



GUERRIERS DE BAAL

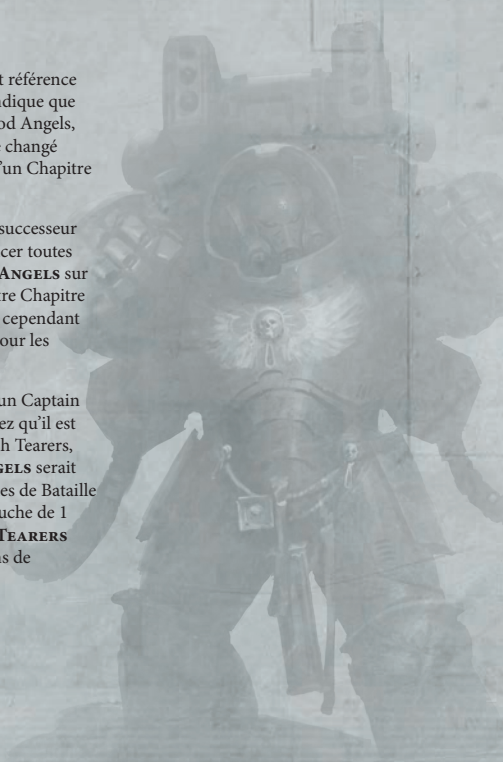
Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Blood Angels. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **BLOOD ANGELS**. Cela indique que l'unité est issue du Chapitre des Blood Angels, mais ce mot-clé peut également être changé pour indiquer que l'unité est issue d'un Chapitre successeur de votre choix.

Si une unité est issue d'un Chapitre successeur des Blood Angels, il suffit de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **BLOOD ANGELS** sur sa fiche technique par le nom de votre Chapitre successeur des Blood Angels. Notez cependant que vous ne pouvez pas faire ainsi pour les personnages nommés.

Par exemple, si vous voulez inclure un Captain dans votre armée, et que vous décidez qu'il est issu du Chapitre successeur des Flesh Tearers, son mot-clé de Faction **BLOOD ANGELS** serait **FLESH TEARERS** et son aptitude Rites de Bataille deviendrait: "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **FLESH TEARERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



COMMANDER DANTE



Le Commander Dante est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Hache Mortalis.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Commander Dante	12"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
La Hache Mortalis	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Troupes de Terreur

Maître de Chapitre : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, MAÎTRE DE CHAPITRE, RÉACTEUR DORSAL, COMMANDER DANTE

GABRIEL SETH



Gabriel Seth est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Verse-le-Sang. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Gabriel Seth	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Verse-le-Sang	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

APTITUDES

Maître de Chapitre : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **FLESH TEARERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Tourbillon de Sang : À la fin de la phase d'Action, vous pouvez placer 1 pion Explosion à côté de 1 unité **LÉGÈRE** ennemie à 1" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, FLESH TEARERS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MAÎTRE DE CHAPITRE, GABRIEL SETH

LE SANGUINOR



Le Sanguinor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Glaive Carmin. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Le Sanguinor	12"	2+	2+	1	1	7	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Glaive Carmin	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	5+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Troupes de Terreur

Aura de Ferveur : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités – **LÉGÈRES** et **DREADNOUGHT** – **BLOOD ANGELS** amies quand elles effectuent des actions de Combat à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, LE SANGUINOR

BROTHER CORBULO



4



Brother Corbulo est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Dents de l'Ange.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Brother Corbulo	6"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Dents de l'Ange	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Le Graal Rouge : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'arme de mêlée des unités **LÉGÈRES BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **SANGUINARY PRIEST** amies. En outre, vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **LÉGÈRES BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Narthecium : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE BLOOD ANGELS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SANGUINARY PRIEST, BROTHER CORBULO

SANGUINARY PRIEST



Un Sanguinary Priest est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sanguinary Priest	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants :
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Calice de Sang: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **LÉGÈRES BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" d'une ou plusieurs unités **SANGUINARY PRIEST** amies.

Narthecium: À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE BLOOD ANGELS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SANGUINARY PRIEST

CHIEF LIBRARIAN MEPHISTON



Chief Librarian Mephiston est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Vitarus. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chief Librarian Mephiston	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Vitarus	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Seigneur de la Mort : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer 1 pion Explosion à côté de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, MEPHISTON

LIBRARIAN DREADNOUGHT



Un Librarian Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm ; Poing de Furioso ; Hallebarde de Force Furioso.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Librarian Dreadnought	6"	2+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Poing de Furioso	Mêlée	Mêlée	1	6+	6+	-
Hallebarde de Force Furioso	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd ou 1 Fuseur (Rang de Puissance +1).

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, PSYKER, PERSONNAGE, DREADNOUGHT, LIBRARIAN

LIBRARIAN



3



Un Librarian est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, LIBRARIAN

PRIMARIS LIBRARIAN



3



Un Primaris Librarian est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Armure Phobos (**Rang de Puissance +2**).

Si cette unité a Armure Phobos, elle :

- Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs**, **Discrétion**.
- Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, PRIMARIS, LIBRARIAN

ASTORATH



Astorath est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Hache de l'Exécuteur. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Astorath	12"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Hache de l'Exécuteur	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Litanies de Haine : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Messe de Perdiction : Une fois par bataille, avant que cette unité effectue une action de Mouvement, vous pouvez déclarer qu'elle entonne la Messe de Perdiction. Dans ce cas, jusqu'à la fin du tour, les unités **BLOOD ANGELS** amies gagnent l'aptitude Ignore les Dégâts (5+) tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Rédempteur des Égarés : Les unités **BLOOD ANGELS** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. En outre, les Tests de Moral pour les unités **DEATH COMPANY** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, PRÊTRE, CHAPLAIN, RÉACTEUR DORSAL, ASTORATH

LEMARTES



Lemartes est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Le Crozius de Sang. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lemartes	12"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Le Crozius de Sang	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Gardien des Égarés : Les unités **DEATH COMPANY** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Fureur Sans Limite : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **DEATH COMPANY** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette figurine.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY
MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, PRÊTRE, CHAPLAIN, LEMARTES

CHAPLAIN



Un Chapelain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
 - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Litanies de Haine : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel : Les unités **BLOOD ANGELS** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, CHAPLAIN

PRIMARIS CHAPLAIN



Un Primaris Chaplain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Litanies de Haine : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel : Les unités **BLOOD ANGELS** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, PRÊTRE, CHAPLAIN

TYCHO THE LOST



Tycho the Lost est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Main de l'Homme Mort.
Votre armée ne peut inclure qu'une seule unité **TYCHO**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tycho the Lost	6"	2+	2+	2	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Main de l'Homme Mort	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Abhorrez la Bête : Ajoutez D3 à la caractéristique d'Attaques de cette unité quand elle effectue une action de Combat à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités **ORKS** ennemies.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TYCHO

CAPTAIN TYCHO



Captain Tycho est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Main de l'Homme Mort.
Votre armée ne peut inclure qu'une seule unité **TYCHO**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Captain Tycho	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Main de l'Homme Mort	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Abhorrez la Bête : Ajoutez D3 à la caractéristique d'Attaques de cette unité tant qu'elle effectue une action de Combat à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités **ORKS** ennemies.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CAPTAIN, TYCHO

CAPTAIN



Un Captain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants :
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
 - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CAPTAIN

PRIMARIS CAPTAIN



Un Primaris Captain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants :
 - Armure Phobos (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une armure Phobos, elle :
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs**, **Discrétion**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.
 - Armure Gravis (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a Armure Gravis, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 5" et une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne le mot-clé suivant : **Mk X GRAVIS**.

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, CAPTAIN

LIEUTENANT



4



Un Lieutenant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**).

Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :

- A une caractéristique de Mouvement de 12".
- Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
- Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.

APTITUDES

Héros de la Compagnie : Chaque case QG d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 2 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case QG doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

Précision Tactique : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, LIEUTENANT

PRIMARIS LIEUTENANT



4



Un Primaris Lieutenant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Armure Phobos (**Rang de Puissance +2**).
Si cette unité a Armure Phobos, elle:
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs**, **Discrétion**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.

APTITUDES

Héros de la Compagnie : Chaque case QG d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 2 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case QG doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

Précision Tactique : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, LIEUTENANT

TECHMARINE



5



Un Techmarine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Servobras & Arme Énergétique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Techmarine	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-flammes & Découpeur à Plasma	Lourde	12"	1	8+	9+	Brasier
Servobras & Arme Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
 - Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.
- Cette unité peut avoir un Servo-harnais (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a un Servo-harnais, elle :
 - A une caractéristique d'Attaques de 2.
 - Est également équipée de 1 Lance-flammes & Découpeur à Plasma.

APTITUDES

Bénédiction de l'Omnimessie : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE BLOOD ANGELS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **VÉHICULE**. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHMARINE

LAND RAIDER EXCELSIOR



Un Land Raider Excelsior est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Laser Jumelés; Canon à Gravitons; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Excelsior	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Augures de Données: La caractéristique de Capacité de Tir de cette unité devient 2+ tant qu'elle se trouve à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **RHINO PRIMARIS BLOOD ANGELS** amies.

Rites de Bataille: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE BLOOD ANGELS** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, PERSONNAGE, LAND RAIDER, LAND RAIDER EXCELSIOR

RHINO PRIMARIS



Un Rhino Primaris est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Relais Orbital ; Fusil à Plasma Jumelé ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rhino Primaris	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Relais Orbital	Lourde	72"	2	6+	6+	Usage Unique, Barrage, Destructeur
Fusil à Plasma Jumelé	Armes Légères	24"	Util.	8+	8+	Tir Rapide, Surcharge
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Relais de Servocrânes : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer 1 petit pion Explosion à côté de 1 unité **VÉHICULE BLOOD ANGELS** amie à 6" ou moins de cette unité.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE BLOOD ANGELS** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR** ou **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO PRIMARIS

TACTICAL SQUAD



4



Une Tactical Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de: Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tactical Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Tactical Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité comprend 10 figurines, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, TACTICAL SQUAD

SCOUT SQUAD



4



Une Scout Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Armes de Scout ; Couteaux de Combat.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Scout Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	8+
Scout Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Armes de Scout	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Fusils de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	7+	9+	Sniper
Couteaux de Combat	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Bolter Lourd ; 1 Lance-missiles.
- Au lieu d'Armes de Scout et Couteaux de Combat, cette unité peut être équipée de Fusils de Sniper et Armes de Corps à Corps (**Rang de Puissance +1**). Dans ce cas, elle gagne l'aptitude suivante : **Discrétion**.

APTITUDES

Infiltrateurs

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, SCOUT, SCOUT SQUAD

INTERCESSOR SQUAD



Une Intercessor Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Fusils Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Intercessor Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Intercessor Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusils Bolters	Armes Légères	30"	Util.	5+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, INTERCESSOR SQUAD

INFILTRATOR SQUAD



8



Une Infiltrator Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 14**). Elle est équipée de: Carabines Bolters d'Élite; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Infiltrator Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Infiltrator Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Carabines Bolters d'Élite	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

Omni-brouilleurs: Les unités ennemies ne peuvent pas être placées à 12" ou moins de cette unité à l'étape Placement des Renforts.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATOR SQUAD

SANGUINARY GUARD



La Sanguinary Guard est une unité comprenant 4 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Bolters Angelus; Armes Carmin.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sanguinary Guard (4 figurines)	12"	3+	3+	1	1	6	4+
Sanguinary Guard (10 figurines)	12"	3+	3+	2	2	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolters Angelus	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Armes Carmin	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Masques Mortuaires (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Masques Mortuaires, elle gagne l'aptitude suivante: **Troupes de Terreur**.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Héritiers d'Azkaellon: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité tant qu'elle est à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **SEIGNEUR DE GUERRE BLOOD ANGELS** amies.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, SANGUINARY GUARD

SANGUINARY ANCIENT



Un Sanguinary Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme Carmin.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sanguinary Ancient	12"	3+	3+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme Carmin	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Masque Mortuaire (**Rang de Puissance +1**).
Si cette unité a un Masque Mortuaire, elle gagne l'aptitude suivante : **Troupes de Terreur**.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Bannière Chapitrale des Blood Angels : Les unités **BLOOD ANGELS** amies réussissent automatiquement les Tests de Moral tant qu'elles sont à 9" ou moins de cette figurine.

Héritiers d'Azkaellon : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité tant qu'elle est à 6" ou moins d'une ou plusieurs **SEIGNEUR DE GUERRE BLOOD ANGELS** amies.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, ANCIENT, RÉACTEUR DORSAL, SANGUINARY GUARD, SANGUINARY ANCIENT

SANGUINARY NOVIATE



4



Un Sanguinary Noviate est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sanguinary Noviate	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Narthecium : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE BLOOD ANGELS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, APOTHECARY

DEATH COMPANY DREADNOUGHT

**5**

Un Death Company Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fuseur; Bolter Storm; 2 Poings de Furioso.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Death Company Dreadnought	9"	3+	3+	3	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Lance-flammes Lourde	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Griffes de Sang	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-
Poing de Furioso	Mêlée	Mêlée	1	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourde (**Rang de Puissance +1**).
- Au lieu de 1 Fuseur, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourde.
- Au lieu de 2 Poings de Furioso, cette unité peut être équipée de Griffes de Sang.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT

DEATH COMPANY



6



La Death Company est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 15 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Death Company (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	5	6+
Death Company (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	5	6+
Death Company (15 figurines)	6"	3+	3+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-
Armes de Death Company	Mêlée	Mêlée	x3	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Bolters et Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée de Pistolets Bolters et Épées Tronçonneuses.
- Cette unité peut avoir des Réacteurs Dorsaux (**Rang de Puissance +2** pour 5 figurines, **Rang de Puissance +4** pour 10 figurines ou **Rang de Puissance +6** pour 15 figurines). Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.
- Au lieu d'Épées Tronçonneuses ou Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée d'Armes de Death Company (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE

PRIMARIS ANCIENT



4



Un Primaris Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Bannière Astartes : les Tests de Moral pour les unités **BLOOD ANGELS** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, ANCIENT

COMPANY ANCIENT



Un Company Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Company Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Réacteur Dorsal (Rang de Puissance +2).

Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:

- A une caractéristique de Mouvement de 12".
- Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
- Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.

APTITUDES

Bannière Astartes: les Tests de Moral pour les unités **BLOOD ANGELS** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ANCIENT, COMPANY ANCIENT

TERMINATOR ANCIENT



6



Un Terminator Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme Énergétique de Terminator.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Terminator Ancient	5"	3+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Arme Énergétique de Terminator	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Étendard des Archanges : Les tests de Moral effectués pour les unités **BLOOD ANGELS** amies sont réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. En outre, vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BLOOD ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ANCIENT, TERMINATOR

COMPANY CHAMPION



Un Company Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Company Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Réacteur Dorsal (Rang de Puissance +2).

Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :

- A une caractéristique de Mouvement de 12".
- Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
- Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.

APTITUDES

L'Honneur ou la Mort : Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, COMPANY CHAMPION

COMPANY VETERANS



Les Company Veterans sont une unité comprenant 5 figurines. Elle est équipée de: Armes Spéciales; Armes de Vétérans.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Company Veterans (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes Spéciales	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	-
Armes de Vétérans	Mêlée	Mêlée	x3	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Réacteurs Dorsaux (**Rang de Puissance +2**).

Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle:

- A une caractéristique de Mouvement de 12".
- Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
- Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL**, **VOL**.

APTITUDES

Gardes du Corps d'Escouade de Commandement: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE PERSONNAGE BLOOD ANGELS** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à côté de l'unité **PERSONNAGE** et placez-les à côté de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, COMPANY VETERANS

SERVITORS



2



Les Servitors sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Servobras.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Servitors (4 figurines)	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Bolter Lourd ; 1 Multi-fuseur ; 1 Canon à Plasma.

APTITUDES

Blocage Mental : Les caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de cette unité sont de 4+ tant qu'elle est à 6" ou moins d'au moins un **BLOOD ANGELS TECHMARINE** ami.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, SERVITORS

PRIMARIS APOTHECARY



4



Un Primaris Apothecary est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pistolets d'Apothecary.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Pistolets d'Apothecary	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Narthecium : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE BLOOD ANGELS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, APOTHECARY

REIVER SQUAD



6



Une Reiver Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 11**). Elle est équipée de: Pistolets Bolters Lourds; Lames de Reiver.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Reiver Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Reiver Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Carabines Bolters	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	-
Pistolets Bolters Lourds	Armes Légères	12"	1	6+	9+	-
Lames de Reiver	Mêlée	Mêlée	x3	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Pistolets Bolters Lourds et Lames de Reiver, cette unité peut être équipée de Carabines Bolters et Armes de Corps à Corps.
- Cette unité peut avoir des Grav-chutes (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Grav-chutes, elle gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
- Cette unité peut avoir des Lance-grappin (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Lance-grappin, elle gagne l'aptitude suivante: **Infiltrateurs**.

APTITUDES

Troupes de Terreur

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, REIVER SQUAD

AGGRESSOR SQUAD



Une Aggressor Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Gantelets Boltstorm Automatiques; Lance-grenades Fragstorm; Gantelets d'Aggressor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Aggressor Squad (3 figurines)	5"	3+	3+	1	2	6	5+
Aggressor Squad (6 figurines)	5"	3+	3+	2	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Gantelets Boltstorm Automatiques	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Gantelets Flamestorm	Armes Légères	8"	x3	7+	9+	Brasier
Lance-grenades Fragstorm	Armes Légères	18"	x2	7+	9+	-
Gantelets d'Aggressor	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Gantelets Boltstorm Automatiques et Lance-grenades Fragstorm, cette unité peut être équipée de Gantelets Flamestorm.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, Mk X GRAVIS, AGGRESSOR SQUAD

TERMINATOR SQUAD



Une Terminator Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 21**). Elle est équipée de: Bolters Storm; Armes Énergétiques de Terminator.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Terminator Squad (5 figurines)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Squad (10 figurines)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-missiles Cyclone	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes Énergétiques de Terminator	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Canon d'Assaut; 1 Lance-missiles Cyclone; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Autocanon Reaper.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

TERMINATOR ASSAULT SQUAD



9



Une Terminator Assault Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 18**). Elle est équipée de: Griffes Lightning.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Terminator Assault Squad (5 figurines)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Assault Squad (10 figurines)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _p	PA _c	APTITUDES
Griffes Lightning	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-
Marteaux Thunder	Mêlée	Mêlée	x2	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Griffes Lightning, cette unité peut être équipée de Marteaux Thunder et avoir des Boucliers Storm (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Boucliers Storm, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 3+.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, TERMINATOR, TERMINATOR ASSAULT SQUAD

IMPERIAL SPACE MARINE



3



Un Imperial Space Marine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fusil Combiné à Désintégration ; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Imperial Space Marine	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusil Combiné à Désintégration	Armes Légères	24"	Util.	8+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIAL SPACE MARINE

VANGUARD VETERAN SQUAD



Une Vanguard Veteran Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de : Pistolets Bolters ; Armes de Vanguard.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vanguard Veteran Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Vanguard Veteran Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Armes de Vanguard	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Réacteurs Dorsaux (**Rang de Puissance +2** pour 5 figurines, ou **Rang de Puissance +4** pour 10 figurines). Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VANGUARD VETERAN SQUAD

STERNGUARD VETERAN SQUAD



Une Sternguard Veteran Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de : Bolters Spécialisés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sternguard Veteran Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Sternguard Veteran Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolters Spécialisés	Armes Légères	30"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, STERNGUARD VETERAN SQUAD

DREADNOUGHT



Un Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



Un Venerable Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

CONTEMPTOR DREADNOUGHT



8



Un Contemptor Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Modèle Kheres ; Combi-bolter ; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Contemptor Dreadnought	9"	2+	2+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut Modèle Kheres	Lourde	24"	2	5+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Combi-bolter	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut Modèle Kheres, cette unité peut être équipée de 1 Multi-fuseur.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

REDEMPTOR DREADNOUGHT



10



Un Redeptor Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-flammes Lourde ; Canon Gatling Onslaught Lourde ; Système d'Armes Défensives ; Poing de Redeptor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Redeptor Dreadnought	8"	3+	3+	2	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-flammes Lourde	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Lourde Canon Gatling Onslaught	Lourde	30"	4	7+	9+	-
Nacelle Lance-roquettes Icarus	Lourde	24"	1	9+	8+	Anti-aérien
Macro-incinérateur à Plasma	Lourde	36"	2	5+	6+	Surcharge
Canon Gatling Onslaught	Lourde	24"	2	7+	9+	-
Système d'Armes Défensives	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-
Poing de Redeptor	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	5+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance-flammes Lourde, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught (**Rang de Puissance +1**).
- Au lieu de 1 Canon Gatling Onslaught Lourde, cette unité peut être équipée de 1 Macro-incinérateur à Plasma.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Nacelle Lance-roquettes Icarus (**Rang de Puissance +1**).

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

FURIOSO DREADNOUGHT



Un Furioso Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fuseur ; Bolter Storm ; 2 Poings de Furioso.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Furioso Dreadnought	8"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Frag	Lourde	8"	2	5+	9+	Brasier
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Griffes de Sang	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-
Poing de Furioso	Mêlée	Mêlée	1	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 1 Fuseur, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 2 Poings de Furioso, cette unité peut être équipée de Griffes de Sang.
- Au lieu de 1 Poing de Furioso, cette unité peut être équipée de 1 Canon Frag (**Rang de Puissance +1**).

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, FURIOSO DREADNOUGHT

BIKE SQUAD



8



Une Bike Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 16**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 24**). Elle peut également comprendre 1 figurine d'Attack Bike (**Rang de Puissance +1**). Elle est équipée de: Bolters Jumelés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Bike Squad (3/4 figurines)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Bike Squad (6/7 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Bike Squad (9/10 figurines)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité a une Attack Bike, elle:
 - Ajoute 1 à sa caractéristique de Points de Vie.
 - est également équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, BIKE SQUAD

ASSAULT SQUAD



3



Une Assault Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Pistolets Bolters; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Assault Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Assault Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Eviscerator	Mêlée	Mêlée	1	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Réacteurs Dorsaux (**Rang de Puissance +2**).
Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Eviscerator.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, ASSAULT SQUAD

SUPPRESSOR SQUAD



Une Suppressor Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Autocannons Accelerator ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Suppressor Squad	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Autocannons Accelerator	Lourde	48"	3	8+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, SUPPRESSOR SQUAD

LAND SPEEDER



4



Les Land Speeder sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Speeder (1 figurine)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Land Speeder (2 figurines)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Land Speeder (3 figurines)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon d'Assaut; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Lance-missiles Typhoon.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, LAND SPEEDER

ATTACK BIKE SQUAD



4



Une Attack Bike Squad est une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Attack Bike Squad (1 figurine)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Attack Bike Squad (2 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Attack Bike Squad (3 figurines)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, ATTACK BIKE SQUAD

SCOUT BIKE SQUAD



Une Scout Bike Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 14**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 21**). Elle est équipée de : Bolters Jumelés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Scout Bike Squad (3 figurines)	16"	3+	3+	1	1	6	7+
Scout Bike Squad (6 figurines)	16"	3+	3+	2	2	6	7+
Scout Bike Squad (9 figurines)	16"	3+	3+	3	3	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, SCOUT BIKE SQUAD

INCEPTOR SQUAD



Une Inceptor Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 22**). Elle est équipée de: Bolters d'Assaut; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inceptor Squad (3 figurines)	10"	3+	3+	1	2	6	5+
Inceptor Squad (6 figurines)	10"	3+	3+	2	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolters d'Assaut	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Exterminateurs à Plasma	Armes Légères	18"	x2	5+	6+	Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Bolters d'Assaut, cette unité peut être équipée d'Exterminateurs à Plasma.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, Mk X GRAVIS, INCEPTOR SQUAD

ELIMINATOR SQUAD



8



Une Eliminator Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Fusils Bolters de Sniper; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Eliminator Squad	6"	3+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusils Bolters de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	6+	9+	Sniper
Arquebuses Laser	Armes Légères	36"	Util.	9+	6+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Fusils Bolters de Sniper, cette unité peut être équipée d'Arquebuses Laser.

APTITUDES

Infiltrateurs, Discrétion

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATOR SQUAD

DEVASTATOR SQUAD



Une Devastator Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Devastator Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Devastator Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.
- Si cette unité comprend 10 figurines ou qu'elle n'est équipée d'aucune arme Lourde, elle est également équipée de Bolters.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, DEVASTATOR SQUAD

HELLBLASTER SQUAD



Une Hellblaster Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 14**). Elle est équipée de: Incinérateurs à Plasma; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hellblaster Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Hellblaster Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Incinérateurs à Plasma	Lourde	30"	Util.	5+	6+	Tir Rapide, Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

BAAL PREDATOR



Un Baal Predator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon d'Assaut Jumelé; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Baal Predator	14"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Flamestorm	Lourde	8"	2	5+	8+	Brasier
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut en plus être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**): 2 Bolters Lourds; 2 Lance-flammes Lourds.
- Au lieu de 1 Canon d'Assaut Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Canon Flamestorm.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PREDATOR, BAAL PREDATOR

HUNTER



9



Un Hunter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-missiles Skyspear ;
Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hunter	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-missiles Skyspear	Lourde	60"	1	8+	4+	Anti-aérien, Destructeur
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, HUNTER

STALKER



8



Un Stalker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Canons Storm Icarus;
Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stalker	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon Storm Icarus	Lourde	48"	1	8+	8+	Anti-aérien
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, STALKER

WHIRLWIND



Un Whirlwind est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-roquettes Whirlwind ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Whirlwind	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-roquettes Whirlwind	Lourde	72"	2	6+	8+	Barrage
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, WHIRLWIND

PREDATOR



Un Predator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Autocanon Predator ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Autocanon Predator	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Autocanon Predator, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**) : 2 Bolters Lourds ; 2 Canons Laser.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, PREDATOR

VINDICATOR



Un Vindicator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Demolisher; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon Demolisher	Lourde	24"	2	6+	6+	Destructeur
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Bouclier de Siège (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Bouclier de Siège, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 4+.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VINDICATOR

REPULSOR EXECUTIONER



24



Un Repulsor Executioner est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Gatling Onslaught Lourd ; Armes Icarus ; Macro-incinérateur à Plasma ; Bolter Lourd Jumelé ; Système d'Armes Défensives Repulsor ; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Repulsor Executioner	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Destructeur Laser Lourd	Lourde	72"	2	9+	4+	-
Canon Gatling Onslaught Lourd	Lourde	30"	4	7+	9+	-
Armes Icarus	Lourde	30"	1	8+	10+	Anti-aérien
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Macro-incinérateur à Plasma	Lourde	36"	2	5+	6+	Surcharge
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Système d'Armes Défensives Repulsor	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Macro-incinérateur à Plasma, cette unité peut être équipée de 1 Destructeur Laser Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleuse Ironhail (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Glisseur : On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

Optiques Aquilon : Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Attaques de son Destructeur Laser Lourd ou Macro-incinérateur à Plasma pour cette action.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE BLOOD ANGELS PRIMARIS** amies. Chaque figurine **Mk X GRAVIS** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités à **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, REPULSOR EXECUTIONER

LAND RAIDER



13



Un Land Raider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Lourd Jumelé; 2 Canons Laser Jumelés; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTRIE BLOOD ANGELS** amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTRIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Hurricane Bolters ; Canon d'Assaut Jumelé ; Lanceurs d'Assaut Frag.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 16 figurines d'**INFANTRIE BLOOD ANGELS** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTRIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



Un Land Raider Redeemer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Flamestorm ; Canon d'Assaut Jumelé ; Lanceurs d'Assaut Frag.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon Flamestorm	Lourde	8"	2	5+	8+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (Rang de Puissance +1).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'INFANTERIE BLOOD ANGELS amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTERIE. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

RHINO



Un Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE BLOOD ANGELS** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR** ou **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO

RAZORBACK



6



Un Razorback est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Lourd Jumelé; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon d'Assaut Jumelé (**Rang de Puissance +1**); 1 Canon Laser Jumelé.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTRIE BLOOD ANGELS** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR** ou **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RAZORBACK

DROP POD



Un Drop Pod est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Storm.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Drop Pod	-	-	3+	-	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lanceur Deathwind	Lourde	12"	2	7+	9+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lanceur Deathwind.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Assaut par Drop Pod: Une fois cette unité placée sur le champ de bataille, les unités embarquées à son bord doivent immédiatement débarquer, et aucune unité ne peut plus y embarquer pour le restant de la bataille. Les unités débarquant de cette unité ne peuvent pas être placées à 9" ou moins d'une unité ennemie. Toute unité embarquée dans cette unité et ne pouvant pas en débarquer est détruite.

Immobile: Cette unité n'est jamais Hors Commandement: on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE BLOOD ANGELS** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR** ou **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, DROP POD

LAND SPEEDER STORM



Un Land Speeder Storm est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lanceur Cerberus ; Bolter Lourd ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Speeder Storm	18"	3+	3+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lanceur Cerberus	Lourde	18"	1	7+	9+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	1	10+	10+	-

APTITUDES

Découvert

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 5 figurines d'INFANTERIE SCOUT BLOOD ANGELS amies.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, LAND SPEEDER, SCOUT, LAND SPEEDER STORM

REPULSOR



13



Un Repulsor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre Laser ; Armes Icarus ; Mitrailleuse Ironhail ; Bolter Lourd Jumelé ; Système d'Armes Défensives Repulsor ; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Repulsor	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon Gatling Onslaught Lourde	Lourde	30"	4	7+	9+	-
Armes Icarus	Lourde	30"	1	8+	10+	Anti-aérien
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Serre Laser	Lourde	24"	2	10+	5+	-
Canon Gatling Onslaught	Lourde	24"	2	7+	9+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Système d'Armes Défensives Repulsor	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Serre Laser, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught Lourde (**Rang de Puissance +3**).
- Au lieu de 1 Mitrailleuse Ironhail, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleuse Ironhail.

