataille d'une escouade Devastator change constamment. Son sergent doit être à l'affût des meilleures positions de tir à occuper tandis que le reste de la force de frappe progresse. Il doit aussi savoir gérer les priorités, car parfois, la cible la plus importante n'est pas la plus évidente.

Généralement, une escouade Devastator dispose de quatre armes lourdes dont la nature exacte varie d'un engagement à l'autre; par exemple, les armes antichars comme les canons laser et les multi-fuseurs peuvent être remplacés par les lance-plasma lourds et des bolters lourds pour contrer l'infanterie. Traditionnellement, une escouade Devastator aligne un armement mixte pour s'adapter à toutes les situations. Cependant, certains commandants préfèrent un équipement plus homogène et dotent leurs escouades Devastator d'un armement qui compense les lacunes du reste de leurs troupes. Tout frère de bataille qui ne porte pas d'arme lourde est doté d'un bolter. Il sert d'observateur et assure des tirs de couverture lorsque l'escouade se déplace. Leur présence rend l'escouade capable d'engager l'ennemi aussi bien à longue distance qu'à portée courte.



La doctrine de combat des Blood Angels préconisant une progression constante, ils ne peuvent se permettre de laisser en arrière leurs escouades Devastator. C'est pour cette raison que celles-ci sont souvent prioritaires lors de l'assignation des véhicules de transport, notamment les Land Raiders, dont le blindage supérieur à celui des Rhinos et des Razorbacks lui permet de braver le feu ennemi pour déposer ses passagers sur une position de tir optimale.



Au sein d'autres chapitres, l'accession au rang de Space Marine Devastator est souvent l'échelon qui suit l'entraînement dans les rangs de la compagnie de Scouts. Cela permet au jeune Space Marine de connaître l'expérience du combat en armure énergétique sans s'exposer directement à la fournaise de la guerre. Dans le cas des Blood Angels, les escouades Devastator sont au contraire composées de vétérans capables de refréner leurs penchants sanguinaires pour assurer des tirs de soutien à leurs frères de bataille. Seuls les Blood Angels les plus expérimentés et les plus déterminés peuvent résister au désir de charger au corps à corps lorsque les combats débutent. Néanmoins, même le sergent le plus discipliné peut parfois succomber à la Soif Rouge. Si l'ennemi s'approche trop près, il risque ainsi de se retrouver engagé par un adversaire plus féroce et plus redoutable que ce qu'il n'avait imaginé de prime abord...

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, bolter, grenades frag et antichars, le Sergent est également doté d'un signum.

RÈGLES SPÉCIALES : Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, La Soif Rouge.

"Bien que comme mes frères de bataille je me languisse parfois du fracas des lames, le commandement d'une telle puissance de feu offre une satisfaction certaine."

- Sergent Traviola, 2^e Compagnie des Blood Angels

ESCOUADES DE VÉTÉRANS

Un Blood Angel qui se distingue au combat parvient parfois à rejoindre les rangs de la Première Compagnie, c'est-à-dire les vétérans du chapitre. Les membres de la Première Compagnie sont des exemples pour leurs frères de bataille et des maîtres d'armes qui connaissent sur le bout des doigts l'intégralité de l'arsenal des Space Marines.

Au contraire des autres unités, les vétérans sont autorisés à choisir leur armement au lieu de s'en voir imposer un par une quelconque doctrine ou tradition. Ainsi, la préférence des Blood Angels pour le corps à corps est tout aussi évidente au sein de la Première Compagnie que dans le reste du chapitre. Comme le préconise le Codex Astartes, ses escouades peuvent être formées de Vétérans d'Assaut, taillés pour le corps à corps, ou de Vétérans d'Appui, plus polyvalents. Toutefois, ces derniers sont moins nombreux que les autres.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

EQUIPEMENT :

Escouade de Vétérans d'Assaut :

Armure énergétique, pistolet bolter, épée tronçonneuse (le Sergent porte à la place une arme énergétique), grenades frag et antichars.

Escouade de Vétérans d'Appui :

Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

Munitions Spéciales : Chaque fois que l'escouade tire, le joueur peut choisir le type de munitions utilisé. Cela remplace alors le profil ordinaire du bolter (même celui d'une arme combinée) par celui indiqué ci-dessous. Toutes les figurines de l'escouade doivent utiliser le même type de munitions au cours de la phase de tir.

Bolts Dragon : Ces munitions à charge creuse explosent dans une gerbe de gaz surchauffé qui rend les couverts inefficaces.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Tir Rapide, Ignore les couverts*

*Aucune Sauvegarde de Couvert n'est autorisée.

Bolts Vengeance : Ces munitions utilisent une technologie à flux instable et sont très efficaces contre les armures.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	4	3	Tir Rapide, Surchauffe

Bolts Kraken : Le noyau d'adamantium et le comburant amélioré de ces bolts augmentent le facteur de pénétration.

Portée	Force	PA	Type
30 ps	4	4	Tir Rapide



Munitions Feu d'Enfer : La charge explosive de ces bolts a été remplacée par une capsule d'acide très puissant.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	X	5	Tir rapide, Empoisonné (2+)*

*Contre une cible ayant une valeur d'Endurance, un tir de munition Feu d'Enfer blesse sur un résultat de 2+.

RÈGLES SPÉCIALES :

Tous les Vétérans :

Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, La Soif Rouge.

Escouades de Vétérans d'Assaut uniquement :

Intervention Héroïque : Les Vétérans d'Assaut sont célèbres pour intervenir au bon endroit et au bon moment, et pour faire pencher invariablement la balance en faveur des Space Marines. Si une escouade de Vétérans d'Assaut avec réacteurs dorsaux effectue une *frappe en profondeur*, le joueur peut déclarer une *intervention héroïque*, avant de lancer les dés pour la déviation. Dans ce cas, l'escouade ne peut pas tirer (ou *sprinter*) lors de ce tour, mais peut lancer un assaut si elle en a l'occasion. Cette règle spéciale ne peut pas être utilisée si un *personnage indépendant* s'est joint à l'escouade.

ESCOUADES TERMINATOR

L'armure Terminator (également nommée Armure Tactique Dreadnought) est la meilleure protection disponible pour les Space Marines. Elle est capable de résister à tout, sauf peut-être à l'impact direct d'un tir de canon laser. Un Terminator est si bien protégé qu'il peut faire face à n'importe quel armement tout en conservant des chances de survie non négligeables. L'Armure Tactique Dreadnought n'est pourtant pas qu'une forme de protection. Avec l'élan que lui confèrent ses servomoteurs, la masse d'une armure Terminator représente un grand danger et n'est ralentie ni par le plastacier, ni par les murs de céramite, et encore moins par les tissus vivants. Néanmoins, cela ne signifie pas qu'un Terminator n'a qu'un tel recours pour anéantir ses proies, car chaque armure possède ses propres systèmes d'armement, généralement un fulgurant et un gantelet énergétique ou une paire de griffes éclairs. Sa stabilité est cependant suffisante pour l'équiper également d'armes lourdes. L'exosquelette d'adamantium d'une armure Terminator est capable de supporter des armes considérées trop encombrantes pour des troupes en armure énergétique comme le poing tronçonneur, le canon d'assaut ou encore le redoutable lance-missiles cyclone.

La combinaison imbattable de protection et de capacité offensive d'une armure Terminator est décuplée par le guerrier qui la revêt. Seuls les plus accomplis des vétérans de la Première Compagnie ont l'honneur de revêtir les Armures Tactiques Dreadnought du chapitre, car ils sont les seuls à

posséder l'expérience nécessaire pour faire un usage optimal de leur armement. Il n'est donc pas étonnant que les Terminators Blood Angels reçoivent systématiquement les missions les plus dangereuses et se retrouvent au cœur des combats les plus périlleux.



Tous les Space Marines considèrent les armures Terminator comme des reliques sacrées et les révèrent plus encore que les autres équipements de leur chapitre. Ceci est dû en grande partie à l'ancienneté de ces armures, mais aussi à la présence de la Crux Terminatus, l'emblème honorifique qui orne l'épaule gauche de l'armure Terminator. On raconte que chaque Crux Terminatus contient un éclat de l'armure que portait l'Empereur lors de son duel final contre l'Archi-traître Horus. C'est ainsi que chaque armure Terminator est considérée comme une extension directe de la volonté de l'Empereur, ce qui explique la vénération dont elle fait l'objet. Celles possédées par les Blood Angels sont conservées avec plus de déférence encore que les autres chapitres. Après tout, ce sont des frères de bataille en armure Terminator qui déchaînèrent la colère du chapitre contre le space hulk *Sin of Damnation*, lavant ainsi dans l'honneur la honte de la campagne la plus désastreuse de l'histoire des Blood Angels.



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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT :

Escouade Terminator Uniquement :

Armure Terminator, fulgurant, gantelet énergétique (le Sergent porte à la place une épée énergétique).

Escouade d'Assaut Terminator Uniquement :

Armure Terminator, griffes éclairs.

RÈGLES SPÉCIALES : Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Escouades de Combat, La Soif Rouge.

"Nous sommes la manifestation de la vengeance des Blood Angels. Craignez notre colère!"

- Sergent Vétéran Armando, 1^{re} Compagnie des Blood Angels

DREADNOUGHTS

Un Dreadnought est la mort incarnée, une machine de guerre imposante dont l'armement dévastateur est manœuvré par un pilote dont le cockpit est un sarcophage blindé. Un Dreadnought peut sembler à première vue n'être qu'un char ambulant, mais il s'agit plus exactement d'une exo-armure exceptionnellement encombrante qui sert de corps artificiel à son pilote, un grand héros des Blood Angels mortellement blessé au combat. Incarcéré dans le sarcophage blindé du Dreadnought, le pilote continue la lutte contre les ennemis de son chapitre, sa soif de combat nullement altérée par la perte de son enveloppe corporelle.

Chaque Dreadnought peut être configuré afin d'emporter un armement varié qui le rend aussi efficace au corps à corps qu'à distance, et ce aussi bien contre l'infanterie que face aux cibles blindées. Son blindage n'est pas aussi épais que celui des chars du chapitre, un Dreadnought possède cependant des facultés de réaction et une manœuvrabilité sans communes mesures avec celles des véhicules conventionnels.

Dreadnoughts Furioso

Les Dreadnoughts Furioso sont les plus précieux de tous. Beaucoup d'entre eux portent même des traces des combats qui eurent lieu devant le Palais de l'Empereur, il y a de cela dix millénaires. Certains Dreadnoughts Furioso sont même guidés par les corps brisés d'anciens Archivistes des Blood Angels. Ils figurent parmi les plus redoutables de tous, car ils combinent les pouvoirs d'un archiviste et l'enveloppe d'un Dreadnought.

Tous les Furioso sont des reliques vivantes, des manifestations physiques de la gloire des Blood Angels et les dépositaires de leurs traditions. Même Dante, malgré son immense sagesse, cherche conseil auprès des Furioso du chapitre lors de la préparation d'une campagne, afin de profiter de leurs connaissances et de leur expérience.

Dreadnoughts de la Compagnie de la Mort

Même encongé dans le sarcophage d'adamantium d'un Dreadnought, un Blood Angel n'est pas immunisé à la Rage Noire. Y succomber est à la fois une bénédiction et une malédiction pour un Dreadnought, car bien que son blindage le protège contre l'essentiel des armes de l'ennemi, il empêche également ses frères de bataille de le contrôler lorsqu'il ne combat pas. Il n'est pas rare qu'un Dreadnought de la Compagnie de la Mort qui a survécu à une bataille continue de semer la destruction pendant des jours entiers, jusqu'à ce que les Techmarines du chapitre trouvent un moyen de le neutraliser. Les Prêtres Sanguiniens décident alors si son pilote doit être placé en stase jusqu'à la prochaine bataille, ou s'il est préférable de le relever de son fardeau pour qu'un autre prenne sa place.

	Blindage						
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4 2
Dreadnought Furioso	6	4	6	13	12	10	4 2(3)
Dreadnought de la Compagnie de la Mort	5	4	6	12	12	10	4 3(4)

TYPE D'UNITÉ : Véhicule, Marcheur.



ÉQUIPEMENT :

Dreadnought :

Fumigènes, multi-fuseur, poing de sang avec fulgurant intégré.

Dreadnought Furiosos ou de la Compagnie de la Mort :

Fumigènes, deux poings de sang, l'un avec fulgurant intégré et l'autre avec fuseur intégré.

Furioso Archiviste :

Fumigènes, poing de sang avec fulgurant intégré, arme de force (voir le livre de règles), coiffe psychique (voir page 46).

RÈGLES SPÉCIALES :

Dreadnought et Dreadnought Furioso :

La Soif Rouge.

Un Archiviste Furioso suit également la règle ci-dessous :

Psyker : Un Archiviste Furioso est un psyker et connaît deux pouvoirs psychiques de la liste figurant page 63 (à choisir au moment de la sélection de l'armée). Il peut utiliser un pouvoir par tour de joueur, et compte comme ayant un Cd de 10 pour tout ce qui concerne un point de règle d'ordre psychique. S'il est victime des *Périls du Warp*, il subit un dégât *superficiel*.

Dreadnought de la Compagnie de la Mort :

Course, Charge Féroce, Rage.

Nul ne peut résister à ma colère : Le Dreadnought ignore les dégâts *équipage secoué* et *équipage sonné*.

ESCADRONS DE MOTARDS

Les Blood Angels possèdent moins d'escadrons de motards que les autres chapitres. Les motards proviennent traditionnellement des escouades d'Assaut des Space Marines, mais rares sont les Blood Angels désireux d'abandonner leurs réacteurs dorsaux au profit d'un autre moyen de locomotion. Les motards Blood Angels sont souvent considérés comme des originaux par leurs frères de bataille, car comment un enfant de Sanguinius pourrait-il dédaigner la domination des cieux ? En dépit de ce rejet, ou peut-être à cause de celui-ci, les Space Marines qui officient dans les escadrons de motards font partie des plus talentueux de l'Imperium, et ne sont surpassés dans leur domaine que par les membres des White Scars ou par la Ravenwing.

Puisqu'ils ne sont pas en mesure d'aligner des forces de frappe entièrement constituées de motards, les Blood Angels les emploient essentiellement dans un rôle de reconnaissance ou pour tendre des embuscades. De telles unités agissent en fonction des informations relayées par les Thunderhawks ou par les escouades de Scouts infiltrées afin de frapper les faiblesses des lignes ennemies, là où elles ne peuvent pas être renforcées par des troupes plus lentes. Quoi qu'il en soit, les commandeurs Blood Angels savent faire preuve d'initiative dans l'utilisation de leurs motards selon le théâtre d'opérations, et mettent en place des feintes, des missions de reconnaissance en force ou les utilisent comme éclaireurs pour les convois de Rhinos et de Predators.



Comme toujours chez les Blood Angels, leurs motos sont d'une qualité irréprochable et incroyablement résistantes, et peuvent endurer des traitements et des environnements aussi éprouvants que les plaines glaciaires, les zones urbaines en ruines, les déserts de dunes et les lunes rocailleuses. Elles bénéficient également de procédés de fabrication simples qui permettent des réparations de fortune sur le terrain. De telles occurrences ne sont pas rares, car les Blood Angels ont tendance à pousser leurs engins dans leurs derniers retranchements, à ouvrir les gaz à fond ou à négocier des terrains qui démoliraient une machine moins résistante en quelques secondes. C'est là le véritable talent des escadrons de motards Blood Angels, car aucune autre unité ne pourrait négocier de tels terrains aussi rapidement.

La plupart des escadrons sont composés de dix motards Blood Angels, huit pilotant des motos ordinaires et les deux autres une moto d'Assaut, qui est de fait une moto dotée d'un side-car sur lequel est montée une arme lourde. Si sa puissance de feu s'avère insuffisante pour la mission à venir, d'autres motos d'Assaut peuvent être détachées de leurs escadrons pour former rien de moins qu'une escouade Devastator hautement mobile ! De telles formations sont redoutées à travers toute la galaxie en tant que tueurs de chars inégalables. Pendant que leurs escadrons d'origine font diversion, les motos d'Assaut se ruent à portée de multi-fuseur pour traquer et exterminer méthodiquement les cibles blindées.

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

TYPE D'UNITÉ : Motos.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, grenades frag et antichars, moto Space Marine. La Moto d'Assaut est équipée d'un bolter lourd.

RÈGLES SPÉCIALES : Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, La Soif Rouge.

Escouades de Combat : Un escadron de Motards ayant ses effectifs maximums (soit huit Motards et une Moto d'Assaut) peut se diviser en deux escouades de combat, comme expliqué page 23.

Notez que dans ce cas, la Moto d'Assaut compte comme deux figurines, ce qui donne une escouade de combat de cinq Motards, et une autre de trois Motards et la Moto d'Assaut.

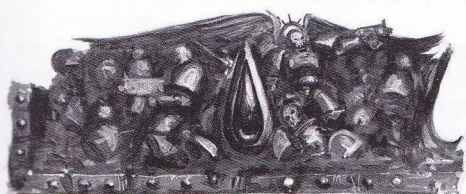
"Nous roulons portés par les ailes de la tempête.
Contre nous, quel espoir peuvent avoir
nos ennemis ?"

– Sergent Spiccaré, 1^{er} Compagnie des Blood Angels

ESCOUADES DE SCOUTS

Lorsque de nouvelles recrues sont acceptées dans les rangs des Blood Angels, elles doivent intégrer la Compagnie de Scouts du chapitre. Le rôle des sergents de cette compagnie est de faire de ces néophytes d'authentiques Blood Angels, prêts à assumer leur place au sein des Compagnies de Combat et de Réserve du chapitre.

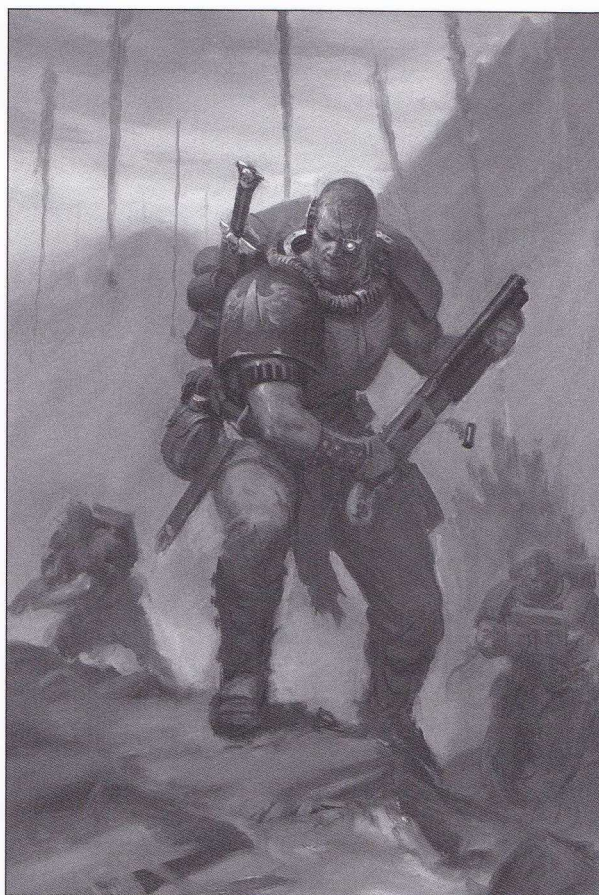
Au cours des mois, parfois des années que dure leur entraînement, les Scouts affinent leurs talents martiaux et apprennent à manier le fusil à pompe, le bolter et la lame de combat. Au cours de leur progression, ils apprendront peu à peu à maîtriser la précision du fusil de sniper, la polyvalence destructrice du lance-missiles et le rugissement du bolter lourd. Ce n'est que lorsque leur sergent sera convaincu de leurs compétences que les Scouts auront l'occasion de faire leurs preuves contre les ennemis de l'Humanité.



Contrairement aux autres unités des Blood Angels, dont les ravages ont lieu au vu et au su de l'ennemi pour mieux l'intimider, les Scouts remplissent des missions plus discrètes. Ils se spécialisent dans les opérations derrière les lignes ennemies, identifient et neutralisent les lignes de ravitaillement, les dépôts de munitions et les postes de commandement, tendent des embuscades contre les colonnes de renforts et sèment la confusion loin du champ de bataille. De telles missions sont essentielles pour écouter une campagne, et se révèlent idéales pour parfaire l'entraînement des Scouts.

Une fois qu'un Scout a fait ses preuves au sein de son escouade, il est assigné à l'un des escadrons de Motards Scouts de la compagnie. C'est une partie essentielle de son entraînement, car il lui permet de se familiariser avec un des nombreux engins qu'il sera amené à piloter au cours de sa carrière. Les Scouts les plus doués dans le pilotage des motos et dans les tactiques de harcèlement qu'elles permettent rejoignent souvent les équipages de Land Speeders, ou même de Predators et de Predators Baal. Être reçu aussi jeune à un tel poste est un grand honneur, ce qui explique les rivalités au sein des escadrons de Motards Scouts. Celles-ci peuvent avoir des effets désastreux si elles ne sont pas surveillées, car la fierté peut mener à l'imprudence. Même si le patrimoine génétique des Blood Angels les pousse naturellement à se comporter d'une telle façon, ils doivent apprendre à contrôler leur nature impulsive.

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



TYPE D'UNITÉ : Les Scouts sont de l'**infanterie**. Les Motards Scouts sont des **motos**.

ÉQUIPEMENT :

Scouts et Motards Scouts : **Armure de Scout, fusil à pompe, pistolet bolter, grenades à fragmentation et antichars.**

Motards Scouts uniquement : **Moto Space Marine.**

Balise de Localisation : Les Scouts emportent souvent une balise faisant office de balise de téléportation, de radio longue portée et permettant d'effectuer des géopositionnements précis. Cette balise envoie des données aux récepteurs tactiques des Space Marines afin qu'ils puissent déployer des réserves avec une grande précision.

Si une unité arrive sur le champ de bataille en *frappe en profondeur* dans un rayon de 6 ps autour d'une figurine portant une balise de localisation, elle n'effectue pas de jet de déviation. Notez que la figurine portant la balise doit déjà être présente sur la table au début du tour où elle utilise sa balise de localisation.

RÈGLES SPÉCIALES :

Scouts et Motards Scouts : **Et Ils ne Connaîtront par la Peur, Escouades de Combat, la Soif Rouge, Infiltration, Scouts.**

Scouts uniquement : **Mouvement à couvert.**

MODULE D'ATERRISSAGE

Ces modules orbitaux sont utilisés presque exclusivement par les Space Marines. Chacun d'eux n'est rien de plus qu'une coque constituée de plaques de céramite dont le seul et unique but est de déposer une escouade ou un Dreadnought depuis une barge de bataille ou un croiseur en orbite, en plein cœur des combats. Les modules d'atterrissage sont essentiels dans les stratégies des Space Marines, ils leur permettent d'entamer leur œuvre de mort à peine débarqués à la surface de la planète. Il est très peu de choses que l'ennemi puisse faire pour endiguer ce type d'assaut ; en réalité, on dit qu'il est plus facile de résister à la colère des dieux que de stopper un assaut de tels modules. La plupart du temps, l'adversaire ne peut que regrouper ses guerriers en vue de la tempête qui va s'abattre sur lui.

Une fois largué, le module d'atterrissage plonge vers la planète à une vitesse ahurissante, et celle-ci ne cesse d'augmenter lorsque les forces de gravité entrent en jeu. Cette descente est effectuée si rapidement que les défenses antiaériennes et les aéronefs même les plus agiles n'ont pas la moindre chance de les toucher, et encore moins de leur porter un coup décisif. Au tout dernier moment, le module déclenche ses rétrofusées, ralentissant subitement sa chute et se dirigeant vers le point d'impact prévu. À peine sa coque s'est-elle posée au sol, que les portes basculent et ses occupants se ruent au dehors pour charger au milieu des combats, leurs armes donnant de la voix et dispensant la colère des Blood Angels à un ennemi pris au dépourvu.



Type		Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Module d'atterrissage	Découvert	4	12	12	12

ARMEMENT : Fulgurant.

Lance-missiles Deathwind : Certains modules d'atterrissage sont équipés d'un lance-missiles Deathwind en lieu et place du fulgurant standard :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	5	-	Lourde 1, Grande explosion

TRANSPORT :

Un module d'atterrissage a une capacité de transport de 10 figurines. Il peut à la place embarquer un seul Dreadnought.

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

Postes de Tir et Points d'Accès : Une fois qu'il s'est posé, le module d'atterrissage n'est plus pressurisé et compte comme un véhicule *découvert*.

RÈGLES SPÉCIALES :

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

Système de Guidage à Inertie : Si un module d'atterrissage dévie sur un terrain infranchissable ou une figurine (amie ou ennemie !) réduisez la distance de déviation du minimum nécessaire pour éviter l'obstacle.

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

"Nul ange n'est jamais tombé des cieux avec autant de furie que nous. Que le rugissement de nos modules annonce notre arrivée – et que tremblent nos ennemis en nous entendant venir."

– Sergent Drusani, 1^{er} Compagnie des Blood Angels

LAND SPEEDER

Le Land Speeder est un antigrav de combat léger, généralement déployé comme véhicule d'appui pour une force principale. Même s'il est incapable de voler au sens littéral du terme, le Land Speeder produit un champ antigravitationnel qui lui permet d'effectuer des manœuvres à basse altitude ou même de contrôler sa descente depuis une altitude plus élevée. Il ne dispose pas non plus de la vitesse d'un aéronef atmosphérique conventionnel, mais il est bien plus maniable. En agissant sur l'intensité et l'application du champ antigravitationnel, le pilote peut faire effectuer à son appareil des figures ahurissantes, plongeant à la verticale ou fonçant entre les arbres d'une forêt. De telles manœuvres demandent de disposer d'une robuste constitution, ce qui est sans nul doute le cas du véhicule lui-même, mais aussi de réflexes surhumains en ce qui concerne l'équipage. Ceci explique peut-être pourquoi le Land Speeder est très longtemps resté l'exclusivité des chapitres Space Marines et qu'on ne le rencontre que très rarement dans les autres corps des forces impériales.

Comme la plupart des véhicules en usage chez les Blood Angels, le Land Speeder peut porter un armement varié, chaque fois adapté à la mission en cours. Un véhicule de reconnaissance ne sera équipé que d'un bolter lourd pour sa défense personnelle, même s'il comptera le plus souvent sur sa vitesse pour échapper à tout poursuivant. Il est cependant possible d'en faire des engins antichars ou antipersonnel, ou même un mélange des deux.

Le seul point faible du Land Speeder est son blindage léger, mais il n'est pas rare qu'il survive à des batailles où d'autres véhicules mieux protégés finissent en épave. Sa maniabilité en est la principale raison, il n'est en effet jamais facile d'atteindre une cible aussi mobile qu'un Land Speeder si son équipage a pris conscience du danger. D'un autre côté, il n'est pas rare que l'ennemi trop confiant néglige la menace que représentent des Land Speeders, justement parce qu'il connaît leur faible blindage, et qu'il gaspille ses tirs contre des cibles plus lourdes, comme des Predators et des Vindicators. Les Land Speeders peuvent ainsi poursuivre leur mission dans une relative quiétude.

Les Blood Angels considèrent ce véhicule comme un élément indispensable de leur stratégie, capable de se redéployer rapidement tout en fournissant un tir de soutien. Puisqu'il n'est pas rare qu'une force d'assaut de ce chapitre délaisse les éléments plus statiques, comme les escouades Devastator et les tanks Predators, disposer à la place de plates-formes de tir aussi rapides et maniables que le Land Speeder peut faire toute la différence entre la victoire et la défaite. En conséquence, ce type de véhicule et son équipage, sont très souvent demandés par les commandants d'armée, au point que ceux-ci doivent attendre que l'un d'eux soit libéré de sa précédente affectation pour s'en emparer immédiatement et l'intégrer à leur force.

Cette utilisation intensive est très éprouvante pour ce genre d'appareil, pourtant robuste et fiable, et il n'est pas rare qu'ils soient réparés sur le champ de bataille même ; partout où il y a des Land Speeders des Blood Angels, on trouve non loin un ou deux Techmarines de ce chapitre.



	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Land Speeder	Antigrav, rapide	4	10	10	10

ÉQUIPEMENT : Bolter lourd.

Lance-missiles Typhoon : Il s'agit d'un système lance-missiles utilisant une technologie de visée très sophistiquée lui permettant de faire le plus de dégâts possible.

Le lance-missiles Typhoon est équipé de missiles antichars et à fragmentation. Annoncez quel type de missiles vous utilisez à chaque fois que le Typhoon tire.

Missiles à Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
48ps	4	6	Lourde 2, Explosion

Missiles Antichar

Portée	Force	PA	Type
48ps	8	3	Lourde 2

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe en profondeur.



RHINO

Les Blood Angels considèrent le transport de troupes blindé Rhino comme l'outil de guerre essentiel. Grâce à son robuste châssis, sa coque blindée et ses moteurs à la fiabilité sans faille, le Rhino convient parfaitement aux tactiques de combat des Blood Angels, basées sur la vitesse. En fait, il représente un compromis idéal entre blindage, vitesse et capacité de transport, parfaitement adapté aux nécessités des redéploiements rapides, des frappes soudaines et des assauts blindés.

