

1250pts - Stand the line (1245 points)

Space Marines

Dark Angels

Strike Force (2000 points)

Gladius Task Force

CHARACTER Captain in Gravis Armour (105 points) <ul style="list-style-type: none">• Warlord• 1x Boltstorm gauntlet1x Power fist1x Relic fist• Enhancement: Artificer Armour Lieutenant (100 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Heavy Bolt Pistol1x Master-crafted bolt rifle1x Power fist• Enhancement: Bolter Discipline	Sternguard Veteran Squad (210 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Sternguard Veteran Sergeant• 1x Close combat weapon1x Sternguard bolt pistol1x Sternguard bolt rifle• 9x Sternguard Veteran• 9x Close combat weapon9x Sternguard bolt pistol7x Sternguard bolt rifle2x Sternguard heavy bolter
BATTLELINE	
Heavy Intercessor Squad (110 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Heavy Intercessor Sergeant• 1x Bolt pistol1x Close combat weapon1x Heavy bolt rifle• 4x Heavy Intercessor• 4x Bolt pistol4x Close combat weapon3x Heavy bolt rifle1x Heavy bolter	
OTHER DATASHEETS	
Aggressor Squad (220 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Aggressor Sergeant• 1x Auto boltstorm gauntlets1x Fragstorm grenade launcher1x Power fist• 5x Aggressor• 5x Auto boltstorm gauntlets5x Fragstorm grenade launcher5x Power fist	
Eradicator Squad (190 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Eradicator Sergeant• 1x Bolt pistol1x Close combat weapon1x Melta rifle• 5x Eradicator• 5x Bolt pistol5x Close combat weapon3x Melta rifle2x Multi-melta	
Firestrike Servo-turrets (80 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Close combat weapon1x Twin Firestrike las-talon	
Inceptor Squad (230 points) <ul style="list-style-type: none">• 1x Inceptor Sergeant• 1x Close combat weapon1x Plasma exterminators• 5x Inceptor• 5x Close combat weapon5x Plasma exterminators	

SPACE MARINES ARMY RULE

OATH OF MOMENT

In battle, Space Marines swear mighty oaths to destroy the enemies of the Emperor and uphold the honour of their Chapter, and such vows are sacrosanct. When the Angels of Death strike, they do so with the precision of a surgeon and the force of a thunderbolt. Experience and strategic expertise help them to read the shifting shape of the battle with post-human speed and clarity, directing their wrath towards one priority target after another. Command assets are annihilated, leaving the enemy reeling leaderless. Heavy armour, potent artillery and the vaunted elites of the foe's forces are laid waste with horrifying speed, until the Emperor's Angels of Death stand victorious over a field of smouldering wreckage and bolt-riddled corpses, and honour is finally satisfied.

If your Army Faction is ADEPTUS ASTARTES, at the start of your Command phase, select one unit from your opponent's army. Until the start of your next Command phase, that enemy unit is your Oath of Moment target. Each time a model with this ability makes an attack that targets your Oath of Moment target, you can re-roll the Hit roll.



ADEPTUS ASTARTES ARMOURY

RANGED WEAPONS	RANGE	A	BS	S	AP	D
Combi-weapon [ANTI-INFANTRY 4+, DEVASTATING WOUNDS, RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Grav-cannon [ANTI-VEHICLE 2+, HEAVY]	24"	3	4+	6	-1	3
Heavy bolter [HEAVY, SUSTAINED HITS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lascannon [HEAVY]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Missile launcher – frag [BLAST, HEAVY]	48"	D6	4+	4	0	1
Missile launcher – krak [HEAVY]	48"	1	4+	9	-2	D6
Multi-melta [HEAVY, MELTA 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
Plasma cannon – standard [BLAST, HEAVY]	36"	D3	4+	7	-2	1
Plasma cannon – supercharge [BLAST, HAZARDOUS, HEAVY]	36"	D3	4+	8	-3	2
Plasma gun – standard [RAPID FIRE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Plasma gun – supercharge [HAZARDOUS, RAPID FIRE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Plasma pistol – standard [PISTOL]	12"	1	3+	7	-2	1
Plasma pistol – supercharge [HAZARDOUS, PISTOL]	12"	1	3+	8	-3	2

WEAPON LISTS

Several ADEPTUS ASTARTES models have the option to be equipped with one or more weapons whose profiles are not listed on their datasheet. The profiles for these weapons are instead listed on this card.

Before selecting targets for this weapon, select one of its profiles to make attacks with.



FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS

RÈGLE DE DÉTACHEMENT



DOCTRINES DE COMBAT

En dix mille ans d'usage, le Codex Astartes a maintes fois prouvé sa valeur de traité martial d'excellence. Les Space Marines mettent en pratique ses enseignements selon un ensemble de doctrines de combat flexibles auxquelles nul ne peut résister.

Au début de votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 des Doctrines de Combat ci-dessous. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active et ses effets s'appliquent à toutes les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée. Vous pouvez choisir chaque Doctrine de Combat une seule fois par bataille.

Doctrine Devastator

Le Codex Astartes explique en détail la valeur stratégique d'une puissance de feu écrasante appliquée sur des cibles clés tout en prenant des positions avantageuses.

Cette unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Avancé.

Doctrine Tactique

Tandis que les armées se rapprochent et que des fusillades éclatent, le Codex expose les stratégies pour prendre l'initiative et combiner la polyvalence avec la puissance de feu.

Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

Doctrine d'Assaut

Le Codex Astartes est formel sur le fait de porter le coup décisif au corps à corps dans la plupart des engagements. Il présente un large panel de moyens tactiques pour y parvenir.

Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

OPTIMISATIONS



ARMURE D'ARTIFICIER

Confectionnée par les meilleurs artificiers du Chapitre, cette armure offre une protection supérieure.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Le porteur a une caractéristique de Sauvegarde de 2+ et l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

L'HONNEUR VÉHÉMENT

Cette strophe est inscrite sur un parchemin trois fois bénit et fixé à l'équipement du porteur par un sceau de pureté pour le pousser à des prouesses martiales héroïques.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur. Tant que le porteur est sous les effets de la Doctrine d'Assaut, ajoutez 2 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée du porteur à la place.

ADEPTE DU CODEX

En adepte assidu du Codex Astartes, ce commandant incarne son génie tactique, et la sagesse de ses enseignements guide sa stratégie dans les feux de la guerre.

Figurine **CAPITAINE** seulement. Au début de votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, au lieu de choisir une Doctrine de Combat afin d'être active pour votre armée, vous pouvez choisir la Doctrine Tactique. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active pour l'unité du porteur seulement, même si vous avez déjà choisi cette Doctrine de Combat afin d'être active pour votre armée à cette bataille.

DISCIPLINE DE TIR

Ce commandant exerce ses guerriers sans relâche, ce qui combiné à leurs réflexes, génère des salves dévastatrices.

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement. Tant que le porteur mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, tant que l'unité du porteur est sous les effets de la Doctrine Devastator, à chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité, un jet de Touche non modifié de 5+ réussi cause une Touche Critique.

L'Adaptable Force Opérationnelle Gladius est mobilisée pour maximiser l'impact de chaque Space Marine sur le champ de bataille. Ces formations sont généralement interarmes, articulées autour d'un noyau d'escouades des Compagnies de Combat du Chapitre qui déchaîne des tirs précis, exécute de dévastatrices frappes au corps à corps ou sécurise le champ de bataille rapidement dès que c'est nécessaire. Appuyée par des spécialistes en armes lourdes, l'élite de l'infanterie space marine occupe le terrain et exploite les faiblesses de la ligne adverse. Des blindés avancent telles des plateformes de tir mobiles. Des troupes d'assaut et des escadrons d'attaque rapide ouvrent le cœur des horde adverses. Grâce à l'endoctrinement martial de chaque guerrier du Chapitre, une telle force peut briser les ennemis de toutes les engueances.

ARMURE DU MÉPRIS

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

EFFECT : 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

SEULE LA MORT MET FIN AU DEVOIR

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

La certitude d'une mort imminente n'empêche pas un Space Marine d'infliger un ultime châtiment aux ennemis de l'Imperium.

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'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFECT : 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, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

2PC

HONOREZ LE CHAPITRE

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Chaque Chapitre s'est taillé sa propre réputation d'héroïsme, que nul frère de bataille ne se permettrait de ternir.

QUAND : À la phase de Combat.

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

EFFECT : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [LANCE]. Si votre unité est sous les effets de la Doctrine d'Assaut, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de ces armes également.

1PC

STRATÉGIE D'ADAPTATION

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les préceptes du Codex Astartes autorisent les tactiques de combat non orthodoxes si elles peuvent conduire à la victoire.

QUAND : À votre phase de Commandement.

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

EFFECT : Choisissez la Doctrine Devastator, Doctrine Tactique ou Doctrine d'Assaut. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette Doctrine de Combat est active pour l'unité au lieu de toute autre Doctrine de Combat qui est active pour votre armée, même si vous avez déjà choisi cette Doctrine de Combat à cette bataille.

1PC

TEMPÊTE DE FEU

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Nul ne peut échapper à la colère des Space Marines, et ils frappent où que l'ennemi se cache, en faisant s'abattre leurs tirs pour causer un maximum de dégâts.

QUAND : À votre phase de Tir.

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

EFFECT : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT]. Si votre unité est sous les effets de la Doctrine Devastator, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de ces armes également.

1PC

TACTIQUES D'ESCOUADE

FORCE OPÉRATIONNELLE GLADIUS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Space Marines savent précisément quand céder du terrain pour désarçonner l'ennemi avant d'en profiter pour reprendre le combat de plus belle.

QUAND : À la phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES** ou **MONTÉE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui est à 9" de l'unité ennemie venant de finir ce mouvement.

EFFECT : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6", ou un mouvement Normal de jusqu'à 6" à la place si elle est sous les effets de la Doctrine Tactique.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité qui est à Portée d'Engagement d'une unité ennemie.

1PC

CAPTAIN IN GRAVIS ARMOUR

M	T	SV	W	LD	OC
5"	6	3+	6	6+	1
4+					INVULNERABLE SAVE

Captain in Gravis Armour (105 points)

- Warlord
- 1x Boltstorm gauntlet
- 1x Power fist
- 1x Relic fist
- Enhancement: Artificer Armour

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Boltstorm gauntlet [PISTOL]	12"	3	2+	4	-1	1
Master-crafted heavy bolt rifle	30"	2	2+	5	-1	2

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Master-crafted power weapon	Melee	6	2+	5	-2	2
Power fist	Melee	5	2+	8	-2	2
Relic blade [EXTRA ATTACKS]	Melee	2	2+	5	-2	2
Relic chainsword [EXTRA ATTACKS]	Melee	3	2+	4	-1	2
Relic fist [EXTRA ATTACKS]	Melee	1	2+	8	-2	2

ABILITIES

CORE: Leader

FACTION: Oath of Moment

Rites of Battle: Once per battle round, one unit from your army with this ability can be targeted with a Stratagem for OCP; even if another unit from your army has already been targeted with that Stratagem this phase.

Refuse to Yield: Each time an attack is allocated to this model, halve the Damage characteristic of that attack.

KEYWORDS: INFANTRY, CHARACTER, GRENADES, IMPERIUM, GRAVIS, CAPTAIN

FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES**LIEUTENANT**

M	T	SV	W	LD	OC
6"	4	3+	4	6+	1

Lieutenant (100 points)

- 1x Heavy Bolt Pistol
- 1x Master-crafted bolt rifle
- 1x Power fist
- Enhancement: Bolter Discipline

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Bolt pistol [PISTOL]	12"	1	2+	4	0	1
Heavy bolt pistol [PISTOL]	18"	1	2+	4	-1	1
Master-crafted bolter	24"	2	2+	4	-1	2
Neo-volkite pistol [DEVASTATING WOUNDS, PISTOL]	12"	1	2+	5	0	2
Plasma pistol – standard [PISTOL]	12"	1	2+	7	-2	1
Plasma pistol – supercharge [HAZARDOUS, PISTOL]	12"	1	2+	8	-3	2

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Melee	5	2+	4	0	1
Master-crafted power weapon	Melee	5	2+	5	-2	2
Power fist	Melee	4	2+	8	-2	2

ABILITIES

CORE: Leader

FACTION: Oath of Moment

Tactical Precision: While this model is leading a unit, weapons equipped by models in that unit have the [LETHAL HITS] ability.

Target Priority: This model's unit is eligible to shoot and declare a charge in a turn in which it Fell Back.

► Before selecting targets for this weapon, select one of its profiles to make attacks with.

KEYWORDS: INFANTRY, CHARACTER, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, LIEUTENANT

FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES

HEAVY INTERCESSOR SQUAD

M T SV W LD OC

5" 6 3+ 3 6+ 2

Heavy Intercessor Squad (110 points)

- 1x Heavy Intercessor Sergeant
- 1x Bolt pistol
- 1x Close combat weapon
- 1x Heavy bolt rifle
- 4x Heavy Intercessor
- 4x Bolt pistol
- 4x Close combat weapon
- 3x Heavy bolt rifle
- 1x Heavy bolter

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Bolt pistol [PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1
Heavy bolt rifle [ASSAULT, HEAVY]	30"	2	3+	5	-1	1
Heavy bolter [ASSAULT, HEAVY, SUSTAINED HITS 1]	36"	3	4+	5	-1	2

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Melee	3	3+	4	0	1

WARGEAR OPTIONS

- For every 5 models in this unit, 1 Heavy Intercessor's heavy bolt rifle can be replaced with 1 heavy bolter.

ABILITIES

FACTION: Oath of Moment

Unyielding in the Face of the Foe: While this unit is within range of an objective marker you control, each time an attack with a Damage characteristic of 1 is allocated to a model in this unit, add 1 to any armour saving throw made against that attack.

UNIT COMPOSITION

- 1 Heavy Intercessor Sergeant
- 4-9 Heavy Intercessors

Every model is equipped with: bolt pistol; heavy bolt rifle; close combat weapon.

KEYWORDS: INFANTRY, BATTLELINE, GRENADES, IMPERIUM, GRAVIS,
HEAVY INTERCESSOR SQUAD

FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES

AGGRESSOR SQUAD

M T SV W LD OC

5" 6 3+ 3 6+ 1

Aggressor Squad (220 points)

- 1x Aggressor Sergeant
- 1x Auto boltstorm gauntlets
- 1x Fragstorm grenade launcher
- 1x Power fist
- 5x Aggressor
- 5x Auto boltstorm gauntlets
- 5x Fragstorm grenade launcher
- 5x Power fist

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Auto boltstorm gauntlets [TWIN-LINKED]	18"	3	3+	4	0	1
Flamestorm gauntlets [IGNORES COVER, TORRENT, TWIN-LINKED]	12"	D6+1	N/A	4	0	1
Fragstorm grenade launcher [BLAST]	18"	D6	3+	4	0	1

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Twin power fists [TWIN-LINKED]	Melee	3	3+	8	-2	2

ABILITIES

FACTION: Oath of Moment

Close-quarters Firepower: Each time a model in this unit makes a ranged attack that targets the closest eligible target, improve the Armour Penetration characteristic of that attack by 1.

UNIT COMPOSITION

- 1 Aggressor Sergeant
- 2-5 Aggressors

Every model is equipped with: flamestorm gauntlets; twin power fists.

KEYWORDS: INFANTRY, IMPERIUM, GRAVIS, AGGRESSOR SQUAD

FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES

ERADICATOR SQUAD

M T SV W LD OC
5" 6 3+ 3 6+ 1

Eradicator Squad (190 points)

- 1x Eradicator Sergeant
- 1x Bolt pistol
- 1x Close combat weapon
- 1x Melta rifle
- 5x Eradicator
- 5x Bolt pistol
- 5x Close combat weapon
- 3x Melta rifle
- 2x Multi-melta

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Bolt pistol [PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1
Melta rifle [HEAVY, MELTA 2]	18"	1	3+	9	-4	D6
Multi-melta [HEAVY, MELTA 2]	18"	2	4+	9	-4	D6

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Melee	3	3+	4	0	1

WARGEAR OPTIONS

- For every 3 models in this unit, 1 Eradicator's melta rifle can be replaced with 1 multi-melta.

ABILITIES

FACTION: Oath of Moment

Total Obliteration: Each time a ranged attack made by a model in this unit targets a MONSTER or VEHICLE model, you can re-roll the Hit roll, you can re-roll the Wound roll and you can re-roll the Damage roll.

UNIT COMPOSITION

- 1 Eradicator Sergeant
- 2-5 Eradicators

Every model is equipped with: bolt pistol; melta rifle; close combat weapon.

KEYWORDS: INFANTRY, GRENADES, IMPERIUM, GRAVIS, ERADICATOR SQUAD

FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES

FIRESTRIKE SERVO-TURRETS

M T SV W LD OC
3" 6 2+ 6 6+ 2

Firestrike Servo-turrets (80 points)

- 1x Close combat weapon
- 1x Twin Firestrike las-talon

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Twin Firestrike autocannon [TWIN-LINKED]	48"	3	2+	9	-1	3
Twin Firestrike las-talon [TWIN-LINKED]	36"	2	2+	10	-3	D6+1

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Melee	3	3+	4	0	1

ABILITIES

FACTION: Oath of Moment

Sentinel Protocols: Each time you select this unit for the Fire Overwatch Stratagem, hits are scored on unmodified Hit rolls of 4+ when resolving that Stratagem.

UNIT COMPOSITION

- 1-2 Firestrike Servo-turrets

Every model is equipped with: twin Firestrike las-talon; close combat weapon.

KEYWORDS: ARTILLERY, VEHICLE, IMPERIUM, FIRESTRIKE SERVO-TURRETS

FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES

Inceptor Squad (230 points)

- 1x Inceptor Sergeant
- 1x Close combat weapon
- 1x Plasma exterminators
- 5x Inceptor
- 5x Close combat weapon
- 5x Plasma exterminators

INCEPTOR SQUAD

M	T	SV	W	LD	OC
10"	6	3+	3	6+	1

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Assault bolters [ASSAULT, PISTOL, SUSTAINED HITS 2, TWIN-LINKED]	18"	3	3+	5	-1	2
Plasma exterminators – standard [ASSAULT, PISTOL, TWIN-LINKED]	18"	2	3+	7	-2	2
Plasma exterminators – supercharge [ASSAULT, PISTOL, HAZARDOUS, TWIN-LINKED]	18"	2	3+	8	-3	3

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Melee	3	3+	4	0	1

WARGEAR OPTIONS

- All models in this unit can each have their assault bolters replaced with 1 plasma exterminators.

► Before selecting targets for this weapon, select one of its profiles to make attacks with.

KEYWORDS: INFANTRY, JUMP PACK, FLY, IMPERIUM, GRAVIS, INCEPTOR SQUAD

ABILITIES**CORE: Deep Strike****FACTION: Oath of Moment**

Meteoric Descent: When this unit is set up on the battlefield using the Deep Strike ability, it can perform a meteoric descent. If it does, this unit can be set up anywhere on the battlefield that is more than 3" horizontally away from all enemy units, but until the end of the turn, it is not eligible to declare a charge.

UNIT COMPOSITION

- 1 Inceptor Sergeant
- 2-5 Inceptors

Every model is equipped with: assault bolters; close combat weapon.



FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES

Sternguard Veteran Squad (210 points)

- 1x Sternguard Veteran Sergeant
- 1x Close combat weapon
- 1x Sternguard bolt pistol
- 1x Sternguard bolt rifle
- 9x Sternguard Veteran
- 9x Close combat weapon
- 9x Sternguard bolt pistol
- 7x Sternguard bolt rifle
- 2x Sternguard heavy bolter

STERNGUARD VETERAN SQUAD

M	T	SV	W	LD	OC
6"	4	3+	2	6+	1

RANGED WEAPONS

	RANGE	A	BS	S	AP	D
Combi-weapon [ANTI-INFANTRY 4+, DEVASTATING WOUNDS, RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Precannon [IGNORES COVER, TORNENT]	12"	D6+1	N/A	6	-1	1
Sternguard bolt pistol [DEVASTATING WOUNDS, PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1
Sternguard bolt rifle [ASSAULT, DEVASTATING WOUNDS, HEAVY, RAPID FIRE 1]	24"	2	3+	4	-1	1
Sternguard heavy bolter	36"	3	4+	5	-1	2

MELEE WEAPONS

	RANGE	A	WS	S	AP	D
Astartes chainsword	Melee	6	3+	4	-1	1
Close combat weapon	Melee	4	3+	4	0	1
Power weapon	Melee	5	3+	5	-2	1
Power fist	Melee	4	3+	8	-2	2

ABILITIES**FACTION: Oath of Moment**

Sternguard Focus: Each time a model in this unit makes an attack that targets your Oath of Moment target, re-roll a Wound roll of 1.



FACTION KEYWORDS:
ADEPTUS ASTARTES

KEYWORDS: INFANTRY, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS,
STERNGUARD VETERAN SQUAD