



PATROUILLE : BLOOD ANGELS

FORCE DE FRAPPE MARCELLOS

Les Blood Angels de la force de frappe de l'Archiviste Marcellos sont tous des guerriers talentueux et féroces. Marcellos favorise les assauts rapides et dévastateurs et a réuni ses frères de bataille en conséquence. Qu'ils foncent au combat à bord de leur char Impulsor, se glissent entre les ombres pour tendre une embuscade ou marchent aux côtés de Marcellos en faisant feu, les partisans de l'Archiviste révèrent leur meneur psyker et redoublent d'efforts pour accomplir sa volonté sur le champ de bataille.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Archiviste Marcellos (1 figurine)

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

B Escouade Intercissor (5 figurines)

- 1 Sergent Intercissor est équipé de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.
- 4 Intercissors sont équipés de : fusil bolter ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.

C Escouade Incursor (5 figurines)

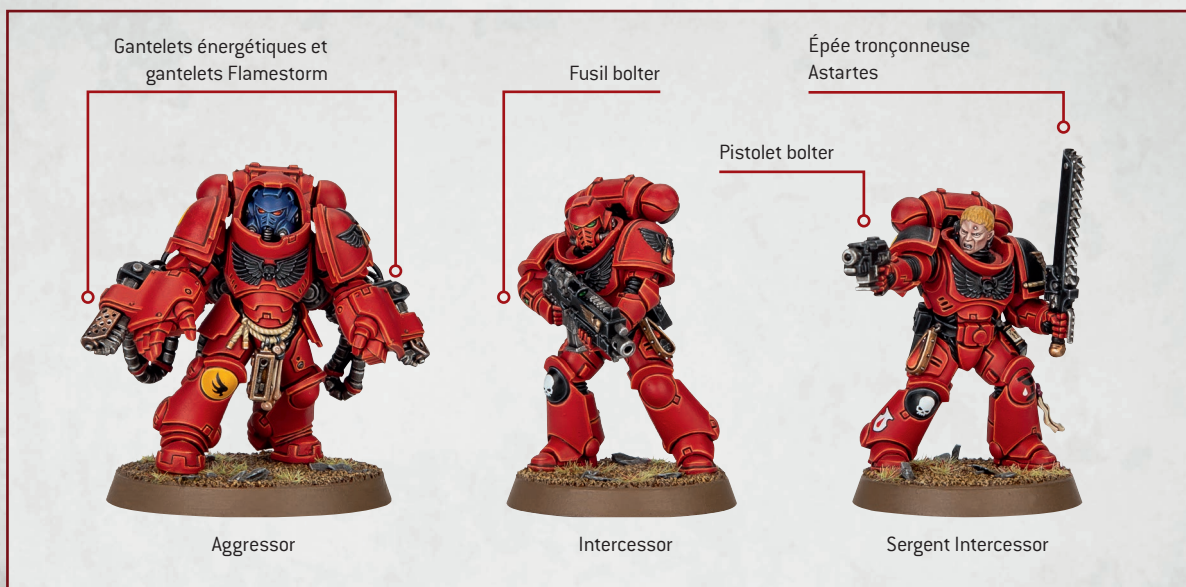
- 1 Sergent Incursor est équipé de : pistolet bolter ; carabine bolter Oculus ; paire de lames de combat.
- 3 Incursors sont équipés de : pistolet bolter ; carabine bolter Oculus ; paire de lames de combat.
- 1 Incursor est équipé de : pistolet bolter ; carabine bolter Oculus ; paire de lames de combat ; mine disruptrice.

D Escouade Aggressor (3 figurines)

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

E Impulsor (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : bordée de missiles Bellicatus ; 2 bolters Storm ; coque blindée.





Bordée de missiles Bellicatus

Paire de lames de combat



Sergent Incursor

Carabine bolter Oculus

Mine disruptrice



Incursor

Pistolet bolter



E

B

D

C

A

PATROUILLE : BLOOD ANGELS

FORCE DE FRAPPE MARCELLOS

APTITUDES

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

SERMENT DE L'INSTANT

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

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

OPTIMISATIONS

Votre figurine **ARCHIVISTE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Épéiste de Baal. Vous pouvez la remplacer par Colère Cuisante.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

ÉPÉISTE DE BAAL

Les Blood Angels présentent le talent à l'épée, en cherchant à imiter la grâce et la puissance martiale de leur défunt Primarque angélique. À cette fin, ce guerrier a passé des décennies à parfaire ses aptitudes de bretteur, et il partage volontiers les secrets de son art avec ses frères de bataille.

Améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

COLÈRE CUISANTE (PSYCHIQUE)

La fureur dorée calcinante des manifestations psychiques de ce guerrier est terrifiante à contempler, tel un déluge de puissance empyréenne capable de réduire en cendres même l'ennemi le plus puissant.

Les profils de l'arme Châtiment du porteur ont les aptitudes **[ANTI-MONSTRE 5+]** et **[ANTI-VÉHICULE 5+]**.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Colère Angélique. Vous pouvez le remplacer par Agressivité Stratégique.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

COLÈRE ANGÉLIQUE

Magnifiques et terribles, les Blood Angels s'abattent sur leurs ennemis avec une férocité contrôlée à laquelle nul ne peut résister. Ils éventrent les défenses externes ennemies pour sécuriser les cibles stratégiques clés et mettre rapidement un terme au conflit.

À la fin du tour adverse, Vous marquez 4PdV si vous contrôlez un ou plusieurs pions d'objectif qui sont à 6" de la zone de déploiement adverse.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

AGRESSIVITÉ STRATÉGIQUE

Les plans de bataille des Blood Angels sont invariablement dynamiques et percutants. En éliminant rapidement les éléments clés adverses, les Fils de Sanguinius veillent à ce que les effets de chaque engagement s'accumulent jusqu'à affaiblir l'ensemble du dispositif stratégique ennemi.

Au début du premier round de bataille, choisissez 1 figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie. S'il n'y a pas de telles figurines ennemies, choisissez 1 figurine **PERSONNAGE** ennemie à la place.

À la fin de la bataille, Vous marquez 10PdV si cette figurine ennemie est détruite.

STRATÉGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratégèmes suivants :



FÉROCITÉ CONTRÔLÉE

FORCE DE FRAPPE MARCELLOS – STRATÉGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Combinant leur talent martial avec la maîtrise de leur agressivité et de leur force physique, les Blood Angels dévient les attaques ennemies en combat rapproché.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, soustrayez 1 au jet de Touche.



EXPLOITER L'ANOMALIE

FORCE DE FRAPPE MARCELLOS – STRATÉGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

En dernier recours, les Blood Angels peuvent déchaîner la férocité de la Soif Rouge pour augmenter leur force et leur agressivité déjà considérables.

QUAND : À la phase de Combat.

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

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'attaque cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.



FRAPPE RAPIDE

FORCE DE FRAPPE MARCELLOS – STRATÉGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Blood Angels avancent de façon implacable, sans laisser le temps à leurs ennemis de réagir à leur offensive.

QUAND : À la fin de votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ESCOUADE INTERCESSOR** ou **ESCOUADE INCURSOR** de votre armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal. Elle ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** à la fin de ce mouvement.

RESTRICTIONS : Jusqu'à la fin du tour, votre unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

ARCHIVISTE MARCELLOS

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



Fiche Technique de Patrouille

Modèle de la puissance psychique des Archivistes réputés de son Chapitre, Marcellos manie le pouvoir de son esprit comme une arme. Qu'il cingle l'ennemi sous les traits d'énergie psychique ou le taillade au corps à corps, ou qu'il dirige ses frères au combat avec un talent stratégique avéré, Marcellos est un chef et un psyker chevronné.

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

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

MENEUR

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

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM, TACTICUS, ARCHIVISTE, MARCELLOS

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

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



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

ESCOUADE AGGRESSOR

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



Fiche Technique de Patrouille

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

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

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

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



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

ESCOUADE INCURSOR

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



Fiche Technique de Patrouille

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

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

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Paire de lames de combat [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Serment de l'Instant

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, FUMÉE, IMPERIUM, PHOBOS, ESCOUADE INCURSOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

ESCOUADE INTERCESSOR

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



Fiche Technique de Patrouille

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

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1

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

APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

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

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

IMPULSOR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	11	6+	2



Fiche Technique de Patrouille

Équipé de propulseurs vectoriels qui le rendent plus rapide que tout autre char antigrav issu de l'arsenal des Space Marines, l'Impulsor est un transport d'une grande polyvalence utilisé par tous les Space Marines Primaris pour les manœuvres d'insertion rapide et de prises de flanc. Il est particulièrement prisé par les forces de Vanguard.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶ Bordée de missiles Bellicatus – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
▶ Bordée de missiles Bellicatus – Icarus [ANTI-VOL 2+]	48"	D3	3+	8	-1	2
▶ Bordée de missiles Bellicatus – Krak	48"	1	3+	8	-2	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines INFANTERIE TACTICUS ou PHOBOS.

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, IMPULSOR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 6

FACTION : Serment de l'Instant



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS