



DÉFENSEURS DE L'HUMANITÉ

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Space Marines. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé <CHAPITRE>. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<CHAPITRE>

Toutes les unités Space Marines sont issues d'un Chapitre. Certaines fiches techniques précisent de quel Chapitre est issue l'unité, mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé <CHAPITRE>. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quel Chapitre l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé <CHAPITRE> sur la fiche technique de l'unité par le nom du Chapitre de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Captain dans votre armée, et que vous décidez qu'il est issu du Chapitre des Blood Ravens, son mot-clé de Faction <CHAPITRE> serait **BLOOD RAVENS** et son aptitude Rites de Bataille deviendrait : “Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **BLOOD RAVENS** amies tant qu'elles sont à 6” ou moins de cette unité.”

Vous ne pouvez pas choisir les mots-clés **BLOOD ANGELS, DARK ANGELS, DEATHWATCH, GREY KNIGHTS, LEGION OF THE DAMNED** ou **SPACE WOLVES** lorsque vous désignez le Chapitre dont une unité est issue. Ces Chapitres ont leurs propres fiches techniques Apocalypse. De plus, les unités **LIBRARIAN** ne peuvent pas être issues du Chapitre des **BLACK TEMPLARS**.

TACTICAL SQUAD



4



Une Tactical Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de puissance 9**). Elle est équipée de : Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tactical Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Tactical Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-	
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-	
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-	
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-	
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-	
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge	
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide	
Armes de Corps à Corps	Mêlée		Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité comprend 10 figurines, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de puissance +1**): 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, TACTICAL SQUAD

SCOUT SQUAD



4



Une Scout Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 7). Elle est équipée de : Armes de Scouts; Couteaux de Combat.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Scout Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	8+
Scout Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Armes de Scouts	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Fusils de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	7+	9+	Sniper
Couteaux de Combat	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de puissance +1): 1 Bolter Lourd; 1 Lance-missiles.
- Au lieu d'Armes de Scouts et Couteaux de Combat, cette unité peut être équipée de Fusils de Sniper et Armes de Corps à Corps (Rang de puissance +1). Dans ce cas, elle a l'aptitude supplémentaire suivante : **Discretion**.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, SCOUT, SCOUT SQUAD

CAPTAIN



5



Un Captain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Armure Terminator (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

APTITUDES

Rites de Bataille: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <CHAPITRE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CAPTAIN

PRIMARIS CAPTAIN



5



Un Primaris Captain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Armure Phobos (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a une Armure Phobos, elle:
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs, Discrétion**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.
 - Armure Gravis (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Armure Gravis, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5" et une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne les mots-clés suivants : **Mk X GRAVIS**.

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <CHAPITRE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, CAPTAIN

LIBRARIAN



3



Un Librarian est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
- Armure Terminator (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **TERMINATOR**.
- Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, LIBRARIAN

TECHMARINE



5



Un Techmarine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Servobras & Arme Énergétique.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Techmarine	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-flammes & Découpeur à Plasma	Lourde	12"	1	8+	9+	Brasier
Servobras & Arme Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.
- Cette unité peut avoir un Servo-harnais (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a un Servo-harnais, elle:
 - A une caractéristique d'Attaques de 2.
 - Est également équipée de 1 Lance-flammes & Découpeur à Plasma.

APTITUDES

Bénédiction de l'Omnimessie: À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE <CHAPITRE>** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **VÉHICULE**. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECHMARINE

SERVITORS



2



Les Servitors sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Servobras.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Servitors (4 figurines)	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de puissance +1** par arme): 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

APTITUDES

Blocage Mental: Les caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de cette unité sont de 4+ tant qu'elle est à 6" ou moins d'au moins un TECHMARINE <CHAPITRE> ami.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SERVITORS

CHAPLAIN



5



Un Chaplain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
- Armure Terminator (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
- Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANERIE**.

APTITUDES

Litanies de la Haine : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités <CHAPITRE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel : Les unités <CHAPITRE> amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANERIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, CHAPLAIN

APOTHECARY



4



Un Apothecary est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

APTITUDES

Narthecium: À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE <CHAPITRE>** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, APOTHECARY

PRIMARIS LIEUTENANT



4



Un Primaris Lieutenant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Armure Phobos (**Rang de puissance +2**).
Si cette unité a une Armure Phobos, elle:
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs, Discréption**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.

APTITUDES

Héros de la Compagnie: Chaque case QG d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 2 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case QG doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

Précision Tactique: Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités <CHAPITRE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, LIEUTENANT

COMPANY ANCIENT



4



Un Company Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Company Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

APTITUDES

Bannière Astartes: Les tests de Moral effectués pour les unités <CHAPITRE> amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ANCIENT, COMPANY ANCIENT

PRIMARIS ANCIENT



4



Un Primaris Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Bannière Astartes : Les tests de Moral effectués pour les unités <CHAPITRE> amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, ANCIENT

COMPANY CHAMPION



5



Un Company Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Company Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Moto (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

APTITUDES

L'Honneur ou la Mort: Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, COMPANY CHAMPION

COMPANY VETERANS



5



Les Company Veterans sont une unité comprenant 5 figurines. Elle est équipée de : Armes Spéciales; Armes de Vétérans.

Company Veterans (5 figurines)	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes Spéciales	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	-
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Vétérans	Mêlée		Mêlée	x3	7+	9+ -

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Motos (**Rang de puissance +2**). Si cette unité a des Motos, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Est équipée de Bolters Jumelés au lieu d'Armes Spéciales.
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Gardes du Corps d'Escouade de Commandement: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE PERSONNAGE <CHAPITRE>** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion de cette unité **PERSONNAGE** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, COMPANY VETERANS

INTERCESSOR SQUAD



6



Une Intercessor Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 12). Elle est équipée de : Fusils Bolters ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Intercessor Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Intercessor Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusils Bolters	Armes Légères	30"	Util.	5+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, INTERCESSOR SQUAD

CENTURION ASSAULT SQUAD



9



Une Centurion Assault Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de puissance 22**). Elle est équipée de : Foreuses de Siège Centurion.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Centurion Assault Squad (3 figurines)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Centurion Assault Squad (6 figurines)	4"	3+	3+	2	4	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide	
Paire de Lance-flammes	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier	
Paire de Fuseurs	Lourde	12"	1	10+	4+	-	
Lanceurs d'Assaut Centurion	Mêlée	Mêlée	1	8+	9+	-	
Foreuses de Siège Centurion	Mêlée	Mêlée	x2	6+	5+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: Paire de Lance-flammes; Paire de Fuseurs.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de puissance +2 par Bolter Hurricane**):
1 Bolter Hurricane; Lanceurs d'Assaut Centurion.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, CENTURION ASSAULT SQUAD

STERNGUARD VETERAN SQUAD



5



Une Sternguard Veteran Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de puissance 10**). Elle est équipée de : Bolters Spécialisés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sternguard Veteran Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Sternguard Veteran Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolters Spécialisés	Armes Légères	30"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de puissance +1 par arme**): 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, STERNGUARD VETERAN SQUAD

VANGUARD VETERAN SQUAD



5



Une Vanguard Veteran Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de puissance 10**). Elle est équipée de : Pistolets Bolters ; Armes de Vanguard.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vanguard Veteran Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Vanguard Veteran Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Armes de Vanguard	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Réacteurs Dorsaux (**Rang de puissance +2** pour 5 figurines, ou **Rang de puissance +4** pour 10 figurines). Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VANGUARD VETERAN SQUAD

DREADNOUGHT



7



Un Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	

Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-	
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier	
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge	
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-	
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-	
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-	
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-	
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier	
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-	
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide	
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-	
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants : 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



8



Un Venerable Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-	
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier	
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge	
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-	
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-	
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-	
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-	
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier	
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-	
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide	
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-	
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

CONTEMPTOR DREADNOUGHT



Un Contemptor Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Modèle Kheres ; Combi-bolter ; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Contemptor Dreadnought	9"	2+	2+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon d'Assaut Modèle Kheres	Lourde	24"	2	5+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Combi-Bolter	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut Modèle Kheres, cette unité peut être équipée de 1 Multi-fuseur.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

IRONCLAD DREADNOUGHT



8



Une Ironclad Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fuseur; Bolter Storm; 2 Armes de Mêlée Ironclad.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ironclad Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Arme de Mêlée Ironclad	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Arme de Mêlée Ironclad et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Bolter Hurricane.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 1 Fuseur, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut avoir des Lanceurs d'Assaut Ironclad (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a des Lanceurs d'Assaut Ironclad, elle a une caractéristique de Capacité de Combat de 2+.

APTITUDES

Démolisseur: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité si elle est équipée de 2 Armes de Mêlée Ironclad.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, IRONCLAD DREADNOUGHT

TERMINATOR SQUAD



11



Une Terminator Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 21). Elle est équipée de : Bolters Storm ; Armes Énergétiques de Terminator.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Terminator Squad (5 figurines)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Squad (10 figurines)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-missiles Cyclone	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes Énergétiques de Terminator	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de puissance +1 par arme) : 1 Canon d'Assaut ; 1 Lance-missiles Cyclone ; 1 Lance-flammes Lourd ; 1 Autocanon Reaper.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

TERMINATOR ASSAULT SQUAD



9



Une Terminator Assault Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de puissance 18**). Elle est équipée de : Griffes Lightning.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Terminator Assault Squad (5 figurines)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Assault Squad (10 figurines)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Griffes Lightning	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-
Marteaux Thunder	Mêlée	Mêlée	x2	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Griffes Lightning, cette unité peut être équipée de Marteaux Thunder et avoir des Boucliers Storm (**Rang de puissance +1**). Si cette unité a des Boucliers Storm, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 3+.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, TERMINATOR, TERMINATOR ASSAULT SQUAD

REDEMPTOR DREADNOUGHT



Un Redemptor Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Lance-flammes Lourd; Canon Gatling Onslaught Lourd; Système d'Armes Défensives; Poing de Redemptor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Redemptor Dreadnought	8"	3+	3+	2	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAt	PAc	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Gatling Onslaught Lourd	Lourde	30"	4	7+	9+	-
Nacelle Lance-roquettes Icarus	Lourde	24"	1	9+	8+	Anti-aérien
Macro-incinérateur à Plasma	Lourde	36"	2	5+	6+	Surcharge
Canon Gatling Onslaught	Lourde	24"	2	7+	9+	-
Système d'Armes Défensives	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-
Poing de Redemptor	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	5+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance-flammes Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught (**Rang de puissance +1**).
- Au lieu de 1 Canon Gatling Onslaught Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Macro-incinérateur à Plasma.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Nacelle Lance-roquettes Icarus (**Rang de puissance +1**).

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

BIKE SQUAD



8



Une Bike Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de puissance 16) ou 9 figurines (Rang de puissance 24). Elle peut comprendre en outre 1 figurine d'Attack Bike (Rang de puissance +1). Elle est équipée de : Bolters Jumelés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Bike Squad (3/4 figurines)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Bike Squad (6/7 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Bike Squad (9/10 figurines)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée		Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité a une Attack Bike, elle:
 - Ajoute 1 à sa caractéristique de Points de Vie.
 - Est également équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, BIKE SQUAD

ASSAULT SQUAD



3



Une Assault Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 6). Elle est équipée de : Pistolets Bolters; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Assault Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Assault Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P _{Ap}	P _{Ac}	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-
Eviscerator	Mêlée	Mêlée	1	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Réacteurs Dorsaux (Rang de puissance +2). Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 Eviscerator.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, ASSAULT SQUAD

LAND SPEEDER



4



Les Land Speeder sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (Rang de puissance 8) ou 3 figurines (Rang de puissance 12). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Speeder (1 figurine)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Land Speeder (2 figurines)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Land Speeder (3 figurines)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon d'Assaut; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Lance-missiles Typhoon.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, LAND SPEEDER

ATTACK BIKE SQUAD



4



Une Attack Bike Squad est une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de puissance 8**) ou 3 figurines (**Rang de puissance 12**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Attack Bike Squad (1 figurine)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Attack Bike Squad (2 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Attack Bike Squad (3 figurines)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd ; 1 Multi-fuseur.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, ATTACK BIKE SQUAD

SCOUT BIKE SQUAD



Une Scout Bike Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de puissance 14**) ou 9 figurines (**Rang de puissance 21**).

Elle est équipée de : Bolters Jumelés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Scout Bike Squad (3 figurines)	16"	3+	3+	1	1	6	7+
Scout Bike Squad (6 figurines)	16"	3+	3+	2	2	6	7+
Scout Bike Squad (9 figurines)	16"	3+	3+	3	3	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, SCOUT BIKE SQUAD

INCEPTOR SQUAD



11



Une Inceptor Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de puissance 22). Elle est équipée de : Bolters d'Assaut ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inceptor Squad (3 figurines)	10"	3+	3+	1	2	6	5+
Inceptor Squad (6 figurines)	10"	3+	3+	2	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolters d'Assaut	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Exterminateurs à Plasma	Armes Légères	18"	x2	5+	6+	Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Bolters d'Assaut, cette unité peut être équipée d'Exterminateurs à Plasma.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, MK X GRAVIS, INCEPTOR SQUAD

DEVASTATOR SQUAD



3



Une Devastator Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 7). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Devastator Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Devastator Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (Rang de puissance +1 par arme) : 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.
- Si cette unité comprend 10 figurines ou qu'elle n'est équipée d'aucune arme Lourde, elle est également équipée de Bolters.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, DEVASTATOR SQUAD

CENTURION DEVASTATOR SQUAD



11



Une Centurion Devastator Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de puissance 22**). Elle est équipée de: Gantelets Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Centurion Devastator Squad (3 figurines)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Centurion Devastator Squad (6 figurines)	4"	3+	3+	2	4	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-missiles Centurion	Lourde	36"	1	8+	8+	-
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Gantelets Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de puissance +1 par Bolter Hurricane**): 1 Bolter Hurricane; 1 Lance-missiles Centurion.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé; 1 Canon à Gravitons.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, CENTURION, CENTURION DEVASTATOR SQUAD

HELLBLASTER SQUAD



7



Une Hellblaster Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 14). Elle est équipée de : Incinérateurs à Plasma; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hellblaster Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Hellblaster Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Incinérateurs à Plasma	Lourde	30"	Util.	5+	6+	Tir Rapide, Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

THUNDERFIRE CANNON



7



Un Thunderfire Cannon est une unité comprenant 2 figurines. Elle est équipée de : Lance-flammes & Découpeur à Plasma d'Artilleur Techmarine ; Canon Thunderfire ; Servobras d'Artilleur Techmarine.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Thunderfire Cannon	3"	3+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-flammes & Découpeur à Plasma d'Artilleur Techmarine	Lourde	12"	1	8+	9+	Brasier
Canon Thunderfire	Lourde	60"	4	9+	9+	Barrage
Servobras d'Artilleur Techmarine	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURDE, ARTILLERIE, TECHMARINE, THUNDERFIRE CANNON

HUNTER



9



Un Hunter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-missiles Skyspear ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hunter	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-missiles Skyspear	Lourde	60"	1	8+	4+	Anti-aérien, Destructeur
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, HUNTER

STALKER



8



Un Stalker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Storm Icarus; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stalker	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAc	APTITUDES
Canon Storm Icarus	Lourde	48"	1	8+	8+	Anti-aérien
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, STALKER

WHIRLWIND



6



Un Whirlwind est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-roquettes Whirlwind ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Whirlwind	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance-roquettes Whirlwind	Lourde	72"	2	6+	8+	Barrage
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, WHIRLWIND

PREDATOR



7



Un Predator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Autocanon Predator ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Autocanon Predator	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Autocanon Predator, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de puissance +2**) : 2 Bolters Lourds ; 2 Canons Laser.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, PREDATOR

VINDICATOR



9



Un Vindicator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Demolisher; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Demolisher	Lourde	24"	2	6+	6+	Destructeur
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Bouclier de Siège (**Rang de puissance +1**).
Si cette unité a un Bouclier de Siège, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 4+.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VINDICATOR

LAND RAIDER



13



Un Land Raider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Lourd Jumelé; 2 Canons Laser Jumelés; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE>** amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**, et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :

2 Bolters Hurricane ; Canon d'Assaut Jumelé ; Lanceurs d'Assaut Frag.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 16 figurines d'**INFANERIE <CHAPITRE>** amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANERIE** et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



19



Un Land Raider Redeemer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :
2 Canons Flamestorm ; Canon d'Assaut Jumelé ; Lanceurs d'Assaut Frag.

Land Raider Redeemer	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Flamestorm	Lourde	8"	2	5+	8+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE>** amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

RHINO



5



Un Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE>** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS, TERMINATOR, CENTURION** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, RHINO

RAZORBACK



6



Un Razorback est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Lourd Jumelé; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée		Mêlée	Util.	10+	10+

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants:
1 Canon d'Assaut Jumelé (**Rang de puissance +1**); 1 Canon Laser Jumelé.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE>** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **CENTURION** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, RAZORBACK

DROP POD



5



Un Drop Pod est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Storm.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Drop Pod	-	-	3+	-	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lanceur Deathwind	Lourde	12"	2	7+	9+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lanceur Deathwind.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Assaut par Drop Pod: Une fois cette unité placée sur le champ de bataille, les unités embarquées à son bord doivent immédiatement débarquer, et aucune unité ne peut plus y embarquer pour le restant de la bataille. Les unités débarquant de cette unité ne peuvent pas être placées à 9" ou moins d'une unité ennemie. Toute unité embarquée dans cette unité et ne pouvant pas en débarquer est détruite.

Immobile: Cette unité n'est jamais Hors Commandement: on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE>** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **CENTURION** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, DROP POD

LAND SPEEDER STORM



6



Un Land Speeder Storm est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lanceur Cerberus; Bolter Lourd; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Speeder Storm	18"	3+	3+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lanceur Cerberus	Lourde	18"	1	7+	9+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	1	10+	10+	-

APTITUDES

Découvert

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 5 figurines d'**INFANTERIE SCOUT <CHAPITRE>** amies.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, LAND SPEEDER, SCOUT, LAND SPEEDER STORM

REPULSOR



13



Un Repulsor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre Laser; Armes Icarus; Mitrailleur Ironhail; Bolter Lourd Jumelé; Système d'Armes Défensives Repulsor; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Repulsor	10"	5+	3+	3	3	7	5+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Canon Gatling Onslaught Lourd	Lourde	30"	4	7+	9+	-	
Armes Icarus	Lourde	30"	1	8+	10+	Anti-aérien	
Mitrailleur Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-	
Serre Laser	Lourde	24"	2	10+	5+	-	
Canon Gatling Onslaught	Lourde	24"	2	7+	9+	-	
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-	
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-	
Système d'Armes Défensives Repulsor	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-	
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Serre Laser, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught Lourd (**Rang de puissance +3**).
- Au lieu de 1 Mitrailleur Ironhail, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught (**Rang de puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleur Ironhail.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE PRIMARIS <CHAPITRE>** amies. Chaque figurine **Mk X Gravis** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, REPULSOR

STORMHAWK INTERCEPTOR



16



Un Stormhawk Interceptor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :
2 Canons d'Assaut ; 2 Bolters Lourds ; Canon Storm Icarus ; Coque Blindée.

Stormhawk Interceptor	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	20-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Storm Icarus	Lourde	48"	1	8+	8+	Anti-aérien
Serre Laser	Lourde	24"	2	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants :
1 Lance-missiles Skyhammer ; 1 Lance-missiles Typhoon.
- Au lieu de 1 Canon Storm Icarus, cette unité peut être équipée de 1 Serre Laser.

APTITUDES

Supersonique

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Un Stormraven Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :
2 Lance-missiles Stormstrike; Canon d'Assaut Jumelé; Bolter Lourd Jumelé; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Lance-missiles Stormstrike	Lourde	72"	1	10+	6+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon à Plasma Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	7+	Surcharge
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Multi-fuseur Jumelé	Lourde	24"	2	10+	4+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Multi-fuseur Jumelé; 1 Lance-missiles Typhoon.
- Cette unité peut également être équipée de 2 Bolters Hurricane (**Rang de puissance +4**).

APTITUDES

Supersonique

Vol Stationnaire: Au début de la phase d>Action, vous pouvez déclarer que cette unité effectue un vol stationnaire. Dans ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement devient 20" mais elle perd l'aptitude Supersonique.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE>** amies et 1 **DREADNOUGHT <CHAPITRE>** ami. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**, et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, AÉRODYNÉ, STORMRAVEN GUNSHIP

STORMTALON GUNSHIP



9



Un Stormtalon Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Jumelé; 2 Bolters Lourds; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormtalon Gunship	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants:
2 Canons Laser; 1 Lance-missiles Skyhammer; 1 Lance-missiles Typhoon.

APTITUDES

Supersonique

Vol Stationnaire: Au début de la phase d>Action, vous pouvez déclarer que cette unité effectue un vol stationnaire. Dans ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement devient 20" mais elle perd l'aptitude Supersonique.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, STORMTALON GUNSHIP

PRIMARIS LIBRARIAN



Un Primaris Librarian est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Armure Phobos (Rang de puissance +2).
Si cette unité a Armure Phobos, elle:
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs, Discréption.**
 - Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, PRIMARIS, LIBRARIAN

INFILTRATOR SQUAD



8



Une Infiltrator Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 14). Elle est équipée de : Carabines Bolters d'Élite ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Infiltrator Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Infiltrator Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Carabines Bolters d'Élite	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

Omni-brouilleurs : Les unités ennemis ne peuvent pas être placées à 12" ou moins de cette unité à l'étape Placement des Renforts.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATOR SQUAD

SUPPRESSOR SQUAD



8



Une Suppressor Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Autocanons Accelerator; Armes de Corps à Corps.

Suppressor Squad	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanons Accelerator	Lourde	48"	3	8+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, SUPPRESSOR SQUAD

ELIMINATOR SQUAD



8



Une Eliminator Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de:
Fusils Bolters de Sniper; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Eliminator Squad	6"	3+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusils Bolters de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	6+	9+	Sniper
Arquebuses Laser	Armes Légères	36"	Util.	9+	6+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Fusils Bolters de Sniper, cette unité peut être équipée d'Arquebuses Laser.

APTITUDES

Infiltrateurs, Discréction

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATOR SQUAD

REPULSOR EXECUTIONER



24



Un Repulsor Executioner est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Gatling Onslaught Lourd ; Armes Icarus ; Macro-incinérateur à Plasma ; Bolter Lourd Jumelé ; Système d'Armes Défensives Repulsor ; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Repulsor Executioner	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Destruituer Laser Lourd	Lourde	72"	2	9+	4+	-
Canon Gatling Onslaught Lourd	Lourde	30"	4	7+	9+	-
Armes Icarus	Lourde	30"	1	8+	10+	Anti-aérien
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Macro-incinérateur à Plasma	Lourde	36"	2	5+	6+	Surcharge
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Système d'Armes Défensives Repulsor	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Macro-incinérateur à Plasma, cette unité peut être équipée de 1 Destruituer Laser Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleuse Ironhail (**Rang de puissance +1**).

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

Optiques Aquilon: Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Atttaques de son Destruituer Laser Lourd ou Macro-incinérateur à Plasma pour cette action.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE PRIMARIS <CHAPITRE>** amies. Chaque figurine **Mk X GRAVIS** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, REPULSOR EXECUTIONER

PRIMARIS CHAPLAIN



5



Un Primaris Chaplain est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Litanies de la Haine : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités <CHAPITRE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel : Les unités <CHAPITRE> amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, PRÊTRE, CHAPLAIN

PRIMARIS APOTHECARY



4



Un Primaris Apothecary est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pistolets d'Apothecary.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P _{Ap}	P _{Ac}	APTITUDES
Pistolets d'Apothecary	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Narthecium : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE**

<CHAPITRE> amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6;
sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**.

On peut tenter de soigner chaque unité seulement une fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, APOTHECARY

LIEUTENANT



4



Un Lieutenant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Réacteur Dorsal (**Rang de puissance +2**).
Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.

APTITUDES

Héros de Compagnie: Chaque case QG d'un Département vous permet de prendre jusqu'à 2 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case QG doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

Précision Tactique: Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités <CHAPITRE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, LIEUTENANT

REIVER SQUAD



6



Une Reiver Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de puissance 11**). Elle est équipée de : Pistolets Bolters Lourds; Lames de Reiver.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Reiver Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Reiver Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Carabines Bolters	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	-
Pistolets Bolters Lourds	Armes Légères	12"	1	6+	9+	-
Lames de Reiver	Mêlée	Mêlée	x3	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Pistolets Bolters Lourds et Lames de Reiver, cette unité peut être équipée de Carabines Bolters et Armes de Corps à Corps.
- Cette unité peut avoir des Grav-chutes (**Rang de puissance +1**).
Si cette unité a des Grav-chutes, elle gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
- Cette unité peut avoir des Lance-grappin (**Rang de puissance +1**).
Si cette unité a des Lance-grappin, elle gagne l'aptitude suivante : **Infiltrateurs**.

APTITUDES

Troupes de Terreur

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, REIVER SQUAD

AGGRESSOR SQUAD



8



Une Aggressor Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de puissance 16**). Elle est équipée de: Gantelets Boltstorm Automatiques; Lance-grenades Fragstorm; Gantelets d'Aggressor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Aggressor Squad (3 figurines)	5"	3+	3+	1	2	6	5+
Aggressor Squad (6 figurines)	5"	3+	3+	2	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Gantelets Boltstorm Automatiques	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Gantelets Flamestorm	Armes Légères	8"	x3	7+	9+	Brasier
Lance-grenades Fragstorm	Armes Légères	18"	x2	7+	9+	-
Gantelets d'Aggressor	Mêlée		x2	6+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Gantelets Boltstorm Automatiques et Lance-grenades Fragstorm, cette unité peut être équipée de Gantelets Flamestorm.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, MK X GRAVIS, AGGRESSOR SQUAD

IMPERIAL SPACE MARINE



3



Un Imperial Space Marine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fusil Combiné à Désintégration; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

Imperial Space Marine	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusil Combiné à Désintégration	Armes Légères	24"	Util.	8+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIAL SPACE MARINE

HONOUR GUARD



5



Une Honour Guard est une unité comprenant 2 figurines. Elle est équipée de : Armes Honorifiques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Honour Guard	6"	3+	3+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes Honorifiques	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Garde d'Honneur: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGER**

PERSONNAGE <CHAPITRE> amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion de cette unité **PERSONNAGE** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, HONOUR GUARD

CHAPTER ANCIENT



5



Un Chapter Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chapter Ancient	6"	3+	3+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Bannière de Chapitre : Les tests de Moral effectués pour les unités <CHAPITRE> amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 9" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ANCIENT, CHAPTER ANCIENT

CHAPTER CHAMPION



5



Un Chapter Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Lame de Champion.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chapter Champion	6"	2+	3+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lame de Champion	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

L'Honneur ou la Mort: Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, CHAPTER CHAMPION

ROBOUTE GUILLIMAN



15



Roboute Guilliman est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: L'Épée de l'Empereur; La Main de Domination. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Roboute Guilliman	8"	2+	2+	2	2	8	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
La Main de Domination	Lourde	24"	1	6+	8+	Tir Rapide
L'Épée de l'Empereur	Mêlée	Mêlée	Util.	4+	4+	Destructeur

APTITUDES

Primarch de la XIII^e: Vous pouvez relancer les jets de touche et les jets de blessure pour les attaques des unités **ULTRAMARINES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Armure du Destin: La première fois que le nombre de pions Dégâts à côté de cette unité égale sa caractéristique de Points de Vie, jetez un D6; sur 4+ cette unité n'est pas détruite, et on lui retire 1 pion Dégâts.

Maître de la Bataille: Une fois par phase d'Action, quand vous choisissez un Détachement de votre armée dirigé par un Commandant **IMPERIUM** pour exécuter son ordre, mais avant que la moindre unité de ce Détachement effectue une action (à l'exclusion des actions gratuites) à cette phase, vous pouvez remplacer l'ordre de ce Détachement par Avance, Tir Ajusté ou Assaut.

Auteur du Codex Astartes: Si cette unité est sur le champ de bataille au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, PERSONNAGE, PRIMARCH, ROBOUTE GUILLIMAN

MARNEUS CALGAR



9



Marneus Calgar est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Gantelets d'Ultramar (Tir); Gantelets d'Ultramar (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Marneus Calgar	6"	2+	2+	1	2	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Gantelets d'Ultramar (Tir)	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Gantelets d'Ultramar (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	7+	7+	-

APTITUDES

Maître de Chapitre: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités ULTRAMARINES amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Grand Stratège: Si cette unité est sur le champ de bataille au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, jetez 1 D6; sur 4+ générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, MK X GRAVIS,

MAÎTRE DE CHAPITRE: MARNEUS CALGAR

VICTRIX HONOUR GUARD



5



La Victrix Honour Guard est une unité comprenant 2 figurines. Elle est équipée de :
Armes Énergétiques de Garde d'Honneur.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Victrix Honour Guard	6"	3+	3+	2	2	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes Énergétiques de Garde d'Honneur	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Garde d'Honneur de Macragge : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE PERSONNAGE ULTRAMARINES** amie qui a au moins un pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion de l'unité **PERSONNAGE** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, VICTRIX HONOUR GUARD

CHAPLAIN CASSIUS



6



Chaplain Cassius est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaplain Cassius	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Litanies de la Haine: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **ULTRAMARINES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel: Les unités **ULTRAMARINES** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Représailles Inspirées: Chaque fois qu'un pion Explosion est placé à côté d'une unité **ULTRAMARINES** amie se trouvant à 6" ou moins de cette unité suite à une attaque d'arme de mêlée d'une unité ennemie, jetez 1 D6 ; sur 6, cette unité amie peut combattre avec 1 arme de mêlée dont elle est équipée. Ces attaques doivent cibler l'unité ennemie en question.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, CHAPLAIN, RECLUSIARCH, CASSIUS

CAPTAIN SICARIUS



7



Captain Sicarius est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lame Tempête de Talassar.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Captain Sicarius	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lame Tempête de Talassar	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Rites de Bataille: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **ULTRAMARINES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Guerriers Endurcis: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **TACTICAL SQUAD ULTRAMARINES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CAPTAIN, SICARIUS

SERGEANT CHRONUS



4



Sergeant Chronus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Servobras.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sergeant Chronus	6"	3+	2+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Chef de Char Ultramarines: Au lieu d'être placée sur le champ de bataille au déploiement, cette unité doit commencer la bataille à la tête d'un char. Lorsque vous sélectionnez votre armée, choisissez 1 unité **VÉHICULE ULTRAMARINES** amie de la liste suivante pour que Sergeant Chronus la dirige :

- Rhino
- Razorback
- Predator
- Vindicator
- Whirlwind
- Hunter
- Stalker
- Land Raider
- Land Raider Crusader
- Land Raider Redeemer

Tant qu'une unité **VÉHICULE** est dirigée par Sergeant Chronus, elle a une Capacité de Tir de 2+ et gagne les mots-clés **PERSONNAGE** et **SERGEANT CHRONUS**. De plus, au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité **VÉHICULE**. Tant qu'il dirige un char, Sergeant Chronus ne peut pas attaquer avec son servobras.

Si une unité **VÉHICULE** dirigée par Sergeant Chronus est détruite, placez cette unité à 6" ou moins de cette unité **VÉHICULE** de la même façon qu'une unité débarquant d'un **TRANSPORT**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SERGEANT CHRONUS

SERGEANT TELION



5



Sergeant Telion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Quietus; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sergeant Telion	7"	3+	2+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Quietus	Armes Légères	36"	1	7+	9+	Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs, Discréction

La Voix de l'Expérience: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **ULTRAMARINES SCOUT** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES
MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SCOUT, SERGEANT TELION

PEDRO KANTOR



8



Pedro Kantor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: la Flèche de Dorn; Gantelet Énergétique. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Pedro Kantor	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
La Flèche de Dorn	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	-
Gantelet Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Maître de Chapitre: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **CRIMSON FISTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Le Serment de Rynn: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **CRIMSON FISTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, CRIMSON FISTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MAÎTRE DE CHAPITRE, PEDRO KANTOR

HIGH MARSHAL HELBRECHT



8



High Marshal Helbrecht est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : l'Épée des High Marshals. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
High Marshal Helbrecht	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
L'Épée des High Marshals	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Maître de Chapitre: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **BLACK TEMPLARS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Croisade de la Colère: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BLACK TEMPLARS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, MAÎTRE DE CHAPITRE,

HIGH MARSHAL HELBRECHT

L'EMPEROR'S CHAMPION



5



L'Emperor's Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : l'Épée Noire. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
L'Emperor's Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
L'Épée Noire	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Tueur de Champions : Vous pouvez relancer les jets de touche et les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, L'EMPEROR'S CHAMPION

CHAPLAIN GRIMALDUS



8



Chaplain Grimaldus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chaplain Grimaldus	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Litanies de la Haine: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BLACK TEMPLARS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel: Les unités **BLACK TEMPLARS** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Zèle Inégalé: Une fois par bataille, à la phase d>Action, quand vous choisissez le Détachement de cette unité pour exécuter son ordre, mais avant que la moindre unité de ce Détachement n'effectue d'action (à l'exclusion des actions gratuites) à cette phase, vous pouvez remplacer l'ordre de ce Détachement par Assaut.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, CHAPLAIN, GRIMALDUS

CENOBYTE SERVITORS



1



Les Cenobyte Servitors sont une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cenobyte Servitors	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Reliques de Helsreach: Les tests de Moral effectués pour les unités **BLACK TEMPLARS** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 12" ou moins de cette unité.

Effacement Mental: Les caractéristiques de Capacité de Combat et de capacité de Tir de cette unité deviennent 4+ tant qu'elle se trouve à 6" ou moins d'une unité **GRIMALDUS** amie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, SERVITORS, CENOBYTE SERVITORS

CRUSADER SQUAD



4



Une Crusader Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 8), 15 figurines (Rang de puissance 12) ou 20 figurines (Rang de puissance 16). Elle est équipée de : Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Crusader Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Crusader Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Crusader Squad (15 figurines)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Crusader Squad (20 figurines)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseurs	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée		x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de puissance +1): 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CRUSADER SQUAD

KOR'SARRO KHAN



7



Kor'sarro Khan est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Croc Sélénite.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kor'sarro Khan	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Croc Sélénite	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **WHITE SCARS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chasseur de Têtes : Ajoutez 2 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

Pour le Khan ! Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **LÉGÈRES WHITE SCARS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, CAPTAIN, KOR'SARRO KHAN

VULKAN HE'STAN



8



Vulkan He'stan est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Gantelets de la Forge; Lance de Vulkan. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vulkan He'stan	6"	2+	2+	1	1	7	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Gantelets de la Forge	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Lance de Vulkan	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Père de la Forge: Tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité, Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'Armes Légères des unités **SALAMANDERS** amies qui ciblent des unités ennemis à mi-portée ou moins de la portée maximale de l'arme employée.

Rites de Bataille: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SALAMANDERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CAPTAIN, VULKAN HE'STAN

KAYVAAN SHRIKE



10



Kayvaan Shrike est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Syncope; les Serres du Corbeau. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kayvaan Shrike	14"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Syncope	Armes Légères	18"	Util.	7+	8+	Sniper
Les Serres du Corbeau	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Infiltrateurs, Discréption

Maître de Chapitre: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **RAVEN GUARD** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD
MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, PRIMARIS, PHOBOS,
RÉACTEUR DORSAL, MAÎTRE DE CHAPITRE, KAYVAAN SHRIKE

TYRANNIC WAR VETERANS



5



Les Tyrannic War Veterans sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 10). Elle est équipée de: Bolters Spécialisés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tyrannic War Veterans (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Tyrannic War Veterans (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolters Spécialisés	Armes Légères	30"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Vengez les Morts de la 1^{re}: Vous pouvez relancer les jets de touche et les jets de blessure pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **FLOTTES-RUCHES TYRANIDS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, TYRANNIC WAR VETERANS

LAND RAIDER EXCELSIOR



15



Un Land Raider Excelsior est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Laser Jumelés ; Canon à Gravitons ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Excelsior	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de puissance +1**).

APTITUDES

Augures de Données: La caractéristique de Capacité de Tir de cette unité devient 2+ tant qu'elle se trouve à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **RHINO PRIMARIS <CHAPITRE>** amies.

Rites de Bataille: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **<CHAPITRE>** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE>** amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**, et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER EXCELSIOR

RHINO PRIMARIS



8



Un Rhino Primaris est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Relais Orbital ; Fusil à Plasma Jumelé ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rhino Primaris	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Relais Orbital	Lourde	72"	2	6+	6+	Usage Unique, Barrage, Destructeur
Fusil à Plasma Jumelé	Armes Légères	24"	Util.	8+	8+	Tir Rapide, Surcharge
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Relais de Servocrânes : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer 1 petit pion Explosion à côté de 1 unité VÉHICULE <CHAPITRE> amie à 6" ou moins de cette unité.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'INFANTERIE <CHAPITRE> amies. Elle ne peut pas transporter d'unités PRIMARIS, TERMINATOR, CENTURION ou à RÉACTEUR DORSAL.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO PRIMARIS

