

Depuis ses bases orbitales secrètes, la Deathwatch détache des agents triés sur le volet pour traquer et exterminer les xénos où qu'ils se terrent. Chacun de ces guerriers post-humains est le vétéran d'innombrables batailles, octroyé aux Forteresses du Guet par son Chapitre d'origine pour entreprendre la Longue Veille contre les incursions extraterrestres.

KILL TEAMS

Devant faire face à toutes sortes de missions et des ennemis aussi divers que variés, la Deathwatch forme des kill teams de spécialistes dont l'efficacité réside dans le mélange d'équipements et d'armes dont chacun est doté.

À chaque attaque qui cible une unité **KILL TEAM** de votre armée qui contient des figurines ayant des caractéristiques d'Endurance différentes, jusqu'à ce que l'unité attaquante ait résolu ses attaques, utilisez la caractéristique d'Endurance de la majorité des figurines quand vous devez déterminer quel résultat est requis pour que cette attaque blesse. Si plusieurs caractéristiques d'Endurance sont à égalité pour déterminer la majoritaire, utilisez la valeur la plus élevée.

Au regard des règles pour déterminer quelles figurines peuvent embarquer dans une figurine **TRANSPORT**, les figurines de Terminator de Kill Team, d'Outrider de Kill Team, de Motard de Kill Team et les figurines équipées d'un réacteur dorsal occupent chacune la place de 2 figurines, mais elles peuvent sinon embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel leur unité peut embarquer, même si des figurines similaires dans d'autres unités ont les mots-clés **TERMINATOR**, **MONTÉ** ou **RÉACTEUR DORSAL**.

Au regard des interactions avec des éléments de terrain, toutes les figurines d'une unité avec l'aptitude Kill Team sont traitées comme de l'**INFANTERIE**, même si des figurines similaires dans d'autres unités ont les mots-clés **MONTÉ** ou **RÉACTEUR DORSAL**.

Note des Concepteurs : Si les légères abstractions des règles ci-dessus peuvent pousser des figurines à se comporter différemment de figurines similaires dans d'autres unités, elles sont conçues pour minimiser les mouvements, les **TRANSPORTS** et les effets de **Bénéfice de Couvert** atypiques ou compliqués.



RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Force Opérationnelle Black Spear.

RESTRICTIONS

- Votre armée peut inclure des unités **DEATHWATCH**, mais elle ne peut pas inclure la moindre unité **ADEPTUS ASTARTES** issue d'un autre Chapitre.
- Votre armée ne peut inclure aucune des unités suivantes : **ESCOUADE D'ASSAUT** ; **ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX** ; **ESCOUADE DE MOTOS D'ASSAUT** ; **ESCOUADE DEVASTATOR** ; **LAND SPEEDER STORM** ; **ESCOUADE DE SCOUTS** ; **ESCOUADE DE SCOUTS SNIPERS** ; **ESCOUADE TACTIQUE**.

TACTIQUES DE MISSION

Des milliers d'années de données stratégiques collectées et d'expérience du combat chèrement gagnée ont fourni à la Deathwatch les tactiques de combat ultimes, quel que soit l'ennemi.

Au début de votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 des Tactiques de Mission listées ci-dessous. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Tactique de Mission est active et ses effets s'appliquent à toutes les unités de votre armée ayant cette aptitude. Chaque Tactique de Mission peut être choisie une seule fois par bataille.

TACTIQUES FUROR

Quand la horde ennemie s'approche, la Deathwatch fait fi de sa précision pour arracher le cœur de l'armée adverse dans un déluge de destruction.

Tant que cette Tactique de Mission est active, les armes dont sont équipées les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

TACTIQUES MALLEUS

Quand les géants de guerre s'avancent, la Deathwatch adopte les tactiques Malleus. Même le plus imposant béhémoth a un point faible, et les archives de la Deathwatch les référencent tous.

Tant que cette Tactique de Mission est active, les armes dont sont équipées les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

TACTIQUES PURGATUS

En adoptant les tactiques Purgatus, la Deathwatch concentre son ire sur les commandants ennemis, et elle les assassine les uns après les autres, d'un tir entre les deux yeux ou d'une lame en plein cœur.

Tant que cette Tactique de Mission est active, à chaque attaque d'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée, si une Touche Critique est causée, cette attaque a l'aptitude [PRÉCISION].



DEATHWATCH – FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force Opérationnelle Black Spear, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Force Opérationnelle Black Spear.



ARMURE DU MÉPRIS

FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR –
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.



TÉLÉPORTARIUM

FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR –
STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

La téléportation de terrain est une capacité rare, que la Deathwatch n'utilise que dans les situations les plus critiques.

1PC

QUAND : À la fin de la phase de Combat adverse.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **KILL TEAM** de votre armée, ou 1 autre unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Retirez ces unités du champ de bataille. À l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez chacune de ces unités n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir d'unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.



