



FILS DU LION

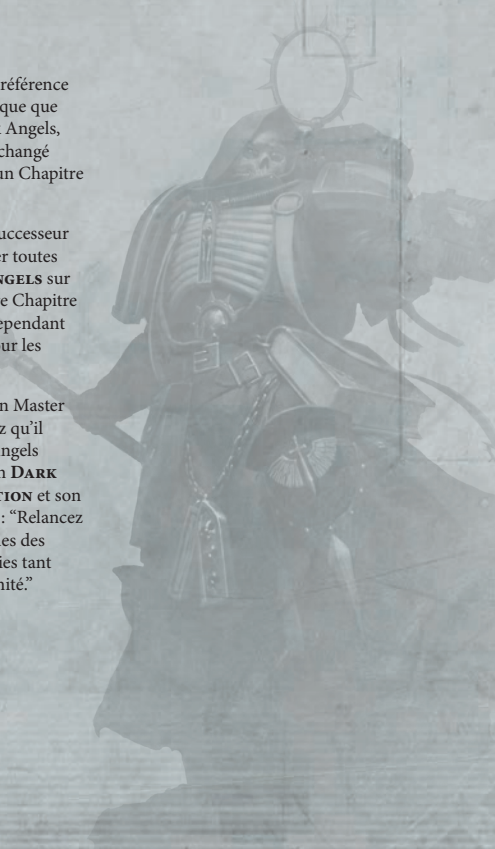
Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Dark Angels. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **DARK ANGELS**. Cela indique que l'unité est issue du Chapitre des Dark 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 Dark Angels, il suffit de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **DARK ANGELS** sur sa fiche technique par le nom de votre Chapitre successeur des Dark Angels. Notez cependant que vous ne pouvez pas faire ainsi pour les personnages nommés.

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



AZRAEL



Azrael est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : L'Épée des Secrets. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
L'Épée des Secrets	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Heaume du Lion : Améliorez de 1 (jusqu'à un maximum de 4+) la caractéristique de Sauvegarde des unités **LÉGÈRES DARK ANGELS** amies tant qu'elles sont à 18" ou moins de cette unité.

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

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

Tacticien Suprême : Jetez 1 D6 si cette unité est sur le champ de bataille au début de la phase d'Ordres, ou si elle est embarquée dans un Transport qui se trouve sur le champ de bataille au début de la phase d'Ordres. Sur 4+, vous pouvez générer 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MAÎTRE DE CHAPITRE, AZRAEL

BELIAL



Belial est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: L'Épée du Silence. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Belial	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
L'Épée du Silence	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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

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

Cercle Intérieur: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, GRAND MASTER, TERMINATOR, BELIAL

SAMMAEL SUR CORVEX



8



Sammael sur Corvex est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon à Plasma ; L'Épée du Corbeau. Votre armée ne peut inclure qu'un seul SAMMAEL.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sammael sur Corvex	14"	2+	2+	1	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
L'Épée du Corbeau	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

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

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

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, PERSONNAGE, GRAND MASTER, VOL, SAMMAEL

SAMMAEL DANS SABLECLAW



13



Sammael dans Sableclaw est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Jumelé ; Bolter Lourd Jumelé ; L'Épée du Corbeau. Votre armée ne peut inclure qu'un seul SAMMAEL.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sammael dans Sableclaw	16"	2+	2+	1	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
L'Épée du Corbeau	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

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

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

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, GRAND MASTER, LAND SPEEDER, VOL, SAMMAEL

INTERROGATOR-CHAPLAIN



6



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

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Gantelet Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Crozius Arcanum, cette unité peut être équipée de 1 Gantelet Énergétique.
- 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**.

APTITUDES

Troupes de Terreur

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

Chef Spirituel : Les unités **DARK 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.

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

RAVENWING TALONMASTER



11



Un Ravenwing Talonmaster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Jumelé ; Bolter Lourd Jumelé ; Épée Énergétique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Talonmaster	16"	2+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Épée Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

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

Pas d'Échappatoire : Les unités **RAVENWING** amies à 6" ou moins de cette unité ne subissent pas de pénalité pour les attaques d'armes de tir qui ciblent des unités masquées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

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

ASMODAI



Asmodai est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Crozius Arcanum; Les Lames de la Raison. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Les Lames de la Raison	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	11+	-
Crozius arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Troupes de Terreur

Parangon de Haine: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DARK ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. En outre, améliorez de 1 la caractéristique d'Attaques des unités **LÉGÈRES DARK ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Cercle Intérieur: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

Chef Spirituel: Les unités **DARK 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, DARK ANGELS, DEATHWING

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

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	PAP	PAC	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.**
 - 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 **DARK ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel : Les unités **DARK 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, DARK ANGELS

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

PRIMARIS CHAPLAIN



5



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 **DARK ANGELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel: Les unités **DARK 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, DARK ANGELS

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

EZEKIEL



5



Ezekiel est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fléau des Traîtres. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fléau des Traîtres	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Livre de la Rédemption: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités LÉGÈRES DARK ANGELS amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Cercle Intérieur: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités FALLEN.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

MOTS-CLÉS: LÉGER, PSYKER, PERSONNAGE, INFANTRIE, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, EZEKIEL

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	PAP	PAC	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**.

APTITUDES

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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	PA _P	PA _C	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 une Armure Phobos, elle:

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

APTITUDES

Cercle Intérieur: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

MASTER



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Master	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 les aptitudes suivantes: **Frappe en Profondeur, Cercle Intérieur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **DEATHWING, TERMINATOR**.

APTITUDES

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

Cercle Intérieur: Si cette unité a une Armure Terminator, vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, MASTER

PRIMARIS MASTER



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Master	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 une Armure Gravis, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 5" et une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne les mots-clés suivants : **MK X GRAVIS**.

APTITUDES

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

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

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

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 **DARK ANGELS** amis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, 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 une 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 **DARK ANGELS** amis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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 un 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

Bénédictio de l'Omnimesseie : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE DARK 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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHMARINE

LAND RAIDER EXCELSIOR



15



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	PA _P	PA _C	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 DARK ANGELS** amies.

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

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTRIE DARK 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, DARK ANGELS

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

RHINO PRIMARIS



8



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	PA _P	PA _C	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 DARK ANGELS** amie à 6" ou moins de cette unité.

TRANSPORT

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
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

- 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 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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	PA _P	PA _C	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	Mélée	Mélée	Util.	6+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mélée	Mélée	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, DARK ANGELS

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

INTERCESSOR SQUAD



6



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, DARK 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, DARK ANGELS

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

APOTHECARY



4



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Apothecary	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 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 DARK 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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, APOTHECARY

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 DARK 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, DARK ANGELS

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

COMPANY ANCIENT



4



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+	-

APTITUDES

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

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

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

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 **DARK ANGELS** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

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

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	PA _P	PA _C	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, DARK ANGELS

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

COMPANY CHAMPION



5



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+	-

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, DARK ANGELS

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

COMPANY VETERANS



5



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+	-

APTITUDES

Gardes du Corps d'Escouade de Commandement : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE PERSONNAGE DARK 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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, COMPANY VETERANS

CHAPTER ANCIENT



5



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

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

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

APTITUDES

Bannière Chapitrale: les Tests de Moral pour les unités **DARK ANGELS** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 9" ou moins de cette unité.

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

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

DEATHWING ANCIENT



5



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deathwing 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

Bannière de la Compagnie Deathwing : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités **DEATHWING** lorsqu'elles effectuent des actions de Combat en étant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

DEATHWING APOTHECARY



5



Un Deathwing Apothecary est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Reductor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deathwing Apothecary	5"	3+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Reductor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	11+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Narthecium : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE DARK 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.

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

DEATHWING CHAMPION



5



Un Deathwing Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Hallebarde de Caliban.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deathwing Champion	5"	2+	3+	1	1	6	4+

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

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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**.

