

EPIC

ARMAGEDDON



CODEX

DARK ANGELS

EA-FR

DARK ANGELS



"Tous seront-ils retrouvés ? Un authentique fils du Lion verra-t-il le dernier Déchu rendre son soupir ? En vérité, je l'ignore. Nous ne savons ni combien ils sont, ni où ils se trouvent, mais nous les traquerons jusqu'au bout quoi qu'il en soit."

Ezekiel, Grand Maître du Librarius

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adeptus Astartes basée sur le chapitre des Dark Angels.

Les armées de l'Adeptus Astartes du chapitre des Dark Angels sont organisées autour de petites formations appelées **détachements principaux** ainsi que des **détachements de soutien** qui leur sont autonomes.

Chaque **détachement** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque détachement quelle **amélioration** est autorisée. Chaque **amélioration** autorisée ne peut être prise qu'une fois par détachement. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines **améliorations** remplacent des unités d'un **détachement** tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de support** sont des formations autonomes des détachements. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : Chapelain Investigateur

Les personnages de Chapelain de la Deathwing gagnent gratuitement la note "Sans Peur"

Règle spéciale : Ravenwing

Les unités au sol appartenant aux formations de la Ravenwing gagnent les notes "Sauvegarde Invulnérable", "Marcheur" et "Balise de Téléportation".

Règle spéciale : Balise de Téléportation

Une unité se téléportant à moins de 15 cm d'une unité alliée possédant la note "Balise de Téléportation" peut relancer son jet de téléportation



Règles spéciales communes aux chapitres Space Marines

Règle spéciale : "Et ils ne connaîtront pas la peur"

La bravoure et la ténacité des Space Marines sont légendaires. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :

- Il faut **deux pions d'impact pour neutraliser** une unité Space Marines ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impacts en plus).
- Les formations Space Marines ne sont **démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact** ou plus par unité.
- Les formations Space Marines comptent comme ayant **la moitié de leur nombre de pions impact lors de la résolution de l'assaut** (arrondi à l'inférieur, à un minimum de 1 pion impact).
- **Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires** subies par une formation de Space Marines perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Marines.
- Lorsqu'une formation Space Marines démoralisée se rallie, elle reçoit un **nombre de pions impact égal au nombre d'unités plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités**.
- Les Meneurs Space Marines **retirent deux pions d'impact** au lieu d'habituellement un seul.

Attention : les formations prises en Soutien de Légions Titaniques ne bénéficient pas de cette règle.

Règle spéciale : Transports

Les formations Space Marines disposant d'unités avec le suffixe "+ Transports" **peuvent prendre assez de Rhinos pour transporter l'intégralité de la formation**. Si cette option est prise, le nombre de Rhinos doit être suffisant, mais la capacité totale de transport ne doit pas être excédentaire par rapport au nombre d'unités à transporter.

Si des véhicules avec une capacité de transport ont été achetés pour la formation (comme des Razorbacks ou des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et qu'il est possible de prendre assez de Rhinos pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un Rhino se retrouve à moitié vide).

En outre, il est possible de **remplacer tous les Rhinos** de la formation par un **Dreadnought ou** par des **Modules d'Atterrissage**, excepté pour les détachements de Scouts

Règle spéciale : Modules d'atterrissage

Une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par Modules d'atterrissage le fait selon les règles spéciales suivantes : placez un marqueur de Module d'atterrissage en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Un Vaisseau en orbite sera nécessaire pour déployer les Modules d'atterrissage.

Le Module d'atterrissage est un marqueur comptant comme la première unité de la formation au moment de déterminer son emplacement d'arrivée en Assaut Planétaire. Une fois le marqueur de Module d'atterrissage placé, résolvez son attaque de tir sur toutes les unités ennemis à moins de 15 cm du centre du Module d'atterrissage. **Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir**.

Ensuite, débarquer les troupes transportées dans le Module d'atterrissage (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en **cohésion** et en dehors de toute zone de contrôle ennemie. **Si les unités ne peuvent débarquer en totalité en respectant les règles ci-dessus, les unités restantes seront détruites sans attribution de pions d'impacts**.