C'est surtout la robustesse du Rhino qui fait sa valeur. Celle-ci remonte aux origines de ce véhicule, conçu tout d'abord comme moyen d'exploration colonial. Chaque Rhino est muni de systèmes de secours en cas d'avarie, ainsi que de procédures d'auto-réparation. Même si le véhicule est livré à lui-même, avec le temps, ces procédures finiront par réparer jusqu'aux dégâts les plus lourds infligés à ses systèmes de propulsion. Guidé par un équipage compétent, cela peut permettre à un Rhino immobilisé d'être à nouveau opérationnel en quelques minutes, une capacité toujours appréciable sur un champ de bataille.

L'âge de certains des véhicules au service du chapitre des Blood Angels est une indéniable preuve de leur fiabilité. Plus de la moitié des Rhinos intégrés à l'Arsenal de ce chapitre est vieille de plus de cinq mille ans, deux d'entre eux ont même survécu aux campagnes livrées par Sanguinius lui-même, soit dix mille ans plus tôt. Les Blood Angels veillent sur ces reliques avec le plus grand soin et voient leur ardeur au combat décuplée en leur auguste présence.



Bien sûr, le Rhino n'est pas l'exclusivité des Blood Angels, ni même des Space Marines d'une manière plus générale. Il s'agissait même à une époque du principal véhicule de transport en usage dans les forces armées de l'Imperium. Même s'il n'est plus aussi répandu qu'alors, le Rhino reste encore largement utilisé à travers toute la galaxie. Il convient cependant de signaler que le modèle utilisé par les Blood Angels, nommé Lucifer d'après le Techmarine qui l'a mis au point, est unique.



Le Rhino des Blood Angels bénéficie des améliorations existant dans le Predator Baal, afin d'augmenter très sensiblement sa vitesse et sa mobilité. Ces altérations sont relativement récentes, mais les Techmarines du chapitre ont de tout temps expérimenté différents moyens de pousser les moteurs des Rhinos, chacune s'avérant dans le meilleur des cas peu fiable, et dans le pire des cas désastreuse. Ce n'est que lors de la Deuxième Guerre pour Armageddon qu'il fut tenté d'adapter les modifications conçues à l'origine pour le Predator Baal. Les résultats furent si satisfaisants que le parc entier de Rhinos du chapitre fut bien vite modifié de la sorte, ce qui profita également à tous les véhicules construits sur le même châssis, comme le Vindicator et le Razorback.

	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Rhino	Char, Rapide	4	11	11	10

Notez que tous les Rhinos Blood Angels (et les véhicules dérivés montrés page suivante) utilisent des moteurs modifiés de type "Lucifer", en usage exclusivement dans ce chapitre.

Les moteurs Lucifer font de ces véhicules des engins de type "rapide", comme indiqué dans le profil de chacun.

ÉQUIPEMENT : Fulgurant, fumigènes.

TRANSPORT :

Le Rhino a une capacité de transport de 10 figurines. Il ne peut pas transporter de figurines en armure Terminator.

Postes de Tir : Deux figurines peuvent faire feu depuis la trappe supérieure d'un Rhino.

Points d'Accès : Un Rhino a un point d'accès sur chaque flanc, et un à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES :

Réparation : Les Rhinos sont des véhicules particulièrement robustes, à même d'être réparés par leur équipage au beau milieu d'une bataille. Si un Rhino est immobilisé pour n'importe quelle raison, son équipage peut tenter de le réparer lors des tours suivants, au lieu de le faire tirer. Jetez 1D6 pendant la phase de tir. Sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus immobilisé.

RAZORBACK

Le Razorback est une variante plus lourdement armée du Rhino. Elle sacrifie une partie de sa capacité de transport pour l'ajout d'une tourelle d'armes jumelées.

Il est souvent déployé en appui des Rhinos, sa puissance de feu accrue augmente alors l'impact de la force de frappe sans compromettre sa mobilité. Les escouades embarquées dans ce genre de véhicule accompagnent généralement les assauts blindés du chapitre.

ÉQUIPEMENT : Bolters lourds jumelés, fumigènes.

TRANSPORT :

Six figurines. Le Razorback ne peut pas embarquer de figurines en armure Terminator.

Postes de Tir : Aucun

Points d'Accès : Un point d'accès sur chaque côté et un à l'arrière.

PREDATOR

Il s'agit du principal char d'assaut des Blood Angels. Sa capacité de transport a été totalement supprimée pour un meilleur blindage frontal et un armement lourd monté sur une tourelle principale. Des tourelles latérales sont fréquemment ajoutées.

Le Predator tire particulièrement profit des moteurs Lucifer. Ajouté aux systèmes de refroidissement et aux supprimeurs de recul développés pour le Baal, ce char bénéficie d'une cadence de tir grandement améliorée, qu'il peut délivrer tout en roulant.

ÉQUIPEMENT

Autocanon, fumigènes.

WHIRLWIND

Le Whirlwind est une pièce d'artillerie mobile, un blindé capable de délivrer avec précision une pluie de missiles sur les positions ennemies. Ses systèmes de visée sont tellement perfectionnés qu'ils lui permettent de maintenir un tir de barrage même sur un ennemi sur lequel il ne dispose pas d'une ligne de vue directe. Les Blood Angels préfèrent engager l'ennemi au corps à corps, mais quelques-uns de leurs capitaines insistent pour que les forces sous leur commandement comprennent au moins un exemplaire de ce type de tank.

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles multiple Whirlwind, fumigènes.

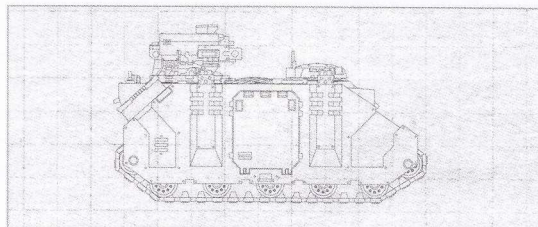
VINDICATOR

Depuis son entrée en service, le Vindicator a connu de nombreuses évolutions, mais il a toujours gardé ce qui le caractérise : son redoutable canon. Qu'il se trouve à la pointe d'un fer de lance ou que sa mission soit d'abattre des fortifications ennemies, le Vindicator est un engin terrifiant, et cela n'est jamais aussi vrai que lorsque son équipage est constitué de Blood Angels. Ceux-ci aiment faire foncer leur engin à pleine vitesse afin de pouvoir faire parler le plut tôt possible leur canon à courte portée.

ÉQUIPEMENT

Canon Démolisseur, fulgurant, fumigènes.

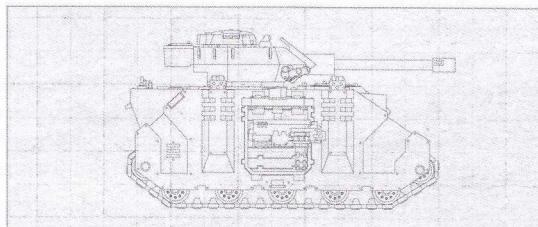
	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Razorback	Char, rapide	4	11	11	10



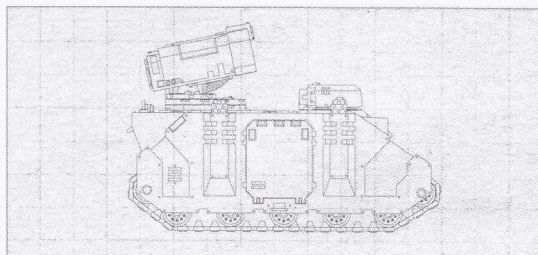
"Que la nuit serve de voile à notre vengeance."

- Frère Sorin, Armurier

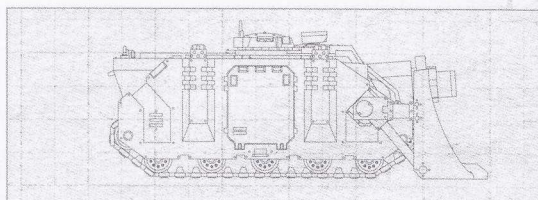
	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Predator	Char, rapide	4	13	11	10



	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Whirlwind	Char, rapide	4	11	11	10



	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Vindicator	Char, rapide	4	13	11	10





PREDATOR BAAL

Le modèle Baal est une variante très particulière du tank Predator, uniquement en usage chez les Blood Angels et leurs chapitres successeurs. Il est en service au sein de ces forces depuis les tout premiers jours de la Grande Croisade, lorsque les Blood Angels en découvrirent les Schémas de Construction Standard dans une ancienne salle forte en ruine. Dans une attitude qui conduisit à de nombreuses controverses, les Blood Angels refusèrent de transmettre leur découverte à l'Adeptus Mechanicus, malgré les conséquences que cela pouvait avoir, et la rapportèrent sur Baal où elle prit place parmi les autres reliques du chapitre.

La découverte du Predator Baal s'avéra incroyablement profitable pour les Blood Angels. Ils pouvaient dès lors disposer de l'une des toutes dernières évolutions du Predator, équipée de canons d'assaut jumelés en tourelle principale, un armement complété par des bolters lourds ou des lance-flammes lourds en tourelles latérales. Cette configuration correspondait bien mieux aux tactiques de combat des Blood Angels que les modèles courants. De plus, le Predator Baal disposait d'une vitesse de pointe supérieure à celle des modèles plus anciens, une caractéristique que les Techmarines des Blood Angels se hâtèrent de copier pour l'appliquer aux autres tanks du chapitre.

Cette configuration unique signifie que le Predator Baal est plus lourdement blindé et armé que d'autres véhicules d'une taille et d'une vitesse similaires. Ils font souvent office d'avant-garde et agissent en avant du gros de l'armée, traquant les

patrouilles ennemies ou contournant la ligne de front pour aller frapper les dépôts de carburant, de munitions ou toute autre cible vitale pour l'ennemi. Dans des engagements plus limités, un Baal pourrait très bien être déployé en appui d'une ou deux escouades Tactiques ou d'Assaut. Son armement pourra même être modifié selon la mission à accomplir, avec un canon Tempête de Feu en tourelle principale, une solution éprouvée s'il faut débusquer l'adversaire de bunkers ou de barricades. L'addition de tourelles latérales viendra renforcer sa puissance de feu.



Compte tenu de l'efficacité du Predator Baal et de sa polyvalence au sein des forces Blood Angels, il n'est pas étonnant que ceux-ci veillent encore plus jalousement sur ces véhicules. Les émissaires de l'Adeptus Mechanicus ne manquent jamais de venir jeter un coup d'œil sur un champ de bataille qui a vu l'engagement de Predators Baal. Les Techno-prêtres n'ont jamais pardonné ce qu'ils considèrent comme un vol de la part des Blood Angels, et ils font tout pour mettre la main sur une épave de ce modèle de tank afin de ramener les secrets technologiques qu'elle renferme dans le légitime giron de la confrérie du Dieu-Machine.

Jusque-là, les relations entre les Blood Angels et l'Adeptus Mechanicus sont restées relativement pacifiques, comme il est raisonnable de la part d'alliés ancestraux, mais qui sait ce que le futur peut réserver ?



		Blindage
		CT Av. Fl. Arr.
Type		
Predator Baal	Char, rapide	4 13 11 10

EQUIPEMENT : Canons d'assaut jumelés, fumigènes.

Canon Tempête de Feu : Il s'agit d'un énorme lance-flammes projetant un jet colossal de promethium enflammé au beau milieu des rangs ennemis. Les couverts ne sont d'aucune protection et seuls les blindages les plus épais peuvent offrir une chance de salut.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	6	3	Lourde 1

RÈGLES SPÉCIALES : Scouts

LAND RAIDER

Même si ses origines se perdent dans la nuit des temps, Le Land Raider reste le blindé le plus destructeur et le plus polyvalent à la disposition des officiers Blood Angels. Sa coque en céramite et adamantium abrite un compartiment de transport assez grand pour accueillir une escouade complète de dix Space Marines avec tout leur équipement et munitions.



Au cours des siècles, différents modèles de Land Raider ont été intégrés à l'arsenal des Blood Angels. La plupart de ces variantes du modèle de base ont été laissées de côté par les combattants de ce chapitre car elles ne correspondaient pas à leur tempérament guerrier. Deux d'entre elles, cependant, le Land Raider Crusader et le Land Raider Redeemer, sont tout autant appréciées que le modèle original. Les redoutables systèmes Ouragan du Land Raider Crusader et les terribles canons Tempête de Feu du Redeemer sont des configurations d'armement idéales pour les Blood Angels, peu d'autres chapitres Space Marines exploitent autant cette stratégie de puissance de feu à courte portée que les Fils de Sanguinius.

La seule réserve des Blood Angels en ce qui concerne le Land Raider, est que leurs Techmarines ont jusque-là toujours été incapables de trouver un moyen de pousser leurs moteurs ou de les améliorer d'une manière ou d'une autre, ce qui empêche les Land Raiders du chapitre de pouvoir rester au contact des Rhinos équipés de moteurs Lucifer. Les Blood Angels utilisent donc des Thunderhawks pour les déposer directement au milieu des combats, faisant confiance en la légendaire robustesse de ce tank pour assurer un atterrissage en sécurité pour l'équipage et les occupants. C'est une tactique risquée, mais qui s'est avérée décisive de nombreuses fois, lorsque la rampe d'accès s'abattait directement sur les positions ennemies.

TRANSPORT : Le **Land Raider** a une capacité de transport de **dix figurines**. Le **Land Raider Crusader** a une capacité de transport de **seize figurines**. Le **Land Raider Redeemer** a une capacité de transport de **douze figurines**.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Un Land Raider possède un point d'accès sur chaque flanc et un à l'avant de la coque.

RÈGLES SPÉCIALES :

Frappe en Profondeur : Une unité effectuant une *frappe en profondeur* à bord d'un Land Raider ne peut pas effectuer d'assaut lors du tour où elle entre en jeu.

Esprit de la Machine : Le véhicule peut tirer avec une arme de plus que la normale. De plus, cette arme peut viser une unité différente des autres armes, en respectant les règles normales de tir. Ainsi, un véhicule qui s'est déplacé à vitesse de combat peut tirer avec deux armes, et un véhicule qui s'est déplacé à vitesse de manœuvre ou qui a subi un *dégât équipage secoué* ou *équipage sonné* peut tirer avec une seule arme.

Véhicule d'Assaut : Les figurines qui débarquent d'un Land Raider depuis n'importe quel point d'accès peuvent lancer un assaut lors du même tour. Notez qu'une unité effectuant une *frappe en profondeur* à bord d'un Land Raider ne peut pas effectuer d'assaut dans le tour où elle entre en jeu.



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

ÉQUIPEMENT :

Land Raider :

Deux tourelles avec canons laser jumelés, une tourelle avec bolters lourds jumelés, fumigènes.

Land Raider Crusader :

Deux tourelles Ouragan, une tourelle avec canons d'assaut jumelés, fumigènes, auto-lanceurs de grenades à fragmentation.

Land Raider Redeemer :

Deux tourelles avec canon Tempête de Feu, une tourelle avec canons d'assaut jumelés, fumigènes, auto-lanceurs de grenades à fragmentation.

AÉRONEF DE TRANSPORT STORMRAVEN

L'aéronef de transport Stormraven est un ajout relativement récent à l'arsenal des Blood Angels. Tout comme le Thunderhawk, un appareil similaire même s'il est bien plus répandu et plus imposant, le Stormraven est extrêmement polyvalent, combinant les rôles tactiques d'un module d'atterrissage, d'un transport blindé et d'un appareil d'attaque au sol.

L'introduction récente du Stormraven s'est faite dans des circonstances assez floues. D'après certaines rumeurs, son Schéma de Construction Standard fut redécouvert au début de M41 dans des archives martiennes égarées, mais l'Adeptus Mechanicus refusa de lancer une production de masse avant de s'être assurée que les schémas étaient sains, exempts de toute contamination et en totale conformité avec les préceptes du Dieu-Machine. Certaines sources prétendent pourtant que le Stormraven était déjà en service avant cette époque, en particulier au sein des Chevaliers Gris, ce chapitre secret basé sur Titan et spécialisé dans la chasse aux démons. Qui peut savoir où se situe la vérité, la bureaucratie de l'Imperium étant un véritable labyrinthe dans lequel il est si facile de se perdre ? On peut imaginer que cette introduction tardive du Stormraven dans les forces armées de l'humanité est tout autant due à quelques rivalités politiques qu'à une inertie administrative, voire un blocage de la part de l'Adeptus Mechanicus.

Le Stormraven est donc plus petit que le Thunderhawk mais, grâce à ses propulseurs vectoriels, il est bien plus agile. Ceci ajouté à la compétence et les sens accrus de l'équipage de Space Marines lui permet de se faufiler entre les tirs des batteries antiaériennes ou entre les tours des cités-ruches. Les Blood Angels utilisent cet appareil comme support aérien dans des environnements où il serait imprudent ou impossible de faire intervenir des Thunderhawks. D'autres chapitres emprunteront une voie différente, comme des modules d'atterrissage ou des Land Raiders, pour atteindre le même but stratégique, mais les Blood Angels refusent de céder la maîtrise du ciel à quiconque, même momentanément.

La mission confiée aux Stormravens varie d'un champ de bataille à un autre et, par extension, selon la personnalité du commandant en poste. Nombreux sont ceux qui préfèrent l'utiliser pour remplacer d'autres moyens de transport, compte tenu du fait qu'il combine l'assaut orbital du module d'atterrissage et la polyvalence sur le terrain des Rhinos et Razorbacks. Douze Space Marines totalement équipés peuvent embarquer dans le compartiment en adamantium du Stormraven, prêts à débarquer dès que la rampe d'assaut de l'appareil se sera abattue, ou à effectuer une descente grâce à des réacteurs dorsaux si un atterrissage n'était pas possible. De plus, le Stormraven peut également transporter un redoutable Dreadnought dans son espace arrière, et c'est l'appareil le plus petit capable de faire cela. Mais il convient aussi de considérer son formidable armement qui, même s'il peut varier d'appareil en appareil, n'a rien à envier aux plus redoutables véhicules roulants du chapitre et est plus que capable d'infliger de très gros dégâts à l'ennemi.

ÉQUIPEMENT : Bolters lourds jumelés, canons d'assaut jumelés, quatre missiles Bloodstrike.

Missiles Bloodstrike : Ces missiles disposent d'un double étage de propulsion, conçu pour transpercer les tanks ennemis les mieux blindés. Chaque missile ne peut être tiré qu'une seule fois par partie.

Portée	Force	PA	Type
72 ps	8	1	Lourde 1, tir unique

Blindage en Céramite : La coque du Stormraven est conçue pour résister aux conditions extrêmes d'une entrée dans l'atmosphère, mais également aux armes les plus destructrices. Les armes à fusion ne bénéficient pas du D6 supplémentaire en pénétration de blindage lorsqu'elles tirent sur un Stormraven.

TRANSPORT :

Le Stormraven peut transporter deux unités séparées : une unité comptant jusqu'à 12 figurines dans son compartiment, plus 1 Dreadnought dans l'espace arrière (si le Stormraven explose, le Dreadnought subira une touche de Force 4 sur son blindage arrière). Contrairement aux autres véhicules de transport, le Stormraven peut embarquer de l'infanterie autoportée (chaque figurine compte pour deux en ce qui concerne la capacité de transport). Pour ce qui est de la capture/contestation des objectifs ou l'embarquement/débarquement, toutes les mesures sont effectuées à partir du socle du Stormraven. Par exemple, une unité souhaitant embarquer dans un Stormraven peut le faire si, à la fin de son mouvement, toutes ses figurines se trouvent dans un rayon de 2 ps autour du socle de l'appareil.

Postes de Tir : Aucun

Points d'Accès : Un Stormraven dispose d'un point d'accès à l'avant de sa coque, un sur chaque flanc et un autre à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe en profondeur

Véhicule d'Assaut : Des figurines qui débarquent d'un Stormraven peuvent lancer un assaut au cours du même tour (à moins que le Stormraven ne vienne d'effectuer une *frappe en profondeur*).

Esprit de la Machine (voir page 37).

Cieux de Sang : Si le Stormraven s'est déplacé à vitesse rapide, ses passagers peuvent tout de même débarquer, mais en suivant la procédure suivante. Désignez n'importe quel point survolé par le Stormraven durant son déplacement et déployez l'escouade comme si elle effectuait une *frappe en profondeur*. Si l'unité dévie, chaque figurine doit effectuer immédiatement un test de terrain dangereux. Les figurines équipées de réacteurs dorsaux n'ont pas à effectuer de test de terrain dangereux (à moins qu'elles n'atterrissent directement dans un terrain dangereux), mais elles peuvent utiliser en plus la règle *l'Attaque des Anges* pour faire un atterrissage encore plus précis. Si n'importe laquelle des figurines ne peut pas être déployée, l'unité est détruite comme décrit par le résultat 1-2 du tableau des incidents de frappe en profondeur. Notez que des figurines qui débarquent de cette manière ne peuvent pas lancer d'assaut au cours du même tour.

	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Arr.
Stormraven	Antigrav, rapide	4	12	12	12

TECHMARINE

Les Techmarines sont les armuriers du chapitre, responsables de la fabrication et de la maintenance de toutes ses armes, depuis les munitions pour bolter, jusqu'aux tours des lasers de défense. Sans les compétences des Techmarines, les Blood Angels auraient depuis longtemps disparu dans les limbes de l'histoire, car à quoi servent la poigne de fer et la férocité des Space Marines s'ils ne disposent pas d'un vaisseau spatial pour les transporter sur les mondes où leur présence est nécessaire ?

Tous les vingt ans, les Techmarines du chapitre passent parmi les rangs de leurs frères de bataille pour repérer ceux qui disposeraient des qualités et du talent pour rejoindre leur énigmatique confrérie. Il ne manque jamais de tels candidats, car manipuler la technologie n'est rien de plus qu'une autre forme d'art, et les Blood Angels ont toujours montré une certaine aptitude pour les préoccupations artistiques. C'est peut-être pour cette raison que l'on dit que les Blood Angels alignent les meilleurs Techmarines et artificiers de l'Adeptus Astartes, et que leur attirance pour l'élégance et la sophistication a été poussée à un niveau très élevé. Cette capacité naturelle aide grandement les Techmarines novices tout au long de leur initiation aux arcanes de la technologie.

Ce n'est pas sur Baal, mais sur la planète Mars que les Techmarines suivent leur enseignement et sont instruits dans les mystères du Dieu-Machine par ses plus ardents adorateurs, les membres de l'Adeptus Mechanicus. Quel que soit le ressentiment que puisse avoir l'Adeptus de Mars envers les Blood Angels, suite à l'affaire du schéma du Predator Baal, les anciens pactes qui unissent les chapitres et le culte du Dieu-Machine subsistent, sans doute parce que ces pactes furent passés par ordre de l'Empereur et qu'aucune des deux parties ne remettrait en question Sa volonté. Sous la tutelle de l'Adeptus Mechanicus, les Techmarines novices sont immergés dans le savoir précieusement gardé de la technologie, les rites de maintenance et de réparation sur le champ de bataille, ceux de forge et de création, les cantiques d'éveil et d'incarnation. Une fois l'entraînement terminé, un Techmarine devient capable d'accomplir de vrais miracles, ramenant à la vie des véhicules réduits à l'état d'épaves et des armes devenues inutilisables par une simple apposition des mains, et l'aide de quelques Serviteurs spécialisés. De tels talents font du Techmarine une personne indispensable sur un champ de bataille, même si sa mystérieuse double allégeance envers son chapitre et le Dieu-Machine ne manque pas de soulever certaines méfiances.

RÈGLES SPÉCIALES :

Techmarine uniquement :

Et ils ne Connaîtront pas la Peur

Bénédiction de l'Omnimesse : Si un Techmarine se trouve en contact avec un véhicule endommagé durant sa phase de tir, il peut tenter de le réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 et ajoutez les modificateurs suivants :

Chaque Serviteur avec servo-bras de l'unité +1
Le Techmarine a un servo-harnais +1

Si le résultat est 5 ou plus, vous pouvez choisir de réparer un résultat *arme détruite* ou *véhicule immobilisé*. Si vous réparez un résultat *arme détruite*, l'arme en question pourra faire feu dès la phase de tir suivante. Un Techmarine ne peut pas effectuer de réparation s'il est à terre ou bat en retraite.

Sapeur : Un Techmarine peut améliorer l'efficacité d'un couvert en renforçant ses cloisons par quelques soudures. Lorsque vous vous déployez, désignez un élément de ruine dans votre zone de déploiement, que votre Techmarine fortifiera. La sauvegarde de couvert conférée par la ruine est améliorée d'un point. Par exemple, une ruine ordinaire (sauvegarde de couvert de 4+) fortifiée conférera une sauvegarde de couvert de 3+. Une ruine ne peut être fortifiée qu'une seule fois.



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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie

ÉQUIPEMENT :

Techmarine uniquement :

Armure d'artificier, bolter ou pistolet bolter, servo-bras (voir page 58), grenades frag et antichars.

Serviteur uniquement :

Servo-bras, arme de corps à corps.



CAPITAINE

Se conformant aux préceptes du Codex Astartes, les Blood Angels comptent traditionnellement dix capitaines, un pour commander chacune des dix compagnies du chapitre. Le nombre réel des capitaines en activité peut être parfois inférieur, à cause de la mort de certains d'entre eux au combat, ou supérieur parce que des brevets ont été accordés en avance pour assurer à un sergent vétéran l'autorité suffisante pour diriger une force de frappe précise. Une fois nommé, il est impensable qu'un capitaine soit dégradé pour incompétence. Après tout, ces personnages ne sont pas que de simples chefs, mais également des parangons de devoir et de bravoure qui servent d'exemple à leurs frères de bataille. De même, il n'est pas rare que Dante et le Conseil du Chapitre retardent un peu le remplacement d'un capitaine tombé au champ d'honneur pour s'assurer de faire le bon choix.

Il est très rare que le chapitre entier combatte au même endroit, ses compagnies se retrouvent donc le plus souvent éparpillées dans différentes zones de guerre. Les capitaines Blood Angels bénéficient par conséquent d'une certaine autonomie que leur jalousent nombre des officiers supérieurs impériaux. Cette liberté est cependant un lourd fardeau.

Chaque bataille à laquelle participent les Blood Angels n'est pas une vulgaire escarmouche, mais un combat crucial participant à cette guerre totale pour la survie de l'humanité. Dans de tels conflits, il n'existe pas de défaite mineure, chaque monde perdu et chaque parcelle de territoire abandonnée rapprochent

un peu plus l'humanité de son extinction. De même, le capitaine est responsable de la vie des frères combattants placés sous son commandement. Chaque Blood Angel perdu au combat est une blessure dont le chapitre devra se remettre. Si leurs vies doivent être sacrifiées sur l'autel de la guerre, cela doit être en servant les causes les plus nobles.



Les capitaines sont les plus grands guerriers des Blood Angels en plus d'être leurs commandants. En réalité, il ne serait pas exagéré de dire qu'ils font partie des plus terribles combattants à lutter pour défendre l'humanité. Chacun d'eux dispose des capacités et des réflexes particuliers aux Space Marines, affinés par de longues années de service et de guerre parmi les étoiles. Cependant, aucun d'eux n'est une tête brûlée. Ils s'appuient sur des décennies, parfois même des siècles d'expérience pour guider leurs actions et leur stratégie, et accomplir des exploits que l'être ordinaire considérerait comme étant de l'ordre du miracle.

Un capitaine est par conséquent un terrible guerrier capable des actes les plus fantastiques, aussi bien en se jetant lui-même au beau milieu de la mêlée, qu'en faisant office d'architecte suprême d'une stratégie de grande envergure. Seule la mort mettra fin à son service, et même là encore, un de ses frères de bataille s'avancera pour reprendre sa charge et poursuivre le combat au nom de l'Empereur.



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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, bolter ou pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars, halo de fer.

Halo de Fer : Cet artefact incorpore un puissant générateur de champ énergétique capable de repousser les plus terribles attaques. Il confère à son porteur une sauvegarde invulnérable de 4+.

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant.

"Dois-je encore faire preuve de mon allégeance? J'ai arpenté le sol imbibé de sang de dix mille mondes, et j'ai libéré des millions d'âmes de l'emprise du Chaos. Quel acte de plus grande dévotion pourrais-je accomplir pour démontrer ma loyauté?"

- Capitaine Phaxton, 7^e Compagnie des Blood Angels

LE CAPITAINE TYCHO

Le Frère-Capitaine Erasmus Tycho fut l'un des plus compétents officiers des Blood Angels, certaines rumeurs en firent même le protégé de Dante et son successeur désigné. Aujourd'hui, il représente le fait que même les plus brillants et prometteurs membres du chapitre ne sont pas à l'abri de la Rage Noire.

Tycho prit le commandement de la 3^e Compagnie des Blood Angels lorsque son prédécesseur fut tué durant la Deuxième Guerre pour Armageddon. L'ancien sergent se démontra très vite digne de son avancement en mettant en déroute le Kulte d'la Vitesse du Boss Grakka, et en reprenant d'importantes positions défensives le long du fleuve Chaeron. La 3^e Compagnie poursuivit sur sa lancée en allant s'en prendre aux dépôts de ravitaillement orks sur Armageddon Prime.

C'est durant l'une de ces missions que Tycho et ses hommes tombèrent dans une embuscade. Même si les Blood Angels parvinrent à s'en sortir, leur nouveau capitaine fut victime d'un pouvoir psychique libéré par un Bizarboy ork au début de l'engagement et fut même laissé pour mort. Tycho survécut pourtant, personne ne comprit comment, mais les séquelles du terrible pouvoir lui laissèrent une moitié du visage figée à jamais dans un sinistre rictus. À l'instar de tout autre Blood Angel, Tycho était attaché à la beauté, et sa situation fut pour lui pire que la mort. C'est cette amertume qui commença à ronger petit à petit le cœur pur de Tycho, ouvrant la porte à cette rancœur qui était jusque-là restée dissimulée au plus profond de lui-même.

Incapable de supporter les regards de pitié de ses frères, il ordonna aux artificiers les plus compétents du chapitre de lui fabriquer un masque. Ceci suffit à lui redonner toute sa prestance, et pour le reste de la campagne sur Armageddon, la 3^e Compagnie des Blood Angels tint sa place au plus fort des combats, Tycho dirigeant les opérations, comme il l'avait fait durant les premiers temps. Cependant, il fut vite évident pour tous les observateurs que le capitaine était pris d'une ferveur presque fanatique chaque fois qu'il sentait l'odeur du sang ork flotter dans l'air.

Une fois la campagne terminée, il fut clair pour tous que Tycho n'était plus le même. Il était devenu incapable de profiter des halls de la forteresse du chapitre, car leur immense beauté ne faisait que lui rappeler sa propre déchéance. À regret, Dante ne put que se résoudre à l'affecter en permanence à des zones de guerre, et même là, son tempérament devenait chaque jour plus violent et ses actions toujours plus risquées, au point d'en être parfois déraisonnées. Finalement, lorsqu'une nouvelle campagne débuta sur Armageddon, Tycho succomba à la Rage Noire et dut rejoindre la Compagnie de la Mort. Et ce fut sur Armageddon, là où il aurait sans doute dû périr bien des années plus tôt, qu'il tomba finalement, en proie à une fureur démente alors qu'il se jetait sur les défenses orks de la ruche Tempestora.

Notez qu'il existe deux profils différents pour représenter le Capitaine Tycho. Le premier le représente alors qu'il était un jeune capitaine sain d'esprit, l'autre est son profil une fois qu'il eut rejoint la Compagnie de la Mort. Bien sûr, votre force ne peut inclure que l'un des deux.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Capitaine Tycho	6	5	4	4	3	5	3	10	2+
Tycho C ^e de la Mort	7	4	4	4	3	5	4	8	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier, pistolet bolter, grenades frag et antichars, halo de fer.

Chant de Sang : Il s'agit d'une arme combinée bolter/fuseur pouvant utiliser les munitions spéciales décrites page 27.

La Main du Déjà-Mort : Les attaques au corps à corps de Tycho ignorent les sauvegardes d'armure et lancent 1D6 supplémentaire pour la pénétration de blindage. La *Main du Déjà-Mort* inclut également des armes digitales, permettant à Tycho de relancer un seul jet pour blesser par phase d'assaut.

RÈGLES SPÉCIALES :

Capitaine Tycho :

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, personnage indépendant, Ennemis Jurés : Orks.

Rites de Bataille : Tant que le Capitaine Tycho est sur le champ de bataille, toutes les autres unités Blood Angels amies utilisent son Commandement pour leurs tests de moral et de pilonnage.

RÈGLES SPÉCIALES :

Tycho dans la Compagnie de la Mort :

Rage Noire (voir page 44), Sans peur, Insensible à la douleur, Course, Charge féroce, Ennemis jurés : Orks, Implacable.



CHAPELAINS

Les Chapelains sont les gardiens spirituels des Blood Angels. Ils préservent les secrets du chapitre, garantissent la pérennité de son credo et veillent constamment à déceler chez leurs frères les moindres signes de la Rage Noire. Au combat, les Chapelains se muent en prêtres guerriers dont l'armure noire de jais est surmontée d'un heaume à l'aspect de crâne ou d'un masque mortuaire. La mise d'un Chapelain est tout entière façonnée pour rappeler la mortalité de toutes choses et pousser ses frères à se dépasser avant que le trépas ne les prenne, mais aussi pour terrifier l'ennemi.

Lorsqu'il participe à une bataille, on retrouve un Chapelain au cœur des combats, où il savoure le carnage qu'il sème comme seul un homme accomplissant la plus sacrée des missions peut le faire. Chaque coup de son Crozius est accompagné d'une prière ou d'un cantique, chaque coup est une offrande au Primarque et à l'Empereur. Tant de piété ne peut que renforcer le bras et le cœur des frères de bataille aux alentours, les pousser à ignorer leurs peurs pour remporter la victoire au nom du chapitre.

Les Réclusiarques - les Chapelains les plus hauts gradés - sont les gardiens du Reclusiam, le saint des saints des Blood Angels. Le Reclusiam se trouve au cœur de la grande spire qui domine le reste de la forteresse-monastère du chapitre, et que seule la flèche des Prêtres Sanguiniens dépasse en hauteur. Aucun autre secteur de la forteresse n'est aussi révééré que le

Reclusiam. Il est décoré de reliques et de bannières issues des siècles d'existence du chapitre, et ses pierres noires sont imprégnées d'une atmosphère de grandeur et d'histoire. C'est là que les Chapelains conduisent leurs cérémonies, leurs rites d'Initiation, de Vengeance et de Rédemption, le Pacte de Sang et le Rassemblement de l'Ost. Jadis, cette tour abritait les quartiers de Sanguinius, et les Blood Angels pensent que leur Primarque bien-aimé peut entendre toute prière lui étant adressée dans ces lieux.

Une petite antichambre s'étend au nord du Reclusiam, une salle forte scellée à laquelle seuls les membres du conseil du chapitre ont accès. C'est là que sont conservés les Parchemins de Sanguinius, les textes sacrés notés par le Primarque au cours de sa longue vie, et qui sont censés renfermer des informations cruciales concernant les heures de ténèbres à venir. C'est aussi là que reposent les archives du chapitre, les récits des grandes victoires et des exploits de ses héros. Ces grimoires rédigés à l'encre de sang sont conservés par fierté et par tradition, mais aussi pour des raisons plus pratiques : si un frère de bataille ignore les actions passées de son chapitre, à quelle aune peut-il mesurer ses propres hauts faits ? Les actes d'un Blood Angel se doivent en effet d'être à la hauteur de ceux de ses pairs, mais aussi de ceux de ses ancêtres. Ainsi, chaque frère de bataille s'efforce d'agir avec honneur sous les yeux des Chapelains, afin de peut-être devenir un jour un exemple pour les générations à venir.



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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, bolter ou pistolet bolter, grenades frag et antichars.

Rosarius : Un Rosarius est un médaillon porté par les Chapelains. Il s'agit d'une relique spirituelle incorporant un champ de conversion petit mais puissant qui protège le Chapelain de toute attaque physique ou psychique.

Un Rosarius confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

Crozius Arcanum : Le Crozius Arcanum est le symbole du ministère d'un Chapelain. C'est une arme énergétique.

RÈGLES SPÉCIALES : Personnage indépendant.

L'Honneur du Chapitre : Un Chapelain incarne l'honneur du chapitre. Le Chapelain et toute escouade qu'il rejoint sont *sans peur*, comme décrit dans le livre de règles.

Liturgies du Sang : Lors du tour de joueur où ils lancent un assaut, un Chapelain et tous les membres de l'escouade qu'il a rejointe peuvent relancer leurs jets pour *toucher ratés*. Les figurines de la Compagnie de la Mort peuvent de plus relancer leurs jets pour *blessé ratés* (leur colère est décuplée par les sermons enflammés du Chapelain).

LEMARTES, GARDIEN DES ÉGARÉS

Le Chapelain Lemartes succomba à la Rage Noire au milieu des préparatifs de la libération d'Hadriath XI. Mais à la différence des autres guerriers de la Compagnie de la Mort qui menèrent l'assaut planétaire, Lemartes survécut à l'attaque initiale et, presque invulnérable, se tailla un chemin sanglant parmi les orks. Ce n'est que lorsque la bataille eut été remportée qu'il s'effondra à la suite des blessures reçues. Il fut amené à l'Apothecarium de campagne, installé dans la forteresse reconquise, et attendit l'arrivée d'Astorath, le Rédempteur des Égarés, pour recevoir le don de l'oubli.

Mais lorsqu'Astorath arriva pour donner au Chapelain l'étreinte de la mort, ce dernier demanda de vivre pour continuer à éliminer les ennemis de l'Empereur. Pareille occurrence était inédite. Les yeux de Lemartes étaient injectés de sang, ses muscles tressaillaient de fureur, mais ses paroles étaient claires et réfléchies. Les membres de la Compagnie de la Mort étaient souvent si dérangés qu'Astorath devait les combattre avant de pouvoir prendre leur vie, mais personne ne l'avait défié de manière aussi lucide. Rejetant toute protestation des autres Marines, Astorath ordonna que le Chapelain soit placé en stase et renvoyé sur Baal afin que les Archivistes et les Prêtres Sanguiniens du chapitre puisse lui faire passer des examens poussés.

L'enquête dura plusieurs mois, que Lemartes passa dans les serres glacées de la stase afin de garantir la sécurité de tous, et les résultats confirmèrent les espoirs d'Astorath. Lemartes souffrait bel et bien de la Rage Noire, comme en témoignaient tous les signes physiques habituels. Mais son esprit n'avait pas succombé à la démence - par son incroyable volonté, le Chapelain maîtrisait la folie de son état. Plusieurs Prêtres Sanguiniens arguèrent qu'il ne s'agissait que d'un répit temporaire et que Lemartes plongerait dans l'insanité dès qu'il sortirait de stase, mais Astorath n'en était pas si sûr. Il refusa de tuer Lemartes, comme certains Prêtres le lui demandaient, mais l'éveilla de son sommeil forcé et lui offrit une nouvelle manière de continuer à servir le chapitre.



Lemartes devint ainsi le Gardien des Égarés, le geôlier de la Compagnie de la Mort. Il a depuis remboursé sa dette spirituelle envers Astorath, car sous sa direction, la Compagnie de la Mort n'a jamais été aussi puissante, et ses exploits présents éclipsent ses hauts faits passés. À la fin de chaque bataille, Lemartes est de nouveau placé en stase, afin de sommeiller pendant des semaines ou des mois, en attendant que ses talents soient de nouveau requis. Pour Lemartes, il n'y a plus de calme avant la tempête : sa vie n'est plus faite que de batailles continues, car il n'est sorti de stase que pour se battre.

Lemartes vit sur du temps emprunté, car même sa prodigieuse volonté ne pourra pas retenir la main de la Rage Noire indéfiniment. Mais pour l'instant, le féroce Chapelain tient bon. Il est un symbole d'espoir au sein d'un chapitre glissant peu à peu dans les ténèbres, car s'il est capable de penser de manière rationnelle et de continuer à servir le chapitre malgré les ravages de la Rage Noire, peut-être que d'autres frères de batailles le pourront...



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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux, Rosarius (voir page 42).

Le Crozius de Sang : On raconte qu'il s'agit de l'arme du tout premier Grand Chapelain des Blood Angels, et qu'elle fut remise à Lemartes par Astorath l'Inflexible.

Le Crozius de Sang est une arme énergétique de maître.

RÈGLES SPÉCIALES : Rage Noire (voir page 44), Sans Peur, L'Attaque des Anges, Insensible à la Douleur, Charge Féroce, Implacable.

Liturgies du Sang : Lors du tour de joueur où ils lancent un assaut, Lemartes et sa Compagnie de la Mort peuvent relancer leurs jets pour toucher et pour blesser ratés.

Fureur Sans Limite : Si un ennemi blesse Lemartes, la colère du Chapelain ne fait que croître. Si Lemartes subit une blessure non sauvegardée sans être tué, sa Force et son nombre d'Attaques passent immédiatement à 5.

LA COMPAGNIE DE LA MORT

Pour maîtriser la Rage Noire, les Blood Angels passent les veilles de batailles en prières pour le sacrifice de leur Primarque, plusieurs siècles auparavant. Les Chapelains vont d'homme en homme, les bénissant chacun à leur tour et notant ceux dont les yeux semblent vitreux, qui présentent une attitude engourdie ou, au contraire, surexcitée. Presque tous parviennent à surmonter cette intrusion dans leur esprit car leur entraînement de guerrier les prépare à contrôler cette pulsion et à la maintenir dans les profondeurs de leur être. Mais pour certains, l'empreinte de Sanguinius est trop forte, les souvenirs trop précis et trop exigeants. Lorsque les Chapelains entonnent le Moripatris, la Messe du Destin, les élus tombent dans les bras des prêtres et sont emportés. Les Marines ainsi affligés sont regroupés dans une unité spéciale, la Compagnie de la Mort.

Les guerriers de la Compagnie de la Mort cherchent le trépas au combat, c'est pourquoi ils partent se battre dans l'honneur. Chacun est revêtu d'une armure noire, frappée de croix écarlates qui représentent les blessures reçues par Sanguinius lors de son ultime combat contre Horus et ornée de parchemins qui proclament les exploits du Space Marine avant sa descente dans la folie. Dès le moment où un Frère de Bataille passe l'armure sépulcrale de la Compagnie de la Mort, il devient un mort en marche, perdu pour toujours pour le chapitre, mais commémoré dans ses récits.



Les membres de la Compagnie de la Mort se battent sans peur, comme il sied à des hommes dont la mort est une certitude, et la Rage Noire leur confère une force mentale si grande qu'ils sont capables d'ignorer des blessures qui quelques jours plus tôt les auraient tués. Sous le regard inflexible des Chapelains du chapitre, les Égarés de la Compagnie de la Mort connaîtront un triomphe que leurs frères ne peuvent pas partager, car ils se battront contre des périls inouïs pour rendre un ultime service au chapitre. Une grande partie des plus belles victoires des Blood Angels a été remportée après un assaut décisif de la Compagnie de la Mort, car peu d'ennemis sont en mesure de résister à la charge de ces guerriers frénétiques. Sur Antax, Mel'yanneth, Hollonan, Armageddon et d'autres mondes trop nombreux pour être mentionnés, la Compagnie de la Mort a accompli des miracles, et la légende de sa férocité s'est étendue jusque sur des mondes où les Blood Angels ne se sont jamais rendus.



Mais cette puissance martiale a un prix qui doit être payé tôt ou tard, soit sur le sol ensanglanté du champ de bataille, soit dans le calme fugitif qui suit les combats. Les rares membres de la compagnie à avoir survécu à la mêlée meurent peu après, victimes de leurs blessures ou du Rédempteur des Égarés, dont la charge est de mettre un terme à leur souffrance. En effet, la plupart des survivants finissent par être victimes de la Soif Rouge et se transforment en créatures bestiales affamées de chair et de sang. Mieux vaut une mort propre et honorable que de connaître pareil destin.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Compagnie de la Mort	5	4	4	4	1	4	2	8	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, bolter ou pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars.

RÈGLES SPÉCIALES : Sans Peur, Insensibles à la Douleur, Charge Féroce, Implacables.

Rage Noire : La Compagnie de la Mort est sujette à la règle spéciale universelle *Rage*. De plus, elle ne compte jamais comme une unité opérationnelle.

“Traitez-les avec honneur, Frères. Non parce qu'ils nous amèneront aujourd'hui la victoire, mais parce que nous connaissons un jour leur sort.”

– Astorath l'Inflexible, Grand Chapelain des Blood Angels

ASTORATH L'INFLEXIBLE

Astorath l'Inflexible est le Grand Chapelain des Blood Angels et le Rédempteur des Égarés. Aucun titre dans tout le chapitre n'est plus révééré, ou plus honni. Révééré en raison du poids du fardeau qui est le sien, honni car ce fardeau est entaché du sang des Blood Angels.

Il revient à Astorath de chercher ceux des Héritiers de Sanguinius qui ont été pris par la Rage Noire, et dont la dégénérescence mentale est devenue si profonde que la mort au combat est désormais impossible. Une fois qu'il a trouvé sa proie, Astorath la tue d'un seul coup à la gorge afin de se jouer de la vitalité surnaturelle accordée par la Rage Noire. Il s'agit avant toute chose d'un acte de miséricorde, une faveur accordée à un être maudit. Il n'en demeure pas moins qu'aucun Blood Angel ne se sent en sécurité en présence d'Astorath, car chacun sait que la morsure de sa hache sera peut-être, un jour, la dernière chose qu'il ressentira.

S'il est officiellement lié aux Blood Angels, les devoirs d'Astorath le conduisent également au sein des chapitres successeurs. On considère depuis longtemps qu'il est préférable que son terrible office ne soit porté que par un seul guerrier, et jusque-là, cela a suffi. Ainsi, Astorath parcourt les étoiles, cherchant ceux de ses frères qui nécessitent la bénédiction de l'oubli.

Pour un observateur extérieur, il peut sembler que la présence d'Astorath attise les flammes destructrices de la Rage Noire. Certes, elle paraît plus puissante où qu'il se rende, et les plus sains des Blood Angels deviennent plus sauvages en la présence du Rédempteur. Mais la vérité est tout autre.

Astorath peut en effet sentir les effets dévastateurs de la Rage Noire avant qu'elle ne soit détectable par aucun autre moyen, y compris par sa victime. L'affliction de ses frères résonne dans son âme comme autant d'accords funestes, qui ne font que croître au fur et à mesure que davantage de Blood Angels lui succombent. La distance n'amoindrit pas cette symphonie de douleur. Que les victimes se battent sur Armageddon ou Ultramar, Astorath ressent leurs souffrances, et il doit alors leur rendre visite car tel est son lot.

Ainsi, le Rédempteur des Égarés est devenu un véritable Ange de la Mort, une légende de destruction connue aussi bien parmi les successeurs des Blood Angels que parmi leurs ennemis. Là où marche Astorath l'Inflexible, l'ennemi doit faire face non seulement à sa fureur, mais aussi à la ruée de Space Marines plongés dans le crépuscule de la Rage Noire. Et la tristesse qu'éprouve le Rédempteur aux malheurs de ses frères ne fait que le renforcer dans sa volonté de leur offrir une dernière victoire glorieuse avant que la mort ne les prenne. C'est pourquoi il se bat comme un démon, afin que les deux présents qu'il apporte, mort et rédemption, ne soient en aucun cas entravés.

ÉQUIPEMENT : Armure d'Artificier, pistolet bolter, grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux, Rosarius (voir page 42).

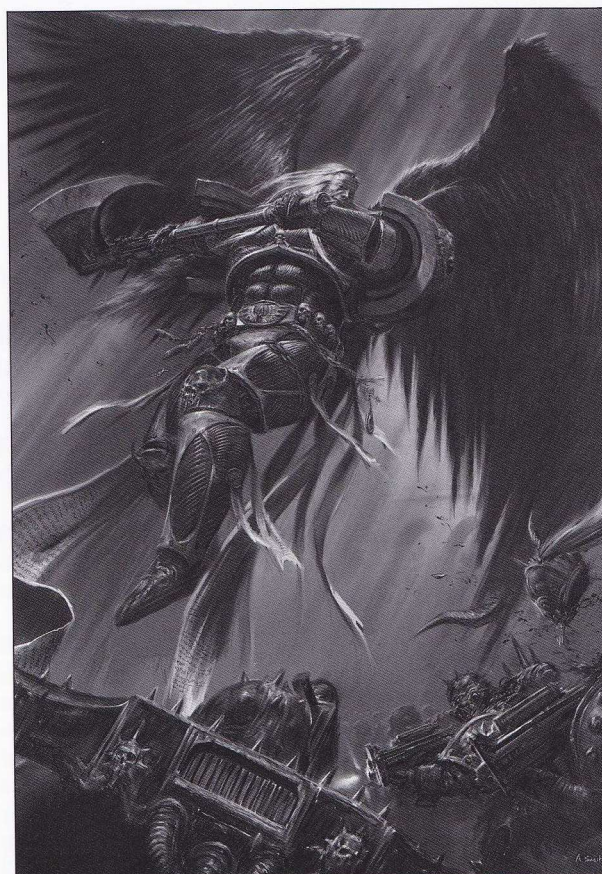
La Hache de l'Exécuteur : La Hache de l'Exécuteur est une arme énergétique à deux mains qui frappe avec une Force de 6. Les Sauvegardes Invulnérables réussies contre les blessures causées par la Hache de l'Exécuteur doivent être relancées.

RÈGLES SPÉCIALES : L'Attaque des Anges, Personnage Indépendant.

L'Honneur du Chapitre : Astorath incarne l'honneur de Sanguinius, et de tout le chapitre des Blood Angels. Toute escouade qu'il rejoint et lui sont *sans peur*, comme décrit dans le livre de règles.

Liturgies du Sang : Lors du tour de joueur où ils lancent un assaut, Astorath et tous les membres de son escouade peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés. Les figurines de la Compagnie de la Mort peuvent de plus relancer leurs jets pour blesser ratés (leur colère les rend particulièrement réceptives aux oraisons d'Astorath).

L'Ombre du Primarque : Si Astorath est présent dans l'armée, toutes les unités Blood Angels (amies ou ennemies !) suivant la règle spéciale *La Soif Rouge* succomberont à ses effets sur un résultat de 3 ou moins au lieu de 1.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Astorath l'Inflexible	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.



ARCHIVISTES

Les Archivistes Blood Angels sont les guerriers mystiques ultimes, mais leur capacité à canaliser les énergies du Warp les met à part de leurs frères de bataille. Peu de Blood Angels peuvent devenir Archivistes, car les pouvoirs psychiques sont une forme de mutation, et même si elle est plus répandue parmi les Blood Angels qu'au sein des autres chapitres, elle reste extrêmement rare parmi les nouvelles recrues. Seule une observation rigoureuse permet d'identifier les Archivistes potentiels, car les psykers humains non entraînés font partie des plus grandes menaces qui pèsent sur l'humanité - si le psyker non formé jouit en plus de la puissance d'un Space Marine, il s'avère d'autant plus dangereux.

La puissance d'un Archiviste ne doit pas être utilisée à mauvais escient, si bien que la formation des aspirants est particulièrement sévère. En effet, leur entraînement est encore plus dur et rigoureux que celui d'un Blood Angel ordinaire. Leur âme doit être cuirassée et renforcée pour résister aux séduisantes mais périlleuses promesses des dieux du Chaos, car les murmures de ces êtres sont toujours présents dans leurs pensées.

Outre cet aspect particulier de sa formation, un Archiviste doit endurer les mêmes épreuves que ses frères de bataille, affiner ses talents au bolter et à la lame, endurcir son corps aux blessures tout en gardant son âme contre la peur et le doute. Il reste avant tout un Space Marine, et doit être tout aussi habile à la guerre que ses camarades.



Si éprouvant soit-il, l'entraînement d'un Archiviste permet de transformer un simple frère de bataille en une véritable arme de destruction psychique. Lorsqu'il a atteint la pleine maîtrise de ses capacités, un Archiviste est capable de faire bouillir le sang d'un ennemi dans ses veines, de disloquer l'adamantium grâce à des rafales de force ou d'instiller une peur panique dans l'âme de l'adversaire. Une fois qu'il s'est fixé un but, peu de choses dans la galaxie peuvent empêcher l'Archiviste de l'atteindre, et nul ne saurait résister à son courroux.

S'ils sont accueillis et traités comme de véritables camarades par les autres Blood Angels, les Archivistes se tiennent toujours un peu à l'écart de leurs frères, car aucun lien, tissé dans le sang ou la guerre, ne peut totalement effacer le malaise avec lequel les Blood Angels ordinaires voient leurs frères psykers, car comment se sentir à l'aise à proximité d'un être capable de semer la dévastation par la seule force de sa volonté? D'ailleurs, les Archivistes entre eux ne s'accordent pas davantage de confiance, car chacun doit veiller sur ses pairs, afin que celui qui succombe à la Rage Noire ou aux promesses du Chaos soit éliminé rapidement et miséricordieusement avant de répandre l'entropie et la destruction au sein du chapitre qu'il servait jadis.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, bolter ou pistolet bolter, grenades frag et antichars, arme de force.

Coiffe Psychique : Une coiffe psychique est tissée d'amas de cristaux psychiquement chargés qui permettent à l'Archiviste de disperser l'énergie psychique de l'ennemi.

Déclarez que vous allez utiliser la coiffe psychique après qu'une figurine ennemie dans un rayon de 24ps autour de l'Archiviste a réussi un test psychique. Si plusieurs Archivistes sont à portée, un seul peut tenter d'annuler le pouvoir, déclarez lequel. Chaque joueur jette alors 1D6 et ajoute le Commandement de sa figurine au résultat.

Si l'Archiviste obtient un total supérieur à celui de l'ennemi, le pouvoir psychique est annulé et n'a aucun effet lors de ce tour. Si le total de l'adversaire est supérieur ou égal à celui de l'Archiviste, le pouvoir fonctionne normalement. La coiffe psychique ne peut être utilisée qu'une seule fois à chaque fois qu'une figurine ennemie utilise un pouvoir psychique à portée.

RÈGLES SPÉCIALES : Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant.

Psyker : Un Archiviste est un psyker, comme décrit dans le livre de règles, et dispose de deux pouvoirs psychiques choisis dans la liste page 63 lors de la sélection de l'armée. Il peut utiliser un seul pouvoir par tour de joueur à moins d'avoir été promu Épistolier, auquel cas il peut en utiliser deux par tour.

MEPHISTON, SEIGNEUR DE LA MORT

Mephiston était autrefois Frère Calistarius, un Archiviste d'une valeur et d'une force de caractère sans précédents. Mais la Rage Noire se soucie peu de la noblesse de l'âme, ou des exploits de la chair. Alors que Calistarius se battait devant les remparts de la ruche Hades lors de la deuxième guerre d'Armageddon, la malédiction de Sanguinius le frappa. Il rejoignit la Compagnie de la Mort et prit part au dernier assaut lancé sur l'Ecclesorium. Il fit partie des nombreux guerriers écrasés lorsque l'édifice s'effondra.

Pendant sept jours et sept nuits, Calistarius demeura pris sous les décombres, l'esprit vacillant au bord de la démente et le corps brisé prêt à trépasser. Mais il résista. Par la seule force de sa volonté, il affronta la rage incontrôlable qui parcourait son corps mutilé. D'un effort suprême, il l'exorcisa et, ce faisant, devint un être différent, supérieur à ce qu'il était auparavant. À minuit, lors de sa septième nuit d'incarcération, il se dégagea de sa prison de ruines, ressuscité sous la forme de Mephiston, Seigneur de la Mort.

Et sa résurrection ne passa pas inaperçue. À ce moment-là, Hades avait déjà été reprise par l'Imperium, mais des orks hantaient encore les ruines. Alors que Mephiston jetait au loin les blocs de rocbéton qui lui tenaient lieu de tombe, le vacarme attira l'attention d'une bande de peaux-vertes. Privé d'armes, la cuirasse en lambeaux, Mephiston dut leur sembler être une proie facile, mais rien n'aurait été plus faux. Son patrimoine génétique, dormant depuis si longtemps, avait été réveillé et avait imposé de nouveaux changements, lui accordant une force et une vigueur exceptionnelles. Se mouvant avec une célérité que les orks ne pouvaient égaler, Mephiston porta une série d'attaques, chacun de ses coups pulvérisant les os et lacérant les chairs. Cinq orks moururent en autant de secondes, et une dizaine connut bientôt le même sort. Les orks n'avaient aucune chance, mais ils étaient aussi têtus que Mephiston était déterminé. Ce n'est que lorsque l'ange ressuscité ouvrit la poitrine du plus massif de ses adversaires pour en arracher le cœur que les survivants s'enfuirent. Les vestiges de son armure couverts de sang, Mephiston entama la longue marche vers les lignes impériales.

Depuis ce jour, Mephiston a gravi les échelons des Blood Angels et occupe à présent le rang de Maître Archiviste. La plupart de ses frères de bataille le considèrent avec un mélange de crainte et d'adoration, car ils voient en lui un sauveur en cette heure de ténèbres. D'autres ont cependant du mal à retrouver le Calistarius qu'ils connaissaient, car si ce dernier était volubile, Mephiston ne parle que lorsque c'est vraiment nécessaire. Calistarius appréciait la compagnie de ses frères sur le champ de bataille comme au repos, alors que Mephiston passe de longues heures en contemplation silencieuse, et son visage, malgré son incomparable noblesse, est hanté par le regard d'une âme en peine. Mais peut-être ces changements étaient-ils inévitables au vu des épreuves subies.

Pourtant d'aucuns murmurent que Mephiston a dû payer un prix très lourd pour sa résurrection, que la maîtrise de la Rage Noire a invité en lui quelque chose d'encore plus terrifiant. Il reste à espérer que ces rumeurs sont sans fondement, le pendant néfaste de la grandeur, mais Mephiston garde bien ses secrets, et seul le temps révélera la vérité.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mephiston	7	5	6	6	5	7	4	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier, pistolet à plasma, grenades frag et antichars, épée de force, coiffe psychique (voir page de gauche).

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Course.

Psyker : Mephiston connaît les pouvoirs *L'Épée de Sang*, *Don de la Colère* et *Ailes de Sanguinius* (voir page 63). Il peut utiliser trois pouvoirs psychiques par tour.

Regard Hypnotique : Au début de la phase d'Assaut, Mephiston peut tenter d'hypnotiser un seul personnage indépendant ennemi en contact avec lui. La cible doit alors effectuer un test de Commandement avec un malus de -4 (un double 1 est toujours une réussite). Si le test est réussi, la cible ne subit aucun effet néfaste. Si le test est raté, Mephiston peut relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser contre elle pour la durée de cette phase d'assaut (notez que l'hypnose de la cible ne l'empêche pas d'attaquer normalement, si elle survit...)

PRÊTRES SANGUINIENS

Toutes les légions Space Marines et tous les chapitres qui ont suivi leurs pas maintiennent un corps d'Apothicaire afin de veiller sur le patrimoine génétique et la santé de leurs frères d'armes. Mais Sanguinius savait que ses enfants allaient nécessiter davantage que des soins physiques pour endurer les longues guerres qui allaient être leur lot. Le Primarque avait en effet eu une révélation de l'ombre funeste qui allait envahir le cœur de ses descendants, sans toutefois connaître ses origines, et jugea que les Blood Angels allaient avoir besoin d'être constamment guidés pour mettre ces ténèbres à bon usage. C'est ainsi qu'il transforma ses Apothicaire en Prêtres Sanguiniens, leur assignant un rôle spirituel voisin de celui des Chapelains du Reclusiam et tout aussi honoré.

Si les sermons et les rites des Chapelains du chapitre exhortent les frères de bataille à rejeter la colère qui les habite, ceux des Prêtres Sanguiniens les poussent au contraire à étreindre la Soif Rouge afin de la maîtriser, de pouvoir user de ses forces lorsque les leurs viennent à manquer, lorsque l'heure est sombre et que la bataille menace d'être perdue. À ce jour encore, la Tour Sanguine du Clergé est le seul élément de la forteresse-monastère à rivaliser avec la noire splendeur du Reclusiam. Ces deux tours, l'une un lumineux fanal de rédemption, l'autre une flèche sinistre, sont un monument physique à la dualité intrinsèque aux membres du chapitre, une manifestation du combat permanent qui habite le cœur de leur âme.

Comme les Apothicaire des autres chapitres, la principale préoccupation des Prêtres Sanguiniens est la préservation du patrimoine génétique du chapitre. Si un Blood Angel blessé peut être sauvé des griffes de la mort, le Prêtre Sanguinien fera tout ce qui est en son pouvoir pour préserver son existence en le soignant et en lui appliquant des onguents régénérants dont la composition est un secret qui n'est jamais sorti des murs d'albâtre de la Tour Sanguine. Lorsqu'un Blood Angel retrouve tous ses moyens, les gènes qui lui ont été implantés survivent, de même que la part du chapitre qu'il constitue.

Mais il existe dans la galaxie certaines forces qui peuvent avoir raison de la constitution améliorée d'un Space Marine, et même des armes moindres peuvent triompher de sa vitalité si elles lui infligent un assez grand nombre de blessures. Dans pareils cas, le Prêtre Sanguinien ne peut guère faire plus qu'apaiser son âme afin de faciliter son passage dans l'au-delà, et doit parfois même mettre un terme à ses souffrances. Une fois que la mort l'a pris, le Prêtre accomplit un dernier acte pour son camarade en prélevant ses glandes progénitoires, qui regroupent son patrimoine génétique. Il s'agit de la facette la plus pénible de la charge du Prêtre, car il importe peu à la Soif Rouge que le sang qui la déclenche soit frais ou non. Chaque extraction de glande progénitoire est ainsi non seulement un rituel nécessaire à la survie du chapitre, mais également une éprouvante mise à l'épreuve de l'officiant.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre Sanguinien	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars.

Calice de Sang : Toutes les unités amies dans un rayon de 6 ps autour d'un Prêtre Sanguinien suivent les règles spéciales *Charge Féroce* et *Insensibles à la Douleur*.

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant.

LES CALICES DE SANG

Les premiers Calices de Sang furent remis au clergé Sanguinien par Sanguinius en personne. La légende veut que le Primarque ait imprégné chacune de ces coupes d'un peu de son être, et que leur porteur, ainsi que tous les frères de bataille à proximité, peuvent entendre les murmures de l'Ange qui le pousse aux plus beaux exploits.

Au cours des siècles, de nombreux calices ont été perdus en raison des aléas des combats, et s'il en reste à présent moins d'un par Prêtre Sanguinien, chaque narthecium – le principal outil de guérison des Prêtres – contient un éclat d'un calice brisé, si bien que la bénédiction qui entourait l'objet n'a pas été perdue.

FRÈRE CORBULO

Corbulo est le Haut Prêtre Sanguinien des Blood Angels, le gardien des mystères initiatiques du chapitre et le protecteur du Graal Rouge. On raconte qu'aucun autre Space Marine ne ressemble autant à Sanguinius que Corbulo, dont les yeux perçants et le port altier reflètent les traits des Blood Angels dans ce qu'ils ont de plus purs. C'est d'ailleurs peut-être cette perfection qui pousse Corbulo à inlassablement rechercher un moyen de remédier à la Soif Rouge. Depuis son investiture voici des siècles, Corbulo tente d'isoler et de neutraliser l'Anomalie qui se cache dans les gènes de son chapitre. Cette quête l'a conduit dans toute la galaxie, que ce soit auprès des autres chapitres, afin d'apprendre de leurs Apothicaires, mais aussi sur des mondes oubliés pour y retrouver les sciences perdues du Moyen Âge Technologique.

Mais la ressemblance de Corbulo avec le Primarque n'est pas uniquement physique. Sa profonde sagesse et sa perspicacité sont légendaires, et ses conseils se sont souvent avérés cruciaux. Corbulo partage également le don de prescience de Sanguinius et peut discerner les contours de futurs en formation, un don qui ne s'est manifesté que très rarement parmi les nombreuses générations des Blood Angels. Lorsqu'il n'exerce pas ses fonctions ou qu'il ne cherche pas un remède à la Soif Rouge, Corbulo étudie les Parchemins de Sanguinius afin de confronter la sagesse des prophéties du Primarque à celle qu'il a pu tirer de ses propres visions.

Cet aspect de la personnalité de Corbulo a plus d'une fois porté ses fruits. C'est en partie grâce aux prédictions de Corbulo que les Blood Angels ont pu intervenir si rapidement, et avec autant d'effectifs, sur Armageddon suite à la première invasion de Ghazghkull. De même, sans les directives de Corbulo, la flotte de guerre des Blood Angels n'aurait jamais pu connaître l'heure et le lieu de l'apparition de M'kar le Ressuscité et de sa flotte de navires démoniaques dans le système Baal - sans cela, le chapitre aurait été incapable de disperser l'armada avant que celle-ci ne détruise son monde. Mais ces prédictions ont un prix. Ces dernières années, Corbulo est de plus en plus renfermé sur lui-même, et ses yeux sont en permanence habités d'une lueur inquiète qu'il a du mal à cacher. Nul ne sait quelles sont ses visions, mais il ne fait aucun doute qu'elles n'augurent rien de bon pour les Blood Angels et que même la prescience ne pourra les protéger.

LE GRAAL ROUGE

En tant que Haut Prêtre Sanguinien, Corbulo est chargé de garder le Graal Rouge, le calice dans lequel fut recueilli le sang de Sanguinius en personne après sa mort. Cette coupe joue un rôle essentiel dans les mystères initiatiques des Prêtres Sanguiniens, et il s'agit en outre d'une puissante relique lorsqu'elle est amenée sur le champ de bataille.

Les Blood Angels qui se trouvent en la présence du Graal Rouge s'en trouvent revigorés, les traits physiques et psychiques hérités du Primarque étant améliorés de manière indéfinissable. Même si cela peut paraître impossible, il semble qu'une trace résiduelle de l'âme de Sanguinius demeure encore dans le Graal et pousse ses enfants à se dépasser.



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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

Les Dents du Ciel : Cette épée tronçonneuse est une relique irremplaçable remontant à l'époque de Sanguinius. Les attaques au corps à corps de Corbulo sont effectuées avec une Force de 5 et suivent la règle spéciale *Perforantes*.

Le Graal Rouge : Toutes les unités amies dans un rayon de 6 ps autour de Corbulo suivent les règles spéciales *Charge Féroce* et *Insensibles à la Douleur*. Les jets d'*Insensibilité à la Douleur* effectués pour Corbulo lui-même sont réussis sur un jet de 2+ au lieu de 4+.

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant.

Œil Omniscient : Corbulo confère au joueur Blood Angels une seule relance par bataille. Celle-ci peut s'appliquer à n'importe quel jet de dé : une sauvegarde d'armure, un test de Commandement, un jet pour toucher, un jet de déviation, ou même le jet de dé permettant de prendre l'initiative. Si Corbulo meurt avant que la relance n'a été utilisée, celle-ci est perdue.

GARDE SANGUINIENNE

La Garde Sanguinienne est l'élite des Blood Angels, et ses membres ont fait leurs preuves tant sur les plans physiques et mentaux que spirituels en défendant mieux quiconque les valeurs de leur illustre Primarque.

La première Garde Sanguinienne regroupait les gardes du corps du Primarque au cours de la Grande Croisade. Ils se battirent aux côtés de Sanguinius lors des terrifiantes batailles de Dalos, Blindhope, Signus Prime et bien d'autres encore, mais périrent au cours de l'assaut sur la barge de bataille d'Horus, qui coûta aussi la vie à l'Ange. Un seul membre de la Garde survécut ; Sanguinius eut une vision du destin qui l'attendait et ordonna à son héraut, Azkællon, de rester sur Terra, afin que la Garde ne s'éteigne pas si le pire devait advenir et soit reconstituée afin de recréer un symbole d'espoir. Le cœur lourd, Azkællon obéit à son maître, car même s'il voulait se battre une dernière fois à ses côtés, il ne pouvait pas mettre en péril la responsabilité qui lui avait été confiée. Ainsi, la Garde Sanguinienne survécut à son Primarque, et Azkællon veilla à ce que l'héritage de la Garde perdure non seulement chez les Blood Angels, mais aussi chez leurs chapitres successeurs.

À la différence des autres vétérans du chapitre, les Gardes Sanguiniens ne choisissent pas leur équipement en fonction de leurs préférences martiales, car ils se battent avec l'arsenal traditionnel de leur rang : des bolters Angelus montés sur

brassards qui laissent les mains libres pour manier des glaives énergétiques étincelants. L'armure dorée ouvragée de chaque Garde est une relique du chapitre, l'une des rares cuirasses héritées de la Grande Croisade, dont les secrets de fabrication ont depuis longtemps été perdus. Il existe peu d'artefacts aussi révévés dans tout le chapitre, car ce sont de vibrants témoignages de l'âge d'or des Blood Angels, mais aussi de l'Imperium tout entier.

Les hauts faits de chaque Garde Sanguinien sont notés avec empressement. Lors des festins, aux rares occasions où le chapitre entier est réuni, les exploits de la Garde sont racontés avec emphase et truculence par les vétérans aux Scouts. Ils évoquent le souvenir d'Erephon l'Aveugle, qui prétendait se battre avec plus d'adresse depuis qu'il avait perdu la vue, et qui scella les sept portails démoniaques de Derios IV ; d'Andrastor, qui tint en échec, seul, les nuées tyranides sur le Pont Dolent ; de Saronath, dont la venue était si redoutée qu'elle mit en déroute la Waaagh! Rokchewa ; et de Sepharan, qui franchit les portes de l'enfer afin de lutter pour le salut du chapitre. Tous ces guerriers sont célébrés, et bien d'autres encore, passés et présents. Rejoindre les rangs de la Garde Sanguinienne n'est pas une simple promotion, ni même un honneur : cela revient à entrer dans une confrérie de mortels devenus des dieux afin de faire perdurer une légende née voici dix mille ans.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Sanguinien	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier, réacteurs dorsaux, grenades frag et antichars.

Glaives Carmin : Le glaive carmin est une arme énergétique de maître à deux mains.

Bolter Angelus : Le bolter Angelus est une variation du bolter ordinaire des Space Marines, utilisée exclusivement par les Blood Angels et leurs successeurs. Son chargeur contient des munitions rares et puissantes, les "écharde de sang", qui sont chargées de monofilaments acérés contre lesquels la plupart des armures ne peuvent rien.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	4	Assaut 2

Bannière de Chapitre : Voir page 52.

Masque Mortuaire : Le masque mortuaire est entouré d'un halo d'énergie dorée. Un ennemi subissant l'assaut d'une ou plusieurs unités dotées de masques mortuaires doit réussir un test de Commandement sous peine de voir sa Capacité de Combat réduite à 1 pour la durée de la phase d'Assaut.

RÈGLES SPÉCIALES : L'Attaque des anges, La Soif Rouge, Sans Peur.

LE SANGUINOR

Le Sanguinor est un ange vengeur doré qui descend des cieux lorsque les Blood Angels sont en temps de péril. Pour beaucoup, il s'agit d'un mythe, un élément révérend des traditions du chapitre: en effet, les conditions de ses apparitions sont si dramatiques que peu de témoins peuvent rapporter la gloire de son intervention. De fait, seuls les Space Marines qui ont accès aux archives du Reclusiam savent que le Sanguinor n'est ni une légende ni une hallucination. C'est là, dans les pages d'un grimoire aux fermoirs d'acier, que sont reportés les manifestations du Sanguinor au fil des millénaires. La plus célèbre, et la plus souvent racontée, est le récit de l'assaut sur la barge de bataille des Night Lords, *Terrorclaw*.

Douze frères de batailles avaient reçu pour mission d'aborder le *Terrorclaw* afin de tuer son maître et de s'amender d'une faute inconnue. Personne ne s'attendait à ce qu'ils réussissent, car l'ennemi était bien plus nombreux, mais le Sanguinor estima que leur quête était juste et rejoignit le combat au moment où leur torpille d'abordage perçait le flanc de la barge renégate. Ne s'arrêtant que pour accorder sa bénédiction au sergent menant l'opération, il se mit en devoir d'ouvrir un chemin parmi les défenseurs du *Terrorclaw*, traversant le vaisseau comme un ouragan brûlant et colérique.

Certes, les actes du Sanguinor en ce jour n'offrirent pas une victoire facile à ses frères. Leur progression jusqu'à la passerelle de commandement se fit sur un tapis d'ennemis démembrés par le Sanguinor, mais les Blood Angels durent se battre à tout moment contre de nouveaux assaillants, des Space Marines du Chaos avides de vengeance. La mission fut finalement un succès et le capitaine du navire fut abattu, mais seul le sergent survécut à la bataille et revint sur Baal. Le Sanguinor n'accomplit pas la quête de ses camarades à leur place, mais sa colère et son habileté leur permit de réussir ce qui paraissait impossible. Le nom du sergent a été omis des archives concernant le *Terrorclaw*, mais lorsque Dante repense à cette époque, il se rappelle avec un léger sourire la foi raffermie du guerrier en ses propres capacités et en la mission de son chapitre.

Mais connaître les exploits du Sanguinor est une chose, déterminer leur nature en est une autre. Certains parmi le conseil du chapitre estiment qu'il s'agit d'une incarnation de la part de noblesse du Primarque, l'aspect lumineux des Blood Angels qui tient les ténèbres en respect, lequel a été perdu avec la mort de Sanguinius. La Garde Sanguinienne est quant à elle persuadée que le Sanguinor n'est autre qu'Azkællon, le fondateur de leur ordre, préservé de la morsure du temps par la grâce de l'Empereur. La légende du Sanguinor est devenue si célèbre qu'elle a rayonné au-delà des confins du chapitre, et n'a fait que nourrir le malaise que ressentent certaines institutions impériales envers les Blood Angels. L'Inquisition, en particulier, pense que le Sanguinor est une forme d'homoncule psychique, et que sa simple existence prouve que les Blood Angels souffrent de tares psychiques en plus de leurs anomalies physiques. Mais malgré le trouble qu'il suscite chez les étrangers, le Sanguinor reste une partie glorieuse et révérend de l'héritage des Blood Angels, un être dont les mystères de l'existence ne demandent pas plus d'explication que le sang qui coule dans les veines des fils de Baal.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Sanguinor	8	5	5	4	3	6	5	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier, grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux, glaive carmin (voir page de gauche).

RÈGLES SPÉCIALES : L'Attaque des Anges, Guerrier éternel, Sans Peur, Charge Féroce.

Ange Vengeur : Dès que le Sanguinor est placé sur la table, choisissez l'une des unités QG de l'ennemi. Le Sanguinor relancera tous ses jets pour toucher et pour blesser ratés contre cette unité pour toute la durée de la bataille.

La Bénédiction du Sanguinor : Lorsque votre armée est déployée, sélectionnez aléatoirement un Sergent dans votre armée, lequel recevra la *Bénédiction du Sanguinor*. Cette figurine dispose désormais de +1 en Capacité de Combat, +1 Point de Vie, +1 en Initiative et +1 Attaque pour le restant de la bataille.

Inexorable : Le Sanguinor bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 3+.

Aura de Ferveur : Toutes les unités amies dans un rayon de 6ps autour du Sanguinor (mais pas le Sanguinor lui-même) bénéficient de +1 Attaque par figurine.



GARDE D'HONNEUR

Un officier Blood Angel de haut rang est souvent accompagné par une escouade de gardes du corps appelée Garde d'Honneur. En effet, les capacités stratégiques d'un maître de chapitre ou d'un capitaine expérimenté restent l'arme la plus redoutable de l'arsenal des Blood Angels, c'est pourquoi il convient de la protéger le mieux possible.

Les Gardes d'Honneur sont recrutés parmi les meilleurs guerriers, souvent dans la Première Compagnie du chapitre. Et cela est nécessaire, car la place de la Garde d'Honneur est au cœur des pires combats, et sa charge ne lui laisse que peu de répit. Naturellement, les années de service d'un Garde d'Honneur auront affûté bien plus que ses capacités martiales, et certains ont vu plus de combats que le Capitaine qu'ils accompagnent, si bien que leurs souvenirs sont une mine d'informations tactiques. Il n'est pas rare que la garde d'un officier forme ainsi le cœur de son conseil de guerre et lui fasse partager son expérience accumulée.

L'armement et les spécialités des membres de la Garde d'Honneur varient en fonction du tempérament et des inclinaisons tactiques de l'officier qu'elle protège. Un commandant qui aime mener depuis le front recrutera souvent des Marines d'Assaut aguerris pour former son escouade, ou des frères de bataille habitués à manier des armes spéciales, comme les lance-flammes et les lance-plasma. Ce genre d'escouade est souvent déployée de manière audacieuse, si bien que le

commandant qui prend le parti de se rendre au combat avec elle prendra soin de ne pas mettre en péril les reliques du chapitre. Les officiers plus âgés et plus sages préfèrent déployer leur garde pour donner un point d'ancrage aux lignes des Space Marines sur le champ de bataille. Ceux-là partent au combat accompagnés de la bannière de compagnie et d'un Champion, le tout formant une escouade aisément identifiable autour de laquelle la bataille va évoluer. Un officier particulièrement respecté peut même demander le soutien d'un Novice Sanguinien afin que celui-ci accorde la bénédiction du Calice de Sang à la Garde d'Honneur et à tous les Blood Angels qui se battent à ses côtés.



Ceux qui sont appelés à servir dans la Garde d'Honneur reçoivent prestige et vénération, mais leur devoir est périlleux au plus haut point. Pourtant, il n'est presque jamais arrivé qu'un Space Marine refuse d'y être promu : les Blood Angels, comme tout l'Astartes, placent leur honneur et celui du chapitre au-dessus de leur propre vie. De plus, il n'existe pas de meilleure façon de prouver sa valeur et ses qualités aux yeux de l'Empereur et du chapitre que de servir au sein de la Garde. Si un Garde d'Honneur survit à ses devoirs, il sera rapidement promu, et rejoindra peut-être la 1^{re} compagnie, à moins de devenir capitaine.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde d'Honneur	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Novice Sanguinien	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, bolter ou pistolet bolter, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars.

Calice de Sang : Toutes les unités amies dans un rayon de 6 ps autour du Novice Sanguinien suivent les règles spéciales *Charge Féroce* et *Insensibles à la Douleur*.

Bannière du Chapitre : Toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps autour du porteur de la bannière relancent leurs jets de moral et de pilonnage ratés. De plus, toutes les figurines de l'unité brandissant la bannière bénéficient de +1 Attaque tant que son porteur est en vie.

Étendard de Compagnie : Toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps autour du porteur de la bannière relancent leurs jets de moral et de pilonnage ratés. De plus, tant que le porteur est en vie, la Garde d'Honneur compte comme ayant infligé une blessure de plus pour ce qui est de la résolution des corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne Connaîtront pas la Peur, La Soif Rouge.

LE COMMANDEUR DANTE

Au moment où l'Imperium entre dans la Fin des Temps, les Blood Angels sont dirigés par le Commandeur Dante, Maître de l'Ost et Porteur de la Lumière de Sanguinius. Dante est une véritable légende, car ses exploits couvrent plusieurs millénaires. Certains pensent même qu'il est le plus vieux Space Marine encore vivant. Même le Capitaine Lysander des Imperial Fists, qui a été perdu dans les courants du Warp pendant mille ans, ne peut se souvenir d'une époque où Dante n'était pas à la tête des Blood Angels.

Personne ne peut nier l'étendue de l'expérience martiale de Dante. Il a livré d'innombrables batailles, orchestré maintes campagnes majeures et remporté la victoire sur des milliers de mondes, parfois aussi éloignés qu'Ultima Macharia et Jonol. On raconte qu'aucun homme n'a visité autant de mondes impériaux que Dante, et il a débarqué sur chacun en panoplie guerrière complète, à la tête d'un ost glorieux et vengeur.

Pour ses pairs maîtres de chapitre, Dante est un parangon de bravoure, de dévouement et de génie tactique qui réchauffe le cœur de tout l'Astartes. Pour les généraux et les maréchaux de la Garde Impériale, c'est un allié bienvenu et honoré sur le front de la défense de l'Imperium. Dante n'est rien de moins qu'un sauveur, un dieu doré descendu du ciel sur des ailes de feu.



Dante vit depuis si longtemps que ses exploits sont déjà entrés dans la légende. Nul ne peut dire combien de têtes d'orks il a tranchées lors de la Libération de Canau, car ce chiffre augmente à chaque récit de l'histoire. Dante a-t-il vraiment coupé en deux d'un seul coup le démon Skarbrand devant les Portes de Pandemonium? Seul le Commandeur lui-même pourrait le confirmer, mais il ne parle jamais de ses exploits passés, même si les exagérations qu'ils revêtent parfois heurtent son sens de l'honneur. L'Imperium a besoin de héros, d'espoir, en ces heures de ténèbres, et le Commandeur Dante reste silencieux pour que l'humanité garde courage.

Malgré tous ses hauts faits, ou peut-être à cause d'eux, Dante s'est lassé de son fardeau. Il a vécu plus longtemps qu'aucun humain ne le devrait, et les siècles lui pèsent. Une seule chose l'empêche de se laisser aller à la lassitude. Il est question dans les parchemins de Sanguinius d'une vision qu'eut le Primarque d'une grande bataille, qui fera pâlir toutes les guerres de la galaxie, lors de laquelle un guerrier doré isolé se dressera entre l'Empereur et les ténèbres. Depuis des générations, les Blood Angels estiment que ce passage du manuscrit fait référence à la fin que le Primarque avait entrevue pour lui-même, mais l'instinct de Dante, peut-être une trace du don de divination de Sanguinius, le pousse à l'interpréter différemment. Un jour, peut-être proche, la protection de l'Empereur reposera dans ses mains, et il a l'intention de remplir cette mission avec succès.

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

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Armure d'artificier, pistolet infernus, réacteurs dorsaux, grenades frag et antichars, halo de fer (voir page 40).

Masque Mortuaire de Sanguinius : Cet antique artefact résonne encore de la colère éprouvée par le Primarque lors de la trahison d'Horus, et peut jeter une malédiction sur l'ennemi.

Avant que les armées ne soient déployées, le joueur Blood Angel choisit un seul personnage indépendant ennemi : cette figurine subit une pénalité de -1 en CC, -1 Point de Vie et -1 Attaque (jusqu'à un minimum de 1 pour chaque paramètre) pour le reste de la bataille. Le *Masque Mortuaire de Sanguinius* suit autrement toutes les règles des masques mortuaires données pour la Garde Sanguinienne page 50.

La Hache Mortalis : Il s'agit d'une arme énergétique de maître.

RÈGLES SPÉCIALES : Et ils ne Connaîtront pas la Peur, L'Attaque des Anges, Personnage Indépendant.

Précision Tactique : Le Commandeur Dante (et son unité, s'il en a rejoint une et qu'elle est équipée de réacteurs dorsaux) ne dévie pas lorsqu'il est déployé par *frappe en profondeur*.

Frappe Chirurgicale : Le Commandeur Dante (et son unité s'il en a rejoint une) dispose de la règle spéciale universelle *Désengagement*.

SUCESSEURS DES BLOOD ANGELS

Même s'ils n'ont jamais été aussi prolifiques que les Ultramarines ou les Imperial Fists, les Blood Angels ne sont pas dépourvus de chapitres successeurs. La plupart furent fondés lors des années qui suivirent l'Hérésie d'Horus, avant que la terrible vérité sur leur patrimoine génétique éclate. Ces chapitres sont intimement liés aux Blood Angels par le sang et la tradition. S'en prendre à l'un d'entre eux revient à encourir la colère de tous les autres, car en dépit de leurs différences et de leurs rivalités, ils sont tous les Enfants de Sanguinius, et leur loyauté envers sa mémoire transcende tout le reste.

Puisqu'ils ont été créés à partir du patrimoine génétique des Blood Angels, chaque chapitre successeur porte en lui ses mutations, même si elles s'expriment de façon plus ou moins forte selon les cas. Les chapitres les plus durement affectés sont ceux fondés le plus tard, à une époque où le Conseil des Blood Angels pensait avoir éliminé toute trace de corruption du patrimoine génétique de son chapitre. En réalité, ces mutations n'avaient fait qu'évoluer vers de nouvelles formes encore plus préoccupantes. Par conséquent, les frères de bataille des chapitres fondés à cette époque ne souffrent pas simplement de déconnexions passagères avec la réalité, mais de crises de folie profondes et destructrices.

Les chapitres décrits ici sont les plus célèbres des successeurs des Blood Angels, mais cette liste n'est en aucun cas exhaustive. D'autres ont été créés et ont disparu au cours des millénaires depuis la dissolution de la légion des Blood Angels. Certains, comme les Knights Sanguine, ont été exterminés au combat. D'autres, comme les Exsanguinators et les Flesh Eaters, ont été trahis par leur patrimoine génétique, avec des conséquences fatales. Il existe enfin certains chapitres ayant un nom qui suggère un lien de parenté avec les Blood Angels, par exemple les Blood Swords et les Blood Ravens, même s'ils ne le revendiquent pas.



Flesh Tearers *Seconde Fondation*

La soif de sang des Flesh Tearers est légendaire à travers tout l'Imperium, tout comme les actes barbares que ses frères de bataille commettent au combat. Les Flesh Tearers sont devenus si isolés du reste de l'humanité que la plupart des commandants impériaux n'acceptent leur aide que lors des pires circonstances. Les rumeurs de rituels sanglants que le chapitre célébrerait à la suite des campagnes les plus couronnées de succès n'ont pas amélioré sa réputation détestable.



Angels Vermillion *Seconde Fondation*

Parmi les successeurs des Blood Angels, les Angels Vermillion sont un des seuls à éviter tout contact avec leurs pairs, car ils préfèrent porter seuls le fardeau de leur malédiction. On ne sait que peu de choses de leurs actions depuis les jours de la Seconde Fondation, mais lorsque le chapitre est mentionné, ses faits d'armes sont toujours glorieux. Il est impossible de dire pourquoi le chapitre a décidé d'endurer seul le poids de l'Anomalie. Peut-être ses frères de bataille pensent-ils qu'ils doivent faire pénitence dans l'isolement, à moins que la vérité ne soit plus sinistre encore...



Blood Drinkers *Fondation Inconnue*

Au lieu de lutter contre la soif de sang qui les habite, les Blood Drinkers s'y adonnent librement et en ont fait un élément essentiel de la plupart de leurs rituels. Ce faisant, ils ont atteint un degré de contrôle sans précédent sur l'Anomalie, même s'il reste encore à voir si ce choix ne constitue pas le premier pas vers la damnation. Néanmoins, les Blood Drinkers semblent aspirer sincèrement à transcender leur chair corrompue, et luttent sans cesse pour être jugés avec autant de révérence que les chapitres les plus célèbres.



Angels Encarmine *Seconde Fondation*

On dit souvent que les Angels Encarmine font partie des chapitres les plus dynamiques. Le Castellan Zargo, leur maître de chapitre, ne reste jamais inactif et cherche constamment à mener ses frères de bataille dans de nouvelles campagnes. Par conséquent, les effectifs des Angels Encarmine sont rarement au complet, même s'ils compensent cette faiblesse par une ferveur inégalable. La Compagnie de la Mort des Angels Encarmine compte presque toujours au moins trente frères de bataille, signe de l'instabilité grandissante de son patrimoine génétique.



Angels Sanguine *Seconde Fondation*

L'histoire des Angels Sanguine est longue et glorieuse, le chapitre ayant même joué un rôle essentiel lors de plusieurs victoires contre les horreurs jaillies de l'Œil de la Terreur. Cependant, une ombre plane au-dessus du chapitre : qu'est-ce qui pousse ses frères de bataille à se voiler le visage à tout instant et à ne jamais ôter leur casque devant des étrangers ? Et quels secrets renferment les catacombes qui s'étendent en dessous de leur forteresse-monastère ?



