

PATROUILLE : ADEPTUS CUSTODES

LES GARDIENS DU TRÔNE

Quand les troupes de l'Adeptus Custodes et des Sœurs du Silence combattent ensemble, on les appelle parfois les Serres de l'Empereur. La force du Capitaine-rempart Tyvan, par exemple, combine la puissance des Custodiens avec les capacités de chasseuses de sorciers de la Sororité Silencieuse pour purger les hérétiques d'un bout du Segmentum Solar à l'autre.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous. Avant la bataille, à l'étape Sélectionner la Patrouille et l'Optimisation, vous devez sélectionner soit l'unité de Gardes Custodiens, soit l'unité de Praetors Vertus pour l'inclure à votre Patrouille pour la bataille.

A Capitaine-Rempart Tyvan (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : lame de sentinelle ; bouclier Praesidium.

B Prosecutors (5 figurines)

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

C Vigilators (5 figurines)

- Chaque figurine est équipée de : espadon d'exécutrice.

PUIS

D Gardes Custodiens (4 figurines)

- 2 figurines sont équipées de : lance de gardien.
- 1 figurine est équipée de : miséricorde, bouclier Praesidium ; vexilla.
- 1 figurine est équipée de : lame de sentinelle ; bouclier Praesidium.

OU

E Praetors Vertus (3 figurines)

- Chaque figurine est équipée de : bolter Hurricane Vertus ; lance d'intercepteur.





PATROUILLE : ADEPTUS CUSTODES

LES GARDIENS DU TRÔNE

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Gardiens du Trône se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Ka'tah Martial, qui est nommée sur la fiche de plusieurs unités et décrite ci-dessous.

KA'TAH MARTIAL

Créés au fin fond du Palais Impérial à l'aide d'alchimie gènesotérique et de procédés encore plus occultes, les guerriers de l'Adeptus Custodes forment la garde du corps personnelle de l'Empereur. Appelés collectivement les Dix Mille, ils sont les guerriers les plus éminents de l'Imperium, et leurs armes et leur armure sont à l'avenant. À la guerre, ils déploient des contingents hautement flexibles mêlant infanterie d'élite, motojets vives comme l'éclair, marcheurs de combat invincibles et chars d'assaut briseurs de ligne. Toutefois, c'est au corps à corps que les Custodiens excellent réellement, car chacun de ces guerriers maîtrise toute une gamme de postures de combat subtiles et nuancées conçues pour dominer leurs nombreux ennemis.

Au début de la phase de Combat, choisissez 1 Posture de Ka'tah de la liste ci-dessous comme étant active pour votre armée jusqu'à la fin de la phase. Tant qu'une Posture de Ka'tah est active pour votre armée, chaque unité de votre armée avec cette aptitude gagne l'aptitude correspondante.

POSTURE DU DACATARAÏ

Ce style de combat agressif a été adapté pour que les Custodiens affrontent des ennemis qui les dépassent largement en nombre.

Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

POSTURE DU RENDAX

Les maîtres du Rendax sont d'exceptionnels tueurs de monstres et de machines de guerre.

Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

OPTIMISATIONS

Votre figurine **CAPITAINE-REMPART** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Éclair d'Auramite. Vous pouvez la remplacer par Lames du Trésor.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

ÉCLAIR D'AURAMITE

Ce guerrier est un adversaire aussi rapide que terrible pour tous ceux qui prétendent menacer la sainteté du Trône d'Or. Il fond sur ses victimes avec vivacité et frappe avant qu'elles aient eu le temps de réagir.

Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge faits pour l'unité du porteur.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

LAMES DU TRÉSOR

L'Adeptus Custodes a un accès total aux armes reliques enfermées dans les chambres fortes du Palais Impérial sur Terra. Cette arme fait partie de ces trésors forgés il y a des millénaires pour sonner le glas de leurs victimes.

À chaque attaque du porteur, sur une Blessure Critique, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Gardien du Domaine. Vous pouvez le remplacer par Planter les Serres.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

GARDIEN DU DOMAINE

Il est du devoir de l'Adeptus Custodes de préserver le futur de Terra et, par extension, du domaine éternel de l'Humanité. Ceux qui le menacent sont frappés sans pitié, et les territoires sacrés qu'ils ont usurpés sont ramenés dans le giron de leur maître légitime.

À la fin de chaque phase, vous marquez 1PdV si votre figurine **CAPITAINE-REMPART** a détruit une ou plusieurs figurines ennemies à cette phase. Si une ou plusieurs de ces figurines ennemies ont commencé cette phase à portée d'un pion d'objectif, vous marquez 2PdV à la place.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

PLANTER LES SERRES

L'ennemi s'efforce de repousser les Serres de l'Empereur afin de préserver des installations sacrilèges ou protéger le démagogue hérétique ciblé par l'Adeptus Custodes. Ses lignes doivent être brisées. Ses efforts doivent s'avérer vains face à la vengeance de Terra, et son élimination doit servir d'exemple pour quiconque représente une menace.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin du tour adverse, vous marquez 3PdV si une ou plusieurs unités **ADEPTUS CUSTODES** de votre armée (hormis les unités Ébranlées) sont entièrement dans la zone de déploiement adverse.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :

COLÈRE DE L'OST

GARDIENS DU TRÔNE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les membres de l'Adeptus Custodes sont des champions décorés qui ne connaissent que trop bien leur valeur de leurs semblables. Ils sont prompts à venger la mort des meilleurs d'entre eux.

