

BLACK TEMPLARS – CROISÉS VERTUEUX

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Les Black Templars sont le plus zélé de tous les Chapitres space marines. À leurs yeux, l'Empereur est littéralement une déité, et ils prêteront les serments les plus fervents, prononceront les vœux les plus pieux et perpétreront les actes dévots les plus sanglants en son nom.



Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Croisés Vertueux.

RESTRICTIONS

- Votre armée ne peut inclure aucune figurine **PSYKER ADEPTUS ASTARTES**, ni inclure la moindre des figurines suivantes n'ayant pas le mot-clé **BLACK TEMPLARS : GLADIATOR LANCER ; GLADIATOR REAPER ; GLADIATOR VALIANT ; IMPULSOR ; REPULSOR ; REPULSOR EXECUTIONER**.
- Votre armée peut inclure des unités **BLACK TEMPLARS**, mais elle ne peut inclure aucune unité **ADEPTUS ASTARTES** issue d'un autre Chapitre.

VŒUX DE TEMPLIERS

La veille de la bataille, les guerriers d'une croisade se réunissent pour être guidés en prière et en contemplation par leurs Chapelains. Dans leur zèle du juste, unis dans leur haine de l'ennemi, ils prêtent alors un serment solennel à respecter pendant la bataille à venir.

Au début du premier round de bataille, choisissez un des quatre Vœux de Templiers ci-dessous comme étant actif pour les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée jusqu'à la fin de la bataille.

- **Ne Tolérez pas que Vive l'Impur** : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [**TOUCHES FATALES**].
- **Défendez l'Honneur de l'Empereur** : Les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+ et une caractéristique de Commandement de 5+.
- **Abhorrez le Sorcier, Détruisez le Sorcier** : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les Attaques Psychiques et les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [**ANTI-PSYKER 4+**].
- **Relevez les Défis, Envers et Contre Tout** : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [**TOUCHES SOUTENUES 1**].





BLACK TEMPLARS – CROISÉS VERTUEUX

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Croisés Vertueux, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Croisés Vertueux.



FERVENTE ACCLAMATION

CROISÉS VERTUEUX – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

L'oraison de ce Black Templar incite ses camarades à prononcer des vœux grandiloquents même en pleine bataille.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 unité **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Choisissez 1 Vœu de Templiers qui n'est pas actif pour votre armée. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, tant que ce **PERSONNAGE** mène une unité, les figurines de cette unité gagnent les bénéfices de ce vœu en plus du vœu choisi pour être actif pour votre armée au début de la bataille.

1PC



PIEUSE OFFENSIVE

CROISÉS VERTUEUX – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Black Templars se jettent sur l'ennemi avec zèle et féroacité.

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

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée dont au moins 1 figurine a été détruite suite aux attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à "6", mais elle doit terminer ce mouvement plus proche de l'unité ennemie qui vient de tirer. Si le vœu **Abhorrez le Sorcier**, **Détruisez le Sorcier** est actif pour votre armée, votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à "6" à la place, mais elle doit finir ce mouvement soit plus proche de l'unité ennemie qui vient de tirer, soit plus proche de l'unité **PSYKER** ennemie la plus proche.

1PC



AUCUNE ISSUE

CROISÉS VERTUEUX – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Lames scintillantes et tronçonneuses vrombissantes bloquent toutes les issues.

QUAND : À la phase de Mouvement adverse, quand une unité ennemie (hormis les **VÉHICULES** et les **MONSTRES**) est choisie pour Battre en Retraite.

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à Portée d'Engagement de cette unité ennemie.

EFFET : Jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat si le vœu **Relevez les Défis**, **Envers et Contre Tout** est actif pour votre armée. Sur 4+, cette unité ennemie ne peut pas Battre en Retraite à cette phase et doit Rester Immobile. Sinon, cette unité ennemie peut Battre en Retraite à cette phase, mais alors, toutes les figurines de l'unité doivent faire un test de Fuite Désespérée.

1PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Croisés Vertueux, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Croisés Vertueux.



ARMURE DU MÉPRIS

CROISÉS VERTUEUX – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.

1PC

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'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



COURROUX DU CROISÉ

CROISÉS VERTUEUX – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Black Templars canalisent leur ferveur dans une pluie de coups haineux.

1PC

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **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 de mêlée d'une figurine de votre unité, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque. Si le vœu **Ne Tolérez pas que Vive l'Impur** est actif pour votre armée, ajoutez 1 à la caractéristique de Force de cette attaque également.



RIPOSTE CINGLANTE

CROISÉS VERTUEUX – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Chaque coup porté à un Black Templar appelle une riposte. Même lorsqu'ils sont fauchés, leurs lames continuent de frapper les ennemis de l'Empereur-Dieu.

1PC

QUAND : 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'au moins 1 attaque 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, en ajoutant 1 au résultat si le vœu **Défendez l'Honneur de l'Empereur** est actif pour votre armée. Sur 4+, ne retirez pas la figurine détruite du jeu ; elle peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



BLACK TEMPLARS – CROISÉS VERTUEUX

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Croisés Vertueux, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Croisés Vertueux.

FIL DE PERDITION

Grâce à leurs fers en noctilithe, ces haches isolent brièvement l'âme de la victime du warp lorsque le coup fatal est porté. Ce qui n'est qu'un instant dans le monde réel se traduit par une éternité de tourment pour l'esprit du défunt, en punition pour les péchés commis envers l'Empereur immortel.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

- Améliorez de 1 les caractéristiques de Force et de Pénétration d'Armure des armes de mêlée du porteur.
- Si le vœu Ne Tolérez pas que Vive l'Impur est actif pour votre armée, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée du porteur également.

BOLTS RÉPURGATEURS

Avec leurs chemises de métal forgées à partir des lames des frères de bataille tombés au champ d'honneur, puis bénies par les prêtres du Ministorum, ces bolts ont la capacité d'atteindre les sorciers là où ils sont le plus vulnérables.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

- Les armes de tir du porteur ont les aptitudes [**PRÉCISION**], [**ANTI-PSYKER 4+**] et [**BLESSURES DÉVASTATRICES**].
- Si le vœu Abhorrez le Sorcier, Détruisez le Sorcier est actif pour votre armée, à chaque attaque de tir du porteur qui cible une unité **PSYKER**, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

SCEAU DE SIGISMUND

Sur cette feuille d'adamantine fine comme du papier est inscrit un serment de l'instant prêté par Sigismund sous le regard de l'Empereur en personne. Une telle relique n'est confiée qu'à un guerrier qui a fait montre d'exemplarité martiale, et elle pousse les frères de bataille à proximité à doubler de fureur.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

- Améliorez de 1 la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée du porteur.
- Tant que le porteur mène une unité, si le vœu Relevez les Défis, Envers et Contre Tout est actif pour votre armée, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, un jet de Touche réussi non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

OS DE TÄNNHAUSER

Le Sénéchal Tännhauser fut martyrisé par la Black Legion durant la bataille décisive de la Croisade du Cap de Rutger. Ses os, enchâssés dans de petits reliquaires, furent distribués aux guerriers de la croisade lors du sermon de la victoire. Chacun d'eux est un puissant rappel du devoir et des attentes placés en chaque Black Templar.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

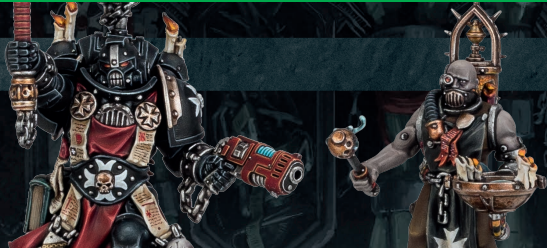
- Chaque fois qu'une attaque est allouée au porteur, divisez par 2 la caractéristique de Dégâts de l'attaque.
- Tant que le porteur mène une unité, si le vœu Défendez l'Honneur de l'Empereur est actif pour votre armée, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.





CHAPELAIN GRIMALDUS

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	4	3+	4	5+	1	GRIMALDUS
6"	4	3+	1	8+	1	SERVITOR CÉNOBYTE



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
Crozius d'artificier	Mêlée	5	2+	6	-2	2
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

RELIQUES DE L'EMPEREUR ASCENDANT

Bannière des Croisés Défunts : Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

Vestige du Temple Déchu : Les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Sceptre d'Onction : Améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

➤ 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, TACTICUS |
GRIMALDUS : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, CHAPELAIN GRIMALDUS

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Litanies des Dévots : Tant que CHAPELAIN GRIMALDUS mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Reliques du Temple : À votre phase de Commandement, si cette unité inclut une ou plusieurs figurines de Servitor Cénobyte, choisissez 1 aptitude de Reliques de l'Empereur Ascendant (voir ci-contre). Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, la figurine de Chapelain Grimaldus de cette unité a cette aptitude.

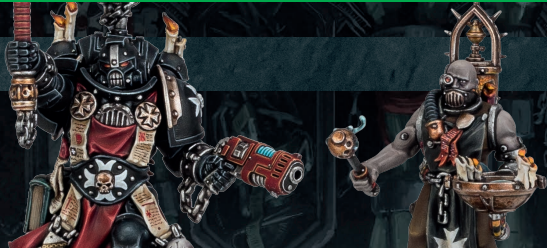
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CHAPELAIN GRIMALDUS

En tant que guerrier le plus ancien que le Chapitre ait jamais connu, le Grand Chapelain Grimaldus est un fanal de foi impériale. Sa force de caractère est telle que nombre de ses frères le pensent invincible. Sa volonté est singulière, son zèle froid et furieux, et ses talents martiaux prouvés par la trainée de corps brisés à ses pieds. Ses Servitors Cénobytes marchent en guerre à ses côtés, en portant les saintes reliques de la foi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chapelain Grimaldus – HÉROS ÉPIQUE
- 3 Servitors Cénobytes

Chapelain Grimaldus est équipé de : pistolet à plasma ; crozius d'artificier.

Chaque Servitor Cénobite est équipé de : arme de corps à corps.

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS
- FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, IMPERIUM, TACTICUS |
GRIMALDUS : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, CHAPELAIN GRIMALDUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

ESCOUADE CRUSADER

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à pompe Astartes [ASSAUT]	18"	2	3+	4	0	1
Pistolet bolter	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
➤ 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	3	3+	4	-1	1
Couteau de combat	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	3	3+	5	-2	1

APTITUDES

FACTION : **Serment de l'Instant**

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

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE CRUSADER

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

ESCOUADE CRUSADER

Mêlant les Initiés et leurs Novices menés par un Frère d'Épée expérimenté, les escouades Crusader combinent le fanatisme à la puissance transhumaine des guerriers de l'Adeptus Astartes. Souvent équipées pour le corps à corps, un type de combat que privilégient les Black Templiers, ces escouades portent leur croisade au cœur des lignes ennemies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter et le bolter du Frère d'Épée peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning ou deux armes différentes de la liste suivante:**
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 pistolet bolter
 - 1 bolter
 - 1 arme combinée*
 - 1 pistolet à gravitons*
 - 1 lance-flammes léger*
 - 1 pistolet Inferno*
 - 1 pistolet à plasma*
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique
 - 1 bolter Storm*
 - 1 marteau Thunder
- Chaque Néophyte (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 fusil à pompe Astartes
 - 1 couteau de combat
- Chaque Initié (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter remplacé par 1 épée tronçonneuse Astartes.
- Le bolter de 1 Initié peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-flammes
 - 1 fusil à plasma
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à gravitons
- Le bolter de 1 Initié peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 arme énergétique
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 bolter lourd*
 - 1 lance-flammes lourd*
 - 1 canon à gravitons*
 - 1 canon laser*
 - 1 lance-missiles*
 - 1 multi-fuseur*
 - 1 canon à plasma*

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Frère d'Épée
- 4-9 Initiés
- 0-10 Néophytes

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

UNITÉ ATTACHÉE

Si un **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attaché à une **ESCOUADE TACTIQUE**, il peut être attaché à cette unité à la place.

* Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie des Black Templiers.

** Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet).

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE CRUSADER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GRAND SÉNÉCHAL HELBRECHT

M

E

SV

PV

CD

CO

6"

4

2+

5

5+

2



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Férocité [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	2	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Épée des Grands Sénéchaux – à une main	Mêlée	12	2+	6	-3	1
▶ Épée des Grands Sénéchaux – à deux mains	Mêlée	6	2+	8	-3	3

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, MAÎTRE DE CHAPITRE, GRAND SÉNÉCHAL HELBRECHT

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Croisade de Colère : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité et à chaque attaque faite avec une telle arme, un jet de Touche non modifié de 5+ réussi cause une Touche Critique.

Grand Sénéchal : Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 2-3, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 4-5, elle subit 3 blessures mortelles ; sur 6, elle ennemie subit D3+3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GRAND SÉNÉCHAL HELBRECHT

Helbrecht est l'incarnation vivante de l'esprit guerrier du Chapitre. Armé de l'Épée des Grands Sénéchaux, il se rue en lice, en hurlant des serments de vengeance tandis qu'il mène la charge inexorable des Black Templars. Ses frères de bataille le suivent sans hésitation, car ils pensent que quel que soit l'endroit qu'arpeute le Grand Sénéchal Helbrecht, l'Empereur suit ses pas.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Sénéchal Helbrecht – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Férocité ; Épée des Grands Sénéchaux.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS
- FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, MAÎTRE DE CHAPITRE, GRAND SÉNÉCHAL HELBRECHT



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

ESCOUPE CRUSADER PRIMARIS

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



🎯 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
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
Arme à feu de Néophyte [ASSAUT]	18"	2	3+	4	0	1
Pyropistolet [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	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
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2

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 : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUPE CRUSADER PRIMARIS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS

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 ou abattent leurs gantelets énergétiques crépitants sur l'ennemi, tandis que les Novices au regard dur luttent féroce­ment pour prouver leur valeur martiale.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter lourd du Frère d'Épée Primaris peut être remplacé par 1 pyropistolet.
- Chaque Néophyte Primaris (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter et son épée tronçonneuse Astartes remplacés par 1 arme à feu de Néophyte et 1 arme de corps à corps.
- Chaque Initié Primaris (n'importe quel nombre) peut avoir son fusil bolter remplacé par 1 pistolet bolter lourd et 1 épée tronçonneuse Astartes.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Initiés Primaris peuvent avoir chacun leur fusil bolter remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 pistolet bolter lourd et 1 gantelet énergétique
 - 1 pyro-éclateur

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Primaris Frère d'Épée
- 5-11 Initiés Primaris
- 4-8 Néophytes Primaris

Le Frère d'Épée Primaris est équipé de : pistolet bolter lourd ; arme énergétique.

Chaque Initié Primaris est équipé de : pistolet bolter ; fusil bolter ; arme de corps à corps.

Chaque Néophyte Primaris est équipé de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.

UNITÉ ATTACHÉE

Si un **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attaché à une **ESCOUADE INTERCESSOR**, il peut être attaché à cette unité à la place.

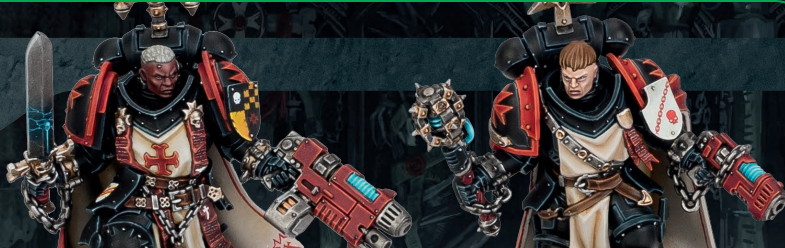
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS

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



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
	Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
▶	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Pyropistolet [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	3+	4	-1	1
	Arme énergétique de maître	Mêlée	4	2+	5	-2	2
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

APTITUDES

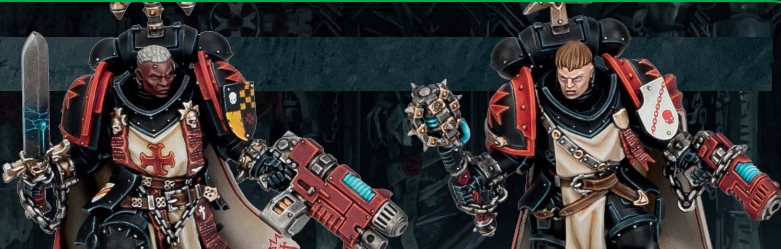
FACTION : Serment de l'Instant

Vœux des Épéistes : Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 des effets suivants à appliquer aux armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité jusqu'à la fin de la phase :

- Ajouter 1 à la caractéristique d'Attaques de ces armes.
- Ajouter 1 à la caractéristique de Dégâts de ces armes.

FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS

Chaque Frère d'Épée a gagné sa place dans les rangs de la maisonnée du Sénéchal par ses actes de foi indéfectible et de violence spectaculaire. Sur le champ de bataille, ils sont tel un tourbillon faucheur, inexorable, intransigeant, armé d'un assortiment de lames énergétiques et de pistolets tonnants déchainés contre l'ennemi au nom de l'Empereur.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Frère d'Épée Primaris (n'importe quel nombre) peut avoir son épée tronçonneuse Astartes remplacée par 1 arme énergétique.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, l'épée tronçonneuse Astartes de 1 Frère d'Épée Primaris peut être remplacée par 1 marteau Thunder.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, Le pistolet bolter de 1 Frère d'Épée Primaris peut être remplacé par 1 pistolet à plasma.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Frères d'Épée Primaris peuvent avoir chacun leur pistolet bolter lourd remplacé par 1 pyropistolet.
- Le pistolet bolter lourd et l'épée tronçonneuse Astartes du Castellán Frère d'Épée peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 arme combinée et 1 épée tronçonneuse Astartes.
 - 1 arme combinée et 1 arme énergétique de maître.
 - 1 pistolet bolter lourd et 1 arme énergétique de maître.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Frère d'Épée Primaris peut avoir son pistolet bolter lourd et son épée tronçonneuse Astartes remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Castellán Frère d'Épée
- 4-9 Frères d'Épée Primaris

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter lourd ; épée tronçonneuse Astartes.

UNITÉ ATTACHÉE

Si un **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attaché à une **ESCOUADE INTERCESSOR**, il peut être attaché à cette unité à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

LE CHAMPION DE L'EMPEREUR

M

6"

E

4

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Épée Noire – frappe [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	8	-3	3
▶ Épée Noire – balayage	Mêlée	10	2+	6	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, LE CHAMPION DE L'EMPEREUR

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Parade Experte : Une fois par phase, quand une attaque de mêlée est allouée à cette figurine et que le jet de sauvegarde est raté, vous pouvez changer la caractéristique de Dégâts de cette attaque par 0.

Héritier de Sigismund : À chaque attaque de mêlée de cette figurine qui cible une unité **PERSONNAGE**, ajoutez 1 au jet de Blessure.

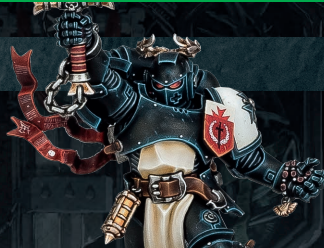
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

LE CHAMPION DE L'EMPEREUR

Humble guerrier promis à la grandeur, le Champion de l'Empereur avance au combat nimbé d'une lueur divine. Les coups de l'ennemi rebondissent sur son impénétrable Armure de la Foi. En retour, le Champion de l'Empereur traque les chefs ennemis, et d'un horizon de son Épée Noire, il les fauche net.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion de l'Empereur – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Épée Noire.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS
- FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, LE CHAMPION DE L'EMPEREUR

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CASTELLAN

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	2+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	5	2+	4	-1	1
Arme énergétique de maître	Mêlée	4	2+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Précision Tactique : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Cible Prioritaire : L'unité de cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, LIEUTENANT, CASTELLAN

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

CASTELLAN

Les Compagnies de Combat de chaque Croisade sont dirigées par un Castellan qui relaye la volonté de son Sénéchal. Responsables de la pureté physique et spirituelle des Donjons actifs du Chapitre, chacun a affûté sa sagesse, qui lui offre un atout au combat aux côtés de sa précision tactique et sa férocité au corps à corps.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme combinée de cette figurine peut être remplacée par 1 pistolet bolter lourd.
- L'arme énergétique de maître de cette figurine peut être remplacée par 1 épée tronçonneuse Astartes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Castellan

Cette figurine est équipée de : arme combinée ;
arme énergétique de maître.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS
- FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MAÎTRE DE CHAPITRE lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

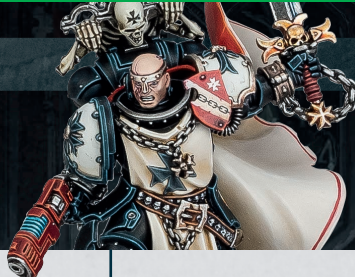
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, LIEUTENANT, CASTELLAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SÉNÉCHAL

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
➡ 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

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, CAPITAINE, SÉNÉCHAL

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Rites de Bataille : Une fois par round de bataille, vous pouvez cibler 1 unité de votre armée ayant cette aptitude avec un Stratagème pour OPC, et vous pouvez même le faire si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

Heure de Gloire : Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée dont est équipée cette figurine et ces armes ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

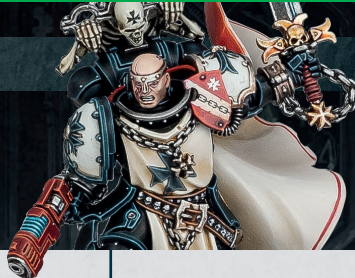
SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SÉNÉCHAL

Chaque croisade de Black Templars est dirigée par un Sénéchal. Similaires en grade aux Capitaines des autres Chapitres, les Maréchaux sont de redoutables combattants et des génies stratégiques. Veiller à la pureté et à la réussite d'une croisade est un devoir sacré, et les Maréchaux combattent avec des armes reliques sanctifiées tout en servant de fanal de piété pour leurs guerriers.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet à plasma de cette figurine peut être remplacé par 1 arme combinée.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sénéchal

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

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE INFERNUS
- ESCOUADE INTERCESSOR
- ESCOUADE CRUSADER PRIMARIS
- FRÈRES D'ÉPÉE PRIMARIS
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS STERNGUARDS


MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, CAPITAINE,
SÉNÉCHAL




MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GLADIATOR LANCER DES BLACK TEMPLARS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Destructeur laser Lancer [LOURD]	72"	2	3+	14	-4	D6+3
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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Optiques Aquilon : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Touche, vous pouvez relancer 1 jet de Blessure et vous pouvez relancer 1 jet de Dégâts en résolvant ses attaques.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR LANCER**

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GLADIATOR LANCER DES BLACK TEMPLARS

Avec une précision remarquable, le Gladiator Lancer élimine les blindés ennemis les plus lourds, son destructeur laser faisant des trous fumants dans leur coque. La portée de cette arme est telle qu'elle traite les menaces avant même que les Space Marines ne les rencontrent ; ils dépassent alors les épaves en feu pour prendre les objectifs.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 bolters Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 2 lance-grenades Fragstorm.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse Ironhail
 - 1 multi-fuseur
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gladiator Lancer

Cette figurine est équipée de : destructeur laser Lancer ; 2 bolters Storm ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR LANCER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GLADIATOR REAPER DES BLACK TEMPLARS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Tempest [TIR RAPIDE 4]	24"	4	3+	4	-1	1
Canon gatling Onslaught lourd jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	12	3+	6	0	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Mort Rotative : Le canon gatling Onslaught lourd jumelé de cette figurine a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] quand il cible des unités **INFANTERIE**.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR REAPER**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GLADIATOR REAPER DES BLACK TEMPLARS

Lorsque les canons du Gladiator Reaper tournent à plein régime, l'intensité des vibrations se ressent chez tous ceux qui se trouvent à proximité. En quelques secondes, des milliers de douilles se déversent depuis les flancs du char tandis que les ennemis sont rayés de la carte par la tempête de projectiles.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse Ironhail
 - 1 multi-fuseur
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gladiator Reaper

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Tempest ; canon gatling Onslaught lourd jumelé ; coque blindée.


MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR REAPER




MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GLADIATOR VALIANT DES BLACK TEMPLARS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	12	6+	3

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Serre laser jumelée [JUMELÉ]	36"	2	3+	10	-3	D6+1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Assaut Féroce : À chaque attaque de cette figurine avec sa serre laser jumelée qui cible l'unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** éligible la plus proche, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR VALIANT**

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

GLADIATOR VALIANT DES BLACK TEMPLARS

Le Valiant lâche des salves cuisantes tandis qu'il escorte les transports ou soutient l'infanterie lors de combats féroces, en traversant les torrents, les marais et des lacs de lave avec aisance. Sa serre laser jumelée crache la mort sur l'ennemi, ayant vite raison des blindés adverses et éventrant les positions fortifiées.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse Ironhail
 - 1 multi-fuseur
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gladiator Valiant

Cette figurine est équipée de : 2 multi-fuseurs ;
serre laser jumelée ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, GLADIATOR VALIANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

IMPULSOR DES BLACK TEMPLARS

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



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
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
Bordée Skytalon Ironhail [ANTI-VOL 4+, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	8	3+	4	0	1
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

▶ 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

Véhicule d'Assaut : 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.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Dispositif de Communications Orbitales (Aura) : Tant qu'une unité ADEPTUS ASTARTES amie est à 6" du porteur, chaque fois que vous ciblez l'unité avec un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

Dôme-bouclier : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 5+.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

IMPULSOR DES BLACK TEMPLARS

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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse Ironhail
 - 1 multi-fuseur
- Les 2 bolters Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 2 lance-grenades Fragstorm.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 bordée de missiles Bellicatus
 - 1 bordée Skytalon Ironhail
 - 1 dispositif de communications orbitales
 - 1 dôme-bouclier

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Impulsor

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Storm ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **TACTICUS** ou **INFANTERIE PHOBOS**. Cette figurine ne peut pas transporter des figurines **RÉACTEUR DORSAL**.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

REPULSOR DES BLACK TEMPLARS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	16	6+	5

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1
Missile Hunter-slayer [TIR INDIRECT, TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Serre laser	36"	2	3+	10	-3	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bordée défensive Repulsor	24"	18	3+	4	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, REPULSOR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Serment de l'Instant

Embarquement de Combat d'Urgence : Une fois par tour, à la phase de Charge adverse, après qu'une unité ennemie a choisi des cibles pour sa charge mais avant qu'elle ait fait un mouvement de Charge, vous pouvez choisir 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible de cette charge. À condition que votre unité ne soit à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et que chaque figurine de votre unité soit à 3" de **TRANSPORT**, elle peut embarquer dans ce **TRANSPORT**. L'unité qui charge peut alors choisir de nouvelles cibles pour sa charge.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

REPULSOR DES BLACK TEMPLARS

Couvert de blindage avancé et armé pour faire face à n'importe quelle situation, le Repulsor transporte ses passagers en toute sécurité, et il leur fournit en outre un tir de soutien conséquent. Le terrain dangereux n'est pas un problème pour lui, car ses plaques ventrales canalisent une énergie gravitique qui broie les obstacles sous sa masse.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon laser jumelé.
- Le canon gatling Onslaught lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 serre laser.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Repulsor

Cette figurine est équipée de : canon gatling Onslaught lourd ; missile Hunter-slayer ; bordée défensive Repulsor ; bolter lourd jumelé ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, REPULSOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

REPULSOR EXECUTIONER DES BLACK TEMPLARS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	16	6+	5

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Destructeur laser lourd [LOURD]	72"	2	3+	16	-4	D6+4
	Canon gatling Onslaught lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	12	3+	6	0	1
	Nacelle lance-roquettes Icarus [ANTI-VOL 2+]	24"	D3	3+	8	-1	2
	Mitrailleuse Ironhail [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	0	1
▶	Macro-incinérateur à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	3+	8	-3	2
▶	Macro-incinérateur à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+1	3+	9	-4	3
	Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
	Bordée défensive Repulsor	24"	10	3+	4	0	1
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
	Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée [ANTI-VOL 4+, TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, REPULSOR EXECUTIONER

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Serment de l'Instant

Executioner : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

REPULSOR EXECUTIONNER DES BLACK TEMPLARS

Basé sur le châssis du Repulsor, le Repulsor Executionner sacrifie une partie de sa capacité de transport pour accueillir un redoutable armement de tourelle. Même les plus lourds blindés peuvent être paralysés par le faisceau d'un destructeur laser lourd, tandis que les décharges calcinantes du macro-incinérateur à plasma peuvent oblitérer les formations d'infanterie.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le macro-incinérateur à plasma de cette figurine peut être remplacé par 1 destructeur laser lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 mitrailleuse Ironhail
 - 1 multi-fuseur
- Cette figurine peut être équipée de 1 nacelle lance-roquettes Icarus.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Repulsor Executionner

Cette figurine est équipée de : canon gatling Onslaught lourd; macro-incinérateur à plasma; bordée défensive Repulsor; bolter lourd jumelé; mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL, GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, IMPERIUM, REPULSOR EXECUTIONNER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

ARMURERIE DES BLACK TEMPLARS

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1
Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, LOURD]	24"	3	4+	6	-1	3
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION, LOURD]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	4+	8	-3	2
Canon laser [LOURD]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	5	-1	2
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3

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

LISTES D'ARMES

Certaines figurines **BLACK TEMPLARS** peuvent être équipées d'une ou plusieurs armes dont les profils ne sont pas listés sur leur fiche technique. Les profils de ces armes sont à la place listés sur cette carte.

