

BLOOD ANGELS – FILS DE SANGUINIUS

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Détenteurs du patrimoine génétique de l'angélique Primarque ailé Sanguinius, les Blood Angels fondent sur le champ de bataille portés par des ailes de feu pour se dresser entre les serviteurs de l'Empereur et les hérétiques et autres hordes xénos qui n'aspirent qu'à les détruire. Maîtres de l'assaut éclair, de l'offensive mécanisée et de la frappe aéroportée, ils se sont forgé un héritage de victoire qui perdure depuis des millénaires.

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Fils de Sanguinius.

RESTRICTIONS

- Votre armée peut inclure des unités **BLOOD ANGELS**, mais elle ne peut pas inclure la moindre unité **ADEPTUS ASTARTES** issue d'un autre Chapitre.

LA SOIF ROUGE

Bien qu'ils fassent tout pour la refréner, les Blood Angels sont imbus d'une férocité qui bouillonne à la lisière de leur conscience. Au combat, cette rage les pousse devant l'ennemi et confère à leurs coups une force percutante.

Chaque fois qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée est choisie pour combattre, si elle a fait un mouvement de Charge à ce tour, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 2 à la caractéristique de Force et ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.





BLOOD ANGELS – FILS DE SANGUINIUS

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Fils de Sanguinius, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Fils de Sanguinius.



SACRIFICE DE L'ANGE

FILS DE SANGUINIUS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les Blood Angels n'hésiteront pas à s'exposer au danger pour protéger autrui, en incarnant le sacrifice de Sanguinius.

QUAND : À n'importe quelle phase.

CIBLE : 1 unité **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui vient d'être détruite. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette unité même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Jusqu'à la fin de la bataille, chaque fois qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie fait une attaque qui cible l'unité ennemie qui vient de détruire votre unité **PERSONNAGE**, vous pouvez relancer le jet de Touche.

1PC



OFFENSIVE AGRESSIVE

FILS DE SANGUINIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Fils de Sanguinius avancent constamment en quête d'ennemis, la soif de sang qui vibre dans leurs veines jugulée en un dynamisme contrôlé.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée, juste avant que l'unité Consolidé.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité fait un mouvement de Consolidation, elle peut se déplacer de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3", à condition que votre unité termine ce mouvement de Consolidation en Cohésion d'Unité et à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

1PC



ARMURE DU MÉPRIS

FILS DE SANGUINIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



1PC



CARNAGE ROUGE

FILS DE SANGUINIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

En temps de désespoir, la fureur et la férocité peuvent être les meilleurs alliés d'un combattant.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de votre unité ont les aptitudes **[LANCE]** et **[TOUCHES FATALES]**.

1PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Fils de Sanguinius, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Fils de Sanguinius.



2PC

SEULE LA MORT MET FIN AU DEVOIR

FILS DE SANGUINIUS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

La certitude d'une mort imminente n'empêche pas un Space Marine d'infliger un ultime châtiement aux ennemis de l'Imperium.

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



1PC

ASSAUT IMPLACABLE

FILS DE SANGUINIUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Blood Angels rechignent à recourir aux stratégies défensives que d'autres Chapitres affectionnent, et un repli tactique n'est jamais pour eux que le prélude à une nouvelle charge.

QUAND : À votre phase de Mouvement, juste après qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a Battu en Retraite.

CIBLE : Cette unité **ADEPTUS ASTARTES**.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour déclarer une charge même si elle a Battu en Retraite à cette phase.



OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Fils de Sanguinius, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Fils de Sanguinius.

ARTISTE DE LA GUERRE

Ce guerrier est un véritable artiste, sur et hors du champ de bataille. Son talent s'exprime dans la finesse de son équipement, qu'il fabrique lui-même.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes du porteur, et le porteur a une caractéristique de Sauvegarde de 2+.

VISAGE DE MORT

Ce masque mortuaire ciselé revêt une beauté sombre pour les Blood Angels, tandis qu'il est un signe funeste pour leurs ennemis. L'expression figée du masque inspire la peur et l'incertitude même chez l'adversaire le plus confiant. Celui-ci ne discerne en effet aucune colère, douleur ni euphorie chez le porteur; des indices qui pourraient le guider lors d'un duel.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant qu'une unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et les **VÉHICULES**) est à Portée d'Engagement de l'unité du porteur, divisez par 2 la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité ennemie.

ÉCHARDE DE L'ARCHANGE

Lorsque Sanguinius affronta Horus, il maniait une lame magnifique qui vola en éclats contre l'armure profane du Maître de Guerre. Les éclats de cette lame furent réunis et de nouvelles épées furent forgées en les incorporant, chacune offerte à un Chapitre successeur distinct.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Les armes de mêlée du porteur ont les aptitudes **[ANTI-CHAOS 5+]** et **[LANCE]**.

ICÔNE DE L'ANGE

Confiée à ceux dont la foi en leur progéniteur est profonde, l'icône de l'Ange prend la forme d'une petite châsse fixée au paquetage du porteur. Le porteur remémore à ses frères les hérétiques qui ont fui après avoir abattu l'Ange, les exhortant à ne plus laisser un ennemi leur échapper.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Chaque fois qu'une unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et les **VÉHICULES**) à Portée d'Engagement de l'unité du porteur est choisie pour Battre en Retraite, les figurines de cette unité ennemie doivent faire des tests de Fuite Désespérée comme si leur unité était Ébranlée. Ce faisant, si cette unité ennemie est aussi Ébranlée pour une autre raison, soustrayez 1 à chacun de ces tests de Fuite Désespérée.





ASTORATH

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	2+	5	5+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de l'Exécuteur [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	2+	6	-3	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rédempteur des Égarés : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois qu'une figurine de l'unité est détruite par une attaque de mêlée, si la figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6. Sur 4+, ne la retirez pas du jeu ; la figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

Messe de Perdicion : Une fois par bataille, quand l'unité de cette figurine fait un mouvement de Charge, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité de cette figurine ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, CHAPELAIN, ASTORATH



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

ASTORATH

Astorath se rend auprès des fils de Sanguinius qui sont au pic de la Rage Noire. Déterminé à offrir à ces guerriers égarés une dernière victoire, il lutte tel un possédé, coupant les têtes de ses ennemis tout en guidant les Space Marines consumés par une fureur débridée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Astorath – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ;
Hache de l'Exécuteur.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, CHAPELAIN, ASTORATH



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

PREDATOR BAAL

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	3+	11	6+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Flamestorm Baal [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	18"	D6+3	N/A	6	-2	2
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Moteurs Gonflés : Vous pouvez relancer les jets d'Avance pour cette figurine. Chaque fois que cette figurine Avance, jusqu'à la fin du tour, les armes de tir dont cette figurine est équipée ont l'aptitude [ASSAUT] mais elles peuvent seulement cibler des unités INFANTERIE.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, PREDATOR BAAL



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

PREDATOR BAAL

Seuls les Blood Angels et leurs successeurs ont accès au SCS nécessaire pour produire les Predator Baal. Grâce à leurs moteurs rugissants, ces chars peuvent tenir l'allure soutenue des Blood Angels qui chargent, ou foncer en appui de frappes orbitales tout en faisant pleuvoir la mort.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon d'assaut jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon Flamestorm Baal.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Predator Baal

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut jumelé ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, PREDATOR BAAL



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

FRÈRE CORBULO

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Dents de l'Ange [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	6	2+	5	-1	1

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Prêtre Sanguinien : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Le Graal Rouge : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, PRÊTRE SANGUINIEN, FRÈRE CORBULO



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

FRÈRE CORBULO

Frère Corbulo, Grand Prêtre Sanguinien, est tenu en haute estime pour son dévouement envers le Chapitre, sa noblesse, et son don de prescience, une aptitude que possédait sans doute Sanguinius. Sur le champ de bataille, il se précipite auprès de ses frères blessés en fauchant quiconque lui barre la route à grands coups de Dents de l'Ange.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Frère Corbulo – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Dents de l'Ange.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE DEVASTATOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS
- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, PRÊTRE SANGUINIEN, FRÈRE CORBULO



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

CAPITAINE TYCHO

M

6"

E

4

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Hymne Sanglant [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, FUSION 2]	24"	2	2+	4	-1	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Main du Mort	Mêlée	6	2+	4	-1	2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Commandant Surdoué : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité est choisie pour tirer, choisissez 1 des aptitudes suivantes à appliquer aux armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité jusqu'à la fin de la phase :

- [ASSAUT]
- [LOURD]
- [TIR RAPIDE 1]

