



PATROUILLE : ASTRA MILITARUM

LES BRISCARDS DE KARSK

Les soldats rassemblés sous la bannière du Major Karsk ne sont qu'une petite partie des troupes de l'Astra Militarum chargées de défendre les systèmes du Mur Sanctus. S'ils ont pour mission de combattre les forces du Chaos, ils ont également affronté des pirates xénos et même des insurgés hérétiques. Dotés d'une discipline de fer et d'une puissance de feu hors du commun, ils ont accumulé les victoires et continueront de se battre tant qu'ils auront un souffle de vie.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Escouade d'État-major de Karsk (5 figurines)

- **Karsk est équipé de :** pistolet à plasma ; arme énergétique.
- **1 Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de :** pistolet bolter ; gantelet énergétique.
- **1 Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de :** fusil laser ; arme de corps à corps.
- **1 Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de :** fusil laser ; arme de corps à corps ; médipac.
- **1 Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de :** fusil laser ; arme de corps à corps ; étendard régimentaire.

B Troupes de Choc Cadiennes (10 figurines)

- **1 Sergent de Choc est équipé de :** pistolet laser ; épée tronçonneuse.
- **7 Fantassins de Choc sont équipés de :** fusil laser ; arme de corps à corps.
- **1 Fantassin de Choc est équipé de :** lance-flammes ; arme de corps à corps.
- **1 Fantassin de Choc est équipé de :** fuseur ; arme de corps à corps.

C Troupes de Choc Cadiennes (10 figurines)

- **1 Sergent de Choc est équipé de :** fusil d'assaut à chargeur tambour ; arme de corps à corps.
- **6 Fantassins de Choc sont équipés de :** fusil laser ; arme de corps à corps.
- **1 Fantassin de Choc est équipé de :** fusil laser ; arme de corps à corps ; émetteur vox.
- **1 Fantassin de Choc est équipé de :** lance-grenades ; arme de corps à corps.
- **1 Fantassin de Choc est équipé de :** fusil à plasma ; arme de corps à corps.

D Batterie d'Artillerie (2 figurines)

- **1 figurine est équipée de :** canon de campagne Bombast ; fusil laser ; pistolet laser ; armes de corps à corps de batterie.
- **1 figurine est équipée de :** lance-roquettes Malleus ; fusil laser ; pistolet laser ; armes de corps à corps de batterie.

E Sentinel Blindé (1 figurine)

- **Cette figurine est équipée de :** Missile traqueur ; canon à plasma ; arme de corps à corps.





Fusil laser

Médipac

Étendard Régimentaire

Vox de maître

Gantelet énergétique

Fusil laser

Pistolet bolter

Gardes Impériaux Vétérans

PATROUILLE : ASTRA MILITARUM

LES BRISCARDS DE KARSK

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Briscards de Karsk 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, Commandement Verbal, qui est nommée sur la fiche technique de l'Escouade d'État-major de Karsk décrite ci-dessous.

COMMANDEMENT VERBAL

Élevés et formés à instiller une obéissance immédiate, les officiers de la Garde Impériale inspirent autorité et respect, et donnent des ordres d'un ton impérieux qui porte malgré le tumulte de la guerre.

À votre phase de Commandement, les figurines **OFFICIER** de votre armée avec cette aptitude peuvent donner des Ordres. La fiche technique de chaque **OFFICIER** spécifie combien d'Ordres il peut donner et quelles unités sont éligibles pour recevoir ces Ordres. Chaque fois qu'une figurine **OFFICIER** donne un Ordre, choisissez l'un des Ordres ci-dessous, puis choisissez 1 unité amie éligible à 6" de cette figurine **OFFICIER** à laquelle le donner.

Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité choisie est affectée par cet Ordre. Sauf mention contraire, une unité peut être affectée par un seul Ordre à la fois (tout Ordre donné par la suite à cette unité remplace l'actuel). Si une unité affectée par un Ordre devient Ébranlée, l'Ordre cesse de l'affecter.

Allez ! Allez ! Allez !

Ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

En joue !

Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir des armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité.

À Couvert !

Améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde des figurines de cette unité (ceci ne peut pas rendre la Sauvegarde d'une figurine meilleure que 3+).

OPTIMISATIONS

Votre figurine **OFFICIER** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Lauriers de Commandement. Vous pouvez la remplacer par Officier de Canonnade.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

LAURIERS DE COMMANDEMENT

Ce n'est qu'en faisant preuve d'un esprit stratégique et d'une conscience tactique exceptionnels qu'un officier peut recevoir cette décoration. On attend de tels commandants qu'ils étendent leur influence d'organisation à tout le champ de bataille sans effort.

À votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC. De plus, chaque fois que le porteur donne un Ordre, il est donné à toutes les unités **ASTRA MILITARUM** amies sur le champ de bataille.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

OFFICIER DE CANONNADE (AURA)

En s'étant élevé dans la hiérarchie d'un régiment d'artillerie, cet officier est devenu expert pour positionner, dissimuler et mettre en œuvre les pièces d'artillerie lourdes. La dévastation des lignes ennemies qu'il permet est toujours spectaculaire.

À votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC. De plus, tant qu'une unité **ARTILLERIE** amie est à 6" de l'unité du porteur :

- À chaque jet pour déterminer le nombre d'attaques qu'une figurine de cette unité **ARTILLERIE** fait avec son arme, vous pouvez relancer le jet.
- Les figurines de cette unité **ARTILLERIE** ont l'aptitude Agent Solitaire si elles n'ont pas encore fait d'attaque lors de cette bataille.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Tenir la Ligne. Vous pouvez le remplacer par Destruction Méthodique.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

TENIR LA LIGNE

Une fois que l'Astra Militarum a établi ses lignes de combat, il est de son devoir de tenir ses positions et d'empêcher l'ennemi de les submerger quelles que soient les pertes subies.

À la fin du tour adverse, vous marquez 3 PdV s'il n'y a aucune unité ennemie entièrement dans votre zone de déploiement (unités Ébranlées exclues). S'il n'y a aucune unité ennemie entièrement à 6" de votre zone de déploiement (unités Ébranlées exclues), vous marquez 5PdV à la place.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

DESTRUCTION MÉTHODIQUE

Le Tactica Imperialis met l'accent sur l'importance de concentrer la puissance de feu des guerriers sur une seule cible ennemie jusqu'à sa destruction absolue avant de passer à l'élimination de la suivante.

Au début du round de bataille, choisissez 1 unité ennemie qui n'est pas détruite comme cible de votre armée pour ce round de bataille. À la fin de ce round de bataille, vous marquez 4PdV si la cible de votre armée pour ce round de bataille est détruite.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



1PC

ENVOYEZ LA VAGUE SUIVANTE

LES BRISCARDS DE KARSK – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

L'une des plus grandes forces de l'Astra Militarum est sa simple puissance numérique. Il dispose d'une réserve quasiment infinie de soldats à lancer dans la boucherie de la guerre.

QUAND : À l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **TROUPES DE CHOC CADIENNES** de votre armée. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette unité même si elle est détruite.

EFFET : Ajoutez à votre armée une nouvelle unité identique à votre unité détruite avec son Effectif Initial. Placez cette unité n'importe où sur le champ de bataille entièrement à 9" de votre bord du champ de bataille et hors de Portée d'Engagement de toute unité ennemie.



1PC

ABATTEZ-LE

LES BRISCARDS DE KARSK – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Quand une cible ennemie prioritaire leur est désignée, les soldats de l'Astra Militarum concentrent tout leur feu sur elle.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : N'importe quel nombre d'unités **ASTRA MILITARUM** de votre armée et une unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une de vos unités choisies qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche.



