

COMMANDEMENT VERBAL

Élevés et formés à instiller une obéissance immédiate, les officiers de la Garde Impériale inspirent autorité et respect, et donnent des ordres d'un ton impérieux qui porte malgré le tumulte de la guerre.

Si votre Faction d'Armée est **ASTRA MILITARUM**, les figurines **OFFICIER** de votre armée avec cette aptitude peuvent donner des Ordres. La fiche technique de chaque **OFFICIER** spécifie combien d'Ordres il peut donner et quelles unités sont éligibles pour recevoir ces Ordres. Chaque fois qu'une figurine **OFFICIER** donne un Ordre, choisissez l'un des Ordres ci-dessous, puis choisissez 1 unité amie éligible à 6" de cette figurine **OFFICIER** à laquelle le donner. Les figurines Officier peuvent donner des Ordres à votre phase de Commandement et à la fin d'une phase où elles ont débarqué d'un Transport ou ont été placées sur le champ de bataille.

Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, l'unité choisie est affectée par cet Ordre. Sauf mention contraire, une unité peut être affectée par un seul Ordre à la fois (tout Ordre donné par la suite à cette unité remplace l'actuel). Si une unité affectée par un Ordre devient Ébranlée, l'Ordre cesse de l'affecter.

ALLEZ ! ALLEZ ! ALLEZ !

Ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

BAÏONNETTES AUX CANONS !

Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Combat des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

EN JOUE !

Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir des armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité.

PREMIER RANG, FEU ! DEUXIÈME RANG, FEU !

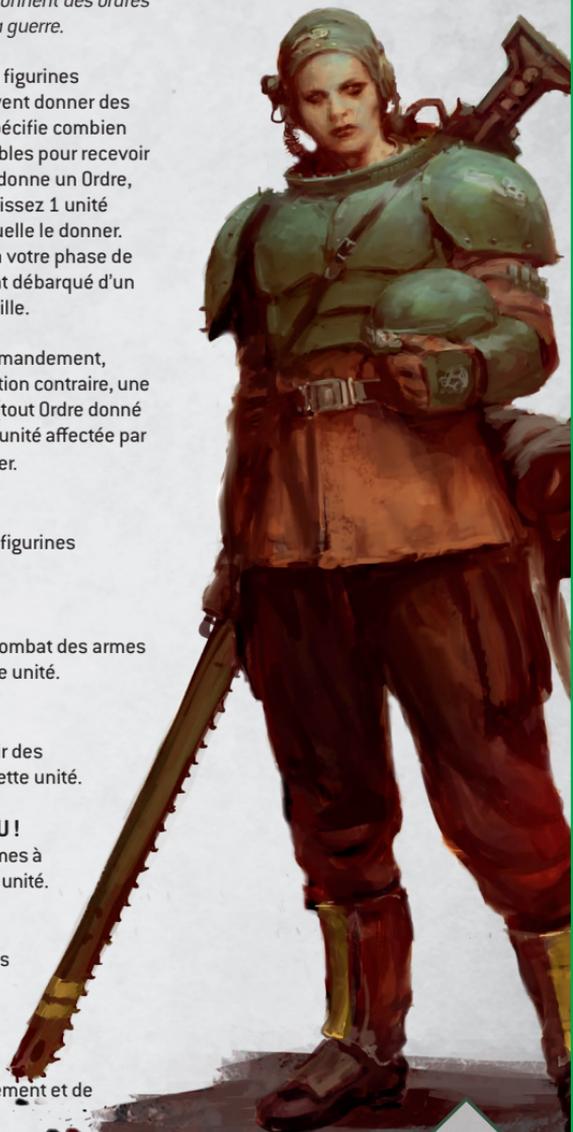
Améliorez de 1 la caractéristique d'Attaques des armes à Tir Rapide dont sont équipées les figurines de cette unité.

À COUVERT !

Améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde des figurines de cette unité (ceci ne peut pas rendre la Sauvegarde d'une figurine meilleure que 3+).

DEVOIR ET HONNEUR !

Améliorez de 1 les caractéristiques de Commandement et de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.



ASTRA MILITARUM – RÉGIMENT COMBINÉ

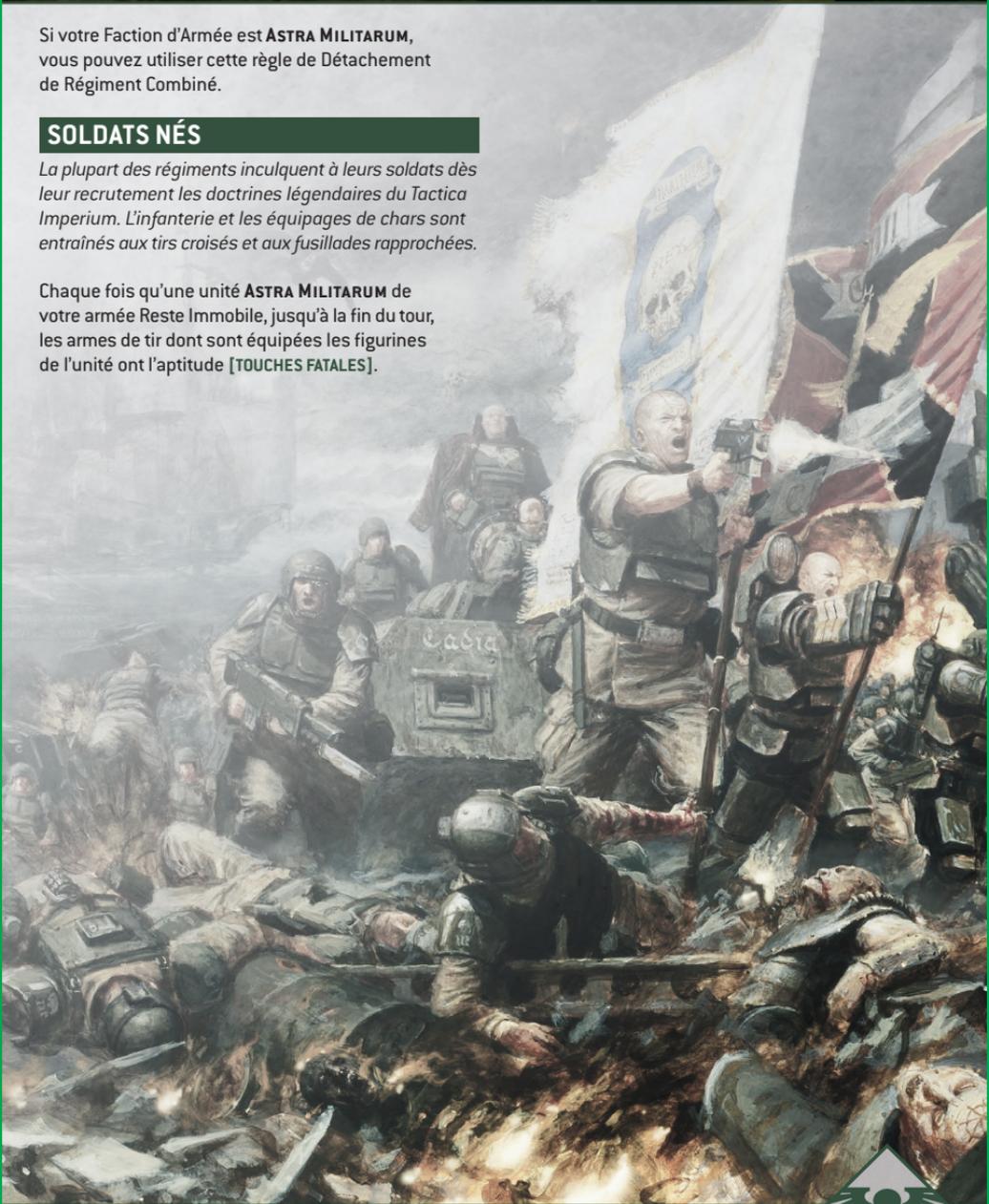
RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **ASTRA MILITARUM**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Régiment Combiné.

SOLDATS NÉS

*La plupart des régiments inculquent à leurs soldats dès leur recrutement les doctrines légendaires du **Tactica Imperium**. L'infanterie et les équipages de chars sont entraînés aux tirs croisés et aux fusillades rapprochées.*

Chaque fois qu'une unité **ASTRA MILITARUM** de votre armée Reste Immobille, jusqu'à la fin du tour, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].



OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Régiment Combiné, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Régiment Combiné.

MASQUE MORTUAIRE D'OLLANIUS

Ollanius le Pieux était le paragon du saint impérial. Il fut tué par nul autre que l'archi-traître Horus. Le masque est un travail d'orfèvre, fabriquée en obsidienne et en bronze fumé, et représentant le visage agonisant d'un ange. Au cours des millénaires qui suivirent la mort d'Ollanius, son masque devint une relique révéérée. En sa présence, les soldats loyaux gagnent la détermination et l'endurance du célèbre martyr.

Figure **OFFICIER** seulement. Tant que l'unité du porteur est Ébranlée, soustrayez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité, au lieu de la réduire à 0.

COMMANDANT INSTRUCTEUR

Cet officier guide les tirs de ses soldats d'élite avec expertise, ses ordres tonitruants rappelant des années d'exercices de tir à longue portée.

Figure **OFFICIER** seulement. Tant que le porteur mène une unité, chaque fois qu'une figurine de cette unité fait une attaque de tir, si cette unité est Restée Immobile à ce tour, une Touche Critique est causée sur un jet de Touche non modifié de 5+ réussi.