TACTIQUE D'ADAPTATION

FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR –
STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Seule la flexibilité tactique permet à la Deathwatch de vaincre la multitude de xénos.

1PC

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **KILL TEAM** de votre armée, ou 1 autre unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

EFFET : Pour chaque unité ciblée, choisissez la Tactique de Mission **Furor**, **Malleus** ou **Purgatus**. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Tactique de Mission est active pour cette unité au lieu de toute autre Tactique de Mission qui est active pour votre armée.



MUNITIONS HELLFIRE

FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR –
STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Les charges Hellfire baignent leur cible d'acides qui rongent toute vie organique.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **KILL TEAM** de votre armée qui n'ont pas été choisies pour tirer à cette phase, ou 1 autre unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée (hormis les **VÉHICULES**) qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes à bolts* dont sont équipées les figurines de votre unité (armes à Blessures Dévastatrices exclues) ont les aptitudes **[ANTI-INFANTRIE 2+]** et **[ANTI-MONSTRE 5+]**.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité qui a déjà été ciblée par les Stratagèmes Munitions **Kraken** ou **Munitions Dragonfire** à cette phase.

DEATHWATCH – FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force Opérationnelle Black Spear, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Force Opérationnelle Black Spear.



MUNITIONS KRAKEN

FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR –
STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Les munitions Kraken utilisent un noyau d'adamantium et un propulseur amélioré pour pénétrer le cuir le plus épais.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **KILL TEAM** de votre armée qui n'ont pas été choisies pour tirer à cette phase, ou 1 autre unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée (hormis les **VÉHICULES**) qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes à bolts* dont sont équipées les figurines de votre unité et améliorez de 6" la caractéristique de portée de ces armes.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité qui a déjà été ciblée par le Stratagème Munitions Dragonfire ou Munitions Hellfire à cette phase.

1PC



MUNITIONS DRAGONFIRE

FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR –
STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Les munitions Dragonfire sont conçues pour exploser juste avant l'impact, saturant l'ennemi de flammes brûlantes.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **KILL TEAM** de votre armée qui n'ont pas été choisies pour tirer à cette phase, ou 1 autre unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée (hormis les **VÉHICULES**) qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes à bolts* dont sont équipées les figurines de votre unité ont les aptitudes [ASSAUT] et [IGNORE LE COUVERT].

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité qui a déjà été ciblée par le Stratagème Munitions Kraken ou Munitions Hellfire à cette phase.

1PC

* ARMES À BOLTS

Les armes suivantes sont des armes à bolts :

- Arme combinée
- Arme de tir de la Longue Veille
- Bolter
- Bolter de la forge
- Bolter de maître
- Bolter jumelé
- Bolter jumelé Deathwatch
- Bolter lourd
- Bolter lourd de Sternguard
- Bolter lourd Infernus – profil de bolter lourd
- Bolter lourd jumelé

- Bolter Storm
- Bolters Centurion
- Bolters d'Assaut
- Carabine bolter
- Carabine bolter à lunette de maître
- Carabine Bolter d'Élite
- Carabine Bolter Instigator
- Carabine bolter Oculus
- Combi-bolter
- Fusil bolter
- Fusil bolter de maître
- Fusil bolter de sniper
- Fusil bolter de Sternguard

- Fusil bolter jumelé
- Fusil bolter lourd
- Fusil bolter lourd de maître
- Gantelet Boltstorm
- Gantelets Boltstorm auto.
- Hellfire Extremis
- Lance de veilleur
- Pistolet bolter
- Pistolet bolter Absolver
- Pistolet bolter de Sternguard
- Pistolet bolter lourd
- Pistolet bolter spécialisé
- Pistolet bolter spécialisé de maître



DEATHWATCH – FORCE OPÉRATIONNELLE BLACK SPEAR

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force Opérationnelle Black Spear, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Force Opérationnelle Black Spear.

LA VOLEUSE DE SECRETS

La Voleuse de Secrets est une épée énergétique habitée par un esprit de la machine à la soif de connaissance inextinguible. Il a goûté les fluides vitaux d'innombrables xénos, absorbant ces liquides par des canaux sanguins auto-sanctifiés et encodés par la ruche de cellules logiques abritées dans la lame. Les secrets biologiques de maintes espèces étrangères ont ainsi été mis à nu, permettant au porteur de l'épée de moduler son champ énergétique afin de trancher plus efficacement la chitine, de rompre les organes xénomorphes et de brûler les systèmes nerveux extraterrestres.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Améliorez de 1 les caractéristiques de Force, de Dégâts et de Pénétration d'Armure des armes de mêlée du porteur. Si une figurine ennemie est détruite suite à une attaque de mêlée du porteur, à la fin de cette phase, jusqu'à la fin de la bataille, améliorez de 2 les caractéristiques de Force, de Dégâts et de Pénétration d'Armure des armes de mêlée du porteur à la place.

LA CLEF OSSEUS

L'ancienne clavis appelée Clef Osseus est réputée être la plus puissante de toutes. Alors que les autres appareils semblables sont faits de platine sanctifié, la Clef Osseus est constituée des phalanges de héros Imperial Fists ayant lutté pendant l'Hérésie d'Horus. Elle a été gravée avec un soin inhumain et renferme les esprits de la machine les plus puissants de cet âge. Nulle porte ne peut barrer l'entrée de son porteur, dont aucune machine xéno ne peut résister à la colère.

Figurine **MAÎTRE DU GUET** ou **TECHMARINE** seulement. Au début de la phase de Tir adverse, choisissez 1 unité **VÉHICULE** ennemie (hormis les unités **TITANESQUES**) à 12" et visible du porteur. La figurine choisie doit faire un test de Commandement. S'il est réussi, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de l'unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche ; si ce test est raté, l'unité ennemie n'est pas éligible pour tirer à cette phase.

LA BALISE ANGELIS

La Balise Angelis fut conçue pour guider la Deathwatch au seuil de l'ennemi xéno. Renfermée dans un reliquaire, elle appelle les panoplies d'augures de la Deathwatch avec la voix d'une centaine de chérubins électriques. Son invocation est si puissante qu'elle attirera les justes à elle en dépit des ténèbres qui l'entourent.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Frappe en Profondeur. De plus, vous pouvez cibler l'unité du porteur avec le Stratagème Arrivée Précipitée pour OPC.

LE GRIMOIRE D'ECTOCLADES

Cet ouvrage, recouvert de peau extraterrestre tannée, renferme les vérités les plus terribles découvertes par la Deathwatch à propos de ses ennemis xénos. Le porteur peut ainsi établir les points faibles de ceux qu'il s'apprête à affronter. Un tel savoir a déjà sauvé non seulement le gardien du grimoire, mais aussi des mondes entiers.

Figurine **MAÎTRE DU GUET** ou **CAPITAINE** seulement. Une fois par bataille, après que vous ayez choisi une unité ennemie en utilisant l'aptitude Serment de l'Instant à votre phase de Commandement, le porteur peut utiliser cette Optimisation s'il est sur le champ de bataille. En ce cas, choisissez une deuxième unité ennemie : jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque d'une figurine **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui cible l'une de ces deux unités ennemies, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.





MAÎTRE DU GUET

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	5	6+	1



ARMES DE TIR

Lance de veilleur	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	24"	2	2+	4	0	2

ARMES DE MÊLÉE

Lance de veilleur [LANCE]	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	6	2+	6	-2	D3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Savoir Stratégique : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

Maître du Guet : Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et est sur le champ de bataille, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, augmentez de 1 PC le coût de ce Stratagème pour votre adversaire.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, MAÎTRE DU GUET

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

MAÎTRE DU GUET

Classé parmi les meilleurs chasseurs de xénos de la galaxie, chaque Maître du Guet commande une des vigilantes forteresses du Chapitre. Ces officiers possèdent des siècles de savoir stratégique et ésotérique concernant les horreurs qui assaillent le genre Humain. Au combat, la lame crépitante et les bolts sur mesure de leurs lances de veilleur fauchent tous les xénos face à eux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître du Guet

Cette figurine est équipée de : lance de veilleur.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- VÉTÉRANS DEATHWATCH
- KILL TEAM PROTEUS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, MAÎTRE DU GUET

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CAPITAINE DU GUET ARTEMIS

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



🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Hellfire Extremis [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

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

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+, Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

Instinct Tactique : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez cibler l'unité avec un Stratagème même si ce Stratagème a déjà été utilisé sur une autre unité de votre armée à cette phase. De plus, l'unité peut être ciblée avec un Stratagème quand bien même elle est Ébranlée.

Champion Inexorable : La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, remplacez cette figurine sur le champ de bataille, aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des unités ennemies, avec 1 Point de Vie.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, CAPITAINE DU GUET ARTEMIS

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CAPITAINE DU GUET ARTEMIS

Survivant d'un monde primitif et ancien membre du macabre Chapitre des Mortifactors, Artemis dirige une Compagnie du Guet de Talasa Prime. Réputé pour son instinct des subterfuges xénos, il se délecte toujours de la violence, que ce soit avec sa lame, les flammes d'acides mutagènes de Hellfire Extremis, ou une grenade à stase qui vrille le cours du temps.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Capitaine du Guet Artemis

Cette figurine est équipée de : Hellfire Extremis ;
arme énergétique de maître.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- VÉTÉRANS DEATHWATCH
- KILL TEAM PROTEUS

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, CAPITAINE DU GUET ARTEMIS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM CASSIUS

M	E	SV	PV	CD	CO	CHAPELAIN CASSIUS	M	E	SV	PV	CD	CO	TERMINATOR DE KILL TEAM
6"	4	3+	4	5+	2		5"	5	2+	3	6+	2	
6"	4	3+	2	6+	2	VÉTÉRAN DE KILL TEAM	12"	5	3+	3	6+	2	MOTARD DE KILL TEAM

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 jumelé Deathwatch	24"	4	3+	4	0	1
Canon Frag [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR RAPIDE D3]	18"	D3	4+	7	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Arme de tir de la Longue Veille [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Purge Psychique [PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	5	-1	D3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius d'artificier	Mêlée	5	2+	6	-1	2
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	5	-3	D3
Arme de mêlée de la Longue Veille	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	5	-2	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant, Kill Team**

Catéchisme de la Mort : Tant que cette unité inclut le Chapelain Cassius, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Inflexible : À chaque test d'Ébranlement ou de Commande pour cette unité, vous pouvez relancer le test.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Réacteur Dorsal : Le porteur a une caractéristique de Mouvement de 12" et peut se déplacer par-dessus les figurines et les éléments de terrains comme s'ils n'étaient pas là.

Coiffe Psychique : Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

4+

* Chapelain Cassius et Terminator de Kill Team seulement.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, KILL TEAM CASSIUS | CHAPELAIN CASSIUS SEULEMENT : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM CASSIUS

La Kill Team Cassius est une escouade d'élite de spécialistes, même au sein des vétérans de Talasa Prime. Triée sur le volet par le Chapelain Cassius pour une mission non-autorisée, la kill team a mis au jour à ses côtés le premier Culte Genestealer répertorié sur Ghosar Quintus. Depuis, ils ont combattu maintes menaces ensemble, et ne reculent devant aucune horreur xéno.



ÉQUIPEMENT

- Le Chapelain Cassius est équipé de : crozius d'artificier; pistolet bolter.
- Vael Donatus est équipé de : bolter; pistolet bolter; arme de corps à corps.
- Zameon Gydrael est équipé de : arme de tir de la Longue Veille; arme de mêlée de la Longue Veille.
- Rodricus Grytt est équipé de : canon Frag; pistolet bolter; arme de corps à corps.
- Antor Delassio est équipé de : arme de tir de la Longue Veille; arme de mêlée de la Longue Veille, réacteur dorsal.
- Edryc Setorax est équipé de : paire de griffes Lightning, réacteur dorsal.
- Jensus Natorian est équipé de : Purge Psychique; pistolet bolter; arme de force; coiffe psychique.
- Drenn Redblade est équipé de : arme de mêlée de la Longue Veille; bolter.
- Garran Branatar est équipé de : lance-flammes lourd; arme de tir de la Longue Veille; gantelet énergétique.
- Ennox Sorlock est équipé de : arme de tir de la Longue Veille; arme de corps à corps.
- Jetek Suberei est équipé de : bolter jumelé Deathwatch; arme de mêlée de la Longue Veille.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chapelain Cassius – HÉROS ÉPIQUE
- 8 Vétérans de Kill Team :
 - Vael Donatus
 - Zameon Gydrael
 - Rodricus Grytt
 - Antor Delassio
 - Edryc Setorax
 - Jensus Natorian
 - Drenn Redblade
 - Ennox Sorlock
- 1 Terminator de Kill Team (Garran Branatar)
- 1 Motard de Kill Team (Jetek Suberei)

CASSIUS

Votre armée ne peut pas inclure à la fois l'unité **CHAPELAIN CASSIUS** et l'unité **KILL TEAM CASSIUS**.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : **INFANTERIE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, KILL TEAM CASSIUS** | **CHAPELAIN CASSIUS SEULEMENT : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH**

VÉTÉRANS DEATHWATCH

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Canon Frag [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR RAPIDE D3]	18"	D3	4+	7	-1	2
▶ Bolter lourd Infernus – bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
▶ Bolter lourd Infernus – lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Arme de tir de la Longue Veille [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Marteau Thunder Deathwatch [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	10	-2	3
Arme de mêlée de la Longue Veille	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Lame de Xénophase [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	3+	5	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, VÉTÉRANS DEATHWATCH

APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

Mort au Xéno : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque n'a ni le mot-clé **IMPERIUM** ni **CHAOS**, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Astartes : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

VÉTÉRANS DEATHWATCH

Les compétences des Vétérans Deathwatch ont été affûtées dans leurs Chapitres d'origine pendant des décennies, parfois des siècles. Au fil de sa longue veille contre les multiples menaces xénos, chaque Vétéran apprend à s'équiper pour contribuer au mieux à la mission du moment, les escouades disposent d'une variété d'armes pour faucher n'importe quel ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter et son arme de mêlée de la Longue Veille remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 arme de tir de la Longue Veille et 1 arme de corps à corps
 - 1 bouclier Astartes, 1 bolter et 1 arme de corps à corps
 - 1 bouclier Astartes et 1 arme de mêlée de la Longue Veille
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 figurines peuvent avoir chacune leur bolter et arme de mêlée de la Longue Veille remplacé par 1 marteau Thunder Deathwatch.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 figurines peuvent avoir chacune leur bolter et leur arme de mêlée de la Longue Veille remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 canon Frag et 1 arme de corps à corps
 - 1 bolter lourd Infernus et 1 arme de corps à corps
 - 1 lance-missiles et 1 arme de corps à corps
- L'arme de mêlée de la Longue Veille du Sergent du Guet peut être remplacée par 1 lame de Xénophase.
- Le bolter du Sergent du Guet peut être remplacé par 1 arme de tir de la Longue Veille.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent du Guet
- 4-9 Vétérans Deathwatch

Chaque figurine est équipée de : bolter ; arme de mêlée de la Longue Veille.

UNITÉ ATTACHÉE

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, VÉTÉRANS DEATHWATCH



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

ESCOUDE TERMINATOR DEATHWATCH

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
▶ Lance-missiles Cyclone – Frag [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles Cyclone – Rak	36"	2	3+	9	-2	D6
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
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 : INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, ESCOUDE TERMINATOR DEATHWATCH



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Assaut Terminator : Chaque fois que cette unité finit un mouvement de Charge, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement de cette unité doit faire un test d'Ébranlement.

Balise de Téléportation : Au début de la bataille, vous pouvez placer 1 pion de Balise de Téléportation pour cette unité n'importe où sur le champ de bataille hors de la zone de déploiement adverse. En ce cas, une fois par bataille, vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Arrivée Précipitée pour OPC, mais en résolvant ce Stratagème, vous devez placer cette unité à 3" de ce pion et à plus de 9" des figurines ennemies. Ce pion est alors retiré.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Storm : Le porteur a une caractéristique de PV de 4.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

ESCOUADE TERMINATOR DEATHWATCH

Les guerriers indomptables ayant reçu l'honneur de revêtir l'imposante armure Terminator sont une vision galvanisante pour leurs frères. Les Terminators Deathwatch portent les armes de corps à corps les plus puissantes, tandis que la force et la résistance de leurs armures leur permettent d'introduire la plus lourde des puissances de feu dans les repaires cachés des xénos.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 3 Terminators Deathwatch peuvent avoir chacun leur Bolter Storm remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon d'assaut
 - 1 lance-flammes lourd
 - 1 canon à plasma
 - 1 lance-missiles Cyclone et 1 bolter Storm (le bolter Storm de cette figurine ne peut pas être remplacé)
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son gantelet énergétique et son bolter Storm remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter Storm et 1 arme énergétique
 - 1 bolter Storm et 1 poing tronçonneur
 - 1 paire de griffes Lightning
 - 1 marteau Thunder et 1 bouclier Storm

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Terminator Deathwatch
- 4-9 Terminators Deathwatch

Chaque figurine est équipée de : gantelet énergétique ; bolter Storm.

UNITÉ ATTACHÉE

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

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

ESCOUADE DE VÉTÉRANS À MOTO

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	3+	3	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Arme de tir de la Longue Veille [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme de mêlée de la Longue Veille	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Lame de Xénophase [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	3+	5	-2	1

APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

Turbo-boost : Chaque fois que cette unité Avance, ne faites pas un jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Astartes : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE DE VÉTÉRANS À MOTO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

ESCOUADE DE VÉTÉRANS À MOTO

Mesurant leur vitesse, leur force et leur puissance de feu aux plus rapides des xénos, les Motards Vétérans sont des chasseurs experts. Entreprenant des missions en territoire dangereux, ils évaluent les faiblesses de l'ennemi, lui coupent la retraite et usent de leur vélocité pour frapper par surprise, d'une direction inattendue.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Sergent Motard Vétéran peut être équipé de 1 des choix suivants :
 - 1 arme de tir de la Longue Veille
 - 1 arme de mêlée de la Longue Veille
 - 1 lame de Xénophase
 - 1 bouclier Astartes
- Chaque figurine de Motard Vétéran (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 arme de mêlée de la Longue Veille.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Motard Vétéran
- 2-5 Motards Vétérans

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

UNITÉ ATTACHÉE

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

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE DE VÉTÉRANS À MOTO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CORVUS BLACKSTAR

M	E	SV	PV	CD	CO
20+"	10	3+	14	6+	0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-roquettes Blackstar [DÉFLAGRATION]	30"	D6+1	3+	5	0	1
Bolter Hurricane [TIR RAPIDE 6, JUMELÉ]	24"	6	3+	4	0	1
Lance-missiles Stormstrike	48"	1	3+	10	-2	3
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6, Stationnaire, Discrétion**

FACTION : **Serment de l'Instant**

Lance-grappes Blackstar : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement et jeter six D6 : pour chaque résultat de 5+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Panoplie d'Auspex : Les armes de tir dont est équipé le porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Halo-lanceur Infernum : Le porteur a le mot-clé FUMÉE.

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.

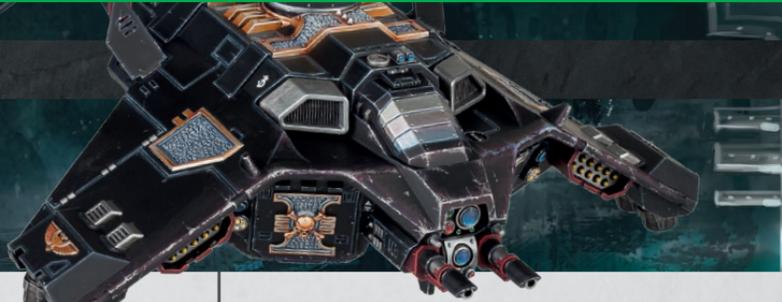
MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, IMPERIUM, TRANSPORT, CORVUS BLACKSTAR**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

CORVUS BLACKSTAR

Les *Corvus Blackstar* sont des appareils élégants et furtifs employés pour insérer les *kill teams* dans les zones infestées, voire les places fortes xénos. À l'aide d'un barrage de missiles, les *Blackstar* assurent la suprématie aérienne et nettoient la zone cible avant de passer en vol stationnaire et déposer leur cargaison de guerriers d'élite.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon d'assaut jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon laser jumelé.
- Les 2 lance-roquettes *Blackstar* de cette figurine peuvent être remplacés par 2 lance-missiles *Stormstrike*.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter *Hurricane*.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 panoplie d'auspex
 - 1 halo-lanceur *Infernum*

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 *Corvus Blackstar*

Cette figurine est équipée de : 2 lance-roquettes *Blackstar*; canon d'assaut jumelé; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** ou 1 unité **KILL TEAM**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** ou **MONTÉE** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, IMPERIUM, TRANSPORT, CORVUS BLACKSTAR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM PROTEUS

M	E	SV	PV	CD	CO	VÉTÉRANS DE KILL TEAM
6"	4	3+	2	6+	1	
12"	5	3+	3	6+	2	MOTARDS DE KILL TEAM

M	E	SV	PV	CD	CO	TERMINATORS DE KILL TEAM
5"	5	2+	3	6+	1	

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Canon Frag [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR RAPIDE D3]	18"	D3	4+	7	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Marteau Thunder Deathwatch [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	10	-2	3
Arme de mêlée de la Longue Veille	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Marteau Thunder de Terminator [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1

APTITUDES

FACTION : Kill Team, Serment de l'Instant

Doctrines Proteus : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité qui n'est pas En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Touche.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Astartes : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Réacteur Dorsal : Le porteur a une caractéristique de Mouvement de 12" et peut se déplacer par-dessus les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

Bouclier Storm : Le porteur a une caractéristique de PV de 4.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

4+

* figurine de Terminator de Kill Team seulement.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, KILL TEAM PROTEUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM PROTEUS

De par la flexibilité de leur armement, leur résistance et leur capacité de manœuvre, il n'est guère étonnant que les Kill Teams Proteus aient fait des miracles sur d'innombrables mondes peuplés d'hostiles tout au long de l'histoire de l'Imperium.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Vétéran de Kill Team (n'importe quel nombre) peut remplacer son bolter et son arme de mêlée de la Longue Veille par :
 - 1 Arme de tir de la Longue Veille*
 - 1 bolter et 1 bouclier Astartes
 - 1 arme de mêlée de la Longue Veille et 1 bouclier Astartes
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 figurines peuvent chacune remplacer leur bolter et leur arme de mêlée de la Longue Veille par 1 marteau Thunder Deathwatch.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 figurines peuvent chacune remplacer leur bolter et leur arme de mêlée de la Longue Veille par 1 des choix suivants :
 - 1 canon Frag
 - 1 Bolter lourd Infernus*
- Chaque figurine de Motard de Kill Team (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet bolter
 - 1 arme de mêlée de la Longue Veille
- Jusqu'à 3 figurines peuvent avoir chacune leur Bolter Storm remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon d'assaut*
 - 1 lance-flammes lourd*
 - 1 canon à plasma*
 - 1 lance-missiles Cyclone* et 1 bolter Storm (le bolter Storm de cette figurine ne peut pas être remplacé)
- Chaque figurine de Terminator de Kill Team (n'importe quel nombre) peut remplacer son gantelet énergétique et son bolter Storm par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter Storm et 1 arme énergétique
 - 1 bolter Storm et 1 poing tronçonneur
 - 1 paire de griffes Lightning
 - 1 Marteau Thunder de Terminator et 1 bouclier Storm

* Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de la Deathwatch.

COMPOSITION D'UNITÉ (10 FIGURINES MAXIMUM)

- 5-10 Vétérans de Kill Team
- 0-4 Vétérans de Kill Team à Réacteurs dorsaux
- 0-2 Motards de Kill Team
- 0-4 Terminators de Kill Team

Chaque Vétéran de Kill Team est équipé de : bolter ; arme de mêlée de la Longue Veille ; arme de corps à corps.

Chaque Vétéran de Kill Team à Réacteur Dorsal est équipé de : Arme de mêlée de la Longue Veille ; arme de corps à corps ; réacteur dorsal.

Chaque Motard de Kill Team est équipé de : bolter jumelé ; arme de corps à corps.

Chaque Terminator de Kill Team est équipé de : bolter Storm ; gantelet énergétique.

UNITÉ ATTACHÉE

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, KILL TEAM PROTEUS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM FORTIS

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	4	3+	2	6+	1	INTERCESSOR DE KILL TEAM
12"	5	3+	4	6+	2	OUTRIDER DE KILL TEAM



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
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	1
Arme de tir de la Longue Veille [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
▶ Incinérateur à plasma – standard [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	7	-2	1
▶ Incinérateur à plasma – surcharge [ASSAUT, À RISQUE, LOURD]	24"	2	3+	8	-3	2
Fusil bolter jumelé [JUMELÉ]	24"	2	3+	4	-1	1

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

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, KILL TEAM FORTIS

APTITUDES

FACTION : Kill Team, Serment de l'Instant

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



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM FORTIS

Affinées à partir du concept original du Maître du Guet Mardelai, les Kill Teams Fortis incarnent la polyvalence de la variante Tacticus de l'armure énergétique Mk X, en mêlant sans heurt un éventail de rôles d'appui feu rapproché.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil bolter de 1 Intercessor de Kill Team peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes léger
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 arme de mêlée de la Longue Veille
- 1 figurine équipée d'un fusil bolter peut remplacer son arme de corps à corps par 1 des choix suivants :
 - 1 épée tronçonneuse Astartes
 - 1 arme de mêlée de la Longue Veille
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le fusil bolter de 1 figurine peut être remplacé par 1 arme de tir de la Longue Veille.
- Chaque Intercessor de Kill Team avec incinérateurs à plasma (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 pistolet à plasma.*

** Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de la Deathwatch.*

COMPOSITION D'UNITÉ (10 FIGURINES MAXIMUM)

- 5-10 Intercessors de Kill Team
- 0-4 Intercessors de Kill Team avec incinérateurs à plasma
- 0-4 Intercessors de Kill Team avec pistolets bolters lourds
- 0-2 Outriders de Kill Team

Chaque Intercessor de Kill Team est équipé de : pistolet bolter; fusil bolter; arme de corps à corps.

Chaque Intercessor de Kill Team avec incinérateur à plasma est équipé de : pistolet bolter; incinérateur à plasma; arme de corps à corps.

Chaque Intercessor de Kill Team avec pistolet bolter lourd est équipé de : pistolet bolter lourd; épée tronçonneuse Astartes.

Chaque Outrider de Kill Team est équipé de : pistolet bolter; fusil bolter jumelé; 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, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, KILL TEAM FORTIS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM INDOMITOR

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Assaut bolters [ASSAUT, PISTOLET, TOUCHES SOUTENUES 2, JUMELÉ]	18"	3	3+	5	-1	2
Gantelets Boltstorm automatiques [JUMELÉ]	18"	3	3+	4	0	1
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Fusil bolter lourd [ASSAUT, LOURD]	30"	2	3+	5	-1	1
Bolter lourd [ASSAUT, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Gantelets Flamestorm [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6+1	N/A	4	0	1
Fusil fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	1	3+	9	-4	D6
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Exterminateurs à plasma – standard [ASSAUT, PISTOLET, JUMELÉ]	18"	2	3+	7	-2	2
▶ Exterminateurs à plasma – surcharge [ASSAUT, À RISQUE, PISTOLET, JUMELÉ]	18"	2	3+	8	-3	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Gantelets énergétiques [JUMELÉ]	Mêlée	3	4+	8	-2	2

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, GRAVIS, KILL TEAM INDOMITOR

APTITUDES

FACTION : Kill Team, Serment de l'Instant

Doctrines Indomitor : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche si cette unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si cette unité est En Dessous de son Demi-effectif.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Réacteur Dorsal : Le porteur a une caractéristique de Mouvement de 10" et peut se déplacer par-dessus les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM INDOMITOR

Constituées de guerriers portant la lourde variante Gravis de la Mk X, les Kill Teams Indomitor sont des bastions mobiles dotés de la puissance de feu d'un escadron de blindés. Face à elles, les hordes de xénos et de monstres sont réduites en charpie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine équipée d'un fusil bolter lourd peut remplacer son fusil bolter lourd par un 1 bolter lourd.
- 1 figurine équipée d'un fusil fuseur peut le remplacer son fuseur par 1 multi-fuseur.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) équipée de gantelets Flamestorm peut remplacer ses gantelets Flamestorm par 1 gantelets Boltstorm automatiques et 1 lance-grenades Fragstorm.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) équipée de bolters d'assaut peut replacer ses bolters d'assaut par 1 exterminateurs à plasma.

UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée peut être attachée à une **ESCOUADE LOURDE INTERCESSOR**, elle peut être attachée à cette unité à la place.

COMPOSITION D'UNITÉ (10 FIGURINES MAXIMUM)

- 5-10 Intercessors Lourds de Kill Team
- 0-2 Intercessors Lourds de Kill Team avec gantelets énergétiques
- 0-2 Intercessors Lourds de Kill Team avec fusils fuseurs
- 0-2 Intercessors Lourds de Kill Team à réacteurs dorsaux

Chaque Intercessor Lourd de Kill Team est équipé de : pistolet bolter*; fusil bolter lourd ; arme de corps à corps.

Chaque Intercessor Lourd de Kill Team avec gantelets énergétiques est équipé de : gantelets Flamestorm ; gantelets énergétiques.

Chaque Intercessor Lourd de Kill Team avec fusil fuseur est équipé de : pistolet bolter* ; fusil fuseur ; arme de corps à corps.

Chaque Intercessor Lourd de Kill Team avec réacteur dorsal est équipé de : bolter d'assaut ; arme de corps à corps ; réacteur dorsal.

* Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie de la Deathwatch.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, KILL TEAM, GRENADES, IMPERIUM, GRAVIS, KILL TEAM INDOMITOR



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM SPECTRUS

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon Accelerator [LOURD]	48"	3	4+	8	-1	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Carabine bolter [PRÉCISION]	24"	2	3+	4	0	1
Fusil bolter de sniper [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	5	-2	3
Arquebuse laser [LOURD]	36"	1	3+	9	-3	D6
Carabine bolter d'élite [LOURD]	24"	2	3+	4	0	1
Carabine bolter Oculus [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT]	24"	2	3+	4	0	1
Pistolet bolter spécialisé [PISTOLET, PRÉCISION]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Couteau de combat [PRÉCISION]	Mêlée	4	3+	4	0	1
Paire de lames de combat [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Éclaireurs 6"

FACTION : Kill Team, Serment de l'Instant

Doctrines Spectrus : À la fin du tour adverse, si cette unité est à plus de 6" des unités ennemies, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Gantelet Helix : Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Dispositif de Communications Infiltrator : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

Réacteur Dorsal : Le porteur a une caractéristique de Mouvement de 12" et peut se déplacer par-dessus les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KILL TEAM, FUMÉE, GRENADES, IMPERIUM, PHOBOS, KILL TEAM SPECTRUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

KILL TEAM SPECTRUS

Sinistres, silencieuses et invisibles jusqu'au moment de frapper, les Kill Teams Spectrus sont expertes à infliger la mort à distance comme de près. Engoncés en armures Mk X Phobos, leurs guerriers sont spécialisés dans le contrôle du champ de bataille et la déstabilisation de l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 figurine équipée d'une carabine bolter d'élite peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 gantelet Helix
 - 1 dispositif de communications Infiltrator
- 1 figurine peut remplacer son fusil bolter de sniper par 1 carabine bolter.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son fusil bolter de sniper par 1 arqubuse laser.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son couteau de combat par 1 carabine bolter et 1 arme de corps à corps.

UNITÉ ATTACHÉE

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

COMPOSITION D'UNITÉ (10 FIGURINES MAXIMUM)

- 5-10 Infiltrators de Kill Team
- 0-2 Infiltrators de Kill Team avec fusils bolters de sniper
- 0-2 Infiltrators de Kill Team à réacteur dorsal
- 0-4 Infiltrators de Kill Team avec carabines bolter Oculus
- 0-4 Infiltrators de Kill Team avec couteaux de combat

Chaque Infiltrator de Kill Team est équipé de : pistolet bolter ; carabine bolter d'élite ; arme de corps à corps.

Chaque Infiltrator de Kill Team avec fusil bolter de sniper est équipé de : pistolet bolter ; fusil bolter de sniper ; arme de corps à corps.

Chaque Infiltrator de Kill Team à réacteur dorsal est équipé de : pistolet bolter ; autocanon Accelerator ; arme de corps à corps ; réacteur dorsal.

Chaque Infiltrators de Kill Team avec carabine bolter Oculus est équipé de : pistolet bolter ; carabine bolter Oculus ; paire de lames de combat.

Chaque Infiltrators de Kill Team avec couteau de combat est équipé de : pistolet bolter spécialisé ; couteau de combat.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KILL TEAM, FUMÉE, GRENADES, IMPERIUM, PHOBOS, KILL TEAM SPECTRUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

ARMURERIE DE LA DEATHWATCH

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme de tir de la Longue Veille [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
 Bolter lourd Infernus – bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
 Bolter lourd Infernus – lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
 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 d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
 Lance-missiles Cyclone – Frag [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	4	0	1
 Lance-missiles Cyclone – Krak	36"	2	3+	9	-2	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
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1

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

LISTES D'ARMES

Certaines figurines **KILL TEAM** 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.