QUAND : À n'importe quelle phase.

CIBLE : 1 figurine **CAPITAINE-REMPART** de votre armée qui a été détruite par une attaque d'une figurine ennemie. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur la figurine concernée même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Jusqu'à la fin de la bataille, les armes de tir dont sont équipées les figurines **ADEPTUS CUSTODES** de votre armée ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]** tant qu'elles ciblent l'unité de la figurine ennemie concernée.

MAGNIFICENCE DORÉE

GARDIENS DU TRÔNE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

L'éclat des cuirasses en auramite et l'aura de menace physique que dégagent les Custodiens suffisent à faire flancher un ennemi supérieur en nombre.

QUAND : À votre phase de Commandement.

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

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de votre unité.

POURSUITE INLISSABLE

GARDIENS DU TRÔNE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Custodiens traquent leurs adversaires en les talonnant inlassablement avant de les exterminer jusqu'au dernier.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE ADEPTUS CUSTODES** de votre armée qui était à Portée d'Engagement de cette unité ennemie au début de la phase.

EFFET : Si votre unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie, elle peut faire un mouvement Normal.

CAPITAINE-REMPART TYVAN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	6	2+	6	6+	2
4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

Le Capitaine-rempart Tyvan est un guerrier magnifiquement habile qui manie son énorme lame de sentinelle comme une extension de son propre corps. Sa loyauté envers l'Empereur est absolue, et chacune de ses pensées consacrée à son devoir singulier de défendre Terra, et par extension le Trône d'Or.

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lame de sentinelle [ASSAUT, PISTOLET]	12"	2	2+	4	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de sentinelle	Mêlée	7	2+	6	-2	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **GARDES CUSTODIENS**

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Praesidium : Ajoutez 1 à la caractéristique de Points de Vie du porteur.

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

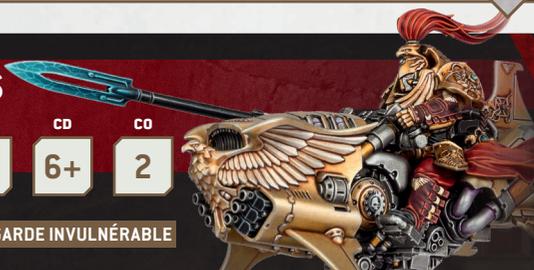
FACTION : **Ka'tah Martial**

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, CAPITAINE-REMPART, TYVAN

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS CUSTODES

PRAETORS VERTUS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	6	2+	4	6+	2
4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

Guerriers vétérans de batailles sur une centaine de mondes, ces Custodiens savent que la valeur de la vitesse est de diriger leur puissance précisément où et quand elle est la plus requise. Tireurs et combattants experts, ils sont capables de placer des salves et des attaques ajustées tout en filant à grande vitesse.

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Hurrricane Vertus [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	18"	3	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance d'intercepteur [LANCE]	Mêlée	5	2+	7	-2	2

APTITUDES

FACTION : **Ka'tah Martial**

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, IMPERIUM, PRAETORS VERTUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS CUSTODES

GARDES CUSTODIENS

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

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Ces guerriers forment l'épine dorsale des compagnies-remparts, et chacun est une force de destruction rivalisant avec les pires adversaires. Qu'ils soient armés d'une lance de gardien ou d'une lame de sentinelle, chacun de leurs tirs est parfaitement ajusté, et chaque coup de taille, coup d'estoc et parade est magistralement exécuté.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance de gardien [ASSAUT]	24"	2	2+	4	-1	2
Lame de sentinelle [ASSAUT, PISTOLET]	12"	2	2+	4	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance de gardien	Mêlée	5	2+	7	-2	2
Miséricorde	Mêlée	5	2+	5	-2	1
Lame de sentinelle	Mêlée	5	2+	6	-2	1

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Praesidium : Ajoutez 1 à la caractéristique de Points de Vie du porteur.

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Ka'tah Martial**

Soyez Vigilant : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Tant que cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, GARDES CUSTODIENS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS CUSTODES

PROSECUTORS

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



Fiche Technique de Patrouille

Immunisées aux maléfices par leur rare mutation anti-psychique, protégées des balles et des lames de l'ennemi par leurs armures énergétiques ciselées, les Prosecutors avancent sans fléchir au cœur de la bataille. Leurs bolters aboient sans discontinuer tandis qu'elles progressent, chaque projectile mettant fin à la vie d'un hérétique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

Pureté de l'Exécution : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité ciblant une unité **PSYKER**, cette attaque a les aptitudes [PRÉCISION] et [BLESSURES DÉVASTATRICES].

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, PROSECUTORS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS CUSTODES

VIGILATORS

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



Fiche Technique de Patrouille

Le moyen le plus sûr de mettre un terme aux ravages maléfiques d'un sorcier est de séparer la tête de son corps. Telle est la doctrine des Vigilators, qui rôdent sur le champ de bataille avant de charger droit sur leur proie, dans le chant de mort de leurs lames énergétiques à deux mains.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Espadon d'exécutrice [ANTI-PSYKER 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	3+	5	-2	2

APTITUDES

Parade Adroite : À chaque attaque de mêlée ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, ANATHEMA PSYKANA, VIGILATORS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS CUSTODES