AQUILA DE KUROV

Le général Kurov fut un des officiers les plus doués de l'histoire impériale. Quand il prit sa retraite, il enregistra des dizaines de traités tactiques qui furent retranscrits en holo-vox, et intégrés à un familier aviaire bicéphale appelé Aquila de Kurov. Un officier en possession de cet instrument prestigieux peut le consulter pour recevoir des conseils tactiques. La tête aux yeux bandés du familier récitera alors les enregistrements les plus appropriés en imitant la voix de stentor de Kurov, tandis que les yeux de la seconde projettent une image holographique du général en train de transmettre son savoir.

Figure **OFFICIER** seulement. Une fois par bataille, juste après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, le coût en PC que votre adversaire doit payer pour utiliser à nouveau ce Stratagème est augmenté de 1PC.

GRAND STRATÈGE

Ayant dirigé ses troupes sur un nombre incalculable de champs de bataille, cet officier vétéran a été témoin des caprices fractals de la guerre. Il a ainsi conçu autant de réponses stratégiques et il aboie un torrent continu d'ordres en constante évolution afin de s'adapter aux exigences de la situation.

Figure **OFFICIER** seulement. À votre phase de Commandement, le porteur peut donner 1 Ordre supplémentaire.



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Régiment Combiné, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Régiment Combiné.



RENFORTS !

RÉGIMENT COMBINÉ – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

L'Astra Militarum peut faire appel à des réserves de soldats quasi inépuisables.

QUAND : À n'importe quelle phase.

CIBLE : 1 unité **RÉGIMENT** de votre armée qui vient d'être détruite. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette unité même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Ajoutez une nouvelle unité à votre armée identique à votre unité détruite, en Réserve Stratégique, à son Effectif Initial, et avec tous ses PV initiaux.

RESTRICTIONS : Ce Stratagème ne peut pas être utilisé pour restituer des unités **PERSONNAGE** à des unités Attachées.

2PC



TIR DE SUPPRESSION

RÉGIMENT COMBINÉ – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Après avoir reçu l'ordre de concentrer leurs rafales, les soldats sont capables de cribler la plus coriace des ennemis d'une grêle de tirs.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ASTRA MILITARUM** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase, et 1 unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et **VÉHICULES**).

EFFET : Si votre unité **ASTRA MILITARUM** cause au moins 1 touche contre cette unité ennemie à cette phase, jusqu'à la fin du prochain tour de votre adversaire, chaque fois qu'une figurine de cette unité ennemie fait une attaque, soustrayez 1 au jet de Touche.

1PC



QUADRILLAGE DE TIRS

RÉGIMENT COMBINÉ – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

La doctrine de combat de l'Astra Militarum a recours à la concentration de tirs de plusieurs directions à la fois.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **RÉGIMENT** ou **ESCADRON** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Après que votre unité a résolu ses attaques, choisissez 1 unité ennemie qui a été ciblée par au moins 1 de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque est faite contre cette unité ennemie par une figurine **RÉGIMENT** ou **ESCADRON** de votre armée, sauf si l'unité attaquante est Ébranlée, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

2PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Régiment Combiné, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Régiment Combiné.



EXPERTS EN BOMBARDEMENTS

RÉGIMENT COMBINÉ – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Capables de coordonner leurs tirs avec les données communiquées par des observateurs, les artilleurs de ce régiment pilonnent l'ennemi avec précision.

QUAND : Au début de votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **ASTRA MILITARUM** de votre armée équipée d'un émetteur vox, et 1 unité ennemie visible de cette unité.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine **ASTRA MILITARUM** de votre armée fait une attaque avec une arme à Tir Indirect qui cible cette unité ennemie, sauf si la figurine attaquante est Ébranlée, ajoutez 1 au jet de Touche.

1PC



COMMANDEMENT EXALTANT

RÉGIMENT COMBINÉ – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Cet officier est renommé pour son excellence stratégique. Son jargon de bataille brusque, affiné au fil d'années de service, procure à ses troupes une efficacité redoutable, renforcée encore par l'exemple qu'il donne de lui-même.

QUAND : À la phase de Commandement adverse.

CIBLE : 1 unité **OFFICIER ASTRA MILITARUM** de votre armée.

EFFET : Votre **OFFICIER** peut donner 1 Ordre comme s'il s'agissait de votre phase de Commandement.

RESTRICTIONS : Votre **OFFICIER** ne peut pas donner cet Ordre à une unité Ébranlée.

1PC



PUISSANCE BLINDÉE

RÉGIMENT COMBINÉ – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Les chars de la Garde Impériale ne sont pas seulement renforcés d'un blindage de plastacier, mais aussi d'une foi fervente en l'Empereur et d'un mépris insondable pour ses ennemis.

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

CIBLE : 1 unité **VÉHICULE ASTRA MILITARUM** 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 attaque est allouée à votre unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

2PC



SEIGNEUR SOLAIRE LEONTUS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	8	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Regard du Juste de Sol [PISTOLET]	12"	2	2+	8	-2	2
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Conquête	Mêlée	6	2+	6	-2	2
Sabots de Konstantin [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	4+	4	0	1

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Commandement Verbal**

Seigneur Solaire : Au début de votre phase de Commandement, Si cette figurine est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC.

Collegiate Astrox : Après que les deux joueurs ont déployé leurs armées, choisissez jusqu'à trois unités **ASTRA MILITARUM** de votre armée et redéployez-les. Ce faisant, vous pouvez placer ces unités en Réserve Stratégique si désiré, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique.

ORDRES

Cet **OFFICIER** peut donner jusqu'à 3 Ordres aux unités **ASTRA MILITARUM**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, OFFICIER, SEIGNEUR SOLAIRE LEONTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SEIGNEUR SOLAIRE LEONTUS

Arcadian Leontus dirige des armées de l'Astra Militarum contre des invasions apocalyptiques et des insurrections à l'échelle de secteurs entiers. Érudit de la guerre et maître tacticien, le Seigneur Commandeur Solaire arpente le champ de bataille sur son étalon cybernétique, Konstantin, en pointant son épée vers l'ennemi tandis qu'il hurle ses ordres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur Solaire Leontus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Regard du Juste de Sol ; Conquête ; sabots de Konstantin.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- CAVALIERS D'ATTILA
- TROUPES DE CHOC CADIENNES
- COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN
- DEATH KORPS DE KRIEG
- ESCOUADE D'INFANTERIE
- KASRKIN

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, OFFICIER, SEIGNEUR SOLAIRE LEONTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

URSULA CREED

M

6"

E

3

SV

4+

PV

4

CD

7+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Devoir et Vengeance [PISTOLET]	12"	4	3+	5	-2	1
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	4	-2	1

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Commandement Verbal**

Seigneur Castellane : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité peut être affectée par jusqu'à deux Ordres différents en même temps.

Génie Tactique : Une fois par round de bataille, 1 unité **RÉGIMENT** de votre armée à 12" de cette figurine peut être ciblée avec un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase.

ORDRES

Cet **OFFICIER** peut donner jusqu'à 2 Ordres aux unités **RÉGIMENT**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, OFFICIER, URSULA CREED**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **ASTRA MILITARUM**

URSULA CREED

La Seigneure Castellane de Cadia est une stratège dure et implacable, et un symbole de l'indomptabilité des armées de Cadia. Le talent autoritaire supérieur d'Ursula Creed, affûté au fil de longues années, lui a permis de diriger de nombreuses armées impériales à la victoire contre des ennemis qui menaçaient l'Imperium.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ursula Creed – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Devoir et Vengeance ;
arme énergétique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TROUPES DE CHOC CADIENNES
- ESCOUADE D'INFANTERIE
- KASRKIN

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, OFFICIER, URSULA CREED



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

CASTELLAN CADIEN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	4	7+	1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	3+	3	0	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

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	5	3+	3	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	6	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	4	-2	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, GRENADES, OFFICIER, CADIEN, CASTELLAN CADIEN

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Commandement Verbal**

Officier Supérieur : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Retournez au combat ! : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite.

ORDRES

Cet **OFFICIER** peut donner 1 Ordre aux unités **RÉGIMENT**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

CASTELLAN CADIEN

Officiers stratégiques supérieurs souvent du rang de Capitaine ou de Colonel, les Castellans Cadiens sont les chefs autoritaires des forces du monde défunt. Ils affichent une panoplie d'insignes qui symbolisent leur office et manient leurs armes avec autant de brio qu'ils dirigent les soldats sous leurs ordres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique
- Cette figurine peut remplacer son pistolet laser par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet bolter
 - 1 pistolet à plasma

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Castellans Cadien

Cette figurine est équipée de : pistolet laser ; épée tronçonneuse ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TROUPES DE CHOC CADIENNES
- ESCOUADE D'INFANTERIE
- KASRKIN

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, GRENADES, OFFICIER, CADIEN, CASTELLAN CADIEN



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

COMMANDANT BLINDÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Obusier Lemman Russ [DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	4+	10	-1	3
Canon à plasma Militarum – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
Canon à plasma Militarum – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Commandement Verbal**

Réseau Vox : Chaque fois que cette figurine donne un Ordre, elle peut le donner à une unité éligible jusqu'à 12".

Mort Digne d'un Officier : Quand cette figurine est détruite, jetez 1 D6 : sur 2+, ne la retirez pas du jeu – elle peut, après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, tirer comme si c'était votre phase de Tir et qu'elle avait tous ses PV initiaux. Cette figurine est ensuite retirée du jeu.

ORDRES

Cet **OFFICIER** peut donner 1 Ordre aux unités **ESCADRON**.

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, PERSONNAGE, IMPERIUM, FUMÉE, OFFICIER, COMMANDANT BLINDÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

COMMANDANT BLINDÉ

Les Commandants Blindés sont à la tête d'escadrons, de compagnies, voire de régiments entiers de béhémoths blindés. Depuis leur char, ils assignent à leurs artilleurs des cibles précises et émettent des ordres à destination des équipages des autres machines de guerre, ou bien, tel un symbole flagrant du pouvoir impérial, ils hurlent leurs directives depuis la tourelle de leur destrier de métal.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'obusier Leman Russ de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :*
 - 1 obusier Demolisher
 - 1 canon Nova Eradicator*
 - 1 canon à plasma Executioner*
 - 1 autocanon Exterminator*
 - 1 canon gatling Punisher*
 - 1 obusier Vanquisher*
- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma Militarum
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

** Les profils de ces armes se trouvent sur la carte d'Armurerie de Véhicule de l'Astra Militarum.*

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandant Blindé

Cette figurine est équipée de : canon laser ; obusier Leman Russ ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, PERSONNAGE, IMPERIUM, FUMÉE, OFFICIER, COMMANDANT BLINDÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DE PELOTON

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	5+	3	7+	1	CHEF DE PELOTON
6"	3	5+	1	7+	1	GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	5+	2	7+	2	ÉQUIPE D'ARMES LOURDES DE VÉTÉRANS

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	5+	5	-1	2
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Fusil de sniper [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	4	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	4+	6	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, IMPERIUM, GRENADES, PELOTON, ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR | CHEF DE PELOTON : PERSONNAGE, OFFICIER

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Commandement Verbal**

Chaîne de Commandement (Aura) : Tant qu'une unité **PELOTON** amie est à 6" du Chef de Peloton de cette unité vous pouvez cibler l'unité avec des Stratagème même si elle est Ébranlée.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Vox de Maître : Chaque fois que l'**OFFICIER** de l'unité du porteur donne un Ordre, il peut le donner à une unité éligible à 24".

Médipac : L'unité du porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Étendard Régimentaire : Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

ORDRES

L'**OFFICIER** de cette unité peut donner 1 Ordre à une unité **RÉGIMENT**.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUPE D'ÉTAT-MAJOR DE PELOTON

Les Officiers sont connus sous divers titres, mais tous sont des tacticiens autoritaires, entraînés à démolir l'ennemi en utilisant leurs propres troupes comme une extension d'eux-mêmes. À plusieurs niveaux hiérarchiques, l'officier commandant est accompagné d'une équipe de soldats vétérans et de spécialistes qui appuient ses stratégies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Garde Impérial Vétéran (n'importe quel nombre) peut remplacer son fusil laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 lance-flammes
 - 1 lance-grenades
 - 1 lance-flammes lourd***
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
 - 1 fusil de sniper
 - 1 épée tronçonneuse
- Le Chef de Peloton peut remplacer son pistolet laser par 1 des choix suivants :***
 - 1 pistolet bolter
 - 1 bolter
 - 1 pistolet à plasma
- Le Chef de Peloton peut être équipé de 1 des choix suivants :
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique
- L'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans peut remplacer son bolter lourd par 1 des choix suivants :***
 - 1 autocanon
 - 1 canon laser
 - 1 lance-missiles
 - 1 mortier

* *Hamis l'épée tronçonneuse, vous ne pouvez pas choisir la même arme de cette liste plus d'une seule fois par unité.*

*** *Les profils de ces armes se trouvent sur la carte d'Armurenie d'Infanterie de l'Astra Militarum.*

** *Une figurine peut prendre seulement 1 de ces options, et en ce cas, son fusil laser ne peut pas être remplacé.*

COMPOSITION D'UNITÉ

1 des choix suivants :

- 1 Chef de Peloton et 4 Gardes Impériaux Vétérans
- OU

- 1 Chef de Peloton, 2 Gardes Impériaux Vétérans et 1 Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans

Le Chef de Peloton est équipé de : pistolet laser ; arme de corps à corps. Chaque Garde Impérial Vétéran est équipé de : fusil laser ; pistolet laser ; arme de corps à corps. L'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans est équipée de : bolter lourd ; pistolet laser ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN
- DEATH KORPS DE KRIEG
- ESCOUPE D'INFANTERIE

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, PELOTON, ESCOUPE D'ÉTAT-MAJOR | CHEF DE PELOTON : PERSONNAGE, OFFICIER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR CADIENNE

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	5+	3	7+	1	COMMANDANT CADIEN
6"	3	5+	1	7+	1	GARDE IMPÉRIAL VÉTÉRAN



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	4	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	4+	6	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, IMPERIUM, GRENADES, CADIEN, ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR | COMMANDANT CADIEN : PERSONNAGE, OFFICIER

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Commandement Verbal

Cadia Tient ! : Tant que cette unité inclut un **OFFICIER CADIEN**, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs aux caractéristiques des figurines de cette unité et à tous les jets ou tests pour les figurines de cette unité (à l'exclusion des modificateurs aux jets de sauvegarde).

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Vox de Maître : Chaque fois que l'**OFFICIER** de l'unité du porteur donne un Ordre, il peut le donner à une unité éligible à 24".

Médipac : L'unité du porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Étendard Régimentaire : Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

ORDRES

L'**OFFICIER** de cette unité peut donner 1 Ordre à une unité **RÉGIMENT**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR CADIENNE

Les officiers de Cadia sont des chefs exceptionnels qui servent dans les régiments les plus réputés. Entraînés pour être les meilleurs, ils n'attendent pas moins des troupes sous leurs ordres. Certains sont aussi galvanisants que les étendards portés dans leur sillage, et aussi motivants que les ordres secs donnés par leurs opérateurs vox.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 Garde Impérial Vétéran Cadien peut remplacer son fusil laser et son étendard régimentaire par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes
 - 1 lance-grenades
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
- 1 Garde Impérial Vétéran Cadien peut remplacer son épée tronçonneuse par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes
 - 1 lance-grenades
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique
- 1 Garde Impérial Vétéran Cadien peut remplacer son pistolet laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 pistolet bolter
 - 1 pistolet à plasma
- Le Commandant Cadien peut remplacer son pistolet laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 pistolet bolter
 - 1 pistolet à plasma
- Le Commandant Cadien peut remplacer son épée tronçonneuse par 1 des choix suivants :
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique

* Les profils de ces armes se trouvent sur la carte d'Armurerie d'Infanterie de l'Astra Militarum.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commandant Cadien
- 4 Gardes Impériaux Vétéran Cadiens

Le Commandant Cadien est équipé de : pistolet laser ; épée tronçonneuse.

1 Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de : pistolet laser ; épée tronçonneuse.

1 autre Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de : fusil laser ; vox de maître ; arme de corps à corps.

1 autre Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de : fusil laser ; médipac ; arme de corps à corps.

1 autre Garde Impérial Vétéran Cadien est équipé de : fusil laser ; étendard régimentaire ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette unité peut être attachée à l'unité suivante :

- TROUPES DE CHOC CADIENNES

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, CADIEN, ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR | COMMANDANT CADIEN : PERSONNAGE, OFFICIER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

STRAKEN "POING DE FER"

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	3+	4	7+	1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Fusil à pompe automatique [ASSAUT]	12"	3	3+	4	0	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

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Bras bionique avec Griffe du Diable [ANTI-MONSTRE 4+]	Mêlée	6	2+	6	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, OFFICIER, STRAKEN "POING DE FER"

APTITUDES

BASE : **Meneur, Éclaireurs 6"**

FACTION : **Commandement Verbal**

Acier Froid et Courage de Fer : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Je suis venu, j'ai vu, j'ai pourfendu : À chaque attaque de mêlée de cette figurine, si elle a fait un mouvement de Charge à ce tour, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

ORDRES

Cet **OFFICIER** peut donner jusqu'à 2 Ordres aux unités **RÉGIMENT**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

STRAKEN "POING DE FER"

À la tête du II^e de Catachan, les "Vipères Vertes", le Colonel Straken "Poing de Fer" est un officier brutal, pragmatique et rusé. Après avoir survécu à des blessures graves, Straken a bénéficié d'une reconstruction bionique qui a augmenté sa force innée. Il dirige en première ligne, en encourageant ses troupes tandis qu'il roue l'ennemi de coups.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Straken "Poing de Fer" – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : fusil à pompe automatique ; pistolet à plasma ; bras bionique avec Griffe du Diable.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, OFFICIER, STRAKEN "POING DE FER"



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

PSYKER PRIMARIS

M

6"

E

3

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	3+	3	0	1
➡ Maelström Psychique – feu sorcier [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	18"	D6	3+	6	-2	1
➡ Maelström Psychique – feu sorcier focalisé [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PSYCHIQUE]	18"	D6+3	3+	6	-2	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	4+	6	-1	D3

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM, PSYKER PRIMARIS

APTITUDES

BASE : Meneur

Protections contre le Malin (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les attaques Psychiques.