2PC

FRAPPE D'ARTILLERIE

LES BRISCARDS DE KARSK – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les grosses armes derrière les lignes impériales font pleuvoir un bombardement de pilonnage sur l'ennemi, jeté à terre tandis que le sol tremble et que les débris volent.

QUAND : Au début de la phase de Commandement adverse.

CIBLE : 1 unité **OFFICIER** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, divisez par deux la caractéristique de Mouvement des figurines ennemies, divisez par deux les jets d'Avance des unités ennemies, les unités ennemies ne peuvent pas déclarer de charge, et à chaque attaque de tir d'une unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une fois par bataille.

ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DE KARSK

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	5+	3	7+	1	KARSK
6"	3	5+	1	7+	1	GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN



Fiche Technique de Patrouille

Le Major Karsk est l'archétype du commandant Cadien impitoyable des vids de propagande. Bien qu'il ait parfois tendance à se laisser aller à un humour sinistre, il est généralement austère et discipliné. Stratège de talent, il est accompagné par une suite de fantassins spécialisés qui l'aident à remplir son rôle de commandant.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	4+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	4+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	4+	6	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	4+	4	-2	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante: **TROUPES DE CHOC CADIENNES**

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

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES: INFANTERIE, IMPERIUM, CADIEN, ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR | KARSK: PERSONNAGE, OFFICIER, KARSK

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: Commandement Verbal

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Médipac: L'unité du porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Étendard Régimentaire: Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

ORDRES

L'OFFICIER de cette unité peut donner 1 Ordre à une unité RÉGIMENT.



MOTS-CLÉS DE FACTION: ASTRA MILITARUM

BATTERIE D'ARTILLERIE

M	E	SV	PV	CD	CO	
4"	5	4+	6	7+	2	



Fiche Technique de Patrouille

Parmi les armes transportables sans véhicule employées par l'Astra Militarum, on compte les Batteries d'Artillerie. Des canons Bombast qui tirent en cloche de lourds obus, aux ogives multiples des lance-roquettes Malleus, ces batteries sont un redoutable atout.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Bombast [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR INDIRECT]	48"	D6	5+	7	-1	2
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Lance-roquettes Malleus [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6+6	5+	6	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps de batterie	Mêlée	3	4+	3	0	1

ESCOUADES DE PATROUILLE

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer la moindre figurine, cette unité peut être scindée en deux unités d'une figurine chacune.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, ARTILLERIE, IMPERIUM, RÉGIMENT, BATTERIE D'ARTILLERIE



MOTS-CLÉS DE FACTION: ASTRA MILITARUM

TROUPES DE CHOC CADIENNES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	2



Fiche Technique de Patrouille

Soldats nés, les Troupes de Choc Cadiennes se sont entraînées toute leur vie pour servir au sein de l'Astra Militarum. Des décennies d'exercices de tir rigoureux en ont fait des tireurs d'élite. Douées autant pour les défenses obstinées que pour les assauts brutaux, les Troupes de Choc Cadiennes sont considérées comme les soldats idéaux.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil d'assaut à chargeur tambour	24"	2	4+	3	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-3	2

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

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, IMPERIUM, RÉGIMENT, PELOTON, CADIEN, TROUPES DE CHOC CADIENNES

APTITUDES

Aucune.

MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

SENTINEL BLINDÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	8	2+	7	7+	2



Fiche Technique de Patrouille

Modifiés par l'ajout de plaques de protection, les Sentinel Blindés sont de redoutables chasseurs en première ligne, qui portent leurs armes lourdes à travers des terrains trop escarpés pour laisser passer les chars. En tant que chasseurs-tueurs mobiles, ils excellent dans la destruction de véhicules, de bunkers et de monstruosité xénos.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, RÉGIMENT, ESCADRON, FUMÉE, SENTINEL BLINDÉ

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

Chasseurs-tueurs Ambulants : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM