

PATROUILLE : SPACE MARINES

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS

Les Space Marines de la Force de Frappe Octavius ont pour spécialité la purge des ennemis de l'Empereur tapis en terrain dense. Que ce soit dans le vide des coursives tordues de space hulks, l'enfer vert des jungles de mondes hostiles ou les ruines croulantes de villes en guerre, leur solidité brute et leur puissance de feu à courte portée viennent à bout des ennemis les mieux retranchés.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Capitaine Octavius (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; arme relique.

B Archiviste Tantus (1 figurine)

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

C Escouade Terminator (5 figurines)

- Le Sergent Terminator est équipé de : bolter Storm ; arme énergétique.
- 1 Terminator est équipé de : canon d'assaut ; gantelet énergétique.
- 3 Terminators sont équipés de : bolter Storm ; gantelet énergétique.

D Escouade Infernus (5 figurines)

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





PATROUILLE : SPACE MARINES

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Force de Frappe Octavius 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 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 post-humaine, 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, cette 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 **CAPITAINE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Champion Duelliste. Vous pouvez la remplacer par Détermination Assermentée.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

CHAMPION DUELLISTE

Ce seigneur guerrier est un paragon de la force et de la noblesse des Space Marines. Il traque et affronte ceux qui menacent le plus ses frères de bataille, et fauche les champions ennemis avec ses talents de bretteur expert.

Les armes de mêlée du porteur ont les aptitudes [PRÉCISION] et [TOUCHES FATALES].

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

DÉTERMINATION ASSERMENTÉE

En hurlant des serments d'honneur galvanisant envers son Chapitre et l'Imperium, ce maître des batailles mène ses guerriers dans des conquêtes décisives pour arracher la victoire à l'ennemi en dépit des circonstances.

Améliorez de 1 la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Colère de l'Empereur. Vous pouvez le remplacer par Tactiques de Choc.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

COLÈRE DE L'EMPEREUR

Dirigeant par leur exemple magistral, les commandants des Space Marines s'abattent sur l'ennemi avec une fureur meurtrière. Il ne doit subsister aucun doute sur les capacités martiales de ceux qui ont la responsabilité stratégique au sein de l'Adeptus Astartes.

À la fin de chaque phase, vous marquez 2PdV si votre figurine **CAPITAINE** a détruit une ou plusieurs figurines ennemies à cette phase.

OR

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

TACTIQUES DE CHOC

Les Space Marines sont des troupes de choc expertes. Au cours de leurs assauts, les Anges de la Mort écartent l'ennemi pour atteindre leurs objectifs.

À la fin du tour de chaque joueur, vous marquez 5PdV si vous contrôlez un ou plusieurs pions d'objectif que votre adversaire contrôlait au début de ce tour.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



RÉSISTANCE GÉNOFORGÉE

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Combinée à son armure de céramite, la physiologie améliorée d'un Space Marine lui permet de résister aux attaques les plus puissantes.

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 **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, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de votre unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.



1PC



INSTINCT DE VÉTÉRAN

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Terminators space marines sont les vétérans de centaines de zones de guerre et peuvent identifier les faiblesses des nombreux ennemis de l'Humanité. Cette expérience permet d'écraser les adversaires les plus tenaces.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **TERMINATOR** 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.



1PC



DEVOIR ET HONNEUR

FORCE DE FRAPPE OCTAVIUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Space Marines excellent dans les frappes audacieuses qui déchaînent une force écrasante pour dominer des ennemis qui les dépassent souvent en nombre. Dès qu'un site est nettoyé, les frères de bataille se pressent vers le suivant, en restant attentifs aux ennemis qui restent à éliminer.

QUAND : À la fin de votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez.

EFFET : Ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.



1PC

CAPITAINE OCTAVIUS

M E SV PV CD CO

5" 5 2+ 6 6+ 1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Les Capitaines space marines combattent en première ligne, et rares sont les armures leur permettant de le faire avec autant d'efficacité que le modèle Terminator. Le Capitaine Octavius se rend au combat revêtu d'une telle armure, qui le protège du pire que peut lui envoyer l'ennemi avant de tailler l'adversaire en pièces avec sa lame relique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2

MENEUR

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

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Vertu Inexorable : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour l'unité de cette figurine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPITAINE, OCTAVIUS

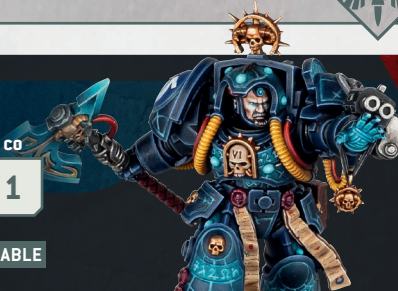
MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ARCHIVISTE TANTUS

M E SV PV CD CO

5" 5 2+ 5 6+ 1

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Les pouvoirs des Archivistes d'un Chapitre confèrent un atout psychique redoutable à ses fers de lance d'infanterie. Qu'il s'agisse d'abordages exténuants, de féroces combats urbains ou en première ligne contre des effectifs supérieurs, les Archivistes en armure Terminator consomment l'ennemi à l'aide de leur redoutable énergie psychique.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
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
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
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 TERMINATOR

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Voile du Temps (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM, TERMINATOR, ARCHIVISTE, TANTUS

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE INFERNUS

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



Fiche Technique de Patrouille

Les Escouades Infernus éliminent les rangs ennemis grâce aux déluges de feu déversés par leurs pyro-éclateurs. Ce sont des spécialistes des assauts rapprochés, qui projettent des gerbes de prométhium enflammé dans les tranchées, les bunkers, les ruines denses et la végétation occultante, afin que nul n'échappe à leur courroux.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pyro-éclateur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	0	1

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

APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

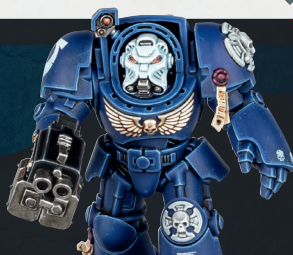
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE INFERNUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES

ESCOUADE TERMINATOR

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

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

L'armure Terminator est une merveille de technologie qui permet à son porteur de survivre à tout, qu'il s'agisse des contraintes de la téléportation ou du pilonnage de l'artillerie. Ainsi équipées, les Escouades Terminator peuvent apparaître au milieu de l'ennemi ou avancer inexorablement sur le champ de bataille tout en tirant avec leurs armes.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Serment de l'Instant

Colère de l'Élite : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible votre cible de Serment de l'Instant, ajoutez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, ESCOUADE TERMINATOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES