ADEPTUS ASTARTES

RÈGLES D'ARMÉE

Au combat, les Space Marines font des serments éloquents, en promettant de détruire les ennemis de l'Empereur et d'honorer leur Chapitre, et chacun de ces vœux est sacro-saint. Quand les Anges de la Mort frappent, c'est avec la précision d'un chirurgien et la puissance d'un trait de foudre. Leur expérience et leur expertise stratégique leur permettent de déchiffrer le flux des combats avec une lucidité et une vitesse post-humaine, et ils braquent leur courroux sur une cible prioritaire après l'autre. L'état-major ennemi est annihilé, et ses blindés, son artillerie et ses élites sont écrasés en un clin d'œil. Alors, les Anges de la Mort de l'Empereur se dressent, victorieux, sur un paysage d'épaves fumantes et de cadavres déchiquetés par les bolts, l'honneur du Chapitre enfin satisfait.

SERMENT DE L'INSTANT

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, chaque fois qu'une figurine de votre armée avec cette aptitude fait une attaque qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

CHAPITRES SPACE MARINES

- Si une unité ADEPTUS ASTARTES a un deuxième mot-clé de Faction sur sa fiche technique, ce mot-clé de Faction est le nom du Chapitre de cette unité. Par exemple, Marneus Calgar a à la fois les mots-clés de Faction ADEPTUS ASTARTES et ULTRAMARINES, il est donc issu du Chapitre des Ultramarines.
- Vous ne pouvez pas inclure des unités issues de plus de 1 Chapitre dans votre armée.

ADEPTUS ASTARTES – FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Force Opérationnelle Gladius.

DOCTRINES DE COMBAT

En dix mille ans d'usage, le Codex Astartes a maintes fois prouvé sa valeur de traité martial d'excellence. Les Space Marines respectent sa sagesse et mettent en pratique ses enseignements selon un ensemble de doctrines de combat flexibles auxquelles nul ne peut résister.

Au début de votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 des Doctrines de Combat listées ci-dessous. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active et ses effets s'appliquent à toutes les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée avec cette aptitude. Vous pouvez choisir chaque Doctrine de Combat une seule fois par bataille.

DOCTRINE DEVASTATOR

Le Codex Astartes explique en détail la valeur stratégique d'une puissance de feu écrasante appliquée sur des cibles clés au moment optimal afin d'éliminer les menaces et créer des ouvertures à exploiter.

Cette unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Avancé.

DOCTRINE TACTIQUE

Tandis que les armées se rapprochent et qu'éclatent des fusillades violentes, le Codex expose les stratégies pour prendre l'initiative et combiner la polyvalence avec la puissance de feu.

Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

DOCTRINE D'ASSAUT

Le Codex Astartes est formel sur le fait de porter le coup décisif au corps à corps dans la plupart des engagements. Il présente un large panel de moyens tactiques pour y parvenir.

Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.



ADEPTUS ASTARTES – FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force Opérationnelle Gladius, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Force Opérationnelle Gladius.



2PC

SEULE LA MORT MET FIN AU DEVOIR

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

La certitude d'une mort imminente n'empêche pas un Space Marine d'infliger un ultime châtiment aux ennemis de l'Imperium.

QUAND: À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE: 1 unité ADEPTUS ASTARTES de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET: Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaque a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



ARMURE DU MÉPRIS

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS — STRAT. DE TACTIQUE DE BATAILLE

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.



QUAND: À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE: 1 unité ADEPTUS ASTARTES de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET: Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



HONOREZ LE CHAPITRE

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS - STRAT. DE TACTIQUE DE BATAILLE

Chaque Chapitre s'est taillé sa propre réputation d'héroïsme, que nul frère de bataille ne se permettrait de ternir.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE: 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET: Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [LANCE]. Si votre unité est sous les effets de la Doctrine d'Assaut, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de ces armes également.



1PC

ADEPTUS ASTARTES – FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force Opérationnelle Gladius, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Force Opérationnelle Gladius.



1PC

STRATÉGIE D'ADAPTATION

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADILIS - STRAT DE RUSE STRATÉGIQUE

Les préceptes du Codex Astartes autorisent les tactiques de combat non orthodoxes si elles peuvent conduire à la victoire.

QUAND: À votre phase de Commandement.

CIBLE: 1 unité ADEPTUS ASTARTES de votre armée

EFFET: Choisissez la Doctrine Devastator. Doctrine Tactique ou Doctrine d'Assaut. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active pour cette unité au lieu de tout autre Doctrine de Combat qui est active pour votre armée, même si vous avez déjà choisi cette doctrine à cette bataille.



TEMPÊTE DE FEII

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS - STRAT, DE TACTIQUE DE BATAILLE

Nul ne peut échapper à la colère des Space Marines, et ils frappent où que l'ennemi se cache, en faisant s'abattre leurs tirs pour causer un maximum de dégâts.

QUAND: À votre phase de Tir.

CIBLE: 1 unité ADEPTUS ASTARTES de votre armée

EFFET: Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT]. Si votre unité est sous les effets de la Doctrine Devastator, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de ces armes également.



TACTIQUES D'ESCOUADE

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS - STRAT, DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Space Marines savent précisément quand céder du terrain pour désarçonner l'ennemi avant d'en profiter pour reprendre le combat de plus belle.

QUAND: À la phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie a terminé un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

CIBLE: 1 unité INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES OU MONTÉE ADEPTUS ASTARTES de votre armée qui est à 9" de l'unité ennemie qui vient de terminer ce mouvement.

EFFET: Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6", ou un mouvement Normal de jusqu'à 6" à la place si elle est sous les effets de la Doctrine Tactique.

RESTRICTIONS: Vous ne pouvez pas choisir une unité qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.



1PC

ADEPTUS ASTARTES – FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force Opérationnelle Gladius, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Force Opérationnelle Gladius.

ARMURE D'ARTIFICIER

Confectionnées par les meilleurs artificiers du Chapitre, ces armures ornementées fournissent une protection supérieure, rivalisant avec celle d'une armure Terminator. Ceux qui posent le regard sur le porteur savent que c'est un champion de l'Imperium aui se tient devant eux.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Le porteur a une caractéristique de Sauvegarde de 2+ et l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

L'HONNEUR VÉHÉMENT

Unique strophe d'un texte que l'on dit écrit par l'Empereur, l'Honneur Véhément est en général inscrit sur un parchemin béni et accolé avec un sceau de pureté à l'armure de son porteur. Cette évocation de la colère de l'Empereur est si puissante que celui qui la porte et tous ses frères de bataille sont plongés dans une fureur meurtrière.

Figurine ADEPTUS ASTARTES seulement.
Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de
Force des armes de mêlée du porteur. Tant que le
porteur est sous les effets de la Doctrine d'Assaut,
ajoutez 2 aux caractéristiques d'Attaques et de
Force des armes de mêlée du porteur à la place.

EXPERT DU CODEX

Les commandants des forces de frappe space marines incarnent le génie tactique du Codex Astartes, et sont guidés par sa sagesse dans chacune de leurs réponses stratégiques mesurées, y compris au cœur du brasier de la bataille.

Figurine **CAPITAINE** seulement. Au début de votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, au lieu de choisir une Doctrine de Combat pour qu'elle soit active pour votre armée, vous pouvez choisir la Doctrine Tactique. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette doctrine est active pour l'unité du porteur seulement, même si vous avez déjà choisi cette doctrine comme étant active pour votre armée à cette bataille.

DISCIPLINE DU BOLTER

Le bolter est bien plus qu'une arme pour un Space Marine; c'est un instrument de la divinité humaine qui apporte mort à l'ennemi. Ce commandant a entraîné ses guerriers sans relâche, et lorsque le fruit de cette expérience est combiné aux réflexes surhumains des Space Marines, ses guerriers peuvent produire un torrent de projectiles dévastateur.

Figurine ADEPTUS ASTARTES seulement. Tant que le porteur mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, tant que l'unité du porteur est sous les effets de la Doctrine Devastator, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, un jet de Touche non modifié de 5+ réussi cause une Touche Critique.







Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	2+	4	-1	1
	Fusil bolter de maître	24"	2	2+	4	-1	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

☆	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D	
	Arme de corps à corps	Mêlée	6	2+	4	0	1	
	Arme énergétique de maître	Mêlée	6	2+	5	-2	2	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2	

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Rites de Bataille: Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Heure de Gloire: Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont est équipée cette figurine, et ces armes ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Relique: Le porteur a une caractéristique de PV de 6.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Capitaine Primaris



CAPITAINE PRIMARIS

Commandant des forces de frappe entières de Space Marines depuis le front, les Capitaines donnent l'exemple aux guerriers sous leurs ordres. Ce sont des parangons de génie stratégique bénéficiant de siècles d'expérience, qui reçoivent souvent d'anciens artéfacts du chapitre en récompense de leurs exploits.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter, le fusil bolter de maître et l'arme de corps à corps de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
 - · 1 pistolet à plasma et 1 gantelet énergétique
 - 1 pistolet bolter lourd, 1 arme énergétique de maître et 1 bouclier relique
- L'arme de corps à corps de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - º 1 arme énergétique de maître
 - · 1 gantelet énergétique

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Capitaine Primaris

Cette figurine est équipée de: pistolet bolter; fusil bolter de maître; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS*
- ESCOUADE HELLBLASTER*
- ESCOUADE INFERNUS
- **ESCOUADE INTERCESSOR**
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS
- * Cette figurine ne peut pas être attachée à une ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS à moins d'être équipée d'un bouclier relique, et ne peut pas être attachée à une ESCOUADE HELLBLASTER à moins d'être équipée d'un pistolet à plasma.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Capitaine Primaris



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Gantelet Boltstorm [PISTOLET]	12"	3	2+	4	-1	1
	Fusil bolter lourd de maître	30"	2	2+	5	-1	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme énergétique de maître	Mêlée	6	2+	5	-2	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
	Lame relique [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	2+	5	-2	2
	Épée tronçonneuse relique [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	2+	4	-1	2
	Gantelet relique [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	2+	8	-2	2

FACTION: Meneur, Serment de l'Instant

Rites de Bataille: Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Refus de Céder: À chaque attaque qui cible cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



CAPITAINE EN ARMURE GRAVIS

Engoncé dans une inviolable armure Gravis, un Capitaine space marine peut traverser sans peur les tempêtes de feu des champs de bataille les plus féroces. Revêtir une armure Gravis revient à démontrer la plus grande détermination à écraser l'ennemi, aussi profond qu'il puisse se terrer.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil bolter lourd de maître et l'arme énergétique de maître de cette figurine peuvent être remplacés par:
 - 1 gantelet Boltstorm, 1 gantelet énergétique et 1 épée tronconneuse relique
 - 1 gantelet Boltstorm, 1 gantelet énergétique et 1 lame relique
 - 1 gantelet Boltstorm, 1 gantelet énergétique et 1 gantelet relique

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Capitaine en Armure Gravis

Cette figurine est équipée de : fusil bolter lourd de maître ; arme énergétique de maître.

MENEUR

- ESCOUADE AGGRESSOR
- ESCOUADE ERADICATOR
- ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Carabine bolter Instigator [PRÉCISION]	24"	1	2+	4	-2	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Couteau de combat	Mêlée	6	2+	4	0	1

BASE: Infiltrateurs, Meneur, Discrétion

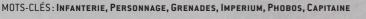
FACTION: Serment de l'Instant

Rites de Bataille: Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Maître du Subterfuge: Après que les joueurs ont déployé leurs armées et déterminé qui a le premier tour, si votre armée inclut une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude, vous pouvez choisir jusqu'à trois unités PHOBOS ADEPTUS ASTARTES, ESCOUADE DE SCOUTS ADEPTUS ASTARTES ou ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS ADEPTUS ASTARTES amies et redéployer toutes ces unités. Ce faisant, une ou plusieurs de ces unités peuvent être placées en Réserve Stratégique, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+





CAPITAINE EN ARMURE PHOBOS

Tous les Space Marines Primaris sont formés à la reconnaissance, la furtivité et le sabotage pendant leur apprentissage dans la 10° Compagnie. En revêtant son armure Phobos, un Capitaine combinera ces compétences avec son incroyable talent martial et son expertise durement acquise, pour diriger des forces de frappes de guerriers Vanguards au cours de dangereuses missions secrètes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Capitaine en Armure Phobos

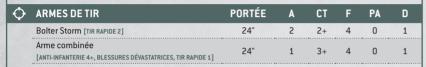
Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter Instigator ; couteau de combat.

MENEUR

- ESCOUADE ELIMINATOR
- **ESCOUADE INCURSOR**
- ESCOUADE INFILTRATOR
- ESCOUADE REIVER
- ESCOUADE DE SCOUTS
- **ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS**







*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
	Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	1

BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Rites de Bataille: Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Glaive de l'Imperium : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour l'unité de cette figurine.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-grenades Auxiliaire : Le porteur a le mot-clé GRENADES.

Bouclier Relique: Le porteur a une caractéristique de PV de 7.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Imperium, Terminator, Capitaine



CAPITAINE EN ARMURE TERMINATOR

Les Capitaines space marines combattent en première ligne, et rares sont les armures leur permettant de le faire avec autant d'efficacité que le modèle Terminator. D'une résistance formidable, une telle armure protège le Capitaine contre tous les tirs ennemis sauf les plus dévastateurs, et lui permet de se déployer par téléportation au cœur du dispositif ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 bouclier relique*
 - 1 arme relique
 - · 1 marteau Thunder
- L'arme relique de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - · 1 poing tronçonneur
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 bouclier relique*
 - · 1 marteau Thunder
- Le bolter Storm de cette figurine et l'arme relique peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.
- Si cette figurine est équipée d'un gantelet énergétique, elle peut être équipée de 1 lancegrenades auxiliaire.
- * Maximum 1 par figurine.

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Capitaine en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; arme relique.

MENEUR

- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
	Bolter de maître	24"	2	2+	4	0	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

×	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	7	2+	4	-1	1	Ī
	Arme de corps à corps	Mêlée	6	2+	4	0	1	
	Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2	
	Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2	
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2	
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	1	

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Rites de Bataille: Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Heure de Gloire: Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont elle est équipée, et ces armes ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Relique: Le porteur a une caractéristique de PV de 6.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Capitaine



CAPITAINE

Les Capitaines space marines ont passé des siècles au sein de leur Chapitre. Ils exigent un dévouement extrême de la part de tous ceux sous leurs ordres. Chaque Space Marine se plie volontiers à cette exigence, en sachant qu'il n'est aucun sacrifice auquel leurs Capitaines n'aient pas déjà consenti, aucun ennemi qu'ils n'ont pas déjà tué, ni aucune difficulté qu'ils n'ont pas déjà affrontée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de maître de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 arme combinée**
 - 1 pistolet à gravitons
 - · 1 lance-flammes léger
 - · 1 pistolet Inferno
 - 1 bolter Storm**
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 bouclier relique*
 - · 1 arme relique
 - · 1 marteau Thunder

- L'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 arme de corps à corps et 1 bouclier relique*
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 arme relique
 - 1 marteau Thunder
- Le bolter de maître et l'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Capitaine

Cette figurine est équipée de: pistolet bolter; bolter de maître; épée tronçonneuse Astartes.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

^{*} Maximum 1 par figurine.

^{**} Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [PISTOLET, FUSION 2]	6"	1	2+	8	-4	D3
	Bolter de maître	24"	2	2+	4	0	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
	Pistolet à plasma — surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

<u>*</u>	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	7	2+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	6	2+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
	Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Réacteur Dorsal, Vol, Grenades, Imperium, Capitaine



BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Ire de l'Ange: Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité.

Rites de Bataille: Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Relique : Le porteur a une caractéristique de PV de 6.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE





MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

CAPITAINE À RÉACTEUR DORSAL

Beaucoup de Capitaines Space Marines favorisent la fureur et la vitesse, et établissent des stratégies ingénieuses pour exploiter ces atouts avec des effets dévastateurs. Guerriers exceptionnels et chefs charismatiques, leur place est en première ligne, et une fois dotés de réacteurs dorsaux, les Capitaines peuvent guider leurs guerriers en pointe de leurs assauts.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de maître de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 arme combinée**
 - 1 pistolet à gravitons
 - · 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - 1 bolter Storm**
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 bouclier relique*
 - o 1 arme relique
 - · 1 marteau Thunder

- L'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 arme de corps à corps et 1 bouclier relique*
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme relique
 - 1 marteau Thunder
- Le bolter de maître et l'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Capitaine à Réacteur Dorsal

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter de maître ; épée tronçonneuse Astartes.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Réacteur Dorsal, Vol, Grenades, Imperium. Capitaine



^{*} Maximum 1 par figurine.

^{**} Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
	Bolter de maître	24"	2	2+	4	0	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
	Pistolet à plasma — surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2
	Bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	2+	4	0	1

X	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	7	2+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	6	2+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
	Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	7	2+	5	-2	1

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut à Grande Vitesse: Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [ASSAUT].

Rites de Bataille: Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Relique: Le porteur a une caractéristique de PV de 7.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Monté, Personnage, Grenades, Imperium, Capitaine



CAPITAINE À MOTO

Quand un Capitaine fonce à la guerre sur une moto space marine, il peut atteindre rapidement les endroits les plus critiques du champ de bataille. Il écarte l'ennemi de son chemin, taille en pièces les fuyards, ou rejoint les Outriders en mission de reconnaissance afin d'élaborer des plans à l'aide de renseignements de première main.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée**
 - · 1 lance-flammes léger
 - · 1 pistolet Inferno
 - · 1 bolter de maître
 - · 1 pistolet à plasma
 - 1 bolter Storm**
 - · 1 bouclier relique*
 - o 1 arme relique
 - · 1 gantelet énergétique

- L'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 arme de corps à corps et 1 bouclier relique*
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 arme relique
- Le pistolet bolter et l'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.
- * Maximum 1 par figurine.
- **Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Capitaine à Moto

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter jumelé ; épée tronçonneuse Astartes.

MENEUR

- ESCOUADE DE MOTOS
- ESCOUADE OUTRIDER



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	2+	4	-1	1
	Fusil bolter de maître	24"	2	2+	4	-1	2
	Pistolet néo-volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	2+	5	0	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1	i
	Arme énergétique de maître	Mêlée	5	2+	5	-2	2	
	Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2	

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Précision Tactique: Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Cible Prioritaire: L'unité de cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm: Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Lieutenant Primaris



LIEUTENANT PRIMARIS

En plus d'être d'excellents stratèges et tacticiens, les Lieutenants Primaris sont des guerriers compétents. Experts dans toutes les armes à feu des Intercessors qui sont généralement sous leurs ordres et aux côtés desquels ils luttent, ils lâchent d'impressionnantes salves de bolts tout en hurlant des ordres et en coordonnant les tirs de leurs frères.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil bolter de maître de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 pistolet à plasma
 - · 1 arme énergétique de maître
 - · 1 gantelet énergétique
- Le pistolet bolter, le fusil bolter de maître et l'arme de corps à corps de cette figurine peuvent être remplacés par 1 pistolet néo-volkite, 1 arme énergétique de maître et 1 bouclier Storm.
- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 pistolet bolter lourd.
- L'arme de corps à corps de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - o 1 arme énergétique de maître
 - · 1 gantelet énergétique

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Lieutenant Primaris

Cette figurine est équipée de: pistolet bolter; fusil bolter de maître; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS
- ESCOUADE HELLBLASTER
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

Vous pouvez attacher cette figurine à 1 des unités ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MAÎTRE DE CHAPITRE lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Lieutenant Primaris



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter spécialisé de maître [PISTOLET, PRÉCISION]	12"		2+			2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	Α	CC	F	PA	D
	Couteau de combat [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	4	0	1

BASE: Meneur, Éclaireurs 6"

FACTION: Serment de l'Instant

Précision Tactique: Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Terreur Mortelle : Tant que cette figurine mène une unité, augmentez de 3" la portée de l'aptitude Troupes de Terreur de l'unité.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Fumée, Grenades, Imperium, Phobos,
Lieutenant en Armure Reiver



MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes

LIEUTENANT EN ARMURE REIVER

Quand un commandant space marine a besoin de plonger un ennemi dans la terreur, il déploie des détachements menés par les Lieutenants revêtus de l'équipement des Escouades Reiver. Sous la direction magistrale d'un Lieutenant, ces forces sont supérieures à la somme de leurs constituants, et poussent des contingents entiers à fuir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Lieutenant en Armure Reiver

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter spécialisé de maître : couteau de combat.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

■ ESCOUADE REIVER

Vous pouvez attacher cette figurine à l'unité ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MAÎTRE DE CHAPITRE lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Fumée, Grenades, Imperium, Phobos,
Lieutenant en Armure Reiver



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Carabine bolter à lunette de maître	24"	2	2+	4	0	2
	•	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••					

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D	ı
	Paire de lames de combat [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	5	2+	4	0	1	

BASE: Frappe en Profondeur, Infiltrateurs, Meneur, Éclaireurs 6"

FACTION: Serment de l'Instant

Précision Tactique: Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Tirer et Disparaître: À votre phase de Tir, après que l'unité de cette figurine a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6".



LIEUTENANT EN ARMURE PHOBOS

Commandants compétents, les Lieutenants peuvent diriger des opérations de reconnaissance, sabotage et assassinat, loin au-delà des lignes impériales. Ce sont des guerriers mortels, et la dernière sensation d'innombrables ennemis a été le contact froid du couteau d'un Lieutenant space marine sur sa nuque.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Lieutenant en Armure Phobos

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter à lunette de maître ; paire de lames de combat.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE INCURSOR
- ESCOUADE INFILTRATOR
- ESCOUADE REIVER

Vous pouvez attacher cette figurine à 1 des unités ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MAÎTRE DE CHAPITRE lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
	Bolter de maître	24"	2	2+	4	0	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
	Pistolet à plasma — surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

<u>*</u>	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	6	2+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	5	2+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	3+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	6	2+	5	-2	1

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Précision Tactique: Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Cible Prioritaire: L'unité de cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm: Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Lieutenant



LIEUTENANT

Les Lieutenants forment le deuxième maillon de la chaîne de commandement des forces de frappe des Space Marines. Outre leurs formidables capacités martiales, ils ont un rôle de multiplicateur de force, car leur maîtrise tactique permet à leurs hommes de s'adapter plus facilement aux aléas de la bataille.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de maître de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 arme combinée**
 - 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma
 - 1 bolter Storm
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - 1 bouclier Storm*

- L'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants:
 - 1 arme de corps à corps et 1 bouclier Storm*
 - · 1 gantelet énergétique
- Le bolter de maître et l'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Lieutenant

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter de maître ; épée tronçonneuse Astartes.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS

Vous pouvez attacher cette figurine à 1 des unités ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MAÎTRE DE CHAPITRE lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

^{*} Maximum 1 par figurine.

^{**} Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

ARCHIVISTE PRIMARIS 6" 4 3+ 4 6+ 1

Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
-	Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3
43	ADVICE DE MÊLÉE	PODTÉE		CC	-	DA	

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Coiffe Psychique: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Forteresse Mentale (Psychique): Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Psyker, Imperium, Tacticus, Archiviste Primaris



ARCHIVISTE PRIMARIS

Les améliorations physiques apportées par les implants Primaris ont grandement bénéficié aux Archivistes. Une force et une endurance immense leur permettent de soutenir plus longtemps leur fureur psychique, et au combat, leur corps entier crépite d'énergie qu'ils projettent sur leurs ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Archiviste Primaris

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Châtiment ; arme de force.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DESOLATOR
- ESCOUADE HELLBLASTER
- ESCOUADE INFERNUS
- **ESCOUADE INTERCESSOR**
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
-	Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	٥,	6	-1	D3

BASE: Infiltrateurs, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Coiffe Psychique: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Suaire (Psychique): Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Discrétion et l'unité ne peut pas être ciblée par des attaques de tir sauf si la figurine attaquante est à 12".

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Psyker, Imperium, Phobos, Archiviste



ARCHIVISTE EN ARMURE PHOBOS

Beaucoup d'Archivistes apprennent l'art de l'occultation et de l'illusion au cours de leur longue et périlleuse formation. Revêtus d'une armure Phobos, ils se rendent au combat et utilisent leurs talents pour embrumer l'esprit de l'ennemi, dérober des plans de bataille dans son esprit, et retourner son ombre contre lui.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Archiviste en Armure Phobos

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Châtiment ; arme de force.

MENEUR

- ESCOUADE ELIMINATOR
- ESCOUADE INCURSOR
- ESCOUADE INFILTRATOR
- ESCOUADE REIVER





Arme de force [PSYCHIQUE]



Mêlée

		41	-	-1	ES
м	124	-			-

BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Coiffe Psychique: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Voile du Temps (Psychique): Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Psyker, Imperium, Terminator, Archiviste



ARCHIVISTE EN ARMURE TERMINATOR

Les pouvoirs des Archivistes d'un Chapitre confèrent un atout psychique redoutable à ses fers de lance d'infanterie. Qu'il s'agisse d'abordages exténuants, de féroces combats urbains ou en première ligne contre des effectifs supérieurs, les Archivistes en armure Terminator consument l'ennemi à l'aide de leur redoutable énergie psychique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée
 - 1 bolter Storm

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Archiviste en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : Châtiment ; arme de force.

MENEUR

- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
-	Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
	Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Psyker, Imperium, Archiviste



BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Coiffe Psychique: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Forteresse Mentale (Psychique): Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes

ARCHIVISTE

Les Archivistes sont les psykers de combat et conservateurs des Space Marines. À l'aide de l'énergie terrifiante qu'ils manipulent, ils peuvent briser le crône d'un ennemi, dresser une barrière de force pour protéger leurs frères des tirs et projeter des décharges de puissance psychique, d'une simple pensée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter
 - 1 arme combinée
 - · 1 pistolet à gravitons
 - · 1 lance-flammes léger
 - · 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma
 - 1 bolter Storm

COMPOSITION D'UNITÉ

1 Archiviste

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Châtiment ; arme de force.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS



CHAPELAIN PRIMARIS B SV PV CD CO G" 4 3+ 4 5+ 1

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D	
	Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2	
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	ı
	Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2	Ī

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Litanie de la Haine: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Chef Spirituel: Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité ADEPTUS ASTARTES amie qui est Ébranlée et à 12" de cette figurine. L'unité n'est plus Ébranlée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Chapelain Primaris



CHAPELAIN PRIMARIS

Le manteau soulevé par la chaleur de la bataille, les Chapelains Primaris avancent en faisant feu de leurs pistolets Absolvor, et leurs oraisons portent en dépit du bruit des combats. Sans répit, ils poussent leurs frères à la victoire, en raffermissant les cœurs et les âmes, quelle que soit la sauvagerie de l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Chapelain Primaris

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor; crozius arcanum.

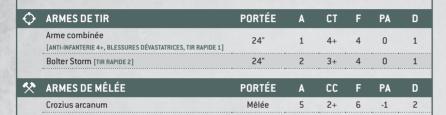
MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS
- ESCOUADE HELLBLASTER
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS







APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

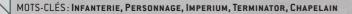
FACTION: Serment de l'Instant

Litanie de la Haine: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Récitation de la Foi : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+





MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

CHAPELAIN EN ARMURE TERMINATOR

Tous les Space Marine sont poussés à la guerre par les litanies de leurs Chapelains, et cette forteresse spirituelle est cruciale, en particulier au beau milieu du sang et des horreurs des abordages et des têtes de pont. Ainsi, les Chapelains sont formés à revêtir la redoutable armure Terminator pour lutter aux côtés de leurs frères de bataille vétérans.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 arme combinée.

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Chapelain en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; crozius arcanum.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR



Crozius arcanum



Mêlée

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Litanie de la Haine: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Catéchisme du Feu: Chaque fois que l'unité de cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" et visible de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont est équipée l'unité de cette figurine ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES] quand elles ciblent cette unité ennemie.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



CHAPELAIN À MOTO

Lorsqu'un Chapelain se rend au front sur une moto modèle Raider, il peut avancer au rythme de la plus rapide des percées blindées. Luttant au cœur de l'action, il exhortera ses frères à arracher la victoire tout en vociférant son catéchisme, et chargera l'ennemi tête baissée, en portant de terribles coups de crozius arcanum.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Chapelain à Moto

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor; fusil bolter jumelé ; crozius arcanum.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE MOTOS
- ESCOUADE OUTRIDER





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

X	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Chapelain



BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Litanie de la Haine: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Chef Spirituel: Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité ADEPTUS ASTARTES amie qui est Ébranlée et à 12" de cette figurine. L'unité n'est plus Ébranlée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



CHAPELAIN

Les Chapelains sont les gardiens de l'esprit de leur Chapitre et de l'âme de ses guerriers. Ils perpétuent les traditions de leur confrérie et en préservent les reliques, tandis que sur le champ de bataille ils hurlent des litanies de haine et de foi, leurs sermons enfiévrés galvanisant les guerriers qui les accompagnent.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter
 - 1 arme combinée
 - · 1 pistolet à gravitons
 - · 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma
 - · 1 bolter Storm
 - · 1 gantelet énergétique

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Chapelain

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; crozius arcanum.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

☆	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Crozius arcanum	Mêlée	5	2+	6	-1	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Réacteur Dorsal, Vol, Imperium, Chapelain



BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Litanie de la Haine: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Exhortation à la Rage: Chaque fois que l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine et jetez 1 D6: sur 4-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles; sur 6, l'unité ennemie subit 3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

CHAPELAIN À RÉACTEUR DORSAL

Il est indispensable que les Chapelains puissent rugir les litanies sur tout le champ de bataille, afin d'attiser la colère de leurs frères de bataille et instiller la peur chez l'ennemi. Avec un réacteur dorsal, un Chapelain peut se ruer là où on a le plus besoin de lui, ou prendre la tête d'assauts furieux sur les positions ennemies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter
 - 1 arme combinée
 - · 1 pistolet à gravitons
 - · 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma
 - o 1 bolter Storm
 - · 1 gantelet énergétique

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Chapelain à Réacteur Dorsal

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; crozius arcanum.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX



MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes





A	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Hache énergétique de l'Omnimessie	Mêlée	4	3+	6	-2	2	
	Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	8	-2	3	

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Techmarine: Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Bénédiction de l'Omnimessie : À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à D3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, chaque fois que cette figurine VÉHICULE fait une attaque, ajoutez 1 au jet de Touche. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par tour.

Vengeance de l'Omnimessie : Si une figurine VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES amie est détruite à 12" de cette figurine, jusqu'à la fin de la bataille, la hache énergétique de l'Omnimessie de cette figurine a une caractéristique d'Attaques de 7.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Techmarine Primaris



TECHMARINE PRIMARIS

Les Techmarines Primaris bravent les tirs adverses pour apaiser l'esprit de la machine des véhicules endommagés, en retirant avec adresse les plaques de blindage noircies pour réparer les câblages et souder les panneaux en place à l'aide de leur servobras et leur mécadendrite.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

1 Techmarine Primaris

Cette figurine est équipée de : bolter de la forge ; pistolet à gravitons ; hache énergétique de l'Omnimessie ; servobras.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- SERVITORS DE L'ASTARTES
- ESCOUADE INTERCESSOR





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Bolter	24"	2	2+	4	0	1
	Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
	Lance-flammes léger [IGNORE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
	Pistolet à plasma — surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

•	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	I
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1	Ī
	Gantelet énergétique	Mêlée	4	3+	8	-2	2	
	Hache énergétique de l'Omnimessie	Mêlée	4	3+	6	-2	2	
	Découpeur à plasma [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	3+	8	-2	2	
	Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	8	-2	3	
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2	

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Techmarine: Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Bénédiction de l'Omnimessie: À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à D3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, chaque fois que cette figurine VÉHICULE fait une attaque, ajoutez 1 au jet de Touche. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par tour.

Vengeance de l'Omnimessie : Si une figurine VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES amie est détruite à 12" de cette figurine, jusqu'à la fin de la bataille, la hache énergétique de l'Omnimessie de cette figurine a une caractéristique d'Attaques de 7.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Techmarine



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

TECHMARINE

Les Techmarines ont une profonde connaissance des mystères de l'Omnimessie, et sont responsables de la maintenance des véhicules blindés de leur Chapitre. Équipés d'un servobras et d'un découpeur à plasma, ils peuvent réparer les dégâts sur le terrain, afin de garder opérationnels les véhicules du Chapitre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter
 - 1 arme combinée*
 - · 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 bolter Storm*
- La hache énergétique de l'Omnimessie de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 marteau Thunder
- Cette figurine peut être équipée de 1 lance-flammes, 1 découpeur à plasma et 1 servobras.
- *Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Techmarine

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; hache énergétique de l'Omnimessie; servobras.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- SERVITORS DE L'ASTARTES
- ESCOUADE TACTIQUE



SERVITORS DE L'ASTARTES



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
	Canon à plasma — standard [déflagration, lourd]	36"	D3	4+	7	-2	1
-	Canon à plasma — surcharge [déflagration, à Risque, Lourd]	36"	D3	4+	8	-3	2

☆	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	I
	Arme de corps à corps	Mêlée	1	5+	3	0	1	
	Servobras de Servitor	Mêlée	1	5+	6	-2	3	

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Blocage Mental: Tant qu'une figurine TECHMARINE mène cette unité, améliorez de 1 les caractéristiques de Capacité de Tir et de Capacité de Combat des armes de tir et de mêlée dont sont équipées ASTARTES SERVITOR les figurines de cette unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Imperium, Servitors de l'Astartes



SERVITORS DE L'ASTARTES

Esclaves cybernétiques monotâche, les servitors sont des combinaisons occultes d'humain lobotomisé et de machine. Pourvus d'augmentations mécaniques, ils assistent les Techmarines sur le champ de bataille, que ce soit en fournissant un tir de couverture ou en effectuant des réparations supplémentaires à l'aide de leurs servobras.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 figurines peuvent avoir leur servobras de Servitor remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd et 1 arme de corps à corps
 - 1 multi-fuseur et 1 arme de corps à corps
 - º 1 canon à plasma et 1 arme de corps à corps

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 4 Servitors de l'Astartes

Chaque figurine est équipée de : servobras de Servitor.

SUITE DE SERVITORS

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité peut rejoindre 1 autre unité de votre armée qui est menée par a TECHMARINE. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, toutes les figurines de cette unité comptent comme faisant partie de l'unité de Gardes du Corps, et l'Effectif Initial de l'unité de Gardes du Corps, et conséquence.



ESCOUADE INTERCESSOR 6" 4 3+ 2 6+ 2

Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]
Pistolet à plasma – surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]

	WATER CONTRACTOR OF THE PARTY O			100	10.00	F 87 9	
Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1
	Lance-grenades Astartes – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
	Lance-grenades Astartes – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

12"

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Ligne, Grenades, Imperium, Tacticus, Escouade Intercessor



APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Objectif Sécurisé: Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement et cette unité est à portée de ce pion d'objectif, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.



ESCOUADE INTERCESSOR

Les Escouades Intercessor peuvent libérer un feu nourri tout en avançant ou en tenant le terrain. Elles ont accès à une gamme d'armes à bolts adaptées à diverses fonctions tactiques, qu'il s'agisse d'attaquer l'ennemi à longue portée ou de nettoyer des complexes de bunkers.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil bolter du Sergent Intercessor peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 lance-flammes léger
 - · 1 pistolet à plasma
 - · 1 arme énergétique
- L'arme de corps à corps du Sergent Intercessor peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - 1 marteau Thunder
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine équipée d'un fusil bolter peut être équipée de 1 lance-grenades Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Intercessor
- 4-9 Intercessors

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; fusil bolter; arme de corps à corps.









FACTION: Serment de l'Instant

Éliminez l'Adversaire: À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, vous pouvez choisir 1 unité INFANTERIE ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques faites avec un pyro-éclateur. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

ESCOUADE INFERNUS

Les Escouades Infernus éliminent les rangs ennemis grâce au déluge de feu déversés par leurs pyro-éclateurs. Ce sont des spécialistes des assauts rapprochés, qui projettent des gerbes de prométhium enflammé dans les tranchées, les bunkers, les ruines denses et la végétation occultante, afin que nul n'échappe à leur courroux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Infernus
- 4-9 Marines Infernus

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; pyro-éclateur; arme de corps à corps.

ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR

6" 4 3+ 2 6+ 2



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1	I
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2	
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1	
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2	
***************************************	· • · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		· • · · · · · · · · · •		•		

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut Percutant: À chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité qui cible une unité ennemie, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'unité ennemie est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Ligne, Grenades, Imperium, Tacticus, Escouade d'Assaut Intercessor



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR

Les Intercessors d'Assaut comptent parmi les unités d'appui rapproché les plus répandues d'un chapitre. Tirant des salves explosives de leurs pistolets bolters lourds tout en s'approchant inexorablement de l'ennemi, les Intercessors d'Assaut chargent ensuite pour éliminer rapidement leurs adversaires grâce à leurs épées tronçonneuses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter lourd du Sergent Intecessor d'Assaut peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet à plasma
- L'épée tronconneuse Astartes du Sergent Intecessor d'Assaut peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder

COMPOSITION D'UNITÉ

- = 1 Sergent Intecessor d'Assaut
- 4-9 Intercessors d'Assaut

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; épée tronçonneuse Astartes.



⊅	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
-	Châtiment – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3
-	Châtiment – feu sorcier focalisé [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-1	D3

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Réacteur Dorsal, Vol, Psyker, Grenades, Imperium, Archiviste



BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Coiffe Psychique: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Puissance des Héros (Psychique): Tant que cette figurine mène une unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité.



MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

ARCHIVISTE À RÉACTEUR DORSAL

Les Archivistes sont des guerriers compétents doués de pouvoirs ésotériques, et ils n'hésiteront pas à se mettre en danger pour endiguer les menaces empyréennes. Grâce à un réacteur dorsal, aucun secret n'est hors d'atteinte d'un Archiviste, et en puisant dans la puissance de l'immaterium, il peut conférer à ses frères de bataille la force de broyer l'ennemi où qu'il se cache.



- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter
 - 1 arme combinée
 - 1 pistolet à gravitons
 - · 1 lance-flammes léger
 - · 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma
 - 1 bolter Storm

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Archiviste à Réacteur Dorsal

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Châtiment ; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D	
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1	
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Paire de lames de combat	Mêlée	5	2+	4	0	1	

APTITUDES

BASE: Infiltrateurs, Insensible à la Douleur 5+, Agent Solitaire, Discrétion

FACTION: Serment de l'Instant

Objectif Prioritaire Identifié: Au début du premier round de bataille, si votre armée inclut une ou plusieurs unités ayant cette aptitude, vous pouvez choisir 1 pion d'objectif sur le champ de bataille pour être l'Objectif Prioritaire. Jusqu'à la fin de la bataille, tant qu'une unité ADEPTUS ASTARTES amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque de cette unité qui cible une unité ennemie se trouvant à portée du pion d'Objectif Prioritaire, relancez tout jet de Blessure de 1.

Se Dérober et Survivre: Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette unité, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Fumée, Imperium, Phobos, Lieutenant avec Arme combinée



LIEUTENANT AVEC ARME COMBINÉE

Certains Lieutenants en armure Phobos sont chargés d'opérer derrière les lignes ennemies, et agissent en tant qu'assassin et collecteurs de renseignements. Le temps que la force space marine principale arrive, ils ont plongé l'ennemi dans le désarroi et réuni une quantité incroyable de données tactiques qui garantiront la réussite de l'offensive.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Lieutenant avec Arme combinée

Cette figurine est équipée de : arme combinée ; paire de lames de combat.

DERNIER SURVIVANT

Cette figurine ne peut pas être choisie pour être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Fumée, Imperium, Phobos, Lieutenant avec Arme combinée



ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR

5"

E

sv

PV

6.

2



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Fusil bolter Lourd [ASSAUT, LOURD]	30"	2	3+	5	-1	1
	Bolter lourd [ASSAUT, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Inflexible Face à l'ennemi: Tant que cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, chaque fois qu'une attaque avec une caractéristique de Dégâts de 1 est allouée à une figurine de cette unité, ajoutez 1 à tout jet de sauvegarde d'armure contre cette attaque.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Ligne, Grenades, Imperium, Gravis, Escouade Lourde Intercessor



MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes

ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR

Revêtus d'une épaisse armure Gravis, les Intercessors Lourds sécurisent le terrain et sont inamovibles en défense. Toujours à l'affût de la moindre contre-attaque adverse, ils tiennent leurs positions en lâchant des salves de bolts lourds qui tiennent l'ennemi en respect, à part peut-être le plus fou.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le fusil bolter lourd de 1 Intercessor Lourd peut être remplacé par 1 bolter lourd.

COMPOSITION D'UNITÉ

- = 1 Sergent Intercessor Lourd
- = 4-9 Intercessors Lourds

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter lourd ; arme de corps à corps.





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D	
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1	Ī
	Carabine bolter d'élite [LOURD]	24"	2	3+	4	0	1	
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1	

APTITUDES

BASE: Infiltrateurs

FACTION: Serment de l'Instant

Omni-brouilleurs: Les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" de cette unité.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Gantelet Helix: Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Dispositif de Communications Infiltrator: Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6: sur 5+, vous gagnez 1PC.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Fumée, Imperium, Phobos, Escouade Infiltrator



ESCOUADE INFILTRATOR

Les Escouades Infiltrator sont des expertes en opérations secrètes, entraînées à l'autosuffisance et à la survie. Équipés d'omni-brouilleurs qui perturbent les communications ennemies, les Infiltrators sèment la dévastation chez l'ennemi avant de le faucher par des salves de bolts précises.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Infiltrator peut être équipé de 1 gantelet Helix.*
- 1 Infiltrator peut être équipé de 1 dispositif de communications Infiltrator.*
- * On ne peut pas prendre ces options sur la même figurine.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Infiltrator
- 4-9 Infiltrateurs

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter d'élite ; arme de corps à corps.





Paire de lames de combat [TOUCHES SOUTENUES 1]

Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Carabine bolter Occulus [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT]	24"	2	3+	4	0	1
	ADMES DE MÊI ÉE						

Mêlée

APTITUDES

BASE: Éclaireurs 6"

FACTION: Serment de l'Instant

Panoplie Multi-spectre: À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs attaques de cette unité à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une unité ADEPTUS ASTARTES amie qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Touche.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Mine Disruptrice: Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" du porteur et jetez 1 D6: sur 2+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles, ou 2D3 blessures mortelles à la place si c'est une unité VÉHICULE.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Fumée, Imperium, Phobos, Escouade Incursor



ESCOUADE INCURSOR

Infanterie légère agressive, les Incursors sont spécialisés dans l'attaque des défenses adverses et la destruction d'éléments fondamentaux. Grâce à une redoutable panoplie d'auspex et de senseurs, ils peuvent voir leurs ennemis à travers les murs et prédire leurs mouvements, puis les éliminer d'une rafale de carabine ou d'un coup de couteau.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

• 1 Incursor peut être équipé de 1 mine disruptrice.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Incursor
- 4-9 Incursors

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; carabine bolter Occulus; paire de lames de combat.



ESCOUADE TACTIQUE

M E SV PV CD CO 6" 4 3+ 2 6+ 2



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
	Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
	Fuseur [Fusion 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
	Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
	Fusil à plasma — surcharge [à RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	4	-2	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Flexibilité Tactique : Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Ligne, Grenades, Imperium, Escouade Tactique



ESCOUADE TACTIQUE

Les Escouades Tactiques ont formé l'épine dorsale des Chapitres space marines pendant dix mille ans. Ayant accès à une grande variété d'armes, elles peuvent balayer les groupes de fantassins adverses, nettoyer le champ de bataille des blindés ou faire des percées dans les rangs ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de 1 Marine Tactique peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes
 - 1 holter lourd*
 - 1 lance-flammes lourd*
 - 1 canon à gravitons*
 - · 1 fusil à gravitons
 - 1 canon laser*
 - 1 fuseur
 - 1 lance-missiles*
 - · 1 multi-fuseur*
 - · 1 canon à plasma*
 - · 1 fusil à plasma
- Le bolter de 1 Marine Tactique peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 lance-flammes
 - o 1 fusil à gravitons
 - 1 fuseur
 - · 1 fusil à plasma

- Le pistolet bolter et le bolter du Sergent Tactique peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning, ou deux armes différentes de la liste suivante:***
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 pistolet bolter
 - 1 holter
 - 1 arme combinée*
 - 1 pistolet à gravitons*
 - · 1 lance-flammes léger*
 - 1 pistolet Inferno*
 - 1 pistolet à plasma*
 - 1 bolter Storm*
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Tactique
- = 9 Marines Tactique

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

^{*}Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

^{**} Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet).

ESCOUADE DE SCOUTS

6" 4

4+

2

6+

1



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Fusil à pompe Astartes [ASSAUT]	18"	2	3+	4	0	1
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Lance-missiles – Frag [déflagration, lourd]	48"	D6	4+	4	0	1
	Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
	Couteau de combat	Mêlée	3	3+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	3	3+	4	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2

APTITUDES

BASE: Infiltrateurs, Éclaireurs 6"

FACTION: Serment de l'Instant

Tactiques de Guérilla: À la fin du tour adverse, si cette unité est à plus de 6" des figurines ennemies, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Fumée, Imperium, Escouade de Scouts



MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes

ESCOUADE DE SCOUTS

Néophytes space marines, les Scouts apprennent à combattre au cours de missions audacieuses en étant détachés de la force principale. Menés par des sergents vétérans chevronnés, ils s'infiltrent dans les positions ennemies, dégagent les zones de saut potentielles, tendent des embuscades, sabotent les lignes de ravitaillement et remplissent toutes sortes d'autres objectifs pour affaiblir l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 fusil à pompe Astartes
 - · 1 couteau de combat
- Le bolter de 1 Scout peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-missiles

- Le pistolet bolter et le bolter du Sergent Scout peuvent être remplacés par deux armes différentes de la liste suivante .**
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 pistolet bolter
 - · 1 bolter
 - 1 arme combinée*
 - 1 pistolet à gravitons*
 - 1 lance-flammes léger*
 - 1 pistolet Inferno*
 - · 1 pistolet à plasma*
 - · 1 bolter Storm*
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Scout
- = 4-9 Scouts

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

^{*}Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

^{**} Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet).

ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS

6"

4

V PV

PV

CD

1



💠	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
	Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
	Fusil de sniper de Scout [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	4	-2	2

🛠 ARMES D	E MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	rps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE: Infiltrateurs, Discrétion

FACTION: Serment de l'Instant

Positions Cachées: Cette unité peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 12".

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Fumée, Imperium, Escouade de Scouts Snipers



ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS

Combinant leurs talents en infiltration et en opérations clandestines avec le tir d'élite enseigné par des Sergents Vétérans, les Escouades de Scouts équipés de fusils de sniper sont de terribles assassins. Ils peuvent abattre les commandants adverses ou faire détoner les réservoirs des véhicules pour semer la confusion chez l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

■ Le fusil de sniper de Scout de 1 Scout Sniper peut être remplacé par 1 lance-missiles.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Scout Sniper
- 4-9 Scout Snipers

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil de sniper de Scout ; arme de corps à corps.



CHAMPION DE COMPAGNIE PRIMARIS



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	Α	СС	F	PA	D
	Arme énergétique de maître [PRÉCISION]	Mêlée	5	2+	5	-2	2

APTITUDES

RASE · Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

L'Honneur ou la Mort : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour l'unité, et vous pouvez cibler l'unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, même si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

Supériorité Martiale : À chaque attaque de mêlée de cette figurine qui cible une unité PERSONNAGE, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, CHAMPION DE COMPAGNIE PRIMARIS



MOTS-CLÉS DE FACTION: **ADEPTUS ASTARTES**

CHAMPION DE COMPAGNIE PRIMARIS

Chargés de faire respecter l'honneur martial de leurs frères de bataille, Les Champions de Compagnie Primaris sont des bretteurs chevronnés. Ce sont des combattants vétérans et des duellistes hors pair qui fauchent les ennemis ordinaires jusqu'à atteindre les plus grands champions adverses et les humilier en combat singulier.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Champion de Compagnie Primaris

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; arme énergétique de maître.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS







Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2
	Pistolet Reductor [PISTOLET]	3"	1	3+	4	-4	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

۱Đ	ш	ш	DES	
31			,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Narthecium: Tant que cette figurine mène une unité, à votre phase de Commandement, vous pouvez restituer 1 figurine détruite [hormis les figurines Personnage] à l'unité.

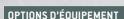
Récupération de Génogerme : Quand l'unité de Gardes du Corps de cette figurine est détruite, jetez 1 D6 : sur 2+, vous gagnez 1PC.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus,
Apothicaire Primaris



APOTHICAIRE PRIMARIS

Outre la chirurgie de terrain, le devoir des Apothicaires est de récupérer le génogerme des défunts, et préserver ainsi le Chapitre pour les générations futures. À cette fin, l'Apothicaire Primaris est équipé pour apporter la paix à ceux qui ne peuvent pas être sauvés, et extraire efficacement leurs précieuses glandes progénoïdes.



Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Apothicaire Primaris

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor; pistolet Reductor; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DESOLATOR
- **ESCOUADE HELLBLASTER**
- ESCOUADE INFERNUS
- **ESCOUADE INTERCESSOR**
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités cidessus même si 1 figurine CAPITAINE, MAÎTRE DE CHAPITRE ou LIEUTENANT lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus,
Apothicaire Primaris





 •	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Précision Chirurgicale: Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Vivispectrum: Si l'unité de cette figurine détruit une unité ennemie grâce à une attaque de mêlée, jusqu'à la fin de la bataille, cette figurine a une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 9.



APOTHICAIRE BIOLOGIS

Engoncé dans une armure Gravis, l'Apothicaire Biologis peut avancer à travers les tirs ennemis les plus nourris, son vivispectrum prêt à recueillir des échantillons biologiques pour analyse ultérieure, qu'il s'agisse de chair xéno, de contenant d'armes virales ou de génotechnologie ésotérique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Apothicaire Biologis

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE AGGRESSOR
- ESCOUADE ERADICATOR
- ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités cidessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MÂTRE DE CHAPITRE lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
쏫	ARMES DE MÊLÉE Arme de corps à corps	PORTÉE Mêlée	A	CC 2+	F 4	PA 0	D 1

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Bannière Astartes : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

Devoir Indéfectible: Tant que cette figurine est à portée d'un pion d'objectif et/ou à 6" du centre du champ de bataille, cette figurine a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus,
Doyen Primaris



DOYEN PRIMARIS

Les Doyens ont la charge de brandir les précieux étendards du Chapitre.
Ces reliques glorieuses ont été présentes lors des batailles les plus notables du Chapitre, le travail de leur étoffe commémorant d'innombrables campagnes et faits héroïques. Ce sont des symboles de dévouement désintéressé et de l'indéfectible loyauté des frères de bataille.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 Le fusil bolter et l'arme de corps à corps de cette figurine peuvent être remplacés par 1 arme énergétique.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Doyen Primaris

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; fusil bolter; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE HELLBLASTER
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS
- ESCOUADE DESOLATOR

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités cidessus même si 1 figurine CAPITAINE, MAÎTRE DE CHAPITRE ou LIEUTENANT figurine lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus,
Doyen Primaris





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1



BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Bannière Astartes: Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

Actes d'Héroïsme : Une fois par bataille, quand cette figurine est choisie pour combattre, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité de cette figurine.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus,
Doyen Bladeguard



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

DOYEN BLADEGUARD

Les Doyens Bladeguards ont l'honneur de brandir les précieux étendards de leur Chapitre au combat. Les plus révérées de ces bannières incorporent les restes de héros défunts du Chapitre, dont la présence incite les frères de bataille à surpasser les exploits de ces parangons du passé.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Doyen Bladeguard

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

■ ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS

Vous pouvez attacher cette figurine à l'unité ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE, MAÎTRE DE CHAPITRE ou LIEUTENANT lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Grenades, Imperium, Tacticus, Doyen Bladeguard





Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE]	Mêlée	4	3+	8	-2	2
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	2+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	5	2+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	3+	8	-2	2

Mêlée

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Bannière Astartes: Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité.

Levez Haut la Bannière: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche si l'unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si l'unité est En Dessous de son Demi-effectif.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm de Terminator: Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 6.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



DOYEN EN ARMURE TERMINATOR

Brandir les bannières sacrées des Space Marines est une tâche cruciale. Elles sont des symboles de la puissance du Chapitre, et les Space Marines donneront volontiers leur vie pour les préserver. Cela fait des Doyens des cibles privilégiées. Engoncés d'une armure Terminator, ils sont quasi insensibles aux tirs ennemis, afin que l'étendard flotte toujours fièrement au vent.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le gantelet énergétique de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 poing tronconneur
 - · 1 arme de corps à corps
 - 1 arme énergétique
 - 1 marteau Thunder
- Le bolter Storm et le gantelet énergétique de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 paire de griffes Lightning
 - · 1 marteau Thunder et 1 Terminator bouclier Storm

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Doyen en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : bolter Storm; gantelet énergétique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE TERMINATOR
- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités cidessus même si 1 figurine CAPITAINE, MAÎTRE DE CHAPITRE ou LIEUTENANT lui est déjà attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.



ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
	Pistolet néo-volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	3+	5	0	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme énergétique de maître	Mêlée	4	3+	5	-2	2

APTITUDES

FACTION · Serment de l'Instant

Bladeguards: Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 des aptitudes suivantes à appliquer aux figurines de cette unité jusqu'à la fin de la phase :

- Épées de l'Imperium : À chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.
- Boucliers de l'Imperium : À chaque jet de sauvegarde invulnérable pour une figurine de cette unité, relancez tout jet de sauvegarde de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS



MOTS-CLÉS DE FACTION: **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS

Les vétérans Bladeguards sont des guerriers qui avancent inexorablement en brandissant leurs lames, tels les nobles chevaliers des légendes. Détachés de la 1^{re} Compagnie de leur Chapitre, chacun de ces Space Marines aguerris a combattu sur d'innombrables mondes pour défendre l'Imperium.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter lourd du Sergent Vétéran Bladeguard peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 pistolet néo-volkite
 - 1 pistolet à plasma

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Vétéran Bladeguard
- = 2-5 Vétérans Bladeguards

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; arme énergétique de maître.



ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR

M E SV PV CD CO 6" 4 3+ 3 6+ 1



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
	Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	1
	Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
	Fusil à plasma — standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
	Fusil à plasma — surcharge [à RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
	Lame de Champion [PRÉCISION]	Mêlée	4	3+	5	-2	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	4	-2	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Narthecium: Tant que cette unité inclut un Apothicaire, à votre phase de Commandement, vous pouvez restituer 1 figurine détruite (hormis les figurines PERSONNAGE) à cette unité.

Bannière Astartes : Tant que cette unité inclut un Doyen de Compagnie, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

L'Honneur ou la Mort: Tant que cette unité inclut un Champion de Compagnie, ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour cette unité et vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, même si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Astartes : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.



ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR

Les Escouades d'État-major accompagnent les officiers supérieurs du Chapitre. Ces vétérans et spécialistes servent de garde d'honneur et de soutien à un commandant. Les Champions défendent leur Compagnie par l'excellence martiale, les Doyens en gardent les bannières et les Apothicaires soignent les blessés et préservent le génogerme des morts.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 lance-flammes léger*
 - · 1 pistolet à gravitons*
 - · 1 pistolet Inferno*
 - · 1 pistolet à plasma*
- Chaque Vétéran de Compagnie (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 bouclier Astartes.
- Chaque Vétéran de Compagnie (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter et son bolter remplacés par 1 paire de griffes Lightning.
- Le pistolet bolter du Doyen de Compagnie peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter
 - 1 arme combinée*
- * Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

- Chaque Vétéran de Compagnie (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 bouclier Astartes
 - · 1 arme combinée*
 - · 1 lance-flammes
 - 1 bolter lourd*
 - 1 lance-flammes lourd*
 - 1 canon à gravitons*
 - o 1 fusil à gravitons
 - 1 canon laser*
 - o 1 fuseur
 - 1 lance-missiles*
 - 1 multi-fuseur*
 - · 1 canon à plasma*
 - 1 bolter Storm*
 - · 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Apothicaire
- 1 Doyen de Compagnie
- = 1 Champion de Compagnie
- 2 Vétérans de Compagnie

L'Apothicaire est équipé de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.

Le Doyen de Compagnie est équipé de : pistolet bolter; arme de corps à corps.

Le Champion de Compagnie est équipé de : pistolet bolter; lame de Champion : bouclier Astartes.

Chaque Vétéran de Compagnie est équipé de : pistolet bolter; bolter, arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Imperium, Escouade d'État-major



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS

1
1
1
D3
1
2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme patrimoniale	Mêlée	4	3+	5	-1	1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut de Vanguards: Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm: Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Imperium, Escouade de Vétérans Vanguards



MOTS-CLÉS DE FACTION: **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS

Les Vétérans Vanguards sont des experts du corps à corps ayant des décennies d'expérience. Ils reçoivent les meilleures armes de l'arsenal de leur Chapitre. Leur talent hors pair et leur armement incomparable les classent parmi les spécialistes de l'assaut les plus redoutables de tout l'Imperium.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 bouclier Storm
 - · 1 pistolet à gravitons
 - · 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma

COMPOSITION D'UNITÉ

- = 1 Sergent Vétéran Vanguard
- = 4-9 Vétérans Vanguards

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; arme patrimoniale.



ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX

12" 4

31

PV

CD

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma — surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Pistolet bolter [PISTOLET] Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET] Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET] Pistolet à plasma — standard [PISTOLET]	Pistolet bolter [PISTOLET] 12" Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET] 12" Lance-flammes léger 12" IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] 6" Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET] 5"	Pistolet bolter [PISTOLET]	Pistolet bolter [PISTOLET] 12" 1 3+ Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET] 12" 1 3+ Lance-flammes léger 12" D6 N/A RIGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] 6" 1 3+ Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET] 6" 1 3+ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET] 12" 1 3+	Pistolet bolter [PISTOLET] 12" 1 3+ 4 Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET] 12" 1 3+ 4 Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] 12" D6 N/A 3 Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET] 6" 1 3+ 8 Pistolet à plasma – standard [PISTOLET] 12" 1 3+ 7	Pistolet bolter [PISTOLET] 12" 1 3+ 4 0 Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET] 12" 1 3+ 4 -1 Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT] 12" D6 N/A 3 0 Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET] 6" 1 3+ 8 -4 Pistolet à plasma – standard [PISTOLET] 12" 1 3+ 7 -2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme patrimoniale	Mêlée	4	3+	5	-1	1

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut de Vanguards: Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm: Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Réacteur Dorsal, Vol, Imperium, Escouade de Vétérans Vanguards à Réacteurs dorsaux



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX

Sur le champ de bataille, les Escouades de Vétérans Vanguards à réacteurs dorsaux sont des troupes de riposte rapide sans pareil, doublées de briseurs de lignes. Ils arriveront au moment et à l'endroit idéal dans des traînées de flammes pour lancer un assaut décisif ou briser une incursion ennemie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 bouclier Storm
 - 1 pistolet à gravitons
 - 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Vétéran Vanguard à Réacteur Dorsal
- 4-9 Vétérans Vanguards à Réacteurs dorsaux

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; arme patrimoniale.



ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

6"

E

V

PV

CD

1



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
	Pistolet bolter de Sternguard [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Fusil bolter de Sternguard [ASSAUT, BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, TIR RAPIDE 1]	24"	2	3+	4	-1	1
	Bolter lourd de Sternguard [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2

🛠 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Exercices au Bolter: Une Fois par bataille, à votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites à cause de ces attaques, cette unité peut tirer à nouveau.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Imperium, Tacticus, Escouade de Vétérans Sternguards



ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

Les Vétérans Sternguards possèdent un calme imperturbable, et sont réputés parmi leurs frères pour leur visée exemplaire lors des batailles les plus âpres. Maîtrisant toutes les armes de tir du Chapitre, ils sont toujours à l'endroit où leurs salves infaillibles causeront le plus de dégâts à l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son fusil bolter de Sternguard remplacé par 1 arme combinée.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le fusil bolter de Sternguard de 1 Vétéran Sternguard peut être remplacé par 1 bolter lourd de Sternguard.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Vétéran Sternguard
- 4-9 Vétérans Sternguards

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter de Sternguard ; fusil bolter de Sternguard ; arme de corps à corps.





¢	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter Absolvor [PISTOLET]	18"	1	3+	5	-1	2
						-	
×	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Tempormortis : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité a l'aptitude Combat en Premier.

Fureur Silencieuse: Chaque fois que cette figurine détruit une figurine PERSONNAGE ennemie, jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa lame relique d'exécuteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

4+

^{*} Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques de mêlée.

JUDICATEUR

Ayant fait vœu de silence, les Judicateurs ne prêchent pas, mais leurs actes sont une litanie de fureur. Tenant un tempormortis dans une main et une immense épée dans l'autre, ils doivent prouver leur valeur au combat pour rejoindre l'ordre des Chapelains, par des actes de dévotion et l'élimination de leurs ennemis.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Judicateur

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter Absolvor; lame relique d'exécuteur.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS





Couteau de combat [PRÉCISION]

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Carabine bolter [PRÉCISION]	24"	2	3+	4	0	1
	Pistolet bolter spécialisé [PISTOLET, PRÉCISION]	12"	1	3+	4	-1	1
4,3	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D

Mêlée

APTITUDES

BASE: Éclaireurs 6"

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut Effroyable: Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ayant cette aptitude doit faire un test d'Ébranlement.

Troupes de Terreur (Aura): Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette unité, chaque fois que cette unité ennemie fait un test d'Ébranlement ou de Commandement, soustrayez 1 à ce test.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-grappin: Chaque fois que l'unité du porteur fait un mouvement Normal, d'Avance, de Retraite ou de Charge, ignorez les distances verticales pour déterminer la distance totale que peut parcourir le porteur lors de ce mouvement.

Grav-chute Reiver: Le porteur a l'aptitude Frappe en Profondeur.

ESCOUADE REIVER

Troupes de terreur d'insertion rapide, les Escouades Reiver se déploient fréquemment en usant de leurs grav-chutes et ailerons directionnels pour atterrir avec une grande précision. Opérant avec une discrétion quasi parfaite pour atteindre les positions optimales depuis lesquelles frapper, les Reivers déchaînent alors leur fureur, et se précipitent en poussant des hurlements amplifiés tout en tirant en rafale.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir leur couteau de combat remplacé par 1 carabine bolter.
- Si le Sergent Reiver est équipé de 1 carabine bolter, il peut être équipé de 1 couteau de combat.
- Toutes les figurines de cette unité peuvent chacune être équipées de 1 grav-chute Reiver.
- Toutes les figurines de cette unité peuvent chacune être équipées 1 lance-grappin.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Reiver
- 4-9 Reivers

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter spécialisé ; couteau de combat.



ESCOUADE AGGRESSOR

5" 6

3+

Gantelets énergétiques [JUMELÉ]

PV

6+

1



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Gantelets Boltstorm automatiques [JUMELÉ]	18"	3	3+	4	0	1
	Gantelets Flamestorm [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6+1	N/A	4	0	1
	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
4,3	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	LL	E	PΛ	n

Mêlée

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Puissance de Feu Rapprochée: À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité qui cible la cible éligible la plus proche, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

ESCOUADE AGGRESSOR

Capables d'opérer en fer de lance dévastateur ou de briser les attaques ennemies les plus déterminées, les Aggressors sont des bastions de céramite ambulants. Ils excellent dans les combats à courte portée et déversent des torrents de bolts ou de flammes avant de broyer l'ennemi dans leurs gantelets énergétisés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacune leurs gantelets Flamestorm remplacés par 1 gantelets Boltstorm automatiques et 1 lance-grenades Fragstorm.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aggressor Sergent
- 2-5 Aggressors

Chaque figurine est équipée de : gantelets Flamestorm ; gantelet énergétique.



ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR



*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Balise de Téléportation: Au début de la bataille, vous pouvez placer 1 pion de Balise de Téléportation pour cette unité n'importe où sur le champ de bataille hors de la zone de déploiement adverse. En ce cas, une fois par bataille, vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Arrivée Précipitée pour OPC, mais en résolvant ce Stratagème, vous devez placer cette unité à 3" à l'horizontale de ce pion et à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Ce pion est alors retiré.

Assaut Terminatus: Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement de cette unité doit faire un test d'Ébranlement.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm: Le porteur a une caractéristique de PV de 4.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



MOTS-CLÉS DE FACTION: **ADEPTUS ASTARTES**

ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR

Les Escouades d'Assaut Terminator sont équipées d'armes de corps à corps dévastatrices, idéales pour les actions d'avant-garde et les abordages. Les Terminators se précipitent pour engager le combat contre les guerriers ennemis les plus redoutables, les lacérant avec des griffes Lightning ou leur brisant le crâne à coups de marteau Thunder.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son marteau Thunder et son bouclier Storm remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Assaut Terminator Sergent
- 4-9 Assaut Terminators

Chaque figurine est équipée de : marteau Thunder; bouclier Storm.





M E SV PV CD CO 5" 5 2+ 3 6+ 1



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
	Lance-missiles Cyclone — Frag [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	4	0	1
	Lance-missiles Cyclone — Krak	36"	2	3+	9	-2	D6
	Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

<u>*</u>	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE]	Mêlée	3	4+	8	-2	2	
	Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2	
	Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1	

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION · Serment de l'Instant

Balise de Téléportation: Au début de la bataille, vous pouvez placer 1 pion de Balise de Téléportation pour cette unité n'importe où sur le champ de bataille hors de la zone de déploiement adverse. En ce cas, une fois par bataille, vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Arrivée Précipitée pour OPC, mais en résolvant ce Stratagème, vous devez placer cette unité à 3" à l'horizontale de ce pion et à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Ce pion est alors retiré.

Colère de l'Élite: À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs aux caractéristiques de Capacité de Tir ou de Capacité de Combat et/ou au jet de Touche de cette attaque. De plus, à chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible l'unité ennemie que vous avez choisie pour l'aptitude Serment de l'Instant à ce tour, ajoutez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Imperium, Terminator, Escouade Terminator



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE TERMINATOR

L'armure Terminator est une merveille de technologie qui permet à son porteur de survivre à tout, qu'il s'agisse des contraintes de la téléportation ou du pilonnage de l'artillerie. Ainsi équipées, les Escouades Terminator peuvent apparaître au beau milieu de l'ennemi ou avancer inexorablement sur le champ de bataille tout en tirant avec leurs armes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le bolter Storm de 1 Terminator peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon d'assaut
 - 1 lance-flammes lourd
 - 1 lance-missiles Cyclone et 1 bolter Storm.*
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son gantelet énergétique remplacé par 1 poing tronçonneur.
- *Le bolter Storm de cette figurine ne peut pas être remplacé.

COMPOSITION D'UNITÉ

- = 1 Sergent Terminator
- 4-9 Terminators

Le Sergent Terminator est équipé de : bolter Storm; arme énergétique.

Chaque Terminator est équipé de : bolter Storm ; gantelet énergétique.



ESCOUADE TERMINATOR RELIC

5" 5

SV

PV

6+

1



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
• •	Combi-bolter [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Éclateur à plasma – standard	18"	2	3+	7	-2	1
	Éclateur à plasma — surcharge [ÀRISQUE]	18"	2	3+	8	-3	2
	Autocanon Reaper [BLESSURES DÉVASTATRICES, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	3+	7	-1	1
	Chargeur volkite [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	2	3+	5	0	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Colère de l'Élite: À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs aux caractéristiques de Capacité de Tir ou de Capacité de Combat et/ou au jet de Touche de cette attaque. De plus, à chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible l'unité ennemie que vous avez choisie pour l'aptitude Serment de l'Instant à ce tour, ajoutez 1 au jet de Touche.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Harnais Lance-grenades : Le porteur a le mot-clé GRENADES.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Imperium, Terminator, Escouade Terminator Relic



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE TERMINATOR RELIC

Maints Chapitres possèdent des armures Terminator qui datent de la Grande Croisade, comme les modèles Cataphractii ou Tartaros. Chacune est une relique révérée du Chapitre, et les privilégiés qui les portent luttent avec d'autant plus d'ardeur en sachant quel legs de gloire et de sacrifice repose sur leurs épaules.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter du Sergent Terminator Relic peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 éclateur à plasma
 - 1 chargeur volkite
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le combi-bolter de 1 Terminator Relic peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 lance-flammes lourd
 - · 1 autocanon Reaper
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine peut être équipée de 1 harnais lance-grenades.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son gantelet énergétique remplacé par 1 arme énergétique.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son gantelet énergétique remplacé par 1 poing tronçonneur.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son combi-bolter et son gantelet énergétique remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Terminator Relic
- 4-9 Terminators Relic

Chaque figurine est équipée de : combi-bolter; gantelet énergétique.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE D'ASSAUT CENTURION



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolters Centurion [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	24"	3	3+	4	0	1
Lance-flammes jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	3+	9	-4	D6
ADMES DE MÊLÉE	PODTÉE		CC	-	DA	

1								
	Bolters Centurion [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	24"	3	3+	4	0	1	1
	Lance-flammes jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	4	0	1	ı
	Fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	3+	9	-4	D6	I
	4 B. 4 E. 8 E. 8 É. É.	PODEÉE	_	- 00				ł
ς_	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	и	ı
	Foreuses de siège [JUMELÉ]	Mêlée	3	3+	10	-2	3	l

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Protocoles Annihilator: Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] quand elles ciblent des unités Monstre, Véhicule ou Fortification.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

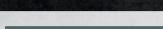
Lanceur d'Assaut Centurion : Le porteur a le mot-clé GRENADES.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Imperium, Centurion, Escouade d'Assaut Centurion



ESCOUADE D'ASSAUT CENTURION

Rares sont les technologies plus adaptées à la guerre de siège que l'exo-harnais Centurion. Avançant sous le feu nourri de l'ennemi, les Escouades d'Assaut Centurion utilisent leurs foreuses de siège rugissantes pour éventrer les bunkers et les blindés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son lance-flammes jumelé remplacé par 1 fuseur jumelé.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir ses bolters Centurion remplacés par 1 lanceur d'assaut Centurion.



COMPOSITION D'UNITÉ

- = 1 Sergent Centurion d'Assaut
- = 2-5 Centurions d'Assaut

Chaque figurine est équipée de : lance-flammes jumelé ; foreuses de siège ; bolters Centurion.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

ESCOUADE CENTURION DEVASTATOR

4" 7

2+

4

6

6+

2





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolters Centurion [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	24"	3	3+	4	0	1
	Lance-missiles Centurion [déflagration]	36"	D3	3+	9	-2	D3
	Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	24"	3	3+	6	-1	3
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
	Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

🛠 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poings de Centurion	Mêlée	3	4+	5	-1	2

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Protocoles Decimator: À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.



ESCOUADE CENTURION DEVASTATOR

Les Escouades Centurion Devastator dominent le champ de bataille, où la présence d'une seule unité est généralement décisive. Elles opèrent souvent en conjonction avec des escorteurs Stormraven, qui transportent alors les Space Marines dans leur imposant harnais jusqu'à leur position suivante, où ils jouent le rôle de base de tir blindée.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir ses Bolters Centurion remplacés par 1 lance-missiles Centurion.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son canon à gravitons remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 bolter lourd jumelé
 - · 1 canon laser jumelé

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Centurion Devastator
- 2-5 Centurions Devastator

Chaque figurine est équipée de : canon à gravitons ; bolters Centurion ; poings de Centurion.



EXO-HARNAIS TACTIQUE INVICTOR





Ф.	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D	
	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1	
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2	
	Canon Incendium [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	1	
	Autocanon Ironhail jumelé [JUMELÉ]	48"	3	3+	9	-1	3	
	Mitrailleuse Ironhail jumelée [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1	

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Gantelet Invictor	Mêlée	5	3+	14	-2	3

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3, Éclaireurs 8"

FACTION: Serment de l'Instant

Soutien en Combat: Une fois par tour, à la phase de Tir adverse, quand une unité INFANTERIE PHOBOS ADEPTUS ASTARTES amie à 6" de cette figurine est choisie comme cible d'une attaque, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, après que l'unité de la figurine ennemie a résolu ses attaques, cette figurine peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais en résolvant ces attaques elle peut seulement cibler cette unité ennemie (et seulement si c'est une cible éligible).

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, PHOBOS, **EXO-HARNAIS TACTIQUE INVICTOR**



EXO-HARNAIS TACTIQUE INVICTOR

Pourvu de réacteurs et de servomoteurs silencieux, l'Exo-harnais Tactique Invictor est un marcheur de combat idéalement conçu pour soutenir les opérations des Vanguards et agir indépendamment de la force de frappe space marine principale. Au combat, il est piloté par un spécialiste qui se voue à protéger ses frères de bataille.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

• Le canon Incendium de cette figurine peut être remplacé par 1 autocanon Ironhail jumelé.

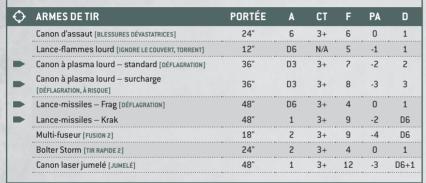
COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Exo-harnais Tactique Invictor

Cette figurine est équipée de : lance-grenades Fragstorm; bolter lourd; canon Incendium; mitrailleuse Ironhail jumelée; gantelet Invictor.







*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	6	0	1
	Arme de mêlée de Dreadnought	Mêlée	5	3+	12	-2	3

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Véhicule, Marcheur, Fumée, Imperium, Dreadnought



BASE: Destruction Néfaste 1

FACTION: Serment de l'Instant

Sagesse des Anciens (Aura): Tant qu'une unité INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de Touche de 1.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

DREADNOUGHT

Les Dreadnoughts sont des marcheurs de combat bipèdes pilotés par des héros du Chapitre tombés au combat des siècles plus tôt, maintenus en vie grâce à une technologie ésotérique dans l'antique sarcophage placé au cœur de chaque Dreadnought. Équipés d'armes lourdes dévastatrices, ils peuvent annihiler l'ennemi à distance ou le broyer en mêlée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon d'assaut de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 canon à plasma lourd
 - 1 multi-fuseur
 - · 1 canon laser jumelé
- L'arme de mêlée de Dreadnought et le bolter Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-missiles et 1 arme de corps à corps
 - · 1 lance-flammes lourd et 1 arme de mêlée de Dreadnought

COMPOSITION D'UNITÉ

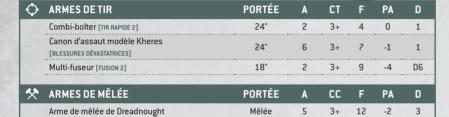
- 1 Dreadnought

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut ; bolter Storm ; arme de mêlée de Dreadnought.



DREADNOUGHT CONTEMPTOR





APTITUDES

RASE · **Destruction Néfaste 1**

FACTION: Serment de l'Instant

Même Dans la Mort, Je Sers : La première fois que cette figurine est détruite, retirez-la du jeu sans résoudre son aptitude Destruction Néfaste. Puis, à la fin de la phase, jetez 1 D6: sur 2+, replacez cette figurine sur le champ de bataille aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des unités ennemies, avec D6 PV restants.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



DREADNOUGHT CONTEMPTOR

Durant la Grande Croisade, des centaines de Dreadnoughts Contemptor arpentaient le champ de bataille au nom de l'Empereur. Il n'en reste à présent qu'une poignée. Ils ne sont pas moins redoutables pour cette raison, dotés de générateurs de champ atomantique qui les protègent tandis qu'ils manient des armes capables d'annihiler les fantassins comme les blindés.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

■ Le multi-fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 canon d'assaut modèle Kheres.



■ 1 Dreadnought Contemptor

Cette figurine est équipée de : combi-bolter ; multi-fuseur ; arme de mêlée de Dreadnought.





		-	- OV		עט	LU						100
6	1	0	2+	8	6+	3			0			
									0000	1000		
Φ	ARMES	DE T	IR			PORTÉE	A	СТ	F	PA	D	AF
	Lance-fla	amme	s lourd [IGN	ORE LE COUVE	RT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1	ВА
	Missile ti	raqueu	ır (TIR UNIQUI	E]		48"	1	2+	14	-3	D6	
	Tir Uniqu	е : Le	porteur pe	ut tirer une	seule fois pa	ar bataille avec ce	ette arm	e.	•			FA
	Bolter Hu	ırrican	e [TIR RAPIDE	6 JUMELÉT		24"	6	3+	4	Ω	1	Pro

Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.										
24"	6	3+	4	0	1					
12"	1	3+	9	-4	D6					
24"	2	3+	4	0	1					
	24" 12"	24" 6 12" 1	24" 6 3+ 12" 1 3+	24" 6 3+ 4 12" 1 3+ 9	24" 6 3+ 4 0 12" 1 3+ 9 -4					

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poing tronçonneur de Dreadnought [ANTI-VÉHICULE]	Mêlée	4	3+	12	-2	3
	Arme de mêlée de Dreadnought	Mêlée	5	3+	12	-2	3
	Marteau sismique	Mêlée	3	3+	14	-3	D6+2

PTITUDES

ASE: Destruction Néfaste 1

ACTION : Serment de l'Instant

Protocoles Brise-siège : À chaque attaque de mêlée de cette figurine qui cible une unité VÉHICULE ou FORTIFICATION, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lanceurs d'Assaut Ironclad: Le porteur a le mot-clé GRENADES.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT IRONCLAD



DREADNOUGHT IRONCLAD

Couverts de plaques de céramite et équipés pour fendre le ferrobéton et réduire les murs en gravats, les Dreadnoughts Ironclad ont été calibrés pour la guerre de siège. Ils sont tels des béliers géants, percutant les positions ennemies tout en les noyant de prométhium embrasé et de torrents de bolts à détection de masse.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le marteau sismique de cette figurine peut être remplacé par 1 poing tronçonneur de Dreadnought.
- L'arme de mêlée de Dreadnought et le bolter Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 1 bolter Hurricane.
- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 missiles traqueurs.
- Cette figurine peut être équipée de 1 jeu de lanceurs d'assaut Ironclad.

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Dreadnought Ironclad

Cette figurine est équipée de : fuseur ; Bolter Storm ; arme de mêlée de Dreadnought ; marteau sismique.





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1
	Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
-	Macro-incinérateur à plasma – standard [déflagration]	36"	D6+1	3+	8	-3	2
-	Macro-incinérateur à plasma – surcharge [déflagration, à risque]	36"	D6+1	3+	9	-4	3
	Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
	Lance-grenades Fragstorm jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	18"	D6	3+	4	0	1
	Bolter Storm jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

	Bolter Storm jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1	
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Poing de Redemptor	Mêlée	5	3+	12	-2	3	

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Véhicule, Marcheur, Imperium, Dreadnought Redemptor



BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Devoir Éternel: À chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

DREADNOUGHT REDEMPTOR

Les Dreadnoughts Redemptor sont parmi les plus imposants jamais alignés par l'Adeptus Astartes. Armés jusqu'aux dents, ils peuvent être équipés pour réduire à néant n'importe quelle cible sous des salves de munitions solides ou de cuisantes décharges de plasma.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.
- Le lance-flammes lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 canon gatling Onslaught.
- Le canon gatling Onslaught lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 macro-incinérateur à plasma.
- Le lance-grenades Fragstorm jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 bolter Storm jumelé.

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Dreadnought Redemptor

Cette figurine est équipée de : lance-grenades Fragstorm jumelé ; lance-flammes lourd ; canon gatling Onslaught lourd ; poing de Redemptor.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

DREADNOUGHT BRUTALIS M E SV PV CD CO

Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Fusils bolters Brutalis [JUMELÉ]	24"	4	3+	4	-1	1
	Bolter lourd jumelé [тоиснеѕ soutenues 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
	Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée [ANTI-VOL 4+, TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	-1	1
	Multi-fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	18"	2	3+	9	-4	D6
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poings de Brutalis [JUMELÉ]	Mêlée	6	3+	12	-2	3
	Serres de Brutalis – frappe [JUMELÉ]	Mêlée	6	3+	12	-2	3
	Serres de Brutalis – balayage [JUMELÉ]	Mêlée	10	3+	7	-2	1



BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Charge de Brutalis: Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6: sur 2-3, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles; sur 4-5, l'unité ennemie subit 3 blessures mortelles; sur 6, l'unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT BRUTALIS



DREADNOUGHT BRUTALIS

Le Dreadnought Brutalis est un briseur de ligne doublé d'une arme de terreur. Il lâche une grêle de tirs antipersonnel tandis qu'il se rue sur l'ennemi. Toutefois, ses meilleurs atouts sont ses poings ou ses serres gainés de céramite, qui peuvent broyer un guerrier en armure comme un fruit trop mûr, ou déchirer les murs d'un bunker comme du papier.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 multi-fuseur jumelé.
- Les poings de Brutalis et les fusils bolters Brutalis de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de Serres de Brutalis.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Dreadnought Brutalis

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée ; bolter lourd jumelé ; fusils bolters Brutalis ; poings de Brutalis.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT,
DREADNOUGHT BRUTALIS







Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Lance-missiles Ballistus – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	5	0	1
	Lance-missiles Ballistus – Krak	48"	2	3+	10	-2	D6
	Canon laser Ballistus	48"	2	3+	12	-3	D6+1
	Bolter Storm jumelé [tir rapide 2, Jumelé]	24"	2	3+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Piede blindée	Mâláo	5	3⊥	7	n	1

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Frappe Ballistus: À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui n'est pas En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer le jet de Touche.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: **Véhicule, Marcheur, Imperium, Dreadnought Ballistus**



DREADNOUGHT BALLISTUS

Les Dreadnoughts Ballistus sont des emplacements d'armes ambulants. Au cœur du sarcophage blindé du marcheur se trouve la dépouille mortelle d'un héros du Chapitre tombé au combat. Grâce à une toile de liens neuraux, il pilote la machine, en visant les blindés adverses ou l'infanterie d'élite avec des armes lourdes dévastatrices.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Dreadnought Ballistus

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Ballistus; canon laser Ballistus; bolter Storm jumelé; pieds blindés.



ESCOUADE D'ASSAUT

M E SV PV CC 6" 4 3+ 2 6-



Φ.	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
	Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
	Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
	Fusil à plasma — surcharge [à RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Eviscerator [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	3	4+	7	-2	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	4	-2	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Doctrines de l'Épée Tronçonneuse: Chaque fois que cette unité est choisie pour combattre, choisissez 1 des aptitudes suivantes à appliquer à toutes les épées tronçonneuses Astartes dont sont équipées les figurines de cette unité jusqu'à la fin de la phase:

- [TOUCHES SOUTENUES 1]
- [TOUCHES FATALES]
- [LANCE]

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Astartes: Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.





MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

ESCOUADE D'ASSAUT

Expertes en combats au corps à corps, les Escouades d'Assaut sont fières d'être assignées aux champs de bataille les plus éreintants. À pied, ces combattants sont d'impitoyables nettoyeurs de tranchées et de bunkers, et sont capables de briser les charges adverses et de tout massacrer dans des gerbes de lance-flammes et le rugissement des épées tronçonneuses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Sergent d'Assaut peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à gravitons*
 - · 1 lance-flammes léger*
 - · 1 pistolet Inferno*
 - 1 pistolet à plasma
- L'épée tronçonneuse Astartes du Sergent d'Assaut peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder
- Le Sergent d'Assaut peut faire 1 des choses suivantes:
 - Remplacer son pistolet bolter et son épée tronçonneuse Astartes par 1 paire de griffes Lightning.
 - · Être équipé de 1 bouclier Astartes.

- Jusqu'à 2 Marines d'Assaut peuvent avoir chacun leur pistolet bolter et leur épée tronçonneuse Astartes remplacés par 1 des choix suivants:
 - º 1 pistolet à plasma et
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 lance-flammes
 - 1 fuseur
 - · 1 fusil à plasma
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, l'épée tronçonneuse Astartes de 1 figurine peut être remplacée par 1 eviscerator.
- *Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent d'Assaut
- = 4-9 Marines d'Assaut

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX M E SV PV CD CO

12" 4 3+ 2 6+ 1



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
	Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
	Fusil à plasma — standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
	Fusil à plasma — surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma — surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Eviscerator [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	3	4+	7	-2	2
	Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	4	-2	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Réacteur Dorsal, Vol, Imperium, Escouade d'Assaut à Réacteurs dorsaux



BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Marteau de Fureur: Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 pour chaque figurine de cette unité: pour chaque 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Astartes: Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.



ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX

Grâce à leurs puissants réacteurs dorsaux, les Space Marines survolent le champ de bataille, et s'abattent sur l'ennemi, le fauchant avec des tirs de pistolet bolter à bout portant et des coups furieux d'épée tronçonneuse avant de se diriger vers leur cible suivante.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Sergent d'Assaut à Réacteur Dorsal peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 pistolet à gravitons*
 - · 1 lance-flammes léger*
 - · 1 pistolet Inferno*
 - · 1 pistolet à plasma
- L'épée tronçonneuse Astartes du Sergent d'Assaut à Réacteur Dorsal peut être remplacée par 1 des choix suivants:
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder
- Le Sergent d'Assaut à Réacteur Dorsal peut faire 1 des choses suivantes:
 - Remplacer son pistolet bolter et son épée tronçonneuse Astartes par 1 paire de griffes Lightning.
 - Être équipé de 1 bouclier Astartes.

- Jusqu'à 2 Marines d'Assaut à Réacteurs dorsaux peuvent avoir leur pistolet bolter et leur épée tronçonneuse Astartes remplacés par 1 des choix suivants:
 - º 1 pistolet à plasma et
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 lance-flammes
 - o 1 fuseur
 - · 1 fusil à plasma
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité,
 l'épée tronçonneuse Astartes de 1 figurine peut être remplacée par 1 eviscerator.
- *Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent d'Assaut à Réacteur Dorsal
- 4-9 Marines d'Assaut à Réacteurs dorsaux

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, GRENADES, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM,
ESCOUADE D'ASSAULT À RÉACTEURS DORSAUX





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
	Fusil bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	-1	1
		•••••••••••					

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	4	0	1



FACTION: Serment de l'Instant

Turbo-boost: Chaque fois que cette unité Avance, ne faites pas un jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

ESCOUADE OUTRIDER

Les Escouades Outrider évoluent à l'avant des lignes des Space Marines, protégeant les flancs des formations plus importantes ou traquant les éclaireurs ennemis. Quand la bataille commence, elles lancent des attaques éclair sur les positions défensives, et abattent ceux qui tenteraient de se soustraire au courroux de leur Chapitre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Le canon gatling Onslaught du Quad Invader peut être remplacé par 1 multi-fuseur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Outrider
- = 2-5 Outriders
- 0-1 Quad Invader

Le Sergent Outrider et chaque Outrider sont équipés de : pistolet bolter lourd ; fusil bolter jumelé ; épée tronçonneuse Astartes.

Un Quad Invader est équipé de : pistolet bolter lourd; fusil bolter jumelé; canon gatling Onslaught; arme de corps à corps.





Arme de corps à corps

Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
	Fusil bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	-1	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D

Mêlée

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Escorte d'Éclaireurs: Une fois par tour, à la phase de Tir adverse, quand une unité MONTÉE ADEPTUS ASTARTES amie à 6" de cette figurine est choisie comme cible d'une attaque, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, cette figurine peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais en résolvant ces attaques elle peut seulement cibler cette unité ennemie (et seulement si c'est une cible éligible).



QUAD INVADER

Le quad Invader est un véhicule tout-terrain très polyvalent taillé pour la reconnaissance agressive. Équipé d'un multi-fuseur ou d'un canon gatling Onslaught, il peut rapidement fournir un tir de soutien aux points vulnérables de la ligne, ou promptement engager le combat avec les éclaireurs adverses pour les détruire.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Le canon gatling Onslaught de cette figurine peut être remplacé par 1 multi-fuseur.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Quad Invader

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; fusil bolter jumelé ; canon gatling Onslaught ; arme de corps à corps.





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	2
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma — surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

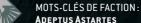
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	3	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Turbo-boost: Chaque fois que cette unité Avance, ne faites pas un jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.



ESCOUADE DE MOTOS

Déployés lors de missions d'assaut rapide suite aux renseignements glanés par les forces de Scouts et de Vanguards, les motards peuvent traverser les lignes ennemies, les obstacles, et même les murs de ferrobéton, tant est grande la fureur du moteur de leurs montures. Leur masse contredit leur puissance, leur vitesse et leur maniabilité phénoménales.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Sergent Motard peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 holter*
 - 1 arme combinée*
 - · 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet à gravitons
 - · 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma
 - · 1 bolter Storm*
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder
- Chaque Motard Space Marine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 épée tronçonneuse Astartes.

- Jusqu'à 2 Motards Space Marines peuvent avoir leur pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - · 1 lance-flammes
 - · 1 fusil à gravitons
 - 1 fuseur
 - · 1 fusil à plasma
 - · 1 pistolet à plasma
- Le bolter lourd de la Moto d'Assaut peut être remplacé par 1 multi-fuseur.
- *Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Motard
- = 2-5 Motard Space Marine
- = 0-1 Moto d'Assaut

Le Sergent Motard et Chaque Motard Space Marine sont équipés de : pistolet bolter ; bolter jumelé ; arme de corps à corps.

Une Moto d'Assaut est équipée de : pistolet bolter; bolter lourd; bolter jumelé; arme de corps à corps.



ESCOUADE DE MOTOS SCOUTS

12" 5

SV

PV

G

CD

CD

6+

2



Φ.	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Fusil à pompe Astartes [ASSAUT]	18"	2	3+	4	0	1
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Lance-grenades Astartes – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
	Lance-grenades Astartes – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma — surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Couteau de combat	Mêlée	3	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2

APTITUDES

BASE: Éclaireurs 9"

FACTION: Serment de l'Instant

Attaque de Flanc: Quand cette unité arrive des Réserves Stratégiques, elle peut être placée dans la zone de déploiement adverse (toutes les autres restrictions s'appliquent).

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: MONTÉ, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, ESCOUADE DE MOTOS SCOUTS



ESCOUADE DE MOTOS SCOUTS

Unités rapides de reconnaissance et de désorganisation, les Escouades de Motos Scouts opèrent au-delà des lignes alliées. Elles piègent le terrain neutre, coupent les lignes de communication adverses, brûlent les dépôts de ravitaillement, cherchent les faiblesses dans les défenses et placent des balises pour guider les redoutables frappes orbitales des Space Marines.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Sergent Motard Scout peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 bolter*
 - 1 arme combinée*
 - · 1 lance-flammes léger*
 - · 1 pistolet à gravitons*
 - 1 pistolet Inferno
 - · 1 pistolet à plasma
 - 1 holter Storm*
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter jumelé remplacé par 1 lance-grenades Astartes.
- * Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Motard Scout
- = 2-5 Motards Scouts

Chaque figurine est équipée de : fusil à pompe Astartes ; pistolet bolter ; bolter jumelé ; couteau de combat.









FACTION: Serment de l'Instant

Escorte d'Éclaireurs: Une fois par tour, à la phase de Tir adverse, quand une unité MONTÉE ADEPTUS ASTARTES amie à 6" de cette unité est choisie comme cible d'une attaque, cette unité peut utiliser cette aptitude. En ce cas, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, cette unité peut tirer comme is c'était votre phase de Tir, mais en résolvant ces attaques elle peut seulement cibler cette unité ennemie (et seulement si c'est une cible éligible).



ESCOUADE DE MOTOS D'ASSAUT

Lorsqu'une simple Escouade de Motos Space Marines n'est pas suffisante pour une mission, elle est appuyée par une Escouade de Motos d'Assaut. Capables de ravager les escouades d'infanterie ou réduire les blindés en boules de feu, ces unités rendent les formations de motos encore plus redoutables. Les Motos d'Assaut sont si efficaces que maints Chapitres s'en servent de chasseurs rapides.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

• Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter lourd remplacé par 1 multi-fuseur.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1-3 Motos d'Assaut

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter lourd ; bolter jumelé ; arme de corps à corps.







Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Autocanon Accelerator [LOURD]	48"	3	4+	8	-1	2
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Tir de Suppression: À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques faites avec un autocanon Accelerator. Jusqu'au début de votre prochain tour, tant que cette unité est sur le champ de bataille, l'unité ennemie est pilonnée. Tant qu'une unité est pilonnée, à chaque attaque d'une de ses figurines, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Fumée, Réacteur Dorsal, Vol, Imperium, Escouade Suppressor



ESCOUADE SUPPRESSOR

Engoncés dans des armures qui supportent le recul de leurs armes et la terrible pression des largages antigrav, les Suppressors s'emparent rapidement de positions clés sur le champ de bataille. De là, ils libèrent un déluge de projectiles perforants qui déciment l'infanterie ennemie et forcent les survivants à plonger à couvert.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Suppressor
- 2 Suppressors

Chaque figurine est équipée de : autocanon Accelerator ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Fumée, Réacteur Dorsal, Vol, Imperium, Escouade Suppressor





ARMES DE MÊLÉE

Arme de corps à corps

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Bolters d'assaut [ASSAUT, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 2, JUMELÉ]	18"	3	3+	5	-1	2
-	Exterminateurs à plasma – standard [ASSAUT, PISTOLET, JUMELÉ]	18"	2	3+	7	-2	2
-	Exterminateurs à plasma – surcharge [assaut, pistolet, à risque, jumelé]	18"	2	3+	8	-3	3

PORTÉE

Mêlée

٨	D.	П	п	П	n	ES	
a		ш	ш	u	ש	-0	

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Chute Météorique: Quand cette unité est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, elle peut faire une chute météorique. En ce cas, cette unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de l'horizontale des unités ennemies, mais jusqu'à la fin du tour, elle n'est pas éligible pour déclarer une charge.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Réacteur Dorsal, Vol, Imperium, Gravis, Escouade Inceptor



0

ESCOUADE INCEPTOR

Équipées de réacteurs dorsaux lourds, les Escouades Inceptor sont des troupes idéales pour les fers de lance, car elles portent un coup terrible à l'ennemi. Descendant à la surface d'un monde depuis les plus hautes couches de son atmosphère, elles frappent avec une force dévastatrice, déchaînant un ouragan de tirs qui changent des escouades d'infanterie entières en brume écarlate.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir leurs bolters d'assaut remplacés par des exterminateurs à plasma.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Inceptor
- = 2-5 Inceptors

Chaque figurine est équipée de : bolters d'assaut; arme de corps à corps.







Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
	Canon gatling Onslaught [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	8	3+	5	0	1
	Mitrailleuse Ironhail jumelée [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1

🛠 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

BASE: Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Hailstrike: Chaque fois que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs attaques de cette figurine à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une unité ADEPTUS ASTARTES amie qui cible cette unité ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque. La même unité ennemie ne peut être affectée par cette aptitude qu'une seule fois par phase.



STORM SPEEDER HAILSTRIKE

Le Hailstrike est si lourdement armé qu'il peut annihiler des groupes entiers de fantassins par son feu nourri. Fonçant au-dessus du champ de bataille, son équipement spécialisé disperse les formations qui chargent, et lacère les barricades ou autres défenses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Storm Speeder Hailstrike

Cette figurine est équipée de : 2 lance-grenades Fragstorm; canon gatling Onslaught; mitrailleuse Ironhail jumelée; arme de corps à corps.







Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Missiles Stormfury	48"	1	2+	12	-3	D6+1
	Serre laser Thunderstrike	36"	2	2+	9	-3	D6+1
	Nacelle lance-roquettes Icarus jumelée [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	24"	D3	3+	8	-1	2
		_					

×	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1	Ī

BASE: Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Thunderstrike: Chaque fois que cette figurine tire, choisissez 1 unité Monstre ou Véhicule ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs attaques de cette figurine à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une unité ADEPTUS ASTARTES amie qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Blessure.



STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE

Les Thunderstrike déjouent l'ennemi à chaque virage, en ciblant les points de vulnérabilité des blindages, les réservoirs et les racks de missiles pour changer les blindés en brasier. Un seul Thunderstrike est capable de détruire les tentatives de percée blindée, et lorsqu'un tel appareil rôde sur le champ de bataille, rares sont les ennemis à l'abri.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Storm Speeder Thunderstrike

Cette figurine est équipée de : Missiles Stormfury ; serre laser Thunderstrike ; nacelle lance-roquettes lcarus jumelée ; arme de corps à corps.



STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE

14" 9 3+ 11 6+ 3



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Lance-missiles Hammerstrike	36"	2	3+	10	-3	D8
	Lance-grenades Krakstorm	18"	1	3+	9	-1	D3
	Destructeur à fusion [FUSION 2]	18"	3	3+	9	-4	D6

%	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Hammerstrike: Chaque fois que cette figurine tire, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs attaques de cette figurine à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité ennemie ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert.



STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE

Le Hammerstrike excelle à déloger les ennemis des tranchées et des réseaux de bunkers. Rasant le champ de bataille, il emploie des décharges d'arme à fusion et des salves de roquettes pour éventrer les lignes de défense adverses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Storm Speeder Hammerstrike

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Hammerstrike ; 2 lance-grenades Krakstorm ; destructeur à fusion ; arme de corps à corps.





Arme de corps à corps



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D

Mêlée

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste 1, Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Cible en Vue: Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie visible de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine ADEPTUS ASTARTES amie avec une arme à Déflagration qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Touche et cette attaque a l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].



LAND SPEEDER

Les remarquables moteurs antigrav employés par les Land Speeders leur permettent d'accomplir des manœuvres censément impossibles alors même qu'ils attaquent l'ennemi. Une telle adaptabilité les rend capables de remplir diverses tâches, comme la reconnaissance et l'interception.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 multi-fuseur.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Land Speeder

Cette figurine est équipée de : bolter lourd ; arme de corps à corps.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes



14" 7 3+ 6 6+

				.00			
Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
	Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
		,					
<u> </u>	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste 1, Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Mitraillage en Enfilade: Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie [hormis les unités MONSTRE et VÉHICULE] par-dessus laquelle elle s'est déplacée pendant ce mouvement, puis jetez six D6: pour chaque résultat de 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.



LAND SPEEDER TORNADO

Le Land Speeder Tornado est un appareil glisseur ultra mobile et multitâche qui peut infliger bien plus de mort et de destruction que ce que sa silhouette modeste ne le suggère. Au combat, il sert de base de tir mobile, car il peut faire parler plusieurs armes lourdes là où le besoin s'en fait sentir.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 multi-fuseur.
- Le canon d'assaut de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Land Speeder Tornado

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut; bolter lourd; arme de corps à corps.







\Q	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
	Multi-fuseur [ғบรเอท 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Lance-missiles Typhoon – Frag [déflagration]	48"	2D6	3+	4	0	1
	Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6
1							200
X	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

BASE: Destruction Néfaste 1, Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Tir et Redéploiement: À votre phase de Tir, chaque fois que cette figurine tire, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6". En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette figurine n'est pas éligible pour déclarer une charge.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Véhicule, Vol, Imperium, Land Speeder Typhoon

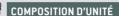


LAND SPEEDER TYPHOON

Équipé d'un redoutable lance-missiles multiple, le Land Speeder Typhoon lâches des salves de projectiles sur ses cibles. Un tel barrage fait voler les assauts d'infanterie en éclats en brisant les formations. Aucun ennemi n'est à l'abri cependant, car les ogives antichars du Typhoon lui permettent de s'en prendre aux chars de combat et de transport.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 multi-fuseur.



• 1 Land Speeder Typhoon

Cette figurine est équipée de : bolter lourd ; lance-missiles Typhoon ; arme de corps à corps.



ESCOUADE HELLBLASTER M E SV PV CD CO CO G" 4 3+ 2 6+ 1



\Phi	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
-	Incinérateur à plasma – standard [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	7	-2	1
-	Incinérateur à plasma – surcharge [ASSAUT, À RISQUE, LOURD]	24"	2	3+	8	-3	2
	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
	Pistolet à plasma – surcharge [ÀRISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Pour le Chapitre!: Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite, jetez 1 D6: sur 3+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut tirer après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu. En résolvant ces attaques, les tests de Risque pour ces attaques sont automatiquement réussis.

Note des Concepteurs : Cette aptitude est déclenchée même quand une figurine de cette unité est détruite à cause d'un test de Risque raté, ce qui signifie qu'une telle figurine sera capable de tirer deux fois à la même phase.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Imperium, Tacticus, Escouade Hellblaster



ESCOUADE HELLBLASTER

Peu d'ennemis peuvent survivre à la fureur incandescente d'une Escouade Hellblaster. Qu'il s'agisse d'un Tyran des Ruches tyranide, d'un Bigboss ork ou d'un char d'assaut de l'Hereticus Astartes, tous sont réduits en cendres et en scories par les tirs de plasma précis du féroce arsenal des Hellblasters.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

■ Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir leur pistolet bolter remplacé par 1 pistolet à plasma.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Hellblaster
- 4-9 Hellblasters

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; incinérateur à plasma ; arme de corps à corps.





Arme de corps à corps

Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Fusil bolter de sniper [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	5	-2	3
	Carabine bolter Instigator [PRÉCISION]	24"	1	3+	4	-2	3
	Arquebuse laser [LOURD]	36"	1	3+	9	-3	D6
		_					
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D

Mêlée



BASE: Infiltrateurs, Discrétion

FACTION: Serment de l'Instant

Repositionnement sous un Tir de Couverture: À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle inclut un Sergent Eliminator équipé d'une carabine bolter Instigator, cette unité peut faire un mouvement Normal. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

Cible Marquée: Chaque fois que cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].



ESCOUADE ELIMINATOR

Les Escouades Eliminators rassemblent des assassins hors pair, de redoutables tireurs d'élite qui rôdent dans les ombres du champ de bataille à l'insu de l'ennemi. Les Eliminators peuvent attendre pendant des heures pour placer le tir parfait, leurs lunettes sophistiquées leur offrant les données requises pour ne jamais rater leur cible.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil bolter de sniper du Sergent Eliminator peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 carabine bolter Instigator
 - 1 arquebuse laser
- Tous les Eliminators de cette unité peuvent avoir leur fusil bolter de sniper remplacé par 1 arquebuse laser.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Eliminator
- 2 Eliminators

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; fusil bolter de sniper; arme de corps à corps.





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Fusil fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	1	3+	9	-4	D6
	Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
	••••••••••••	······································				•	

X	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1



FACTION: Serment de l'Instant

Oblitération Totale: Chaque fois qu'une attaque de tir faite par une figurine de cette unité cible une figurine MONSTRE ou VÉHICULE, vous pouvez relancer le jet de Touche, vous pouvez relancer le jet de Blessure et vous pouvez relancer le jet de Dégâts.

ESCOUADE ERADICATOR

Les blindages et les fortifications n'ont aucune chance face au courroux incandescent d'une Escouade Eradicator. Ces Space Marines portent une variante de l'armure lourde Mk X Gravis, qui leur permet de survivre aux tirs ennemis le temps qu'ils se placent à courte portée pour déchaîner la puissance de leur propre armement.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 Par tranche de 3 figurines dans cette unité, le fusil fuseur de 1 Eradicator peut être remplacé par 1 multi-fuseur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Eradicator
- 2-5 Eradicators

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; fusil fuseur; arme de corps à corps.



ESCOUADE DEVASTATOR

M E SV PV CD CO 6" 4 3+ 2 6+ 1



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, LOURD]	24"	3	4+	6	-1	3
	Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Canon laser [LOURD]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
	Lance-missiles – Frag [déflagration, Lourd]	48"	D6	4+	4	0	1
	Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
	Multi-fuseur [Lourd, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	4	-2	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Signum: Chaque fois que cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Chérubin de l'Armorium: Une fois par bataille, après avoir fait un jet de Touche pour une figurine de cette unité, vous pouvez changer ce jet en 6 non modifié.

Note des Concepteurs : Placez un pion de Chérubin de l'Armorium à côté de l'unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Grenades, Imperium, Escouade Devastator



ESCOUADE DEVASTATOR

Les Escouades Devastator pilonnent l'ennemi à longue portée sous les tirs d'armes lourdes, annihilant ceux qui sont pris sous leur feu nourri. Une fois qu'elles ont sécurisé la position de tir idéale, elles la tiennent en fournissant un tir de couverture à leurs frères de bataille tandis qu'ils progressent sur le champ de bataille.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 4 Marines Devastator peuvent avoir leur bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 canon à gravitons
 - 1 holter lourd
 - 1 lance-flammes lourd*
 - 1 canon laser
 - 1 lance-missiles
 - 1 multi-fuseur
 - · 1 canon à plasma*
- Le pistolet bolter et le bolter du Sergent Devastator peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.
- * Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de l'Adeptus Astartes.
- ** Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet)

- Le pistolet bolter et le bolter du Sergent
 Devastator peuvent être remplacés par deux armes différentes de la liste suivante:**
 - · 1 épée tronçonneuse Astartes
 - · 1 pistolet bolter
 - 1 holter
 - 1 arme combinée*
 - 1 pistolet à gravitons*
 - · 1 lance-flammes léger*
 - · 1 pistolet Inferno*
 - · 1 pistolet à plasma*
 - 1 bolter Storm*
 - · 1 gantelet énergétique
 - · 1 arme énergétique
 - · 1 marteau Thunder

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Devastator
- 4-9 Marines Devastator

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Lanceur Castellan [déflagration, tir indirect]	36"	D3	3+	4	0	1
	Lance-roquettes Superfrag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6+1	4+	5	0	1
	Lance-roquettes Superkrak [LOURD]	48"	1	4+	10	-2	D6+1
	Lanceur Vengor [déflagration, tir indirect]	48"	D6	2+	7	-1	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

FACTION: Serment de l'Instant

Optiques de Visée: Chaque fois que cette unité Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT] et peuvent ignorer le malus à leurs jets de Touche quand elles font des attaques avec des armes à Tir Indirect contre des cibles qui ne leur sont pas visibles.

ESCOUADE DESOLATOR

Les Marines Desolator sont spécialisés dans la dévastation sans discrimination dans les rangs ennemis. Qu'ils tirent des munitions à tir direct sur les fantassins ou les blindés, ou qu'ils fassent pleuvoir la mort sur l'adversaire avec leurs lanceurs Castellan, ces guerriers prélèvent un lourd tribut chez l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir leur lance-roquettes Superfrag remplacé par 1 lance-roquettes Superkrak.
- Le lance-roquettes Superfrag ou le lance-roquettes Superkrak du Sergent Desolator peut être remplacé par 1 lanceur Vengor.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Desolator
- = 4-9 Marines Desolator

Chaque figurine est équipée de: pistolet bolter; lanceur Castellan; lance-roquettes Superfrag; arme de corps à corps.







*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
	Servobras d'Artilleur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	3+	8	-2	3
	Découpeur à plasma [аттариеѕ вониѕ]	Mêlée	2	3+	8	-2	1

FACTION: Serment de l'Instant

Obus Tremor: À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si une unité INFANTERIE ennemie a été touchée par une ou plusieurs attaques faites par le canon Thunderfire de cette unité à cette phase, jusqu'à la fin du prochain tour adverse, cette unité ennemie est secouée. Tant qu'une unité est secouée, soustrayez 2 à sa caractéristique de Mouvement, et soustrayez 2 aux jets d'Avance et de Charge pour elle.

Pièce d'Artillerie et Artilleur: Si 1 figurine de cette unité est détruite, la figurine restante de cette unité est détruite également.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Artillerie, Véhicule, Imperium, Canon Thunderfire



MOTS-CLÉS DE FACTION : **Adeptus Astartes**

CANON THUNDERFIRE

Énorme pièce d'artillerie multifût montée sur chenilles, le canon Thunderfire peut briser les assauts ennemis et creuser des brèches dans ses bastions sous ses pilonnages implacables. Capable de traverser toutes sortes de terrains difficiles, il excelle à appuyer les attaques des Space Marines ou à renforcer leur défense.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Artilleur Techmarine
- 1 Canon Thunderfire

L'Artilleur Techmarine est équipé de : pistolet bolter; lance-flammes; découpeur à plasma; servobras d'Artilleur; arme de corps à corps.

Le Canon Thunderfire est équipé de : canon Thunderfire ; arme de corps à corps.



SERVO-TOURELLES FIRESTRIKE

3" 6 2+ 6



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Autocanon Firestrike jumelé [JUMELÉ]	48"	3	2+	9	-1	3
	Serre laser Firestrike jumelée [JUMELÉ]	36"	2	2+	10	-3	D6+1

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Protocoles de Sentinelle: Chaque fois que vous choisissez cette unité pour le Stratagème Tir en État d'Alerte, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 4+ en résolvant ce Stratagème.

SERVO-TOURELLES FIRESTRIKE

Plateforme à vocation avant tout défensive, la Servo-tourelle Firestrike lâche des salves de tirs pour sécuriser les flancs d'une base d'opération ou d'une force space marine. Montée sur ses plaques gravitiques, elle glisse sur le champ de bataille vers un emplacement de tir idéal depuis lequel elle pourra faucher les assaillants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer sa serre laser Firestrike jumelée par 1 autocanon Firestrike jumelé.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1-2 Servo-tourelles Firestrike

Chaque figurine est équipée de : serre laser Firestrike jumelée ; arme de corps à corps.





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
	Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois pa	r bataille avec ce	tte arme	e.			
	Lance-missiles Skyspear [ANTI-VOL 3+, BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD]	36"	1	2+	10	-3	D6+2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Ciblage de Missiles de Hunter: À chaque attaque de tir de cette figurine faite avec son lance-missile Skyspear qui cible une unité MONSTRE ou VÉHICULE, l'attaque cause une touche sur un jet de Touche non modifié de 2+.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



HUNTER

Le Hunter est le principal véhicule antiaérien de l'Adeptus Astartes. Peu d'ennemis peuvent en effet échapper à son lance-missiles Skyspear, dont les projectiles se verrouillent sur la cible et peuvent changer facilement de direction, guidés comme ils sont par la momie-servitor d'un des serfs balistiques du Chapitre, inhumée avec honneur dans le missile.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Hunter

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Skyspear ; chenilles blindées.







BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Protocoles Feu du Ciel: Chaque fois que vous ciblez cette figurine avec le Stratagème État l'Alerte juste après qu'une unité ennemie qui a le mot-clé VoL commence ou finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, en résolvant ce Stratagème, en plus de tirer sur l'unité ennemie, vous pouvez choisir jusqu'à trois unités ennemies additionnelles à 24" de cette figurine ennemie qui a le mot-clé VoL; votre figurine peut également tirer sur chacune de ces unités additionnelles avec ses canons Storm Icarus (à condition que chacune soit une cible éligible), mais ce faisant, il faut un jet de Touche non modifié de 6 pour causer une touche.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



STALKER

Le ratio d'ennemis abattus phénoménal du Stalker est obtenu grâce à une paire de canons à répétition dotés chacun d'un système de ciblage indépendant. Ils sont connectés à un conclave de servo-esprits qui analyse diverses trajectoires afin d'optimiser les tirs du Stalker, ce qui lui permet de nettoyer le ciel.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Stalker

Cette figurine est équipée de : 2 canons Storm Icarus ; chenilles blindées.





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
	Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par	bataille avec c	ette arme				
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Lanceur Whirlwind Vengeance [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	72"	D6+3	3+	8	-2	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Bombardement Pilonnant: À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques faites avec son lanceur Whirlwind Vengeance ont causé une touche contre une unité INFANTERIE ennemie, cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



WHIRLWIND

Une grêle de missiles sature le sol là où frappe un Whirlwind, en créant un tapis d'explosions qui projette des éclats et des flammes dans toutes les directions. Le Whirlwind tire depuis une position cachée en soutien des assauts space marines, et en utilisant sa vitesse pour progresser au rythme de l'attaque.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Whirlwind

Cette figurine est équipée de : lanceur Whirlwind Vengeance ; chenilles blindées.





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
	Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
	Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois pa	ar bataille avec ce	tte arm	э.			
	Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
	Autocanon Predator [TIR RAPIDE 2]	48"	4	3+	9	-1	3
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Destructor: À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité **INFANTERIE**, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



PREDATOR DESTRUCTOR

Les Predator Destructor servent l'Empereur depuis plus de dix mille ans avec ténacité et détermination, prouvant leur valeur en massacrant des hordes de fantassins ennemis, brisant les assauts et dévastant les véhicules légers. Pour les Space Marines, qui sont toujours dépassés en nombre, leur puissance de feu est cruciale.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - · 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

1 Predator Destructor

Cette figurine est équipée de : autocanon Predator ; chenilles blindées.



MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Canon laser Predator jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	14	-3	D6+1
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
	Missile traqueur [тเตบทเดบย]	48"	1	2+	14	-3	D6
	Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois par l	oataille avec ce	tte arme	2.			
	Canon laser	48"	1	3+	12	-3	D6+1
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
				- 00			
<u>×</u>	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	<u> </u>	PA	D
	Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Annihilator: Chaque fois qu'une attaque de tir faite par cette figurine est allouée à une figurine MONSTRE ou VÉHICULE, relancez tout jet de Dégâts de 1.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



PREDATOR ANNIHILATOR

Les Predator Annihilator excellent en tête des fers de lance blindés, se déplaçant à grande vitesse tout en tirant. Leurs équipages sont fiers de la férocité de ces esprits de la machine, et plongent volontiers dans les combats les plus denses pour briser les colonnes de chars et les complexes de bunkers adverses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - · 2 bolters lourds
 - · 2 canons laser
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

1 Predator Annihilator

Cette figurine est équipée de : canon laser Predator jumelé ; chenilles blindées.







ARMES DE TIR	PORTEE	A	СТ	F	PA	D
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Destructeur laser Lancer [LOURD]	72"	2	3+	14	-4	D6+3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION] Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+] Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3] Destructeur laser Lancer [LOURD]	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION] 18" Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+] 24" Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3] 36" Destructeur laser Lancer [LOURD] 72"	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION] 18" D6 Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+] 24" D3 Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3] 36" 3 Destructeur laser Lancer [LOURD] 72" 2	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION] 18" D6 3+ Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+] 24" D3 3+ Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3] 36" 3 3+ Destructeur laser Lancer [LOURD] 72" 2 3+	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION] 18" D6 3+ 4 Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL2+] 24" D3 3+ 8 Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3] 36" 3 3+ 4 Destructeur laser Lancer [LOURD] 72" 2 3+ 14	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION] 18" D6 3+ 4 0 Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL2+] 24" D3 3+ 8 -1 Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3] 36" 3 3+ 4 0 Destructeur laser Lancer [LOURD] 72" 2 3+ 14 -4

🛠 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

FACTION: Serment de l'Instant

Optiques Aquilon: Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Touche, vous pouvez relancer 1 jet de Blessure et vous pouvez relancer 1 jet de Dégâts en résolvant ses attaques.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



GLADIATOR LANCER

Avec une précision remarquable, le Gladiator Lancer élimine les blindés ennemis les plus lourds, son destructeur laser faisant des trous fumants dans leur coque. La portée de cette arme est telle qu'elle traite les menaces avant même que les Space Marines les rencontrent; ils dépassent alors les épaves en feu pour prendre les objectifs.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 bolters Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 2 lance-grenades Fragstorm.
- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

1 Gladiator Lancer

Cette figurine est équipée de : destructeur laser Lancer; 2 bolters Storm ; coque blindée.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes



Coque blindée



Mêlée

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Mort Rotative: Le canon gatling Onslaught lourd jumelé de cette figurine a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] quand il cible des unités INFANTERIE.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



0

GLADIATOR REAPER

Lorsque les canons du Gladiator Reaper tournent à plein régime, l'intensité des vibrations se ressent chez tous ceux qui se trouvent à proximité. En quelques secondes, des milliers de douilles se déversent sur les flancs du char tandis que les ennemis sont rayés de la carte par la tempête de projectiles.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes lcarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Gladiator Reaper

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Tempest ; canon gatling Onslaught lourd jumelé ; coque blindée.





\Pi	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
	Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	10	-4	D6
	Serre laser jumelée [JUMELÉ]	36"	2	3+	10	-3	D6+1
 *	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut Féroce: À chaque attaque de cette figurine avec sa serre laser jumelée qui cible l'unité Monstre ou VÉHICULE éligible la plus proche, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



GLADIATOR VALIANT

Le Valiant lâche des salves cuisantes tandis qu'il escorte les transports ou soutient l'infanterie lors de combats féroces, en traversant les torrents, les marais et des lacs de lave avec agilité. Sa serre laser jumelée crache la mort sur l'ennemi, ayant vite raison des blindés adverses et éventrant les positions fortifiées.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes lcarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Gladiator Valiant

Cette figurine est équipée de : 2 multi-fuseurs ; serre laser jumelée ; coque blindée.







		· • · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						
×	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1	

BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Bouclier de Siège: Quand elle fait des attaques de tir avec son canon Demolisher, cette figurine peut cibler des unités ennemies à Portée d'Engagement d'elle (à condition qu'aucune unité amie ne soit également à Portée d'Engagement de l'unité ennemie ciblée). De plus, en faisant des attaques de tir, cette figurine ne subit pas de pénalité à ses jets de Touche à cause du fait d'être à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



VINDICATOR

Le Vindicator est un char de siège. Il peut écarter les obstacles avec son énorme bouclier, afin de gagner la position de tir idéale pour libérer la fureur de son canon Demolisher, une arme si destructrice qu'elle peut raser les fortifications ennemies, annihiler les colonnes d'infanterie et briser les blindés avec une facilité terrifiante.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Vindicator

Cette figurine est équipée de : canon Demolisher; chenilles blindées.





Chenilles blindées

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Canon laser Godhammer	48"	2	3+	12	-3	D6+1
	Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
	Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois pa	r bataille avec ce	tte arm	e.			
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	Α	CC	F	PA	D

Mêlée

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D6

FACTION: Serment de l'Instant

Rampe d'Assaut: Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



LAND RAIDER

Les Land Raider sont des forteresses mobiles qui transportent des escouades de Space Marines à travers les pires tempêtes de feu sans une égratignure. Leurs esprits de la machine sont à ce point redoutables que si leur équipage est tué, ils prennent le relais, ce qui fait du char un élément redoutable.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Land Raider

Cette figurine est équipée de : bolter lourd jumelé; 2 canons laser Godhammer; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Chaque figurine RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS OU TERMINATOR OCCUPE la place de 2 figurines et chaque figurine CENTURION OCCUPE la place de 3 figurines.







Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
	Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois par	bataille avec ce	tte arme	Э.			
	Bolter Hurricane [TIR RAPIDE 6, JUMELÉ]	24"	6	3+	4	0	1
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

BASE: Destruction Néfaste D6

FACTION: Serment de l'Instant

Rampe d'Assaut: Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, GRENADES, TRANSPORT, IMPERIUM, LAND RAIDER CRUSADER



MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes

LAND RAIDER CRUSADER

Le Land Raider Crusader est le char d'assaut par excellence. Sa masse lui permet d'écraser les défenses adverses, et sa puissance de feu prodigieuse taille les défenseurs en lambeaux. Grâce à une capacité de transport améliorée, une fois les positions ennemies enfoncées, il peut déverser des Space Marines pour massacrer les survivants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Land Raider Crusader

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Hurricane ; canon d'assaut jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 16 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Chaque figurine RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS ou TERMINATOR occupe la place de 2 figurines et chaque figurine CENTURION occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, GRENADES, TRANSPORT, IMPERIUM, LAND RAIDER CRUSADER





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Canon Flamestorm [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-2	2
	Missile traqueur [тเตนหเดนะ]	48"	1	2+	14	-3	D6
	Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois p	ar bataille avec c	ette arme				
	Multi-fuseur [Fบรเอพ 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
			•	************			

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1	

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D6

FACTION: Serment de l'Instant

Rampe d'Assaut: Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, GRENADES, TRANSPORT, IMPERIUM, LAND RAIDER REDEEMER



MOTS-CLÉS DE FACTION : Adeptus Astartes

LAND RAIDER REDEEMER

En guerre urbaine, il peut s'avérer impossible de déloger un ennemi retranché, mais pas pour le Land Raider Redeemer. Lorsqu'il actionne ses canons Flamestorm, quiconque est pris dans le brasier de prométhium est condamné, et les bunkers, nids de mitrailleuses, factorums en ruine et autres blocs d'habitation brisés sont nettoyés de toute présence hostile.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Land Raider Redeemer

Cette figurine est équipée de: 2 canons Flamestorm; canon d'assaut jumelé; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 14 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Chaque figurine RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS ou TERMINATOR occupe la place de 2 figurines et chaque figurine CENTURION occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, GRENADES, TRANSPORT, IMPERIUM,







Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D	
	Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1	
	Missile Hunter-slayer [TIR INDIRECT, TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6	
Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.								
	Serre laser	36"	2	3+	10	-3	D6	
	Bordée défensive Repulsor	24"	18	3+	4	0	1	
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2	
	Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1	
		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••		••••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•		

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1	

BASE: Destruction Néfaste D6

FACTION: Serment de l'Instant

Embarquement de Combat d'Urgence: Une fois par tour, à la phase de Charge adverse, après qu'une unité ennemie a choisi des cibles pour sa charge mais avant qu'elle ait fait un mouvement de Charge, vous pouvez choisir 1 unité ADEPTUS ASTARTES de votre armée qui a été choisie comme cible de cette charge. À condition que votre unité ne soit à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et que chaque figurine de votre unité soit à 3" de ce TRANSPORT, elle peut embarquer dans ce TRANSPORT. L'unité qui charge peut alors choisir de nouvelles cibles pour sa charge.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



REPULSOR

Couvert de blindage avancé et armé pour faire face à n'importe quelle situation, le Repulsor transporte ses passagers en toute sécurité, tout en leur fournissant un tir de soutien conséquent. Le terrain dangereux n'est pas un problème pour lui, car ses plaques ventrales canalisent une énergie gravitique qui broie les obstacles sous sa masse.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon laser jumelé.
- Le canon gatling Onslaught lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 serre laser.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Repulsor

Cette figurine est équipée de : canon gatling Onslaught lourd; missile Hunter-slayer; bordée défensive Repulsor; bolter lourd jumelé; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Chaque figurine RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS ou TERMINATOR occupe la place de 2 figurines et chaque figurine CENTURION occupe la place de 3 figurines.



REPULSOR EXECUTIONER 10" 12 3+ 16 6+ 5

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Destructeur laser lourd [LOURD]	72"	2	3+	16	-4	D6+4
	Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1
	Nacelle lance-roquettes lcarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
	Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
-	Macro-incinérateur à plasma – standard [déflagration]	36"	D6+1	3+	8	-3	2
-	Macro-incinérateur à plasma – surcharge [déflagration, à risque]	36"	D6+1	3+	9	-4	3
	Bordée défensive Repulsor	24"	10	3+	4	0	1
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
	Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée [ANTI-VOL 4+, TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D6

FACTION: Serment de l'Instant

Executioner: À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, REPULSOR EXECUTIONER



REPULSOR EXECUTIONER

Basé sur le châssis du Repulsor, le Repulsor Executioner sacrifie une partie de sa capacité de transport pour accueillir un redoutable armement de tourelle. Même les blindés les plus lourds peuvent être paralysés par le faisceau d'un destructeur laser lourd, tandis que les décharges calcinantes du macro-incinérateur à plasma peuvent oblitérer les formations d'infanterie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le macro-incinérateur à plasma de cette figurine peut être remplacé par 1 destructeur laser lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes lcarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

• 1 Repulsor Executioner

Cette figurine est équipée de : canon gatling Onslaught lourd; macro-incinérateur à plasma; bordée défensive Repulsor; bolter lourd jumelé; mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Chaque figurine RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS OU TERMINATOR OCCUPE la place de 2 figurines et chaque figurine CENTURION occupe la place de 3 figurines.







BASE: Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2

FACTION: Serment de l'Instant

Autoréparation: À la fin de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.



RHINO

Le transport Rhino sert les Space Marines depuis dix mille ans, et il a sa place dans bon nombre de leurs forces d'intervention. Doté d'un système d'autoréparation, le Rhino est un véhicule robuste qui peut sillonner rapidement le cauchemar du champ de bataille pour amener ses passagers space marines au cœur des combats.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

• Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Rhino

Cette figurine est équipée de : bolter Storm; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, TACTICUS, PHOBOS, GRAVIS, CENTURION NI TERMINATOR.







BASE: Destruction Néfaste D3

FACTION: Serment de l'Instant

Appui Feu: À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie à laquelle elle a infligé une ou plusieurs touches à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarque de ce TRANSPORT à ce tour fait une attaque qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM,
RAZORBACK



RAZORBACK

Le Razorback renonce à une partie de la capacité de transport du Rhino en faveur d'une tourelle d'arme lourde, et fournit son appui aux assauts d'infanterie mécanisée tout en livrant sa cargaison de guerriers au combat. Son succès est tel que chez de nombreux Chapitres, il remplit d'autres fonctions, notamment celle de centre de commandement mobile.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 canon laser jumelé
 - · 1 canon d'assaut jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Razorback

Cette figurine est équipée de : bolter lourd jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, TACTICUS, PHOBOS, GRAVIS, CENTURION NI TERMINATOR.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, RAZORBACK



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bordée de missiles Bellicatus – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
	Bordée de missiles Bellicatus — Icarus [ANTI-VOL 2+]	48"	D3	3+	8	-1	2
	Bordée de missiles Bellicatus – Krak	48"	1	3+	8	-2	D6
	Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
	Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
	Bordée Skytalon Ironhail [ANTI-VOL 4+, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	8	3+	4	0	1
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
100	•	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•••••••		•	

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

BASE: Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 6

FACTION: Serment de l'Instant

Véhicule d'Assaut: Les unités peuvent débarquer de ce TRANSPORT après qu'il a Avancé. Les unités qui le font comptent comme ayant fait un mouvement Normal, et ne peuvent pas déclarer une charge à ce tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Dispositif de Communications Orbitales (Aura): Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" du porteur, chaque fois que vous ciblez l'unité avec un Stratagème, jetez 1 D6: sur 5+, vous gagnez 1PC.

Dôme-bouclier: Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 5+.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Véhicule, Transport, Transport Assigné, Imperium, Impulsor



IMPULSOR

Équipé de propulseurs vectoriels qui le rendent plus rapide que tout autre char antigrav issu de l'arsenal des Space Marines, l'Impulsor est un transport d'une grande polyvalence utilisé par tous les Space Marines Primaris pour les manœuvres d'insertion rapide et de prises de flanc. Il est particulièrement prisé par les forces de Vanquards.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 mitrailleuse Ironhail.
- Les 2 bolters Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 2 lance-grenades Fragstorm.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - · 1 bordée de missiles Bellicatus
 - · 1 bordée Skytalon Ironhail
 - 1 dispositif de communications orbitales
 - · 1 dôme-bouclier

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Impulsor

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Storm; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines INFANTERIE TACTICUS ou PHOBOS. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines à RÉACTEUR DORSAL.





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Lanceur Deathwind [DÉFLAGRATION]	12"	D6+1	3+	5	0	1
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

BASE: Destruction Néfaste 1, Frappe en Profondeur

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut par Module de Largage: Cette figurine doit commencer la bataille en Réserve, mais ni elle ni les unités embarquées à son bord ne comptent dans la limite du nombre maximum d'unités de Réserve avec lequel vous pouvez commencer la bataille. Cette figurine peut être placée à l'étape des Renforts de votre première, de votre deuxième ou de votre troisième phase de Mouvement, quelles que soient les règles de la mission. Les unités embarquées dans cette figurine doivent débarquer immédiatement après qu'elle a été placée sur le champ de bataille, et elles doivent être placées à plus de 9" des figurines ennemies. Après que cette figurine a été placée sur le champ de bataille, aucune unité ne peut y embarquer.



MODULE DE LARGAGE

Lâchés depuis des vaisseaux en orbite basse, des Modules de Largage remplis de Space Marines s'abattent sur le champ de bataille, leurs trappes s'ouvrant en grand après l'impact. En quelques secondes, l'escouade jaillit en faisant feu de ses armes. Ces frappes sèment la panique chez l'ennemi tandis que l'arrière de ses lignes est dévasté par la fureur de l'attaque.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 lanceur Deathwind.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Module de Largage

Cette figurine est équipée de : bolter Storm.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 10 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES. Cette figurine ne peut pas transporter des figurines RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS, CENTURION NI TERMINATOR.





Arme de corps à corps

Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Lanceur Cerberus [DÉFLAGRATION]	18"	D6+3	3+	4	0	1
	Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D

Mêlée

л		416	- 1	п	ES	
А	м		w	U	E 3	

BASE: Destruction Néfaste 1, Pont de Tir 6

FACTION: Serment de l'Instant

Assaut Expéditif: Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, LAND SPEEDER STORM



LAND SPEEDER STORM

Le Land Speeder Storm est équipé de panoplies de senseurs supplémentaires et de moteurs silencieux pour en faire le transport idéal des Escouades de Scouts déposées discrètement en territoire ennemi. D'innombrables victoires dans les annales de maints Chapitres sont à attribuer aux attaques surprises de ce véhicule et ses passagers.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Land Speeder Storm

Cette figurine est équipée de : lanceur Cerberus ; bolter lourd ; arme de corps à corps.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines.
Elle peut transporter seulement des figurines ESCOUADE DE
SCOUTS, ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS et SERGENT TELION.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, LAND SPEEDER STORM



INTERCEPTEUR STORMHAWK



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Canon Storm Icarus [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	6	3+	7	-1	2
	Serre laser	36"	2	3+	10	-3	D6+1
	Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+]	48"	3	3+	8	-1	D3
	Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
	Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
	Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

X	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3, Stationnaire

FACTION: Serment de l'Instant

Intercepteur: À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui a le mot-clé VoL, ajoutez 1 au jet de Touche.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Véhicule, Vol, Aérodyne, Imperium, Fumée, Intercepteur Stormhawk



INTERCEPTEUR STORMHAWK

Les Intercepteurs Stormhawk sont des appareils de chasse de haute altitude conçus exclusivement pour obtenir la suprématie aérienne. Largués de leurs berceaux magnétiques depuis les vaisseaux en orbite, ces véhicules plaqués de céramite livrent des combats tournoyants brutaux avec les appareils ennemis, et sont protégés par des contre-mesures.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le lance-missiles Skyhammer de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 bolter lourd jumelé
 - 1 lance-missiles Typhoon
- La serre laser peut de cette figurine être remplacée par 1 canon Storm Icarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Intercepteur Stormhawk

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut jumelé ; lance-missiles Skyhammer ; serre laser ; coque blindée.



ESCORTEUR STORMTALON

20+" 8

3+

10

0 6+

0





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	8	-1	D3
	Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
	Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
	Lance-missiles Typhoon – Frag [déflagration]	48"	2D6	3+	4	0	1
	Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D3, Stationnaire

FACTION: Serment de l'Instant

Mitraillage au Sol: À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui n'a pas le mot-clé VoL, ajoutez 1 au jet de Touche.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: Véhicule, Vol, Aérodyne, Imperium, Escorteur Stormtalon



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

ESCORTEUR STORMTALON

Rapide et maniable, le Stormtalon est un intercepteur optimisé pour accompagner les Escorteurs Stormraven. Assez rapide pour engager le combat aérien, son pilote peut enclencher les systèmes de répulsion de l'appareil, afin de le rendre assez agile pour soutenir l'infanterie, en défense ou en attaque.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le lance-missiles Skyhammer de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 bolter lourd jumelé
 - · 1 canon laser jumelé
 - · 1 lance-missiles Typhoon

COMPOSITION D'UNITÉ

= 1 Escorteur Stormtalon

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Skyhammer ; canon d'assaut jumelé ; coque blindée.

ESCORTEUR STORMRAVEN

20+" 10

3+

14

6+

0



Q	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter Hurricane [TIR RAPIDE 6, JUMELÉ]	24"	6	3+	4	0	1
	Lance-missiles Stormstrike	48"	1	3+	10	-2	3
	Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
-	Canon à plasma lourd jumelé – standard [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D3	3+	7	-2	2
-	Canon à plasma lourd jumelé – surcharge [déflagration, à risque, Jumelé]	36"	D3	3+	8	-3	3
	Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
	Multi-fuseur jumelé [Fบรเอท 2, JUMELÉ]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
	Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE PORTÉE A CC F PA D Coque blindée Mêlée 6 4+ 8 0 1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, TRANSPORT, IMPERIUM, ESCORTEUR STORMRAVEN



BASE: Destruction Néfaste D6, Stationnaire

FACTION: Serment de l'Instant

Résilience Blindée: à chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes

ESCORTEUR STORMRAVEN

Le Stormraven combine à merveille les rôles d'appareil de largage et de combattant du ciel. Un compartiment spacieux et d'épaisses couches de blindage lui permettent de transporter au cœur des combats des escouades de Space Marines, et même un Dreadnought grâce à son magna-grappin.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon d'assaut jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 canon à plasma lourd jumelé
 - · 1 canon laser jumelé
- Le lance-missiles Typhoon de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - · 1 bolter lourd jumelé
 - · 1 multi-fuseur jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 2 bolters Hurricane.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Escorteur Stormraven

Cette figurine est équipée de : 2 lance-missiles Stormstrike ; canon d'assaut jumelé ; lance-missiles Typhoon ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES et 1 figurine DREADNOUGHT. Chaque figurine RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS ou TERMINATOR occupe la place de 2 figurines et chaque figurine CENTURION occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, TRANSPORT, IMPERIUM, ESCORTEUR STORMRAVEN



Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bordée de bolters lourds Hammerfall [BORDÉE DÉFENSIVE*, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	6	4+	5	-1	2
	Bordée de lance-flammes lourds Hammerfall [BORDÉE DÉFENSIVE*, IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	2D6	N/A	5	-1	1
-	Lance-missiles Hammerfall – superfrag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6+2	4+	5	0	1
	Lance-missiles Hammerfall – superkrak	48"	2	4+	10	-2	D6+1

* Bordée Défensive: Chaque fois qu'une unité ennemie est placée ou finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à portée de cette arme, si cette unité ennemie est une cible éligible, le porteur peut tirer avec cette arme sur cette cible comme si c'était votre phase de Tir. Le porteur peut tirer jusqu'à quatre fois de cette façon à la phase de Mouvement adverse.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D6

FACTION: Serment de l'Instant

Fortification: Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs Fortifications de votre armée:

- L'unité peut quand même être choisie comme cible d'attaques de tir, mais chaque fois qu'une telle attaque est faite, à moins d'être faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas besoin de faire des tests de Fuite Désespérée si elles Battent en Retraite en étant Ébranlées, sauf si elles doivent se déplacer par-dessus des figurines ennemies.

Couvert en Ceramite: à chaque attaque de tir qui cible une figurine, si cette figurine n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette FORTIFICATION, la figurine ciblée a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.



BUNKER HAMMERFALL

Les Bunkers Hammerfall sont lâchés par les vaisseaux space marines de la même façon que les Modules de Largage. Éléments d'interdiction automatisés à équipage de Servitors câblés, ils remplissent divers rôles, comme sécuriser des têtes de pont, repousser les assauts et semer la mort derrière les lignes adverses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

 La bordée de bolters lourds Hammerfall de cette figurine peut être remplacée par 1 bordée de lanceflammes lourds Hammerfall.

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Bunker Hammerfall

Cette figurine est équipée de : bordée de bolters lourds Hammerfall ; lance-missiles Hammerfall.



ARMURERIE DE L'ADEPTUS ASTARTES

€	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+*	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+*	4	0	1
	Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, LOURD]	24"	3	4+	6	-1	3
>	Canon à plasma — standard [DÉFLAGRATION, LOURD]	36"	D3	4+	7	-2	1
>	Canon à plasma — surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	4+	8	-3	2
	Canon laser [LOURD]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
>	Lance-missiles – Frag [déflagration, Lourd]	48"	D6	4+	4	0	1
-	Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
	Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
	Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
	Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
	Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+*	4	-1	2
>	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+*	7	-2	1
•	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+*	8	-3	2
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+*	8	-4	D3

<sup>Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

Si une figurine CAPITAINE ou LIEUTENANT est équipée de cette arme, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir de cette arme.</sup>

LISTES D'ARMES

Certaines figurines **ADEPTUS ASTARTES** peuvent être équipées d'une ou plusieurs armes dont les profils ne sont pas listés sur leur fiche technique. Les profils de ces armes sont listés sur cette carte à la place.



CAPITAINE SICARIUS

Φ.	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter artisanal [PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
	Lame Tempête de Talassar [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	5	-2	2

APTITUDES

RASE · Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Diriger en Première Ligne : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Éclaireurs 6" et les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [ASSAUT].

Assaut Éclair: Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette figurine, si l'unité de cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Capitaine, Sicarius



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CAPITAINE SICARIUS

Sicarius est un épéiste sans égal, qui manie sa Lame Tempête dans un tourbillon scintillant d'estocades et de parades. Il est en outre le maître incontesté des assauts éclair, capable d'appréhender les situations tactiques les plus complexes du premier coup d'œil et de déployer ses guerriers avec assurance.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Capitaine Sicarius — HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter artisanal ; Lame Tempête de Talassar.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS
- ESCOUADE TACTIQUE
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS



CHAPELAIN CASSIUS

6" 4 3+ 4 5+ 1

Φ.	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Infernus						
	[ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES,	12"	D6	N/A	4	-1	1
	IGNORE LE COUVERT, TORRENT]		• · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				

🛠 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius d'artificier	Mêlée	5	2+	6	-1	2

APTITUDES

BASE: Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Catéchisme de la Mort: Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Représailles Exhortées: Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois qu'une figurine de l'unité est détruite par une attaque de mêlée, si la figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6. Sur 4+, ne la retirez pas du jeu; la figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



CHAPELAIN CASSIUS

Par son zèle, le vénérable Chapelain Cassius a poussé des générations d'Ultramarines à la victoire, et des siècles passés à combattre n'ont fait que l'attiser. Sur le champ de bataille il châtie les ennemis par des coups furieux de son crozius arcanum, ou des gerbes de flammes et des salves de munitions Hellfire de son combi-lance-flammes, Infernus.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Chapelain Cassius – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Infernus ; crozius d'artificier.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS
- ESCOUADE TACTIQUE
- VÉTÉRANS DES GUERRES TYRANIQUES
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS







*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Bâton de Tigurius [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	7	-2	D3

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Coiffe des Feux de l'Enfer: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques et les blessures mortelles.

Maître de la Prescience (Psychique): Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois qu'une attaque cible l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche. De plus, une seule fois par round de bataille, vous pouvez cibler l'unité avec 1 des Stratagèmes suivants pour OPC: Contre-offensive; Tir en État d'Alerte; À Terre; Intervention Héroïque.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Psyker, Imperium,
Maître Archiviste Tigurius



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes, Ultramarines

MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS

Quand Tigurius charge, il assaille l'adversaire sous une tempête de fureur psychique. Des décharges jaillissent de son bâton, projettent les ennemis en l'air et réduisent leurs âmes en cendre. C'est cependant le don de prescience du Maître Archiviste qui est le plus précieux pour son Chapitre, car sa moindre intuition vaut plus que les prédictions d'une armée de stratèges et d'espions.

MAÎTRE ARCHIVISTE TIGURIUS



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

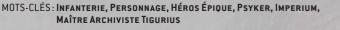
COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Maître Archiviste Tigurius — HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; Tempête de la Colère de l'Empereur; Bâton de Tigurius.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS







•	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D	
	Gantelets d'Ultramar [PISTOLET, JUMELÉ]	18"	4	2+	4	-1	2	
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	İ
	Gantelets d'Ultramar [JUMELÉ]	Mêlée	6	2+	8	-3	3	
	Épée énergétique Victrix	Mêlée	5	2+	5	-2	2	



BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Chef Exaltant: Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

Maître Tacticien: Au début de votre phase de Commandement, si la figurine de Marneus Calgar de cette unité est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC.

Garde d'Honneur de Macragge: Tant que cette unité inclut une ou plusieurs figurines de Garde d'Honneur Victrix, la figurine de Marneus Calgar de cette unité a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES: INFANTERIE, IMPERIUM | MARNEUS CALGAR: PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRAVIS, MAÎTRE DE CHAPITRE, MARNEUS CALGAR



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes, Ultramarines

MARNEUS CALGAR

Sur le champ de bataille, Marneus Calgar est un meneur d'hommes charismatique et un guerrier exceptionnel. Il annonce sa progression par des salves de bolts tonitruantes des Gantelets d'Ultramar avant de broyer tout ce qui passe à sa portée. Quand il juge le dénouement de sa stratégie imminent, il mène ses Ultramarines en personne au cœur des lignes ennemies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Marneus Calgar HÉROS ÉPIQUE
- = 2 Gardes d'Honneur Victrix

Marneus Calgar est équipé de : Gantelets d'Ultramar.

Chaque Garde d'Honneur Victrix est équipé de : épée énergétique Victrix.

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE AGGRESSOR
- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS
- ESCOUADE ERADICATOR
- **ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR**
- ESCOUADE INFERNUS
- **ESCOUADE INTERCESSOR**
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES: INFANTERIE, IMPERIUM | MARNEUS CALGAR: PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRAVIS, MAÎTRE DE CHAPITRE, MARNEUS CALGAR



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes, Ultramarines



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Servobras de Chronus	Mêlée	3	3+	8	-2	3

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Commandant Blindé: Tant que cette figurine commande une figurine VÉHICULE (voir au verso):

- Les armes de tir dont est équipée cette figurine VÉHICULE ont une caractéristique de Capacité de Tir de 2+.
- Chaque fois que cette figurine VÉHICULE est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Blessure en résolvant ces attaques.

Chronus: Quand cette figurine débarque d'une figurine VÉHICULE qu'elle commandait, elle a l'aptitude Agent Solitaire jusqu'à la fin de la bataille.



SERGENT CHRONUS

Le rugissement des machines et le fracas des armes lourdes annoncent l'arrivée du Sergent Chronus sur le champ de bataille. Les artilleurs ennemis sont horrifiés en voyant le char de Chronus ignorer des dégâts qui auraient dû le détruire plusieurs fois, avant qu'il fasse pivoter sa tourelle pour les pulvériser sous des salves infaillibles.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Sergent Chronus - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; servobras de Chronus.

COMMANDANT BLINDÉ

Si votre armée inclut une ou plusieurs figurines **VÉHICULES** parmi celles listées ci-dessous, le Sergent Chronus doit commencer la bataille embarqué dans 1 de ces figurines comme si c'était un **TRANSPORT**. Le Sergent Chronus peut débarquer de ce **VÉHICULE** seulement s'îl est détruit. Tant qu'il est embarqué, ont dit du Sergent Chronus qu'il commande ce **VÉHICULE**.

- HUNTER

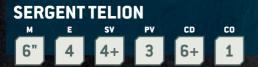
■ PREDATOR ANNIHILATOR

= LAND RAIDER

- PREDATOR DESTRUCTOR
- LAND RAIDER CRUSADER
- STALKER
- = LAND RAIDER REDEEMER
- VINDICATOR
- WHIRLWIND

HRONUS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES



Couteau de combat

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Quietus [PRÉCISION]	36"	2	2+	4	-2	3
43	ADMES DE MÊI ÉE	DODIÉE		CC		DA	D

Mêlée

APTITUDES

BASE: Infiltrateurs, Meneur, Éclaireurs 6", Discrétion

FACTION: Serment de l'Instant

La Voix de l'Expérience : Tant que cette figurine mène une unité, améliorez de 1 la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité et à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Indications Ciblées: Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité est choisie pour tirer ou pour combattre, choisissez 1 des aptitudes suivantes à appliquer aux armes dont sont équipées les figurines de l'unité jusqu'à la fin de la phase:

- [TOUCHES FATALES]
- [PRÉCISION]
- [TOUCHES SOUTENUES 1]



SERGENT TELION

Apporter la mort à distance est le don du Sergent Telion. Son talent pour déchiffrer les conditions atmosphériques, les perturbations gravitiques et les mouvements de ses ennemis lui permet de placer des tirs parfaits à une portée bien supérieure à ce qui est préconisé pour son bolter modèle Stalker.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Sergent Telion - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; Quietus ; couteau de combat.

MENEUR

- ESCOUADE DE SCOUTS
- ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS



VÉTÉRANS DES GUERRES TYRANIQUES

Arme de corps à corps [ANTI-TYRANIDES 4+]





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [ANTI-TYRANIDES 4+, PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter [anti-tyranides 4+]	24"	2	3+	4	0	1
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D

Mêlée

APTITUDES

FACTION: Serment de l'Instant

Vétérans des Guerres Tyraniques: Les armes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES] quand elles ciblent des unités TYRANIDES.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, VÉTÉRANS DES GUERRES TYRANIQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

VÉTÉRANS DES GUERRES TYRANIQUES

Ces vétérans de l'Adeptus Astartes ont affûté leurs talents sur une multitude de champs de bataille et ont ainsi fait de leur expérience leur meilleure arme. Il n'existe aucune monstruosité tyranide qu'ils n'ont pas abattue et aucune Flotte-ruche qu'ils n'ont pas affrontée. À chaque engagement, ils collectent les données tactiques dans le seul but d'augmenter leurs capacités meurtrières.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Vétéran
- 4 Vétérans des Guerres Tyraniques

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.



ARMES DE MÊLÉE

Épée d'Idaeus [TOUCHES SOUTENUES 1]

Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Invictus	24"	2	2+	4	-1	2
				• • • • • • • • • • • • • • • •		•	

PORTÉE

Mêlée

A	РΤ	ITU	ID	ES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Stratège Peu Orthodoxe: Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez cibler l'unité avec un Stratagème même si ce Stratagème a déjà été utilisé sur une autre unité de votre armée à cette phase. De plus, l'unité de cette figurine peut quand même être choisie comme cible d'un Stratagème tant qu'elle est Ébranlée.

Maître de la Flotte: À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, si votre armée inclut cette figurine, choisissez 1 unité INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES de votre armée. L'unité choisie gagne l'aptitude Frappe en Profondeur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Capitaine, Uriel Ventris



PA

MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes, Ultramarines

URIEL VENTRIS

Guerrier talentueux et meneur magistral, Uriel Ventris est un des commandants les plus capables des Ultramarines, quoique non conformiste. Ayant servi au sein de la Deathwatch avant de devenir Capitaine, il a assimilé les stratégies des frères de bataille de nombreux autres Chapitres, ce qui lui octroie une sagacité tactique nettement supérieure à celle de ses homologues.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

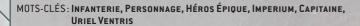
COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Uriel Ventris - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Invictus ; Épée d'Idaeus.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS





ROBOUTE GUILLIMAN



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Main de Domination [TIR RAPIDE 2]	30"	2	2+	6	-2	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	СС	F	PA	D
	Épée de l'Empereur [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	14	2+	8	-3	2
	Main de Domination [TOUCHES FATALES]	Mêlée	7	2+	14	-4	4

AUTEUR DU CODEX

Primarque de la XIIIº (Aura): Tant qu'une unité ADEPTUS ASTARTES amie est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité et vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement et de Commandement pour l'unité.

Maître de la Bataille: Après avoir choisi une unité ennemie en utilisant l'aptitude Serment de l'Instant, choisissez une seconde unité ennemie. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, si la première unité choisie a été détruite, à chaque attaque d'une figurine ADEPTUS ASTARTES amie qui cible cette seconde unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure

Stratège Suprême: Une fois par tour, vous pouvez cibler 1 unité ADEPTUS ASTARTES amie à 12" de cette figurine avec un Stratagème pour OPC, et vous pouvez même le faire si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase.

APTITUDES

FACTION · Serment de l'Instant

Auteur du Codex: À votre phase de Commandement, choisissez 1 aptitude d'Auteur du Codex (voir ci-contre). Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine a cette aptitude.

Escorte d'Ultramarines: Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités Infanterie Adeptus Astartes amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Armure du Destin : La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase : sur 3+, replacez cette figurine sur le champ de bataille aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemies, avec 6 PV restants.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

MOTS-CLÉS: Monstre, Personnage, Héros Épique, Imperium, Primarque, ROBOUTE GUILLIMAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

ROBOUTE GUILLIMAN

Dans la main droite de Guilliman brûle l'ardente Épée de l'Empereur. L'autre est recouverte de la Main de Domination, un gantelet avec lequel Guilliman peut éventrer des blindés. Le génie stratégique du Primarque est cependant son meilleur atout, car il déjoue ses ennemis et les surclasse avant même le début de la bataille.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Roboute Guilliman - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Main de Domination ; Épée de l'Empereur.

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.

MOTS-CLÉS: Monstre, Personnage, Héros Épique, Imperium, Primarque, Roboute Guilliman



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes, Ultramarines

DARNATH LYSANDER

5" 5

24

6

6

6+





∜ A	RMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Po	oing de Dorn [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	2+	10	-3	3
		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••				•	

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Icône d'Obstination: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque qui cible l'unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure ou égale à la caractéristique d'Endurance de l'unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Rempart: Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 2+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



DARNATH LYSANDER

Levant son bouclier Storm Rempart tout en abattant le Poing de Dorn, Lysander trace un sillage chez ses ennemis comme un navire fend la tourmente. Chaque coup de marteau réduit un adversaire en charpie, ou balaie des rangs entiers de guerriers. Ce faisant, l'expression de Lysander demeure de pierre, et sa détermination reste absolue quelles que soient les horreurs qu'il affronte.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Darnath Lysander — HÉROS ÉPIQUE Cette figurine est équipée de : Poing de Dorn.

MENEUR

- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR





Main de Défi



Mêlée

BASE · Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Panoplie de Signums: Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont les aptitudes [TOUCHES FATALES] et [IGNORE LE COUVERT].

Capitaine de Siège : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité MONSTRE, VÉHICULE, ou FORTIFICATION, améliorez de 2 les caractéristiques de Force, de Pénétration de Blindage et de Dégâts de cette attaque.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

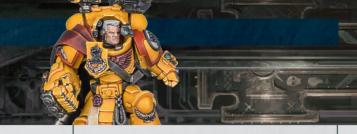
MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Gravis, CAPITAINE, TOR GARADON



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

TOR GARADON

Les tirs rebondissent contre l'impénétrable harnois Gravis de Tor Garadon tandis qu'il traverse le champ de bataille. Vif d'esprit, doué pour improviser au combat, Garadon dirige le feu de ses guerriers avec un talent naturel, conjugué aux données de ciblage que transmet sa panoplie de signums sophistiquée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Tor Garadon - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : fusil à gravitons d'artificier; Main de Défi.

MENEUR

- ESCOUADE AGGRESSOR
- ESCOUADE ERADICATOR
- ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR





Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Flèche de Dorn [TIR RAPIDE 2, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	2	2+	5	-1	2
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Poing de la Vengeance	Mêlée	5	2+	8	-3	3

APTITUDES

BASE: Insensible à la Douleur 6+, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Serment de Rynn: Une fois par bataille, au début de la phase de Commandement de n'importe quel joueur, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes dont sont équipées figurines de l'unité de cette figurine.

Jusqu'au Bout: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche si l'unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez encore 1 au jet de Blessure si l'unité est En Dessous de son Demi-effectif.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

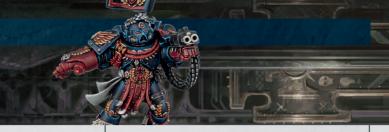
MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Grenades, Imperium, Maître de Chapitre, Pedro Kantor



MOTS-CLÉS DE FACTION:
ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

PEDRO KANTOR

Combattant émérite et chef charismatique, Pedro Kantor est un bastion de courage et de discipline en pleine bataille. Avec la Flèche de Dorn, il fauche la piétaille adverse dans une grêle de bolts explosifs. Tout ce qui commet l'erreur de s'approcher, aussi bien un char d'assaut qu'un fantassin, finit disloqué par les véritables coups de tonnerre du Poing de la Vengeance.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Pedro Kantor - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Flèche de Dorn ; Poing de la Vengeance.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS
- **ESCOUADE TACTIQUE**

CRIMSON FISTS

Cette figurine est issue du Chapitre des Crimson Fists, un successeur des Imperial Fists. En termes de règles, elle est traitée comme une figurine IMPERIAL FISTS, mais elle ne peut pas être incluse dans une armée qui inclut une ou plusieurs autres figurines de HÉROS ÉPIQUE IMPERIAL FISTS.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Grenades, Imperium, Maître de Chapitre, Pedro Kantor



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS



Φ	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	СТ	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Ire de la Gorgone [TOUCHES SOUTENUES 2]	36"	3	2+	5	-1	2

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Hersemain	Mêlée	6	3+	7	-2	2	
	Manipuli Medusiens [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	3+	8	-2	3	

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Rites de Trempe: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Révérend de Fer: Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES amies, elle a l'aptitude Agent Solitaire.

Maître de la Forge: À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à 3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque de cette figurine VÉHICULE, ajoutez 1 au jet de Touche. Vous ne pouvez pas choisir une unité pour cette aptitude qui a déjà été choisie pour l'aptitude Bénédiction de l'Omnimessie à cette phase, et vice versa.

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Gravis, Révérend de Fer Feirros



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes, Iron Hands

RÉVÉREND DE FER FEIRROS

Malkaan Feirros compte parmi les Révérends de Fer les plus anciens et les plus sages. Cependant, ses croyances radicales et son humour ironique renforcent ses déclarations technologiques hermétiques. Il est le Maître de la Forge des Iron Hands, qui guide les frères de bataille et les esprits de la machine du Chapitre pour procéder à une destruction précise.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Révérend de Fer Feirros — HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; lre de la Gorgone ; Hersemain ; Manipuli Medusiens.

MENEUR

- ESCOUADE AGGRESSOR
- ESCOUADE ERADICATOR
- ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR





Serres du Corbeau [PRÉCISION, JUMELÉ]



Mêlée

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur, Meneur, Agent Solitaire, Discrétion

FACTION: Serment de l'Instant

Maître des Ombres: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ne peuvent pas être ciblées par des attaques de tir sauf si la figurine attaquante est à 12".

Écho du Pic du Corbeau : À la fin du tour adverse, si l'unité de cette figurine n'est à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Vol, Réacteur Dorsal, IMPERIUM, MAÎTRE DE CHAPITRE, KAYVAAN SHRIKE



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD

KAYVAAN SHRIKE

Kayvaan Shrike est le meilleur guerrier du Chapitre et un parangon manifeste des enseignements de Corax. Maître de l'embuscade, de la furtivité et de la vigilance, il emmène ses combattants dans des raids audacieux, des campagnes de guérilla et des frappes chirurgicales, tombant du ciel en silence avant de démembrer ses ennemis avec les Serres du Corbeau.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Kayvaan Shrike – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Syncope ; Serres du Corbeau.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS À RÉACTEURS DORSAUX





6" 4

2+

5

6+

6+

1



PORTEE	A	CT	F	PA	D
12"	D6+3	N/A	4	-1	1
PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mêlée	5	2+	10	-2	3
	12" PORTÉE	12" D6+3 PORTÉE A	12" D6+3 N/A PORTÉE A CC	12" D6+3 N/A 4 PORTÉE A CC F	12" D6+3 N/A 4 -1 PORTÉE A CC F PA

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Sur l'Enclume : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

Seigneur des Pyroclastes: Tant qu'une unité ennemie est à Portée d'Engagement de cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité ennemie.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



ADRAX AGATONE

Le Capitaine de la 3° Compagnie est une force de destruction concentrée, qui frappe inlassablement juste. D'une force prodigieuse, il manie son énorme marteau Thunder avec expertise, fauchant des ennemis à chaque coup. Ceux qui ne périssent pas sont incinérés par le souffle de Drakkis, son lance-flammes léger.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

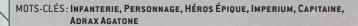
COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Adrax Agatone - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Drakkis ; Malleus Noctum.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS







Pistolet bolter [PISTOLET] 12" 1 2+ 4								
	P	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Gantelet de la Forge [IGNORE LE COUVERT, TORRENT] 12" D6+3 N/A 6	G	Gantelet de la Forge [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-1	1

*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
	Lance de Vulkan	Mêlée	6	2+	6	-2	2	

APTITUDES

BASE: Insensible à la Douleur 6+, Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Père de la Forge: À votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 24" et visible de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine ADEPTUS ASTARTES amie fait une attaque de tir avec une arme à Torrent ou à Fusion qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

Chercheur des Reliques Perdues: Au début de la bataille, choisissez 1 pion d'objectif sur le champ de bataille. Tant que cette figurine est à portée de ce pion d'objectif, elle a une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 10, une caractéristique de Commandement de 5+ et l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Grenades, Imperium, Capitaine, Vulkan He'stan



MOTS-CLÉS DE FACTION:
ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

VULKAN HE'STAN

Marchant au combat en portant les armes de son Primarque, le Père de la Forge abat quiconque s'oppose à lui. À la recherche des reliques perdues de Vulkan, He'stan est implacable dans sa quête, affrontant sans hésiter n'importe quel ennemi ou danger pour respecter ses serments.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Vulkan He'stan - HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Gantelet de la Forge ; Lance de Vulkan.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT
- ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE TACTIQUE





Ф	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D	
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1	
*	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D	l
	Croc Lunaire [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	5	-2	2	Ī

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Serment de l'Instant

Pour le Khan!: Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [ASSAUT] et les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [LANCE].

Preneur de Trophées: Chaque fois que cette figurine détruit une figurine **PERSONNAGE** ennemie, vous gagnez 1PC.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: Infanterie, Personnage, Héros Épique, Imperium, Capitaine, Kor'sarro Khan



MOTS-CLÉS DE FACTION: Adeptus Astartes, White Scars

KOR'SARRO KHAN

En tant que Capitaine de la 3° Compagnie des White Scars et Maître de la Chasse, Kor'sarro Khan poursuit et exécute les plus grands ennemis vivants du Chapitre. Infatigable, il traque sa proie parmi les étoiles avant de l'acculer et de lui ôter la tête d'un coup magistral de Croc Lunaire. sa redoutable lame.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

■ 1 Kor'sarro Khan – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Croc Lunaire.

MENEUR

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

