

PATROUILLE : SPACE MARINES DU CHAOS

LES SOMBRES ZÉLOTES

Cette force de Space Marines du Chaos est équilibrée et polyvalente, capable d'engager le corps à corps avec l'ennemi comme de noyer celui-ci sous un déluge de tirs. Et c'est tant mieux, car l'Apôtre Noir Ghallaron le Pieux les mène au cœur de combats acharnés dans sa quête incessante pour rendre gloire aux Dieux du Chaos. Ses guerriers le suivent volontiers dans les flammes, car ils pensent qu'en s'alliant à l'un des favoris des Dieux Sombres, ils jouiront également de la faveur du Panthéon du Chaos.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Ghallaron le Pieux (3 figurines)

- 1 Ghallaron le Pieux est équipé de : pistolet bolter ; crozius perversi.
- 2 Disciples Noirs sont équipés de : arme de corps à corps.

B Légionnaires (10 figurines)

- 1 Aspirant Champion est équipé de : pistolet à plasma ; arme maudite.
- 4 Légionnaires sont équipés de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.
- 2 Légionnaires sont équipés de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.
- 1 Légionnaire est équipé de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes ; icône du Chaos.
- 1 Légionnaire est équipé de : pistolet bolter ; bolter lourd ; arme de corps à corps.
- 1 Légionnaire est équipé de : pistolet bolter ; fuseur ; arme de corps à corps.

C Havocs (5 figurines)

- 1 Havoc Champion est équipé de : fusil à plasma ; épée tronçonneuse Astartes.
- 1 Havoc est équipé de : bolter lourd Havoc ; arme de corps à corps.
- 1 Havoc est équipé de : canon laser Havoc ; arme de corps à corps.
- 1 Havoc est équipé de : lance-missiles Havoc ; arme de corps à corps.
- 1 Havoc est équipé de : canon rotatif Reaper Havoc ; arme de corps à corps.

D Métabrutus (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : canon à plasma de Métabrutus ; marteau de Métabrutus.





Canon laser Havoc



Lance-missiles Havoc



Bolter lourde Havoc



Canon rotatif Reaper Havoc



Havocs

PATROUILLE : CHAOS SPACE MARINES

LES SOMBRES ZÉLOTES

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Sombres Zélotes 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, Sombres Pactes, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

SOMBRES PACTES

Suppliant les Dieux du Chaos avec une ferveur fanatique, les champions impies de l'Hereticus Astartes convoitent des dons diaboliques et promettent les plus abjectes offrandes en échange de leurs nouveaux pouvoirs.

Chaque fois qu'une unité de votre armée est choisie pour tirer ou combattre, elle peut conclure un Sombre Pacte. En ce cas, choisissez 1 des aptitudes suivantes que les armes de cette unité gagnent jusqu'à la fin de la phase :

- [TOUCHES FATALES]
- [TOUCHES SOUTENUES 1]

Chaque fois qu'une unité conclut un Sombre Pacte, après qu'elle a résolu ses attaques, elle doit faire un test de Commandement ; si ce test est raté, cette unité subit D3 blessures mortelles.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **APÔTRE NOIR** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Exhortation à la Haine. Vous pouvez la remplacer par Bénédiction Infernale.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

EXHORTATION À LA HAINE

Par des discours maléfiques et la promesse de sombres récompenses, ce guerrier pousse ses adeptes à persécuter leurs ennemis avec une cruauté maniaque.

Au début du premier round de bataille, choisissez 1 unité ennemie. Jusqu'à la fin de la bataille, chaque fois qu'une figurine de l'unité du porteur fait une attaque qui cible l'unité ennemie choisie, sur une Blessure Critique, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

BÉNÉDICTION INFERNALE

Faisant appel aux Dieux Sombres et à leurs bienfaits empyréens, ce guerrier les conjure de préserver son enveloppe mortelle. Les blessures se referment alors dans un bruit de succion. La peau calcinée se régénère sous forme d'écaillés robustes ou de cristal scintillant. Les membres coupés repoussent en tant qu'appendices mutants. Les effets à long terme sur le corps et l'esprit du renégat seront peut-être terribles, mais les bénéfices immédiats sont sans équivoque.

Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Champion des Dieux Sombres. Vous pouvez le remplacer par Spoliateurs Idolâtres.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

CHAMPION DES DIEUX SOMBRES

À chaque ennemi qui périt de sa main, l'Apôtre Noir scande des louanges à l'Octuple. Il oint ensuite le champ de bataille avec le sang de ses ennemis au nom des redoutés Dieux du Chaos.

À la fin de chaque phase, Vous marquez 3PdV si votre figurine **APÔTRE NOIR** a détruit une ou plusieurs figurines ennemies à cette phase.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

SPOLIATEURS IDOLÂTRES

La mission singulière de ces adorateurs du Chaos est d'écartier les fous qui se dressent sur leur chemin et de pénétrer dans le sanctuaire de la foi ennemie. Sur place, ils peuvent abattre les icônes adverses pour ériger de monstrueuses idoles des Dieux Sombres à leur place.

À la fin du tour adverse, Vous marquez 4PdV si une ou plusieurs unités de votre armée (hormis les unités Ébranlées) sont entièrement dans la zone de déploiement adverse.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



RITES EMPYRÉENS

LES SOMBRES ZÉLOTES – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

En invoquant les noms de leurs entités démoniaques tutélaires, les guerriers de l'Hereticus Astartes se protègent des attaques ennemies.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE HERETICUS 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, les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+.



1PC



COUPS AMERS

LES SOMBRES ZÉLOTES – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Attisés par leur foi impie et leur haine, ces guerriers frappent avec fureur alors même qu'ils sont fauchés.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTRIE HERETICUS 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 figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



SALVES MALVEILLANTES

LES SOMBRES ZÉLOTES – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Vétérans de la Longue Guerre, ces guerriers savent précisément où placer leurs tirs pour infliger la douleur la plus aiguë et les plus graves handicaps chez leurs infortunées victimes.

QUAND : À votre phase de Tir.

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

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si cette attaque cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.



1PC

GHALLARON LE PIEUX

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	5+	1
6"	4	6+	1	7+	1
4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					

GHALLARON LE PIEUX
DARK DISCIPLE



Fiche Technique de Patrouille

Doué d'une ferveur fanatique et infernale, Ghallaron le Pieux est un démagogue des Dieux du Chaos. Cet Apôtre noir scande des prières hérétiques qui galvanisent ses guerriers, les drapent d'ombres occultantes ou les dotent de sens surnaturellement affûtés.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius perversi	Mêlée	5	2+	6	-1	2
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

MENEUR

Cette unité peut être attachée à l'unité suivante : **LÉGIONNAIRES**

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Sombres Pactes**

Disciples Noirs : Tant que cette unité mène une unité et inclut une figurine **GHALLARON LE PIEUX**, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, CHAOS | APÔTRE NOIR : PERSONNAGE, APÔTRE NOIR, GHALLARON LE PIEUX



MOTS-CLÉS DE FACTION : **HERETICUS ASTARTES**

LÉGIONNAIRES

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



Fiche Technique de Patrouille

Rares sont ceux à pouvoir résister longtemps à l'offensive des Légionnaires du Chaos. Qu'il s'agisse de vétérans millénaires de la Longue Guerre ou de traîtres issus de bandes de renégats, les Légionnaires sont des guerriers redoutables et polyvalents, qui lâchent des salves de bolts explosifs ou laissent éclater leur haine à coups d'épée tronçonneuse.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme maudite	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

ESCOUDES DE PATROUILLE

Avant la bataille, au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité peut être scindée en deux unités de cinq figurines chacune.

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

APTITUDES

FACTION : **Sombres Pactes**

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, CHAOS, LÉGIONNAIRES



MOTS-CLÉS DE FACTION : **HERETICUS ASTARTES**

HAVOCS

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



Fiche Technique de Patrouille

Préférant le carnage à longue portée, les Havocs sèment mort et destruction sur tout le champ de bataille. Leurs armes sont des modèles archaïques de celles employées par l'Imperium, et elles ont souvent fusionné avec leur porteur au fil d'un nombre incalculable de conflits.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd Havoc [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser Havoc	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Lance-missiles Havoc – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
Lance-missiles Havoc – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
Canon rotatif Reaper Havoc	24"	8	3+	5	0	1
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2

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

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, CHAOS, HAVOCS

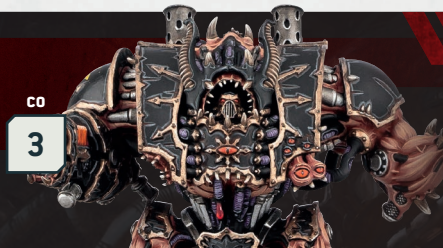
APTITUDES

FACTION : Sombres Pactes

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES

MÉTABRUTUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	9	2+	8	6+	3



Fiche Technique de Patrouille

Les Métabrutus sont des machines de destruction ambulantes, dont le pilote est maintenu en vie dans un état de psychose et d'agonie. Ces sarcophages infernaux sont dotés d'une variété d'armes puissantes, pour éventrer les blindés ennemis de loin, ou d'appendices à la force immense avec lesquels tailler en pièces et broyer les cibles au corps à corps.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à plasma de Métabrutus [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Marteau de Métabrutus	Mêlée	5	4+	14	-3	D6+1

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, CHAOS, MÉTABRUTUS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Sombres Pactes

MOTS-CLÉS DE FACTION :
HERETICUS ASTARTES