APTITUDES

Glisseur : On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTRIE PRIMARIS BLOOD ANGELS amies. Chaque figurine Mk X GRAVIS occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités à RÉACTEUR DORSAL.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, REPULSOR

STORMHAWK INTERCEPTOR



16



Un Stormhawk Interceptor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons d'Assaut; 2 Bolters Lourds; Canon Storm Icarus; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormhawk Interceptor	20-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Storm Icarus	Lourde	48"	1	8+	8+	Anti-aérien
Serre Laser	Lourde	24"	2	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles Skyhammer; 1 Lance-missiles Typhoon.
- Au lieu de 1 Canon Storm Icarus, cette unité peut être équipée de 1 Serre Laser.

APTITUDES

Supersonique

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Un Stormraven Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Lance-Missiles Stormstrike ; Canon d'Assaut Jumelé ; Bolter Lourd Jumelé ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Lance-missiles Stormstrike	Lourde	72"	1	10+	6+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon à Plasma Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	7+	Surcharge
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Multi-fuseur Jumelé	Lourde	24"	2	10+	4+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon à Plasma Lourd Jumelé ; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Multi-fuseur Jumelé ; 1 Lance-missiles Typhoon.
- Cette unité peut également être équipée de 2 Hurricane Bolters (**Rang de Puissance +4**).

APTITUDES

Supersonique

Vol Stationnaire : Au début de la phase d'Action, vous pouvez déclarer que cette unité effectue un vol stationnaire. Dans ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement devient 20" mais elle perd l'aptitude Supersonique.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'INFANTERIE BLOOD ANGELS amies et 1 BLOOD ANGELS DREADNOUGHT. Chaque figurine TERMINATOR ou à RÉACTEUR DORSAL occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTERIE. Elle ne peut pas transporter d'unités PRIMARIS.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, AÉRODYNE, STORMRAVEN GUNSHIP

STORMTALON GUNSHIP



9



Un Stormtalon Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Jumelé; 2 Bolters Lourds; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormtalon Gunship	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 2 Canons Laser; 1 Lance-missiles Skyhammer; 1 Lance-missiles Typhoon.

APTITUDES

Supersonique

Vol Stationnaire: Au début de la phase d'Action, vous pouvez déclarer que cette unité effectue un vol stationnaire. Dans ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement devient 20" mais elle perd l'aptitude Supersonique.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, STORMTALON GUNSHIP

INCURSOR SQUAD



8



Une Incursor Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Carabines Bolter Occulus; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Incursor Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Incursor Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Carabines Bolter Occulus	Armes Légères	24"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

Lunettes Multi-spectre: N'appliquez pas les modificateurs aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

Mine Disruptrice: Une fois par bataille, à la fin de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" ou moins de cette unité. Si l'unité choisie est un **VÉHICULE** ou un **BÂTIMENT**, placez deux pions Explosion à côté d'elle; sinon, placez 1 pion Explosion à côté d'elle.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSOR SQUAD

INVICTOR TACTICAL WARSUIT



15



Une Invictor Tactical Warsuit est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Incendum; 2 Mitrailleuses Ironhail; Bolter Lourd; Gantelet Invictor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Invictor Tactical Warsuit	10"	3+	3+	2	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Incendum	Lourde	12"	2	7+	9+	Brasier
Gantelet Invictor	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Autocanon Ironhail Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Incendum, cette unité peut être équipée de 1 Autocanon Ironhail Jumelé.

APTITUDES

Infiltrateurs

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

IMPULSOR

**6**

Un Impulsor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Mitrailleuse Ironhail ; Système d'Armes Défensives Impulsor ; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Impulsor	14"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _p	PA _c	APTITUDES
Bordée de Missiles Impulsor	Lourde	48"	1	7+	7+	Anti-aérien
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Bordée Skytalon Ironhail	Lourde	36"	2	8+	10+	Anti-aérien
Relais Orbital	Lourde	72"	2	6+	6+	Usage Unique, Barrage, Destructeur
Système d'Armes Défensives Impulsor	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut soit avoir un Dôme-bouclier (**Rang de Puissance +1**) soit être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Relais Orbital ; 1 Bordée de Missiles Impulsor ; 1 Bordée Skytalon Ironhail. Si cette unité a un Dôme-bouclier, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 5+.

APTITUDES

Glisseur : On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines **BLOOD ANGELS PRIMARIS INFANTERIE** amies.
Elle ne peut pas transporter d'unités **Mk X GRAVIS** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, IMPULSOR