Cercle Intérieur: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TERMINATOR, DEATHWING CHAMPION

DEATHWING TERMINATOR SQUAD



11



Une Deathwing 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 Deathwing.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-missiles Cyclone	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Lance-flammes Lourde	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes Énergétiques Deathwing	Mêlée	Mêlée	x2	5+	6+	-

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 Lourde; 1 Canon à Plasma; 1 Autocanon Reaper.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Cercle Intérieur: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

DEATHWING KNIGHTS



12



Les Deathwing Knights sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 24). Elle est équipée de: Armes de Deathwing Knight.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Deathwing Knight	Mêlée	Mêlée	x3	5+	6+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Cercle Intérieur: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, TERMINATOR, DEATHWING KNIGHTS

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	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-flammes Lourde	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon à Plasma Lourde	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 Lourde Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourde 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 Lourde; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourde Jumelé; 1 Lance-flammes Lourde 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 Lourde.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



8



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, DARK 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, DARK 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	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-flammes Lourde	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Gatling Onslaught Lourde	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, DARK ANGELS

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

RAVENWING ANCIENT



Un Ravenwing Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre à Plasma ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Ancient	14"	3+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Serre à Plasma	Armes Légères	18"	Util.	8+	8+	Surcharge
Lance-grenades Ravenwing	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Serre à Plasma, cette unité peut être équipée de 1 Lance-grenades Ravenwing.

APTITUDES

Bannière de la Ravenwing : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités RAVENWING lorsqu'elles effectuent des actions de Combat tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités FALLEN.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, PERSONNAGE, ANCIENT

RAVENWING APOTHECARY



6



Un Ravenwing Apothecary est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre à Plasma ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Apothecary	14"	3+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Serre à Plasma	Armes Légères	18"	Util.	8+	8+	Surcharge
Lance-grenades Ravenwing	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Serre à Plasma, cette unité peut être équipée de 1 Lance-grenades Ravenwing.

APTITUDES

Narthecium : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE DARK 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.

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, PERSONNAGE, APOTHECARY

RAVENWING CHAMPION



6



Un Ravenwing Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre à Plasma ;
Lame Relique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Champion	14"	2+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-grenades Ravenwing	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Serre à Plasma	Armes Légères	18"	Util.	8+	8+	Surcharge
Lame Relique	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Serre à Plasma, cette unité peut être équipée de 1 Lance-grenades Ravenwing.

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**.

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, PERSONNAGE, RAVENWING CHAMPION

AGGRESSOR SQUAD



8



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, DARK ANGELS

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

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 **TECHMARINE DARK ANGELS** ami.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, SERVITORS

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	PAP	PAC	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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, PHOBOS, REIVER 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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, SCOUT 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	PA _P	PA _C	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 les mots-clés suivants: **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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, ASSAULT SQUAD

INCEPTOR SQUAD



11



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, DARK ANGELS

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

SUPPRESSOR SQUAD



8



Une Suppressor Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Autocanons 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
Autocanons 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, DARK ANGELS

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

RAVENWING ATTACK BIKE SQUAD



4



Une Ravenwing 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
Ravenwing Attack Bike Squad (1 figurine)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Ravenwing Attack Bike Squad (2 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Ravenwing Attack Bike Squad (3 figurines)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Loud	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 cette unité comprend, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Bolter Loud ; 1 Multi-fuseur.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, ATTACK BIKE SQUAD

RAVENWING BIKE SQUAD



8



Un Ravenwing 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
Ravenwing Bike Squad (3/4 figurines)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Ravenwing Bike Squad (6/7 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Ravenwing 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, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, BIKE SQUAD

RAVENWING LAND SPEEDER



4



Ravenwing 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
Ravenwing Land Speeder (1 figurine)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Ravenwing Land Speeder (2 figurines)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Ravenwing Land Speeder (3 figurines)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	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 cette unité comprend, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur.
- Pour chaque figurine que cette unité comprend, 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, DARK ANGELS, RAVENWING

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

RAVENWING DARKSHROUD



6



Un Ravenwing Darkshroud est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Lourd ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Darkshroud	12"	3+	3+	1	2	6	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+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Canon d'Assaut.

