



## PATROUILLE : BLACK TEMPLARS

# CROISÉS DE SIGUARD

De nombreuses croisades Black Templars parcourent les ténèbres entre les étoiles en quête de guerres à mener au nom de l'Empereur-Dieu. Il existe autant d'osts que de forces de croisade composée d'un groupe restreint de redoutables Space Marines zélés comme celle-ci, dirigée par l'intransigeant Sénéchal Siguard, déterminée à porter les feux de la foi en chaque coin du domaine de l'Empereur.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

### A Sénéchal Siguard

[1 figurine]

- Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ; arme énergétique de maître.

### B Escouade Crusader Primaris

[10 figurines]

- 1 Frère d'Épée Primaris est équipé de : pistolet bolter lourd ; arme énergétique.
- 2 Initiés Primaris sont équipés de : pistolet bolter lourd ; épée tronçonneuse Astartes.
- 2 Initiés Primaris sont équipés de : pistolet bolter ; fusil bolter ; arme de corps à corps.
- 1 Initié Primaris est équipé de : pyro-éclateur ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.
- 2 Novices Primaris sont équipés de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.
- 2 Novices Primaris sont équipés de : arme à feu de Novice ; arme de corps à corps.

### C Escouade Intercessor

[5 figurines]

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

### D Black Templars Impulsor

[1 figurine]

- Cette figurine est équipée de : multi-fuseur ; 2 bolters Storm ; coque blindée ; dispositif de communications orbitales.





<p>Fusil bolter</p>	<p>Arme énergétique de maître</p>	<p>Fusil bolter</p>	
<p>Pistolet à plasma</p>	<p>Initié</p>	<p>Sénéchal Sigurd</p>	<p>Intercessor</p>

# PATROUILLE : BLACK TEMPLARS

## LES CROISÉS DE SIGUARD

### APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Croisés de Siguard 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 **SÉNÉCHAL** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Ferveur des Croisés. Vous pouvez la remplacer par Juste Opiniâtreté.

#### OPTIMISATION PAR DÉFAUT

##### FERVEUR DES CROISÉS

*La ferveur religieuse et la férocité vertueuse des Black Templars sont légendaires. Lorsqu'ils sont concentrés sur un ennemi par un chef suffisamment charismatique, ces traits deviennent des armes à part entière.*

Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur.

OU

#### OPTIMISATION OPTIONNELLE

##### JUSTE OPINIÂTRETÉ

*Telle est la conviction de ce guerrier envers sa cause qu'il peut, par la force de sa volonté inflexible, ignorer même les blessures les plus graves. En outre, sa présence est suffisante pour pousser ses frères de bataille à suivre son exemple.*

Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+. De plus, une fois par bataille, quand l'unité du porteur est choisie comme cible d'une attaque, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

## OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Chemin de la Purge. Vous pouvez le remplacer par Vœu Sacré.

### OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

#### CHEMIN DE LA PURGE

*Le chemin sanglant vers la victoire au nom de l'Empereur-Dieu conduit toujours plus profondément dans les rangs ennemis. Sur cette voie, le guerrier pieux n'est jamais à court d'ennemis à occire ni d'hérétiques à châtier.*

À la fin de la bataille, Vous marquez 8PdV si une ou plusieurs unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée (hormis les unités Ébranlées) sont dans la zone de déploiement adverse. Si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** n'est pas Ébranlé et est entièrement dans la zone de déploiement adverse, vous marquez 10PdV à la place.

OU

### OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

#### VŒU SACRÉ

*Depuis les premiers jours du Chapitre, les Black Templars prêtent des vœux éloquentes avant la bataille. C'est un signe de grande foi que de respecter ces serments pieux sous le regard des autres frères de bataille.*

À partir du deuxième round de bataille, au début du round de bataille, choisissez 1 unité ennemie qui n'est pas détruite pour être la cible de votre armée à ce round de bataille. À la fin de ce round de bataille, vous marquez 3PdV si la cible de votre armée pour ce round de bataille a été détruite par une attaque de mêlée d'une figurine **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée. Si cette figurine **ADEPTUS ASTARTES** a le mot-clé **ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS**, Vous marquez 4PdV à la place.

## STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



### BOUCLIER DE ZÈLE

LES CROISÉS DE SIGUARD – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Quand ils affrontent l'ennemi en combat rapproché, les Black Templars voient leur agressivité atteindre un tel pic qu'ils ignorent la douleur, voire les blessures graves.*

**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 **INFANTERIE 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 figurine attaquante est à 6" de votre unité, les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+ contre cette attaque. Les figurines de Novices Primaris ont une sauvegarde invulnérable de 5+ contre cette attaque à la place.



1PC



### FORCE HAINEUSE

LES CROISÉS DE SIGUARD – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Le mépris des Black Templars pour l'hérésie de leurs ennemis confère à leurs coups une précision punitive.*

**QUAND** : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

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

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité qui cible la cible éligible la plus proche, vous pouvez relancer le jet de Touche.



1PC



### ATTISÉS JUSQU'À LA FUREUR

LES CROISÉS DE SIGUARD – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Ouvrir le feu sur les Black Templars ne fait qu'exacerber l'outrage commis par les ennemis de l'Humanité qui lèvent les armes contre les guerriers élus de l'Empereur-Dieu. La riposte de ces derniers est généralement aussi agressive qu'immédiate.*

**QUAND** : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a tiré.

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

**EFFET** : Votre unité peut faire un mouvement Normal, mais doit finir ce mouvement aussi près que possible de cette unité ennemie.



1PC

# SÉNÉCHAL SIGUARD

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

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



## Fiche Technique de Patrouille

Exemple type du Sénéchal Black Templar, Siguard dirige ses frères à la guerre en brandissant son épée et en faisant feu avec son pistolet à plasma. Son zèle féroce est une source d'inspiration pour ceux qui se battent à ses côtés, convaincus que l'Empereur-Dieu en personne les regarde et guide leur bras.

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

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme énergétique de maître	Mêlée	6	2+	5	-2	2

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes : **ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS**, **ESCOUADE INTERCESSOR**

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TACTICUS, SÉNÉCHAL, SIGUARD

### APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

# ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS

M	E	SV	PV	CD	CO	NOVICE PRIMARIS
6"	4	4+	2	6+	2	
6"	4	3+	2	6+	2	AUTRES FIGURINES



## Fiche Technique de Patrouille

Imbues de la puissance transhumaine du miracle Primaris, ces escouades Crusader se précipitent au combat en faisant aboyer leurs fusils bolter et rugir leurs épées tronçonneuses Astartes. Les Initiés projettent des gerbes de flammes avec leurs pyro-éclateurs, tandis que les Novices au regard dur luttent féroce pour prouver leur valeur martiale.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	18"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
Arme à feu de Novice [ASSAUT]	18"	2	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
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1

### ESCOUADES DE PATROUILLE

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer les unités, cette unité peut être scindée en deux unités, de cinq figurines chacune. En ce cas, une de ces unités doit contenir les figurines d'Initiés Primaris et l'autre unité doit contenir les figurines restantes.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS

### APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Serment de l'Instant

Zèle du Juste : Vous pouvez relancer Les jets d'Avance et de Charge pour cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

## 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
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1

#### APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

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

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

## IMPULSOR DES BLACK TEMPLARS

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
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	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 INFANTRIE TACTICUS ou PHOBOS.

#### APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 6

FACTION : Serment de l'Instant

**Assaut Véhicule :** Les unités peuvent débarquer de ce TRANSPORT après qu'il a Avancé. Les unités qui le font comptent comme ayant fait un mouvement Normal, et ne peuvent pas déclarer une charge à ce tour.

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

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS