

# WATCH MASTER



5



Un Watch Master est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance de Gardien.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Watch Master</b>	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P <sub>Ap</sub>	P <sub>Ac</sub>	APTITUDES
Lance de Gardien	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, WATCH MASTER

# WATCH CAPTAIN ARTEMIS



Le Watch Captain Artemis est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Maître. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Watch Captain Artemis</b>	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

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

**Champion Inexorable:** Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer 1 petit pion Explosion à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, WATCH CAPTAIN, ARTEMIS

# WATCH CAPTAIN



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Watch Captain</b>	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**.

## APTITUDES

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, WATCH CAPTAIN

# PRIMARIS WATCH CAPTAIN

**5**

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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Primaris Watch Captain</b>	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, WATCH 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 le mot-clé suivant: **TERMINATOR**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PSYKER, PERSONNAGE, LIBRARIAN

# 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+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PSYKER, PERSONNAGE, PRIMARIS, LIBRARIAN

# 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**.

## APTITUDES

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

**Chef Spirituel**: Les unités **DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS**: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, CHAPLAIN

# PRIMARIS CHAPLAIN



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

**Chef Spirituel:** Les unités **DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, PRÊTRE, CHAPLAIN

# VETERANS



5



Les Veterans sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Veterans (5 figurines)</b>	6"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Veterans (10 figurines)</b>	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Frag Deathwatch	Lourde	24"	1	6+	8+	Brasier
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Bolter Lourd Infernus	Lourde	36"	2	6+	9+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Bolters Deathwatch	Armes Légères	30"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Mêlée Deathwatch	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-
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 +2** par Bolter Lourd Infernus; **Rang de Puissance +1** par autre arme) : Canon Frag Deathwatch; Bolter Lourd; Lance-flammes Lourd; Bolter Lourd Infernus; Lance-missiles.
- Cette unité peut remplacer ses Armes de Corps à Corps par des Armes de Mêlée Deathwatch (**Rang de Puissance +1**).
- Si cette unité comprend 10 figurines ou qu'elle n'est équipée d'aucune arme Lourde, elle est également équipée de Bolters Deathwatch.

**MOTS-CLÉS DE FACTON:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, VETERANS

# INTERCESSORS



7



Les Intercessors sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 13). Elle est équipée de : Fusils Bolters Deathwatch ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Intercessors (5 figurines)</b>	6"	3+	3+	1	2	6	6+
<b>Intercessors (10 figurines)</b>	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusils Bolters Deathwatch	Armes Légères	36"	Util.	5+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, INTERCESSORS

# 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
<b>Primaris Apothecary</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	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** DEATHWATCH 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, DEATHWATCH

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

# VENERABLE DREADNOUGHT



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
<b>Venerable Dreadnought</b>	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+	-
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 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 Lance-missiles.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

# DREADNOUGHT



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
<b>Dreadnought</b>	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+	-
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 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 Lance-missiles.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

# 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
<b>Redemptor Dreadnought</b>	8"	3+	3+	2	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	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 FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

# TERMINATORS



12



Les Terminators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 22). Elle est équipée de : Bolters Storm Deathwatch ; Armes Énergétiques de Terminator.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Terminators (5 figurines)</b>	5"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Terminators (10 figurines)</b>	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P <sub>Ap</sub>	P <sub>Ac</sub>	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
Bolters Storm Deathwatch	Armes Légères	30"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes Énergétiques de Terminator	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à trois des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (Rang de Puissance +1 par arme) : 1 Canon d'Assaut ; 1 Lance-missiles Cyclone ; 1 Lance-flammes Lourd.

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, TERMINATORS

# REIVERS



7



Les Reivers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Pistolets Bolters Lourds Deathwatch ; Lames de Reiver.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Reivers (5 figurines)</b>	6"	3+	3+	1	2	6	6+
<b>Reivers (10 figurines)</b>	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Carabines Bolters Deathwatch	Armes Légères	30"	x2	7+	9+	-
Pistolets Bolters Lourds Deathwatch	Armes Légères	15"	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 Deathwatch et Lames de Reiver, cette unité peut être équipée de Carabines Bolters Deathwatch 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, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, PHOBOS, REIVERS

# AGGRESSORS

**8**

Les Aggressors sont 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.