Le Module d'atterrissage n'étant pas une unité mais un marqueur, il ne possède pas de zone de contrôle et il ne compte pas pour la cohérence de la formation. De plus, il ne peut pas être utilisé pour revendiquer un feu croisé ainsi que pour tenir ou contester des objectifs.

Si plusieurs formations utilisent des Modules d'atterrissage, placez tous les marqueurs Module d'atterrissage aux coordonnées pré-déterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs sont placés, résolvez toutes les attaques des Modules d'atterrissage simultanément contre les formations ennemis à portée des marqueurs Module d'atterrissage. **Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du vaisseau ou des modules d'atterrissage. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement**. Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

LISTE D'ARMÉE DARK ANGELS – ADEPTUS ASTARTES

Les armées **Dark Angels** ont une valeur stratégique de 5. Les Détachements **Dark Angels**, la Flotte **Dark Angels** et les Soutiens des Légions Titaniques ont une initiative de 1+.

1^{ère} COMPAGNIE DARK ANGEL : DEATHWING

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Terminator	4 unités de Terminator + téléportation	Commandant	350 pts
DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DE LA 1^{ère} COMPAGNIE : Jusqu'à 1 Détachement de Soutien par formation de Terminator			
Chevaliers de la Deathwing	4 unités de Terminator d'assaut + téléportation	Commandant	325 pts
Land Raiders	4 Land Raiders	Commandant, Vindicator	350 pts

2^{ème} COMPAGNIE DARK ANGEL : RAVENWING

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Motos	5 Motos et/ou Motos d'assaut	Commandant	225 pts
DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DE LA 2^{ème} COMPAGNIE : Jusqu'à 2 Détachements de Soutien par formation de Motos			
Land Speeders	5 Land Speeders	Commandant, Tornado/Typhoon	225 pts
Nephilim	2 Chasseurs Nephilim (<i>compte dans le 1/3 de support</i>)		225 pts

AUTRES COMPAGNIES DARK ANGELS

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Tactique	6 unités de Tactiques + transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	275 pts
DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN DES AUTRES COMPAGNIES : Jusqu'à 3 Détachements de Soutien par formation Tactique			
Devastator	4 unités de Devastators + transports	Commandant, Dreadnoughts, Razorbacks, Hunter, Support Lourd	250 pts
Assaut	4 unités de Marines d'Assaut	Commandant	175 pts
Scouts	4 unités de Scouts + transports	Commandant, Razorback, Sniper	150 pts
Predators	4 Predators Destructor ou 4 Predators Annihilator	Commandant, Vindicator	225 pts 275 pts
Vindicators	4 Vindicators	Commandant	250 pts
Whirlwinds	4 Whirlwinds	Commandant, Hunter	300 pts

AMÉLIORATIONS DARK ANGELS

(chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Commandant	Ajouter un Capitaine ou un Archiviste ou un Chapelain (Remplacer un Capitaine par 0-1 Maître de Chapitre)	50 pts (gratuit)
Téléportation	Ajouter la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation	(gratuit)
Sniper	Les Bolters lourds des unités de Scouts reçoivent la Note Sniper	50 pts
Hunter	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
Razorback	Ajouter jusqu'à autant de Razorbacks Bolters Lourds ou de Razorback Canons Laser que d'unités à transporter	25 pts chacun
Dreadnought	Ajouter 1 ou 2 Dreadnoughts à la formation selon n'importe quelle combinaison : Dreadnought, Dreadnought Feu d'enfer	50 pts chacun
Support Lourd	Ajouter jusqu'à 2 véhicules blindés à la formation selon n'importe quelle combinaison : Predator(s) Annihilator, Predator(s) Destructor, Vindicator(s) Land raider(s)	65 pts chacun 75 pts chacun
Vindicator	Ajouter jusqu'à 2 Vindicators à la formation	65 pts chacun
Tornado / Typhoon	La formation peut contenir des land speeders selon n'importe quelle combinaison : Remplacez des unités par autant de Land speeders Tornado Remplacez des unités par autant de Land speeders Typhoon	5 pts chacun 15 pts chacun

SUPPORTS DARK ANGELS

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE DARK ANGELS			SOUTIENS DES LÉGIONS TITANIQUES		
Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Thunderhawks transporteurs	2 Thunderhawks transporteurs (Ajouter 1 Thunderhawk transporteur)	300 pts (+150 pts)	Titan Warhound	1 Titan Warhound (Ajouter 1 Titan Warhound)	275 pts (+225 pts)
Thunderhawk	1 Thunderhawk	225 pts	Titan Reaver	1 Titan Reaver	650 pts
Barge de débarquement	1 Barge de débarquement	400 pts	Titan Warlord	1 Titan Warlord	850 pts
0-1 Soutien Orbital	1 Croiseur d'attaque ou 1 Barge de bataille	200 pts 350 pts			

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DARK ANGELS

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Maître de Chapitre	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
Capitaine	Perso	-	-	-	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Chapelain	Perso	-	-	-	-	Crozius Arcanum	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Archiviste	Perso	-	-	-	-	Frappe Psychique et Arme de Force	30cm (15cm) (contact)	MA4+ Arme Légère, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Tactiques	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-Missiles Bolters	45cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme Légère	-
Devastators	Inf	15cm	4+	5+	4+	2x Armes Lourdes Bolters	45cm (15cm)	AP5+/AC5+ Arme Légère	-
Marines d'Assaut	Inf	30cm	4+	3+	5+	Épée tronçonneuse Pistolet Bolter	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Réacteurs Dorsaux
Terminators	Inf	15cm	4+	3+	3+	2x Canon d'assaut Fulgurant Gantelet Énergétique	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Arme Légère Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé
Terminators d'Assaut	Inf	15cm	4+	3+	-	Griffes Éclair Marteau Tonnerre	(contact) (contact)	Arme d'Assaut , MA Arme d'Assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable
Scouts	Inf	15cm	5+	4+	5+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	Eclaireurs, Infiltrateurs
Motos	Inf	35cm	4+	3+	4+	Épée Tronçonneuse Bolters	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Arme Légère	Montés
Motos d'Assaut	VL	35cm	4+	5+	4+	Bolter Lourd Bolters	30cm (15cm)	AP5+ Arme Légère	-
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	Antigrav, Eclaireurs
Land Speeder Tornado	VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'Assaut Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireurs
Land Speeder Typhoon	VL	35cm	4+	6+	4+	Lance-missiles Typhoon Bolter Lourd	45cm 30cm	AP3+/AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireurs
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	4+	Canon d'Assaut Poing Énergétique	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'Assaut, +1A, MA	Marcheur, Sans peur
Dreadnought Feu d'Enfer	VB	15cm	4+	4+	4+	Canons Laser Jumelés Lance-missiles	45cm 45cm	AC4+ AP5+/AC6+	Marcheur, Sans peur

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Rhino	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgorant	(15cm)	Arme Légère	Transport (2) : Tactiques, Devastators, Scouts
Razorback Bolters Lourds	VB	30cm	5+	6+	4+	Bolters Lourds Jumelés	30cm	AP4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Razorback Canons Laser	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés	45cm	AC4+	Transport (1) : Tactiques, Devastators, Scouts
Land Raider	VB	25cm	4+	6+	4+	2x Canons Laser Jumelés Bolters Lourds Jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé Transport (2) : Tactiques, Devastators, Terminators (prennent 2 places)
Predator Annihilator	VB	30cm	5+	6+	5+	Canons Laser Jumelés 2x Canon Laser	45cm 45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé
Predator Destructor	VB	30cm	5+	6+	4+	Autocanon 2x Bolter Lourd	45cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Blindage renforcé
Vindicator	VB	25cm	5+	6+	4+	Canon Démolisseur (V) et	30cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	Blindage renforcé
Whirlwind	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Whirlwind	45cm	1PB, Ind	-
Hunter	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-missiles Skyspear	60cm	AC4+/AA4+	-

FEUILLE DE RÉFÉRENCES LÉGIONS TITANIQUES

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga Bolter Vulcain (F) Canon Plasma Léger (F)	45cm 45cm	4xAP3+/AC5+, Frt 2xMA2+, Rchg, Frt	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD3 / BI2 – Critique : Détruit
Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance-missiles Apocalypse 2x Destructeurs Turbo laser	60cm 60cm	4PB, FrtF 4xAP5+/AC3+, Frt	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD6 / BI4 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1, le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1CD, sur 4+ la fissure est réparée
Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2x Destructeurs Turbo laser (FF) Canon Gatling Canon Volcano	60cm 60cm 90cm	4xAP5+/AC3+, FrtF 4xAP4+/AC4+, Frt MA2+, TT (D3), Frt	Blindage Renforcé, Blindage arrière Renforcé, Marcheur, Sans peur Peut passer au-dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large CD8 / BI6 – Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée

FEUILLES DE RÉFÉRENCES FLOTTE DARK ANGELS

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Chasseur Nephilim	A	C	5+	-	-	Méga Bolter Avenger Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) Missiles Blacksword	30cm 30cm 30cm	AP3+/AC5+, FrtF AP4+/AA5+, FrtF AC5+/AA5+, FrtF	-
Thunderhawk Transporteur	A/EG	B	4+	6+	5+	2x Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	30cm 30cm	AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch	Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport (2) : Land Raider (prennent deux places), Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et les unités qu'ils transportent. CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord
Thunderhawk	A/EG	B	4+	6+	4+	Obusier (Avant) 2x Bolters Lourds Jumelés (AA Avant) Bolters Lourds Jumelés (AA Droite) Bolters Lourds Jumelés (AA Gauche)	75cm 30cm 30cm 30cm	AP4+/AC4+, FrtF AP4+/AA5+, FrtF AP4+/AA5+, Drt AP4+/AA5+, Gch	Assaut planétaire, Blindage renforcé Transport (8) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Motos, Motos d'Assaut, Terminators, Dreadnoughts (Terminators et Dreadnoughts prennent deux places) CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord.
Barge de Débarquement	A/EG	B	4+	5+	3+	2x Canons Laser Jumelés 3x Bolters Lourds Jumelés (Barge)	45cm 30cm	AC4+ AP4+/AA5+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Assaut planétaire, Transport (12+6/4) : Tactiques, Devastators, Scouts, Marines d'Assaut, Motos, Motos d'Assaut, Terminator, Dreadnought (Terminators et Dreadnought prennent 2 places), plus 6 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators ou 4 Land Raiders. CD4 – Critique : La Barge de débarquement s'écrase au sol et est détruite, ainsi que toutes les unités à son bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge de débarquement se trouvait au sol.
Croiseur d'Attaque	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (5)	∞	5PB, MA	Transport (20+20+6) : Tactiques, Devastators, Marines d'Assaut, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'assaut, plus 20 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et Land Raiders ainsi que 6 Thunderhawks et Thunderhawks Transporteurs. De plus, le Croiseur d'Attaque peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord.
Barge de Bataille	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (14)	∞	14PB, MA	Lent, ne peut être utilisé aux tours 1 et 2. Transport (60+60+6) : Tactiques, Devastators, Marines d'Assaut, Scouts, Terminators, Dreadnoughts, Motos et Motos d'Assaut, plus 60 véhicules parmi Rhinos, Razorbacks, Whirlwinds, Hunters, Predators, Vindicators et Land Raiders ainsi que 9 Thunderhawks et Thunderhawks Transporteurs. De plus, la Barge de Bataille peut transporter le nombre nécessaire de Modules d'Atterrissage, Stormeagles, Stormravens, Béliers d'Assaut Caestus et Barges de Débarquement pour transporter le reste des unités à son bord.
Module d'atterrissement	VB	-	-	-	-	Deathwind	15cm	AP5+/AC5+	Transport (Formation + Option) : Tactiques, Devastators, Dreadnought