Rancœur : La première fois qu'une attaque est allouée à cette figurine, après que l'unité attaquante a résolu ses attaques, jusqu'à la fin de la bataille, remplacez la caractéristique d'Attaques de la Main du Mort de cette figurine par 12.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, TYCHO

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

CAPITAINE TYCHO

Le Capitaine Tycho fut un des commandants Blood Angels les plus accomplis, un parangon de l'idéal auquel aspire le Chapitre. Ce fut au cours des batailles interminables contre les Orks sur Armageddon qu'il acquit ses lettres de noblesse, mais qu'il subit également la blessure qui changea sa vie à jamais.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Capitaine Tycho – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Hymne Sanglant ; pistolet bolter ; Main du Mort.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS
- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- HÉROS DE COMPAGNIE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

TYCHO

Votre armée ne peut pas inclure à la fois **CAPITAINE TYCHO** et **TYCHO L'ÉGARÉ**.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, TYCHO



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

MÂTRE ARCHIVISTE MÉPHISTON

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	5	2+	6	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Fureur des Anciens – feu sorcier [PISTOLET, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	12"	3	2+	4	-1	D3
➤ Fureur des Anciens – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PISTOLET, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 3]	12"	3	2+	5	-2	D3
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Vitarus [PSYCHIQUE]	Mêlée	6	2+	9	-3	D3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, MÂTRE ARCHIVISTE MÉPHISTON

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Accélération (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Combat en Premier.

Coiffe Psychique : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Regard Paralysant (Psychique) : Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de ce **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 1, cette figurine **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2-5, jusqu'à la fin de la phase, dégradez de 1 la caractéristique de Capacité de Combat des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ennemie choisie ; sur 6, jusqu'à la fin de la phase, dégradez de 1 les caractéristiques de Capacité de Combat et d'Attaques de ces armes.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

MAÎTRE ARCHIVISTE MÉPHISTON

Méphiston est un psyker au pouvoir immense. Il est le seul Blood Angel connu à avoir triomphé de la Rage Noire, en revenant quasiment d'entre les morts avec une force exceptionnelle en lui. Beaucoup s'interrogent quant au prix qu'il a dû payer pour une telle métamorphose.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître Archiviste Méphiston – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ; Fureur des Anciens ; Vitarus.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, MAÎTRE ARCHIVISTE MÉPHISTON



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

COMMANDEUR DANTE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	2+	6	6+	1



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Perdition [FUSION 2, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES D3]	6"	1	2+	8	-4	D6

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache Mortalis [TOUCHES FATALES]	Mêlée	8	2+	7	-3	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Seigneur Régent de l'Imperium Nihilus : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité et à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Masque Mortuaire de Sanguinius : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à 6" de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement, en soustrayant 1 à ce test ce faisant.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, MAÎTRE DE CHAPITRE, COMMANDEUR DANTE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

COMMANDEUR DANTE

Le Commandeur Dante vole au-dessus du champ de bataille, étincelant dans son armure dorée, avant de plonger sur l'ennemi. Une fois au combat, le regard perturbant du Masque Mortuaire de Sanguinius pétrifie ses ennemis, tandis que la Hache Mortalis les fauche impitoyablement.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandeur Dante – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Perdition ; Hache Mortalis.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX
- GARDE SANGUINIENNE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX
- INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, MAÎTRE DE CHAPITRE, COMMANDEUR DANTE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

DREADNOUGHT DE LA COMPAGNIE DE LA MORT



M

E

SV

PV

CD

CO

8"

9

2+

8

6+

3

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de sang [JUMÉLÉ]	Mêlée	7	3+	8	-2	3
Paire de poings de Furioso [JUMÉLÉ]	Mêlée	5	3+	12	-3	3

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 6+**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rage Noire : À chaque attaque de cette figurine, vous pouvez relancer le jet de Touche. Tant qu'aucune figurine **CHAPELAIN** amie n'est à 12" de cette figurine, cette figurine ne peut pas être choisie pour Batta en Retraite et sa caractéristique de Contrôle d'Objectif est de 0.

Riposte Frénétique : Chaque fois qu'une unité ennemie cible cette figurine, après que l'unité a résolu ses attaques, cette figurine peut soit tirer comme si c'était votre phase de Tir soit combattre comme si c'était la phase de Combat.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Magna-grappin : Le porteur perd le mot-clé **FUMÉE**, mais ajoutez 2 aux jets de Charge pour le porteur si une ou plusieurs des cibles de cette charge est unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT DE LA COMPAGNIE DE LA MORT**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

DREADNOUGHT DE LA COMPAGNIE DE LA MORT

Même être incarcéré dans le sarcophage d'un Dreadnought ne protège pas de la Rage Noire. Les Dreadnoughts de la Compagnie de la Mort sont ainsi tels des béliers de siège, avides de percuter l'ennemi et de le tailler en pièces. Ce sont des armes de terreur, lâchées pour infliger le plus de dégâts possible.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Les poings de Furioso de cette figurine peuvent être remplacés par 1 griffes de sang.
- Cette figurine peut être équipée de 1 magna-grappin.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dreadnought de la Compagnie de la Mort

Cette figurine est équipée de : fuseur ; Bolter Storm ; paire de poings de Furioso.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT DE LA COMPAGNIE DE LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

INTERCESSORS DE LA COMPAGNIE DE LA MORT

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Astartes – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
Lance-grenades Astartes – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter	24"	2	3+	4	-1	1
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORS DE LA COMPAGNIE DE LA MORT

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

FACTION : Serment de l'Instant

Rage Noire : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche. Tant qu'aucune figurine CHAPELAIN amie n'est à 12" de cette unité, cette unité ne peut pas être choisie pour Battre en Retraite et la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité est de 0.

Visions de l'Hérésie : Une fois par tour, vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Tir en État d'Alerte ou le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

INTERCESSORS DE LA COMPAGNIE DE LA MORT

Tous les Blood Angels virent leurs espoirs balayés lorsque les premiers Space Marines Primaris prodigués au Chapitre par Roboute Guilliman succombèrent à la Rage Noire. Ces frères furent intégrés avec gravité à la Compagnie de la Mort. Leur force, combinée à la fureur de la Rage Noire, est un spectacle terrifiant.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacun leur pistolet bolter et fusil bolter remplacé par 1 pistolet bolter lourd et 1 épée tronçonneuse Astartes.
- Le pistolet bolter lourd de 1 figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet à plasma
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine équipée d'un fusil bolter peut être équipée de 1 lance-grenades Astartes.
- 1 figurine peut remplacer son fusil bolter ou épée tronçonneuse Astartes par 1 des choix suivants :
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique
 - 1 marteau Thunder

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Intercessors de la Compagnie de la Mort

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter ; arme de corps à corps.

COMPAGNIE DE LA MORT

Si une figurine **CHAPELAIN** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUADRE INTERCESSOR**, elle peut être attachée à cette unité à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORS DE LA COMPAGNIE DE LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT



APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

FACTION : Serment de l'Instant

Rage Noire : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche. Tant qu'aucune figurine CHAPELAIN amie n'est à 12" de cette unité, cette unité ne peut pas être choisie pour Battre en Retraite et la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité est de 0.

Une Mort Honorable au Combat : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, l'attaque a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1] si cette unité est en dessous de son Effectif Initial, ou l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] si cette unité est En Dessous de son Demi-effectif.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT

Les membres de la Compagnie de la Mort sont pris d'une folie furieuse, rendus fous par des visions et hallucinations terribles. Ils cherchent la mort au combat, et leur férocité est telle qu'ils semblent même insensibles aux blessures les plus graves, concentrés comme ils sont par la destruction de leurs ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter et son arme de corps à corps remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 épée tronçonneuse Astartes et 1 pistolet bolter
 - 1 marteau Thunder
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - 1 pistolet à plasma
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son épée tronçonneuse Astartes remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Marines de la Compagnie de la Mort

Chaque figurine est équipée de : bolter ; arme de corps à corps.

COMPAGNIE DE LA MORT

Si une figurine **CHAPELAIN** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUADRE TACTIQUE**, elle peut être attachée à cette unité à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX



M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Insensible à la Douleur 6+

FACTION : Serment de l'Instant

Rage Noire : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche. Tant qu'aucune figurine **CHAPELAIN** amie n'est à 12" de cette unité, cette unité ne peut pas être choisie pour Battre en Retraite et la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité est de 0.

