

# WARHAMMER 40,000 CODEX:

## BLOOD ANGELS

### Mise à Jour Officielle pour la 7<sup>e</sup> Édition, Version 1.0a

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos Codex. En outre, nous proposons périodiquement de nouvelles versions des règles, qui nécessitent d'opérer quelques changements dans les versions antérieures. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements seront précédés du symbole #. Si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure qui sera précédée du symbole §.

Chaque mise à jour se divise en trois parties: Amendements, Errata et Foire Aux Questions. Les Errata rectifient les erreurs du Codex, tandis que les Amendements le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire: il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec votre livre.

#### AMENDEMENTS

Notez qu'il s'agit d'un codex antérieur à l'édition actuelle des règles. Vous devrez donc consulter le tableau suivant pour avoir une liste mise à jour des Types d'Unité et des Points de Coque des véhicules. En outre, la description de certaines armes de ce Codex diffère du format de profil d'arme en usage *Warhammer 40,000: Les Règles*. N'ayez pas d'inquiétude, elles fonctionnent de la même manière:

Unité	Type
Archiviste	Infanterie (Personnage)
Astorath l'Inflexible	Infanterie de Saut (Perso.)
Capitaine	Infanterie (Personnage)
Capitaine Tycho	Infanterie (Personnage)
Champion	Infanterie (Personnage)
Chapelain	Infanterie (Personnage)
Commandeur Dante	Infanterie de Saut (Perso.)
Compagnie de la Mort	Infanterie
Corbulo	Infanterie (Personnage)
Gabriel Seth	Infanterie (Personnage)
Garde d'Honneur	Infanterie
Garde Sanguinien	Infanterie de Saut
Lemartes	Infanterie de Saut (Perso.)
Le Sanguinor	Infanterie de Saut (Perso.)
Mephiston	Infanterie (Personnage)

Motard Scout	Motos
Motard Space Marine	Motos
Moto d'Assaut	Motos
Novice Sanguinien	Infanterie (Personnage)
Prêtre Sanguinien	Infanterie (Personnage)
Réclusiarque	Infanterie (Personnage)
Sergent Motard	Motos (Personnage)
Sergent Motard Scout	Motos (Personnage)
Sergent Space Marine	Infanterie (Personnage)
Sergent Terminator	Infanterie (Personnage)
Serviteur	Infanterie
Space Marine	Infanterie
Techmarine	Infanterie (Personnage)
Terminator	Infanterie
Tycho C <sup>ie</sup> de la Mort	Infanterie (Personnage)
Vétéran	Infanterie

Unité	Type	PC
Dreadnought	Véhicule (Marcheur)	3
Dreadnought	Véhicule (Marcheur)	3
C <sup>ie</sup> de la Mort		
Dreadnought Furioso	Véhicule (Marcheur)	3
Furioso Archiviste	Véhicule (Marcheur)	3
Land Raider	Véhicule (Char, Transport)	4
Land Raider	Véhicule (Char, Transport)	4
Crusader	Transport	
Land Raider	Véhicule (Char, Transport)	4
Redeemer	Transport	
Land Speeder	Véhicule (Antigrav, Rapide)	2
Module d'Atterrissage	Véhicule (Découvert, Transport)	3
Predator	Véhicule (Char, Rapide)	3
Predator Baal	Véhicule (Char, Rapide)	3
Razorback	Véhicule (Char, Rapide, Transport)	3
Rhino	Véhicule (Char, Rapide, Transport)	3
Stormraven	Véhicule (Aéronef, Stationnaire, Transport)	3
Vindicator	Véhicule (Char, Rapide)	3
Whirlwind	Véhicule (Char, Rapide)	3

#### Divers – Deux Valeurs d'Endurance

Lorsque le profil d'une figurine présente deux valeurs d'Endurance, la seconde entre parenthèses, utilisez toujours celle entre parenthèses et ignorez l'autre.

#### Divers – Épées Énergétiques

Dans le bestiaire et la liste d'armée, remplacez toutes les références à "épée énergétique" par "arme énergétique".

**Page 23** – Et Ils ne Connaîtront pas la Peur  
Ignorez ce paragraphe ; référez-vous à la place à la règle spéciale Et Ils ne Connaîtront pas la Peur décrite dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

**Page 29, 85** – Dreadnought Furioso, Règles Spéciales  
Ajoutez la règle spéciale **Pilote Psychique (Niveau de Maîtrise 2)** (Furioso Archiviste).

**Page 29** – Psyker  
Remplacez la règle spéciale Psyker de cette page par :  
“**Psyker**: Un Furioso Archiviste génère ses pouvoirs psychiques dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination**, **Télékinésie** et **Télépathie**.”

**Page 37** – Land Raider, Esprit de la Machine  
Ignorez cette entrée ; référez-vous à la place à Esprit de la Machine dans la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

**Page 38** – Stormraven, Transport  
Remplacez le 1<sup>er</sup> paragraphe par :  
“**Capacité de Transport**: Un Stormraven peut transporter 2 unités distinctes : 1 unité composée de jusqu’à 12 figurines dans la cabine, plus 1 Dreadnought avec son grappin arrière. Si le Stormraven au Passage subit un résultat Explosion ou devient une Épave, le Dreadnought embarqué subit 1 touche de F10 sur son Blindage Arrière ; si le Stormraven est en mode Stationnaire, la touche est de F4. Un Stormraven peut transporter de l’Infanterie de Saut.”

**Page 38, 94** – Stormraven, Règles Spéciales  
Ignorez la règle spéciale Frappe en Profondeur.

**Page 38, 94** – Stormraven, Cieux de Sang  
Remplacez cette entrée par :  
“**Cieux de Fureur**: Si le Stormraven s’est déplacé de plus de 6", les passagers peuvent quand même débarquer, mais doivent alors suivre la procédure suivante :

Désignez un point que le Stormraven a survolé à ce tour et déployez l’unité comme si elle Frappait en Profondeur sur ce point. Si elle dévie, chaque figurine qui débarque de la sorte doit immédiatement effectuer un test de Terrain Dangereux. Si une quelconque figurine de l’unité ne peut pas être déployée, toute l’unité est détruite. Les figurines qui débarquent en suivant cette règle spéciale ne peuvent charger pendant le même tour.”

**Page 39** – Techmarines, Bénédiction de l’Omnimesie  
Remplacez cette entrée par :  
“**Bénédiction de l’Omnimesie**: Lors de chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, un Techmarine peut tenter de réparer 1 véhicule ami en contact socle à socle ou à bord duquel il est embarqué. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6 et appliquez les modificateurs suivants le cas échéant :

- Pour chaque serviteur avec servo-bras dans l’unité du Techmarine +1
- Le Techmarine a un servo-harnais +1

Sur 5+, vous pouvez restituer 1 Point de Coque perdu plus tôt dans la bataille, ou réparer un résultat Arme Détruite ou Immobilisé, avec effet immédiat.”

**Page 39** – Techmarine, Sapeur  
Remplacez cette entrée par :  
“**Sapeur**: Après le déploiement, mais avant les redéploiements Scouts et les déploiements d’Infiltration, désignez un élément de décor dans votre zone de déploiement (autre que les fortifications que vous avez sélectionnées dans votre armée). La sauvegarde de couvert qu’il confère est améliorée de 1 (jusqu’à un maximum de 3+) pour la durée de la partie. Un même élément de décor ne peut être amélioré qu’une seule fois.”

**Page 42** – Chapelains, Crozius Arcanum  
Remplacez cette entrée par : “Un crozius arcanum est traité comme une masse énergétique.”

**Page 42** – Chapelains, L’Honneur du Chapitre  
Dans la seconde phrase, remplacez “Lui, et tous les membres de l’escouade qu’il a rejointe (...)” par “Lui, et tous les membres d’une unité de la Faction Blood Angels qu’il a rejointe (...)”.

**Page 42** – Chapelains, Liturgies du Sang  
Remplacez la première phrase par :  
“Lors du tour où ils chargent, le Chapelain et tous les membres d’une unité de la Faction Blood Angels qu’il a rejointe relancent leurs jets Pour Toucher ratés.”

**Page 43** – Lemartes, Le Crozius de Sang  
Remplacez le deuxième paragraphe par :  
“Le Crozius de Sang est une masse énergétique avec la règle spéciale Arme de Maître.”

**Page 45** – Astorath l’Inflexible, La Hache de l’Exécuteur  
Remplacez la première phrase par le profil ci-dessous :

Portée	F	PA	Type
-	6	2	Mêlée, À Deux Mains, Encombrant

**Page 45** – Astorath l’Inflexible, Liturgies du Sang  
Remplacez la première phrase par :  
“Lors du tour où ils chargent, Astorath et tous les membres d’une unité de la Faction Blood Angels qu’il a rejointe relancent leurs jets Pour Toucher ratés.”

**Page 46** – Archivistes, Coiffe Psychique  
Ignorez ce paragraphe ; référez-vous à la place à *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

**Page 46, 83** – Archivistes, Règles Spéciales  
Ajoutez **Psyker (Niveau de Maîtrise 1)**.

**Page 46** – Psyker  
Remplacez la règle spéciale Psyker de cette page par :  
“**Psyker**: Un Archiviste génère ses pouvoirs psychiques dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination**, **Télékinésie** et **Télépathie**.”

**Page 47** – Mephiston, Coiffe Psychique  
Ignorez ce paragraphe; référez-vous à la place  
à *Warhammer 40,000: Les Règles*.

**Page 47, 82** – Mephiston, Règles Spéciales  
Ajoutez **Psyker (Niveau de Maîtrise 3)**.

**Page 47** – Psyker  
Remplacez la règle spéciale Psyker de cette page par:  
“**Psyker**: Mephiston génère ses pouvoirs psychiques dans  
les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination**,  
**Télékinésie** et **Télépathie**.”

**Page 47** – Mephiston, Regard Hypnotique  
Remplacez la 1<sup>re</sup> phrase par: “Au début de la sous-phase de  
Combat, Mephiston peut tenter d’hypnotiser 1 Personnage  
Indépendant ennemi en contact socle à socle.”

**Page 48** – Prêtres Sanguiniens, Calice de Sang  
Remplacez le paragraphe par:  
“Toutes les unités amies de la Faction Blood Angels dans  
un rayon de 6" ont les règles spéciales Charge Féroce et  
Insensible à la Douleur.”

**Page 49** – Frère Corbulo, Le Graal Rouge  
Remplacez la 1<sup>re</sup> phrase par: “Toutes les unités amies de  
la Faction Blood Angels dans un rayon de 6" ont les règles  
spéciales Charge Féroce et Insensible à la Douleur.”

**Page 50** – Garde Sanguinienne, Masque Mortuaire  
Remplacez cette entrée par:  
“Toute unité chargée par au moins 1 unité équipée de  
masques mortuaires doit effectuer un test de Cd au  
début de la sous-phase de Combat; en cas d’échec, elle  
voit sa CC réduite à 1 jusqu’à la fin de la phase d’Assaut.”

**Page 51** – Le Sanguinor, Aura de Ferveur  
Remplacez la 1<sup>re</sup> phrase par: “Toutes les unités amies  
de la Faction Codex Blood Angels dans un rayon de 6"  
(hormis le Sanguinor lui-même) ont +1 Attaque.”

**Page 52** – Novice Sanguinien, Calice de Sang  
Remplacez cette entrée par:  
“Toutes les unités amies de la Faction Blood Angels dans  
un rayon de 6" ont les règles spéciales Charge Féroce et  
Insensible à la Douleur.”

**Page 53** – Commandeur Dante, La Hache Mortalis  
Remplacez cette entrée par: “La Hache Mortalis est une  
hache énergétique avec la règle spéciale Arme de Maître.”

**Page 58** – Servo-bras  
Remplacez cette entrée par: “Un servo-bras est une arme  
de Mêlée avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	x2	1	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant”

**Page 60** – Lame de Bulldozer; Missile Traqueur;  
Projecteur; Fumigènes  
Ignorez ces entrées; référez-vous à celles de  
*Warhammer 40,000: Les Règles*.

**Page 62** – Mines Antipersonnel  
Remplacez toutes les occurrences de “zone de terrain”  
par “décor” dans les règles de cet équipement.

**Page 63** – Pouvoirs Psychiques  
Ignorez le 1<sup>er</sup> paragraphe. Les Psykers Blood Angels  
génèrent et manifestent des pouvoirs psychiques  
comme n’importe quel autre Psyker, tel que décrit  
dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Ignorez ces pouvoirs psychiques. Les Psykers Blood  
Angels génèrent à la place leurs pouvoirs psychiques  
dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination**,  
**Télékinésie** et **Télépathie**.

**Page 81** – Utiliser un Schéma de Structure d’Armée  
et Missions Standards  
Ignorez ces paragraphes et référez-vous à la section  
Choisir Votre Armée dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

**Page 82** – Mephiston, Pouvoirs Psychiques  
Remplacez cette entrée par:  
“**Pouvoirs Psychiques**: Mephiston génère ses pouvoirs  
psychiques dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**,  
**Divination**, **Télékinésie** et **Télépathie**.”

**Page 83** – Archiviste, Options  
Remplacez la 1<sup>re</sup> option par:  
“Promouvoir en Psyker (Niveau de Maîtrise 2) .....25 pts”

**Page 83** – Archiviste, Pouvoirs Psychiques  
Remplacez cette entrée par:  
“**Pouvoirs Psychiques**: Un Archiviste génère ses pouvoirs  
psychiques dans les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**,  
**Divination**, **Télékinésie** et **Télépathie**.”

**Page 85** – Dreadnought Furioso, Pouvoirs Psychiques  
Remplacez cette entrée par:  
“**Pouvoirs Psychiques**: Un Furioso Archiviste génère  
ses pouvoirs psychiques dans les disciplines **Biomancie**,  
**Démonologie**, **Divination**, **Télékinésie** et **Télépathie**.”

## ERRATA

**Page 23** – Escouades de Combat  
Remplacez cette entrée par:  
“Une unité de 10 figurines, à plein effectif, avec cette  
règle spéciale, peut se scinder en deux unités de  
5 figurines, dites “escouades de combat”. Celles-ci  
comptent comme deux escouades du même type. Par  
exemple, une escouade tactique de 10 figurines peut se  
scinder en deux escouades tactiques de 5 figurines en  
utilisant la règle spéciale Escouades de Combat.

Vous devez décider quelles unités se scindent en  
escouades de combat, et comment les figurines se  
répartissent au sein de ces escouades, juste avant de

déterminer les Traits de Seigneur de Guerre. Une unité divisée de la sorte compte dès lors comme deux unités séparées à tous égards, y compris pour le calcul du total d'unités que compte l'armée et le nombre d'unités que vous pouvez placer en Réserve. Puis procédez normalement au déploiement. Deux escouades de combat créées à partir de la même unité peuvent exceptionnellement embarquer dans le même véhicule de transport, dans la limite de sa Capacité de Transport. Une fois la décision prise de scinder une unité en escouades combat, l'unité devra rester en l'état pour toute la durée de la bataille. Elle ne pourra pas se scinder ni être réunie plus tard au cours de la partie, on ne peut donc pas utiliser un redéploiement pour la scinder ni pour la réunir.

Notez que les escadrons de motards comptent comme étant à plein effectif avec 8 Motards Space Marine et 1 Moto d'Assaut. Lorsqu'elle est scindée en escouades de combat, la première compte 5 Motards, et la seconde 3 Motards et la Moto d'Assaut.

**Page 27** – Vétérans d'Assaut, Intervention Héroïque  
Ajoutez la phrase suivante à la fin du paragraphe :  
"Notez que les Vétérans d'Assaut qui effectuent une Intervention Héroïque compteront comme ayant utilisé leur saut pendant la phase de Mouvement."

#### **Page 31** – Balise de Localisation

Remplacez cette entrée par :

"Les unités amies ne dévient pas lorsqu'elles Frappent en Profondeur tant que la première figurine est placée dans un rayon de 6" du porteur d'une balise de localisation. La figurine portant la balise doit déjà être présente sur la table au début du tour afin de pouvoir l'utiliser."

#### **Page 50** – Glaives Carmin

Remplacez cette entrée par :

	Portée	F	PA	Type
Glaive Carmin (Épée)	-	Util.	3	Mêlée, À Deux Mains, Arme de Maître

	Portée	F	PA	Type
Glaive Carmin (Hache)	-	+1	2	Mêlée, À Deux Mains, Arme de Maître, Encombrant

#### **§ Page 53** – Le Commandeur Dante,

Masque Mortuaire de Sanguinius.

Remplacez "(...) une pénalité de -1 en CC, -1 Point de Vie et -1 Attaque (...)" par "(...) une pénalité de -1 en CC, -1 en Initiative, -1 Point de Vie et -1 Attaque (...)"

#### **Page 60, 96** – Canon Démolisseur, Type

Ajoutez "Grande Explosion".

#### **Page 61, 96** – Lance-missiles Multiple Whirlwind, Type

Ajoutez "Grande Explosion" aux profils Vengeance et Castellan.

#### **Page 62** – Cape de Camouflage

Remplacez cette entrée par :

"Une figurine avec cape de camouflage a +1 à sa sauvegarde de couvert. Si elle n'a pas déjà une sauvegarde de couvert, elle en gagne une de 6+."

#### **§ Page 84** – Options de la Garde d'Honneur, quatrième point, troisième tiret.

Remplacez par : "Un fuseur, un lance-flammes léger ou une arme combinée lance-flammes, -plasma ou -fuseur."

#### **§ Page 89** – Options des Scouts, cinquième point, deuxième tiret.

Remplacez "balise de téléportation" par "balise de localisation".

#### **FAQ**

*Q. Une unité de Vétérans d'Assaut peut-elle utiliser sa règle spéciale Intervention Héroïque en Frappant en Profondeur depuis un Stormraven (grâce à la règle spéciale Cieux de Fureur) (p. 27 et 38)*

R. Non.

Dernière mise à jour : juin 2014.