	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>A</b>	<b>PV</b>	<b>Cd</b>	<b>Sv</b>
<b>Aggressors (3 figurines)</b>	5"	3+	3+	1	2	6	5+
<b>Aggressors (6 figurines)</b>	5"	3+	3+	2	4	6	5+

<b>ARME</b>	<b>TYPE</b>	<b>PORTÉE</b>	<b>A</b>	<b>PAP</b>	<b>PAC</b>	<b>APTITUDES</b>
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	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, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, MK X GRAVIS, AGGRESSORS

# VANGUARD VETERANS

**8**

Les Vanguard Veterans sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 15). Elle est équipée de : Pistolets Bolters Deathwatch ; Armes de Vanguard.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Vanguard Veterans (5 figurines)</b>	12"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Vanguard Veterans (10 figurines)</b>	12"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Pistolets Bolters Deathwatch	Armes Légères	15"	Util.	7+	9+	-
Armes de Vanguard	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, VANGUARD VETERANS

# BIKERS



9



Les Bikers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 17). Elle est équipée de : Bolters Deathwatch Jumelés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Bikers (3 figurines)</b>	14"	3+	3+	1	1	6	5+
<b>Bikers (6 figurines)</b>	14"	3+	3+	2	2	6	5+

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, MOTARD, BIKERS

# INCEPTORS



11



Les Inceptors sont 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
<b>Inceptors (3 figurines)</b>	10"	3+	3+	1	2	6	5+
<b>Inceptors (6 figurines)</b>	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, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, MK X GRAVIS, INCEPTORS

# HELLBLASTERS



7



Les Hellblasters sont 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
<b>Hellblasters (5 figurines)</b>	6"	3+	3+	1	2	6	6+
<b>Hellblasters (10 figurines)</b>	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, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, HELLBLASTERS

# 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
<b>Land Raider</b>	<b>10"</b>	<b>5+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>4+</b>

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 DEATHWATCH** amies.

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, 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
<b>Land Raider Crusader</b>	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'**INFANTRIE DEATHWATCH** amies.

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

# LAND RAIDER REDEEMER



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'**INFANERIE DEATHWATCH** amies.

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

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**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 DEATHWATCH** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, 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 DEATHWATCH** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**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
<b>Drop Pod</b>	-	-	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 DEATHWATCH** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

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

# REPULSOR



13



Un Repulsor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre Laser; Armes Icarus; Mitrailleuse 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	
Mitrailleuse 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 Mitrailleuse Ironhail, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught (Rang de Puissance +1).
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleuse 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 DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

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

# 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
<b>Repulsor Executioner</b>	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTI-TUDES
Destructeur 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 Destructeur 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 Destructeur Laser Lourd ou Macro-incinérateur à Plasma pour cette action.

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANERIE PRIMARIS DEATHWATCH** 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, DEATHWATCH

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

# CORVUS BLACKSTAR



15



Un Corvus Blackstar est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Lance-Missiles Stormstrike ; Canon Laser Jumelé ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Corvus Blackstar	20"-45"	6+	3+	1	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Lance-roquettes Blackstar	Lourde	30"	1	8+	8+	Anti-aérien	
Lance-missiles Stormstrike	Lourde	72"	1	10+	6+	-	
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-	
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-	
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide	
Coque Blindée	Mêlée		Mêlée	Util.	11+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Laser Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Canon d'Assaut Jumelé (**Rang de Puissance +2**).
- Au lieu de 2 Lance-Missiles Stormstrike, cette unité peut être équipée de 2 Lance-roquettes Blackstar.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Bolter Hurricane.

## 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.

**Lance-grappes Blackstar:** Quand cette unité termine une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée en effectuant cette action de Mouvement. Jetez deux D6, en soustrayant 1 à chaque résultat si l'unité choisie est un **PERSONNAGE**; pour chaque résultat de 5+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité.

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines – **INFANTERIE** ou **MOTARD** – **DEATHWATCH** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine de **MOTARD** occupe la place de 3 figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

**MOTS-CLÉS DE FACTON:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, AÉRODYNÉ, VOL, CORVUS BLACKSTAR