

# **CODEX : ANGES DE L'EMPEREUR**

**Extension du Codex : Démons du Chaos**



## TABLE DES MATIERES

L'engeance de l'Anathème.....	3
Comment les jouer.....	4
Règles spéciales.....	6
Traits du Seigneur de Guerre.....	7
Stratagèmes.....	8
Table de pouvoir : discipline de l'Ordre.....	9
Reliques angéliques.....	10
Juge Séphirque (QG) <i>L'Autorité de l'Empereur</i> .....	11
Blancspectres (Troupes) <i>Le Deuil de l'Empereur</i> .....	13
Légionnaires Damnés (Élite) <i>La Protection de l'Empereur</i> .....	15
Excruciateurs (Attaque rapide) <i>Le Courroux de l'Empereur</i> .....	17
Lumière Morte (Soutien) <i>L'Agonie de l'Empereur</i> .....	19
Saint Vivant (QG) <i>L'Idéal de l'Empereur</i> .....	21
Galerie.....	23
Comment les assembler.....	30
Pistes d'évolution.....	32

# L'engeance de l'Anathème

**Les Dieux du Chaos ne sont pas les seules entités de l'Immaterium enfantant des légions de Jamais-Nés meurtriers. L'esprit du Dieu-Empereur étend son influence dans le Warp tout entier, et les anges sont l'effroyable manifestation de Sa puissance.**

Il existe des régions de l'espace matériel où la lumière de l'Astronomican percute de puissantes tempêtes Warp, comme le Maelstrom ou la bordure de l'Oeil de la Terreur. En ces lieux de collision s'ouvrent les Marées de Feu, des failles dans la réalité si dangereuses que même les démons en sont trop effrayés pour les approcher. Dans ces gigantesques ouragans de feu spirituel rôdent des esprits décrits comme des anges incandescents par les rares témoins ayant gardé la vie sauve après les avoir aperçus.

Le Dieu-Empereur, prié sans relâche par les trillions d'être humains peuplant la galaxie, et nourri chaque jour par le sacrifice d'un millier de psyker, possède Sa propre influence dans l'Immaterium, égale à celle des quatre grands Dieux du Chaos. Tout comme Khorne infuse de sa rage et de sa force ceux tuant en son nom, le Dieu-Empereur touche Ses fidèles les plus valeureux pour leur accorder Sa grâce protectrice. Tout comme Slaanesh attrape entre ses griffes l'âme de chaque Eldar mourrant, l'Anathème embaume de Sa lumière ceux Lui accordant leur foi, les entraînant à leur décès dans Son royaume spirituel à l'abri des tortures éternelles des Dieux du Chaos. Tout comme Nurgle change en Porte-Peste l'âme de ceux touchés par ses maladies, l'âme de ceux accueillis dans la lumière du Dieu-Empereur se transforme en un avatar de sa volonté.

Mais l'Empereur n'est pas un Dieu du Chaos. Les Dieux du Chaos jouissent d'un esprit entier et cohérent, entièrement défini par les émotions et principes abstraits les ayant engendrés. L'esprit de l'Empereur, déchiré par l'agonie subie des millénaires durant sur le Trône Doré, n'est capable de réflexion et de conscience que par intermittences désespérément rares. En dehors de ces épisodes, il subit les affres d'une souffrance inimaginable, et les manifestations surnaturelles peuplant Son domaine en sont le reflet. Ces « anges de l'Empereur » ne sont que douleur et folie : bien sot serait celui souhaitant raisonner ou soumettre ces créatures dérangées, qui ne savent pour la plupart que massacrer tout être conscient croisant leur route, sans distinction aucune. Humains, xénos, démons, aucun adversaire vivant ou doué de conscience ne saurait être épargné par leur démente omnicide.

L'immense majorité de ces « anges » ne sont que funestes promesses de mort et d'insanité pour tous ceux témoins de leurs brefs incarnations dans le *materium*., mais certains possèdent assez de contrôle d'eux-mêmes pour pouvoir incarner la vraie nature de l'Empereur : un être de l'Ordre, avatar du contrôle, dont la magie domine et restructure le monde avec rigidité et inflexibilité. Ces êtres, souvent nés des esprits d'anciens champions impériaux, sont parfois capables de distinguer des fidèles de l'Empereur du reste de leurs ennemis, et peuvent leur accorder leur bénédiction et leur protection. Quelques rares d'entre eux sont même choisis par l'Empereur pour agir comme ses messagers et ses agents, accomplissant sa volonté aux quatre coins de l'univers.

Les Marées de Feu engouffrent quelques planètes désignées comme « Mondes Radieux », ou « Mondes Angéliques » touchées par l'orage sanctique sans être brûlées par lui. Ce qui se trouve à la surface des Mondes Radieux est un mystère pour l'Imperium, la Marée de Feu et les engeances démentes qui la peuplent y bloquant totalement l'accès, et leur lumière aveuglante les rendant inscrutables. Tout au plus devine-t-on, sur certaines d'entre elles, des structures géométriques de métal doré, aussi hautes et larges que des chaînes de montagnes. Personne ne sait ce que sont devenues ces planètes aux mains des Anges, et peut-être vaudrait-il mieux ne jamais le savoir.

L'Imperium a été maintes fois témoins de la venue de Saints Vivants, menant au combat les hommes de l'Empereur dans les batailles les plus désespérées. De nombreux chapitres de Space Marines ont vu leurs soldats sauvés de justesse par l'apparition soudaine de la Légion des Damnés, criblant l'ennemi de projectiles enflammés avant de disparaître dans le Warp. Ces miracles n'ont pas échappé à l'Inquisition, et un ordre entier, l'Ordo Obsoletus, a été appelé pour étudier ces créatures étranges. Le rôle de l'Ordo Obsoletus étant de distinguer les faux prodiges des vrais interventions du Dieu-Empereur, ses membres traquent les apparitions de ces Anges, certains pour en déterminer la nature exacte et annihiler une éventuelle hérésie, d'autres pour trouver comment canaliser leur pouvoir pour mieux écraser les ennemis de l'Imperium.

# Comment les jouer

Les Anges de l'Empereur sont conçus comme une cinquième force des Démon du Chaos. Ils obéissent ainsi aux tropismes unissant les serviteurs des quatre autres Dieux : armée de corps à corps à forte PA et sauvegarde invulnérable 5++ généralisée, faible commandement et très peu de puissance de feu, beaucoup d'unité volante mais infanterie peu rapide demandant l'usage de beaucoup de PC pour améliorer leur mobilité et leur force ou invoquer des unités en renfort.

Ils sont cependant travaillés pour présenter un style de jeu relativement unique et distinct des quatre autres Dieux.

- Khorne est un dieu de la violence martiale et du sang versé au combat. Les démons de Khorne chargent dur, frappent fort et annulent la magie.
- Tzeentch est un dieu du changement, de la magie et de la duperie. Les démons de Tzeentch ont de bonnes sauvegardes, font des barrages de sortilèges et forcent beaucoup de relances.
- Nurgle est un dieu de la stagnation, de la pourriture et du désespoir. Les démons de Nurgle sont endurants, blessent facilement et affaiblissent physiquement l'ennemi.
- Slaanesh est un dieu de l'excès, de la perfection et des plaisirs. Les démons de Slaanesh sont véloce, ont une bonne PA, et affaiblissent mentalement l'ennemi.
- L'Empereur est un dieu de la compassion, de l'ordre et de la domination. Les anges de l'Empereur sont bien protégés, contrôlent le champ de bataille et effraient l'ennemi. A noter que la terreur qu'ils instillent est également due à leur démente, écho de l'agonie atroce que l'Empereur subit chaque jour sur le Trône Doré.

Les Anges jouent principalement sur la déstabilisation des unités adverses. Beaucoup de leurs figurines ont la capacité de diminuer le Commandement adverse, afin d'engendrer de fortes pertes au cours de la Phase de Moral. Il est donc avisée de placer ses troupes et de jouer de ses sorts, armes et aptitudes afin de maximiser la perte de Commandement de l'ennemi pour le faire fondre à la Phase de Moral. Les sorts de la discipline de l'Ordre et les traits de Seigneur de Guerre sont également pensés dans cette optique de contrôle et de déstabilisation, proposant buffs et débuffs, relocalisation d'unités, jet de Moral forcés...

Les Anges disposent également de deux bénédictions uniques, individuellement moins fortes que celles dont jouissent les unités des quatre autres dieux, mais qui combinées leur offre un bon coup de pouce pour arriver au corps à corps. La première, *Lumière Vivante*, les rends plus résistants aux tirs ennemis. La seconde, *Résurrection*, permet de relever sur 5+ une figurine tombée au combat avec 1 PV au tour suivant. A noter que *Résurrection* est moins puissant que *Protocoles de Réanimation* des Nécrons (qui peut se retenter à chaque tour en cas d'échec et restaure tous les PV) et que *Effroyablement Résistant* de Nurgle (qui offre une protection de 5+ contre chaque blessure allouée et n'attend pas 1 tour pour se manifester).

Les Anges de l'Empereur sont pensés pour être joués seuls (bien que pouvant dans les faits jouer au côté d'autres démons, et même aux côtés de l'Impérial pourvu de n'utiliser que des Saints Vivants et des Légionnaires Damnés). Chaque unité d'Ange de l'Empereur remplit donc un rôle bien spécifique pour permettre à cette armée de pouvoir convenablement s'adapter à la plupart des

ennemis rencontrés, sans s'émanciper des faiblesses générales qui frappent les armées des Démons du Chaos dans leur ensemble.

- **Le Juge Séphirique** est le Démon Majeur. Bien que n'étant pas aussi costaud qu'un Buveur de Sang, ni aussi endurant qu'un Grand Immonde, ni aussi psychiquement puissant qu'un Duc du Changement, il combine à la fois une bonne protection, une bonne mobilité, de bonnes facultés de combat, et une bonne versatilité à travers son choix d'armes et de pouvoirs. Le Juge Séphirique a également la particularité d'être un déstabilisateur de troupes : sans compter les pouvoirs de la discipline de l'Ordre, il possède la faculté de pénaliser à la fois le Commandement des unités ennemies et leurs jets de Pouvoir Psychique. Bien qu'il s'agisse d'une unité multitâche, tentez surtout de le déplacer aussi vite que possible près de l'ennemi et de le verrouiller en combat au corps à corps.
- **Le Saint Vivant** est l'une des deux unités spéciales du Codex avec la Légion des Damnés. Il combine à la fois les rôles de Prince-Démon et de Héraut, et présente un rôle marqué de buffeur de troupes. Placez-le au sein d'une unité de Blancspectres ou d'Excruciateurs pour augmenter les chances de chacun d'arriver au corps à corps, ou au sein d'une unité de Légionnaires Damnés pour rendre leur sauvegarde invulnérable 3++ encore plus efficace.
- **Les Blancspectres** sont les troupes de l'armée, similaires à celles des quatre autres dieux mais dotés de leurs petites particularités : une endurance élevée mais peu de force, une arme faible (-1 PA comme seul atout) compensée par une aura pénalisant le Commandement des ennemis, et une meilleure chance de ressusciter quand ils sont déployés en grand nombre. Ils servent soit de bulle de protection pour un personnage puissant (un Saint ou un Juge), soit à éliminer l'adversaire à la Phase Moral après lui avoir infligé des blessures.
- **La Légion des Damnés** est l'autre unité spéciale du Codex, avec le Saint Vivant. Son but est de compléter une armée d'Ange de l'Empereur en leur fournissant ce qu'il leur manque face à leur adversaires. Ils comptent non seulement comme une unité de Psyker, mais disposent aussi d'un vaste arsenal d'armes de tir et de corps à corps à forte PA leur permettant de s'adapter aux forces ennemies. Beaucoup de hordes ? Prenez des lances-flammes et un Hurlement de l'Astronomican. Des unités blindées tirant de loin ? Du plasma, du fuseur et le pouvoir Verdict s'imposent. Combiné à leur forte résistance (3++), leur locus de relance de jets de Moral, et la faculté qu'ont leurs tirs d'ignorer les couverts, ils font d'excellents candidats pour le stratagème *Habitants du Warp*, afin de les positionner rapidement près des unités ennemies critiques et de les neutraliser.
- **Les Excruciateurs** sont les unités d'attaques rapides de l'armée, et leur rôle est entièrement dévoué au contrôle du champ de bataille. Ce sont des unités volantes rapides dont le but est de pénaliser l'ennemi en l'engluant au corps à corps et en lui faisant subir une attrition accélérée: ils ont la faculté de contraindre à l'inaction une unique figurine ennemie tout en pénalisant le Commandement de son unité, faisant fuir progressivement ses autres membres.
- **La Lumière Morte** est un poids lourd, et l'une des unités de Soutien les plus puissantes des Démons, dépassée uniquement par le Soul Grinder. Elle n'est pas faite pour éliminer les monstres et les véhicules (bien que son attaque *Constriction* soit là pour lui permettre de se défendre contre eux) mais pour détruire les hordes, contre lesquelles elle dispose de tout un arsenal meurtrier d'armes et d'aptitudes. Malgré sa sauvegarde invulnérable 4++ et son Mouvement élevé, elle reste très vulnérable aux armes à distance lourdes, méfiez-vous ! Subir trop de dégâts l'affaiblira considérablement : recherchez autant que possible le contact avec des unités de horde pour les dévorer et regagner des points de vie.

# Règles spéciales

**ANGE DE L'EMPEREUR** : Tient lieu d'alignement démoniaque. Une unité avec le mot-clé de faction **ANGE DE L'EMPEREUR** jouit des règles spéciales *Démon*, *Lumière Vivante*, *Résurrection* et *Rituel sanctique*.

**Démon** : *les habitants du Warp n'ont pas de forme physique propre ; ils sont faits de pure énergie et animés par de noirs desseins. De telles créatures défient l'ordre naturel de l'univers, et bien des armes parmi les plus puissantes sont inefficaces contre elles.*

L'unité dispose d'une sauvegarde invulnérable 5+.

**Lumière Vivante** : *les engeances de l'Anathème brillent de mille feux purs et aveuglants.*

Toute attaque de tir portée contre cette unité subit un malus de CT de -1.

**Résurrection** : *les Anges sont protégés par la grâce de l'Empereur, et la mort n'a pas d'emprise sur eux.*

Lorsqu'une figurine avec cette règle spéciale vient de perdre son dernier PV, jetez un dé. Sur 5+, la figurine revient au tour suivant avec 1 PV à l'endroit où elle était tombée, ou à 1 ps de l'unité à laquelle elle appartient. Si toutes vos figurines tombent durant votre tour, votre adversaire remporte la partie même si certaines réussissent leur jet de Résurrection.

**Rituel Sanctique** : *par la puissance de sa foi et par de vertueuses implorations, un champion de l'Empereur peut déchirer le voile de la réalité et créer une Marée de Feu. De ce portail incandescent vers le Warp émergent des hordes d'Anges déments, prêts à massacrer les ennemis de l'Humanité.*

Au lieu de se déplacer lors de sa Phase de Déplacement, n'importe quel **PERSONNAGE ANGE DE L'EMPEREUR** peut, à la fin de sa Phase de Déplacement, tenter d'invoquer une unité d'**ANGES DE L'EMPEREUR** en exécutant un Rituel Sanctique (le personnage ne peut procéder s'il arrive en renforts à ce tour-ci, ou s'ils a été lui-même invoqué à ce tour-ci).

Jetez 3 dés pour obtenir votre jet d'invocation. Vous pouvez invoquer sur le champ de bataille une nouvelle unité ayant l'aptitude *Rituel Sanctique*, le mot-clé **ANGES DE L'EMPEREUR** et un Rang de Puissance égal ou inférieur au résultat obtenu sur le jet d'invocation. L'unité est considéré comme un renfort et peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à 12 ps au moins du personnage l'ayant invoquée et à 9 ps au moins de toute figurine ennemie. Si le total du jet d'invocation est insuffisant pour invoquer n'importe quelle unité, le rituel échoue et aucune unité n'est invoquée. Si votre jet d'invocation compte un double, votre personnage subit une blessure mortelle. S'il contient un triple, il subit D3 blessures mortelles.

# Traits du Seigneur de Guerre

**1- Soleil sacré :** *le Seigneur de Guerre scintille des mille feux aveuglants de l'Astronomican.*

Les tirs ennemis effectués contre le Seigneur de Guerre subissent un malus de CT de -1.

**2- Sanctificateur :** *vestige d'un puissant esprit miséricordieux, le Seigneur de Guerre protège ses ouailles de la mort.*

Les unités alliées à 6 ps autour du Seigneur de Guerre n'ayant pas le mot-clé **CHAOS** gagnent +1 à leur jet de Résurrection (ou gagnent la règle Résurrection (6+) s'ils n'en disposaient pas).

**3- Marche-Lumière :** *le Seigneur de Guerre courbe les flux du temps et du Warp pour mouvoir ses troupes à la vitesse de la lumière.*

Les unités alliées à 6 ps autour du Seigneur de Guerre gagnent +2 Mouvement.

**4- Agonie vivante :** *le Seigneur de Guerre parcourt le champ de bataille en hurlant, charriant avec lui la souffrance inconcevable du Dieu-Empereur.*

Les unités ennemies à 6 ps du Seigneur de Guerre doivent lancer deux dés pour leurs jets de Moral et retenir le résultat le plus élevé.

**5- Sion de l'Empereur :** *le Seigneur de Guerre est une extension de la volonté de l'Anathème, et incarne son implacable autorité.*

Les unités ennemies à 6 ps du Seigneur de Guerre subissent un malus de -1 Cd. Le Seigneur de Guerre peut tenter d'abjurer un pouvoir psychique supplémentaire par tour.

**6- Forgeur de réalité :** *le Seigneur de Guerre est un maître de l'Ordre, refaçonnant son environnement avec une optimalité mathématique.*

Les unités alliées à 6 ps autour du Seigneur de Guerre comptent toujours comme bénéficiant d'un Couvert.

# Stratagèmes

**Étendard incandescent (1 CP) :** *une bannière blanche déchiquetée, dont les reliefs dorés sophistiqués scintillent d'une effrayante lumière blafarde.*

Activez ce stratagème avant le début de la bataille. Choisissez une figurine d' **ANGE DE L'EMPEREUR** munie d'un  **Icône angélique**. L'icône est améliorée en **Étendard Incandescent**. En plus de ses aptitudes normales, le pouvoir de l'étendard peut être activé une fois par bataille, juste avant que le porteur n'agisse en Phase de Combat. Quand utilisé, toutes les unités ennemies à 18 ps subissent -2 Cd pour le reste du tour.

**Locus de Révélation (2 CP) :** *la lumière de l'Empereur bénit ses champions d'une clairvoyance sans égal sur les vérités du monde, et d'une autorité implacable sur l'univers pour les mettre à nu.*

Activez ce stratagème au début de n'importe quelle Phase. Choisissez une figurine d'un **PERSONNAGE ANGE DE L'EMPEREUR**. Jusqu'à la fin de la Phase, les figurines ennemies subissant des blessures des unités d'**ANGES DE L'EMPEREUR** à 6 ps autour de cette figurine doivent relancer leurs sauvegardes d'armure et leurs sauvegardes invulnérables réussies sur ces blessures.

**Autorité Sacrée (1 CP) :** *la lumière sacrée de l'Anathème tempère les flux bouillonnants du Warp, les contraignant au calme et à la stabilité.*

Activez ce stratagème au cours de n'importe quelle Phase Psychique. Choisissez une unité d'**ANGES DE L'EMPEREUR** de votre armée. Jusqu'à la fin de la phase psychique, lorsque cette unité tente d'abjurer un pouvoir psychique, jetez deux dés et conservez le résultat le plus favorable.

## Universal stratagems

Your Universal Stratagems mostly deal with manipulating the Sanctic Ritual rules for your benefit (and for making life hell for Grey Knights and Psykers) as well as a few quality of life stratagems for helping keep your daemons alive and stuck in.

- **Denizens of the Warp (1-2CP):** Pick a **DAEMON** unit. they can Deep Strike following all the normal rules and limitations you would expect. If the unit has a power rating of 8 or less, it costs 1 command point. Otherwise it costs 2. Whoopee, now we don't need to footslog everything!
  - RAW, this does mean you can deep strike the FW Lords of War. Have fun with that.
- **Daemonic Incursion (2CP):** Use when a **DAEMON** unit (no named characters) is destroyed by a **GREY KNIGHT** unit. The destroyed unit is returned to the battlefield at full strength and can deep strike anywhere. Also, it DOES NOT cost reinforcement points in matched play games. Situational, but amazing when you can use it.
- **Soul Sacrifice (2CP):** Use before a Character tries to summon a **DAEMON** unit to the battlefield via Daemonic ritual. The character suffers d3 mortal wounds but you can roll up to 4 dice for the summoning roll. In addition, reroll to-hit rolls of 1 for the summoned unit while within 3" of the character that did the ritual. The good news is you can summon Bloodthirsters and Lords of Change reliably, and if you're lucky enough you can even summon the named Characters too.
- **Rewards of Chaos (1-3CP):** Your extra artifact stratagem.
- **Daemonic Pact (1CP):** Use after a character performs a Daemonic ritual to summon a unit. They can attempt to summon again.
- **Daemonic Possession (1CP):** Use when an enemy **PSYKER** perils. they take 2d3 mortal wounds instead of d3.
- **Warp Surge (2CP):** Use at the start of any phase. select a unit of Daemons. +1 invul (max 3+) but they cannot re-roll their saves.



# Table de pouvoir : discipline de l'Ordre

**1 – Hurlement de l'Astronomican (CW6) :** *le psyker agglomère la souffrance et la folie du Dieu-Empereur, puis l'expulse en un cri strident.*

Choisissez une unité ennemie à 18 ps du Psyker. Cette unité subit -1 Cd et doit effectuer un test de Moral à 2D6.

**2 - Regard de l'Empereur (CW7) :** *les yeux du psyker deviennent un conduit entre l'esprit de l'Empereur et celui de sa victime, le broyant sous l'autorité implacable de l'Anathème.*

Choisissez une figurine ennemie à 18 ps. Cette figurine doit effectuer un test de Commandement sur 2D6. En cas d'échec, elle gagne le mot-clé **PSYKER** (ainsi que la possibilité de manifester une fois le pouvoir *Châtiment*) si elle ne l'avait pas déjà, elle est contrainte d'attaquer pendant ses phases de tir, psychique et de combat, et toutes ses attaques sont résolues contre elle-même et/ou son unité. L'effet ne dure que jusqu'au tour suivant.

**3 - Restructuration (CW7) :** *le psyker invoque la volonté de l'Empereur sur le monde matériel, et remodèle le champ de bataille à sa convenance.*

Choisissez une unité alliée/ennemie à 18 ps. Vous pouvez déplacer cette unité de 8 ps dans la direction de votre choix (et à 9 ps de toute unité ennemie/alliée).

**4 - Martyr (CW6) :** *les miracles de l'Empereur ne connaissent pas de limite, et le psyker peut implorer sa pitié pour sauver ses alliés.*

Choisissez une unité alliée (sauf véhicule) détruite ou ayant perdu des figurines et n'ayant pas le mot-clé **CHAOS**. Elle récupère D4 PV (pouvant être répartis entre les figurines). Si elle revient en jeu, elle doit être placée à 9 ps de toute unité ennemie.

**5 - Verdict (CW6) :** *le jugement de l'Empereur s'abat sans pitié sur les méritants comme sur les mécréants.*

Choisissez une unité alliée/ennemie à 18 ps du Psyker. Les armes de cette unité reçoivent +1/-1 Force jusqu'à la fin du tour. Si l'unité a le mot-clé **CHAOS**, vous ne pouvez lui attribuer que -1.

**6 - Vengeance de l'Empereur (CW8) :** *canalisant la puissance ineffable du Dieu-Empereur, le psyker bombarde le champ de bataille de faisceaux de lumière sacrée destructrice.*

Choisissez une unité ennemie à 18 ps du Psyker. Elle subit automatiquement 2+d3 blessures mortelles.

# Reliques angéliques

Si votre armée est dirigée par un Seigneur de Guerre avec le mot-clé de faction **ANGE DE L'EMPEREUR**, une de ces reliques peut être donnée à un **PERSONNAGE ANGE DE L'EMPEREUR** de votre armée. Les personnages nommés tels que **le Sanguinor** disposent déjà de leurs propres artefacts et ne peuvent pas se munir de ceux présents sur cette liste.

**Le Feu Secret** : *il existe au cœur de l'Immaterium une région d'énergie positive et de lumière pure. Certains sorciers théorisent qu'il s'agirait du reflet de la bonté brillant au fond de l'âme de tout être intelligent, d'autres que c'est là où l'Empereur lui-même aurait prélevé le pouvoir immense Le hissant dans la ligue des Dieux du Chaos. La magie de cet endroit serait la Création-même, et une seule de ses étincelles aurait le pouvoir sacré d'insuffler la vie.*

Le jet de Résurrection du porteur du *Feu Secret* réussit sur 3+, et le jet de Résurrection des unités à 6 ps sur 4+. Chaque effet n'est activable qu'une fois par partie, séparément ou ensemble.

**Le Crâne du Sigilite** : *cet os humain aurait appartenu à Malcador, plus proche ami de l'Empereur et second plus puissant psyker de l'Imperium. Précieusement protégé et choyé par les engeances démentes de l'Anathème, ce crâne résonnerait encore de la puissance et de la sagesse de l'âme du Sigilite, liée à jamais à l'Astronomican après son bref et fatal passage sur le Trône Doré.*  
Le porteur du *Crâne du Sigilite* gagne +1 à ses jets pour manifester un Pouvoir Psychique.

**Fragment d'âme de l'Empereur** : *après son internement sur le Trône Doré, l'esprit du Dieu-Empereur s'est fragmenté et dissipé aux quatre coins du Warp. Son énergie vitale demeure liée à sa carcasse, mais des morceaux de Son être flottent à la dérive dans l'Immaterium, trouvant parfois refuge dans un champion devenant alors brièvement un avatar de sa volonté.*

Au début de chacun de ses tours, le porteur d'un *Fragment d'âme de l'Empereur* peut accorder un unique *Saint Bienfait* à une unité alliée à 12 ps et sans le mot-clé **CHAOS**. Chaque *Saint Bienfait* ne peut être utilisé qu'une fois par bataille, et n'affecte les unités ciblées que jusqu'à la fin de leur tour. Les Personnages Indépendants qui ont rejoint les unités affectées par un *Saint Bienfait* sont également affectés tant qu'ils restent avec l'unité.

**Pieuse bravoure** : l'unité relance ses jets de moral échoués.

**Zèle fanatique**: l'unité gagne +3 Mouvement et dispose d'un bonus de charge de +1.

**Foi indomptable** : l'unité regagne D3 PV perdus.

# Juge Séphirque (QG)

*L'Autorité de l'Empereur*

Les Juges Séphiriques sont les avatars les plus accomplis du pouvoir du Dieu-Empereur. Certains d'entre eux seraient fait de la même essence que celle infusée par l'Empereur dans les embryons des Primarques, il y a plus de dix mille ans.

Assemblages humanoïdes faits de métal inflexible et de lumière pure, ces êtres incarnent l'Ordre donnant structure à un univers noyé dans le Chaos. Leur seule présence inonde le terrain de la Lumière de l'Astronomican, tandis qu'ils parcourent le champ de bataille, façonnant le monde autour d'eux en un environnement de pureté rationnelle et de perfection organisée, où les fidèles prospéreront et les hérétiques s'anéantiront.



Bien que toujours un formidable guerrier de fer et de lumière, chaque Juge Séphirique est une créature à l'apparence, aux facultés et à la personnalité unique. Certains sont des échos de héros légendaires et sont caparaçonnés dans ce qui ressemble à une armure énergétique de Space Marine, d'autres sont des silhouettes chromées aux formes parfaites de parangons de l'humanité, d'autres enfin sont d'étranges structures vaguement humaines, mâtinées de géométrie abstraite.

**PUISSANCE : 17**

**COUT:**

Modèles par unité  
1

Point par modèle (armes incluses)  
320

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Svg
<b>Juge Séphirique</b>	*	2+	3+	*	*	16	*	10	3+

	DEGATS			
PV restants	M	F	E	A
9-16+	12"	7	7	5
5-8	8"	6	7	4
1-4	6"	6	6	3

Cette unité contient 1 Juge Séphirique armée d'une **Epée Gordienne** et un **Tome des Vérités**.

ARMES	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Epée Gordienne	Mêlée	Mêlée	+1	-4	3	-
Marteau du Destin	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	Soustrayez -1 aux jets de Touche portés par cette arme. Soustrayez -1 à votre caractéristique d'Attaque.
Tome des Vérités	12 ps	Lourde D3	-	-	-	Une touche de cette arme n'inflige pas -1 PV mais -1 Cd pour le reste du tour.

						Cette arme peut être tirée à 1 ps d'une unité ennemie, et peut cibler une unité ennemie à 1 ps d'une unité alliée.
Torche Répurgatrice	12 ps	Assaut D6	Util.	-2	2	Si une unité ennemie subit au moins une blessure par cette arme, elle subit -1 Cd pour le reste du tour.
Canon Créateur	12 ps	Lourde 1	+2	-3	D3	Si une unité ennemie est touchée par cette arme, elle subit -1 à sa sauvegarde d'armure et -2 à son Mouvement jusqu'à la fin du tour.

**OPTIONS D'EQUIPEMENT:** ce modèle peut échanger son **Epée Gordienne** contre un **Marteau du Destin**, et son **Tome des Vérités** contre une **Torche Répurgatrice** ou un **Canon Créateur**.

**APTITUDES :** Démon, Lumière vivante, Résurrection, Rituel Sanctique, Démon Majeur (Ange de l'Empereur)

**Phare de l'Astronomican :** un Juge Séphirique dispose d'un bonus de +1 à sa sauvegarde invulnérable. De plus, tout Psyker ne disposant pas de la règle **ANGE DE L'EMPEREUR** à moins de 6 ps souffrent d'un malus de -1 sur ses tentatives pour lancer un pouvoir psychique.

**PSYKER :** ce modèle peut tenter de manifester deux pouvoirs psychiques à chaque Phase Psychique alliée, et tenter d'abjurer un pouvoir psychique à chaque Phase Psychique ennemie. Il connaît le pouvoir psychique *Châtiment* et deux pouvoirs psychiques de la **discipline de l'Ordre**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ANGE DE L'EMPEREUR, DÉMON

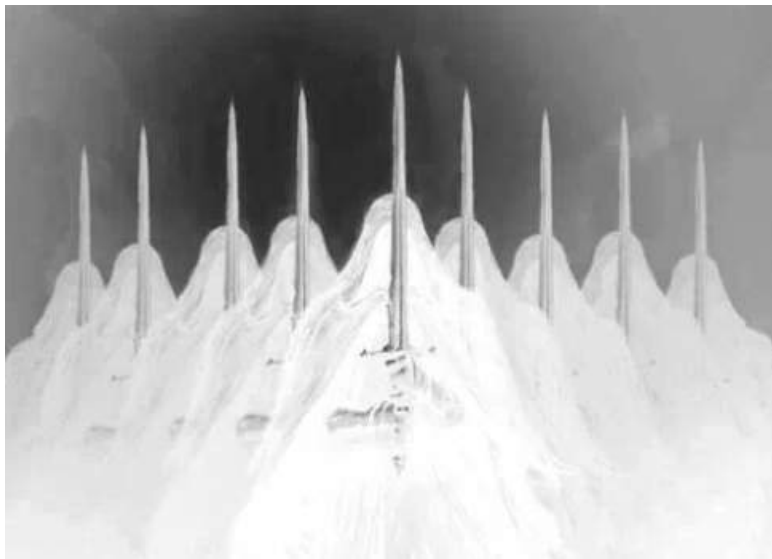
**MOTS-CLÉS :** PERSONNAGE, MONSTRE, PSYKER, JUGE SÉPHIRIQUE, VOL

# Blancspectres (Troupes)

## Le Deuil de l'Empereur

Le destin de ceux trépassés sous la lumière de l'Empereur, et dont la foi n'a pas vacillé dans la mort, est d'être illuminé et brûlé par la lumière de l'Astronomican. Les âmes n'ayant pas assez de force pour résister à l'ordalie sont déchiquetées et reconstituées, éparses, mixtes, en un être de lumière uni mais pluriel.

Un blancspectre n'est pas tant un esprit qu'une multitude d'esprits, agglomérant l'essence et les souvenirs de plusieurs dizaines d'âmes humaines, et nourri par les prières et les lamentations des mortels fidèles à l'Empereur. Lorsqu'il se matérialise, il ne peut prendre guère plus de forme qu'une silhouette de lumière drapée d'un voile blanc sous lequel percent des membres d'or.



Il rejoint alors une lugubre cohorte de ses semblables et rôde dans l'Immaterium, déchirant l'esprit de ses ennemis par ses cris stridents et ses plaintes macabres, et pourfendant les ennemis de l'Empereur de son glaive fantomatique.

**PUISSANCE : 4**

**COUT:**

Modèles par unité  
10-30

Point par modèle (armes incluses)  
7

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Svg
<b>Blancspectre</b>	6	3+	4+	3	4	1	1	7	6+
<b>Saintspectre</b>	6	3+	4+	3	4	1	2	7	6+

Cette unité contient 1 Saintspectre et 9 Blancspectres. Elle peut inclure jusqu'à 10 Blancspectres supplémentaires (**Puissance +4**) ou jusqu'à 20 Blancspectres supplémentaires (**Puissance +8**). Chaque modèle est armée d'un **Glaive de l'Anathème**.

ARMES	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Glaive de l'Anathème	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	1	-

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT :

- Pour chaque 10 figurines dans l'unité, un unique Blancspectre peut s'équiper d'un **Instrument de l'Ordre**...10 pts
- Pour chaque 10 figurines dans l'unité, un unique Blancspectre peut s'équiper d'un **Icône angélique**.....15 pts

**APTITUDES : Démon, Lumière vivante, Résurrection, Rituel Sanctique**

**Ost inflexible :** ajoutez +1 aux jets de Résurrection de cette unité tant qu'elle contenait 20 figurines ou plus au début de votre tour.

**Chœur des lamentations** : les unités ennemies à 6 ps subissent -1 Cd (effet non cumulable pour plusieurs unités de Blancspectres).

**Icône angélique** : si une unité munie d'un Icône angélique obtient un 1 sur un test de Moral, la réalité vacille et la horde d'anges est renforcée. Aucune figurine ne fuit et D6 Blancspectres tués (et ayant échoué leur jet de Résurrection) rejoignent à nouveau l'unité.

**Instrument de l'Ordre** : une unité munie d'un Instrument de l'Ordre ajoute 1 à son mouvement et à ses jets de charge

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ANGE DE L'EMPEREUR, DÉMON**

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BLANCSPECTRES**



# Légionnaires Damnés (Élite)

*La Protection de l'Empereur*

*Ils arrivent de nulle part, silencieux, leurs corps nimbés de flammes éthériques. La terreur étreint l'ennemi tandis qu'ils approchent, car il s'agit de la Légion des Damnés, dont les armes fauchent les ennemis les plus redoutables, et dont les silhouettes semblent insensibles à tout dommage.*

*Nul ne sait si les damnés sont les esprits d'héroïques space marines défunts, l'incarnation du désir de l'Empereur de protéger ses loyaux sujets, ou une chose plus sombre encore. Cependant, nul ne peut nier que lorsqu'elle se matérialise, la Légion des Damnés lutte avec une férocité glaciale pour défendre le domaine de l'Empereur.*



**PUISSANCE : 8**

**COUT:** Modèles par unité 5 Point par modèle (armes incluses) 25

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Svg
<b>Légionnaire</b>	5	3+	3+	4	4	1	2	10	3+
<b>Sergent Légionnaire</b>	5	3+	3+	4	4	1	3	10	3+

Cette unité contient 1 Sergent Légionnaire et 4 Légionnaire. Elle peut inclure jusqu'à 5 Légionnaires additionnels (**Rang de puissance +7**). Chaque figurine est armée d'un **bolter**, d'un **pistolet-bolter**, de **grenades Frag** et de **grenades Krak**.

ARMES	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet Bolter	12	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24	Tir rapide 1	4	0	1	-
Lance-flammes	8	Assaut D6	4	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible
Lance-flammes lourd	8	Lourde D6	5	-1	1	Cette arme touche automatiquement sa cible
Fuseur	12	Assaut 1	8	-4	D6	Si la cible est à mi-portée ou moins de cette arme, jetez deux dés lorsque vous infligez ses dégâts et défaissez le résultat le plus bas.
Multi-fuseur	24	Lourde 1	8	-4	D6	Si la cible est à mi-portée ou moins de cette arme, jetez deux dés lorsque vous infligez ses dégâts et défaissez le résultat le plus bas.
Fusil à plasma - Standard	24	Tir rapide 1	7	-3	1	-

- Surcharge	24	Tir rapide 1	8	-4	2	Si le jet de touche donne 1, le porteur est tué après résolution de tous les tirs de cette arme.
Pistolet à plasma - Standard - Surcharge	12 12	Pistolet 1 Pistolet 1	7 8	-3 -4	1 2	- Si le jet de touche donne 1, le porteur est tué.
Bolter Storm	24	Tir rapide 2	4	0	1	-
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	A chaque fois que le porteur attaque, il peut porter 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Hache énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-2	1	-
Gantelet énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	-3	D3	Lorsque vous attaquez avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	-
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-
Grenade Frag	6	Grenade D6	3	0	1	-
Grenade Krak	6	Grenade 1	6	-1	D3	-

#### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT :

- 1 Légionnaire peut remplacer son **bolter** par un **lance-flammes**, un **fuseur** ou un **fusil à plasma**
- 1 Légionnaire peut remplacer son **bolter** par un **lance-flammes lourd** ou un **multi-fuseur**
- 1 Légionnaire peut s'équiper d'un **Instrument de l'Ordre**.....10 pts
- 1 Légionnaire peut s'équiper d'un  **Icône angélique**.....15 pts
- Le Sergent Légionnaire peut remplacer son **bolter** par une **épée tronçonneuse**, un **gantelet énergétique**, une **hache énergétique**, une **épée énergétique** ou une **masse énergétique**
- Le Sergent Légionnaire peut remplacer son **pistolet-bolter** par un **pistolet à plasma** ou un **bolter Storm**.

#### APTITUDES : Démon, Lumière vivante, Résurrection, Rituel Sanctique

**Projectiles Enflammés** : les unités ennemies ne gagnent aucun bonus dû au couvert à leurs jets de sauvegardes lorsqu'elles sont ciblées par des attaques de tir effectuées par cette unité.

**Spectres Inexorables** : les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 3+.

**Locus de Protection** : toutes les unités alliées d'**ANGES DE L'EMPEREUR** à 6 ps du Sergent Légionnaire peuvent relancer leurs jets de Moral échoués.

**PSYKER** : cette unité peut tenter de manifester un pouvoir psychique par tour, et peut tenter d'abjurer un pouvoir psychique ennemi par tour. Elle connaît les pouvoirs *Châtiment* et un pouvoir de la **discipline de l'Ordre**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : **ANGE DE L'EMPEREUR, DÉMON, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LÉGION DES DAMNÉS**

**MOTS-CLÉS** : **INFANTERIE, PSYKER, LÉGIONNAIRES DAMNÉS**



# Excruciateurs (Attaque rapide)

*Le Courroux de l'Empereur*

*Quand les Anges de l'Empereur déferlent sur leurs ennemis, et que l'Immaterium résonne de brusques crépitements électriques, courez aux abris ! Les Excruciateurs arrivent. Ils sont la manifestation du courroux vengeur du Dieu-Empereur, et malheur à ceux qu'ils choisiront pour proie.*

*Ces créatures sans vie ni pitié, aux ailes de lumière pure et à la carrure aux multiples bras massive, cauchemardesque, sont engendrées par les répressions et coercition brutales que subissent les fidèles de l'Empereur au nom de la chasse à l'hérésie. Chaque cri de douleur d'un supplicié de l'Imperium, mêlé à l'ardeur inquisitrice de son bourreau, traverse le Warp et se mêle à mille autres hurlements semblables pour créer une silhouette armurée d'un noir insondable, flanquée d'ailes aveuglantes, aux multiples bras brandissant d'effrayants pieux et scalpels, sans visage mais aux yeux crépitant de fureur répuratrice.*



*Chaque Excruciateur n'est animé que par une obsession : vous punir de vos péchés par la torture la plus infâme. Le lourd livre sur son dos transcrit chaque faute qu'il vous fait douloureusement expier. Et lorsque votre âme sera enfin purifiée, elle sera aspirée par l'Excruciateur et deviendra une étoile de plus constellant les ténèbres étouffantes formant son corps sans consistance.*

**PUISSANCE : 6**

**COUT:**

Modèles par unité  
3-10

Point par modèle (armes incluses)  
35

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Svg
<b>Excruciateur</b>	12	3+	4+	4	4	2	3	7	4+

Cette unité contient 3 Excruciateurs. Elle peut inclure jusqu'à 3 Excruciateurs additionnels (**Rang de puissance +6**) ou jusqu'à 6 Excruciateurs additionnels (**Rang de puissance +12**). Chaque figurine est armée d'un **arsenal expiatoire**.

ARMES	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Arsenal expiatoire	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	D3	Si au moins une blessure est allouée à une figurine ennemie par cette arme, son unité subit -1 Cd jusqu'au prochain tour (cumulable jusqu'à -3 Cd). De plus, la figurine blessée doit réussir un test de Commandement sur 2D6 pour pouvoir agir à sa prochaine phase de Tir, Psychique, et de Combat.

**APTITUDES : Démon, Lumière vivante, Résurrection, Rituel Sanctique**

**Fureur punitive** : si cette unité charge une unité ennemie ayant abattu au cours de la bataille une figurine alliée avec le mot-clé **PERSONNAGE**, ajoutez +3 à vos jets de charge contre cette unité.

**Bourreaux de l'Empereur** : quand cette unité charge ou attaque au corps à corps une unité ennemie, vous devez choisir une figurine ennemie au contact pour chaque Excruciateur dans votre unité. Chaque Excruciateur doit résoudre la totalité de ses attaques au corps à corps contre sa figurine ennemie attribuée tant que celle-ci est encore en vie.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : ANGE DE L'EMPEREUR, DÉMON

**MOTS-CLÉS** : INFANTERIE, VOL, EXCRUCIATEURS

# Lumière Morte (Soutien)

## L'Agonie de l'Empereur

L'Empereur, piégé sur Son Trône Doré, subit une agonie sans fin depuis dix millénaire. A chaque fois qu'il pousse un cri de douleur, ce dernier est porté par la lumière de Astronomican à travers l'Immaterium jusqu'à atteindre les Marées de Feu, où il s'enveloppe dans le feu sanctifié tel un fantôme se glissant dans un drap. La créature de cauchemar qui en résulte est une Lumière Morte.

Personne ne sort indemne d'une rencontre avec une Lumière Morte. Elle n'a pas de forme, ni de conscience. Elle n'est qu'un amas mortel de souffrance, un nuage géant de fumerolles lumineuses ne vivant que pour tout dévorer et détruire sur son chemin. Elle est née par la douleur et la folie, et elle n'est que douleur et folie.

La simple proximité avec une Lumière Morte peut s'avérer insoutenable pour les esprits les plus faibles. Un seul regard jeté à cette chose vrombissante peut suffire pour calciner à jamais un esprit par le feu de la folie. Même les démons sont brûlés vifs par l'insanité irradiant de cette non-créature. Et si ses vrilles mortelles ou son aura de déraison ne suffisent pas pour venir à bout de ce qui rencontre sa route, la Lumière Morte peut ramasser sa substance et broyer ses obstacles tel un marteau géant d'une effrayante sauvagerie.



**PUISSANCE : 10**

**COÛT:** Modèles par unité 1 Point par modèle (armes incluses) 160

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Svg
<i>Lumière morte</i>	*	4+	4+	*	6	13	*	8	6+

	DEGATS		
PV restants	M	F	A
8-13+	12"	7	8
5-8	8"	6	6
1-4	6"	5	D4

Cette unité contient 1 Lumière Morte. Elle attaque avec ses **vrilles de folie**, ses **mâchoires de déraison** et sa **constriction**.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Vrilles de folie	6 ps	Assaut D6	Util.	-1	1	Cette arme peut être tirée à 1 ps d'une unité ennemie et peut cibler des unités ennemies à 1 ps d'une unité alliée.
Mâchoires de déraison	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	1	Pour chaque figurine ennemie détruite par cette arme, jetez un dé. Sur 5+, vous regagnez 1 PV.
Constriction	Mêlée	Mêlée	x2	-4	2D3	Une seule attaque de ce type peut être effectuée par tour.

**APTITUDES : Démon, Lumière vivante, Résurrection, Rituel Sanctique**

**Nuée fatale :** une Lumière Morte dispose d'une sauvegarde invulnérable de 4++. Elle peut choisir, au lieu d'attaquer normalement au corps à corps, de jeter un dé pour chaque figurine présente dans l'unité ennemie. Chaque résultat de 3+ inflige une blessure. Chaque résultat de 6 inflige une blessure mortelle. Une seule blessure peut être allouée à chaque figurine. Cet effet peut-être activé après une charge réussie.

**Folie mouvante :** toutes les unités alliées ou ennemies ayant au moins une figurine à 6 ps et ne présentant pas le mot-clé **ANGE DE L'EMPEREUR** subissent -1 Cd.

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ANGE DE L'EMPEREUR, DÉMON**

**MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, LUMIÈRE MORTE**

# Saint Vivant (QG)

*L'Idéal de l'Empereur*

*L'Imperium ne manque pas de preux et puissants guerriers combattant avec ferveur pour le Dieu-Empereur. Certains d'entre eux, à l'article de la mort ou suite à une révélation miraculeuse, sont choisis par ce qu'il reste de la conscience fragmentée de l'Empereur pour devenir Ses champions dans le Warp.*

*Nimbés de lumière et investis de pouvoirs sacrés, ces Saints Vivants pénètrent le monde matériel aux heures les plus graves de l'humanité, protégeant et bénissant leurs anciens frères et massacrant sans pitié les ennemis du Dieu-Empereur.*



**PUISSANCE : 8**

COUT:	Modèles par unité	Point par modèle (armes incluses)
Saint Vivant avec lame Sanctifiée	1	135
Saint Vivant avec lame Sanctifiée et Ailes	1	150

	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Svg
<b>Saint Vivant</b>	8	2+	2+	4	4	6	5	10	2+

Cette unité contient 1 Saint Vivant armé d'une **Lame Sanctifiée**.

ARMES	PORTEE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Lame Sanctifiée	Mêlée	Mêlée	+3	-3	D3	-
Crosse du Salut	Mêlée	Mêlée	Util.	0	D3	Un Saint Vivant muni d'une Crosse du Salut fournit +1 à la sauvegarde invulnérable des figurines de son unité, jusqu'à 3++.
Pacificateur	12	Pistolet 2	7	-2	1	-
Souffle Divin	8	Assaut D6	5	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible
Grenade Frag	6	Grenade D6	3	0	1	-
Grenade Krak	6	Grenade 1	6	-1	D3	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT :

- Cette figurine peut remplacer sa **Lame Sanctifiée** par une **Crosse du Salut**.....15 pts
- Cette figurine peut se doter d'un **Pacificateur** ou d'un **Souffle Divin**.....10 pts
- Cette figurine peut se doter de **Grenades Frag** et **Grenades Krak**.....10 pts
- Cette figurine peut s'équiper d'**Ailes (Rang de puissance +1)**. Sa caractéristique de Mouvement augmente alors à 12 et elle gagne le mot-clé **VOL**

**APTITUDES : Démon, Lumière vivante, Résurrection, Rituel Sanctique**

**Parangon de l'Humanité** : un Saint Vivant a une sauvegarde invulnérable de 4+ et un bonus de +1 à ses jets de Résurrection.

**Seigneur de l'Ordre** : toutes les unités alliées sans le mot-clé **CHAOS** à 6 ps d'un Saint Vivant peuvent relancer leurs jets de Touche ratés de 1.

**Locus de Compassion** : toutes les unités alliées sans le mot-clé **CHAOS** à 6 ps d'un Saint Vivant peuvent relancer leurs jets de sauvegarde invulnérable ratés de 1.

**PSYKER** : cette unité peut tenter de manifester un pouvoir psychique par tour, et peut tenter d'abjurer un pouvoir psychique ennemi par tour. Elle connaît le pouvoir *Châtiment* et un pouvoir de la **discipline de l'Ordre**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ANGE DE L'EMPEREUR, DÉMON, IMPERIUM**

**MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, SAINT VIVANT**



# Galerie

Pour des images de meilleure qualité, rendez-vous sur <https://github.com/Angyls-of-the-Emperor/Angyls-pictures>



*Les Anges de l'Empereur, engence sacrée de l'Anathème*



*Une Sainte-Vivante du Dieu-Empereur.*





*Un Juge Séphirique maniant une Epée Gordienne et un Tome des Vérités.*



*Une horde de Blancspectres, l'un d'eux tenant la Bannière Incandescente*





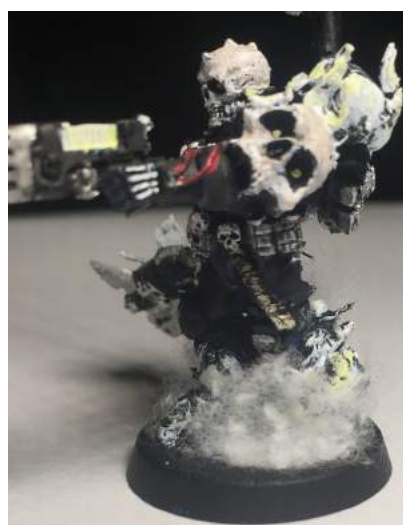


*Des Excruciateurs à la recherche de victimes à torturer et faire expier.*



*Une Lumière Morte fondant sur ses proies,  
peu importe leur allégeance.*





*Une escouade de la Légion des  
Damnés volant au secours de  
l'humanité.*



# Comment les assembler

Les Anges de l'Empereur sous leur forme actuelle (telle que décrite dans ce codex) ont été décrites selon le cahier des charges suivant :

- **Simplicité** : les Anges de l'Empereur sont une armée entière construite à partir de conversions, il est donc nécessaire que ses unités impliquent un minimum de pièces à acquérir et de temps d'assemblage. Elle n'utilise pas non plus de produit rare ou en édition limitée.
- **Prix réduit** : pour les mêmes raisons que ci-dessus, cette armée est conçue pour ne pas coûter beaucoup plus cher qu'une autre armée Warhammer 40000. Elle coûte d'ailleurs moins cher qu'une armée équivalente d'un autre dieu du Chaos !
- **Fidélité à Games Workshop** : aucune conversion n'utilise de pièce n'appartenant pas à un produit de Games Workshop.
- **Plausibilité** : chaque unité représente une facette du Dieu-Empereur tel que décrit dans l'univers de Warhammer 40000, et ne détonne pas (ou du moins pas plus que nécessaire) avec lui.

Voici les requis pour assembler chacune des unités présentées dans les photographies de la galerie.

- **Juge Séphirique** : le Juge Séphirique est la figurine la plus coûteuse. Il peut toutefois être assemblé avec bien des composants différents, laissés à votre discrétion. Celui présenté dans cette galerie (le modèle « standard » en quelque sorte) a exigé, pour un total approximatif de 75€ :
  - 1x Celestant Prime
  - 1x Tête encapuchonnée de Dark Angel
  - 1x Epée à deux mains de Stormcast Prosecutor
  - 2x Epauliers, livres et accessoires de Terminator Chevalier Gris
- **Blancspectres** : les Blancspectres peuvent être construits de deux manières, soit en achetant un boîtier de neuf Nazguls (65€, soit 7€ par figurine), soit en les assemblant à l'aide de Green Stuff et de bitz (2.5€ par figurine). Parmi les 41 Blancspectres montrés dans la Galerie, 9 sont des Nazguls achetés et le reste est intégralement construit en Green Stuff. Un paquet de Green Stuff permet d'assembler environ 8 Blancspectres, et chaque figurine demande (en fonction de la qualité souhaitée) entre 15 et 30 min d'assemblage. Chaque Blancspectre demande :
  - 1x socle rond à fente Citadel de 25 mm
  - 1x morceau de cadre à figurine découpé (trouvable dans n'importe quelle boîte) pour faire l'armature du Blancspectre. Le morceau de cadre est à ficher et coller dans la fente du socle pour bien tenir.
  - Une demi-barrette de Green Stuff pour créer son corps spectral. La Green Stuff doit être étirée et découpée en fines bandelettes, qui sont ensuite posées sur l'armature puis empilées les unes sur les autres pour créer la robe du Spectre. Il faut un peu plus d'une dizaine de bandelettes par Blancspectres.
  - 1x épée et des mains armurées (Chevaliers Gris pour ceux de cette galerie)Une fois quelques Blancspectres créés, leur processus d'assemblage devient relativement automatique.

- **La Légion des Damnés** : trouvables sur le site de Games Workshop pour un prix allant de 6€ (en boîtier de 4 ou 5) à 13€ (pour figurines individuelles). Je les ai personnalisé en les couvrant de flammes d'or pâle, plutôt que l'inferno rougeoyant que l'on voit souvent les envelopper, car je trouvais que cette couleur les intégrait bien mieux à l'armée des Anges (une teinte « sacrée » qui se retrouve même sur le pistolet à plasma du Sergent).
- **Excruciateurs** : une boîte de Prosecutors suffit pour assembler des Excruciateurs, à condition de compléter avec quelques pièces d'autres figurines (espauliers, glaives, halberdiers et accessoires de Chevalier Gris pour ceux de cette galerie). Je n'ai cependant pas décidé de ce à quoi devait ressembler leur tête, aussi ai-je donné un visage différent à chacun des trois : un crâne d'or, un crâne « stellaire » pour aller avec le reste du corps, et un heaume de Sigmarite. Vous êtes libre de choisir quelle tête leur convient le mieux parmi ces propositions (j'ai cependant un faible pour les crânes, qui évoque davantage le Dieu-Empereur). Les crânes peuvent être trouvés dans une boîte de crânes Citadel.
- **Lumière Morte** : la Lumière Morte est extrêmement bon marché à assembler. Elle ne demande qu'une poignée de coton, du fil de fer, un socle de 130 mm et de quoi monter un décor pour la base. La seule difficulté consiste en sa coloration, pour donner l'impression qu'elle génère de la lumière de l'intérieur. Détails plus bas.
- **Saint Vivant** : le Saint Vivant est, comme le Juge, hautement personnalisable. Il peut s'agir d'une Soeur de Bataille illuminée, d'un Space Marine de lumière, d'un général de la Garde Impériale en armure dorée, d'un humble prêtre en soutane à capuche avec un bâton surmonté d'un aquila, ou de tout ce que votre imagination vous insuffle. Toutefois, si vous souhaitez rester simple, une simple figurine de Sainte Célestine ou du Sanguinor suffira amplement.

Tous les effets d'émission de lumière sur le tissu des Blancspectres, les ailes des figurines volantes, les comètes du Juge Séphirique, les flammes des Légionnaires Damnés, et la substance fumeuse de la Lumière Morte, ont été réalisés avec du Dorn Yellow plus ou moins dilué. Attention à le diluer à l'extrême dans le cas de la Lumière Morte, afin que la couleur pénètre bien le coton. Et comme peindre le coton le mouille et le compacte, lui faisant perdre son aspect vaporeux, n'hésitez pas à détacher de très fines peluches de coton et à les coller (sans les peindre) sur le coton imbibé que vous avez illuminé.

De plus, n'utilisez *jamais* de peinture Ceramite White ou d'aérosol Corax White sur la Lumière Morte : le coton se teindra de gris et perdra son éclat naturel.

L'effet « stellaire » sur certaines figurines de la galerie (la cape et le tourbillon magique du Juge, le tissu et la base de la Sainte Vivante, et les corps des Excruciateurs) est également très simple à produire :

- Une base d'Abbadon Black
- De fines traces de Kantor Blue et de Naggaroth Night disposées aléatoirement
- Des projections de Ceramite White pour créer des constellations aléatoires, en frottant avec le pouce un pinceau sec avec un peu de peinture, à un ou deux centimètres de distance de la figurine.

Cette technique ne produit pas des résultats aussi beaux qu'une technique à l'aérosol, mais elle est bien plus économe en temps et en argent.

# Pistes d'évolution

Les Anges de l'Empereur tels que décrits ici ne sont bien sûr qu'un projet open en phase 1.0. S'il s'avère susciter l'intérêt de la communauté des fans de Warhammer 40000, cette dernière est libre de le modifier et de le compléter à sa guise. Voici quelques exemples de possibles ajouts à apporter à l'avenir :

- **Personnages nommés** : à ce stade, le codex n'inclut pas de personnages nommés, son principal objet étant de présenter des concepts fonctionnels d'unités pour une nouvelle armée. Voici toutefois quelques exemples/propositions de personnages à intégrer et développer :
  - **Zerachiel (Juge Séphirique)** : un immense chevalier encapuchonné flanqué de deux immenses ailes d'énergie, et qui apporte avec lui la vie et le salut pour tout fidèle de l'Empereur croisant son chemin. Une des créatures les moins hostiles de ce Codex, Zerachiel serait probablement l'essence perdue de feu Sanguinus. En jeu, Zerachiel serait doté de meilleures facultés de combat au corps à corps, améliorerait les jets de Résurrection des unités à proximités, et sa mort leur conférerait un regain de PV et un bonus offensif temporaire.
  - **Owryalak (Juge Séphirique)** : « marche-lumière » en hébreu. Silhouette androgyne de métal doré, Owryalak est un être quasi-immatériel, rapide comme la lumière, nimbé d'une Marée de Feu exceptionnellement virulente. Un des Juges les plus dangereux, c'est une machine de purge aveugle impossible à arrêter. En jeu, Owryalak serait une tempête Warp ambulante. Il aurait un mouvement et une portée d'attaque améliorés, et jouirait d'une aura brûlante et délétère pour tous les ennemis à proximité.
  - **Le Faiseur-de-Monde (Juge Séphirique)** : un énorme golem de métal et d'énergie, rappelant un Astartes dont l'armure se réassemblerait continuellement, et armé uniquement de deux puissants bras chromés. Un architecte reconstruisant perpétuellement et à sa guise le monde autour de lui, le Faiseur-de-Monde serait l'essence perdue dans le Warp de feu Ferrus Manus. Il serait capable de transformer des planètes rien qu'en marchant à leur surface. En jeu, les deux poings du Faiseur-de-Monde lui confèreraient une pénétration d'armure exceptionnelle, et son aura restructurante améliorerait ou diminuerait divers capacités des alliés et ennemis alentours (Sauvegardes...).
  - **Sainte Célestine (Saint Vivant)** : la seule et l'unique. Son profil serait très similaire à celui qu'elle présente dans le codex de l'Adeptus Ministorum, et incluerait les Soeurs Germinae.
  - **Sainte Sabbat (Saint Vivant)** : fondatrice des Mondes Sabbatiques. Stratège, guide et martyr légendaire. Elle conférerait des améliorations stratégiques à son armée, et sa règle spéciale *Neuf Blessures Sacrées* renforcerait sa résistance et l'immuniserait à certains effets négatifs au fur et à mesure qu'elle subit des blessures.
  - **Le Sanguinor (Saint Vivant)** : mystérieuse figure protectrice des Blood Angels, aux origines incertaines. Son profil serait peu différent de celui de son codex d'origine.
  - **Imperious (Saint Vivant)** : un avatar de la volonté de l'Empereur, tiré des nouvelles d'Aaron Demski-Bowden. Prend la forme d'un humble ermite porteur d'un masque d'or et de lumière. En jeu, il disposerait de plus fortes capacités psychiques, et d'une aura pacifiante affaiblissant les attaques ennemies.
  - **Sergent Centurius (Sergent Légionnaire)** : un Sergent Légionnaire pourrait être remplacé par Centurius, qui dispose de davantage d'attaques ainsi que de l'Animum



Malorium, une relique en forme de crâne capable d'absorber l'âme des ennemis tués pour relever/soigner un Légionnaire.

- **Lore détaillé** : le codex tel que présenté ici ne décrit les Anges qu'à travers une seule page introductive et quelques paragraphes dans chaque fiche de jeu. Bien des campagnes, des légendes et des haut-faits peuvent encore être imaginés impliquant les Anges, à partir par exemple des personnages repris/imaginés ci-dessus.
  - Cette armée a deux sources d'inspiration. La première est le roman d'Aaron Demski-Bowden *La Griffes d'Horus*, où Abaddon et sa suite pénètrent dans une Marée de Feu et rencontrent Impérius.
  - La seconde source est la fanfiction *Warhammer 50k : The Shape Of The Nightmare To Come* et sa suite *Warhammer 60k : the Age of Dusk*. Dans cette fiction, les « Angyls » sont les démons du Père des Étoiles, un dieu de l'Ordre tyrannique et obsédé par le contrôle, enfanté par la mort de l'Empereur et dix mille ans de plaintes et de prières humaines. Les Angyls y sont décrits comme des démons drainant leurs victimes de tout libre arbitre et les contraignant à une marche forcée le long de chemins prédéterminés tout en vénérant le Père des Étoiles jusqu'à en mourir d'épuisement. Les Mondes Angéliques, eux, y sont présentés comme d'immenses globes d'or et d'argent couverts de monuments uniformes à la gloire du Père des Étoiles, et ont la propriété d'apaiser le Warp autour d'eux. Contrairement à ces Angyls-ci, les Anges de notre codex sont moins des obsédés du contrôle monomaniaques et davantage des esprits de compassion poussés à la folie par une torture constante et horrible, car ils ne sont pas affiliés à un Père des Étoiles mais à l'Empereur, qui n'est pas encore un Dieu du Chaos et reste avant tout un bienfaiteur de l'humanité. Certains Anges (comme les Excruciateurs) sont des créatures de destruction et de tourment qui ne peuvent qu'apporter le mal autour d'eux, mais d'autres (comme la Légion des Damnés) sont beaucoup plus bénins et ont à cœur de protéger les fidèles de l'Empereur quand tout espoir est perdu. Toutefois, *Warhammer 50k : The Shape Of The Nightmare To Come* et *Warhammer 60k : the Age of Dusk* restent une bonne source d'inspiration où puiser de futurs éléments pour ce codex.
  - La kabbale juive et l'angéologie chrétienne sont d'excellentes sources d'inspiration pour de futures histoires au sein de ce codex.
- **Nouvelles figurines** : l'armée telle que présentée ici inclut un nombre minimal d'unités, afin de ressembler le plus possible à une simple extension du codex Démon du Chaos : un démon majeur, un héraut (combiné à un Prince-Démon), une unité d'élite, une troupe de démons mineurs, une cohorte d'attaque rapide et une bête de soutien. Mais le codex pourrait s'agrandir et inclure de nouvelles unités, en particulier du fait que l'armée est conçue pour se jouer la plupart du temps seule et n'inclut pas certaines unités comme les Furies ou les Soul Grinders.
  - L'apparence des Angyls de *Warhammer 50k : The Shape Of The Nightmare To Come* est peu développée, mais ils sont décrits comme des humanoïdes androgynes de métal, irradiant de lumière et portés par des dizaines d'ailes tranchantes comme des rasoirs. Je n'ai cependant pas choisi d'utiliser ce modèle pour les unités de troupe car de telles figurines demanderait probablement d'aller acheter d'onéreux modèles Warmachines comme base de conversion (les Clockwork Angels par exemple, qui coûtent malheureusement 25\$ les trois figurines). Les Blancs Spectres sont moins sophistiqués, mais moins compliqués à peindre et au prix de revient beaucoup moins cher. Concernant les démons majeurs, sur les trois Archangyls / Princes-Angyls évoqués dans l'oeuvre (Malcador, Célestine la Flamme Pure et Kaldor Draigo), seul Draigo est décrit en détail, et son apparence ne diffère pas beaucoup d'un Juge Séphirique. Cependant, si besoin se sent de se rapprocher des Angyls de *Warhammer 50k* et *60k*, ou de concevoir davantage d'unités d'apparence mécanique et métallique, les figurines Warmachines de la faction Convergence Of Cyrius peuvent offrir d'excellentes bases de conversion.

- Une possible unité de soutien à rajouter serait le **Trône**. Dans la hiérarchie biblique des anges, les trônes se situent juste en dessous des chérubins et des séraphins : ce sont de puissants anges en forme de roues, chargés de tirer le chariot de Dieu, d'assurer la bonne harmonie des lois de l'univers, et de rendre la justice divine. Parmi les Anges de l'Empereur, les Trônes pourraient incarner la **Rationalité de l'Empereur**, un écho du mantra oublié de la Vérité Impériale et du chevauchement entre l'Empereur et l'Omnimessie. Ils pourraient être d'énormes assemblages mécaniques en perpétuel mouvement, crachant des rayons de feu sacré, purifiant ce qu'ils touchent de toute irrégularité, et chantant des louanges au Dieu-Empereur par cent visages et tuyères émergeant de leur corps de métal. Warmachine possède quelques figurines pouvant servir de bases de conversion à un Trône (Cipher, Mitigator, Enigma Foundry), mais ce serait génial de pouvoir les créer uniquement avec des pièces Games Workshop.
- Le jeu de cartes Duel Masters possède une faction, la Lumière, composée de créatures mécaniques à l'apparence sophistiquée, qui pourraient servir de bases à la conception de nouvelles unités d'Anges.



*Merci à François, Louis et Louis-Victor pour leur soutien continu.*

*Pour plus d'information et de contenu, n'hésitez pas à visiter <https://github.com/Angyls-of-the-Emperor> ou à envoyer un mail à [angyls.of.the.emperor@gmail.com](mailto:angyls.of.the.emperor@gmail.com)*

*This document is completely unofficial and is in no way endorsed by Games Workshop Limited.*

*Adeptus Astartes, Blood Angels, Bloodquest, Cadian, Catachan, the Chaos devices, Cityfight, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Eye of Terror, Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khorne, Kroot, Lord of Change, Necron, Nurgle, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau caste designations, Tyranid, Tyranid, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, Warhammer 40k Device, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.*