

AQUILA CRUSADE



CUSTODIANS OF THE GOLDEN SPOON

Prologue

Modeste amas d'étoiles situé non loin de Tallarn, à l'écart du principal bras spiralé du Segmentum Tempestus, l'Archipel de Bree comporte douze systèmes habités. Sa capitale, Cyam, n'est qu'un agri-monde relativement sous-développé selon les standards impériaux ; pourtant, par quelque caprice du destin, cette planète eut jadis l'insigne privilège de recevoir la visite du Saint Empereur de l'Humanité.

Une précieuse relique en atteste, une relique dont la création remonterait à près de dix mille ans et serait le fait des artisans les plus doués de l'antique civilisation de Cyam. C'est à ce titre que la planète fait office de capitale de sous-secteur et accueille le siège officiel de l'Ecclésiarque de l'Archipel. Le rayonnement culturel et religieux de Cyam est tel qu'il attire des pèlerins des secteurs avoisinants et alimente l'économie locale.

Si l'on en croit le *Livre de Cyam*, seul témoignage écrit de la période pré-impériale, la planète connut une longue période d'occupation au cours des millénaires ayant précédé la Grande Croisade. Envahisseurs Xenos ou adorateurs du Chaos, nul ne peut aujourd'hui affirmer avec certitude la nature de l'occupant, mais un passage célèbre du Livre relate son éviction par les armées de Terra :

Et il advint qu'un brillant soleil se leva dans la nuit noire
Car voyant le bon peuple de Cyam enchaîné par les tyrans
Le Grand Roi des cieux vint à son secours
Du firmament où était Sa demeure Il se pencha sur les vertueux

Sa voix était si forte et si juste
Qu'elle portait à travers les mondes
« Tyrans perfides, vous maltraitez Mon peuple
Que Mon courroux s'abatte comme la foudre »

Les étoiles périrent et churent dans l'océan
Et de leurs longues épées de feu
Les Anges du Grand Roi pourfendirent les tyrans
Car nul ne peut échapper à Sa justice

Les tyrans superbes et leurs palais d'airain
Les armées impies de bourreaux arrogants
Tous tombèrent en une seule nuit
Fauchés par les lames du Grand Roi

Alors le bon peuple de Cyam fut en liesse
Il chanta les Anges et retrouva la joie
« Loué soit le Grand Roi, honnis soient les tyrans
En ce matin béni triomphent les justes »

Et il advint que le Grand Roi descendit des cieux
En Cyam pour une nuit Il établit Son gîte
Alors le bon peuple de Cyam s'inclina devant Lui
Et Lui rendit grâce de bon droit

« Ô Grand Roi nous T'aimons
Accepte nos richesses et nos présents »
Mais le Grand Roi était bon
Et sans colère Il les congédia

« Bon peuple de Cyam
Je ne suis pas un de ces tyrans
Qui dépouillent les justes
Va, repars avec tes présents »

« Ô Grand Roi nous T'aimons
Vois nos palais et fais-en ton gîte »
Mais le Grand Roi était bon
Et sans colère Il les congédia

« Bon peuple de Cyam
D'autres peuples en Mon domaine sont enchaînés par les tyrans
Je ne puis demeurer oisif en un palais
Dès demain Je m'en vais les délivrer »

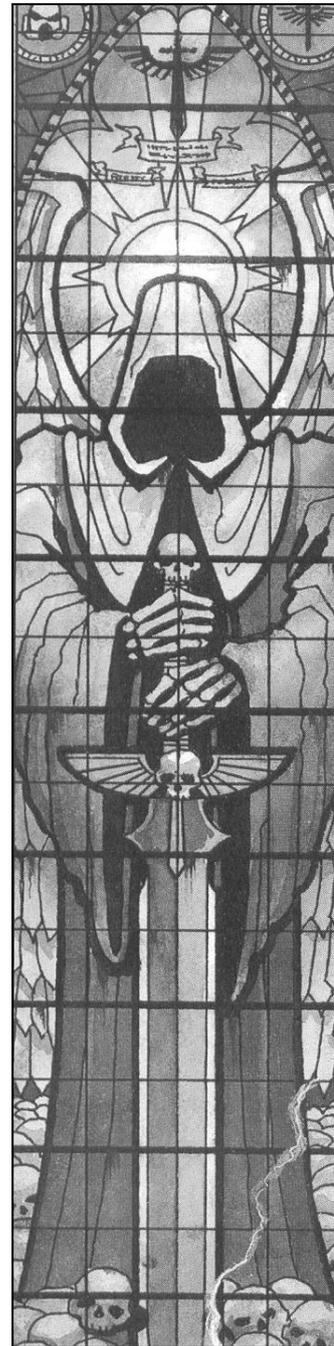
« Ô Grand Roi nous T'aimons
Daigne T'asseoir à la table d'un banquet »
Et le Grand Roi était fourbu par les batailles
Alors Il accepta

En Cyam tous se pressèrent à la tâche
Car seul le plus somptueux des banquets pouvait honorer le Grand Roi
Les troupeaux furent égorgés, les greniers éventrés
A travers la lande des monceaux de victuailles furent apportés

La nuit durant les plus grands orfèvres se réunirent
De l'or le plus pur ils firent une grande cuillère
Afin que l'Auguste Invité pût se sustenter
Avec un instrument digne de Lui

Alors le Grand Roi s'assit à la table du banquet
Les festivités furent longues et le repas divin
Enfin au soleil couchant
Le Grand Roi reposa la cuillère d'or

« Bon peuple de Cyam
Me voici repu et armé pour la bataille
Ton hospitalité M'honore
Souviens-t'en à jamais »





Ce texte très ancien a certainement subi de nombreuses altérations successives jusqu'en M32, date à laquelle il fut officiellement reconnu par l'Ecclésiarchie et dûment référencé. Considérée comme un artefact de grande valeur spirituelle, la Cuillère d'Or fut alors abritée dans un reliquaire, au cœur d'une immense basilique dédiée à l'Empereur : la cathédrale de Saint Thierry. Ainsi, malgré les inévitables tumultes et turpitudes de l'Histoire, l'artefact fut protégé des pillages et des sacrilèges par une garnison armée.

* * *

En M36, après le Règne du Sang de l'infâme Goge Vandire, cette garnison fut dissoute et remplacée par une commanderie de l'Adepta Sororitas rattachée à l'Ordre de Notre-Dame des Martyrs. Deux millénaires plus tard, en M38, cette responsabilité fut transférée à l'Ordre mineur du Calice Flamboyant, nouvellement créé par l'Ordre majeur en réaction aux vellétés de domination grandissantes de l'Ordo Hereticus.

Le Retour de la Croisade Aquila



La Première Croisade

A quelque deux mille années-lumière de la Porte Cadienne, le système Mesnil n'est plus qu'un vaste champ de ruines. Jonchées d'ossements, infestées de cratères, les plaines dévastées sont constamment recouvertes d'un tapis de brumes âcres et pesantes. Tout juste alimentés par les pluies acides, les fleuves ne sont guère plus que des ruisseaux maladifs charriant cadavres et débris jusqu'à un vaste océan pollué. D'épais nuages de cendres plongent le monde dans un crépuscule éternel ; parfois, cependant, à la faveur d'un orage sec ou d'un coup de vent, l'épaisse gangue noirâtre peut s'entrouvrir quelques instants et laisser échapper un mince rayon de lumière blafarde.

La population autochtone a payé un lourd tribut à la guerre. Les survivants n'auront traversé cette épreuve que pour pleurer leurs innombrables morts ; ils sont désormais promis à une existence misérable sous le joug impitoyable du Maréchal Yen. Une existence consacrée tout entière à une reconstruction dont ils ne verront jamais le terme. Pourtant, les habitants de Mesnil louent chaque jour l'Empereur de les avoir libérés ; et chaque jour, ils bénissent le nom de la Croisade Aquila, dont l'intervention salvatrice leur a épargné une éternité de servitude entre les griffes des Dieux Sombres. Comble de l'ironie, les malheureux ignorent que leur libération n'était qu'un objectif tout à fait secondaire de ladite Croisade, et que bien des vies civiles furent sacrifiées sans vergogne par leurs prétendus sauveurs.

Il y a quelques années de cela, Mesnil fut l'objet d'une rivalité aussi cynique que meurtrière entre quatre Seigneurs du Chaos ; Cherubael, Heldrill, Alcynius et Melchior se livrèrent aux pires atrocités, répandant la mort et la maladie parmi les citoyens impériaux pour asseoir leur pouvoir et leur domination. Jugée trop insignifiante pour bénéficier de renforts militaires à l'heure où la Treizième Croisade Noire s'acharnait contre Cadia, la planète fut abandonnée à elle-même : assiégée des années durant, la population attendit avec angoisse son extermination totale tandis que les effectifs des FDP fondaient jour après jour dans un vain effort de contre-attaque.

En fin de compte, plus qu'une réelle volonté de sauvegarde du système, c'est la crainte de voir Mesnil servir de base arrière à Abaddon qui poussa la Très Sainte Inquisition à intervenir. Bien décidé à capturer d'un seul coup quatre des plus éminents lieutenants du Fléau, l'Inquisiteur Anderson réquisitionna le 110^{ème} RIA et l'Ordre Mineur du Calice Flamboyant. Il bénéficia également de l'assistance de deux Chapitres de l'Adeptus

Astartes, les Ice Scorpions et les Dark Angels. Ainsi constituée en Croisade, la force de libération inquisitoriale se porta au contact de l'ennemi ; Anderson et ses alliés se livrèrent à des combats retardateurs, guettant une occasion favorable pour frapper au cœur.

L'occasion tant attendue se présenta lorsque Melchior parvint à réunir les trois autres seigneurs dans l'espoir de les unir sous la bannière de son maître Abaddon. Toutes les unités de la Croisade Aquila convergèrent sur le point de rendez-vous, prenant par surprise les séides du Chaos. En ce jour béni de l'Empereur, tous les officiers ennemis furent tués, à l'exception notable de Cherubael, capturé par les Dark Angels et emmené dans les geôles sordides du *Pax Armata* pour un voyage sans retour.

Décapitées, épuisées par plusieurs années de luttes fratricides, les légions du Chaos battirent en retraite et se dispersèrent à travers l'espace. L'Inquisiteur Anderson prit soin d'exécuter personnellement le gouverneur, dont le seul crime était de ne pas avoir reçu d'assistance militaire malgré des demandes répétées auprès des Hauts Seigneurs de Terra. Avant de dissoudre la Croisade Aquila et de s'en retourner sur Terra, Anderson désigna le commandant des FDP pour assurer le maintien de l'autorité impériale. C'est ainsi que le Maréchal Yen accéda aux fonctions tant convoitées de gouverneur planétaire ; utilisant à bon escient son statut de héros de la résistance, il s'appuya sur les restes de son armée pour s'assurer un contrôle sans partage de la planète, écrasant toute velléité de rébellion sous un régime de fer.

Dette d'honneur

La chanoinesse Aesta avait déjà très mal vécu la réquisition de son Ordre par l'Inquisiteur Anderson lors de la mobilisation de la Croisade Aquila ; mais le ressentiment qu'elle éprouvait à l'égard de son supérieur s'accrut encore tandis que l'armée livrait ses premiers combats. Car si la foi d'Anderson était inébranlable, elle était aussi assortie d'un aveuglement et d'un fanatisme difficilement compatibles avec les fonctions de chef militaire. Les ordres irréflichés de l'Inquisiteur causèrent ainsi le trépas de nombreuses Sœurs de Bataille, trop heureuses de connaître la rédemption du martyr pour se rendre compte qu'Anderson les envoyait à l'abattoir sans véritable nécessité tactique.

Une fois leur mission accomplie, les Sœurs du Calice Flamboyant furent libérées de leurs obligations envers l'Ordo Hereticus et revinrent sur l'Archipel de Bree. Au grand soulagement, d'Aesta, l'Ordre pouvait à nouveau se consacrer à sa mission première : la garde de la Cuillère

d'Or de Cyam. Hélas, le répit des Sororitas serait de courte durée : quelques années plus tard, l'Archipel devint le théâtre d'un terrible conflit interstellaire.

Xenos et suppôts des Dieux Sombres avaient-ils visé Cyam à dessein pour briser le moral des croyants et des fidèles ? Ou l'Archipel s'était-il malencontreusement trouvé au cœur de quelque querelle aux motifs incertains ? Nul ne le saura jamais. Toujours est-il que l'Archipel tout entier fut bientôt envahi par d'immenses cohortes armées : tandis que les flottes de guerre se livraient à un tonitrueux quadrille et zébraient la voûte céleste d'éclairs meurtriers, les corps expéditionnaires débarquaient en masse sur le sol impérial. Parfois, le sort de la population civile était indifférent aux envahisseurs, dont les bombardements incessants écrasaient les cités par mégarde comme on piétine une procession d'insectes ; souvent, les citoyens impériaux étaient méthodiquement exterminés avec une délectation coupable.

En dépit de leur sens du sacrifice et de leur dévouement sans faille, les Sœurs du Calice Flamboyant savaient qu'elles ne pourraient faire face à une telle invasion. En désespoir de cause, la chanoinesse Aesta dut se résigner à demander l'aide d'Anderson. Un Inquisiteur serait-il sensible à des notions surannées telles qu'honneur et fraternité ? Se sentirait-il redevable envers ses anciens compagnons d'armes ? Faute d'un appui militaire direct, l'Ordre du Calice Flamboyant n'avait de toute façon pas d'autre espoir.

Contre toute attente, Anderson réagit avec vivacité et entreprit de sauver Cyam. Ancien prêtre, il n'était entré dans les Ordos que sur le tard, après son recrutement par l'Inquisitrice Ysabel de Fennakad ; de son passé

ecclésiastique, il gardait un profond attachement aux saintes reliques et aux symboles de la Vraie Foi. La perspective de la chute de Cyam lui était insupportable : que la Cuillère d'Or vînt à tomber entre des mains ennemies, et la ferveur du secteur galactique tout entier s'en trouverait affectée. Evacuer l'artefact était tout aussi inacceptable : c'eût été désacraliser l'empreinte du Saint Empereur de l'Humanité et trahir Ses rêves de conquête et de gloire.

L'Inquisiteur décida de reconstituer la Croisade Aquila et de porter secours à la chanoinesse assiégée. Hélas, le 110^{ème} RIA avait subi de terribles pertes lorsque le cargo qui le ramenait du lointain nord galactique était tombé dans une embuscade eldar : près de la moitié des effectifs avaient péri dans l'effondrement des cloisons du navire. Quant aux valeureux Ice Scorpions, ils étaient englués dans une guerre sans fin contre une horde de gretchins rebelles, qui avaient étendu leur domination sur un monde périphérique après avoir renversé leurs persécuteurs orks. Fort heureusement, le Chapitre des Dark Angels répondit à l'appel et détacha plusieurs centaines de Marines pour appuyer les Troupes de Choc d'Anderson.

Ainsi placé à la tête d'une puissante armada, l'Inquisiteur Anderson mit le cap sur Cyam. Les envahisseurs pouvaient bien vitrifier l'Archipel de Bree et toutes les cités de Cyam si cela leur chantait ; ils pouvaient à loisir décimer la population civile ou la réduire en esclavage. Mais jamais ils n'approcheraient la Cuillère d'Or, car tant qu'un combattant de la Croisade Aquila serait debout, les murs de la cathédrale de Saint Thierry demeureraient invulnérables.



3^{ème} Unité d'Assaut Planétaire

Assaut aéroporté et opérations spéciales



- Cible touchée, maître.

Une précision bien inutile, pensa Pertinax : il lui suffisait d'un coup d'oeil à travers la verrière blindée pour constater l'impact des torpilles. Eventré par les monstrueuses charges explosives, le croiseur renégat s'effondrait sur lui-même tandis que ses cloisons se disloquaient l'une après l'autre ; le vaisseau dérivait déjà en direction du sol sous l'effet du champ gravitationnel de la planète. Le spectacle était aussi terrifiant que silencieux : dévoré par des flammes muettes, le navire se découpait sur la voûte céleste en un sublime jeu de clairs-obscur.

Engoncé dans son siège de commandement, le Grand Maître Caius Pertinax reporta son attention sur la lueur verdâtre de l'affichage holographique. Privée de son appareil pivot, la flotte ennemie présentait désormais une faiblesse en son centre : faute d'une artillerie de soutien, les frégates et torpilleurs adverses ne pouvaient plus opposer de résistance organisée. Accessoirement, le pilonnage de la cathédrale était interrompu. C'était le moment ou jamais.

- Que l'escadron *Isiah* se replie. *Winged Vengeance* et *Vox Lei*, avec moi. En avant toute !
- Bien, maître.

Le *Pax Armata* s'ébranla sous la poussée soudaine de ses moteurs à plasma. Flanké de ses deux sisterships, le croiseur d'attaque *Dark Angel* s'enfonçait comme une lame dans le dispositif des Quatre Puissances. Plusieurs

escorteurs ennemis approchèrent de part et d'autre : s'agissait-il d'une esquisse de contre-attaque ou d'une simple réaction de panique ? Les Fils du Lion n'auraient jamais l'occasion de l'apprendre : il ne fallut qu'un instant à leurs batteries principales pour déchiquer les agresseurs.

Il fallait néanmoins reconnaître que la flotte du Chaos réagissait avec promptitude. Sept croiseurs viraient déjà de bord pour prendre les *Dark Angels* en étau ; il ne leur faudrait que quelques dizaines de minutes pour rétablir un blocus impénétrable. Et dans une bataille d'usure, les vaisseaux de l'*Astartes* ne pourraient l'emporter sur un ennemi à ce point supérieur en nombre. Tout au plus le Grand Maître pouvait-il espérer s'offrir une fenêtre de tir afin de se porter au secours de *Belial*.

Il lui devait bien ça : Pertinax avait ressenti l'arrivée de la *Deathwing* comme une victoire personnelle. Depuis de nombreuses années, il était devenu courant que la 3^{ème} Unité Planétaire jouât le rôle de fer de lance lors d'opération interarmées ; les troupes d'assaut du Grand Maître fournissaient ainsi un alibi aux Impardonnés et offraient au reste de l'Imperium l'image d'un Chapitre dédié à la seule défense de l'Humanité. Mais que la puissante Première Compagnie, si emblématique de la Traque des Déchus, fût assignée à la Croisade *Aquila* était bien la preuve qu'*Azrael* s'était finalement rallié aux vues de Pertinax. Combattre l'hérétique, le xenos et le mutant au côté des forces impériales n'était-il pas le meilleur moyen de démontrer leur loyauté à l'Empereur ? Ne pouvait-on voir en ce noble combat un acte de rédemption tout aussi digne que l'élimination des anciens partisans de Luther ?

- Maintenez le cap. Synchronisation des canons de bombardement sur l'arc avant. Largage dans trois minutes.

Pertinax se leva et fit signe à son porte-heaume. La petite silhouette encapuchonnée s'avança avec déférence et lui présenta le heaume ailé qui le coifferait durant la bataille. Le Grand Maître s'en saisit ; sa cape se souleva tandis qu'il pivotait pour faire face à la course centrale.

- Raphael, je te cède le commandement.
- A vos ordres.

Faisant feu de toutes leurs tourelles, les trois croiseurs d'attaque catapultaient des myriades de projectiles explosifs en direction de l'ennemi. Dispersés comme ils l'étaient, les escorteurs adverses ne subiraient sans doute pas grand dommage. Mais ils se tiendraient à l'écart en attendant l'arrivée de leurs croiseurs, ce qui était bien suffisant pour garantir la protection des modules d'atterrissage et prévenir toute tentative d'interception.

Satisfait, Pertinax s'élança dans la course. L'heure était venue.

3^{ème} Unité d'Assaut Planétaire

Assaut aéroporté et opérations spéciales

QG

1/ Grand Maître Caius Pertinax (140 pts)

Maître de Compagnie avec Epée de Justice (arme énergétique, 15 pts), pistolet à plasma (15 pts), arme combinée bolter/fuseur (10 pts), Halo de Fer, grenades antichar, grenades à fragmentation

2/ Escouade de commandement

5 Vétérans (185 pts)

Frère Quintus, aide de camp

Pistolet à plasma (15 pts), arme de corps à corps, grenades antichar, grenades à fragmentation

Frère Gabriel, aide de camp

Pistolet à plasma (15 pts), arme de corps à corps, grenades antichar, grenades à fragmentation

Frère Asdrubal, premier apothicaire

Nartheccium/reductor (20 pts), pistolet bolter, arme de corps à corps, grenades antichar, grenades à fragmentation

Frère Titus

Lance-plasma (15 pts), pistolet bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Frère Ariel

Lance-plasma (15 pts), pistolet bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Module d'atterrissage (50 pts)

Fulgurant

ELITE

1/ Dreadnought Aequitas

Dreadnought Vénérable (165 pts)

Canon d'assaut, lance-flammes lourd (5 pts), blindage renforcé (15 pts), Vénérable (20 pts), fumigènes, projecteur

Module d'atterrissage (50 pts)

Fulgurant

2/ Dreadnought Virtus

Dreadnought Vénérable (165 pts)

Canon d'assaut, lance-flammes lourd (5 pts), blindage renforcé (15 pts), Vénérable (20 pts), fumigènes, projecteur

Module d'atterrissage (50 pts)

Fulgurant

3/ Dreadnought Lex

Dreadnought Vénérable (165 pts)

Canon d'assaut, lance-flammes lourd (5 pts), blindage renforcé (15 pts), Vénérable (20 pts), fumigènes, projecteur

Module d'atterrissage (50 pts)

Fulgurant



TROUPES

1/ Escouade Silas

Escouade tactique (215 pts)

Sergent vétérans Silas

Gantelet énergétique (25 pts), pistolet à plasma (15 pts), grenades antichar, grenades à fragmentation

9 Space Marines

1 fuseur (10 pts), 8 bolters, pistolets bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Module d'atterrissage (50 pts)

Fulgurant

2/ Escouade Septimus

Escouade tactique (215 pts)

Sergent vétérans Septimus

Gantelet énergétique (25 pts), pistolet à plasma (15 pts), grenades antichar, grenades à fragmentation

9 Space Marines

1 fuseur (10 pts), 8 bolters, pistolets bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Module d'atterrissage (50 pts)

Fulgurant

3/ Escouade Ajax

Escouade tactique (175 pts)

Sergent vétérans Ajax

Arme de corps à corps, pistolet bolter, bombes à fusion (5 pts), grenades antichar, grenades à fragmentation

9 Space Marines

1 lance-flammes (5 pts), 8 bolters, pistolets bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Module d'atterrissage (50 pts)

Fulgurant

ATTAQUE RAPIDE

1/ Land Speeder Typhoon (75 pts)

Lance-missiles Typhoon (10 pts), multi-fuseur

2/ Land Speeder Typhoon (75 pts)

Lance-missiles Typhoon (10 pts), multi-fuseur

3/ Land Speeder Typhoon (75 pts)

Lance-missiles Typhoon (10 pts), multi-fuseur

TOTAL

2000 pts

TABLEAU RECAPITULATIF DE L'INFANTERIE

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Sv |
|----------------|----|----|---|---|----|---|---|----|----|
| Caius Pertinax | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 10 | 3+ |
| Vétéran | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9 | 3+ |
| Space Marine | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8 | 3+ |

TABLEAU RECAPITULATIF DES VEHICULES

| | CC | CT | F | I | A | AV | FL | AR |
|--------------|----|----|--------|---|---|----|----|----|
| Dreadnought | 4 | 4 | 6 (10) | 4 | 2 | 12 | 12 | 10 |
| Land Speeder | - | 4 | - | - | - | 10 | 10 | 10 |
| Module | - | 2 | - | - | - | 12 | 12 | 12 |

1^{ère} Compagnie Deathwing – les Briseurs de Lignes

Assaut lourd

+++ **Ordre de mission n°251489fb65-Z** +++

De : Grand Maître Suprême Azrael, Commandant du Chapitre des Dark Angels
A : Maître Belial, Commandant de la 1^{ère} Compagnie

Frère Belial,

Vous avez ordre de rallier immédiatement Cyam, dans l'Archipel de Bree, avec votre nouvel escadron d'assaut blindé lourd. Là-bas, vous rejoindrez les effectifs de la Croisade Aquila, déjà renforcée par vos frères Gabriel de la 3^{ème} Compagnie et Pertinax de la 3^{ème} Unité d'Assaut Planétaire.

Je vous détache par conséquent le croiseur d'attaque *Vox Lei*, qui vous apportera le soutien nécessaire au bon déroulement de vos opérations de débarquement.

Nous avons eu connaissance de la menace pesant sur un artefact inestimable utilisé par l'Empereur lors de la Grande Croisade et portant encore Son empreinte génétique : la Cuillère d'Or. Il apparaît que notre Némésis, la soi-disant «Voix de l'Empereur», s'intéresserait à cette relique. Nous soupçonnons que l'ennemi projette de cloner l'Empereur pour lui présenter l'Epée du Lion et ainsi trouver un raccourci à sa quête impie. Il serait parvenu à forger une alliance entre les Quatre Puissances de la Ruine, dans le but de capturer le saint artefact et de se livrer à ses infâmes pratiques.

J'ai confié le commandement de cette Croisade au Grand Maître Pertinax. Celui-ci est donc habilité à déployer vos forces là où il le jugera nécessaire. Je vous invite toutefois à surveiller ce jeune commandant, et à prendre la direction des opérations si cela s'avérait nécessaire. Si le conflit devait tourner en notre défaveur, vous avez ordre d'évacuer le sol de Cyam et de déclencher une frappe cyclonique sur l'artefact. Mieux vaut le détruire à jamais que de le laisser tomber aux mains du Chaos.

Enfin, vous n'ignorez pas que les opinions de Caius au sujet de notre secret sont assez particulières. Par conséquent, à la moindre manifestation de la Voix de l'Empereur, je vous demande de prendre le commandement et de tenir Pertinax éloigné du théâtre des opérations. En cas de protestation, ou d'une déviance trop manifeste à notre code, assurez-vous d'envoyer son unité dans une zone d'où elle ne reviendra pas.

J'ai toute confiance en votre jugement, au point de ne pas vous adjoindre la présence de Frère Asmodai. Contentez-vous de lui faire votre rapport une fois la mission terminée.

Ne me décevez pas, Belial.

Gloire au Lion !

1^{ère} Compagnie Deathwing – les Briseurs de Lignes

Assaut lourd

QG

1/ Belial, Maître de la Deathwing (130 pts)
 Paire de griffes éclair

ELITE

1/ Dreadnought Shamshiel

Dreadnought Vénérable (165 pts)
 Lance-plasma lourd, lance-flammes lourd (5 pts), blindage renforcé (15 pts), *Vénérable* (20 pts), fumigènes, projecteur

2/ Dreadnought Yehadiel

Dreadnought Vénérable (150 pts)
 Lance-plasma lourd, lance-flammes lourd (5 pts), *Vénérable* (20 pts), fumigènes, projecteur

SOUTIEN

1/ Land Raider Crusader Loki (265 pts)

Canons d'assaut jumelés, multi-fuseur, tourelles latérales Ouragan, auto-lanceurs de grenades à fragmentation, blindage renforcé (15 pts), fumigènes, projecteur

2/ Land Raider Crusader Moloch (265 pts)

Canons d'assaut jumelés, multi-fuseur, tourelles latérales Ouragan, auto-lanceurs de grenades à fragmentation, blindage renforcé (15 pts), fumigènes, projecteur

3/ Land Raider Crusader Baphomet (265 pts)

Canons d'assaut jumelés, multi-fuseur, tourelles latérales Ouragan, auto-lanceurs de grenades à fragmentation, blindage renforcé (15 pts), fumigènes, projecteur

TROUPES

1/ Escouade de commandement Shemehaza

Escouade Terminator Deathwing (300 pts)

Sergent vétérán Shemehaza

Paire de griffes éclair

Porte-étendard

Fulgurant, gantelet énergétique, Bannière de Compagnie de la Deathwing (25 pts)

Apothicaire

Fulgurant, gantelet énergétique, Narthecium/Reductor (30 pts)

2 Terminators Deathwing

1 canon d'assaut, (30 pts), 1 fulgurant, 2 gantelets énergétiques

2/ Escouade Ramt

Escouade Terminator Deathwing (225 pts)

5 Terminators Deathwing

3 paires de griffes éclair, 1 combinaison marteau tonnerre et bouclier tempête, 1 combinaisons lance-flammes lourd (5 pts) et poing tronçonneur (5 pts)

3/ Escouade Ananiel

Escouade Terminator Deathwing (235 pts)

5 Terminators Deathwing

2 paires de griffes éclair, 1 combinaison griffes éclair et lance-missiles Cyclone (20 pts), 2 combinaisons marteau tonnerre et bouclier tempête

TOTAL

2000 pts



TABLEAU RECAPITULATIF DE L'INFANTERIE

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Sv |
|-------------------|----|----|---|---|----|---|---|----|----|
| Belial | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 10 | 2+ |
| Terminator | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9 | 2+ |

TABLEAU RECAPITULATIF DES VEHICULES

| | CC | CT | F | I | A | AV | FL | AR |
|--------------------|----|----|--------|---|---|----|----|----|
| Dreadnought | 4 | 4 | 6 (10) | 4 | 2 | 12 | 12 | 10 |
| Land Raider | - | 4 | - | - | - | 14 | 14 | 14 |

3^{ème} Compagnie de Combat

Assaut mécanisé et maintien des positions



Severian grommela. Il était assis dans l'un des deux fauteuils monumentaux qui se faisaient face de part et d'autre de la table d'ébène. Après avoir partagé avec lui un repas riche en nutriments en vue de l'engagement imminent des opérations sur Cyam, le vieux chapelain-investigateur, devisait pour tromper l'ennui avec son ancien novice et protégé, le jeune Grand Maître Gabriel. Celui-ci se tenait dans le second fauteuil et souriait amicalement. Ni l'un ni l'autre n'avaient encore passé leurs armures énergétiques. Celle du capitaine de la Troisième Compagnie de Combat resplendissait des reflets des huiles saintes qui l'avaient bénie et sanctifiée une dernière fois quelques heures auparavant. A ses côtés pendaient les deux armes de Gabriel ; à gauche, son bolter-fuseur ; à droite, Absolution, sa précieuse et si chère épée énergétique.

- Allons, frère chapelain, vous n'avez pas desserré les dents depuis notre départ du Roc. La perspective des combats qui s'approchent à grands pas devrait enfin vous réjouir !
- Certes, mâchonna le vieil Astartes, mais la perspective d'être subordonné à Pertinax assombrit considérablement le tableau.

Le sourire de Gabriel se fendit plus largement et un rire étouffé filtra de ses lèvres malgré lui.

- Bah, vous vous faites une montagne de tout cela. Après tout, déjà sur Demian III, sur Portus Nammatus et tout récemment encore sur Capius Primaris, c'est lui qui supervisait les opérations. Avons-nous jamais eu à nous en plaindre ?
- Mon vénérable collègue et ami le frère Lozio aurait bien à redire sur ce sujet, lui. Du moins sitôt qu'il sera sorti du cocon de stase dans lequel il récupère dans l'Apothecarion... je trouve pour ma part bien étrange qu'il ait été mis hors de combat avant Pertinax ce jour-là. Je ne pousserai pas, par respect pour le Chapitre, jusqu'à dire que le fait qu'il se fut agi d'un coup de plasma accroît encore mes suspicions, mais le doute demeure...
- Je connais suffisamment Pertinax et sa doctrine assez... personnelle, dirons-nous, pour savoir qu'il ne serait jamais allé jusque là, affirma catégoriquement Gabriel en guise de réponse.

Severian se rembrunit, mais il était difficile de le percevoir tant il était déjà d'humeur maussade. Manifestement, il n'était pas tout à fait du même avis que son protégé, mais peut-être l'office d'investigateur qu'il détenait depuis plus de deux cent cinquante ans altérait-il légèrement son jugement ? Ou peut-être pas... amener les Déchus à la rédemption depuis

plus de deux siècles lui avait appris bien des choses sur la trahison et la perfidie humaine...

- Et puis, il y a cette chanoinesse... Aesta, je crois. Les liens que Pertinax entretient avec elle ne sont pas clairs.
- Vous voyez le mal un peu trop partout, mon ami, fit remarquer Gabriel avec une petite dose de son ironie coutumière. Voir le mal partout était justement la fonction principale des chapelains-investigateurs Impardonnés.
- Et en particulier quand il s'agit de l'Inquisition.

Sur ce point, Gabriel dut admettre qu'il n'avait pas tort.

- Ceci dit, répondit le Grand Maître, Aesta elle-même semble ne pas apprécier l'Inquisiteur Anderson, à qui pourtant elle a fait appel.
- Elle peut. Anderson n'est qu'un jouet d'Ysabel de Fennakad. Un jouet avec un peu d'autonomie, certes, mais un jouet quand même. C'est elle qui était le lieutenant de l'Inquisiteur Marius Teufelgarten, celui qui a commis l'erreur de s'introduire dans le Librarium il y a un an. C'est elle qui a mené la charge contre le Chapitre lors du Concile de Terra ; ou devrais-je dire le Procès des Impardonnés ? Et surtout, j'ai appris que la cellule inquisitoriale que nous avons laissée échapper au-dessus de Tartarus il y a vingt ans de cela était à sa solde.

Gabriel tiqua. La nouvelle n'était pas bonne. Ces acolytes avaient vraisemblablement récupérés des informations relatives à la Voix de l'Empereur et donc à une opération brutale menée une quarantaine d'années auparavant par la Troisième Compagnie, laquelle était alors commandée par Belial. Il était impossible de savoir quelle était la nature de ces données, mais le simple fait qu'elles concernassent la Voix, c'est à dire Cypher, était très préoccupant.

- Par le Lion, si vos informations sont justes, je doute que le prestige de la Troisième Unité d'Assaut Planétaire puisse faire quoi que ce soit pour effacer la suspicion de cet Anderson au sujet du Chapitre. Pour ne pas parler de celle de sa maîtresse...
- Pour l'instant, elle est en fuite, mais l'Empereur seul sait quels liens elle a conservé avec ce pion d'Anderson.

La console de communication émit un signal d'appel en même temps qu'un voyant rouge se mettait à clignoter, coupant court à la conversation. Gabriel se leva, se dirigea vers le moniteur et ouvrit le canal. Celui-ci relayait la voix de Frère Bethor, son premier aide de camp.

- La passerelle du *Pax Armata* cherche à vous joindre, Maître Gabriel.

Dans son fauteuil, Severian broya littéralement le gobelet d'argent massif qu'il tenait à la main rien qu'en entendant le nom du croiseur de Pertinax.

- Passez-la moi.

La belle voix de basse du Grand Maître Caius Pertinax se fit jour à travers le haut-parleur. Severian se mit à réciter les cent-quarante-quatre versets des Litanies de la Rédemption.

- La flotte renégate est en vue, Frère Gabriel. Déclenchement de la phase alpha dans une heure et... quatre minutes. Soyez prêt. Par l'Empereur, ajouta-t-il avec surprise, quels parasites ! Leurs systèmes de brouillage commencent déjà à faire effet !
- En fait de contre-mesures, ce sont les Litanies de Frère Severian dont la force pieuse parvient même à dresser un obstacle aux canaux de transmissions, fit Gabriel avec une pointe d'amusement dans la voix. La Troisième Compagnie sera prête à l'heure H. Pour le Lion !
- Pour le Lion !

3^{ème} Compagnie de Combat

Assaut mécanisé et maintien des positions

QG

1/ Gabriel, Maître de la 3^{ème} Compagnie (145 pts)

Arme énergétique (15 pts), arme combinée bolter/fuseur (10 pts), réacteurs dorsaux (20 pts), Halo de Fer, grenades antichar, grenades à fragmentation

2/ Chapelain-Investigateur Severian (120 pts)

Crozius Arcanum, pistolet bolter, Rosarius, grenades antichar, grenades à fragmentation

3/ Escouade Bethor

5 Vétérans (165 pts)

1 gantelet énergétique (25 pts) avec bannière de Dévastation (étendard sacré, 20 pts), 4 armes de corps à corps, pistolets bolter, narthecium/reductor (20 pts), grenades antichar, grenades à fragmentation

Razorback Magna Veritas (60 pts)

Bolters lourds jumelés, fulgurant sur pivot (5 pts), lame de bulldozer (5 pts), fumigènes, projecteur

ELITE

1/ Dreadnought Abbanias

Dreadnought Vénérable (165 pts)

Canon d'assaut, lance-flammes lourd (5 pts), blindage renforcé (15 pts), Vénérable (20 pts), fumigènes, projecteur

2/ Escouade Kardiel

7 Vétérans (215 pts)

1 gantelet énergétique (25 pts), 1 paire de griffes éclair (30 pts), 1 arme énergétique (15 pts) avec bouclier de combat (5 pts), 4 armes de corps à corps, pistolets bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Rhino Sancta Castra (45 pts)

Fulgurant, fulgurant sur pivot (5 pts), lame de bulldozer (5 pts), fumigènes, projecteur

SOUTIEN

1/ Predator Caliban's Blade

Predator (150 pts)

Canons laser jumelés (35 pts), 2 bolters lourds de flanc (25 pts), blindage renforcé (15 pts), lame de bulldozer (5 pts), fumigènes, projecteur

TABLEAU RECAPITULATIF DE L'INFANTERIE

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Sv |
|--------------|----|----|---|---|----|---|---|----|----|
| Gabriel | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 10 | 3+ |
| Severian | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 10 | 3+ |
| Vétéran | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9 | 3+ |
| Space Marine | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8 | 3+ |

TABLEAU RECAPITULATIF DES VEHICULES

| | CC | CT | F | I | A | AV | FL | AR |
|-------------|----|----|--------|---|---|----|----|----|
| Dreadnought | 4 | 4 | 6 (10) | 4 | 2 | 12 | 12 | 10 |
| Rhino | - | 4 | - | - | - | 11 | 11 | 10 |
| Razorback | - | 4 | - | - | - | 11 | 11 | 10 |
| Predator | - | 4 | - | - | - | 13 | 11 | 10 |

TROUPES

1/ Escouade Kandarar

Escouade tactique (200 pts)

Sergent vétéran Kandarar

Gantelet énergétique (25 pts), pistolet bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

9 Space Marines

1 fuseur (10 pts), 8 bolters, pistolets bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Rhino Annihilatum Traitoris (40 pts)

Fulgurant, lame de bulldozer (5 pts), fumigènes, projecteur

2/ Escouade Clostermann

Escouade tactique (220 pts)

Sergent vétéran Clostermann

Gantelet énergétique (25 pts), pistolet bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

9 Space Marines

1 fuseur (10 pts), 1 canon laser (20 pts), 7 bolters, pistolets bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Razorback Gladius Virtitatis (85 pts)

Canons laser jumelés (30 pts), lame de bulldozer (5 pts), fumigènes, projecteur

3/ Escouade Aeniol

Escouade tactique (210 pts)

Sergent vétéran Aeniol

Arme énergétique (15 pts), pistolet bolter, bombes à fusion (5 pts), grenades antichar, grenades à fragmentation

9 Space Marines

1 lance-flammes (5 pts), 1 canon laser (20 pts), 7 bolters, pistolets bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation

Rhino Justorum Exercitus (40 pts)

Fulgurant, lame de bulldozer (5 pts), fumigènes, projecteur

ATTAQUE RAPIDE

1/ Escouade Saariel

Escouade d'assaut (140 pts)

Sergent vétéran Saariel

Arme énergétique (15 pts), pistolet bolter, réacteurs dorsaux, grenades antichar, grenades à fragmentation

4 Space Marines

Armes de corps à corps, pistolets bolter, réacteurs dorsaux, grenades antichar, grenades à fragmentation

TOTAL

2000 pts



Corps expéditionnaire Anderson

Un nouveau sifflement couvrit les cantiques de Sœur Aesta ; les projectiles s'abattirent en pluie tout autour de Saint Thierry, ébranlant le sol et soulevant de gigantesques nuages de poussière. La chanoinesse constata que l'un des obus s'était écrasé sur le dôme meurtri de la cathédrale. Mais il en faudrait plus pour abattre le Saint Edifice : si le pilonnage intensif des suppôts du Chaos avait enfoncé un transept et jeté à terre quelques arcs-boutants, la nef et le choeur résistaient aux pires outrages en dépit du bon sens. Comment ne pas y voir une intervention de l'Empereur Lui-même ? Les bombardements ennemis pouvaient bien redoubler de fureur, Saint Thierry dresserait toujours ses flèches vers les cieus pour témoigner de Sa divine volonté.

Emplie de fierté par cette vision, Aesta entonna le Cantique de l'Immolation Eclairée. Une voix lui répondit dans le lointain ; puis une autre, et une autre encore, jusqu'à ce que de chaque maison effondrée, de chaque pan de mur encore debout, de chaque ruine fumante de la ville anéantie, la voix d'une Sœur vînt s'ajouter à la sienne pour chanter les louanges du Sauveur de l'Humanité et clamer à l'ennemi qu'elles ne céderaient pas.

Des troupes ordinaires auraient peut-être ployé sous la férocité des bombardements ; leur moral éprouvé par un terrible sentiment d'impuissance, elles auraient sans doute pris la fuite ou chargé sans discernement pour mettre un terme à leur martyre. Mais pas l'Adepta Sororitas.

Bien au contraire, cette épreuve renforçait leur Foi et leur fureur ; la prière aidait les Sœurs à contenir leur colère en

attendant l'occasion propice. Aesta avait désigné les pécheresses et les avait confiées au fouet expiateur de Sœur Brunhilde ; la chanoinesse savait que les Sœurs fautives redoubleraient d'ardeur, et que le moment venu elles exposeraient leur chair aux coups de l'ennemi pour la purifier. Depuis trois jours et trois nuits, les Repentia consacraient leurs éviscérateurs cérémoniels en vue de l'affrontement.

Imperturbable, Anderson dirigeait les travaux de terrassement, guidant ses soldats de choc à travers les décombres pour regrouper les moellons de pierre les plus imposants et les transformer en barricades. L'Inquisiteur avait assuré Aesta que plusieurs de ses meilleurs agents étaient parvenus à s'infiltrer dans les rangs adverses, et que le moment venu ils se livreraient à des opérations de sabotage ; la chanoinesse s'était contentée de hausser les épaules. En fin de compte, la victoire se déciderait sur le champ de bataille.

Non sans étonnement, Aesta remarqua que le pilonnage avait cessé. Pour la première fois depuis le début du siège, la poussière grisâtre commençait à se dissiper. Sur l'horizon déchiqueté, une ligne de blindés prenait position, et leur livrée ne laissait aucun doute quant à leur allégeance aux Dieux Sombres.

- Ils arrivent ! cria un soldat de choc en plongeant à couvert.
- Qu'ils viennent, murmura Aesta avec un sourire carnassier.



Corps expéditionnaire Anderson

QG

1/ Adepta Sororitas

Chanoinesse Aesta (147 pts)

Chanoinesse avec arme bénie (30 pts), pistolet bolter (1 pt), grenades à fragmentation (1 pt), réacteur dorsal (20 pts), Litanies de la Foi (25 pts), cape de Sainte Aspira (20 pts), livre de Saint Lucius (5 pts)

2/ Ordo Hereticus

Seigneur Inquisiteur Anderson (97 pts)

Seigneur Inquisiteur avec arme énergétique (10 pts), arme de corps à corps (1 pt), grenades à fragmentation (1 pt), pouvoir psychique Fléau (20 pts), pouvoir psychique Malleus Maleficarum (20 pts)

Escorte Iscariote (85 pts)

2 Sages

Armes de corps à corps, pistolets laser

Guerrier

Lance-flammes (5 pts)

Guerrier

Fuseur (10 pts)

2 Chirurgiens / tortionnaires

Armes de corps à corps, pistolets laser

Familier

Arme de corps à corps

Rhino (58 pts)

Blindage renforcé (5 pts), fumigènes (3 pts), fulgurant

ELITE

1/ Assassin Callidus (120 pts)

Epée de phase C'tan, neuro-disrupteur, polymorphe, lames empoisonnées

2/ Repentia

Escouade Repentia (190 pts)

Sœur supérieure

Paire de neuro-fouets

8 Sœurs Repentia

Eviscerators

SOUTIEN

1/ Exorcist Justus Ensus (143 pts)

Lance-missiles Exorcist, blindage renforcé (5 pts), fumigènes (3 pts)

2/ Exorcist Dirus Dies (143 pts)

Lance-missiles Exorcist, blindage renforcé (5 pts), fumigènes (3 pts)

3/ Retributor

Escouade Retributor (173 pts)

Sœur vétéran

Bolter

8 Sœurs de Bataille

4 bolters lourds (60 points), 4 bolters

TROUPES

1/ Sœurs de Bataille

Escouade de Sœurs de Bataille (191 points)

Sœur vétéran

Arme énergétique (10 pts), grenades à fragmentation (1 pt), pistolet bolter, livre de Saint Lucius (5 pts)

9 Sœurs de Bataille

1 fuseur (10 pts), 1 lance-flammes lourd (12 pts), 7 bolters, grenades à fragmentation (9 pts), Imagifer (20 pts)

Rhino (58 pts)

Blindage renforcé (5 pts), fumigènes (3 pts), fulgurant

2/ Troupes de Choc Hellsing

Troupes de Choc de l'Inquisition (65 points)

5 Soldats de choc

1 fuseur (10 pts), 1 lance-flammes (5 pts), 3 fusils radiants laser et viseur, grenades à fragmentation

Rhino (58 pts)

Blindage renforcé (5 pts), fumigènes (3 pts), fulgurant

ATTAQUE RAPIDE

1/ Dominions

Escouade de Dominions (149 points)

Sœur vétéran

Arme énergétique (10 pts), grenades à fragmentation (1 pt), pistolet bolter, livre de Saint Lucius (5 pts)

5 Dominions

1 bolter, 2 fuseurs (30 pts), 2 lance-flammes (18 pts), grenades à fragmentation (5 pts)

Immolator Sancta Nox (78 pts)

Lance-flammes lourds jumelés, blindage renforcé (5 pts), fumigènes (3 pts), lame de bulldozer (5 pts)

2/ Séraphines

Escouade de Séraphines (245 points)

Sœur vétéran

Arme énergétique (10 pts), pistolet bolter, grenades antichar, grenades à fragmentation, livre de Saint Lucius (5 pts)

8 Séraphines

Paire de lance-flammes légers (7 pts), paire de pistolets Inferno (15 pts), 6 paires de pistolets bolter, grenades à fragmentation, grenades antichar

TOTAL

2000 pts

POINTS DE FOI

6 (12)

TABLEAU RECAPITULATIF DE L'INFANTERIE

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Sv |
|-------------------|----|----|---|---|----|---|---|----|----|
| Aesta | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 10 | 2+ |
| Anderson | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 10 | 3+ |
| Chirurgien | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 6+ |
| Sage | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 6+ |
| Familier | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 6+ |
| Guerrier | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 4+ |
| Callidus | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 10 | 4+ |
| Soldat de choc | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 4+ |
| Sœur vétéran | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 9 | 3+ |
| Sœur de Bataille | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 | 3+ |
| Sœur supérieure | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 10 | 4+ |
| Sœur Repentia | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 | 4+ |
| Séraphine vétéran | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 9 | 3+ |
| Séraphine | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 9 | 3+ |

TABLEAU RECAPITULATIF DES VEHICULES

| | CC | CT | F | I | A | AV | FL | AR |
|-----------|----|----|---|---|---|----|----|----|
| Rhino | - | 4 | - | - | - | 11 | 11 | 10 |
| Immolator | - | 4 | - | - | - | 11 | 11 | 10 |
| Exorcist | - | 4 | - | - | - | 13 | 11 | 10 |



Note historique : la 3^{ème} Unité d'Assaut Planétaire



C'est grâce à des faits d'armes remarquables et des états de service exceptionnels que le Maître de Compagnie Caius Pertinax put accéder au statut convoité de Grand Maître et recevoir d'Azrael la garde de l'Épée de Justice comme symbole de sa charge et de son autorité. Pertinax profita de cette promotion pour officialiser la mise en place d'un nouveau concept de structure opérationnelle qui selon lui faisait défaut à l'organisation du Chapitre des Dark Angels. En tant que commandant de la 3^{ème} Compagnie, Pertinax avait souvent été amené à mettre sur pied des détachements commando à partir des éléments dont il disposait. Avec l'expérience, il apparut que ces unités improvisées faisaient montre d'une grande souplesse et que la systématisation de leur emploi justifiait leur maintien prolongé.

Ainsi, en dépit du scepticisme affiché par la plupart des autres Grands Maîtres, Caius Pertinax créa la 1^{ère} Unité d'Assaut Planétaire et s'efforça de démontrer son efficacité en la menant personnellement au combat ; il remporta immédiatement plusieurs succès indiscutables, mais les doutes de ses pairs ne furent pas levés pour autant. En fin de compte, les projets de Pertinax ne furent tolérés que grâce au soutien bienveillant d'Azrael, qui voyait en Caius un parfait ambassadeur du Chapitre auprès des armées impériales : la fréquente participation des nouvelles Unités d'Assaut Planétaire à des opérations interarmées fournirait une excellente image aux laquais de l'Administratum et dissiperait les doutes de Terra quant aux actions occultes des Impardonnés.

La 1^{ère} Unité d'Assaut Planétaire se couvrit de gloire en maintes occasions avant d'être dissoute tandis que ses membres étaient reversés à leurs Compagnies d'origine. Conformément à leur rôle particulier, les Unités d'Assaut Planétaire sont en effet des détachements opérationnels constitués à titre temporaire, par opposition aux Compagnies qui sont des structures organiques permanentes. Conçues pour frapper par surprise et se replier rapidement une fois leur mission accomplie, les Unités d'Assaut Planétaire utilisent des modules d'atterrissage en formation compacte et peuvent atteindre n'importe quel point d'une planète quelques minutes seulement après l'arrivée en orbite de leur vaisseau porteur. Pour cette raison, elles sont essentiellement composées d'infanterie et de Dreadnoughts, et sont basées à bord d'un navire unique pour plus de souplesse. L'assaut peut ainsi être précédé par un bombardement orbital de précision qui sature la zone ciblée de projectiles à fragmentation et de mines à retardement, paralysant l'ennemi et facilitant le débarquement des Dark Angels.

Solidement encadrée par des sous-officiers d'élite prélevés dans les rangs de la Deathwing, l'infanterie est constituée d'un noyau polyvalent d'escouades tactiques soutenu par un groupe d'assaut

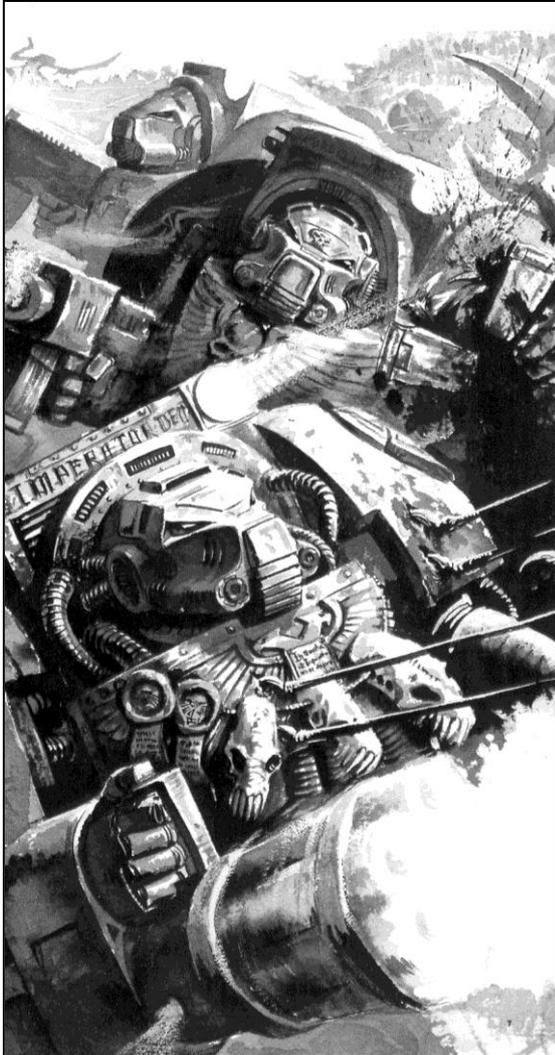
et une section d'appui-feu. Plusieurs Dreadnoughts accompagnent la progression des fantassins et fournissent une considérable puissance de feu antichar et antipersonnel. Enfin, plusieurs Typhoon équipés d'armes à longue portée assument le rôle de soutien aérien ; ces antigrav jouent également un rôle important lors de la descente atmosphérique, puisqu'ils accompagnent les modules d'atterrissage, les protègent contre une éventuelle interception, et les guident vers la cible lors de la phase d'approche terminale.

Grâce à leur rapidité d'intervention, les Unités d'Assaut Planétaire sont spécialisées dans les opérations commando telles que la neutralisation d'une batterie d'artillerie ou la destruction d'un centre de commandement. Elles peuvent aussi précéder un assaut majeur et préparer une zone à l'arrivée des barges de débarquement du Chapitre. De manière générale, elles excellent en terrain dense comme la forêt ou les zones urbaines. En raison de leur manque de moyens lourds, les Unités d'Assaut Planétaire ne sont pas en mesure de tenir une position pendant plus de quelques jours et doivent être relevées par des unités plus importantes ; cependant, en plusieurs occasions, des Unités d'Assaut Planétaire isolées ont fait preuve d'une grande endurance en repoussant des assauts ennemis très soutenus.

Officiellement désignée sous le nom de *Caelestis Impetus III Acies* en Haut Gothique, la 3^{ème} Unité d'Assaut Planétaire a été créée par Caius Pertinax au début de la dernière Croisade Noire d'Abaddon le Fléau. Elle a livré de nombreux combats sur Agripinna, planète sur laquelle elle réussit à localiser et détruire un Tombeau Nécron Tyr ; elle s'est également illustrée contre la Black Legion sur Valerius Mons, et contre la Death Guard sur Avenio. A bord du croiseur léger *Pax Armata*, elle voyage à travers l'Imperium et combat les ennemis de l'Empereur dans toute la galaxie. Elle est souvent menée par son fondateur en personne ; car même si ses fonctions amènent régulièrement Pertinax à diriger des expéditions majeures regroupant plusieurs Compagnies complètes, il met toujours un point d'honneur à faire partie des unités de tête et à diriger la bataille depuis la première ligne.

Ce n'est qu'à l'occasion de l'affaire Teufelgarten que Pertinax prit pleinement conscience du rôle éminemment diplomatique qui lui était dévolu. Son action décisive auprès du Concile de la Très Sainte Inquisition permit d'éviter la condamnation des Dark Angels après la disparition suspecte d'un Inquisiteur et de sa suite lors d'une visite d'inspection sur le Roc. Parallèlement à cette mission, Pertinax mit à profit son passage sur Terra pour effectuer un pèlerinage au Palais Impérial et comparaître devant la Porte d'Eternité. Depuis, le Grand Maître semble profondément transformé, faisant montre en toutes circonstances d'une sombre et implacable détermination.

Note historique : les Briseurs de Lignes de Maître Belial



La force d'intervention blindée de la 1^{ère} Compagnie n'a vu le jour que récemment. Sa création constitue la réponse du Chapitre à un problème rencontré de façon récurrente lors des opérations de capture de Déchus fortement protégés.

Maître Belial a en effet constaté que l'essentiel des pertes de ses escouades étaient recensées une fois le Déchu capturé, au cours de son extraction par la Deathwing, alors même que les Fils du Lion devaient traverser les lignes ennemies en sens inverse tout en protégeant la vie du traître trois fois maudit pour lui permettre de se repentir de ses actions entre les mains expertes des chapelains-investigateurs.

Il fallait donc fournir un moyen aux Terminators de s'en retourner à travers les lignes de défense adverses en toute sécurité. Ce moyen fut développé en M40 par les Space Marines du Chapitre des Blacks Templars, lesquels furent sans doute confrontés aux mêmes problématiques et y

répondirent par la variante Crusader du vénérable Land Raider.

Le remplacement des canons lasers jumelés par les systèmes d'armes Ouragan a sensiblement accru la capacité antipersonnel du véhicule, tandis que l'ajout de canons d'assaut jumelés de coque et d'un multi-fuseur en tourellon pouvant tirer à 360 degrés n'a que peu affecté ses capacités antichar. Voici sans aucun doute l'une des meilleures idées des fils de Rogal Dorn – à moins que ce ne fût la seule ?

Dès lors, il restait à définir une stratégie qui n'anéantirait pas l'effet de surprise. Car bien évidemment, la détection prématurée de plusieurs Land Raiders convergeant vers une même cible est de nature à alerter l'ennemi le plus insouciant.

C'est Maître Belial qui développa la doctrine d'emploi de ces nouveaux véhicules :

- Dans un premier temps, une zone d'atterrissage est dégagée par une frappe aérienne ou un bombardement orbital. Idéalement, à 1500 mètres de la cible.
- Les Land Raiders sont insérés par Thunderhawks Transporteurs. Ils se fraient alors un chemin jusqu'au bâtiment cible.
- Les Terminators sécurisent le bâtiment pendant que les blindés interdisent l'accès. Si des équipes de reconnaissance du Chapitre se trouvent sur place, elles peuvent en profiter pour faire jonction avec la Deathwing et tirer parti de la grande capacité de transport des Crusaders pour y embarquer.
- Les Terminators rapatrient le Déchu à bord des véhicules, puis évacuent les lieux en retraversant les lignes ennemies comme un couteau dans une motte de beurre.
- Les Land Raiders sont récupérés par les Thunderhawks, stationnés en orbite basse pendant la durée de la mission.

La défense de la zone d'atterrissage est confiée à un croiseur d'attaque en orbite géostationnaire. Alternativement, dans les opérations nécessitant plus de précision, cette mission défensive peut être confiée, à des Dreadnoughts Vénérables insérés par modules d'atterrissage et récupérés par les Thunderhawks Transporteurs en fin de mission.

Le recours aux Briseurs de Ligne offre un avantage appréciable : en raison du peu de moyens déployés au sol, il est envisageable de procéder au largage d'ogives cycloniques stratégiques pour effacer toute trace du passage des Impardonnés... si la situation l'exige.

Organisation de la Croisade

Officiellement, les troupes, les transports spatiaux et les vaisseaux de combat composant la Croisade Aquila sont placés sous l'autorité tutélaire de l'Inquisiteur Anderson. En pratique, cependant, le commandement des opérations militaires est transmis par délégation au Grand Maître Caius Pertinax du Chapitre des Dark Angels. Anderson se réserve le commandement direct de sa garde prétorienne de troupes de choc inquisitoriales et assiste la chanoinesse Aesta dans la défense de la cathédrale de Saint Thierry.

La 3^{ème} Compagnie de Combat et le Corps expéditionnaire forment l'ossature du rideau défensif déployé autour de la cathédrale. Grâce à leur mobilité incomparable, les blindés de la Deathwing constituent une réserve stratégique susceptible de surgir au moment propice pour prendre tout assaillant à revers et briser ses lignes. Enfin, la 3^{ème} Unité d'Assaut Planétaire reste en orbite, prête à plonger à travers l'atmosphère pour mener une contre-attaque foudroyante sur les arrières de l'ennemi.

