

# MISES À JOUR SPACE MARINES – ÉTÉ 2019

Nous avons sorti de nouvelles unités pour les forces de l'Adeptus Astartes, et leurs fiches techniques se trouvent dans cette mise à jour. Le *Codex: Space Marines* décrit comment ces unités peuvent être sélectionnées pour un Chapitre tiré de cette publication, toutefois, elles sont aussi accessibles à nombre d'autres Chapitres.

## BLOOD ANGELS

Les nouvelles unités suivantes sont accessibles aux Blood Angels :

- Captain en armure Phobos
- Librarian en armure Phobos
- Lieutenants en armure Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Remplacez chaque occurrence du mot-clé <CHAPITRE> de la fiche technique des unités listées ci-dessus par **BLOOD ANGELS** (ou le mot-clé d'un Chapitre Successeur des Blood Angels, ex : **FLESH TEARERS**). Par exemple, si vous décidez d'inclure une Infiltrator Squad appartenant au Chapitre des Blood Angels, son mot-clé <CHAPITRE> devient **BLOOD ANGELS** et son aptitude Dispositif de Communications Infiltrator se lira "Tant que cette unité contient une figurine avec un dispositif de communications Infiltrator, s'il y a des figurines – **CAPTAIN** ou **LIEUTENANT** – **PHOBOS BLOOD ANGELS** amies sur le champ de bataille, cette unité compte toujours comme étant à portée des aptitudes Rites de Bataille et Précision Tactique de ces figurines."

Si vous décidez d'inclure un Librarian en armure Phobos appartenant aux Blood Angels, remplacez la dernière phrase de son aptitude Psyker par : "Il connaît *Châtiment* et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Obscurité (voir *Codex: Space Marines*) ou 2 pouvoirs psychiques de la discipline Sanguinienne (voir *Codex: Blood Angels*)."

## DARK ANGELS

Les nouvelles unités suivantes sont accessibles aux Dark Angels :

- Captain en armure Phobos
- Librarian en armure Phobos
- Lieutenants en armure Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Remplacez chaque occurrence du mot-clé <CHAPITRE> de la fiche technique des unités listées ci-dessus par **DARK ANGELS** (ou le mot-clé d'un Chapitre Successeur des Dark Angels, ex : **ANGELS OF ABSOLUTION**). Par exemple, si vous décidez d'inclure un Lieutenant en armure Phobos appartenant au Chapitre des Dark Angels, son mot-clé <CHAPITRE> devient **DARK ANGELS** et son aptitude Précision Tactique se lit "Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **DARK ANGELS** amies tant que leur unité est à 6" ou moins de cette figurine."

Si vous décidez d'inclure un Captain en armure Phobos appartenant aux Dark Angels, remplacez chaque occurrence du mot Captain de sa fiche technique par Master, et remplacez son mot-clé **CAPTAIN** par **MASTER**.

Si vous décidez d'inclure une Infiltrator Squad appartenant aux Dark Angels, remplacez le mot-clé **CAPTAIN** de l'aptitude Dispositif de Communications Infiltrator de la fiche technique de cette unité par **MASTER**.

Si vous décidez d'inclure un Librarian en armure Phobos appartenant au Chapitre des Dark Angels, remplacez l'aptitude Et Ils ne Connaîtront pas la Peur par Cercle Intérieur (voir *Codex: Dark Angels*), et il gagne le mot-clé de Faction **DEATHWING**. Remplacez la dernière phrase de son aptitude Psyker par : "Il connaît *Châtiment* et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Obscurité (voir *Codex: Space Marines*) ou 2 pouvoirs psychiques de la discipline d'Interromancie (voir *Codex: Dark Angels*)."

## SPACE WOLVES

Les nouvelles unités suivantes sont accessibles aux Space Wolves :

- Captain en armure Phobos
- Librarian en armure Phobos
- Lieutenants en armure Phobos
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Remplacez chaque occurrence du mot-clé <CHAPITRE> de la fiche technique des unités listées ci-dessus par **SPACE WOLVES**. Par exemple, si vous décidez d'inclure un Impulsor appartenant au Chapitre des Space Wolves, son mot-clé <CHAPITRE> devient **SPACE WOLVES** et son aptitude Transport se lit "Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES PRIMARIS**. Elle ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL** ou **Mk X GRAVIS**."

Si vous décidez d'inclure un Captain en armure Phobos dans votre armée appartenant aux Space Wolves, remplacez chaque occurrence du mot Captain de sa fiche technique par Wolf Lord, et remplacez son mot-clé **CAPTAIN** par **WOLF LORD**. Remplacez le nom de son aptitude Rites de Bataille par Jarl de Fenris.

Si vous décidez d'inclure un Lieutenant en armure Phobos dans votre armée appartenant aux Space Wolves, remplacez chaque occurrence du mot Lieutenant de sa fiche technique par Battle Leader, et remplacez son mot-clé **LIEUTENANT** par **BATTLE LEADER**. Remplacez le nom de son aptitude Précision Tactique par Huskarl du Jarl.

Si vous décidez d'inclure une Infiltrator Squad appartenant aux Space Wolves, remplacez son aptitude Dispositif de Communications Infiltrator par : "Tant que cette unité contient une figurine avec un dispositif de communications Infiltrator, s'il y a des figurines – **WOLF LORD** ou **BATTLE LEADER** – **PHOBOS SPACE WOLVES** amies sur le champ de bataille, cette unité compte toujours comme étant à portée des aptitudes Jarl de Fenris et Huskarl du Jarl de ces figurines."

Si vous décidez d'inclure un Librarian appartenant aux Space Wolves, remplacez chaque occurrence du mot Librarian de sa fiche technique par Rune Priest, remplacez son mot-clé **LIBRARIAN** par **RUNE PRIEST**, et remplacez chaque occurrence d'épée de force de sa fiche technique par épée runique. Remplacez la dernière phrase de son aptitude Psyker par : "Il connaît *Châtiment* et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Obscurité (voir *Codex: Space Marines*) ou 2 pouvoirs psychiques de la discipline Tempestas (voir *Codex: Space Wolves*)."

## DEATHWATCH

Les nouvelles unités suivantes sont accessibles à la Deathwatch :

- Repulsor Executioner

Remplacez chaque occurrence du mot-clé <CHAPITRE> de la fiche technique de Repulsor Executioner par **DEATHWATCH**. Par exemple, si vous décidez d'inclure un Repulsor Executioner appartenant au Chapitre de la Deathwatch, son mot-clé <CHAPITRE> devient **DEATHWATCH** et sa capacité Transport se lit : "Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines d'**INFANTERIE DEATHWATCH PRIMARIS**. Chaque figurine **Mk X GRAVIS** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter de figurine **RÉACTEUR DORSAL**."



# APTITUDES

Les aptitudes ci-dessous sont communes à plusieurs unités se trouvant dans les pages suivantes.

## ET ILS NE CONNAÎTONT PAS LA PEUR

*Les Space Marines de l'Adeptus Astartes se dressent sans peur face aux pires terreurs de la galaxie.*

Lorsqu'un test de Moral est effectué pour cette unité, vous pouvez relancer le dé.

## DISCIPLINE DU BOLTER

*Le bolter est bien plus qu'une arme pour un Space Marine; c'est un instrument de vengeance qui apporte mort subite à l'ennemi et salut à ses alliés.*

Au lieu de suivre les règles normales des armes à Tir Rapide, les figurines de cette unité tirant avec une arme à bolts à Tir Rapide doublent le nombre d'attaques effectuées si une ou plusieurs des conditions suivantes s'appliquent :

- La cible de la figurine qui tire est à la moitié ou moins de la portée maximum de l'arme.
- La figurine qui tire est d'**INFANTERIE** ne s'est pas déplacée lors de sa phase de Mouvement précédente.
- La figurine qui tire est un **TERMINATOR**, **MOTARD**, **CENTURION** ou **DREADNOUGHT**.

Au regard de cette aptitude, une arme à bolts est une arme dont le profil contient le mot "bolt" (bolter, fusil bolter, bolter Storm, combi-bolter, bolter Hurricane, etc.), et toute Relique qui remplace une arme à bolts (ex : La Colère du Primarch). Les règles s'appliquant aux armes à bolts s'appliquent aussi au profil de bolter des armes combinées et des Reliques qui remplacent des armes combinées.

## ASSAUT PERCUTANT

*Les guerriers de l'Adeptus Astartes sont des troupes de choc d'élite qui frappent avec la fureur d'un éclair. Rares sont les adversaires à y résister.*

Si cette unité a effectué un mouvement de charge, est chargée ou accomplit une Intervention Héroïque, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des figurines de cette unité jusqu'à la fin du tour.





## CAPTAIN EN ARMURE PHOBOS

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Captain en armure Phobos	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	3+
Un Captain en Armure Phobos est une figurine individuelle équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter Instigator de maître ; couteau de combat ; grenades Frag ; grenades Krak. Il a une cape de camouflage.									
ARME	PORTÉE	TYPE		F	PA	D	APTITUDES		
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1		4	0	1	-		
Carabine bolter Instigator de maître	30"	Assaut 1		4	-2	3	Cette arme peut cibler une unité <b>PERSONNAGE</b> même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche.		
Couteau de combat	Mêlée	Mêlée		Util.	0	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.		
Grenades Frag	6"	Grenade D6		3	0	1	-		
Grenades Krak	6"	Grenade 1		6	-1	D3	-		
APTITUDES	<b>Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant</b> (p. 2)						<b>Halo de Fer</b> : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.		
	<b>Position Cachée</b> : Lorsque vous placez cette figurine au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie.						<b>Rites de Bataille</b> : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des figurines des unités <b>&lt;CHAPITRE&gt;</b> amies tant que leur unité est à 6" ou moins de cette figurine.		
	<b>Omni-brouilleur</b> : Les unités ennemies placées en tant que renforts sur le champ de bataille ne peuvent pas être placées à 12" ou moins de cette figurine.						<b>Cape de Camouflage</b> : Quand vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette figurine alors qu'elle bénéficie du couvert, ajoutez 2 au lieu de 1 au jet de sauvegarde.		
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <b>&lt;CHAPITRE&gt;</b>								
MOTS-CLÉS	PERSONNAGE, INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, CAPTAIN								



## LIEUTENANTS EN ARMURE PHOBOS

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Lieutenant en armure Phobos	6"	2+	3+	4	4	5	4	8	3+
Cette unité compte 1 Lieutenant en Armure Phobos. Elle peut inclure 1 Lieutenant en Armure Phobos supplémentaire ( <b>Rang de Puissance +4</b> ). Chaque figurine est équipée de: pistolet bolter; carabine bolter Oculus de maître; paire de lames de combat; grenades Frag; grenades Krak. Chaque figurine a un grav-chute									
ARME	PORTÉE	TYPE		F	PA	D	APTITUDES		
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1		4	0	1	-		
Pistolet bolter lourd	12"	Pistolet 1		4	-1	1	-		
Carabine bolter Oculus de maître	24"	Tir Rapide 1		4	0	2	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, la cible ne reçoit pas le bénéfice du couvert à son jet de sauvegarde.		
Couteau de combat	Mêlée	Mêlée		Util.	0	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.		
Paire de lames de combat	Mêlée	Mêlée		Util.	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de touche non modifié de 6 cause 1 touche supplémentaire.		
Grenades Frag	6"	Grenade D6		3	0	1	-		
Grenades Krak	6"	Grenade 1		6	-1	D3	-		
OPTIONS D'ÉQUIPEMENT	• Chaque figurine peut être équipée de 1 pistolet bolter lourd et 1 couteau de combat au lieu de 1 carabine bolter Oculus de maître, 1 paire de lames de combat et 1 pistolet bolter. Dans ce cas, elle a des grenades fumigènes au lieu d'un grav-chute et gagne le mot-clé <b>REIVER</b> .								
APTITUDES	<b>Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant</b> (p. 2)						<b>Héros de Compagnie:</b> Au déploiement, toutes les figurines de cette unité doivent être placées en même temps, mais pas forcément en cohésion d'unité. Dès lors, chaque figurine est traitée comme une unité distincte.		
	<b>Grav-chute:</b> Si cette figurine a un grav-chute, au déploiement vous pouvez placer cette figurine à basse altitude et non sur le champ de bataille. Dans ce cas, à la fin d'une de vos phases de Mouvement, vous pouvez placer cette figurine n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.						<b>Grenades fumigènes:</b> Si cette figurine a des grenades fumigènes, une fois par bataille, au lieu de tirer à votre phase de Tir, elle peut les utiliser. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir, lorsque vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette figurine, soustrayez 1 au jet de touche.		
	<b>Troupes de Terreur:</b> Tant qu'au moins une unité <b>REIVER</b> de votre armée est à 3" ou moins d'unités ennemies, soustrayez 1 à la caractéristique de Commandement de ces unités ennemies pour chaque unité <b>REIVER</b> de votre armée se trouvant à 3" de l'unité ennemie concernée (jusqu'à un maximum de -3).						<b>Précision Tactique:</b> Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités <CHAPITRE> amies tant que leur unité est à 6" ou moins de cette figurine.		
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>								
MOTS-CLÉS	PERSONNAGE, INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, LIEUTENANTS								





## LIBRARIAN EN ARMURE PHOBOS



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Librarian en armure Phobos	6"	3+	3+	4	4	5	4	9	3+
Un Librarian en Armure Phobos est une figurine individuelle équipée de : pistolet bolter ; épée de force ; grenades Frag ; grenades Krak. Elle a une cape de camouflage.									
ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES			
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-			
Épée de force	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	-			
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-			
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-			
APTITUDES	Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant (p. 2)					Cape de Camouflage: Quand vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette figurine alors qu'elle bénéficie du couvert, ajoutez 2 au lieu de 1 au jet de sauvegarde.			
	Position Cachée: Lorsque vous placez cette figurine au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie.					Coiffe Psychique: Lorsqu'un test pour Abjurer le Sorcier est effectué pour cette figurine afin d'abjurer un pouvoir psychique manifesté par une figurine ennemie à 12" ou moins, ajoutez 1 au total.			
PSYKER	Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à votre phase Psychique et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à la phase Psychique adverse. Elle connaît <i>Châtiment</i> et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Obscurtion (voir <i>Codex: Space Marines</i> ).								
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>								
MOTS-CLÉS	PERSONNAGE, INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, PSYKER, LIBRARIAN								



## INFILTRATOR SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Cette unité compte 1 Infiltrator Sergeant et 4 Infiltrators. Elle peut inclure jusqu'à 5 Infiltrators supplémentaires ( <b>Rang de Puissance +5</b> ). Elle peut inclure 1 Infiltrator Helix Adept au lieu de 1 Infiltrator. Chaque figurine est équipée de: pistolet bolter; carabine bolter d'élite; grenades Frag; grenades Krak. Chaque figurine a des grenades fumigènes.									
ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES			
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de touche non modifié de 6 obtient automatiquement une touche et réussit à blesser la cible (ne faites pas de jet de blessure).			
Carabine bolter d'élite	24"	Tir Rapide 1	4	0	1				
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-			
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-			
OPTIONS D'ÉQUIPEMENT	• Si cette unité ne contient pas 1 Infiltrator Helix Adept, 1 Infiltrator peut recevoir un dispositif de communications Infiltrator.								
APTITUDES	Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant (p. 2)					Position Cachée : Lorsque vous placez cette unité au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie.			
	Escouades de Combat : Si cette unité compte 10 figurines, au déploiement, avant de placer la moindre unité, elle peut être scindée en 2 unités de 5 figurines chacune.					Omni-brouilleurs : Les unités ennemies placées en tant que renforts sur le champ de bataille ne peuvent pas être placées à 12" ou moins de cette unité.			
	Helix Adept : À la fin de votre phase de Mouvement, l'Infiltrator Helix Adept de cette unité peut lui prodiguer des soins. Si cette unité compte une ou plusieurs figurines ayant perdu un ou plusieurs PV, choisissez une de ces figurines pour regagner 1 PV perdu. Sinon, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été détruites, jetez un D6; sur 5+, vous pouvez faire revenir sur le champ de bataille 1 figurine détruite de cette unité avec 1 PV restant, en la plaçant à 3" ou moins de l'Infiltrator Helix Adept de cette unité, et en cohésion d'unité (si la figurine ne peut pas être placée ainsi, elle ne revient pas sur le champ de bataille). Sur 4 ou moins, l'Infiltrator Helix Adept de cette unité ne peut pas tirer à ce tour tandis qu'il récupère le génogerme du guerrier défunt. Chaque unité ne peut se voir prodiguer des soins qu'une seule fois par tour.					Grenades fumigènes : Une fois par bataille, au lieu de tirer à votre phase de Tir, cette unité peut utiliser ses grenades fumigènes. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir, lorsque vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette unité, soustrayez 1 au jet de touche.			
						Dispositif de communications Infiltrator : Tant que cette unité contient une figurine avec un dispositif de communications Infiltrator, s'il y a des figurines – CAPTAIN ou LIEUTENANT – <CHAPITRE> PHOBOS amies sur le champ de bataille, cette unité compte toujours comme étant à portée des aptitudes Rites de Bataille et Précision Tactique de ces figurines.			
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>								
MOTS-CLÉS	INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD								





## INCURSUS SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Incursus	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Incursus Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Cette unité compte 1 Incursus Sergeant et 4 Incursus. Elle peut inclure jusqu'à 5 Incursus supplémentaires (**Rang de Puissance +5**). Chaque figurine est équipée de: pistolet bolter; carabine bolter Oculus; paire de lames de combat; grenades Frag; grenades Krak. Chaque figurine a des grenades fumigènes

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Carabine bolter Oculus	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, la cible ne reçoit pas le bénéfice du couvert à son jet de sauvegarde.
Paire de lames de combat	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de touche non modifié de 6 cause 1 touche supplémentaire.
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

**OPTIONS D'ÉQUIPEMENT** • 1 Incursus peut recevoir une mine disruptrice.

### APTITUDES

**Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant** (p. 2)

**Mine disruptrice:** À votre phase de Mouvement, 1 figurine de votre armée avec une mine disruptrice qui n'a pas été amorcée peut l'amorcer. À n'importe quel point lors du mouvement de la figurine, placez 1 Mine Disruptrice Amorcée à 1" ou moins d'elle, à plus de 3" de toute figurine ennemie et à plus de 6" de toute autre Mine Disruptrice Amorcée. Si une unité ennemie se déplace à 3" ou moins de la Mine Disruptrice Amorcée, jetez un D6; sur 2+ l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles. À la place, s'il s'agit d'un Véhicule, elle subit D3+1 blessures mortelles. La Mine Disruptrice Amorcée est alors retirée du jeu.

La Mine Disruptrice Amorcée est représentée par une figurine de Mine Disruptrice Amorcée, mais ne compte pas comme une figurine au regard des règles.

**Escouades de Combat:** Si cette unité compte 10 figurines, au déploiement, avant de placer la moindre unité, elle peut être scindée en 2 unités de 5 figurines chacune.

**Position Cachée:** Lorsque vous placez cette unité au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie.

**Panoplie Multi-spectre:** Quand vous résolvez une attaque faite avec une arme de tir par une figurine de cette unité, ignorez les modificateurs au jet de touche et à la Capacité de Tir.

**Grenades fumigènes:** Une fois par bataille, au lieu de tirer à votre phase de Tir, cette unité peut utiliser ses grenades fumigènes. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir, lorsque vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette unité, soustrayez 1 au jet de touche.

### MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>



## INVICTOR TACTICAL WARSUIT

### DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Invictor Tactical Warsuit	*	*	*	7	6	13	4	8	3+

Une Invictor Tactical Warsuit est une figurine individuelle équipée de: lance-grenades Fragstorm; bolter lourd; canon Incendium; 2 mitrailleuses Ironhail; Gantelet Invictor.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Lance-grenades Fragstorm	18"	Assaut D6	4	0	1	-
Bolter lourd	36"	Lourde 3	5	-1	1	-
Canon Incendium	12"	Lourde 2D6	5	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche: elle touche automatiquement
Mitrailleuse Ironhail	36"	Lourde 3	4	-1	1	-
Autocanon Ironhail jumelé	48"	Lourde 6	7	-1	2	-
Gantelet Invictor	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	-

**OPTIONS D'ÉQUIPEMENT** • Cette figurine peut être équipée de 1 autocanon Ironhail jumelé au lieu de 1 canon Incendium.

### APTITUDES

**Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant** (p. 2)

**Explosion:** Lorsque cette figurine est détruite, jetez un D6 avant de la retirer du jeu. Sur 6 elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D6 blessures mortelles.

**Position Cachée:** Lorsque vous placez cette figurine au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie.

**Arme de Poing Lourde:** Tant que cette figurine est à 1" ou moins de la moindre unité ennemie, son bolter lourd une caractéristique de Type de Pistolet 3.

### MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

### MOTS-CLÉS

VÉHICULE, INVICTOR TACTICAL WARSUIT





## SUPPRESSOR SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv	
Suppressor	12"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+	
Suppressor Sergeant	12"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+	
Cette unité compte 1 Suppressor Sergeant et 2 Suppressors. Chaque figurine est équipée de : autocanon Accelerator ; pistolet bolter ; grenades Frag ; grenades Krak. Chaque figurine a une grav-chute.										
ARME	PORTÉE	TYPE			F	PA	D	APTITUDES		
Autocanon Accelerator	48"	Lourde 2			7	-2	2	-		
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1			4	0	1	-		
Grenades Frag	6"	Grenade D6			3	0	1	-		
Grenades Krak	6"	Grenade 1			6	-1	D3	-		
APTITUDES	Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant (p. 2)						Fumigènes : Une fois par bataille, au lieu de tirer à votre phase de Tir, le Suppressor Sergeant de cette unité peut utiliser ses fumigènes. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir, lorsqu'on résout une attaque d'arme de tir contre cette unité, soustrayez 1 au jet de touche.			
	Grav-chute : Au déploiement vous pouvez placer cette unité à basse altitude et non sur le champ de bataille. Dans ce cas, à la fin d'une de vos phases de Mouvement, vous pouvez placer cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.						Tir de Suppression : Si une figurine ennemie est détruite suite à une attaque d'autocanon Accelerator d'une figurine de cette unité, l'unité de la figurine ennemie ne peut pas tirer en État d'Alerte à ce tour.			
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>									
MOTS-CLÉS	INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, VOL, SUPPRESSOR SQUAD									





## ELIMINATOR SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Eliminator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Eliminator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Cette unité compte 1 Eliminator Sergeant et 2 Eliminators. Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter de sniper ; grenades Frag ; grenades Krak. Chaque figurine a une cape de camouflage.									
ARME	PORTÉE	TYPE		F	PA	D	APTITUDES		
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1		4	0	1	-		
Fusil bolter de sniper	Lorsque vous choisissez cette arme pour tirer, choisissez 1 des profils ci-dessous.								
- Balle Executioner	36"	Lourde 1		5	-1	1	Cette arme peut cibler des unités que le porteur ne voit pas, et peut cibler un <b>PERSONNAGE</b> unité même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ajoutez 2 au jet de touche, et la cible ne reçoit pas le bénéfice du couvert à son jet de sauvegarde.		
- Balle Hyperfrag	36"	Lourde D3		5	0	1	Cette arme peut cibler une unité <b>PERSONNAGE</b> même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche.		
- Balle Mortis	36"	Lourde 1		5	-2	D3	Cette arme peut cibler une unité <b>PERSONNAGE</b> même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de blessure de 6+ inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus de tout autre dégât.		
Carabine bolter Instigator	24"	Assaut 1		4	-1	2	Cette arme peut cibler une unité <b>PERSONNAGE</b> même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche.		
Arquebuse laser	36"	Lourde 1		8	-3	3	-		
Grenades Frag	6"	Grenade D6		3	0	1	-		
Grenades Krak	6"	Grenade 1		6	-1	D3	-		
OPTIONS D'ÉQUIPEMENT	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'Eliminator Sergeant peut être équipé de 1 des choix suivants au lieu de 1 fusil bolter de sniper : 1 carabine bolter Instigator ; 1 arquebuse laser.</li><li>• Tous les Eliminators peuvent être équipés de 1 arquebuse laser au lieu de 1 fusil bolter de sniper.</li></ul>								
APTITUDES	Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant (p. 2)						Tir de Couverture : La première fois que l'Eliminator Sergeant de cette unité tire en État d'Alerte avec une carabine bolter Instigator au tour adverse, cette unité peut, une fois son tir en État d'Alerte résolu, se déplacer comme à votre phase de Mouvement (elle ne peut pas Avancer au cours de ce mouvement).		
	Cape de Camouflage : Quand vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette unité alors qu'elle bénéficie du couvert, ajoutez 2 au lieu de 1 au jet de sauvegarde.								
	Visée Guidée : Au lieu de tirer à votre phase de Tir, l'Eliminator Sergeant de cette unité peut guider la visée de son escouade. Jusqu'à la fin de la phase, quand vous résolvez une attaque faite avec une arme de tir par une figurine de cette unité, ajoutez 1 aux jets de touche et de blessure.						Position Cachée : Lorsque vous placez cette unité au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie.		
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>								
MOTS-CLÉS	INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD								





# REPULSOR EXECUTIONER

## DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

NOM	M	CC	GT	F	E	PV	A	Gd	Sv				
Repulsor Executioner	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+	PV RESTANTS	M	GT	A
Un Repulsor Executioner est une figurine individuelle équipée de : 2 lance-grenades Fragstorm ; canon gatling Onslaught lourd ; macro-incinérateur à plasma ; 2 bolters Storm ; bolter lourd jumelé ; mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée. Il a des auto-lanceurs.										9-16+	10"	3+	6
										5-8	5"	4+	D6
										1-4	3"	5+	1
ARME	PORTÉE	TYPE		F	PA	D	APTITUDES						
Lance-grenades Fragstorm	18"	Assaut D6		4	0	1	-						
Destructeur laser lourd	72"	Lourde 2		10	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de dégât de 1 ou 2 compte comme un résultat de 3.						
Canon gatling Onslaught lourd	30"	Lourde 12		5	-1	1	-						
Nacelle lance-roquettes Icarus	24"	Lourde D3		7	-1	2	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ajoutez 1 au jet de touche si la cible a le mot-clé <b>VOL</b> ; sinon soustrayez 1 au jet de touche.						
Mitrailleuse Ironhail	36"	Lourde 3		4	-1	1	-						
Macro-incinérateur à plasma	Lorsque vous choisissez cette arme pour tirer, choisissez 1 des profils ci-dessous.												
- Standard	36"	Lourde D6		8	-4	1	-						
- Surcharge	36"	Lourde D6		9	-4	2	À chaque jet de touche de 1 obtenu pour des attaques de cette arme, le porteur subit 1 blessure mortelle après avoir tiré avec cette arme.						
Bolter Storm	24"	Tir Rapide 2		4	0	1	-						
Bolter lourd jumelé	36"	Lourde 6		5	-1	1	-						
Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée	36"	Lourde 6		4	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ajoutez 1 au jet de touche si la cible a le mot-clé <b>VOL</b> ; sinon soustrayez 1 au jet de touche.						
OPTIONS D'ÉQUIPEMENT	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cette figurine peut être équipée de 1 destructeur laser lourd au lieu de 1 macro-incinérateur à plasma.</li><li>• Cette figurine peut en outre être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.</li><li>• Cette figurine peut en outre être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.</li></ul>												
APTITUDES	Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant (p. 2)						Esprit de la Machine : Cette figurine ne subit pas de pénalité pour se déplacer et tirer avec des armes Lourdes.						
	Optiques Aquilon : Si à votre phase de Mouvement, cette figurine ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée à une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement, elle peut tirer deux fois avec son destructeur laser lourd ou son macro-incinérateur à plasma à la phase de Tir suivante (l'arme doit cibler la même unité à chaque fois).						Auto-lanceurs : Au lieu de tirer à votre phase de Tir, cette figurine peut utiliser ses auto-lanceurs. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir, lorsque vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette figurine, soustrayez 1 au jet de touche.						
	Champ Repulsor : Si une ou plusieurs unités avec cette aptitude sont choisies comme cible d'une charge, soustrayez 2 au jet de charge.						Explosion : Lorsque cette figurine est détruite, jetez un D6 avant que les figurines à son bord débarquent et avant de la retirer du jeu. Sur 6 elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D6 blessures mortelles.						
	Char Glisseur : On mesure toujours les distances depuis et jusqu'à la coque de cette figurine.												
TRANSPORT	Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines d'INFANTERIE <CHAPITRE> PRIMARIS. Chaque figurine Mk X GRAVIS occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter de figurines à RÉACTEUR DORSAL.												
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>												
MOTS-CLÉS	VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, REPULSOR, REPULSOR EXECUTIONER												





# IMPULSOR

## DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv	PV RESTANTS	M	CT	A
Impulsor	*	6+	*	7	7	11	*	8	3+	6-11+	14"	3+	3
Un Impulsor est une figurine individuelle équipée de: 2 bolters Storm.										3-5	7"	4+	D3
										1-2	4"	5+	1
ARME	PORTÉE	TYPE		F	PA	D	APTITUDES						
Bordée de missiles Bellicatus	Lorsque vous choisissez cette arme pour tirer, choisissez 1 des profils ci-dessous.												
- Missiles Krak	48"	Lourde 1		8	-2	D6	-						
- Missiles Frag	48"	Lourde D6		4	0	1	-						
- Missiles Icarus	48"	Lourde D3		7	-1	D3		Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ajoutez 1 au jet de touche si la cible a le mot-clé <b>VOL</b> ; sinon soustrayez 1 au jet de touche.					
Lance-grenades Fragstorm	18"	Assaut D6		4	0	1	-						
Mitrailleuse Ironhail	36"	Lourde 3		4	-1	1	-						
Bordée Skytalon Ironhail	36"	Lourde 6		4	-1	1		Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ajoutez 1 au jet de touche si la cible a le mot-clé <b>VOL</b> ; sinon soustrayez 1 au jet de touche.					
Bolter Storm	24"	Tir Rapide 2		4	0	1	-						
OPTIONS D'EQUIPEMENT	<ul style="list-style-type: none"><li>Cette figurine peut en outre être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.</li><li>Cette figurine peut être équipée de 2 lance-grenades Fragstorm au lieu de 2 bolters Storm.</li><li>Cette figurine peut avoir un dôme-bouclier ou an dispositif de communications orbitales, ou peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 bordée de missiles Bellicatus; 1 bordée Skytalon Ironhail.</li></ul>												
APTITUDES	<div><div><b>Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur, Discipline du Bolter, Assaut Percutant</b> (p. 2)</div><div><b>Char Glisseur</b>: On mesure toujours les distances depuis et jusqu'à la coque de cette figurine.</div><div><b>Champ Repulsor</b>: Si une ou plusieurs unités avec cette aptitude sont choisies comme cible d'une charge, soustrayez 2 au jet de charge.</div><div><b>Véhicule d'Assaut</b>: Après que cette figurine s'est déplacée à votre phase de Mouvement, si cette figurine n'a pas Avancé, les unités embarquées à son bord peuvent débarquer. Dans ce cas, ces unités ne peuvent pas être choisies pour charger à ce tour.</div><div><b>Dôme-bouclier</b>: Une figurine avec un dôme-bouclier a une sauvegarde invulnérable de 4+.</div></div> <div><b>Dispositif de communications orbitales</b>: À votre phase de Tir, 1 figurine de votre armée avec un dispositif de communications orbitales qui n'a pas encore été utilisé à cette bataille peut s'en servir pour demander un barrage orbital. Dans ce cas, désignez 1 point du champ de bataille et jetez un D6 pour chaque unité à D6" ou moins de ce point, en soustrayant 1 au résultat si l'unité concernée par le jet est un <b>PERSONNAGE</b>. Sur 4+, l'unité concernée par le jet subit D3 blessures mortelles.</div> <div><b>Explosion</b>: Lorsque cette figurine est détruite, jetez un D6 avant que les figurines à son bord débarquent et avant de la retirer du jeu. Sur 6 elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D6 blessures mortelles.</div>												
TRANSPORT	Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines d'INFANTERIE <CHAPITRE> PRIMARIS. Elle ne peut pas transporter de figurines RÉACTEUR DORSAL ou Mk X GRAVIS.												
MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>												
MOTS-CLÉS	VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, IMPULSOR												



# POINTS VALUES

Si vous disputez une partie de jeu égal, les coûts en points pour ces figurines et n'importe quel nouvel objet d'équipement à leur disposition se trouvent ci-dessous. Notez que pour déterminer les valeurs en points des unités d'un Chapitre qui utilisent une terminologie différente, utilisez celle d'origine. Par exemple, un Master en armure Phobos est considéré comme un Captain en armure Phobos :

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (sans équipement)
Captain en armure Phobos	1	90
Eliminator Squad	3	18
Impulsor	1	75
Incursor Squad	5-10	19
Infiltrator Squad	5-10	22 (un Infiltrator Helix Adept coûte 32)
Invictor Tactical Warsuit	1	90
Librarian en armure Phobos	1	90
Lieutenant en armure Phobos	1-2	75
Repulsor Executioner	1	215
Suppressor Squad	3	18

ARMES DE TIR	
ARME	POINTS PAR ARME
Arquebuse laser	15
Autocanon Accelerator	10
Autocanon Ironhail jumelé	20
Bordée de missiles Bellicatus	17
Bordée Skytalon Ironhail	5
Canon Incendium	15
Carabine bolter d'élite	0
Carabine bolter Instigator	5
Carabine bolter Instigator de maître	6
Carabine bolter Oculus	0
Carabine bolter Oculus de maître	4
Destructeur laser lourd	40
Fusil bolter de sniper	3
Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée	10

ARMES DE MÊLÉE	
ARME	POINTS PAR ARME
Épée de force	8
Gantelet Invictor	0
Paire de lames de combat	0

AUTRE ÉQUIPEMENT	
OBJET	POINTS PAR OBJET
Cape de camouflage	3
Dispositif de communications Infiltrator	10
Dispositif de communications orbitales	18
Dôme-bouclier	18
Grav-chute	2
Grenades fumigènes	0
Mine disruptrice	10