Fureur Berserk : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour cette unité.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX

Doués d'une férocité presque sans égale, engendrée par des hallucinations horribles, les guerriers de la Compagnie de la Mort sont des armes vivantes. Lorsqu'ils sont équipés de réacteurs dorsaux, leur potentiel meurtrier est encore accru ; ils sont alors capables d'abattre leur terrible colère sur l'ennemi à une vitesse supérieure.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter et son arme de corps à corps remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 épée tronçonneuse Astartes et 1 pistolet bolter
 - 1 marteau Thunder
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - 1 pistolet à plasma
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son épée tronçonneuse Astartes remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Marines de la Compagnie de la Mort à Réacteurs dorsaux
- Chaque figurine est équipée de : bolter ; arme de corps à corps.

COMPAGNIE DE LA MORT

Si une figurine **CHAPELAIN** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à des **INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX** ou une **ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX**, elle peut être attachée à cette unité à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

DREADNOUGHT FURIOSO

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	9	2+	8	6+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon Frag lourd [DÉFLAGRATION, TIR RAPIDE D6]	18"	D6	3+	7	-1	2
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de sang [JUMELÉ]	Mêlée	7	3+	8	-2	3
Poing de Furioso	Mêlée	5	3+	12	-3	3
Paire de poings de Furioso [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	12	-3	3

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Ravages Furieux : Chaque fois que cette figurine est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6, en ajoutant 2 au résultat si cette figurine a fait un mouvement de Charge à ce tour : sur 4-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6+, l'unité ennemie subit 3 blessures mortelles.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Magna-grappin : Le porteur perd le mot-clé **FUMÉE**, mais ajoutez 2 aux jets de Charge pour le porteur si une ou plusieurs des cibles de cette charge est une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**.

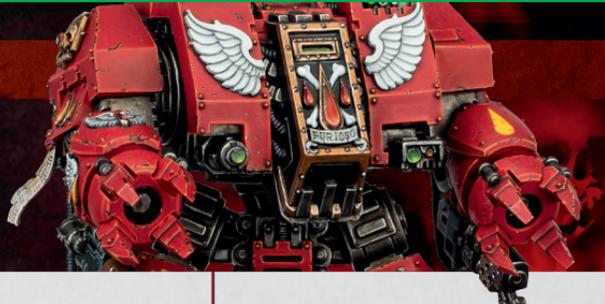
MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, FUMÉE, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT FURIOSO**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

DREADNOUGHT FURIOSO

Propres au Chapitre, les Furioso sont généralement équipés d'armes que seuls les Blood Angels possèdent, qu'il s'agisse du canon Frag lacérateur d'infanterie ou du magna-grappin. Ce dernier tire un projectile attaché à une chaîne adamantine, qui perfore les blindages et permet au Furioso de tirer les ennemis à lui.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon Frag lourd et le poing de Furioso de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 Griffes de sang et 1 fuseur
 - 1 Paire de poings de Furioso et 1 fuseur
- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 magna-grappin.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dreadnought Furioso

Cette figurine est équipée de : canon Frag lourd ; poing de Furioso ; Bolter Storm.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, FUMÉE, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT FURIOSO



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

GABRIEL SETH

M

6"

E

4

SV

3+

PV

6

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Pistolet bolter [PISTOLET]

12"

1

2+

4

0

1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Verse-le-Sang [TOUCHES SOUTENUES 1]

Mêlée

6

2+

8

-2

3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Seigneur du Massacre : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

Tourbillon de Sang : Chaque fois que cette figurine combat, jusqu'à ce que ce combat soit résolu, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques du Verse-le-Sang de cette figurine par tranche de 5 figurines ennemies à 6" de cette figurine.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, MAÎTRE DE CHAPITRE, GABRIEL SETH



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

GABRIEL SETH

Gabriel Seth est un guerrier terriblement violent, qui charge tête baissée en mêlée dans un tourbillon de sauvagerie. Il manie Verse-le-Sang, une énorme épée tronçonneuse à deux mains, avec laquelle il peut tailler en pièces même les ennemis les plus monstrueux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

FLESH TEARERS

Cette figurine est issue du Chapitre des Flesh Tearers, un successeur des Blood Angels. En termes de règles, elle est traitée comme une figurine **BLOOD ANGELS**, mais ne peut pas être incluse dans une armée qui contient la moindre autre figurine **HÉROS ÉPIQUE BLOOD ANGELS**.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gabriel Seth – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Verse-le-Sang.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS
- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- HÉROS DE COMPAGNIE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, MAÎTRE DE CHAPITRE, GABRIEL SETH



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

LEMARTES

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	4	5+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius de Sang [TOUCHES FATALES]	Mêlée	5	2+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Insensible à la Douleur 6+, Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Gardien des Égarés : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque qui cible une figurine de l'unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

Fureur Sans Limite : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, CHAPELAIN, LEMARTES



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

LEMARTES

La vie de Lemartes est une lutte constante. Guerrier à la volonté de fer, il conserve une forme de lucidité bien qu'il ait succombé à la Rage Noire. Il guide la Compagnie de la Mort des Blood Angels en tant que Gardien des Égarés, en maniant une arme antique appelée le Crozius de Sang. Son zèle n'a fait qu'augmenter la puissance de la Compagnie de la Mort.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Lemartes – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Crozius de Sang.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT À RÉACTEURS DORSAUX

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, CHAPELAIN, LEMARTES



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

DREADNOUGHT ARCHIVISTE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	9	2+	8	6+	3



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤	Lance de Sang – feu sorcier [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	1	3+	10	-3	D6
➤	Lance de Sang – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	1	3+	12	-3	D6+3
	Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poing de Furioso	Mêlée	5	3+	12	-3	3
	Hallebarde de force Furioso [ATTAQUES BONUS, PSYCHIQUE]	Mêlée	1	2+	9	-3	D6+3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, PSYKER, IMPERIUM, FUMÉE, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT ARCHIVISTE

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Bouclier de Sanguinius (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité ont l'aptitude **Insensible à la Douleur 5+** contre les blessures mortelles et les attaques Psychiques.

Ailes de Sanguinius (Psychique) : Une fois par tour, à la fin de votre phase de Mouvement, 1 **PSYKER** de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, jetez 1 D6 : sur 1, ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, choisissez 1 unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** amie à 12" de ce **PSYKER** et retirez l'unité choisie du champ de bataille, puis remplacez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

DREADNOUGHT ARCHIVISTE

Le lien des Blood Angels avec le warp est tel que les Archivistes incarcérés dans des sarcophages de Dreadnoughts le conservent. Ce sont des adversaires dangereux, possédant la force adamantine d'un Dreadnought ainsi que la capacité de faire bouillir le sang de l'ennemi dans ses veines, voire de le cingler de traits d'énergie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes lourd
 - 1 fuseur

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dreadnought Archiviste

Cette figurine est équipée de : Lance de Sang ; Bolter Storm ; poing de Furioso, hallebarde de force Furioso.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, PSYKER, IMPERIUM, FUMÉE, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT ARCHIVISTE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

GARDE SANGUINIENNE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	2+	2	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Angelus [PISTOLET]	12"	2	3+	4	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame carmin	Mêlée	4	3+	5	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, GARDE SANGUINIENNE

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Visage Angélique : Chaque fois qu'une attaque de mêlée cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

Héritiers d'Azkaellon : Tant qu'une figurine **SEIGNEUR DE GUERRE** mène cette unité, à chaque attaque de mêlée qui cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bannière Sanguinienne : Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

GARDE SANGUINIENNE

Les Gardes Sanguiniens ont été éprouvés de corps, d'esprit et de cœur d'une façon que peu de frères de bataille peuvent égaler. Engoncés dans d'irremplaçables armures dorées datant censément de l'Hérésie d'Horus, et équipés des armes reliques traditionnelles de leur office, ils incarnent l'idéal de l'ange vengeur mieux que quiconque.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter Angelus remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet Inferno
 - 1 pistolet à plasma
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine peut remplacer sa lame carmin par 1 gantelet énergétique.
- 1 figurine peut être équipée de 1 bannière sanguinienne.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Garde Sanguinienne

Chaque figurine est équipée de : bolter Angelus; lame carmin.

UNITÉ ATTACHÉE

Si une figurine **CAPITAINE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à des **INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX** ou une **ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX**, elle peut être attachée à cette unité à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, GRENADES, IMPERIUM, GARDE SANGUINIENNE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

PRÊTRE SANGUINIEN

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Pistolet bolter [PISTOLET]

12"

1

2+

4

0

1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Épée tronçonneuse Astartes

Mêlée

5

2+

4

-1

1

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Prêtre Sanguinien : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Calice de Sang : Tant que cette figurine mène une unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, PRÊTRE SANGUINIEN

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

PRÊTRE SANGUINIEN

Les Prêtres Sanguiniens sont les Apothicaires des Blood Angels, et les responsables du corps du Chapitre comme de son âme. Par leurs soins et leurs cérémonies, ils appellent leurs frères à embrasser la Soif Rouge, la contrôler et libérer leur rage sur l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prêtre Sanguinien

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ;
épée tronçonneuse Astartes.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE DEVASTATOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS
- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus, même si 1 figurine CAPITAINE, MAÎTRE DE CHAPITRE ou LIEUTENANT lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, PRÊTRE SANGUINIEN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

LE SANGUINOR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	2+	7	6+	1



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Glaive carmin [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	8	2+	6	-3	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Combat en Premier, Agent Solitaire**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Aura de Ferveur (Aura) : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement et de Commandement pour cette unité.

Sauveur Miraculeux : Une fois par bataille, à la fin de la phase de Charge adverse, si cette figurine est encore en Réserve, vous pouvez choisir 1 unité ennemie qui a fait un mouvement de Charge à cette phase. Placez cette figurine sur le champ de bataille à Portée d'Engagement de l'unité ennemie choisie.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, IMPERIUM, LE SANGUINOR**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

LE SANGUINOR

Le Sanguinor est une figure mystérieuse qui combat seulement lors des batailles cruciales, lorsque les Blood Angels sont en grand péril. Il inspire autant de courage chez les fils de Sanguinius que de peur chez l'ennemi, et file à travers le champ de bataille telle la volonté de Sanguinius incarnée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Le Sanguinor – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : glaive carmin.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, IMPERIUM, LE SANGUINOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

TYCHO L'ÉGARÉ



M

6"

E

4

SV

2+

PV

4

CD

6+

CO

1

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Hymne Sanglant [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, FUSION 2]	24"	2	2+	4	-1	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Main du Mort	Mêlée	6	2+	4	-1	2

APTITUDES

BASE : **Meneur, Insensible à la Douleur 6+**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Héros Sans Espoir : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

Rage Noire : À chaque attaque de cette figurine, vous pouvez relancer le jet de Touche. Tant qu'aucune figurine **CHAPELAIN** amie n'est à 12" de cette figurine, cette figurine ne peut pas être choisie pour **Batte en Retraite** et sa caractéristique de **Contrôle d'Objectif** est de 0.

Vision de la Mort de Sanguinius : Si cette figurine est détruite par une attaque de mêlée, après que l'unité attaquante a résolu ses attaques, vous pouvez jeter 1 D6, en ajoutant 2 au résultat si l'unité attaquante inclut le **SEIGNEUR DE GUERRE** adverse : sur 2-3, l'unité ennemie subit 3 blessures mortelles ; sur 4-5, l'unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles ; sur 6+, l'unité ennemie subit D6+3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : **INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, TYCHO L'ÉGARÉ**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

TYCHO L'ÉGARÉ

Ce fut lors de la Troisième Guerre d'Armageddon que la Rage Noire consuma finalement le Capitaine Tycho, comme chez tous les fils de Sanguinius, et qu'il prit place au sein de la Compagnie de la Mort. Il faucha les Orks sous les salves d'Hymne Sanglant et les décharges d'armes digitales de son gantelet gauche, la Main du Mort.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tycho l'Égaré – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Hymne Sanglant ; pistolet bolter ; Main du Mort.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MARINES DE LA COMPAGNIE DE LA MORT

TYCHO

Votre armée ne peut pas inclure à la fois **CAPITAINE TYCHO** et **TYCHO L'ÉGARÉ**.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, TYCHO L'ÉGARÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

PRÊTRE SANGUINIEN À RÉACTEUR DORSAL

M

E

SV

PV

CD

CO

12"

4

3+

4

6+

1

ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Pistolet bolter [PISTOLET]

12"

1

2+

4

0

1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Épée tronçonneuse Astartes

Mêlée

5

2+

4

-1

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Prêtre Sanguinien : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Calice de Sang : Tant que cette figurine mène une unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRÊTRE SANGUINIEN



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

PRÊTRE SANGUINIEN À RÉACTEUR DORSAL

Les Prêtres Sanguiniens sont les Apothicaires des Blood Angels, et les responsables du corps du Chapitre comme de son âme. Par leurs soins et leurs cérémonies, ils appellent leurs frères à embrasser la Soif Rouge, la contrôler et libérer leur rage sur l'ennemi.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prêtre Sanguinien

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ;
épée tronçonneuse Astartes.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX
- INTERCESSORS D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus, même si 1 figurine CAPITAINE, MAÎTRE DE CHAPITRE ou LIEUTENANT lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRÊTRE SANGUINIEN



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**