



## PATROUILLE : DEATHWATCH

# FORCE DE VEILLE ALPHION

Dotée d'un impressionnant éventail de puissance de feu, de talents de vétérans et d'impact au corps à corps, cette force de frappe a été réunie sous l'autorité du Lieutenant Alphion pour éradiquer l'infestation xénos de Malachote Primus. Elle incarne la polyvalence requise par la Deathwatch pour s'adapter et annihiler la myriade de menaces qu'elle affronte, et possède une présence martiale redoutable sur le champ de bataille.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

### A Lieutenant Alphion (1 figurine)

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

### B Apothicaire Krenn (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : pistolet bolter absolver ; pistolet reductor ; arme de corps à corps.

### C Escouade Intersessor (10 figurines)

- 1 Sergent Intersessor est équipé de : fusil bolter ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.
- 7 Intersessors sont équipés de : fusil bolter ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.
- 2 Intersessors sont équipés de : lance-grenades Astartes ; fusil bolter ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.

### D Escouade Aggressor (3 figurines)

- Chaque figurine est équipée de : gantelets Flamestorm ; gantelets énergétiques.





# PATROUILLE : DEATHWATCH

## FORCE DE VEILLE ALPHION

### APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Force de Veille Alphion se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Serment de l'Instant, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

#### SERMENT DE L'INSTANT

*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 transhumaine, 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.*

Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité ennemie est votre cible de Serment de l'Instant. Chaque fois qu'une figurine ayant cette aptitude fait une attaque qui cible votre cible de Serment de l'Instant, vous pouvez relancer le jet de Touche.

### OPTIMISATIONS

Votre figurine **LIEUTENANT** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Aegis Vigilante. Vous pouvez la remplacer par Fléau du Xéno.

#### OPTIMISATION PAR DÉFAUT

##### AEGIS VIGILANTE

*Cette ancienne cape adamantine a été confectionnée par le vénéré artificier Solomonius Derante, réputé avoir effectué une étude longue d'un siècle sur les capacités offensives de chaque espèce xéno connue par l'Humanité. Derante mit toute sa sagesse accumulée dans son chef-d'œuvre, certain qu'il saurait protéger les guerriers de la Deathwatch contre les horreurs d'une galaxie sinistre et prédatrice.*

Ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de l'unité du porteur, et ces figurines ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

OU

#### OPTIMISATION OPTIONNELLE

##### FLÉAU DU XÉNO

*Addros Garatine; Lutheo Voss; Remus Iolo; Variel L'Impitoyable; voici quelques-uns des illustres champions de la Deathwatch à avoir manié cette lame magistrale contre les xénos de toutes sortes. Leur juste haine est réputée avoir imprégné l'épée de sorte que son esprit de la machine exècre à présent les espèces étrangères au moins autant que les guerriers qui la brandissent.*

Les armes de mêlée du porteur ont l'aptitude [PRÉCISION] et à chaque attaque de mêlée du porteur, ajoutez 1 au jet de Blessure.

## OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Lucidité du Chasseur. Vous pouvez le remplacer par Doctrine de Décapitation.

### OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

#### LUCIDITÉ DU CHASSEUR

*Les guerriers de la Deathwatch savent que les nombreux ennemis de l'Humanité réservent d'incalculables surprises à un ennemi laxiste. Sur le champ de bataille, la doctrine du Chapitre est de frapper vite et fort pour ne jamais laisser le temps à la proie de gagner le moindre avantage.*

Au début de chacun de vos tours, choisissez 1 pion d'objectif qui n'est pas dans votre zone de déploiement. À la fin du prochain tour adverse, Vous marquez 4PdV si vous contrôlez ce pion d'objectif et s'il y a une ou plusieurs unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée à portée de lui (hormis les unités Ébranlées).