Les Lamenters *21^e Fondation*

Les Lamenters ont une histoire tumultueuse. Le chapitre survécut à peine suite à son alliance avec les Astral Claws de Huron Sombrecœur lors de la Guerre de Badab, et moins d'un siècle plus tard, il fut quasiment exterminé par la flotte-ruche Kraken. Depuis, les Lamenters ont prétendu avoir réussi à vaincre l'Anomalie, même si cela a entraîné comme conséquence plusieurs dégénérescences physiques, laissant planer des doutes sévères quant à l'efficacité de leur traitement curatif.



Knights of Blood *Fondation Inconnue*

Au début de M41 et suite à plusieurs siècles de carnages perpétrés aussi bien contre leurs alliés que contre leurs ennemis, les Knights of Bloods furent finalement déclarés Renégats par les Hauts Seigneurs de Terra. Ils continuèrent malgré tout leur croisade galactique, et on suppose qu'ils traquent toujours les ennemis qui ont envahi les mondes de l'Imperium. Ce sont au mieux des alliés peu fiables, car toute planète qui accepte leur aide court le risque de subir des investigations de l'Inquisition, sans parler des risques de combattre aux côtés des frères fous furieux de ce chapitre...

MAÎTRE DE CHAPITRE GABRIEL SETH

Gabriel Seth est devenu maître du chapitre des Flesh Tearers alors que ce dernier était au bord de l'annihilation. Des millénaires de sauvagerie non refrénée l'avaient mis au ban de l'Imperium. Beaucoup de chapitres pensaient que les Flesh Tearers étaient sur le point d'être déclarés renégats tandis que l'Inquisition cherchait à mener des investigations à leur rencontre. Pire encore, des mutations génétiques exacerbaient l'héritage de Sanguinius et les effets de la Rage Noire. Les quelques Flesh Tearers assez chanceux pour y échapper faisaient malgré tout preuve d'une soif de sang insatiable, et par conséquent les pertes au combat du chapitre étaient incroyablement élevées.

Le jour de sa nomination, Seth écouta silencieusement lorsque les Prêtres Sanguiniens lui présentèrent les faits: le rythme auquel les frères de bataille succombaient au combat ou à la folie excédait désormais largement les capacités des Flesh Tearers à remplacer les pertes. En moins de deux siècles, les Flesh Tearers étaient condamnés à disparaître, abandonnés par leurs alliés et trahis par leur chair. À cet instant, Seth jura que si son chapitre était condamné à disparaître, il laisserait une trace glorieuse dans l'histoire plutôt que des récits de sauvagerie et de carnages insensés.

Sous les ordres de Seth, Cretacia, le monde chapitral des Flesh Tearers, est devenu un gigantesque centre de recrutement et un monde-usine. L'essentiel du chapitre est constamment en patrouille dans les Segmentums Ultima et Tempestus, les Archivistes restant sans cesse à l'affût d'un appel de détresse astropathique. De cette façon, les Flesh Tearers sont presque toujours les premiers renforts à arriver sur une planète. Seth dirige en personne la plupart des abordages contre les vaisseaux qui mènent un blocus ou commande les actions d'envergure contre les zones d'atterrissage de l'ennemi avant qu'il n'ait établi une tête de pont. Il sait qu'il ne peut pas contrôler la soif de sang de ses frères de bataille, d'ailleurs, il est lui-même sujet à des crises de violence. Cependant, par le biais de ces frappes fulgurantes et en évitant tout contact direct avec ses alliés, il s'assure que les écarts de ses troupes restent cachés et que les dommages collatéraux pour lesquels les Flesh Tearers étaient autrefois détestés sont réduits au strict minimum. Petit à petit, des mondes qui maudissaient auparavant les Flesh Tearers se sont mis à les aduler comme leurs sauveurs...

Il est trop tôt pour dire si la stratégie de Seth va porter ses fruits et si les Flesh Tearers parviendront à regagner leur place au sein du panthéon des défenseurs de l'Humanité. Pour l'instant, les critiques les plus virulentes à l'égard du chapitre n'ont pas été dissipées, car les souvenirs de ses exactions passées sont encore trop récents. Mais cela ne semble pas perturber Seth car, au fond de son cœur, il espère secrètement sauver son chapitre de l'annihilation et racheter ses fautes. C'est toutefois un espoir insensé, même s'il reste encore à voir quelle sera la destinée finale des Flesh Tearers et de leur maître de chapitre...



TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure énergétique, pistolet bolter, grenades frag et antichars, halo de fer (voir page 40).

Verse-le-Sang : Cette énorme épée tronçonneuse porte bien son nom. Il s'agit d'une arme à deux mains qui inflige des touches de Force 8 perforantes.

RÈGLES SPÉCIALES : Personnage indépendant, sans peur.

Tourbillon de Sang : Au lieu d'effectuer normalement ses Attaques, Seth peut choisir de faire décrire un arc sanglant à *Verse-le-Sang*. Dans ce cas, il inflige une touche automatique à chaque figurine ennemie en contact socle à socle avec lui. Déclarez si vous avez recours au *Tourbillon de Sang* avant d'effectuer les jets pour toucher.

Instincts Féroces : Si un ennemi a le malheur de baisser sa garde, Seth en profite pour prendre l'avantage et lui porter un coup pour le jeter au sol ou le déstabiliser.

Pour chaque résultat de 1 obtenu sur un jet pour toucher contre Seth au corps à corps, l'unité ennemie subit immédiatement une touche de Force 4, car le Maître de Chapitre lui porte un coup vicieux.

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

ARSENAL

Cette section du Codex détaille les armes et l'équipement des Blood Angels, et vous donne les règles pour les utiliser lors de vos parties de Warhammer 40,000.

Les armes et l'équipement qui peuvent être utilisés par plus d'un type de figurine sont donnés ici, ceux qui sont réservés à une seule figurine ou unité (y compris ceux portés par des personnages spéciaux) sont détaillés dans la description de l'unité dans la section l'Ost Angélique.

Par exemple, le bolter est une arme très répandue, elle est donc décrite ici. Par contre, le bolter Angelus n'est utilisé que par les Gardes Sanguiniens : vous trouverez ici sa référence de page, mais ses règles sont données dans l'entrée des Gardes Sanguiniens.

ARMES

Arme Combinée

Une arme combinée est un bolter modifié par les artisans du chapitre. Il est doté d'une arme supplémentaire comme un fusil, un lance-plasma ou un lance-flammes. Cette arme ne possède qu'une quantité limitée de munitions, si bien que le tireur ne peut faire feu avec elle qu'une seule fois.

Un Space Marine avec arme combinée (bolter/fusil, bolter/lance-flammes ou bolter/lance-plasma) peut tirer soit avec le bolter, soit avec l'autre arme, dont le profil est indiqué dans cette section.

Le bolter peut tirer à tous les tours, mais l'arme secondaire ne peut faire feu qu'une seule fois par partie (un lance-plasma peut effectuer un *tir rapide*). Vous ne pouvez pas faire tirer les deux armes au cours du même tour.

Arme Énergétique

Une arme énergétique (le plus souvent une épée ou une hache, mais aussi parfois une hallebarde ou une masse) est entourée d'un champ disruptif mortel capable de découper n'importe quel matériau.

Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles pour l'utilisation des armes énergétiques.

Arme de Maître

Il faut plusieurs années à un maître artisan d'un chapitre pour fabriquer une arme de maître. Une telle arme est alors toujours supérieure aux modèles conventionnels.

Une arme de maître permet à son porteur de relancer un jet pour toucher raté par tour de joueur quand il l'utilise.

Bolter

Le bolter tire de petits missiles appelés bolts. Ce sont des projectiles autopropulsés aux effets dévastateurs, car ils explosent une fois qu'ils ont pénétré leur cible, avec les conséquences néfastes qu'on peut imaginer.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Tir rapide

Bolter Lourd

Il s'agit d'une version plus imposante du bolter, tirant des projectiles de la taille d'un poing à une cadence infernale.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	5	4	Lourde 3

Bombe à Fusion

Une bombe à fusion est une charge subatomique de démolition capable de faire fondre le blindage le plus épais. Elle est beaucoup plus encombrante qu'une grenade antichar et possède un mécanisme de détonation plus sophistiqué. Les escouades d'Assaut Space Marines portent souvent des bombes à fusion pour détruire les chars et les bunkers.

Voir la section Véhicules du livre de règles pour l'utilisation des bombes à fusion.

Canon d'Assaut

Les canons rotatifs de cette arme libèrent une grêle d'obus, chacun d'entre eux étant capable de déchiqueter un homme. La cadence de tir est telle qu'un canon d'assaut est efficace aussi bien contre l'infanterie que contre les véhicules, dont il peut déchirer sans peine le blindage.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	6	4	Lourde 4, perforant

Canon Laser

Rares sont les armes plus efficaces que le canon laser pour chasser le blindé. Cette arme est en effet dotée d'une chambre de tir délivrant un rayon si puissant qu'il peut vaporiser un tank. Les Space Marines utilisent plusieurs modèles de canon laser, comme celui porté par les escouades Devastator, ou le modèle Godhammer des Land Raider.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	9	2	Lourde 1

Épée Tronçonneuse ou Lame de Combat

Les Space Marines utilisent toutes sortes d'armes de corps à corps, depuis les lames de combat aiguisées des Scouts jusqu'aux effrayantes et bruyantes épées tronçonneuses des Marines d'Assaut. Toutes sont mortelles entre leurs mains.

Les épées tronçonneuses et les lames de combat sont des armes de corps à corps. Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles de Warhammer 40,000.

Fulgurant

Un fulgurant ressemble à deux bolters jumelés. C'est une arme capable de tirer tout en restant très maniable.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Assaut 2

Fuseur

Les fuseurs sont des armes antichars utilisées pour lancer des assauts contre les fortifications. Ils sont efficaces à courte portée et peuvent réduire en cendre la roche, le métal et la chair.

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

Fusil à Pompe

Ces armes polyvalentes et robustes sont souvent employées par les Scouts Space Marines, en combinaison avec des munitions spéciales au pouvoir d'arrêt élevé.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	-	Assaut 2



Fusil de Sniper

Cette arme dotée d'une lunette de visée permet de tirer à longue portée et d'atteindre le point faible de la cible.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	X	6	Lourde 1, sniper

Gantelet Énergétique

Il s'agit d'un gantelet blindé entouré d'un champ d'énergie crépitant. Ses coups sont à même de fendre les armures.

Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles.

Grenade Antichars

Une grenade antichar est utilisée pour pénétrer le blindage des véhicules. Même si elle n'est pas aussi puissante qu'une bombe à fusion, elle est plus facile à transporter.

Voir la section Véhicules du livre de règles.

Grenade à Fragmentation

Une grenade à fragmentation est un explosif lancé avant un assaut. Les shrapnels qui résultent de sa détonation forcent l'adversaire à rester à couvert, ce qui donne de précieuses secondes à l'assaillant pour se ruer sur lui.

Il s'agit de grenades offensives. Voir le livre de règles.

Griffe Éclair

Les griffes éclair sont des gantelets blindés dotés de longues lames entourées d'un champ d'énergie crépitant. Elles sont généralement utilisées par paire et peuvent trancher l'armure, la chair et les os avec une facilité déconcertante.

Voir la section La Phase d'Assaut du livre de règles.

Lance-flammes

Cette arme crache un liquide chimique inflammable au contact de l'air capable de nettoyer les positions retranchées.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1

Lance-flammes Léger

Il s'agit d'une version miniature du lance-flammes. Il est très prisé par les Blood Angels, car il peut être manié conjointement avec une épée tronçonneuse.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	3	6	Pistolet

Lance-flammes Lourd

Il s'agit de l'arme ultime pour inonder de flammes les fortifications et incinérer l'ennemi à courte portée.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

Lance-grenades Astartes

Les Motards Scouts utilisent fréquemment ces lance-grenades chargés de projectiles antichars et antipersonnel et équipés de gyroscopes qui compensent la vitesse à laquelle roulent leurs engins. Lorsqu'un lance-grenades tire, vous devez déclarer le type de munition que vous utilisez.

Grenade à Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
24 ps	3	6	Tir rapide, explosion

Grenade Antichars

Portée	Force	PA	Type
24 ps	6	4	Tir rapide



Lance-missiles

Il s'agit de l'arme lourde standard en dotation au sein des escouades Tactiques des chapitres Space Marines. Elle peut tirer des missiles à fragmentation ou antichars. Les premiers sont conçus pour venir à bout de l'infanterie légère, les seconds sont capables de détruire une cible blindée.

Lorsque vous tirez avec un lance-missiles, vous devez indiquer à chaque fois à votre adversaire le type de missile que vous utilisez : à fragmentation ou antichar.

À Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
48 ps	4	6	Lourde 1, explosion

Antichars

Portée	Force	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 1

Lance-missiles Cyclone

Le Cyclone est un lance-missiles spécial utilisé par les Terminators afin de bénéficier de tirs d'appui à longue portée. Il s'agit d'une rampe de missiles placée sur le dos de l'armure et capable de tirer des projectiles explosifs ou antichars.

Un Terminator peut tirer avec son lance-missiles Cyclone en plus de son fulgurant. Chaque fois que le Cyclone tire, le joueur choisit quel type de munition il utilise.

À Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
48 ps	4	6	Lourde 2, explosion

Antichars

Portée	Force	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 2

Lance-plasma

C'est une arme plus petite que le lance-plasma lourd et utilisant un mode de tir différent. En effet, là où le projectile du lance-plasma lourd explose à l'impact, le lance-plasma tire des rafales d'énergie concentrée.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe

Lance-plasma Lourd

Le projectile d'un lance-plasma lourd explose à l'impact en dégageant la chaleur d'un petit soleil. Cette arme a tendance à surchauffer, ce qui peut s'avérer fatal pour son porteur.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	7	2	Lourde 1, explosion, surchauffe



Multi-fuseur

C'est une version lourde du fuseur, parfaite pour détruire les chars et les bunkers à plus longue portée.

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

Pistolet Bolter

Le pistolet bolter est une version miniature du bolter. C'est une arme de poing idéale pour les Marines d'Assaut.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	5	Pistolet

Pistolet Infernus

Les pistolets infernus font partie des reliques les plus précieuses du chapitre, car ils datent du Moyen âge Technologique. Leur rayon peut percer le meilleur blindage.

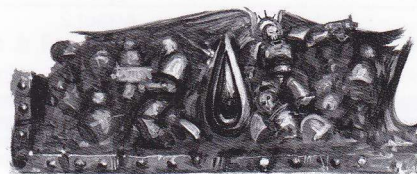
Portée	Force	PA	Type
6 ps	8	1	Pistolet, fusion

Pistolet à Plasma

C'est la plus petite variante des armes à plasma. Elle est souvent portée par les officiers Space Marines ou par les membres des escouades d'Assaut. Son pouvoir destructeur n'est nullement diminué, contrairement à sa cadence de tir et sa portée.

Un pistolet à plasma peut être utilisé comme une arme de corps à corps, mais il ne confère alors aucun bonus de Force ou de pénétration d'armure particulier.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe



Poing Tronçonneur

Un poing tronçonneur est un gantelet énergétique doté d'une lame de tronçonneuse et destiné à découper les cloisons et les murs renforcés.

Un poing tronçonneur compte comme un gantelet énergétique qui lance 2D6 pour ses jets de pénétration de blindage.

Servo-bras

Les Techmarines et les Serviteurs sont équipés de puissants servo-bras utilisés pour effectuer des réparations, mais pouvant éventuellement faire office d'arme. Chaque servo-bras accorde à son porteur une attaque de corps à corps supplémentaire, résolue séparément avec une Initiative de 1 et une Force de 8. Cette attaque annule les sauvegardes d'armure.

Servo-harnais

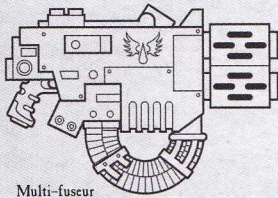
Un servo-harnais accorde à un Techmarine un servo-bras supplémentaire (ce qui lui donne deux attaques de servo-bras), un découpeur à plasma (qui tire pendant la phase de tir comme des pistolets à plasma jumelés, mais n'a aucun effet au corps à corps) et un lance-flammes. Pendant la phase de tir, le Techmarine peut tirer avec les deux armes montées sur le harnais, ou avec l'une d'entre elles et une autre arme.

Signum

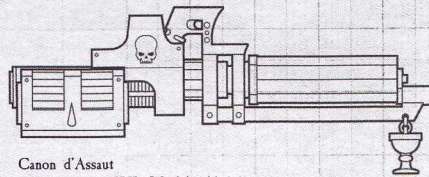
Le signum est une forme spéciale de communicateur couplé à un télémètre donnant accès à une foule d'informations afin de guider le feu d'une escouade. Une figurine portant un signum peut décider de l'utiliser au lieu d'effectuer un tir avec une de ses armes. Dans ce cas, une figurine de la même escouade que celle possédant le signum peut effectuer un tir en bénéficiant d'une Capacité de Tir de 5 lors de cette phase de tir. Déclarez que vous utilisez le signum et pour quelle figurine, avant d'effectuer les jets pour toucher de vos tirs.

Index des autres armes

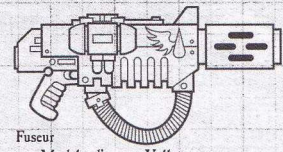
Arme de Force	Voir le livre de règles
Bolter Angelus	50
Crozius Arcanum	42
Glaive Carmin	50
Marteau Tonnerre	Voir le livre de règles



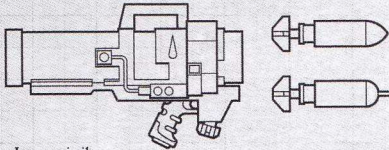
Multi-fusur
+++Modèle Maxima+++



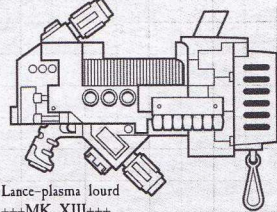
Canon d'Assaut
+++Astartes MK II: Modèle Absinia+++



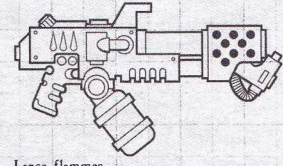
Fusur
+++Modèle d'assaut Vulkan+++



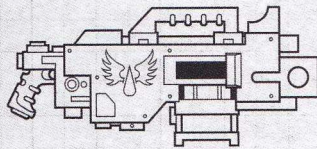
Lance-missiles
+++Modèle Soundstrike+++
Detruit nos ennemis.



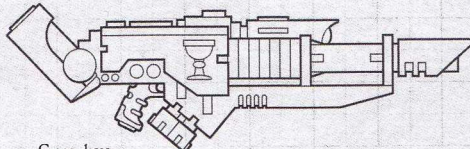
Lance-plasma lourd
+++MK XIII+++
"L'Exécuteur du Traître"



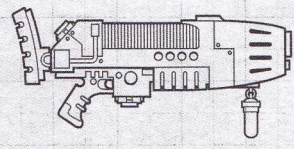
Lance-flammes
La rédemption doit toujours s'accompagner
de la souffrance du corrompu.



Bolter lourd
+++Astartes MK IV+++
Joue les notes de la victoire.



Canon laser
+++MK VII: Visur alternatif+++
Que la colere divine frappe mes ennemis.



Lance-plasma
+++MK XII Modèle Ragefire+++



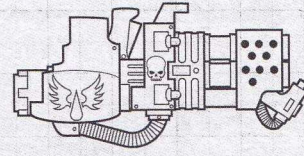
MK III Combi-plasma
+++Modèle Aloysha+++



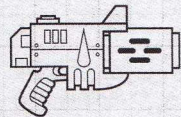
Bolter
+++Modèle Godwyn+++
La colere infinie.



Fulgurant
La voix du vertueux.



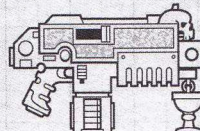
Lance-flammes lourd
+++MK III: 12 secondes de tir+++
Réjouissez-vous de la purification.



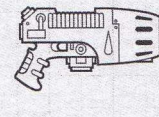
Pistolet infernus
+++Modèle Fury+++
La taille ne compte pas.



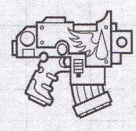
Lance-flammes
léger
+++Modèle Ignis+++
Il n'y a pas de refuge pour le damné.



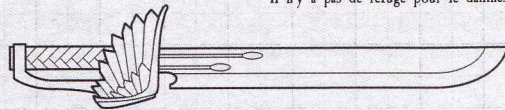
Bolter
+++Astartes MK III+++



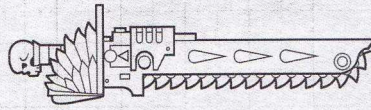
Pistolet à plasma
+++Mono-flasque+++
Frappe, au nom de l'Empereur!



Pistolet bolter
+++Modèle standard+++



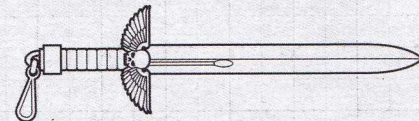
Glaive Carmin
+++Modèle Baal MKIV+++
Que ma volonté soit faite là où s'abat ma lame.



Épée trônçonneuse
+++MK VI 'Redemptor'+++



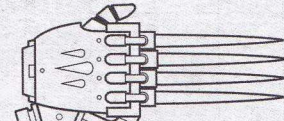
Bolter Angelus
La mort ailée.



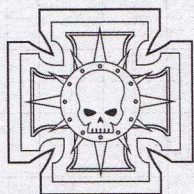
Épée énergétique
+++Modèle Ingeldina+++
La némésis des faux espoirs.



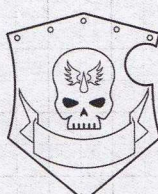
Gantelet énergétique
+++MKIIa 'Castigator'+++



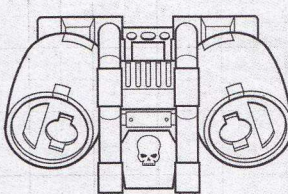
Griffe éclair
+++Modèle Angel's Talon+++
Que la lame tranche la chair impie.



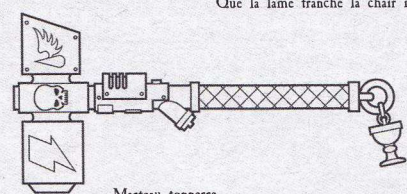
Bouclier tempête
+++Modèle Cruciforme+++



Bouclier de combat
+++Modèle Sangoria+++



Reacteurs dorsaux
+++Astartes 'Type 12'+++



Marteau tonnerre
+++Modèle Stormlord+++
Abattons le mal avec la justice.

ÉQUIPEMENT DES VÉHICULES

Autocanon

Les autocanons tirent des projectiles de gros calibre à haute vitesse initiale. Ils sont montés en tourelle sur le Predator Destructor ou par paire jumelée sur les Dreadnoughts.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	7	4	Lourde 2

Auto-lanceurs de Grenades à Fragmentation

Les coques des Land Raider Crusader et Redeemer sont garnies de charges explosives destinées à projeter des shrapnells sur les troupes ennemies tandis que les passagers se ruent à l'attaque. Toute unité qui charge au corps à corps lors du tour où elle débarque d'un Crusader ou d'un Redeemer compte comme ayant des grenades à fragmentation.

Blindage Renforcé

Certains équipages Space Marines ajoutent des plaques de blindage sur leur véhicule pour augmenter leur protection. Un véhicule avec blindage renforcé compte tout dégât *équipement* sonné comme un dégât *équipement secoué*.

Bolters Ouragan

Ce système d'armement est composé de trois paires de bolters jumelés qui tirent comme une seule arme.

Bouclier de Siège

Cette énorme lame de bulldozer permet aux Vindicators d'écarter les débris et les décombres du champ de bataille de leur chemin. Un Vindicator équipé d'un bouclier de siège réussit automatiquement ses tests de terrain dangereux.

Canon Démolisseur

Le canon Démolisseur est une arme de choix pour combattre l'infanterie retranchée. L'explosion résultant de la détonation des obus du canon Démolisseur est assez puissante pour faire s'effondrer les bâtiments dans lesquels l'ennemi s'abrite et pour l'ensevelir sous des tonnes de décombres. Le canon Démolisseur possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	10	2	Artillerie 1

Canon à Fragmentation

Cette arme est utilisée presque exclusivement par les Dreadnoughts Furioso. Elle tire une paire d'obus d'adamantine de la taille d'un bras de Space Marine. Lors de leur projection, les obus se disloquent en milliers d'éclats acérés.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	6	-	Assaut 2, perforant

Fulgurant

Les fulgurants sur pivot sont souvent fixés sur les véhicules des Space Marines pour améliorer leur puissance de feu. Un fulgurant sur pivot compte comme une arme défensive supplémentaire ayant le profil normal d'un fulgurant.

Fumigènes

Les fumigènes servent à masquer temporairement un véhicule derrière des nuages de fumée, ce qui lui permet de progresser sans danger. Voir la section Véhicules du livre de règles.

Lame de Bulldozer

Il s'agit de lames ou d'éperons montés à l'avant d'un véhicule pour dégager les obstacles et les débris qui gênent le passage. Un véhicule possédant une lame de bulldozer peut relancer un test de terrain difficile raté.

Magna-grappin

Cette arme est un grappin rattaché à plusieurs mètres de chaîne d'adamantium. Lorsqu'il tire sur un véhicule, il s'y accroche à l'aide de ses générateurs de champs gravitiques, ce qui permet au Dreadnought d'attirer sa proie jusqu'à lui.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	8	2	Lourde 1, grappin*

***Grappin :** Si le magna-grappin touche un véhicule sans le détruire, lancez 1D6 et ajoutez 8 au résultat. Si le total est inférieur à la meilleure valeur de Blindage du véhicule, il n'y a aucun effet : le Dreadnought ne parvient pas à le tirer.

Si le résultat est égal ou supérieur à la meilleure valeur de Blindage du véhicule, le Dreadnought l'attire vers lui. Déplacez le véhicule de 2D6 ps vers le Dreadnought.

La cible ne change pas d'orientation et s'arrête si elle arrive à 1 ps d'un terrain difficile ou infranchissable, d'un autre véhicule (ami ou ennemi) ou d'une unité *verrouillée* au corps à corps. Toute unité autre qu'un véhicule sur lequel celui-ci passe compte comme ayant subi une *attaque de char*. Une fois ce mouvement terminé, le Dreadnought détache le grappin. Si la cible survit à la phase de corps à corps suivante, elle pourra se déplacer normalement au prochain tour.

Missile Traqueur

Les missiles Traqueurs sont couramment adaptés aux véhicules impériaux. Il s'agit d'armes à tir unique qui permettent à des véhicules comme les Rhinos d'engager des cibles blindées contre lesquelles ils seraient autrement impuissants.

Un missile Traqueur possède le profil d'un missile antichar à la portée illimitée qui ne peut toutefois être utilisé qu'une seule fois par partie, avec une CT de 4. Un missile Traqueur compte comme une arme additionnelle.

Poing de Sang

Il s'agit de l'arme de corps à corps standard de la plupart des Dreadnoughts Blood Angels. C'est une arme de corps à corps de Dreadnought (voir le livre de règles). Si un Dreadnought est équipé d'un poing de sang et d'une arme de force, il doit choisir l'arme qu'il utilise au début de chaque round de corps à corps (il gagne toutefois une Attaque supplémentaire).

Projecteur

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

Griffe de Sang

Un seul coup d'une griffe de sang peut trancher en deux une demi-douzaine d'ennemis, on imagine alors le carnage qu'un Dreadnought peut causer avec une paire de ces armes. Les griffes de sang suivent les règles des griffes éclairs, de plus, si un Dreadnought possède deux griffes de sang, la règle suivante s'applique: pour chaque Point de Vie qu'il ôte à l'ennemi au corps à corps, le Dreadnought peut effectuer immédiatement une Attaque supplémentaire. Ces Attaques peuvent générer de nouvelles Attaques, jusqu'à ce que le Dreadnought ne provoque plus la perte de PV ou que tous ses ennemis soient morts.



Index des autres équipements

Canon Tempête de Feu.....	36
Lance-missiles Deathwind.....	32
Lance-missiles Typhoon.....	33

Lance-missiles Multiple Whirlwind

Chacun des Whirlwinds de votre armée est équipé de missiles standards Vengeance et de missiles incendiaires Castellan. Déclarez quel type de missiles vous utilisez avant de faire tirer le Whirlwind.

Missile Vengeance

Portée	Force	PA	Type
12-48ps	5	4	Artillerie 1, barrage

Missile Incendiaire Castellan

Portée	Force	PA	Type
12-48ps	4	5	Artillerie 1, barrage, Ignore les couverts*

***Ignore les Couverts:** Aucune sauvegarde de couvert ne peut être tentée contre des blessures infligées par des missiles incendiaires Castellan.



ARMURES

Armure d'Artificier

Des systèmes de contrôle des dommages perfectionnés et des matériaux composites assurent au porteur d'une armure d'artificier une protection presque égale à celle d'une armure tactique Dreadnought. Une figurine équipée d'une armure d'artificier bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 2+.

Armure Énergétique

L'armure énergétique est la protection usuelle des Space Marines et sa silhouette caractéristique terrifie les adversaires de l'Humanité. Une figurine équipée d'une armure énergétique bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 3+.

Armure de Scout

Les Space Marines novices qui n'ont pas encore reçu leur armure énergétique sont équipés d'une armure de Scout, formée de plaques épaisses dérivées de l'armure carapace, à l'épreuve des balles. Les figurines avec armure de scout bénéficient d'une sauvegarde d'armure de 4+.

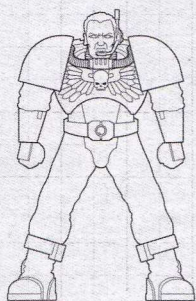
Armure Terminator

Également appelée armure Tactique Dreadnought, c'est la meilleure protection dont puisse bénéficier un Space Marine.

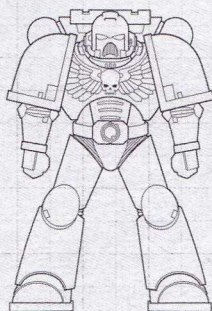
Grâce à son robuste exo-squelette et ses générateurs, une figurine en armure Terminator suit la règle spéciale *implacable*. En revanche, l'armure est si encombrante qu'une figurine en armure Terminator ne peut pas effectuer de *percée*.

Une figurine en armure Terminator bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 2+ et d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

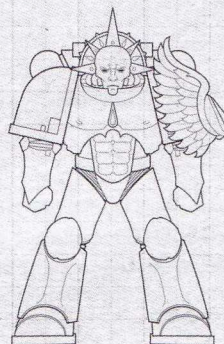
Toute figurine en armure Terminator peut être téléportée sur le champ de bataille. Elle peut toujours commencer la partie en réserve et arriver en jeu selon les règles de *frappe en profondeur*, même si la mission ne l'autorise pas. Une figurine en armure Terminator compte pour deux en ce qui concerne la capacité de transport des véhicules, et ne peut pas embarquer dans un Rhino ou un Razorback.



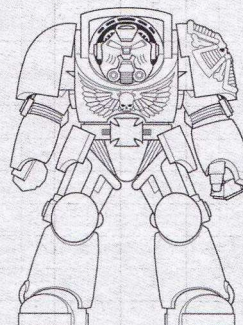
Armure de Scout



Armure Énergétique



Armure d'Artificier



Armure Terminator

ÉQUIPEMENT

Balise de Téléportation

Une balise de téléportation émet un puissant signal permettant aux croiseurs d'attaque des Space Marines de verrouiller leur équipement de téléportation. Cela limite les risques inhérents à une telle opération. Si des Terminators veulent se téléporter en effectuant une *frappe en profondeur* et choisissent de le faire dans un rayon de 6ps autour d'une figurine avec une balise de téléportation, ils n'effectuent pas de jet de dispersion. Une balise ne fonctionne que pour les unités qui se téléportent, pas pour celles qui entrent en jeu au moyen de réacteurs dorsaux, de modules d'atterrissage ou d'autres moyens de transport. Notez également que la balise doit déjà être sur la table au début du tour pour être utilisée.



Bouclier de Combat

Il s'agit d'une version plus légère du bouclier tempête, attachée à l'avant-bras du porteur. Cela laisse sa main libre pour manier un pistolet ou une autre arme, et diminue ainsi sa défense au profit de la polyvalence. Un bouclier de combat confère une sauvegarde invulnérable de 6+.

Bouclier Tempête

Un bouclier tempête intègre un générateur de champ de force capable de repousser toutes les attaques, y compris celles d'armes énergétiques ou les impacts des armes lourdes telles que les canons laser.

Une figurine équipée d'un bouclier tempête bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 3+. Cependant, elle ne peut jamais bénéficier de l'Attaque supplémentaire due au port de deux armes de corps à corps lors d'un assaut.

Cape de Camouflage

Les Scouts Space Marines portent souvent des capes de camouflage en tissu photo-absorbant imitant le terrain environnant. Le porteur est ainsi très difficile à repérer à longue distance et à prendre pour cible lorsqu'il est à couvert.

Une figurine portant une cape de camouflage suit la règle spéciale *discrétion*.

Mines Antipersonnel

Lorsqu'ils opèrent derrière les lignes ennemies, les Motards Scouts emportent des mines antipersonnel, des explosifs qui se déclenchent par des détecteurs de pression ou servent à fabriquer des pièges. Elles sont placées afin d'interdire l'accès de positions clés à l'ennemi.

Un escadron de Motards Scouts équipée de mines antipersonnel peut piéger une zone de terrain avant le début

de la partie. Notez qu'un escadron de Motards Scouts qui se divise en escouades de combat compte comme une seule escouade pour le minage d'un décor. Au début de la partie, après que le décor a été placé, déclarez que vos Motards Scouts minent une des zones de terrain (notez secrètement laquelle). Une zone ne peut être piégée qu'une seule fois.

Les mines explosent la première fois qu'une escouade (amie ou ennemie) se déplace dans le décor. Les mines infligent 2D6 touches à l'unité une fois qu'elle a terminé son mouvement. Ces touches sont réparties comme des tirs et ont ce profil :

Portée	Force	PA	Type
n/a	4	-	Pas de svg de couvert

Si un véhicule déclenche les mines, les touches sont résolues contre son blindage arrière, pour représenter le fait que les mines atteignent le dessous du véhicule. Une fois que les mines ont explosé, elles n'ont plus d'effet en termes de jeu.

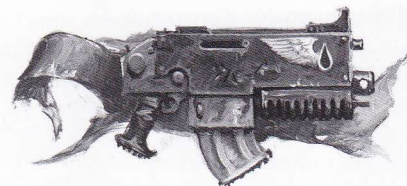
Moto Space Marine

Les robustes motos Space Marines sont dotées de puissants moteurs et de pneus pare-balles. Chacune est une plateforme de combat polyvalente capable de tirer en mouvement et de lancer des charges dévastatrices. Les figurines équipées d'une moto Space Marine suivent les règles des *motos* décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Les motos Space Marines sont équipées de bolters jumelés.

Réacteurs Dorsaux

Les réacteurs dorsaux permettent à leur porteur d'effectuer de grands sauts au-dessus du champ de bataille.

Les figurines dotées de réacteurs dorsaux sont de l'*infanterie autoportée* ainsi qu'elle est définie dans le livre de règles. Les Space Marines équipés de réacteurs dorsaux peuvent être largués d'un Thunderhawk volant à basse altitude et utiliser leurs réacteurs pour freiner leur chute. Pour représenter cette tactique, ils peuvent être gardés en *réserve* et se déployer en suivant les règles de *frappe en profondeur* (voir les règles spéciales des missions dans le livre de règles). De plus, une figurine Blood Angels avec des réacteurs dorsaux bénéficie de la règle spéciale *L'Attaque des Anges* (voir page 23).



Index des autres équipements

Balise de Localisation	31
Bannière de Chapitre	52
Bannière de Compagnie	52
Calice de Sang	48
Coiffe Psychique	46
Masque Mortuaire	50
Rosarius	42

POUVOIRS PSYCHIQUES

En dehors de Mephiston, tout Archiviste Blood Angel possède deux pouvoirs psychiques (à choisir lors de la sélection de l'armée). Un Archiviste peut utiliser un seul pouvoir psychique par tour de joueur. S'il a été promu Épistolier, il peut utiliser jusqu'à deux pouvoirs psychiques par tour de joueur. Tous les pouvoirs psychiques des Archivistes Blood Angels suivent les règles du livre de règles de Warhammer 40,000.

Ailes de Sanguinius

Deux ailes rouges d'énergie psychique se matérialisent dans le dos de l'Archiviste et l'emportent dans les airs.

Ce pouvoir s'utilise lors de la phase de mouvement de l'Archiviste et dure jusqu'à la fin du tour. Il lui permet de se déplacer comme s'il avait des réacteurs dorsaux. Un Archiviste à moto utilisant ce pouvoir se déplace comme s'il avait une motojet.

Asservissement de l'Âme

L'Archiviste s'insinue dans l'esprit de ses ennemis pour anéantir leur volonté de combattre.

Attaque de tir d'une portée de 12 ps, touchant automatiquement une unité ennemie. Jusqu'à la fin de son prochain tour, l'unité doit réussir un test de Commandement avant de se déplacer, *sprinter*, tirer ou lancer un assaut. En cas d'échec, elle ne peut pas effectuer l'action en question. Une unité qui rate son test pour *sprinter* ne peut pas tirer à la place et inversement.

Bouclier de Sanguinius

L'Archiviste invoque une barrière de force pour protéger ses compagnons de toute blessure.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de tir ennemie. L'Archiviste et toute unité dans un rayon de 6 ps bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 5+ jusqu'à la fin de cette phase.



Don de la Colère

L'Archiviste pénètre l'esprit de ses compagnons pour réveiller toute la sauvagerie qui sommeille en eux.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase d'assaut de n'importe quel joueur. L'Archiviste et son unité suivent la règle spéciale universelle *Ennemis Jurés* jusqu'à la fin du tour.

Ébullition

L'Archiviste fait bouillir le sang de ses ennemis.

Attaque de tir d'une portée de 12 ps, touchant automatiquement une unité ennemie. Une des figurines de l'unité perd 1 PV sans sauvegarde d'armure. La victime est choisie par l'adversaire, sauf si le résultat du test psychique est 5 ou moins, auquel cas c'est le joueur qui contrôle l'Archiviste qui choisit la victime.

L'Épée de Sang

L'arme de l'Archiviste prend une teinte rougeâtre alors qu'elle accumule la colère de son porteur.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase d'assaut de n'importe quel joueur. Les Attaques au corps à corps de l'Archiviste sont résolues avec une Force de 10.



Frappe Psychique

Des éclairs d'énergie écarlates jaillissent des doigts de l'Archiviste pour déchirer ses ennemis.

Attaque de tir ayant le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	2	Assaut 4

La Lance de Sang

L'Archiviste fait apparaître dans ses mains une grande lance ruisselante de sang. D'un mot, il la projette contre ses ennemis pour les empaler.

Attaque de tir. Tracez une ligne droite de 4D6 ps de long dans n'importe quelle direction à partir du socle de l'Archiviste : il s'agit de la trajectoire de la lance. Toute unité ennemie sur son chemin subit une touche de Force 8, PA1, bénéficiant de la règle *Arme à Rayon*. Les unités amies et celles *verrouillées* au corps à corps ne sont pas affectées : la lance les évite avant de continuer sa route !

Peur des Ténèbres

L'Archiviste invoque la puissance du Warp pour libérer une vague de terreur sur ses ennemis.

Attaque de tir d'une portée de 24 ps, touchant automatiquement une unité ennemie. Celle-ci doit alors immédiatement effectuer un test de moral avec une pénalité de -2 à son Commandement. Tous les modificateurs normaux et/ou les exceptions s'appliquent (par exemple, une unité qui ne bat jamais en retraite est immunisée contre ce pouvoir).

Puissance des Héros

Les pouvoirs de l'Immaterium envahissent l'Archiviste et amènent sa force et son agilité jusqu'à des niveaux inouïs.

Ce pouvoir s'utilise au début de la phase d'assaut de n'importe quel joueur. En cas de réussite, l'Archiviste (ou une figurine de son unité) gagne +1D3 Attaques lors de cette phase d'assaut.

LES GUERRIERS DE BAAL

Il est temps de rassembler votre ost angélique, mais par où commencer ? Heureusement, dix mille ans de guerres ont enseigné aux commandants des Blood Angels de précieuses leçons. Tout d'abord, les Blood Angels sont une armée de corps à corps. Ils ont plus de spécialistes du combat rapproché que presque toutes les autres armées du jeu. Même si toutes leurs unités ne sont pas prévues pour la mêlée, elles ont systématiquement des capacités spéciales qui leur permettent de suivre le rythme de vos troupes d'assaut.

LE CŒUR DE VOTRE FORCE DE FRAPPE

D'une manière générale, il faut débiter par les choix obligatoires, c'est-à-dire les unités de Troupes. Elles représentent l'ossature de votre armée. Votre victoire dépendra en partie de vos choix de Troupes.

Une escouade Tactique est toujours un bon choix, car elle est résistante et peut provoquer des dommages à n'importe quelle distance. Les escouades d'Assaut excellent au corps à corps au détriment de la puissance de feu. Bien qu'ils soient fragiles selon les standards des Space Marines, les Scouts sont l'équivalent des troupes d'élite des autres armées et disposent de nombreuses capacités spéciales.

De tous les choix de Troupes à votre disposition, la Compagnie de la Mort est unique : aucune autre armée de Warhammer 40,000 n'a son équivalent. En termes de force brute, la Compagnie de la Mort dépasse largement toutes les autres unités d'assaut, qu'il s'agisse de massacrer des bandes d'orks ou de Space Marines du Chaos. Évidemment, tout cela a un prix, car une escouade de la Compagnie de la Mort coûte presque deux fois plus de points qu'une escouade d'Assaut de même taille. Cependant, aucune unité ne sera plus effrayante pour l'adversaire, et cet avantage psychologique vaut à lui seul tous les sacrifices ! Si vous prenez la Compagnie de la Mort, il est conseillé de lui fournir un Chapelain pour la rendre encore plus redoutable. Cependant, elle ne peut pas capturer des objectifs, car son rôle se résume à tuer l'ennemi.

Bien sûr, il n'existe pas de bon ou de mauvais choix. En cas de doute, prenez les figurines que vous préférez !

ARCHANGES

Vous aurez également besoin d'au moins un choix QG pour mener votre armée. Dans le cas des Blood Angels, il s'agira d'un Capitaine, d'un Archiviste, d'un Réclusiarque ou d'un personnage spécial. Les Capitaines sont les plus polyvalents et ont accès à un équipement varié. Les Réclusiarques sont parfaits pour améliorer les capacités de vos troupes. Les Archivistes ont moins d'options tactiques au profit de pouvoirs psychiques. Enfin, les personnages spéciaux ont des compétences uniques.

COMPLÉTER VOS FORCES

Une fois vos choix obligatoires de Troupes et de QG sélectionnés, il est temps de passer au reste de l'armée. Comme pour toutes les forces Space Marines, les Blood Angels ont un vaste panel d'unités de support. Ces choix peuvent sembler cornéliens au premier abord, il est donc nécessaire d'analyser en profondeur les capacités de ces unités pour connaître celles qui vous intéressent le plus.

Assaut à Gogo : Si vous voulez jouer à fond la carte des avantages des Blood Angels, vous pouvez faire ce choix. Cette armée n'est guère subtile : prenez une énorme escouade de la Compagnie de la Mort, ainsi que des escouades d'Assaut et des Dreadnoughts de la Compagnie de la Mort. Les Prêtres Sanguiniens sont une bonne option pour les escouades d'Assaut, car ils protègent vos frères de bataille tandis qu'ils chargeront à travers les tirs nourris de l'ennemi. Pensez aussi à prendre des Chapelains. Leurs *liturgies de sang* améliorent sensiblement les capacités de combat d'une unité.

L'Ost Angélique : En ajoutant plusieurs Gardes Sanguiniens et des escouades de Vétérans d'Assaut à des escouades d'Assaut ordinaires, vous pouvez assembler rapidement une force d'infanterie autoportée dévastatrice. En plaçant judicieusement les pistolets infernus et les lance-flammes légers, votre armée sera capable de s'occuper aussi bien de l'infanterie que des véhicules adverses. De plus, vos escouades ne souffriront pas des aléas du déploiement des réserves en *frappe en profondeur* grâce à la règle *l'Attaque des Anges*.

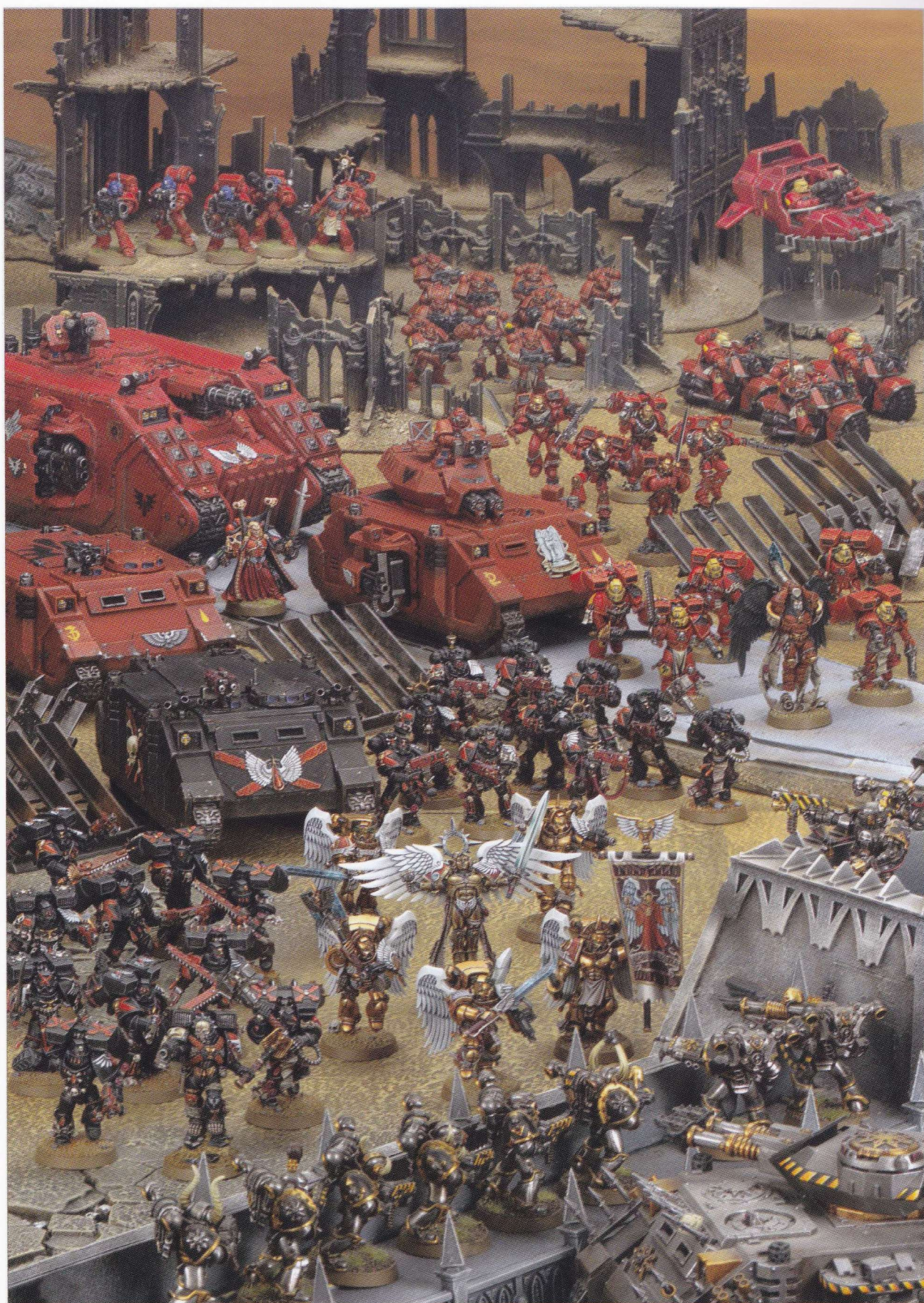


La Lance de Sanguinius : Toutes les variantes de Rhinos de la liste d'armée sont *rapides*, vous pouvez donc assembler facilement un fer de lance blindé très mobile. Les Predators Baal sont sans doute les meilleurs chars antipersonnel du jeu, mais vous pouvez aussi opter pour un Vindicator afin d'annihiler les cibles résistantes, ou un Whirlwind pour pilonner l'adversaire. Vous aurez besoin de Troupes, que vous pourrez embarquer dans des Rhinos ou des Razorbacks. Elles pourront servir d'éclaireurs ou capturer les objectifs.

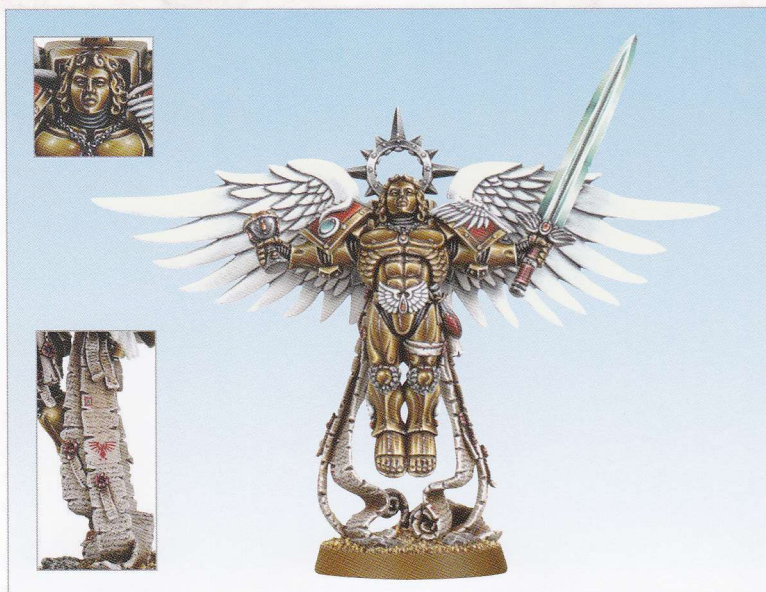
L'Élite du Chapitre : Enfin, en sélectionnant le Commandeur Dante comme choix QG, vous pourrez prendre en Troupes les redoutables Gardes Sanguiniens, ce qui laissera vos choix d'Élite libres pour recruter des Terminators ou une paire de Dreadnoughts Furioso. Toutes ces unités sont onéreuses, ce qui vous donnera une armée d'élite aux effectifs réduits. Vous devrez faire bon usage des couverts pour survivre le temps d'arriver au corps à corps, mais vous provoquerez un carnage épouvantable une fois que vous aurez mis la main sur l'ennemi !

CHAPITRE ET HÉRALDIQUE

Ce Codex se concentre sur les Blood Angels, la liste d'armée peut cependant servir à créer une force d'un des chapitres successeurs. Vous trouverez de nombreux schémas de couleurs et exemples d'iconographies dans les pages qui suivent. La plupart des joueurs s'en servent pour donner naissance à leur armée, mais cela ne doit pas vous empêcher d'imaginer votre propre chapitre avant de forger son histoire sur le champ de bataille ! Vous trouverez plus d'informations sur la peinture d'une armée dans les livres *Peindre les Figurines Citadel*, *Peindre les Space Marines* et *Peindre les Tanks Citadel*.



Conduits par le Sanguinor, les Blood Angels se jettent sur une forteresse des Iron Warriors.



Le Sanguinor, Parangon de l'Ost



Le Capitaine Erasmus Tycho



*Le Commandeur Dante,
Maître du Chapitre des Blood Angels*



*Capitaine des
Blood Angels*



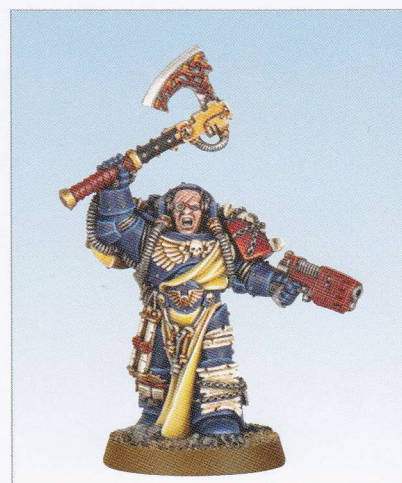
*Gabriel Seth,
Maître du Chapitre des Flesh Tearers.*



Frère Corbulo



Mephiston, Seigneur de la Mort



Archiviste des Blood Angels



Garde Sanguinien



Porte-étendard Garde Sanguinien



Garde Sanguinien



Gardes Sanguiniens



Novice
Sanguinien



Garde d'Honneur Porte-étendard



Garde
d'Honneur



Garde d'Honneur



Champion



À l'instar de nombreux chapitres Space Marines, celui des Blood Angels possède de nombreuses bannières capitales, chacune commémorant une grande victoire ou une campagne qui fut particulièrement cruciale. Elles montrent généralement une représentation stylisée de Sanguinius, armé et vêtu selon l'événement à célébrer.



Les bannières de compagnie portent non seulement les symboles de la compagnie, mais également l'héraldique personnelle de son commandant, des insignes d'armée, des décorations de bataille et autres distinctions. Plusieurs d'entre elles ont été brandies sur les champs de bataille les plus meurtriers de l'Imperium.



Garde d'Honneur avec bannière de compagnie



L'héraldique de Matraen, célèbre Dreadnought de la Compagnie de la Mort, porte les motifs de la triple goutte de sang et du graal qui étaient ceux de Moriar, son actuel pilote, quand il commandait la 4^e Compagnie.

Les officiers et les sergents Blood Angels portent souvent une bannière avec leur héraldique personnelle. Elles sont réalisées par le guerrier lui-même, durant les brèves périodes calmes séparant celles de combat.



L'héraldique de Tycho comprend une bande rouge et une aile ensanglantée, motifs reproduits sur la bannière de sa compagnie.



Les bannières des Chapelains figurent toujours des squelettes ailés afin que nul n'oublie cette malédiction qui pèse sur chacun des Blood Angels.



Cette bannière fut offerte à Mephiston après ses actions héroïques sur le monde-ruche Hollonan.



Terminators avec griffes éclair



Terminator avec marteau tonnerre et bouclier tempête



Sergent Terminator avec marteau tonnerre et bouclier tempête



Terminator avec lance-flammes lourd et gantelet énergétique



Sergent Terminator avec fulgurant et épée énergétique



Terminator avec fulgurant et gantelet énergétique



Terminators avec fulgurant et poing tronçonneur



Le Sergent Lorenzo, de la boîte Space Hulk, sortie en 2009



Sergent vétéran avec
bolter et gantelet
énergétique

Vétérans d'Appui avec bolter

Vétéran d'Appui avec
arme combinée
bolter / fuseur



Space Marines Tactiques avec bolter



Space Marines Tactiques avec bolter

Sergent Space Marine
avec gantelet énergétique
et pistolet bolter

Space Marine Tactique
avec multi-fuseur

Space Marine Tactique
avec fuseur



Scout avec fusil de sniper

Scout avec bolter lourd

Sergent Scout

Scouts avec fusil



Sergent Tactique



Space Marine d'Assaut



Space Marine Devastator



Vétéran

Insignes de compagnie,
portés sur l'épaulière droite:



1^{re} Compagnie
Blanc/Argenté



6^{re} Compagnie
Jaune/Doré



2^{de} Compagnie
Jaune/Doré



7^{re} Compagnie
Blanc/Argenté



3^{de} Compagnie
Blanc/Argenté



8^{re} Compagnie
Vert/Adamantine



4^{de} Compagnie
Vert/Adamantine



9^{re} Compagnie
Noir/Ébonite



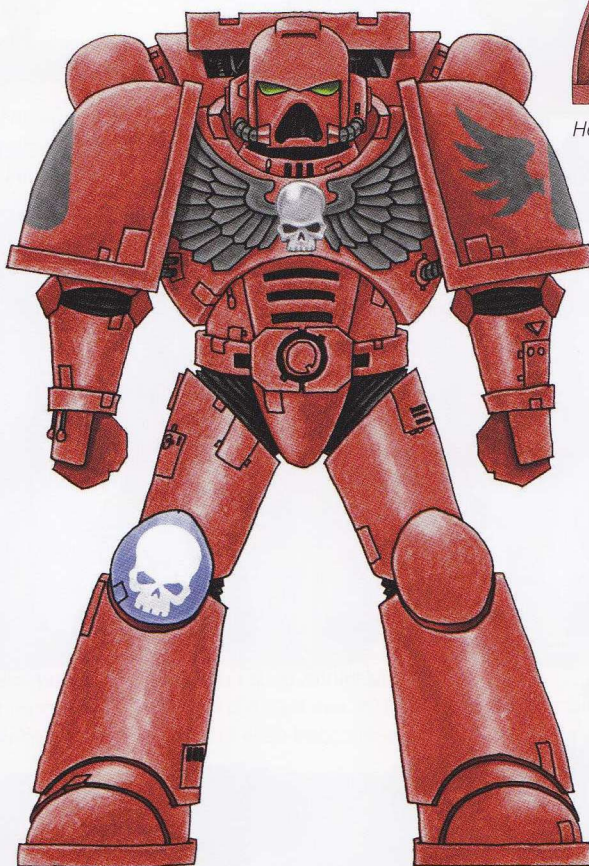
5^{de} Compagnie
Noir/Ébonite



10^{de} Compagnie
Noir/Ébonite



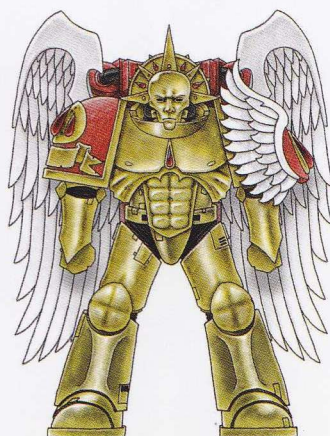
Héraldique du chapitre
des Blood Angels,
portée sur
l'épaulière gauche



Space Marine Tactique du chapitre des Blood Angels,
appartenant à la 2^{de} Escouade de la 5^{de} Compagnie



Marquages d'escouades des Blood Angels,
généralement portés sur la genouillère droite.
Correspondent aux numéros indiqués.



Garde Sanguinien



Membre de la Compagnie de la Mort



Astorath l'Inflexible



Lemartes, Gardien des Égarés



Membres de la Compagnie de la Mort avec bolter



Membre de la Compagnie de la Mort avec marteau tonnerre



Membre de la Compagnie de la Mort avec pistolet Infernus



Le Capitaine Tycho, après qu'il eut rejoint la Compagnie de la Mort



Membre de la Compagnie de la Mort avec épée énergétique et pistolet bolter



Membre de la Compagnie de la Mort avec épée tronçonneuse et pistolet bolter



Membre de la Compagnie de la Mort avec gantelet énergétique et pistolet bolter



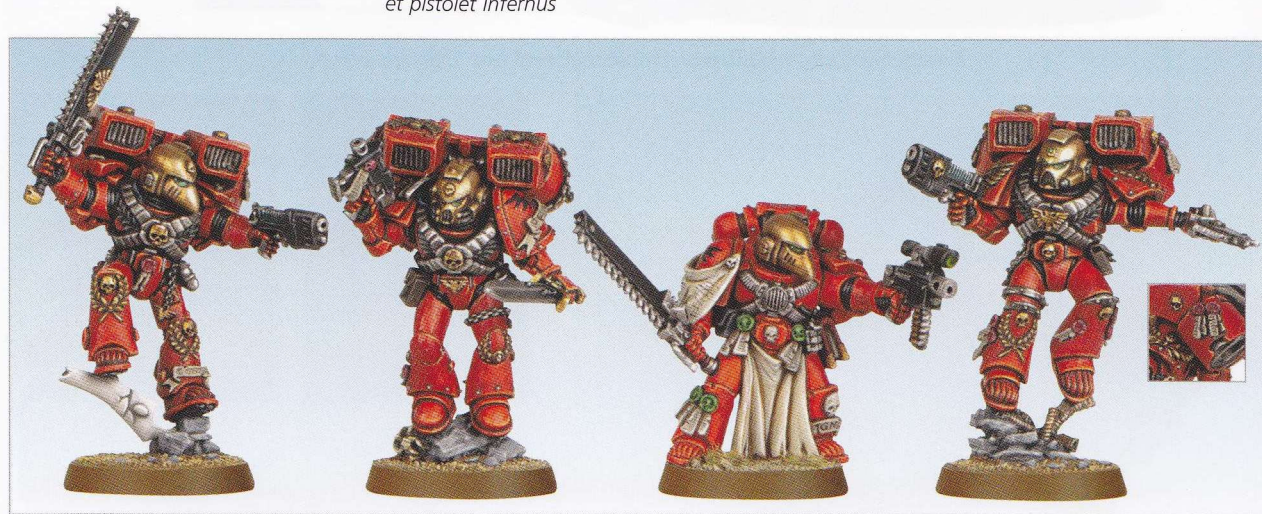
Marine d'Assaut avec épée tronçonneuse et lance-flammes léger



Sergent d'Assaut avec arme énergétique et pistolet Infernus



Marines d'Assaut avec pistolet bolter et épée tronçonneuse



Vétéran d'Assaut avec pistolet à plasma et épée tronçonneuse

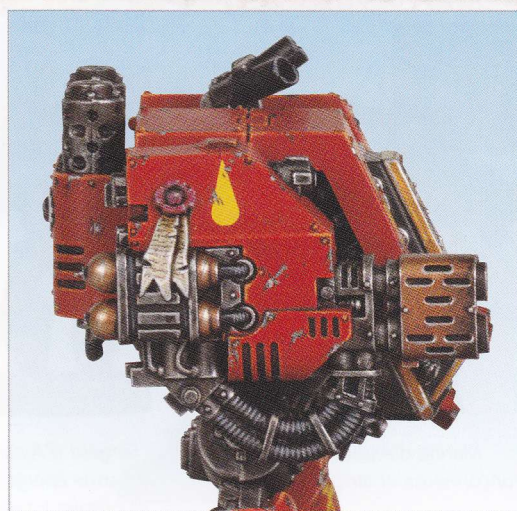
Vétéran d'Assaut avec pistolet bolter et épée énergétique

Vétéran d'Assaut avec pistolet bolter et épée tronçonneuse

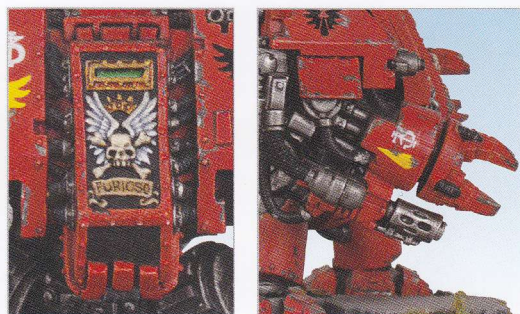
Vétéran d'Assaut avec pistolet à plasma et épée tronçonneuse



Le Chapelain Lemartes conduit la Compagnie de la Mort contre un essaim tyranide.



Dreadnought avec multi-fuseur et poing de sang avec fulgurant intégré



Dreadnought Furioso avec deux poings de sang



Dreadnought de la Compagnie de la Mort avec deux griffes de sang



Transport de troupes Rhino



Razorback avec bolters lourds jumelés et fulgurant



Rhino de la Compagnie de la Mort



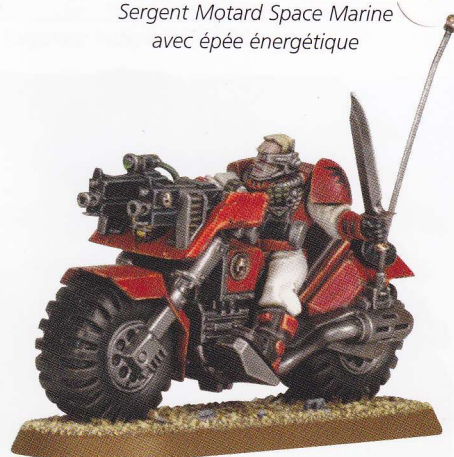
Motard Space Marine

Motard Space Marine avec fuseur

*Sergent Motard Space Marine
avec épée énergétique*



Moto d'assaut Space Marine



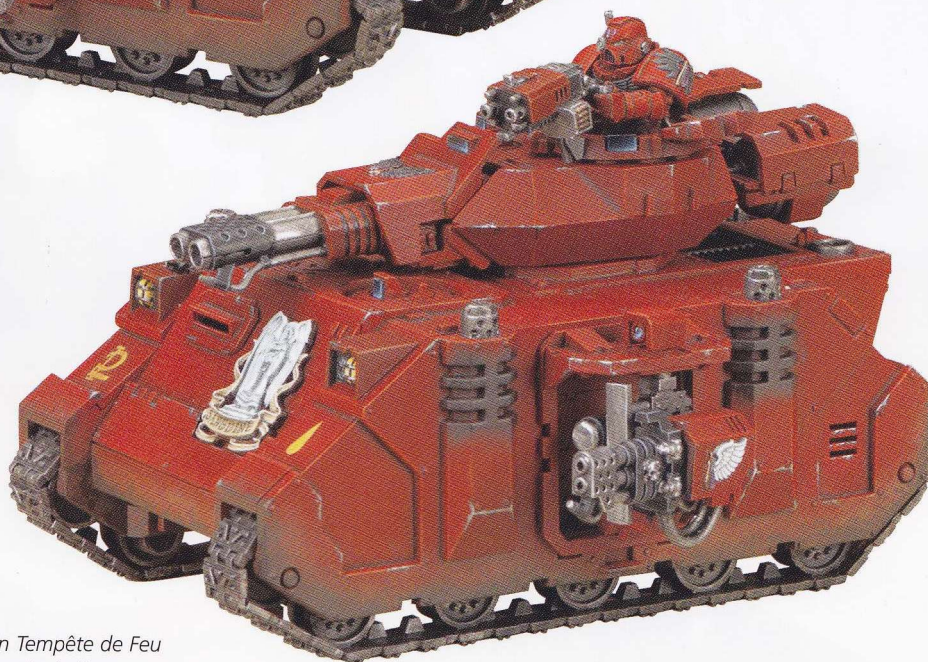
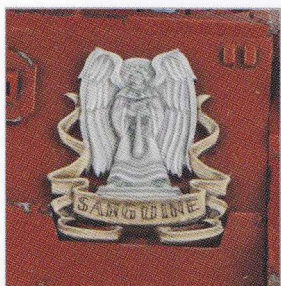
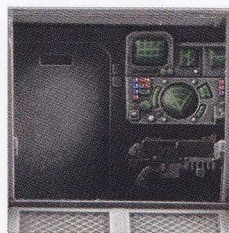
Motard Scout



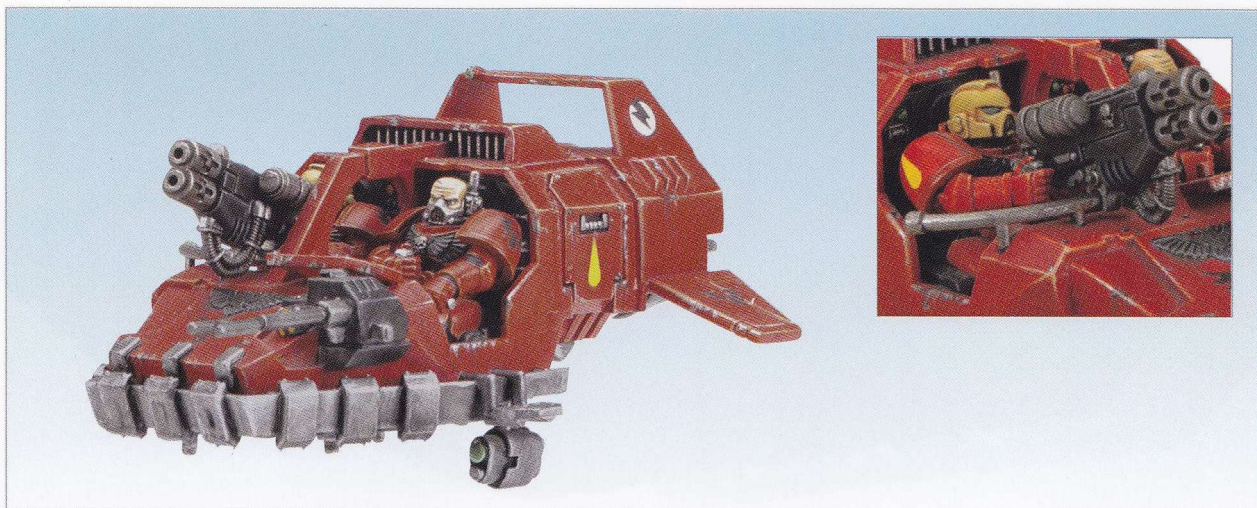
Une force blindée des Blood Angels



Predator Baal avec canons d'assaut jumelés et bolters lourds de flanc



Predator Baal avec canon Tempête de Feu et lance-flammes lourds de flanc



Land Speeder avec multi-fuseur





Devastators avec lance-plasma lourd

Devastator avec bolter

*Devastator avec
lance-missiles*

Devastator avec bolter



Sergent Devastator

Devastator avec multi-fuseur



Techmarine avec réacteurs dorsaux



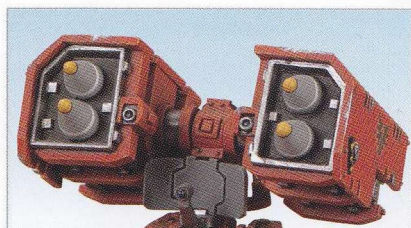
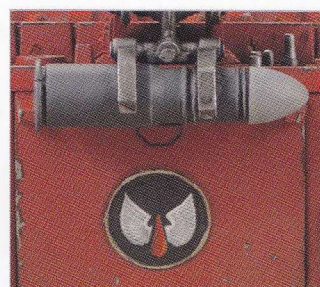
Land Raider Redeemer



Predator avec autocanon et bolters lourds de flanc



Vindicator avec bouclier de siège



Whirlwind

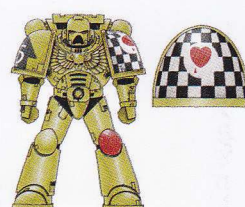
Les Blood Angels ont eu de nombreux chapitres successeurs, chacun avec son héraldique et ses traditions. Seuls les Blood Drinkers suivent des marquages strictement conformes au Codex Astartes.



Angels Sanguine



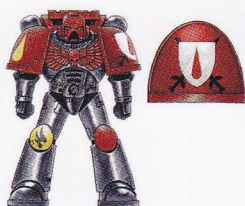
Flesh Tearers



Lamenters



Angels Encarmine



Knights of Blood



Blood Drinkers



Angels Vermillion

Les chapitres successeurs disposent invariablement de leurs propres Garde Sanguinienne et Compagnie de la Mort, utilisant les mêmes schémas de couleurs que ceux des Blood Angels. La seule exception est le chapitre des Angels Encarmine qui aligne ces unités dans des armures blanches, comme montré ci-contre.



Angels Sanguine



Flesh Tearers



Lamenters



Angels Encarmine



Knights of Blood



Blood Drinkers



Angels Vermillion

LISTE D'ARMÉE DES BLOOD ANGELS

La liste d'armée qui suit vous permettra d'aligner une armée de Blood Angels et de livrer bataille en utilisant les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000.

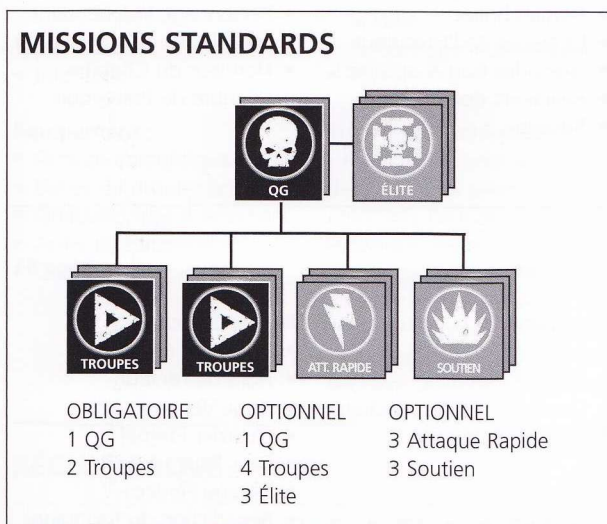
UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des Blood Angels est partagée en cinq sections: QG, Élite, Troupes, Attaque Rapide et Soutien. Chaque escouade, véhicule ou personnage de l'armée appartient à l'une ou l'autre de ces sections, selon son rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine dispose également d'une valeur en points, variant selon son poids dans le jeu.

Avant de choisir votre armée, vous devrez convenir avec votre adversaire du type de bataille que vous allez jouer et de la valeur en points maximum de vos forces. Ensuite, vous pourrez commencer à sélectionner vos unités.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

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



ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière. Vous trouverez plus d'informations sur l'historique, les règles spécifiques des Blood Angels et les options auxquelles ils ont accès dans la section L'Ost Angélique. Des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin pour les représenter sont montrés dans la section Guerriers de Baal. Chaque entrée de la liste d'armée est divisée en plusieurs sections comme suit:

Nom de l'Unité: Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité décrite et par le coût en points sans aucune option.

Profil d'Unité: Ceci vous montre le profil de chaque figurine de l'unité.

Composition d'Unité: Lorsque c'est nécessaire cette entrée fait la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base, avant que les options ne soient ajoutées. Si le Type d'Unité indique le terme "unique", cela signifie que vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans l'armée.

Type d'Unité: Cela fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de l'infanterie autoportée ou un véhicule, etc.

Équipement: Cette entrée détaille l'équipement porté par les figurines de l'escouade. Le coût de ces figurines et de ces équipements est inclus dans la valeur en points qui accompagne le profil.

Règles Spéciales: Toute règle spéciale s'appliquant à l'unité est mentionnée ici. Ces règles spéciales sont décrites en détail dans la section L'Ost Angélique. Certaines font référence aux Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000.

Transports Assignés: Cette rubrique concerne les véhicules de transport accessibles à l'unité. Ces derniers ont leurs propres entrées, pages 90-91 de ce livre. La section Véhicules de Transport du livre de règles de règles explique comment fonctionnent ces transports assignés.

Options: La liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec le coût en points pour chacune d'elles. Si une option précise que vous pouvez échanger une ou deux armes contre telle et/ou telle autre, vous pouvez remplacer une arme, les deux ou aucune des deux tant que vous payez le coût indiqué.

Blood Angels et Autres Chapitres

Cette liste d'armée est basée sur le chapitre des Blood Angels, mais elle peut servir à collectionner une armée recrutée parmi l'un de leurs chapitres successeurs. Dans ce cas, utilisez simplement la liste des Blood Angels, mais peignez vos figurines en utilisant un schéma de couleurs de votre création ou l'un de ceux montrés dans ce livre.

Ceci ne devrait pas vous empêcher d'utiliser des personnages spéciaux Blood Angels (ou même d'intégrer Gabriel Seth, du chapitre des Flesh Tearers, dans une armée de Blood Angels). Vous pouvez même tous les aligner dans la même armée, représentant ainsi différents chapitres combattant côte à côte. Vous pouvez aussi utiliser la figurine et les règles d'un personnage pour représenter un héros d'un autre chapitre, par exemple, utiliser les règles et la figurine du Capitaine Tycho pour représenter un capitaine des Blood Drinkers, ou d'un chapitre Space Marine de votre invention. Il vous faudra juste lui trouver un nouveau nom.

C'est une excellente façon de personnaliser votre armée. Le plus important est bien sûr de signaler ces changements mineurs à votre adversaire afin qu'il soit parfaitement au courant au début de la partie de la composition exacte de votre force.

COMMANDEUR DANTE 225 Points

Page 53

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie autoportée

Maître de l'Ost

Si l'armée inclut le Commandeur Dante, la Garde Sanguinienne devient un choix de Troupes.

Équipement:

- Armure d'artificier
- Pistolet Infernus
- La Hache Mortalis
- Réacteurs dorsaux
- Grenades frag & antichars
- Halo de fer
- Masque mortuaire de Sanguinius

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- L'Attaque des Anges
- Personnage Indépendant
- Frappe Chirurgicale
- Précision Tactique

MAÎTRE DE CHAPITRE GABRIEL SETH 160 Points

Page 55

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Verse-le-Sang
- Grenades frag & antichars
- Halo de fer

Règles Spéciales:

- Sans Peur
- Instincts Féroces
- Personnage Indépendant
- Tourbillon de Sang

ASTORATH L'INFLEXIBLE 220 Points

Page 45

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie autoportée

Rédempteur des Égarés

Si l'armée inclut Astorath l'Inflexible, la limitation 0-1 de la Compagnie de la Mort n'existe plus.

Équipement:

- Armure d'artificier
- Pistolet bolter
- La Hache de l'Exécuteur
- Grenades frag & antichars
- Réacteurs dorsaux
- Rosarius

Règles Spéciales:

- L'Attaque des Anges
- Personnage Indépendant
- Liturgies du Sang
- Honneur du Chapitre
- L'Ombre du Primarque

LE SANGUINOR, PARANGON DE L'OST 275 Points

Page 51

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sanguinor	8	5	5	4	3	6	5	10	2+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie autoportée

Équipement:

- Armure d'artificier
- Glaive Carmin
- Grenades frag & antichars
- Réacteurs dorsaux

Règles Spéciales:

- L'Attaque des Anges
- Aura de Ferveur
- Ange Vengeur
- Guerrier Éternel
- Sans Peur
- Charge Féroce
- Bénédiction du Sanguinor
- Inexorable

MEPHISTON, SEIGNEUR DE LA MORT 250 Points

Page 47

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mephiston	7	5	6	6	5	7	4	10	2+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'unité:

- Infanterie

Pouvoirs Psychiques:

- L'Épée de Sang
- Don de la Colère
- Ailes de Sanguinius

Équipement:

- Armure d'artificier
- Pistolet à plasma
- Épée de force
- Grenades frag & antichars
- Coiffe psychique

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Course
- Psyker
- Regard Hypnotique

CAPITAINE TYCHO 175 Points

Page 41

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Capitaine Tycho	6	5	4	4	3	5	3	10	2+
Tycho C ^{ie} de la Mort	7	4	4	4	3	5	4	8	2+

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Vous devez choisir quelle version de Tycho vous utiliserez lors de la sélection de votre armée.

Équipement:

- Armure d'artificier
- Chant de Sang
- Pistolet bolter
- La Main du Déjà-Mort
- Grenades frag & antichars
- Halo de fer

Règles Spéciales

(Compagnie de la Mort):

- Rage Noire
- Sans Peur
- Insensible à la Douleur
- Course
- Charge Féroce
- Ennemis Jurés: Orks
- Implacable

Règles Spéciales (Capitaine):

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Ennemis Jurés: Orks
- Rites de Bataille

ARCHIVISTE 100 Points

Page 46

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

Composition d'Unité:

- 1 Archiviste

Type d'Unité:

- Infanterie

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Psyker

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Arme de force
- Coiffe psychique

Pouvoirs Psychiques:

Un Archiviste peut avoir deux pouvoirs parmi: *Ébullition, Peur des Ténèbres, Puissance des Héros, Asservissement de l'Âme, Bouclier de Sanguinius, Frappe Psychique, Lance de Sang, Épée de Sang, Don de la Colère, Ailes de Sanguinius.*

Options:

- L'Archiviste peut être promu Épistolier +50pts
- Remplacer le bolter et/ou le pistolet bolter par:
 - un fulgurant +3pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10pts
 - un pistolet à plasma ou pistolet Infernus +15pts
- Remplacer l'armure énergétique, le bolter, les grenades frag & antichars par une armure Terminator et:
 - aucune arme additionnelle +25pts
 - un fulgurant +30pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +35pts
 - un bouclier tempête +45pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux +25pts
 - Moto Space Marine +35pts

RÉCLUSIARQUE 130 Points

Page 42

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

Composition d'Unité:

- 1 Réclusiarque

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Rosarius
- Crozius Arcanum

Règles Spéciales:

- Personnage Indépendant
- Liturgies du Sang
- Honneur du Chapitre

Options:

- Remplacer le bolter et/ou le pistolet bolter par:
 - un fulgurant +3pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10pts
 - un gantelet énergétique, pistolet à plasma ou pistolet Infernus +15pts
- Prendre des bombes à fusion +5pts
- Remplacer l'armure énergétique, le bolter, les grenades frag & antichars par une armure Terminator et:
 - un fulgurant +30pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +35pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux +25pts
 - Moto Space Marine +35pts

QG

CAPITAINE 100 Points

Page 40

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

Composition d'Unité:

- 1 Capitaine

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

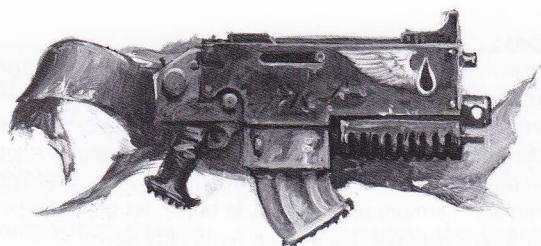
- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag & antichars
- Halo de fer

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant

Options:

- Remplacer le bolter, le pistolet bolter et/ou l'épée tronçonneuse par:
 - un fulgurant +3 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - une épée énergétique, griffe éclair, pistolet à plasma ou pistolet Infernus +15 pts
 - un bouclier tempête +20 pts
 - un gantelet énergétique +25 pts
 - un marteau tonnerre +30 pts
- Prendre des bombes à fusion +5 pts
- Remplacer l'armure énergétique, le bolter, l'épée tronçonneuse, les grenades frag & antichars par une armure Terminator avec fulgurant et épée énergétique +40 pts
- Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par:
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +5 pts
 - une griffe éclair +10 pts
 - un marteau tonnerre +20 pts
- Remplacer l'arme énergétique de l'armure Terminator par:
 - une griffe éclair +5 pts
 - un gantelet énergétique +10 pts
 - un bouclier tempête, marteau tonnerre ou poing tronçonneur +15 pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux +25 pts
 - Moto Space Marine +35 pts



GARDE D'HONNEUR 115 Points

Page 52

Vous pouvez prendre une unité de Gardes d'Honneur pour chaque choix QG de votre armée, hormis la Garde d'Honneur elle-même. Les unités de Gardes d'Honneur ne comptent pas dans votre total de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde d'Honneur	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Champion	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Novice Sanguinien	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'Unité:

- 4 Gardes d'Honneur
- 1 Novice Sanguinien

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag & antichars
- Le Novice Sanguinien porte également un Calice de Sang

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- Si l'unité n'a pas de réacteurs dorsaux, elle peut prendre un transport assigné (voir page 90).

Options:

- Un seul Garde d'Honneur peut être promu Champion avec arme énergétique et bouclier de combat +20 pts
- Un seul Garde d'Honneur peut porter l'un des objets suivants:
 - un étendard de compagnie +15 pts
 - la bannière du chapitre (une seule par armée, voir page 52): +30 pts
- L'escouade entière peut avoir des réacteurs dorsaux +50 pts
- Tout Garde d'Honneur peut remplacer son bolter, épée tronçonneuse et/ou pistolet bolter par:
 - un fulgurant +3 pts par figurine
 - un lance-flammes +5 pts par figurine
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts par figurine
 - un lance-plasma, pistolet à plasma, pistolet Infernus, épée énergétique ou griffe éclair +15 pts par figurine
 - un bouclier tempête +20 pts par figurine
 - un gantelet énergétique +25 pts par figurine
 - un marteau tonnerre +30 pts par figurine
- Tout Garde d'Honneur peut avoir:
 - des bombes à fusion +5 pts par figurine

ÉLITE

CHAPELAIN 100 Points

Page 42

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

Composition d'Unité:

- 1 Chapelain

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Rosarius & Crozius Arcanum

Règles Spéciales:

- Personnage Indépendant
- Honneur du Chapitre
- Liturgies du Sang

Options:

- Remplacer le bolter et/ou pistolet bolter par:
 - un fulgurant +3pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10pts
 - un gantelet énergétique, pistolet à plasma ou pistolet Infernus +15pts
- Prendre des bombes à fusion +5pts
- Remplacez l'armure énergétique, le bolter, les grenades frag & antichars par une armure Terminator avec:
 - un fulgurant +30pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +35pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux +25pts
 - Moto Space Marine +35pts

GARDE SANGUINIENNE 200 Points

Page 50

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Sanguinien	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Composition d'Unité:

- 5 Gardes Sanguiniens

Type d'Unité:

- Infanterie autoportée

Équipement:

- Armure d'artificier
- Bolter Angelus
- Glaive Carmin
- Grenades frag & antichars
- Réacteurs dorsaux

Règles Spéciales:

- L'Attaque des Anges
- Sans Peur
- La Soif Rouge

Options:

- L'escouade entière peut avoir des masques mortuaires +25pts
- Un Garde Sanguinien peut porter la bannière du chapitre (une seule par armée, voir Garde d'Honneur) +30pts
- Toute figurine peut remplacer son bolter Angelus par:
 - un pistolet Infernus ou pistolet à plasma .. +10pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer son glaive Carmin par:
 - un gantelet énergétique +10pts par figurine



DREADNOUGHT FURIOSO 125 Points

Page 29

	CC	CT	F	Blindage			I	A
				Av.	Fl.	Arr.		
Dreadnought Furioso	6	4	6	13	12	10	4	2(3)

Composition d'Unité:

- 1 Dreadnought

Type d'Unité:

- Véhicule (marcheur)

Équipement:

- Poing de Sang avec fulgurant intégré
- Poing de Sang avec fuseur intégré
- Fumigènes

Transport Assigné:

- Peut prendre un module d'atterrissage (voir page 90).

Pouvoirs Psychiques:

Un Furioso Archiviste dispose de deux pouvoirs parmi: *Ébullition, Peur des Ténèbres, Puissance des Héros, Asservissement de l'Âme, Bouclier de Sanguinius, Frappe Psychique, Lance de Sang, Épée de Sang, Don de la Colère, Ailes de Sanguinius.*

Options:

- Remplacer un seul poing de sang (et l'arme intégrée) par:
 - un canon à fragmentation *gratuit*
- Remplacer les deux poings de sang par une paire de griffes de sang (en conservant les armes intégrées) .. *gratuit*
- Remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd +10pts
- Prendre un magna-grappin +15pts
- Prendre un blindage renforcé +15pts
- Prendre un projecteur +1pt
- Le Dreadnought peut être promu Furioso Archiviste, en remplaçant tout l'équipement par un poing de sang (avec fulgurant intégré), des fumigènes, une coiffe psychique et une arme de force +50pts

ÉLITE

ESCOUADE TERMINATOR

200 Points

Page 28

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

Composition d'unité:

- 1 Sergent Terminator
- 4 Terminators

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure Terminator
- Fulgurant
- Gantelet énergétique (le sergent a une épée énergétique à la place).

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- L'escouade peut prendre un Land Raider de n'importe quel type comme transport assigné (voir page 91).

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Terminators+40pts par figurine
- Par tranche complète de cinq figurines, un seul Terminator peut:
 - remplacer son fulgurant par un lance-flammes lourd+5pts par figurine
 - remplacer son fulgurant par un canon d'assaut+30pts par figurine
 - prendre un lance-missiles cyclone+30pts par figurine
- Tout Terminator peut remplacer son gantelet énergétique par un poing tronçonneur+5pts par figurine

ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

200 Points

Page 28

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Terminator
- 4 Terminators

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure Terminator
- Griffes éclair

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- L'escouade peut prendre un Land Raider de n'importe quel type comme transport assigné (voir page 91).

Options:

- Ajouter jusqu'à cinq Terminators+40pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer ses griffes éclair par un marteau tonnerre et un bouclier tempête+5pts par figurine



TECHMARINE

50 Points

Page 39

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

Composition d'Unité:

- 1 Techmarine
- 0-5 Serviteurs

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement (Techmarine):

- Armure d'artificier
- Servo-bras
- Bolter ou pistolet bolter
- Grenades frag & antichars

Équipement (Serviteurs):

- Arme de corps à corps
- Servo-bras

Règles Spéciales (Techmarine):

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Bénédiction de l'Omnimessie
- Sapeur

Options:

- Remplacer le servo-bras par des réacteurs dorsaux ...*gratuit*
- Remplacer le servo-bras par un servo-harnais+25pts
- Remplacer le bolter par:
 - un fulgurant+3pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10pts
 - un pistolet à plasma+15pts
- Prendre l'une de ces options:
 - une arme énergétique+15pts
 - un marteau tonnerre+30pts
- Le Techmarine peut être accompagné par jusqu'à 5 Serviteurs+15pts par figurine
- Jusqu'à 2 Serviteurs peuvent remplacer leur servo-bras par:
 - un bolter lourd+20pts par figurine
 - un multi-fuseur ou lance-plasma lourd+30pts par figurine

ÉLITE

ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'APPUI 125 Points

Page 27

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Space Marine
- 4 Vétérans

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Munitions spéciales
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- L'escouade peut prendre n'importe quel transport assigné (voir page 90).

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Vétérans +25 pts par figurine
- Le sergent Space Marine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son bolter par:
 - une épée tronçonneuse *gratuit*
 - une arme énergétique, pistolet à plasma ou griffe éclair +15 pts
 - un gantelet énergétique +25 pts
- Le sergent Space Marine peut prendre:
 - des bombes à fusion +5 pts
- Toute figurine peut remplacer son bolter par:
 - un fulgurant ou arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +5 pts
- Deux vétérans peuvent remplacer leur bolter par:
 - un lance-flammes, fuseur, bolter lourd, multi-fuseur ou lance-missiles +5 pts par figurine
 - un lance-plasma, lance-plasma lourd ou lance-flammes lourd +10 pts par figurine
 - un canon laser +15 pts par figurine

PRÊTRE SANGUINIEN 50 Points

Page 48

Vous pouvez prendre 1-3 Prêtres Sanguiniens (dont l'un peut être Frère Corbulo) comme un seul choix d'Élite.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre Sanguinien	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition d'Unité:

- 1 Prêtre Sanguinien

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Calice de Sang
- Grenades frag & antichars



Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant

Options:

- Remplacer le pistolet bolter par:
 - un fulgurant + 3 pts
 - un lance-flammes léger ou arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur .. +10 pts
 - un pistolet à plasma ou pistolet Infernus +15 pts
- Remplacer l'épée tronçonneuse par:
 - une arme énergétique ou griffe éclair +15 pts
 - un gantelet énergétique +25 pts
- Prendre des bombes à fusion +5 pts
- Remplacer tout son équipement par une armure Terminator avec Calice de Sang et épée énergétique +35 pts
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir une de ces options:
 - Réacteurs dorsaux +25 pts
 - Moto Space Marine +35 pts

FRÈRE CORBULO 105 Points

Page 49

Vous pouvez prendre Frère Corbulo à la place de l'un de vos Prêtres Sanguiniens.

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

Composition d'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Dents du Ciel
- Grenades frag & antichars
- Graal Rouge

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Œil Omniscient
- Personnage Indépendant

TROUPES

ESCOUADE TACTIQUE 90 Points

Page 24

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

Composition d'Unité:

- 4 Space Marines
- 1 Sergent Space Marine

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- L'escouade peut prendre n'importe quel transport assigné (voir page 90).

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Space Marines +16 pts par figurine
- Si l'escouade compte 10 figurines, un seul Space Marine peut remplacer son bolter par:
 - un lance-flammes *gratuit*
 - un fuseur +5 pts
 - un lance-plasma +10 pts
- Si l'escouade compte 10 figurines, un seul Space Marine peut remplacer son bolter par:
 - un bolter lourd, multi-fuseur ou lance-missiles *gratuit*
 - un lance-plasma lourd +5 pts
 - un canon laser +10 pts
- Le sergent Space Marine peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par:
 - une épée tronçonneuse *gratuit*
 - un fulgurant +3 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - un pistolet à plasma ou arme énergétique +15 pts
 - un gantelet énergétique +25 pts
- Le sergent Space Marine peut prendre:
 - des bombes à fusion +5 pts
 - une balise de téléportation +15 pts

COMPAGNIE DE LA MORT 60 Points

Page 44

Vous ne pouvez inclure qu'une seule Compagnie de la Mort dans votre armée.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Compagnie de la Mort	5	4	4	4	1	4	2	8	3+

Composition d'Unité:

- 3 membres de la Compagnie de la Mort

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter ou pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Rage Noire
- Sans Peur
- Insensible à la Douleur
- Charge Féroce
- Implacable

Transport Assigné:

- Si l'unité n'a pas de réacteurs dorsaux, elle peut prendre n'importe quel transport assigné (voir page 90).

Options:

- Ajouter jusqu'à vingt-sept membres de la Compagnie de la Mort: +20 pts par figurine
- Tout membre de la Compagnie de la Mort peut remplacer son pistolet bolter et/ou épée tronçonneuse par:
 - une arme énergétique +15 pts par figurine
 - un gantelet énergétique +25 pts par figurine
 - un marteau tonnerre +30 pts par figurine
- Pour chaque tranche de 5 figurines dans l'unité, un seul membre de la Compagnie de la Mort peut remplacer son pistolet bolter par:
 - un lance-flammes léger +10 pts par figurine
 - un pistolet à plasma ou pistolet Infernus +15 pts par figurine
- L'unité entière peut avoir des réacteurs dorsaux +15 pts par figurine

LEMARTES, GARDIEN DES ÉGARÉS 150 Points

Page 43

La Compagnie de la Mort peut inclure Lemartes.

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

Composition de l'Unité:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie autoportée

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Le Crozius de Sang
- Grenades frag & antichars
- Réacteurs dorsaux
- Rosarius

Règles Spéciales:

- L'Attaque des Anges
- Rage Noire
- Sans Peur
- Insensible à la Douleur
- Charge Féroce
- Fureur sans Limite
- Liturgies du Sang
- Implacable

TROUPES

DREADNOUGHT DE LA C^{IE} DE LA MORT 125 Points

Page 29

Vous pouvez inclure 1 Dreadnought de la C^{ie} de la Mort par tranche de 5 figurines de la C^{ie} de la Mort dans votre armée.

	Blindage								
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	
Dreadnought	5	4	6	12	12	10	4	3(4)	

Composition d'Unité:

- 1 Dreadnought

Type d'Unité:

- Véhicule (marcheur)

Équipement:

- Poing de sang avec fulgurant intégré
- Poing de sang avec fuseur intégré
- Fumigènes

Règles Spéciales:

- Course
- Charge Féroce
- Nul ne peut Résister à ma Colère
- Rage

Options:

- Remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd +10pts
- Remplacer les deux poings de sang par une paire de griffes de sang (en conservant les armes intégrées) *gratuit*
- Prendre un magna-grappin +15pts
- Prendre un projecteur +1pt

Transport Assigné:

- Peut prendre un module d'atterrissage (voir page 90).

ESCOUADE DE SCOUTS 75 Points

Page 31

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

Composition d'Unité:

- 4 Scouts
- 1 Sergent Scout

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure de Scout
- Fusil
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge
- Infiltrateurs
- Mouvement à Couvert
- Scouts

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Scouts +13pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer son fusil par:
 - un bolter, lame de combat ou fusil de sniper *gratuit*
- Un seul Scout peut remplacer son fusil par:
 - un bolter lourd ou lance-missiles +10pts
- Le Sergent Scout peut remplacer son fusil et/ou son pistolet bolter par:
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10pts
 - un pistolet à plasma ou arme énergétique +15pts
 - un gantelet énergétique +25pts
- Le Sergent Scout peut prendre:
 - des bombes à fusion +5pts
 - une balise de téléportation +25pts
- L'escouade entière peut avoir des capes de camouflage +3pts par figurine

ESCOUADE D'ASSAUT 100 Points

Page 25

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

Composition d'Unité:

- 4 Space Marines
- 1 Sergent Space Marine

Type d'Unité:

- Infanterie autoportée

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag & antichars
- Réacteurs dorsaux

Règles Spéciales:

- L'Attaque des Anges
- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- L'escouade peut abandonner ses réacteurs dorsaux et compter comme de l'Infanterie. Elle peut alors prendre un transport assigné en déduisant 35 points du coût du véhicule (voir page 90).

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Space Marines +18pts par figurine
- Pour chaque tranche de 5 figurines de l'escouade, un seul Space Marine peut remplacer son pistolet bolter par:
 - un lance-flammes +5pts par figurine
 - un fuseur ou lance-flammes léger +10pts par figurine
 - un lance-plasma, pistolet à plasma ou pistolet Infernus +15pts par figurine
- Le Sergent peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par:
 - un lance-flammes léger +10pts
 - un pistolet à plasma, pistolet Infernus, arme énergétique ou griffe éclair +15pts
 - un bouclier tempête +20pts
 - un gantelet énergétique +25pts
 - un marteau tonnerre +30pts
- Le Sergent Space Marine peut prendre:
 - des bombes à fusion +5pts
 - un bouclier de combat +5pts

TRANSPORTS ASSIGNÉS

Certaines unités Space Marines ont la possibilité de choisir un transport assigné. Ces véhicules n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée mais fonctionnent autrement comme des unités séparées. Voir la section Véhicules du livre de règles pour plus de détails sur la façon dont ces transports opèrent.

RHINO 50 Points

Page 34

	Blindage
Rhino	CT Av. Fl. Arr. 4 11 11 10

Composition d'Unité:

- 1 Rhino

Capacité de Transport:

- Dix figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char, Rapide)

Règles Spéciales:

- Réparation

Équipement:

- Fulgurant
- Fumigènes

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts
 - un projecteur +1 pt



RAZORBACK 55 Points

Page 35

	Blindage
Razorback	CT Av. Fl. Arr. 4 11 11 10

Composition d'Unité:

- 1 Razorback

Capacité de Transport:

- Six figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char, Rapide)

Équipement:

- Bolters lourds jumelés
- Fumigènes

Options:

- Remplacer les bolters lourds jumelés par:
 - des lance-flammes lourds jumelés *gratuit*
 - des canons d'assaut jumelés +35 pts
 - des canons laser jumelés +35 pts
 - un canon laser et des lance-plasma jumelés +35 pts
- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts
 - un projecteur +1 pt

MODULE D'ATERRISSAGE 35 Points

Page 32

	Blindage
Module d'Atterrissage	CT Av. Fl. Arr. 4 12 12 12

Composition d'Unité:

- 1 Module d'atterrissage

Capacité de Transport:

- Dix figurines ou un Dreadnought

Type d'Unité:

- Véhicule (Découvert)

Règles Spéciales:

- Système de Guidage à Inertie
- Immobile
- Assaut Orbital

Équipement:

- Fulgurant

Options:

- Remplacer le fulgurant par un lance-missiles Deathwind +20 pts
- Prendre une balise de localisation +10 pts



TRANSPORTS ASSIGNÉS

LAND RAIDER 250 Points

Page 37

	Blindage	
CT	Av.	Fl. Arr.
Land Raider	4	14 14 14

Composition d'Unité:

- 1 Land Raider

Capacité de Transport:

- Dix figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Règles Spéciales:

- Véhicule d'Assaut
- Frappe en Profondeur
- Esprit de la Machine

Équipement:

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

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10pts
 - un missile Traqueur +10pts
 - un multi-fuseur +10pts
 - un blindage renforcé +15pts
 - un projecteur +1pt

LAND RAIDER CRUSADER 250 Points

Page 37

	Blindage	
CT	Av.	Fl. Arr.
Land Raider	4	14 14 14

Composition d'Unité:

- 1 Land Raider

Capacité de Transport:

- Seize figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Règles Spéciales:

- Véhicule d'Assaut
- Frappe en Profondeur
- Esprit de la Machine

Équipement:

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

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10pts
 - un missile Traqueur +10pts
 - un multi-fuseur +10pts
 - un blindage renforcé +15pts
 - un projecteur +1pt



LAND RAIDER REDEEMER 240 Points

Page 37

	Blindage	
CT	Av.	Fl. Arr.
Land Raider	4	14 14 14

Composition d'Unité:

- 1 Land Raider

Capacité de Transport:

- Douze figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Règles Spéciales:

- Véhicule d'Assaut
- Frappe en Profondeur
- Esprit de la Machine

Équipement:

- Canons d'assaut jumelés
- Deux tourelles latérales avec canon Tempête de Feu
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10pts
 - un missile Traqueur +10pts
 - un multi-fuseur +10pts
 - un blindage renforcé +15pts
 - un projecteur +1pt

ATTAQUE RAPIDE

ESCOUADE DE VÉTÉRANS D'ASSAUT 115 Points

Page 27

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Space Marine
- 4 Vétérans

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse (le sergent a une épée énergétique à la place).
- Grenades frag & antichars

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge
- Intervention Héroïque

Transport Assigné:

- Si l'unité n'a pas de réacteurs dorsaux, elle peut prendre n'importe quel transport assigné (voir page 90).

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Vétérans +20pts par figurine
- L'escouade entière peut avoir des réacteurs dorsaux +10pts par figurine
- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par:
 - un lance-flammes léger +10pts par figurine
 - un pistolet à plasma, pistolet Infernus, griffe éclair ou arme énergétique +15pts par figurine
 - un bouclier tempête +20pts par figurine
 - un gantelet énergétique +25pts par figurine
 - un marteau tonnerre +30pts par figurine
- Toute figurine peut prendre:
 - des bombes à fusion +5pts par figurine
- Le sergent peut remplacer son épée énergétique par:
 - une griffe éclair ou Glaive Carmin *gratuit*
 - un gantelet énergétique +10pts
 - un marteau tonnerre +15pts

ESCADRON DE LAND SPEEDERS 50 Points par véhicule

Page 33

	Blindage
CT	Av. Fl. Arr.
Land Speeder	4 10 10 10

Composition d'Unité:

- 1-3 Land Speeders

Type d'Unité:

- Véhicule (Rapide, AntigraV)

Équipement:

- Bolter lourd

Règles Spéciales:

- Frappe en Profondeur

Options:

- Tout Land Speeder peut remplacer son bolter lourd par:
 - un lance-flammes lourd *gratuit*
 - un multi-fuseur +10pts par véhicule
- Tout Land Speeder peut recevoir:
 - un lance-missiles Typhoon +40pts par véhicule
 - ou être promu modèle Tornado équipé de l'une des armes suivantes:
 - lance-flammes lourd ou bolter lourd +10pts
 - multi-fuseur +20pts
 - canon d'assaut +40pts

PREDATOR BAAL 115 Points

Page 36

	Blindage
CT	Av. Fl. Arr.
Predator Baal	4 13 11 10

Composition d'Unité:

- 1 Predator Baal

Type d'Unité:

- Véhicule (Char, Rapide)

Équipement:

- Canons d'assaut jumelés
- Fumigènes

Règle Spéciale:

- Scouts

Options:

- Remplacer les canons d'assaut jumelés par:
 - un canon Tempête de Feu *gratuit*
- Avoir des tourelles latérales avec:
 - Lance-flamme lourd +25pts
 - bolter lourd +30pts
- Peut avoir:
 - un fulgurant +10pts
 - un missile Traqueur +10pts
 - une lame de bulldozer +5pts
 - un blindage renforcé +15pts
 - un projecteur +1pt

ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT 40 Points par figurine

Page 30

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

Composition d'Unité:

- 1-3 Motos d'Assaut

Type d'Unité:

- Motos

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter lourd
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Moto Space Marine

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- La Soif Rouge

Options:

- Toute Moto d'Assaut peut remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur +10pts par figurine



ESCADRON DE MOTARDS 90 Points

Page 30

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Motard
- 2 Motards Space Marines

Type d'Unité:

- Motos

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Moto Space Marine

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Motards +25pts par figurine
- Le Sergent Motard peut remplacer son pistolet bolter par:
 - un pistolet à plasma ou arme énergétique +15pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10pts
 - un gantelet énergétique +25pts
- Le Sergent Motard peut avoir des bombes à fusion .. +5pts
- Jusqu'à 2 Motards peuvent remplacer leur pistolet bolter par:
 - un lance-flammes +5pts par figurine
 - un fuseur +10pts par figurine
 - un lance-plasma +15pts par figurine
- Ajouter 1 Moto d'Assaut à l'escadron +40pts
- Remplacer le bolter lourd de la Moto d'Assaut par un multi-fuseur +10pts

ESCADRON DE MOTOS SCOUTS 70 Points

Page 31

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

Composition d'Unité:

- 1 Sergent Motard Scout
- 2 Motards Scouts

Type d'Unité:

- Motos

Équipement:

- Armure Scout
- Fusil
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Moto Space Marine

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge
- Infiltrateurs
- Scouts

Options:

- Ajouter jusqu'à 7 Motards Scouts +20pts par figurine
 - Le Sergent Motard Scout peut remplacer son pistolet bolter par:
 - un pistolet à plasma ou arme énergétique +15pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10pts
 - un gantelet énergétique +25pts
 - Le Sergent Motard Scout peut prendre:
 - des bombes à fusion +5pts
 - une balise de localisation +25pts
 - Jusqu'à 3 Motards Scouts peuvent remplacer les bolters jumelés de leur moto par un lance-grenades Astartes +10pts
 - L'escadron peut avoir des mines antipersonnel +10pts
- Notez qu'un escadron séparé en deux escouades de combat compte comme une seule unité en ce qui concerne l'utilisation des mines antipersonnel.*

SOUTIEN

DREADNOUGHT 105 Points

Page 29

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

Composition d'Unité:

- 1 Dreadnought

Type d'Unité:

- Véhicule (marcheur)

Équipement:

- Multi-fuseur
- Poing de sang avec fulgurant intégré
- Fumigènes

Règles Spéciales:

- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- Peut prendre un module d'atterrissage (voir page 90).

Options:

- Remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd +10 pts
- Remplacer le multi-fuseur par:
 - des lance-flammes lourds jumelés *gratuit*
 - des bolters lourds jumelés +5 pts
 - des autocanons jumelés +10 pts
 - un lance-plasma lourd ou canon d'assaut +10 pts
 - des canons laser jumelés +30 pts
- Remplacer le poing de sang par:
 - des autocanons jumelés ou un lance-missiles +5 pts
- Prendre un blindage renforcé +15 pts
- Prendre un projecteur +1 pt

AÉRONEF DE TRANSPORT STORMRAVEN 200 Points

Page 38

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Stormraven	4	12	12	12

Composition d'Unité:

- 1 Stormraven

Type d'Unité:

- Véhicule
(Rapide, Antigrav)

Équipement:

- Bolters lourds jumelés
- Canons d'assaut jumelés
- 4 missiles Bloodstrike
- Blindage de céramite

Capacité de Transport:

- Douze figurines et/ou un Dreadnought

Règles Spéciales:

- Véhicule d'Assaut
- Frappe en Profondeur
- Esprit de la Machine
- Cieux de Sang

Options:

- Remplacer les bolters lourds jumelés par:
 - des multi-fuseurs jumelés *gratuit*
 - un lance-missiles Typhoon +25 pts
- Remplacer les canons d'assaut jumelés par:
 - des lance-plasma lourds jumelés *gratuit*
 - des canons laser jumelés *gratuit*
- Peut avoir des tourelles latérales Ouragan +30 pts
- Peut avoir:
 - un projecteur +1 pt
 - une balise de localisation +15 pts
 - un blindage renforcé +15 pts

PREDATOR 70 Points

Page 35

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Predator	4	13	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Predator

Type d'Unité:

- Véhicule (Char, Rapide)

Équipement:

- Autocanon
- Fumigènes

Options:

- Remplacer l'autocanon par:
 - des canons laser jumelés +45 pts
- Peut avoir des tourelles latérales avec:
 - bolter lourd +30 pts
 - canon laser +65 pts
- Peut avoir:
 - un fulgurant et/ou un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts
 - un projecteur +1 pt

SOUTIEN

ESCOUADE DEVASTATOR 90 Points

Page 26

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

Composition d'Unité:

- 4 Space Marines
- 1 Sergent Space Marine

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag & antichars
- Le sergent porte également un Signum

Règles Spéciales:

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Escouades de Combat
- La Soif Rouge

Transport Assigné:

- L'escouade peut prendre n'importe quel transport assigné (voir page 90).

Options:

- Ajouter jusqu'à 5 Space Marines +16 pts par figurine
- Jusqu'à 4 Space Marines peuvent remplacer leur bolter par:
 - un bolter lourd, multi-fuseur
 - ou lance-missiles +10 pts par figurine
 - un lance-plasma lourd +15 pts par figurine
 - un canon laser +25 pts par figurine
- Le Sergent Space Marine peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par:
 - une épée tronçonneuse *gratuit*
 - un fulgurant +3 pts
 - une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur +10 pts
 - un pistolet à plasma ou arme énergétique +15 pts
 - un gantelet énergétique +25 pts
- Le sergent Space Marine peut prendre:
 - des bombes à fusion +5 pts

VINDICATOR 145 Points

Page 35

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Vindicator	4	13	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Vindicator

Type d'Unité:

- Véhicule (Char, Rapide)

Équipement:

- Canon Démolisseur
- Fulgurant
- Fumigènes

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un bouclier de siège +10 pts
 - un blindage renforcé +15 pts
 - un projecteur +1 pt

WHIRLWIND 90 Points

Page 35

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Whirlwind	4	11	11	10

Composition d'Unité:

- 1 Whirlwind

Type d'Unité:

- Véhicule (Char, Rapide)

Équipement:

- Lance-missiles multiple Whirlwind
- Fumigènes

Options:

- Peut avoir:
 - un fulgurant +10 pts
 - un missile Traqueur +10 pts
 - une lame de bulldozer +5 pts
 - un blindage renforcé +15 pts
 - un projecteur +1 pt

RÉFÉRENCES

TYPES DE TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Archiviste	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	46
Astorath l'Inflexible	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	45
Capitaine	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	40
Capitaine Tycho	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	41
Champion	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	52
Chapelain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	42
Commandeur Dante	6	5	4	4	4	6	4	10	2+	53
C ^{ie} de la Mort	5	4	4	4	1	4	2	8	3+	44
Corbulo	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	49
Gabriel Seth	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	55
Garde d'Honneur	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	52
Garde Sanguinien	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	50
Lemartes	5	4	4	4	2	6	2	10	3+	43
Mephiston	7	5	6	6	5	7	4	10	2+	47
Motard Scout	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+	31
Motard Space Marine	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	30
Moto d'Assaut	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	30
Novice Sanguinien	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	52
Prêtre Sanguinien	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	48
Réclusiarque	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	42
Le Sanguinor	8	5	5	4	3	6	5	10	2+	51
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	31
Sergent Motard	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+	30
Sergent Motard Scout	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+	31
Sergent Scout	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	31
Sergent Space Marine	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	24
Sergent Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	28
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	39
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	24
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	39
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	28
Tycho C ^{ie} de la Mort	7	4	4	4	3	5	4	8	2+	41
Vétéran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	27

VÉHICULES

	CT	Blindage			Page
		Avant	Flanc	Arr.	
Land Raider	4	14	14	14	37
Land Speeder	4	10	10	10	33
Module d'Atterrissage	4	12	12	12	32
Predator	4	13	11	10	35
Predator Baal	4	13	11	10	36
Razorback	4	11	11	10	35
Rhino	4	11	11	10	34
Stormraven	4	12	12	12	38
Vindicator	4	13	11	10	35
Whirlwind	4	11	11	10	35

	CC	CT	F	Blindage			I	A	Page
				Avant	Flanc	Arr.			
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	29
Dreadnought de la C ^{ie} de la Mort	5	4	6	12	12	10	4	3(4)	29
Dreadnought Furioso	6	4	6	13	12	10	4	2(3)	29

TYPES D'ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Autocanon	48ps	7	4	Lourde 2	60
Bolter	24ps	4	5	Tir rapide	56
Bolter Angelus	12ps	4	4	Assaut 2	50
Bolter lourd	36ps	5	4	Lourde 3	57
Canon d'assaut	24ps	6	4	Lourde 4, perforant	56
Canon Démolisseur	24ps	10	2	Artillerie 1	60
Canon à fragmentation	Souffle	6	-	Assaut 2, perforant	60
Canon laser	48ps	9	2	Lourde 1	57
Canon Tempête de Feu	Souffle	6	3	Lourde 1	36
Fuseur	12ps	8	1	Assaut 1, fusion	57
Fusil	12ps	4	-	Assaut 2	58
Fusil de Sniper	36ps	X	6	Lourde 1, sniper	58
Fulgurant	24ps	4	5	Assaut 2	58
Lance-grenades Astartes*					56
(Frag)	24ps	3	6	Tir rapide, explosion	
(Antichar)	24ps	6	4	Tir rapide	
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1	57
Lance-flammes léger	Souffle	3	6	Pistolet	57
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1	57
Lance-missiles*					58
(Frag)	48ps	4	6	Lourde 1, explosion	
(Antichar)	48ps	8	3	Lourde 1	
Lance-missiles Cyclone*					56
(Frag)	48ps	4	6	Lourde 2, explosion	
(Antichar)	48ps	8	3	Lourde 2	
Lance-missiles Deathwind	12ps	5	-	Lourde 1, G ^{de} explosion	32
Lance-missiles Typhoon*					33
(Frag)	48ps	4	6	Lourde 2, explosion	
(Antichar)	48ps	8	3	Lourde 2	
Lance-missiles Multiple Whirlwind*					61
(Vengeance)	12-48ps	5	4	Artillerie 1, barrage	
(Castellan)	12-48ps	4	5	Artillerie 1, barrage, Ignore les couverts	
Lance-plasma	24ps	7	2	Tir rapide, surchauffe	58
Lance-plasma lourd	36ps	7	2	Lourde 1, explosion, surchauffe	58
Magna-Grappin*	12ps	8	2	Lourde 1, grappin	60
Missile Bloodstrike	72ps	8	1	Lourde 1, tir unique	38
Multi-fuseur	24ps	8	1	Lourde 1, fusion	58
Pistolet bolter	12ps	4	5	Pistolet	56
Pistolet Infernus	6ps	8	1	Pistolet, fusion	57
Pistolet à plasma	12ps	7	2	Pistolet, surchauffe	58

* Ces armes suivent des règles additionnelles (voir leur description).

"Nul cantique n'est plus beau
que le grondement de ces armes."

- Sergent Ferato, Armurier



Le Sanguinor mène la charge au milieu de ruines infestées par les démons.



Une force de frappe est sur le point de rejeter les Tau hors de leurs fortifications.



BLOOD ANGELS™

Les Blood Angels combattent au côté de l'Empereur depuis les tout premiers jours de l'Imperium, et dix mille ans plus tard, leur lutte au service de l'humanité n'est pas terminée. Il court pourtant des récits concernant une sombre malédiction pesant sur ce chapitre, un fléau qui, au plus fort des combats, plonge les Blood Angels dans une fureur inouïe, presque inhumaine. Les Blood Angels combattent-ils toujours au nom de l'humanité ? Quelle que soit la vérité, lorsqu'ils débarquent sur un champ de bataille, nul ennemi ne peut espérer échapper à leur colère.

Le Codex Blood Angels est un supplément pour Warhammer 40,000. Chaque livre décrit en détail une armée, son histoire et ses héros.

"Ne craignez rien et soyez fiers, car nous sommes les Fils de Sanguinius, protecteur de l'Humanité. En vérité, nous sommes les Anges de la Mort."

- Commander Dante

Contenu de ce Codex :

- **Les Blood Angels :** Tout sur les origines et les batailles passées des Blood Angels, l'Anomalie, et la terrible malédiction de la Soif Rouge.
- **L'Ost Angélique :** Les différents types d'unités, personnages et machines de guerre qui constituent les armées des Blood Angels, avec les règles pour les aligner dans vos parties de Warhammer 40,000. Ces pages décrivent également les principaux héros des Blood Angels, depuis le célèbre Commandeur Dante, Maître du Chapitre, à Astorath l'Inflexible, Rédempteur des Égarés.
- **Guerriers de Baal :** La gamme des figurines consacrée aux Blood Angels, avec les schémas de couleurs et l'iconographie de ce chapitre et de nombre de ses successeurs.
- **Liste d'Armée des Blood Angels :** Une liste d'armée qui vous permet de faire de votre collection de figurines une authentique armée de Blood Angels capable d'affronter n'importe quel ennemi sur les tables de jeu de Warhammer 40,000.



ISBN 978-1841549613



9 781841 549613


FRENCH/FRANÇAIS
www.games-workshop.com
Imprimé en Chine

WARHAMMER 40,000
BLOOD ANGELS
PRODUCT CODE 01 03 01 01 012



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP®**

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