APTITUDES

Icône de l'Ancienne Caliban : Les unités – LÉGÈRES et LOURDES – DARK ANGELS amies ont l'aptitude Discretion tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

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

RAVENWING LAND SPEEDER VENGEANCE



8



Un Ravenwing Land Speeder Vengeance est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Lourd ; Batterie Plasma Storm ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Land Speeder Vengeance	12"	3+	3+	1	2	6	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+	-
Batterie Plasma Storm	Lourde	36"	2	6+	6+	Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Canon d'Assaut.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

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

RAVENWING BLACK KNIGHTS



8



Ravenwing Black Knights sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 5 figurines (**Rang de Puissance 15**) figurines ou 10 figurines (**Rang de Puissance 19**). Elle est équipée de : Serres à Plasma ; Armes de Mêlée de Black Knight.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Black Knights (3 figurines)	14"	3+	3+	2	1	6	5+
Ravenwing Black Knights (5 figurines)	14"	3+	3+	3	2	6	5+
Ravenwing Black Knights (10 figurines)	14"	3+	3+	6	3	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Serres à Plasma	Armes Légères	18"	Util.	7+	7+	Surcharge
lance-grenades Ravenwing	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	-
Armes de Mêlée de Black Knight	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Serres à Plasma, cette unité peut être équipée de lance-grenades Ravenwing.

APTITUDES

Cercle Intérieur : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FALLEN**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, RAVENWING BLACK KNIGHTS

DEVASTATOR SQUAD



3



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	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
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 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, DARK 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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, HELLBLASTER 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, DARK ANGELS

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

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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, 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, DARK 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	PA _P	PA _C	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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, STALKER

WHIRLWIND



6



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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, WHIRLWIND

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	Mélée	Mélée	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'INFANTRIE PRIMARIS DARK 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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, 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 DARK 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, DARK ANGELS

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

VINDICATOR



9



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, DARK ANGELS

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VINDICATOR

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Bolters Hurricane; 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 DARK 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, DARK ANGELS

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

LAND RAIDER REDEEMER



19



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 DARK 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, DARK ANGELS

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

RHINO



5



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'INFANTRIE DARK ANGELS amies. Elle ne peut pas transporter d'unités PRIMARIS, TERMINATOR ou à RÉACTEUR DORSAL.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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	PA _P	PA _C	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 DARK ANGELS amies. Elle ne peut pas transporter d'unités PRIMARIS, TERMINATOR ou à RÉACTEUR DORSAL.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RAZORBACK

DROP POD



5



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'INFANTRIE DARK ANGELS amies. Elle ne peut pas transporter d'unités PRIMARIS, TERMINATOR ou à RÉACTEUR DORSAL.

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

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

LAND SPEEDER STORM



6



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 DARK ANGELS amies.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, 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	PA _P	PA _C	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 DARK 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, DARK ANGELS

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

RAVENWING DARK TALON



16



Un Ravenwing Dark Talon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Bolters Hurricane; Canon Rift; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravenwing Dark Talon	20-40"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Hurricane	Armes Légères	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Canon Rift	Lourde	18"	1	9+	5+	Destructeur
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Supersonique

Bombe à Stase: Une fois par bataille, quand cette unité termine une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée pendant cette action de Mouvement et jetez trois D6, en ajoutant 1 au résultat si l'unité est un **PERSONNAGE** et/ou de l'**INFANTERIE**; pour chaque résultat de 4+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

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, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, DARK TALON

NEPHILIM JETFIGHTER



16



Un Nephilim Jetfighter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Laser Jumelé; Lance-Missiles Blacksword; Bolter Lourd Jumelé; Coque Blindée.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Méga-bolter Avenger	Lourde	36"	3	5+	8+	-
Lance-Missiles Blacksword	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Laser Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Méga-bolter Avenger (Rang de Puissance +1).

APTITUDES

Supersonique

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

MOTS-CLÉS: LOURD, VOL, AÉRODYNE, VÉHICULE, NEPHILIM JETFIGHTER

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	PA _P	PA _C	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 Bolters Hurricane (**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'INFANTRIE DARK ANGELS amies et 1 DREADNOUGHT DARK ANGELS. 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, DARK ANGELS

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