OU

### OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

#### DOCTRINE DE DÉCAPITATION

*Contre de nombreuses factions xénos, en particulier les plus populeuses et indisciplinées, la stratégie la plus efficace est de couper la tête et laisser le corps mourir. C'est un principe que la Deathwatch a depuis longtemps élevé au rang d'art.*

Chaque fois qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée détruit une figurine **PERSONNAGE** ennemie, vous marquez 5PdV.

À la fin de la bataille, si toutes les figurines **PERSONNAGE** ennemies sont détruites, vous marquez 5PdV.

## STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



### INSTINCT DE VÉTÉRAN

FORCE DE VEILLE ALPHION – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Chaque frère de bataille de la Deathwatch est un illustre vétéran qui a développé son instinct de survie ainsi que son courage et sa détermination.*

**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'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Si votre unité a le mot-clé **GRAVIS**, les figurines de votre unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ à la place.



1PC



### MUNITIONS SPÉCIALES

FORCE DE VEILLE ALPHION – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Qu'il s'agisse de l'acide mutagène des charges Hellfire, des têtes perforantes des Kraken ou des munitions Vengeance aussi instables que mortelles, la Deathwatch use de toutes sortes de bolts rares et spécialisés pour affronter ses proies xénos.*

**QUAND** : À votre phase de Tir.

**CIBLE** : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

**EFFET** : Choisissez 1 des ensembles d'aptitudes suivants. Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'ensemble d'aptitudes choisi :

- [ANTI-MONSTRE 5+, ANTI-VÉHICULE 5+, FUSION 2]
- [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT, TOUCHES SOUTENUES 2]



1PC

### TELEPORTARIUM DEATHWATCH

FORCE DE VEILLE ALPHION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*La Deathwatch emploie des technologies rares et spécialisées dans sa lutte sans fin contre les envahisseurs xénos. La plupart de ses vaisseaux incorporent des sanctuaires de téléportation lourdement protégés et fiables pour envoyer des kill teams au cœur des positions ennemies.*

**QUAND** : À la fin de la phase de Combat adverse.

**CIBLE** : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie.

**EFFET** : Retirez votre unité du champ de bataille. À l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez votre unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" à l'horizontale des figurines ennemies.

**RESTRICTIONS** : Vous pouvez utiliser ce Stratagème une seule fois et après avoir été placée sur le champ de bataille, jusqu'à la fin du tour, votre unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

## LIEUTENANT ALPHION

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



### Fiche Technique de Patrouille

En plus d'être d'excellents tacticiens, les Lieutenants de la Deathwatch sont des guerriers compétents, experts dans la mise à mort du xéno sous toutes ses formes. Alphion hurle ses ordres et coordonne les tirs de ses frères de bataille tandis qu'il avance en fauchant les plus redoutables guerriers xénos avec son épée énergétique crépitante.

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
Arme énergétique de maître	Mêlée	5	2+	5	-2	2

#### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : ESCOUADE INTERCESSOR

#### APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TACTICUS, LIEUTENANT, ALPHION

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

## APOTHIKAIRE KRENN

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



### Fiche Technique de Patrouille

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

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

#### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : ESCOUADE INTERCESSOR

#### APTITUDES

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 (figurines PERSONNAGE exclues) à l'unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TACTICUS, APOTHIKAIRE, KRENN

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

## ESCOUADE INTERCESSOR

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



### Fiche Technique de Patrouille

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.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Astartes – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
Lance-grenades Astartes – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
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
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

#### ESCOUADES DE PATROUILLE

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer les unités, cette unité peut être scindée en deux unités, de cinq figurines chacune. En ce cas, chacune de ces unités doit inclure 1 figurine équipée d'un lance-grenades Astartes.

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE INTERCESSOR

#### APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

## ESCOUADE AGGRESSOR

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



### Fiche Technique de Patrouille

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 flammes avant de broyer l'ennemi dans leurs gantelets énergétisés.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gantelets Flamestorm [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6+1	N/A	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelets énergétiques [JUMELÉ]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, GRAVIS, ESCOUADE AGGRESSOR

#### 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 cette attaque.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH