



CHERCHEURS DU PÈRE DE LA FORGE

Les Pères de la Forge des Salamanders sont en quête des reliques de leur Primarque dispersées depuis des millénaires. Le Chercheur titulaire, Vulkan He'stan, ne reculera devant rien pour accomplir cette tâche. Les frères de bataille qui luttent à ses côtés sont les maîtres des fusillades à courte portée et du combat rapproché. Ils marchent au milieu de leurs ennemis, en les immolant dans les flammes ou en les démembrant sous une grêle de bolts. Ce n'est qu'après avoir réduit l'adversaire en cendre que la recherche du Père de la Forge commence vraiment.

RÈGLE DE DÉTACHEMENT



LA QUÊTE DE VULKAN

Le Père de la Forge Vulkan He'stan poursuit inlassablement l'héritage de son Primarque et annihilera quiconque entrave sa quête. Adeptes des assauts rapides et décisifs, lui et ses guerriers se rapprochent rapidement de l'ennemi et le détruisent à courte portée avec une efficacité impitoyable.

Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'**ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [ASSAUT], et chaque fois qu'une attaque avec une telle arme cible une unité à 12", ajoutez 1 à la caractéristique de Force de l'attaque.

COMPAGNONS DU CHERCHEUR

Si votre armée inclut **VULKAN HE'STAN**, pendant votre tour, chaque unité d'**ESCOUADE INFERNUS** de votre armée est éligible pour faire 1 des choses suivantes :

- Entreprendre une Action à un tour où elle a Avancé.
- Tirer à un tour où elle a entrepris une Action.

RESTRICTIONS



Votre armée peut inclure des unités de **SALAMANDERS**, mais elle ne peut inclure aucune unité de l'**ADEPTUS ASTARTES** issue d'un autre Chapitre.

OPTIMISATIONS



IMMOLATOR

Enraciné dans le Culte Prométhéen, ce frère de bataille manie les lance-flammes avec une maîtrise incomparable, et change le champ de bataille en un bûcher pour les corps de ces ennemis.

Figurine de l'**ADEPTUS ASTARTES** seulement. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes à Torrent dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur.

ARTISAN AGUERRI

Après de longues années à arpenter les forges du Chapitre, ce guerrier artisan a fabriqué son équipement. Chacune de ses armes est ainsi un instrument de mort magistral, orné des icônes de la confrérie de son créateur.

Figurine de **INFANTERIE** de l'**ADEPTUS ASTARTES** seulement. Ajoutez 3 à la caractéristique de Force des armes de mêlée du porteur.

CREUSET DES COMBATS

Pour cet Ange de la Mort, la guerre est l'enclume sur laquelle sa force est forgée. Chaque bataille est une épreuve pour lui et ses frères, et la facture supérieure de leurs armes et de leurs armures.

Figurine de l'**ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, une seule fois par tour, après avoir fait un jet de Touche ou un jet de sauvegarde pour une figurine de l'unité, vous pouvez changer le résultat de ce jet en 6 non modifié.

CAPE ADAMANTINE

Cette cape ou ce tabard est tissée de brins d'adamantine. Une fois combinés à une armure et des champs d'énergie, ces symboles d'office ont démontré tant et plus qu'ils sont à l'épreuve des attaques les plus puissantes.

Figurine de l'**ADEPTUS ASTARTES** seulement. À chaque attaque qui cible le porteur, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque. À la place, si l'attaque a été faite avec une arme à Fusion ou à Torrent, remplacez la caractéristique de Dégâts de l'attaque par 1.



ARMURE DU MÉPRIS

CHERCHEURS DU PÈRE DE LA FORGE
– STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

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

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

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



1PC



CREUSET DU COMBAT

CHERCHEURS DU PÈRE DE LA FORGE
– STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Ce n'est qu'en affrontant l'ennemi face à face qu'un Space Marine peut être mis à l'épreuve.

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

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

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité qui cible la cible éligible la plus proche à 6", ajoutez 1 au jet de Blessure.



1PC



FOURNAISE RAGEUSE

CHERCHEURS DU PÈRE DE LA FORGE
– STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

L'ennemi s'est rapproché de vos guerriers. Il se trouve à présent exactement où vous le vouliez. Déchaînez sur lui les feux de la damnation.

QUAND : À votre phase de Mouvement, juste après qu'une unité d'INFANTRIE de l'ADEPTUS ASTARTES de votre armée a Battu en Retraite.

CIBLE : Cette unité de l'ADEPTUS ASTARTES.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite.



1PC



PROTOCOLES IMMOLATOR

CHERCHEURS DU PÈRE DE LA FORGE
– STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Des gerbes successives de prométhium embrasé projetées de façon synchronisée réduiront la plupart des ennemis en cendres fumantes.

QUAND : À votre phase de Tir.

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

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes à Torrent dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].



2PC



VENGEANCE BRÛLANTE

CHERCHEURS DU PÈRE DE LA FORGE
– STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Ouvrir le feu sur des guerriers des Salamanders est un moyen sûr de périr promptement.

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

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

EFFET : 1 unité embarquée dans ce TRANSPORT peut débarquer comme si c'était votre phase de Mouvement, et peut ensuite tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais doit cibler seulement cette unité ennemie ce faisant, et seulement si c'est une cible éligible.



1PC



TERRE EMBRASÉE

CHERCHEURS DU PÈRE DE LA FORGE
– STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Face à une horde qui se rue sur eux, les guerriers du Père de la Forge embrasent la terre où progresse l'ennemi pour l'entraver et le plonger dans la confusion.

QUAND : Au début de la phase de Charge adverse.

CIBLE : 1 unité de l'ADEPTUS ASTARTES de votre armée équipée d'une ou plusieurs armes à Torrent.

EFFET : Choisissez 1 unité ennemie (sauf les MONSTRES, les VÉHICULES et les unités avec le mot-clé VOL) à 12" et visible de votre unité. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois que l'unité ennemie choisie déclare une charge, soustrayez 2 au jet de Charge (ceci ne se cumule avec aucun autre modificateur négatif à ce jet de Charge).



1PC