DAMNED LEGIONNAIRES



Les Damned Legionnaires sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de puissance 15**). Elle est équipée de : Bolters Embrasés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Damned Legionnaires (5 figurines)	5"	3+	3+	1	1	8	5+
Damned Legionnaires (10 figurines)	5"	3+	3+	2	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolters Embrasés	Armes Légères	24"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de puissance +1**) :
 - 1 Lance-flammes Lourd; 1 Multi-fuseur.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Spectres Inexorables: Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LEGION OF THE DAMNED

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, DAMNED LEGIONNAIRES

CHIEF LIBRARIAN TIGURIUS



4



Chief Librarian Tigurius est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bâton de Tigurius. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chief Librarian Tigurius	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bâton de Tigurius	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Maître Psyker: Une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement et en tirer soit 1 Atout de Commandement Adeptus Astartes de votre choix qui est un pouvoir psychique, soit la carte Abjurer le Sorcier ou Volonté d'Adamantium. Ajoutez la carte tirée à votre main, puis mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, PRIMARIS, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, TIGURIUS

CAPTAIN LYSANDER



9



Captain Lysander est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Le Poing de Dorn. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Captain Lysander	5"	2+	2+	1	1	7	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Le Poing de Dorn	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	6+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Rites de Bataille: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **IMPERIAL FISTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Icône d'Obstination: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer 1 petit pion Explosion à côté de 1 unité **IMPERIAL FISTS** amie à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, CAPTAIN, TERMINATOR, LYSANDER

INCURSOR SQUAD



8



Une Incursor Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de puissance 15). Elle est équipée de : Carabines Bolter Occulus ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Incursor Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Incursor Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Carabines Bolter Occulus	Armes Légères	24"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

Lunettes Multi-spectre : N'appliquez pas les modificateurs négatifs aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

Mine Disruptrice : Une fois par bataille, à la fin de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" ou moins de cette unité. Si l'unité choisie est un VÉHICULE ou un BÂTIMENT, placez 2 pions Explosion à côté d'elle ; sinon, placez 1 pion Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSOR SQUAD

CAPTAIN TOR GARADON



8



Captain Tor Garadon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Main de Défi. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Captain Tor Garadon	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
La Main de Défi	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	6+	-

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **IMPERIAL FISTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Capitaine de Siège : Vous pouvez relancer les jets de blessure des attaques des unités **IMPERIAL FISTS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité et que ces attaques ciblent des unités **VÉHICULE** ou **BÂTIMENT**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS
MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, MK X GRAVIS,
CAPTAIN, TOR GARADON

ADRAX AGATONE



8



Adrax Agatone est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Drakkis; Malleus Noctum. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Adrax Agatone	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Drakkis	Armes Légères	12"	1	7+	9+	Brasier
Malleus Noctum	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	6+	-

APTITUDES

Rites de Bataille : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SALAMANDERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Sur l'Enclume : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **LÉGÈRES SALAMANDERS** amies et des unités **DREADNOUGHT SALAMANDERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, CAPTAIN, ADRAX AGATONE

IRON FATHER FEIRROS



9



Iron Father Feirros est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : L'Ire de la Gorgone ; Hersemain & Servobras. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Iron Father Feirros	5"	3+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
L'Ire de la Gorgone	Lourde	36"	1	7+	8+	-
Hersemain & Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Rites de Trempe : Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde des unités **IRON HANDS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Cela ne peut pas améliorer un jet de sauvegarde au-delà de 4+.

Bénédiction de l'Omnimessie : À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE IRON HANDS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+, retirez 1 pion Dégâts de cette unité **VÉHICULE**. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IRON HANDS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, MK X GRAVIS, IRON FATHER, TECHMARINE, FEIRROS

INVICTOR TACTICAL WARSUIT



15



Une Invictor Tactical Warsuit est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Incendum ; 2 Mitrailleuses Ironhail ; Bolter Lourd ; gantelet Invictor.

Invictor Tactical Warsuit	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	10"	3+	3+	2	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon Ironhail Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Incendum	Lourde	12"	2	7+	9+	Brasier
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
gantelet Invictor	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Incendum, cette unité peut être équipée de 1 Autocanon Ironhail Jumelé.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

IMPULSOR



6



Un Impulsor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Mitrailleuse Ironhail ; Système d'Armes Défensives Impulsor ; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Impulsor	14"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bordée de Missiles Impulsor	Lourde	48"	1	7+	7+	Anti-aérien
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Bordée Skytalon Ironhail	Lourde	36"	2	8+	10+	Anti-aérien
Relais Orbital	Lourde	72"	2	6+	6+	Usage Unique, Barrage, Destructeur
Système d'Armes Défensives Impulsor	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut soit avoir un Dôme-bouclier (**Rang de puissance +1**) soit être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de puissance +1**) : 1 Relais Orbital; 1 Bordée de Missiles Impulsor; 1 Bordée Skytalon Ironhail.
Si cette unité a un Dôme-bouclier, Elle a une caractéristique de Sauvegarde de 5+.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANERIE PRIMARIS <CHAPITRE>** amies.

Elle ne peut pas transporter d'unités à **RÉACTEUR DORSAL** ou **Mk X GRAVIS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, IMPULSOR

TERMINUS ULTRA



13



Un Terminus Ultra est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canon Laser ; 3 Canons Laser Jumelés ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Terminus Ultra	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rangs de Puissance +1**).

APTITUDES

Surcharge Énergétique: Quand on résout une action de Tir avec cette unité, si on obtient au moins trois jets de touche de 1 pour les attaques des Canons Laser ou des Canons Laser Jumelés de cette unité, on place deux pions Explosion à côté d'elle.

MOT-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MOT-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, LAND RAIDER, TERMINUS ULTRA