Barrière Psychique (Psychique) : Au début de la phase de Tir adverse, vous pouvez jeter 1 D6 : sur 1, l'unité de ce PSYKER subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de l'unité de ce PSYKER ont une sauvegarde invulnérable de 4+.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

PSYKER PRIMARIS

L'esprit accordé à l'empyrée des Psykers Primaris est renforcé contre les maints dangers qu'encourent les utilisateurs clandestins des pouvoirs du warp. Ces psykers de bataille soutiennent les guerres de l'Astra Militarum grâce à leur prescience, et protègent les soldats de la sorcellerie adverse tout en lâchant des tempêtes d'énergie psychique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Psyker Primaris

Cette figurine est équipée de : pistolet laser; Maelström Psychique; arme de force.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TROUPES DE CHOC CADIENNES
- COMBATANTS DES JUNGLES DE CATACHAN
- DEATH KORPS DE KRIEG
- ESCOUADE D'INFANTERIE
- KASRKIN
- FILS DU TEMPESTUS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM, PSYKER PRIMARIS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

FANTÔMES DE GAUNT

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	4+	3	6+	1	IBRAM GAUNT
6"	3	5+	2	7+	1	FANTÔME DE TANITH



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon de Bragg [LOURD]	48"	4	5+	9	-1	3
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Carabine radiante laser de Corbec [ASSAUT]	24"	3	3+	3	-1	1
Fusil laser long de Larkin [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	2+	5	-2	4
Carabine laser [ASSAUT]	24"	3	3+	3	0	1
Carabine laser de Rawne [ASSAUT, TOUCHES SOUTENUES]	24"	3	3+	3	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse de Gaunt	Mêlée	5	2+	3	-1	1
Couteau crève-cœur	Mêlée	3	3+	3	0	1
Couteau crève-cœur de Mkoll [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	5	2+	3	-1	1

APTITUDES

BASE : **Combat en Premier, Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion**

FACTION : **Commandement Verbal**

Cape de Camouflage de Tanith : À chaque attaque de tir qui cible cette unité, les figurines de cette unité ont le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Équipe Clandestine Furtive : À la fin du tour adverse, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille. À l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

ORDRES

L'**OFFICIER** de cette unité peut donner jusqu'à 2 Ordres à des unités **RÉGIMENT** ou **FANTÔMES DE GAUNT**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

5+

* Ibram Gaunt seulement.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, FANTÔMES DE GAUNT | IBRAM GAUNT : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, OFFICIER



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

FANTÔMES DE GAUNT

Ibram Gaunt combine les rôles d'un officier politique redouté et du commandant régimentaire du Premier et Unique de Tanith. Rejoint par les officiers et soldats furtifs et mortels du régiment, que l'on appelle les Fantômes de Gaunt, le Colonel-Commissaire a mené des raids, des missions secrètes et obtenu des victoires improbables qui ont écrit sa légende.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ibram Gaunt
- 5 Fantômes de Tanith

Ibram Gaunt est équipé de : pistolet bolter ;
épée tronçonneuse de Gaunt.

1 Fantôme de Tanith est équipé de :
carabine radiante laser de Corbec ; couteau crève-cœur.

1 Fantôme de Tanith est équipé de : carabine laser de Rawne ;
couteau crève-cœur.

1 Fantôme de Tanith est équipé de : fusil laser long de Larkin ;
couteau crève-cœur.

1 Fantôme de Tanith est équipé de : autocanon de Bragg ;
couteau crève-cœur.

1 Fantôme de Tanith est équipé de : carabine laser ;
couteau crève-cœur de Mkoll.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, IMPERIUM, GRENADES, FANTÔMES DE GAUNT | IBRAM GAUNT : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, OFFICIER



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

ATTACHÉS RÉGIMENTAIRES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	1



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
	Sceptre d'Astropathe [PSYCHIQUE]	Mêlée	1	4+	6	-1	D3

APTITUDES

Commandant d'Artillerie : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 30" et visible de la figurine de Maître de l'Artillerie de cette unité qui n'a pas déjà été choisie pour cette aptitude à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, les armes à Déflagration dont sont équipées les figurines **ARTILLERIE ASTRA MILITARUM** amies ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1] quand elles ciblent cette unité ennemie.

Commandant de l'Aeronautica : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 30" et visible de la figurine d'Officier de la Flotte de cette unité. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine **AÉRODYNE ASTRA MILITARUM** amie qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Touche.

Divination (Psychique) : Les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" de la figurine d'Astropathe de cette unité.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, IMPERIUM, ATTACHÉS RÉGIMENTAIRES
| ASTROPATHE : PSYKER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ATTACHÉS RÉGIMENTAIRES

Les officiers expérimentés connaissent la valeur des conseils de divers attachés. Qu'il s'agisse des Officiers de la Flotte accoutumés au vide sidéral, des Maîtres de l'Artillerie couverts de suie ou des Astropathes aux capacités psychiques, ces spécialistes apportent leur concours à l'état-major pour établir sa stratégie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître de l'Artillerie, 1 Officier de la Flotte et 1 Astropathe.

Le Maître de l'Artillerie et l'Officier de la Flotte sont chacun équipés de : pistolet laser ; arme de corps à corps.

L'Astropathe est équipé de : pistolet laser ; sceptre d'Astropathe.

ATTACHÉS

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité doit rejoindre 1 unité **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** de votre armée (une **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** ne peut pas être rejointe par plus de 1 unité **ATTACHÉS RÉGIMENTAIRES**). Jusqu'à la fin de la bataille, chaque figurine de cette unité compte comme faisant partie de cette **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR**, et l'Effectif Initial de cette dernière est augmenté en conséquence. S'il n'est pas possible à une unité **ATTACHÉS RÉGIMENTAIRES** de rejoindre de la sorte une **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR**, elle ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.

Tant que cette unité a rejoint une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel l'unité peut embarquer.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, IMPERIUM, ATTACHÉS RÉGIMENTAIRES
| ASTROPATHE : PSYKER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

GARDE DU CORPS OGRYN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	6	5+	6	7+	1



☒ ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gantelet lance-grenades [DÉFLAGRATION]	18"	D6	4+	4	0	1
Fusil Ripper [TOUCHES SOUTENUES 1]	18"	3	4+	5	-1	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Masse de Taurogryn	Mêlée	5	3+	7	-1	2
Énorme coutelas	Mêlée	6	3+	8	-1	2
Fusil Ripper	Mêlée	5	3+	6	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

Garde du Corps Ogryn : Tant qu'une ou plusieurs figurines **OFFICIER** sont dans la même unité que cette figurine, ces figurines **OFFICIER** ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

Loyauté Redoublée : Tant que l'unité de cette figurine inclut une figurine **OFFICIER** qui a perdu un ou plusieurs points de vie, à chaque attaque de mêlée de cette figurine **GARDE DU CORPS OGRYN**, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

Mantelet : Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 7.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, PROTECTEUR LOYAL, OGRYN, GARDE DU CORPS OGRYN



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

GARDE DU CORPS OGRYN

Les Gardes du Corps Ogryns sont des guerriers particulièrement compétents de leur espèce et qui sont animé d'un seul but, celui de protéger l'officier à qui ils sont assignés. Qu'ils se jettent sur la trajectoire des tirs ou massacrent tous les ennemis qui s'approchent de leur protégé, ce sont des serviteurs inestimables dans le tumulte du champ de bataille.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son fusil Ripper par 1 des choix suivants :
 - 1 gantelet lance-grenades
 - 1 Masse de Taurogryn
- Cette figurine peut remplacer son énorme coutelas par 1 des choix suivants :
 - 1 bouclier de brute
 - 1 mantelet

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Garde du Corps Ogryn

Cette figurine est équipée de : fusil Ripper; arme de corps à corps; énorme coutelas.

PROTECTEUR LOYAL

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette figurine doit rejoindre 1 unité **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** de votre armée (une **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** ne peut pas être rejointe par plus de 1 figurine **PROTECTEUR LOYAL**). Cette figurine compte alors comme faisant partie de cette **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** jusqu'à la fin de la bataille, et l'Effectif Initial de cette dernière est augmenté en conséquence. S'il n'est pas possible pour cette figurine de rejoindre une **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR**, elle ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.

Tant que cette figurine est jointe à une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel l'unité peut embarquer, et occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, PROTECTEUR LOYAL, OGRYN, GARDE DU CORPS OGRYN



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

NORK DEDDOG

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	6	4+	6	7+	1



ARMES DE TIR

Fusil Ripper [TOUCHES SOUTENUES 1]	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	18"	3	3+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

Énorme coutelas [BLESSURES DÉVASTATRICES]	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	6	2+	8	-1	2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

Garde du Corps Ogryn : Tant qu'une ou plusieurs figurines **OFFICIER** sont dans la même unité que cette figurine, ces figurines **OFFICIER** ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

Coup de Tête Monumental : Chaque fois que l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 2-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D3+3 blessures mortelles.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, PROTECTEUR LOYAL, OGRYN, NORK DEDDOG



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

NORK DEDDOG

La loyauté et les talents de garde du corps de Nork Deddog ne font aucun doute. L'imposant Ogryn préférera subir de terribles blessures que de voir la moindre égratignure sur ceux dont il a la charge. Des dizaines de victoires sont à mettre sur le compte de son héroïsme tandis qu'il tire, éventre ou assène des coups de tête à quiconque menace ses protégés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Nork Deddog – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : fusil Ripper; énorme coutelas.

PROTECTEUR LOYAL

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette figurine doit rejoindre 1 unité **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** de votre armée (une **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** ne peut pas être rejointe par plus de 1 figurine **PROTECTEUR LOYAL**). Cette figurine compte alors comme faisant partie de cette **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** jusqu'à la fin de la bataille, et l'Effectif Initial de cette dernière est augmenté en conséquence. S'il n'est pas possible pour cette figurine de rejoindre une **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR**, elle ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.

Tant que cette figurine est jointe à une unité, elle peut embarquer dans n'importe quel **TRANSPORT** dans lequel l'unité peut embarquer, et occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, PROTECTEUR LOYAL, OGRYN, NORK DEDDOG



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

ESCOUADE D'INFANTERIE

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	5+	1	7+	2	GARDE IMPÉRIAL

6"	3	5+	2	7+	4	ÉQUIPE D'ARMES LOURDES
----	---	----	---	----	---	------------------------



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	5+	5	-1	2
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Fusil de sniper [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	4	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	2	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, PELOTON, ESCOUADE D'INFANTERIE

APTITUDES

Défenseurs de l'Humanité : Chaque fois qu'une attaque de tir cible cette unité, si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, les figurines de cette unité ont le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Émetteur Vox : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat s'il y a une ou plusieurs figurines **OFFICIER** amies à 6" : sur 5+, vous gagnez 1PC.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'INFANTERIE

Épine dorsale d'un nombre incalculable de régiments de l'Astra Militarum, les Escouades d'Infanterie luttent en grand nombre. Armées de l'omniprésent fusil laser, souvent complété par des armes spéciales, elles tiennent les lignes de défense, conduisent des offensives à travers le no man's land, et si elles sont bien dirigées, elles tiendront leurs positions jusqu'au dernier soldat.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Garde Impérial peut remplacer son fusil laser par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes
 - 1 lance-grenades
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
 - 1 fusil de sniper
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Garde Impérial équipé d'un fusil laser peut être équipé de 1 émetteur vox (son fusil laser ne peut pas être remplacé).
- Chaque Sergent (n'importe quel nombre) peut remplacer son arme de corps à corps par 1 des choix suivants :
 - 1 épée tronçonneuse
 - 1 arme énergétique

- Chaque Sergent (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 pistolet bolter
 - 1 bolter
 - 1 pistolet à plasma
- Chaque Équipe d'Armes Lourde (n'importe quel nombre) peut remplacer son bolter lourd par 1 des choix suivants :*
 - 1 autocanon
 - 1 canon laser
 - 1 lance-missiles
 - 1 mortier

* Les profils de ces armes se trouvent sur la carte d'Armurerie d'Infanterie de l'Astra Militarum.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, PELOTON, ESCOUADE D'INFANTERIE

COMPOSITION D'UNITÉ

1 des choix suivants :

- 1 Sergent et 9 Gardes Impériaux
- 1 Sergent, 7 Gardes Impériaux et 1 Équipe d'Armes Lourdes
- 2 Sergents et 18 Gardes Impériaux
- 2 Sergents, 16 Gardes Impériaux et 1 Équipe d'Armes Lourdes
- 2 Sergents, 14 Gardes Impériaux et 2 Équipes d'Armes Lourdes

Chaque Sergent est équipé de : pistolet laser ; arme de corps à corps.

Chaque Garde Impérial est équipé de : fusil laser ; arme de corps à corps.

Chaque Équipe d'Armes Lourdes est équipé de : bolter lourd ; pistolet laser ; arme de corps à corps.

Cette unité peut avoir jusqu'à deux unités de Meneur attachées à elle, à condition que pas plus de 1 de ces unités ne soit une unité ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR. Si c'est le cas, et si cette unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

Note des Concepteurs : Chaque figurine d'Équipe d'Armes Lourdes de cette unité compte comme 2 figurines pour les options d'équipement.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**



TROUPES DE CHOC CADIENNES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	2



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Fusil d'assaut à chargeur tambour	24"	2	4+	3	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
➤ Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
➤ Lance-grenades – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
➤ Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
➤ Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, PELOTON, CADIEN, TROUPES DE CHOC CADIENNES

APTITUDES

Troupes de Choc : À la fin de votre phase de Commandement, si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Émetteur Vox : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat s'il y a une ou plusieurs figurines **OFFICIER** amies à 6" : sur 5+, vous gagnez 1PC.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

TROUPES DE CHOC CADIENNES

Soldats nés, les fantassins des Troupes de Choc de Cadia ont passé leur vie en service militaire au sein de l'Astra Militarum. Des décennies d'exercice rigoureux en ont fait des tireurs experts. Compétentes en défense comme en assaut, les Troupes de Choc Cadiennes sont considérées par beaucoup comme les soldats idéaux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Fantassins de Choc peuvent chacun remplacer leur fusil laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 lance-flammes
 - 1 lance-grenades
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Fantassin de Choc équipé d'un fusil laser peut être équipé de 1 émetteur vox (son fusil laser ne peut pas être remplacé).
- Chaque Sergent de Choc (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet laser par 1 pistolet bolter.
- Chaque Sergent de Choc (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet laser et son épée tronçonneuse par 1 fusil d'assaut à chargeur tambour et 1 arme de corps à corps.

* Vous ne pouvez pas choisir la même arme plus d'une seule fois par unité sauf si elle inclut 20 figurines, auquel cas vous ne pouvez pas choisir la même arme plus de deux fois par unité.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent de Choc et 9 Fantassins de Choc
OU
- 2 Sergents de Choc et 18 Fantassins de Choc

Chaque Sergent de Choc est équipé de : pistolet laser ; épée tronçonneuse.

Chaque Fantassin de Choc est équipé de : fusil laser ; arme de corps à corps.

Cette unité peut avoir jusqu'à deux unités de Meneur attachées à elle, à condition que pas plus de 1 de ces unités ne soit une unité ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR. Si c'est le cas, et si cette unité de Gardes 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, LIGNE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, PELOTON, CADIEN, TROUPES DE CHOC CADIENNES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

DEATH KORPS DE KRIEG

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	7+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
▶ Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	4	0	1
▶ Lance-grenades – Krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
▶ Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Fusil de sniper [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	4+	4	-2	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	2	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, PELOTON, DEATH KORPS DE KRIEG

APTITUDES

Attitude Austère : 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

Émetteur Vox : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat s'il y a une ou plusieurs figurines **OFFICIER** amies à 6" : sur 5+, vous gagnez 1PC.

Médipac de la Death Korps : Au début de votre phase de Commandement, si l'unité du porteur est en dessous de son Effectif Initial, vous pouvez restituer jusqu'à D3 Fantassins de la Death Korps détruits à cette unité.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

DEATH KORPS DE KRIEG

Les sinistres régiments de la Death Korps de Krieg excellent dans les conditions les plus exténuantes, leurs fameux régiments de siège tenant résolument les positions clés en dépit des assauts. Ce sont les apôtres d'un impitoyable culte du sacrifice, mais grâce à leur endurance légendaire, la mort emporte souvent leurs ennemis d'abord.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Fantassins de la Death Korps peuvent chacun remplacer leur fusil laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 lance-flammes
 - 1 lance-grenades
 - 1 fusueur
 - 1 fusil de sniper
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Fantassin de la Death Korps peut remplacer son fusil laser par un des choix suivants :
 - 1 fusil laser et 1 émetteur vox (le fusil laser de cette figurine ne peut pas être remplacé)
 - 1 fusil à plasma
- Chaque Maître du Guet de la Death Korps (n'importe quel nombre) peut remplacer son épée tronçonneuse par 1 arme énergétique.
 - Chaque Maître du Guet de la Death Korps (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet laser par 1 des choix suivants :**
 - 1 pistolet bolter
 - 1 bolter
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 Fantassin de la Death Korps équipé d'un fusil laser peut être équipé de 1 Médipac de la Death Korps (le fusil laser de cette figurine ne peut pas être remplacé).

** Vous ne pouvez pas choisir la même arme plus d'une seule fois par unité sauf si elle inclut 20 figurines, auquel cas vous ne pouvez pas choisir la même arme plus de deux fois par unité.*

*** Les profils de ces armes se trouvent sur la carte d'Armurerie d'Infanterie de l'Astra Militarum.*

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître du Guet de la Death Korps et 9 Fantassins de la Death Korps
OU
- 2 Maîtres du Guet de la Death Korps et 18 Fantassins de la Death Korps

Chaque Maître du Guet de la Death Korps est équipé de : pistolet laser ; épée tronçonneuse.

Chaque Fantassin de la Death Korps est équipé de : fusil laser ; arme de corps à corps.

Cette unité peut avoir jusqu'à deux unités de Meneur attachées à elle, à condition que pas plus de 1 de ces unités ne soit une unité ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR. Si c'est le cas, et si cette unité de Gardes 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, LIGNE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, PELOTON, DEATH KORPS DE KRIEG



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN



M

6"

E

3

SV

5+

PV

1

CD

7+

CO

2

🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

Combattants des Jungles : à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, si cette unité a fait un mouvement de Charge ou a été chargée à ce tour, améliorez de 1 les caractéristiques de Force et de Pénétration d'Armure de l'attaque.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Émetteur Vox : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat s'il y a une ou plusieurs figurines **OFFICIER** amies à 6" : sur 5+, vous gagnez 1PC.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, RÉGIMENT, GRENADES, PELOTON, COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN

Ces soldats bien bâtis sont issus d'un peuple guerrier qui survit sur le monde hostile le plus infâme. Doués pour le combat en milieu confiné et pourfendeurs des bêtes les plus féroces en terrain dangereux, les Combattants des Jungles sont également des infiltrateurs et pisteurs de talent, capables d'attirer leur proie dans des pièges.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Combattant des Jungles peut remplacer son fusil laser par 1 lance-flammes.
- Par tranche de 10 figurines dans cette unité, 1 Combattant des Jungles équipé d'un fusil laser peut être équipé de 1 émetteur vox (son fusil laser ne peut pas être remplacé).

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Combattant des Jungles et 9 Combattants des Jungles
- OU
- 2 Sergents Combattants des Jungles et 18 Combattants des Jungles

Chaque Sergent Combattant des Jungles est équipé de : pistolet laser ; arme de corps à corps.

Chaque Combattant des Jungles est équipé de : fusil laser ; arme de corps à corps.

Cette unité peut avoir jusqu'à deux unités de Meneur attachées à elle, à condition que pas plus de 1 de ces unités ne soit une unité ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR. Si c'est le cas, et si cette unité de Gardes 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, LIGNE, IMPERIUM, RÉGIMENT, GRENADES, PELOTON, COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

SLY MARBO

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	4	7+	1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet Ripper [ANTI-INFANTERIE 2+, PISTOLET, PRÉCISION]	12"	3	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame enduite de venin [ANTI-INFANTERIE 2+, PRÉCISION]	Mêlée	5	2+	5	-1	2

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion**

Armée d'un Seul Homme : Chaque fois qu'une unité ennemie cible une unité **ASTRA MILITARUM** amie à 3" de cette figurine avec des attaques de tir, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, cette figurine peut tirer comme si c'était votre phase de Tir.

C'Est Comme se Battre Contre une Ombre : Chaque fois que cette figurine a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal comme si c'était votre phase de Mouvement. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette figurine n'est pas éligible pour déclarer une charge.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, SLY MARBO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SLY MARBO

Sly Marbo est une armée à lui seul. Il travaille en solitaire, frappant en embuscade avant de se fondre dans les ombres. Soldat légendaire, Marbo a étripé des horreurs xénos et coupé la gorge de traîtres en nombre incalculable avec sa lame enduite de venin, tandis qu'il tire une grêle de fléchettes empoisonnées à l'aide de son pistolet Ripper.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sly Marbo – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet Ripper ; lame enduite de venin.

SOLITAIRE

Cette figurine ne peut pas être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, SLY MARBO



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

KASRKINS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
Fusil radiant laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	3	-1	1
Pistolet radiant laser [PISTOLET]	12"	1	3+	3	-1	1
Fusil de sniper radiant [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	4	-2	3
Fusil radiant à salve [TIR RAPIDE 2]	30"	2	3+	4	-1	1
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	Mêlée	4	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	3	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, RÉGIMENT, GRENADES, KASRKINS

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

Guerriers d'Élite : À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 Ordre afin qu'il affecte cette unité jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, en plus des autres Ordres donnés à cette unité par une figurine **OFFICIER** à ce tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Émetteur Vox : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat s'il y a une ou plusieurs figurines **OFFICIER** amies à 6" : sur 5+, vous gagnez 1PC.

Mine à Fusion : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" du porteur et jetez 1 D6 : sur 2+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles, ou 2D3 blessures mortelles à la place si c'est une unité **VÉHICULE**.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

KASRKINS

Parmi les fameux régiments de Cadia, les Kasrkins sont l'élite de l'élite. Ces agents spéciaux manient des fusils radiants laser haute puissance et portent d'épaisses armures carapaces. Disciplinés et professionnels, les Kasrkins sont des tireurs hors pair, et égaux voire supérieurs à n'importe quel guerrier humain non augmenté.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 4 Fantassins Kasrkin peuvent remplacer leur fusil radiant laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 lance-flammes
 - 1 lance-grenades
 - 1 fusil radiant à salve
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
 - 1 Fantassin Kasrkin peut remplacer son fusil radiant laser par 1 fusil de sniper radiant.
 - 1 Fantassin Kasrkin peut remplacer son fusil radiant laser par 1 pistolet radiant laser et 1 mine à fusion.
 - 1 Fantassin Kasrkin équipé d'un fusil radiant laser peut être équipé de 1 émetteur vox (son fusil radiant laser ne peut pas être remplacé).
- Le Sergent Kasrkin peut remplacer son épée tronçonneuse par 1 arme énergétique.
 - Le Sergent Kasrkin peut remplacer son pistolet radiant laser par 1 des choix suivants :**
 - 1 pistolet bolter
 - 1 pistolet à plasma

* Vous ne pouvez pas choisir la même arme de cette liste plus de deux fois par unité.

** Les profils de ces armes se trouvent sur la carte d'Armurerie d'Infanterie de l'Astra Militarum.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Kasrkin
- 9 Fantassins Kasrkins

Le Sergent Kasrkin est équipé de : pistolet radiant laser ; épée tronçonneuse.

Chaque Fantassin Kasrkin est équipé de : fusil radiant laser ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, RÉGIMENT, GRENADES, KASRKINS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

PRÊCHEUR RÉGIMENTAIRE



M

6"

E

3

SV

6+

PV

3

CD

7+

CO

1

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil d'assaut [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet sacré [PISTOLET]	12"	3	4+	4	0	1
Fusil à pompe de Prêcheur [ASSAUT]	12"	2	4+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	4	4+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	3	4+	4	-2	1

APTITUDES

BASE : Meneur

Hymnes de Guerre : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Sainte Piété : À chaque attaque de mêlée de cette figurine, à moins que l'unité de cette figurine ne soit Ébranlée, vous pouvez relancer le jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, GRENADES, PRÊCHEUR RÉGIMENTAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

PRÊCHEUR RÉGIMENTAIRE

Servant au sein des régiments de la Garde Impériale pour doper la force spirituelle de leurs soldats, les Prêcheurs Régimentaires sont des zélotes féroces et des orateurs fanatiques. Loin d'éviter les combats, ils se ruent sur l'ennemi, en scandant des prières à l'Empereur-Dieu et en châtiant furieusement l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son arme énergétique par 1 des choix suivants :
 - 1 fusil d'assaut et 1 épée tronçonneuse
 - 1 fusil à pompe de Prêcher et 1 épée tronçonneuse

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prêcher Régimentaire

Cette figurine est équipée de : pistolet sacré ;
arme énergétique.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TROUPES DE CHOC CADIENNES
- COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN
- DEATH KORPS DE KRIEG
- ESCOUADE D'INFANTRIE
- KASRKIN
- FILS DU TEMPESTUS

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, GRENADES,
PRÊCHEUR RÉGIMENTAIRE**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

SERGEANT HARKER

M

6"

E

4

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



☒ ARMES DE TIR

Payback [TOUCHES SOUTENUES 1]

PORTÉE

36"

A

3

CT

3+

F

5

PA

-1

D

2

⚔ ARMES DE MÊLÉE

Arme de corps à corps

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

3+

F

4

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : **Insensible à la Douleur 6+**, **Meneur**, **Éclaireurs 6"**

FACTION : **Commandement Verbal**

Les Hellraisers de Harker : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois qu'une attaque de tir cible cette unité, si la figurine attaquante est à plus de 12", soustrayez 1 au jet de Touche.

Vous Allez Payer : Une fois par bataille, quand cette figurine est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, son arme Payback a une caractéristique d'Attaques de 6 et l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 3] au lieu de l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

ORDRES

Cet **OFFICIER** peut donner 1 Ordre à une unité **COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN**.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, OFFICIER, SERGEANT HARKER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SERGEANT HARKER

Le Sergent Mitrailleur Harker, appelé "Dent de Pierre" par ses soldats de Catachan, compte parmi les plus robuste de son engeance coriace. On raconte qu'il ne ressent pas la douleur, et sa force immense lui permet de porter son fidèle bolter lourd, Payback, aussi facilement que d'autres portent un fusil.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Harker – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Payback ; arme de corps à corps.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, OFFICIER, SERGEANT HARKER



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	3	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet archéotechnologique [BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET]	12"	1	3+	6	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de Technaugure	Mêlée	3	4+	6	-2	2
Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	4+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Meneur

Technaugure : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE ASTRA MILITARUM** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

Bénédictio de l'Omnimessie : À votre phase de Commandement, choisissez 1 figurine **VÉHICULE ASTRA MILITARUM** amie à 3" de cette figurine. Cette figurine **VÉHICULE** récupère jusqu'à D3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine **VÉHICULE** a une sauvegarde invulnérable de 4+. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par tour.

Vengeance pour l'Omnimessie : Si une figurine **VÉHICULE ASTRA MILITARUM** amie est détruite à 12" de cette figurine, jusqu'à la fin de la bataille, la hache de Technaugure de cette figurine a une caractéristique d'Attaques de 6.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE

Adeptes de l'Omnimesse, les Technaugures sont des mystiques de la machine en robe, chargés de mettre leur savoir occulte et leur panoplie cybernétique pour effectuer des réparations de terrain. Pour eux, la moindre machine de guerre est un artéfact technologique inestimable, dont l'esprit doit être éveillé une nouvelle fois pour prendre sa revanche sur l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Technaugure Régimentaire

Cette figurine est équipée de : pistolet archéotechnologique ; hache de Technaugure ; servobras.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TROUPES DE CHOC CADIENNES
- COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN
- DEATH KORPS DE KRIEG
- ESCOUADE D'INFANTERIE
- KASRKIN
- SERVITORS DU MUNITORUM

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SERVITORS DU MUNITORUM

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	8+	0



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	6+	5	-1	2
	Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	6+	9	-4	D6
➡	Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION, LOURD]	36"	D3	6+	7	-2	1
➡	Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	6+	8	-3	2

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	1	5+	3	0	1
	Servobras de Servitor	Mêlée	1	5+	6	-2	3

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SERVITORS DU MUNITORUM

APTITUDES

Blocage Mental : Tant qu'une figurine **TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE** amie mène cette unité, améliorez de 1 les caractéristiques de Capacité de Tir et de Capacité de Combat des armes de tir et de mêlée dont sont équipées les figurines **SERVITOR DU MUNITORUM** de cette unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SERVITORS DU MUNITORUM

Lobotomisés et augmentés, les Servitors effectuent toutes sortes de tâches subalternes pour le Departamento Munitorum. Ces outils cybernétiques vivants constituent souvent les suites serviles des Technaugures, en utilisant leurs servobras industriels pour réparer les blindés, mais aussi pour attaquer l'ennemi sans hésiter s'il approche.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 figurines peuvent chacune remplacer leur servobras de Servitor par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd
 - 1 multi-fuseur
 - 1 plasma canon

COMPOSITION D'UNITÉ

- 4 Servitors du Munitorum

Chaque figurine est équipée de : servobras de Servitor.

SUITE DE SERVITORS

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité peut rejoindre 1 autre unité de votre armée qui est menée par a **TECHNAUGURE RÉGIMENTAIRE** (une unité ne peut pas être rejointe pas plus de 1 unité **SERVITORS DU MUNITORUM**). En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, toutes les figurines de cette unité comptent comme faisant partie de l'unité de Gardes du Corps, dont et l'Effectif Initial est augmenté en conséquence.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, SERVITORS DU MUNITORUM



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

COMMISSAIRE

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



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	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

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	4	3+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, OFFICIER, COMMISSAIRE

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Commandement Verbal**

Exécution Sommaire : Une fois par round de bataille, au début de n'importe quelle phase, vous pouvez choisir 1 unité **ASTRA MILITARUM INFANTERIE** amie qui est Ébranlée et à 12" de cette figurine. En ce cas, 1 figurine de l'unité est détruite, et cette unité n'est plus Ébranlée.

Surveillance Politique : Tant qu'une autre figurine **OFFICIER** est dans la même unité que cette figurine, vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement pour l'unité.

ORDRES

Cet **OFFICIER** peut donner 1 Ordre à une unité **RÉGIMENT**. Cet **OFFICIER** peut seulement donner les "Ordres Devoir et Honneur !" et "Baïonnettes aux canons !"

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

COMMISSAIRE

Les Commissaires sont les officiers impitoyables chargés du moral, de la discipline et de l'esprit combatif de leur régiment. Nantis du pouvoir d'exécuter tout soldat ou officier manquant à son devoir, ce sont des individus sombres et redoutés. Leur dévotion envers l'Imperium est au-dessus de tout soupçon et ils luttent avec un courage fanatique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son pistolet bolter par 1 pistolet à plasma.
- Cette figurine peut remplacer son épée tronçonneuse par 1 arme énergétique.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Commissaire

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- TROUPES DE CHOC CADIENNES
- COMBATTANTS DES JUNGLES DE CATACHAN
- DEATH KORPS DE KRIEG
- ESCOUADE D'INFANTERIE
- KASRKIN
- FILS DU TEMPESTUS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, OFFICIER, COMMISSAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'OGRYNS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	6	5+	3	7+	1



ARMES DE TIR

Fusil Ripper [TIR RAPIDE 3]	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	18"	3	4+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

Fusil Ripper	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	4	3+	6	-1	1

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

Barrage à Bout Portant : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité qui cible la cible éligible la plus proche, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, OGRYN, ESCOUADE D'OGRYNS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'OGRYNS

Les Ogryns sont des êtres simples. Au combat, leur instinct les pousse rarement au-delà de frapper l'ennemi aussi fort que possible. Les fusils Ripper à cadence rapide qu'ils manient sont conçus pour servir de massue improvisée au besoin. Les Ogryns font d'excellentes troupes de choc, capables d'ignorer les dégâts avant de charger, et de percuter l'ennemi avec la force d'un blindé.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gros Malin Ogryn
- 2-5 Ogryns

Chaque figurine est équipée de : fusil Ripper.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, IMPERIUM, GRENADES, OGRYN, ESCOUADE D'OGRYNS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUDE DE TAUROGRYNS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	6	4+	3	7+	1



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gantelet lance-grenades [DÉFLAGRATION]	18"	D6	4+	4	0	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Masse de Taurogryn	Mêlée	4	3+	7	-1	2
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

Mur de Muscles : à chaque attaque qui cible une figurine de cette unité, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque (jusqu'à un minimum de 1).

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

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

Mantelet : Le porteur a une caractéristique de Points de Vie de 4.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, OGRYN, ESCOUDE DE TAUROGRYNS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUADE DE TAUROGRYNS

Les Taurogryns sont les plus obstinés de la branche d'abhumains des Ogryns. Ils sont engoncés dans une armure lourde et manient un armement d'assaut grossier conçu pour résister à la force de leur porteur. Une ligne de ces humanoïdes charpentés, avançant en mur de boucliers sur lesquels les tirs rebondissent sans heurt, est un spectacle terrifiant.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son gantelet lance-grenades par 1 masse de Taurogryn.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son mantelet par 1 bouclier de brute.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gros Malin Taurogryn
- 2-5 Taurogryns

Chaque figurine est équipée de : gantelet lance-grenades ; arme de corps à corps ; mantelet.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, OGRYN, ESCOUADE DE TAUROGRYNS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SNIPERS RATLINGS

M

6"

E

2

SV

6+

PV

1

CD

8+

CO

1



ARMES DE TIR

Fusil de sniper [LOURD, PRÉCISION]

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

36"

1

3+

4

-2

2

ARMES DE MÊLÉE

Arme de corps à corps

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Mêlée

1

5+

2

0

1

APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Discrétion

On tire et on décampe ! : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal comme si c'était votre phase de Mouvement. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, RATLING, SNIPERS RATLINGS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SNIPERS RATLINGS

Petits, le regard perçant et furtifs, les Ratlings abhumains servent au sein de l'Astra Militarum en tant que tireurs d'élite de premier ordre ; on raconte qu'ils peuvent loger un tir de leur fusil dans la tête d'un hérétique à plus d'un mille de distance. Les Ratlings sont également employés en tant qu'infiltrateurs et éclaireurs, car ils sont capables d'observer l'ennemi sans être vus.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5 Snipers Ratlings

Chaque figurine est équipée de : fusil de sniper ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, RATLING, SNIPERS RATLINGS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

CAVALIERS D'ATTILA

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	4+	2	7+	1



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance taser [LANCE]	Mêlée	2	3+	6	-2	2
Lance de chasse – fer Frag [LANCE]	Mêlée	D6	3+	4	0	1
Lance de chasse – fer à fusion [LANCE]	Mêlée	1	3+	9	-4	D6
Sabre énergétique	Mêlée	4	3+	4	-2	1
Sabots de cheval [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	4+	4	0	1

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

MOTS-CLÉS : MONTÉ, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, CAVALIERS D'ATTILA

APTITUDES

Maîtres des Chevaux : Vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à la caractéristique de Mouvement de cette unité et aux jets d'Avance et de Charge pour elle. De plus, cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

CAVALIERS D'ATTILA

Issus des steppes d'Attila, ces maîtres des chevaux constituent un corps monté redoutable. Leur mobilité fait leur force, qu'ils galopent à la pointe d'une attaque ou prennent l'ennemi par le flanc. Bien qu'ils soient équipés de grenades et d'armes de poing, leur instrument le plus mortel est la lance de chasse, qui peut accueillir divers types de fers.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine peut remplacer sa lance de chasse par 1 lance taser.
- Le Sergent Cavalier peut être équipé de 1 sabre énergétique.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sergent Cavalier
- 4-9 Cavaliers

Chaque figurine est équipée de : fusil laser ; pistolet laser ; lance de chasse ; sabots de cheval.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, CAVALIERS D'ATTILA



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SENTINEL DE RECONNAISSANCE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	3+	7	7+	2



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon	48"	2	4+	9	-1	3
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-laser Militarum	36"	4	4+	6	0	1
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	6	0	1
Tronçonneuse Sentinel	Mêlée	3	4+	6	-1	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, RÉGIMENT, ESCADRON, FUMÉE,
SENTINEL DE RECONNAISSANCE

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Éclaireurs 9"

Reconnaissance Audacieuse : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 18" et visible de cette unité. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine **ASTRA MILITARUM** amie fait une attaque qui cible cette unité ennemie, relancez tout jet de Touche de 1 et, si l'attaque a l'aptitude [TIR INDIRECT], elle ne subit pas de malus au jet de Touche en vertu du fait de tirer sur une cible qui n'est pas visible de l'unité attaquante.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SENTINEL DE RECONNAISSANCE

Le compartiment ouvert et les augures simplifiés du Sentinel de Reconnaissance permettent à leurs pilotes de surveiller l'ennemi facilement, tandis que leur blindage léger et leurs gyro-stabilisateurs font qu'ils peuvent traverser les terrains les plus accidentés et faire parler leurs armes lourdes depuis une direction inattendue.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son multi-laser Militarum remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 autocanon
 - 1 lance-flammes lourd
 - 1 canon laser
 - 1 lance-missiles
 - 1 canon à plasma
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 tronçonneuse Sentinel.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Sentinel de Reconnaissance

Chaque figurine est équipée de : multi-laser Militarum ;
arme de corps à corps.

**MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, RÉGIMENT, ESCADRON, FUMÉE,
SENTINEL DE RECONNAISSANCE**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

SENTINEL BLINDÉS

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	8	2+	7	7+	2



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon	48"	2	4+	9	-1	3
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-laser Militarum	36"	4	4+	6	0	1
➤ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
➤ Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
➤ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
➤ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	6	0	1
Tronçonneuse Sentinel	Mêlée	3	4+	6	-1	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, RÉGIMENT, ESCADRON, FUMÉE, SENTINEL BLINDÉS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

Chasseurs-tueurs Ambulants : À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Blessure.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SENTINEL BLINDÉS

Modifiés par l'ajout de plaques de protection, les Sentinel Blindés sont de redoutables chasseurs en première ligne, qui portent leurs armes lourdes à travers des terrains trop escarpés pour laisser passer les chars. En tant que chasseurs-tueurs mobiles, ils excellent dans la destruction de véhicules, de bunkers et de monstruosité xénos.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son multi-laser Militarum par 1 des choix suivants :
 - 1 autocanon
 - 1 lance-flammes lourd
 - 1 canon laser
 - 1 lance-missiles
 - 1 canon à plasma
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 tronçonneuse Sentinel.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Sentinel Blindés

Chaque figurine est équipée de : multi-laser Militarum ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, RÉGIMENT, ESCADRON, FUMÉE, SENTINEL BLINDÉS



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

HELLHOUND

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	2+	11	7+	3



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon chimique [ANTI-INFANTERIE 2+, TORRENT]	12"	D6+1	N/A	2	-2	2
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon Inferno [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	18"	2D6	N/A	6	-2	1
Canon à fusion [DÉFLAGRATION, FUSION 4]	18"	D3	4+	9	-4	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

Débusquez-les ! : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, l'unité ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert.

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, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, HELLHOUND



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

HELLHOUND

Le Hellhound est un terrifiant char d'assaut rapproché, conçu pour déloger l'ennemi des terrains denses à l'aide de gerbes de prométhium, de vapeurs toxiques ou de la caresse cuisante d'une arme à fusion. Les rares volontaires à servir dans ces blindés ont souvent une attitude cavalière, et se délectent de leur penchant notoire pour la destruction irréfléchie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon Inferno de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon chimique
 - 1 canon à fusion
- Le lance-flammes lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd
 - 1 multi-fuseur
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hellhound

Cette figurine est équipée de : lance-flammes lourd ; canon Inferno ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, HELLHOUND



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

CHAR DE COMBAT ROGAL DORN

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	18	7+	5



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon gatling Castigator	24"	12	4+	5	0	1
Autocanon coaxial	48"	2	3+	9	-1	3
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	4+	9	-4	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
Canon Oppressor [DÉFLAGRATION]	72"	D6+3	4+	12	-2	3
Canon Pulveriser [DÉFLAGRATION]	24"	D6	4+	9	-3	3
Obusier jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	48"	D6+3	4+	10	-1	3

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

Blindage Ablatif : Une fois par bataille, quand une attaque est allouée à cette figurine, vous pouvez réduire la caractéristique de Dégâts de cette attaque à 0.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, CHAR DE COMBAT ROGAL DORN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

CHAR DE COMBAT ROGAL DORN

L'immense char de combat Rogal Dorn est un béhémoth pesant aussi pertinent pour ancrer une ligne de bataille que pour avancer en soutien d'un assaut. Hérissé de canons puissants, il crée des brèches dans les défenses adverses avec des obus énormes et fauche l'infanterie sous les tirs de calibre moindre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'obusier jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon Oppressor et 1 autocanon coaxial.
- Le canon gatling Castigator de cette figurine peut être remplacé par 1 canon Pulviser.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 fuseurs
 - 2 mitrailleuses additionnelles
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 bolters lourds
 - 2 multi-fuseurs

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char de Combat Rogal Dorn

Cette figurine est équipée de : canon gatling Castigator ; mitrailleuse ; obusier jumelé ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, CHAR DE COMBAT ROGAL DORN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'ARMES LOURDES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	2	7+	2



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon [LOURD]	48"	2	5+	9	-1	3
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	5+	5	-1	2
Armes laser de poing [PISTOLET]	18"	1	4+	3	0	1
Canon laser [LOURD]	48"	1	5+	12	-3	D6+1
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	5+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	5+	9	-2	D6
Mortier [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR INDIRECT]	48"	D6	5+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes de corps à corps d'équipe d'armes	Mêlée	2	4+	3	0	1

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

APTITUDES

Tir de Couverture : Chaque fois que vous ciblez cette unité avec le Stratagème Tir en État d'Alerte, en résolvant ce Stratagème, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 5+, ou sur des jets de Touche non modifiés de 4+ à la place si cette unité est à 6" d'une ou plusieurs unités PELOTON amies.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, ESCOUADE D'ARMES LOURDES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'ARMES LOURDES

Tandis que les fantassins submergent l'ennemi en rangs serrés, il incombe souvent aux Escouades d'Armes Lourdes de porter le coup fatal. Ces équipes de servants d'armes sont capables de mettre en œuvre leurs armes lourdes mobiles en un tournemain. Elles renforcent les lignes et fournissent un tir de soutien précis et puissant.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter lourd remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 autocanon
 - 1 canon laser
 - 1 lance-missiles
 - 1 mortier

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3 Équipes d'Armes Lourdes

Chaque figurine est équipée de : bolter lourd ;
armes laser de poing ; armes de corps à corps d'équipe d'armes.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, ESCOUADE D'ARMES LOURDES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BATTERIE D'ARTILLERIE

M	E	SV	PV	CD	CO
4"	5	4+	6	7+	2



☯ ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon de campagne Bombast [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR INDIRECT]	48"	D6	5+	7	-1	2
Canon laser lourd [LOURD]	48"	2	5+	14	-3	D6+1
Fusil laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet laser [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Lance-roquettes Malleus [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6+6	5+	6	-1	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes de corps à corps de batterie	Mêlée	3	4+	3	0	1

APTITUDES

Réarmer, Recharger, Tirer : Tant que cette unité est affectée par un Ordre, à condition qu'elle soit Restée Immobile à ce tour, toutes les armes Lourdes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, ARTILLERIE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, BATTERIE D'ARTILLERIE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BATTERIE D'ARTILLERIE

Les armes portatives les plus lourdes employées par l'Astra Militarum sont celles servies par les Équipes d'Artillerie. Qu'il s'agisse de canons de campagne Bombast tirant des obus en cloche ou des têtes multiples des lance-roquettes Malleus, voire du rayon cinglant des canons laser lourds, ces batteries sont des éléments redoutables.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son lance-roquettes Malleus remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon de campagne Bombast
 - 1 canon laser lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2 Équipes d'Artillerie

Chaque figurine est équipée de : lance-roquettes Malleus ; fusil laser ; pistolet laser ; armes de corps à corps de batterie.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, ARTILLERIE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, BATTERIE D'ARTILLERIE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

CHAR DE COMBAT LEMAN RUSS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Obusier Lemman Russ [DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	4+	10	-1	3
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, CHAR DE COMBAT LEMAN RUSS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Fer de Lance Blindé : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité ennemie, relancez tout jet de Touche de 1 et, si la cible de l'attaque est à portée d'un pion d'objectif que vous ne contrôlez pas, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

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.

CHAR DE COMBAT LEMAN RUSS

Le Lemana Russ est le char de combat de base de la Garde Impériale, qui constitue le fer de lance d'innombrables assauts blindés. Les ennemis qui ne tombent pas sous les tirs de leurs canons de tourelle et de leurs armes secondaires multiples sont broyés sans merci sous leurs lourdes chenilles.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Char de Combat Lemana Russ

Cette figurine est équipée de : canon laser ; obusier Lemana Russ ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, CHAR DE COMBAT LEMAN RUSS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS DEMOLISHER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Obusier Demolisher [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS DEMOLISHER

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Briseur de Lignes : Quand elle fait des attaques de tir avec son obusier Demolisher, cette figurine peut cibler des unités ennemies à Portée d'Engagement d'elle (à condition qu'aucune autre unité amie ne soit également à Portée d'Engagement de l'unité ennemie). De plus, quand elle fait des attaques de tir, cette figurine ne subit pas de pénalité à ses jets de Touche à cause du fait d'être à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

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 DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS DEMOLISHER

Le Leman Russ Demolisher excelle à briser les lignes. Son canon Demolisher de courte portée mais hautement destructeur rend ce char de combat particulièrement mortel dans les affrontements rapprochés, où son épais blindage lui permet de braver les tirs ennemis jusqu'à atteindre ses lignes et d'y faire une brèche explosive.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leman Russ Demolisher

Cette figurine est équipée de : obusier Demolisher ; canon laser ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS DEMOLISHER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS VANQUISHER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1
Obusier Vanquisher [LOURD]	72"	1	4+	18	-4	D6+6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS VANQUISHER

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

Tueur de Blindés : À chaque attaque de tir de cette figurine avec son obusier Vanquisher qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

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 DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS VANQUISHER

Nul autre char de combat de la Garde Impériale ne possède un pouvoir d'arrêt aussi élevé que le Leman Russ Vanquisher. Celui-ci est souvent déployé contre les blindés lourds ennemis, où sa longue portée et le ratio élevé de coups au but de son armement principal en font l'arme antichar de choix de nombreux commandants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leman Russ Vanquisher

Cette figurine est équipée de : canon laser ; obusier Vanquisher ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS VANQUISHER



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

LEMAN RUSS PUNISHER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Canon gatling Punisher	24"	20	4+	6	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS PUNISHER

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Faucher l'Adversaire : À chaque attaque de cette figurine avec son canon gatling Punisher qui cible une unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et **VÉHICULES**), l'attaque a l'aptitude [**BLESSURES DÉVASTATRICES**].

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 DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS PUNISHER

La variante Punisher du Leman Russ a l'effroyable réputation de faucher l'infanterie ennemie comme du blé mûr. Sans la moindre subtilité, son canon multifût de tourelle asperge des munitions solides en appliquant une puissance de feu écrasante maximale pour venir à bout des hordes d'adversaires.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leman Russ Punisher

Cette figurine est équipée de : canon laser ; canon gatling Punisher ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS PUNISHER



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

LEMAN RUSS EXECUTIONER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶ Canon à plasma Executioner – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+3	4+	7	-2	2
▶ Canon à plasma Executioner – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+3	4+	8	-3	3
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS EXECUTIONER

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

Artilleurs Acharnés : À chaque attaque de cette figurine avec son canon à plasma Executioner qui cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, 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 DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS EXECUTIONER

Le canon à plasma de l'Executioner fait feu avec la fureur d'un soleil miniature, incinérant les rangs serrés de fantassins et calcinant les blindés avec aisance. En dépit du risque de rupture de confinement de son arme principale posé par les affrontements prolongés, ses artilleurs sont réputés risquer la mort pour abattre plus d'ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leman Russ Executioner

Cette figurine est équipée de : canon à plasma Executioner ; canon laser ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS EXECUTIONER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS EXTERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon Exterminator [TIR RAPIDE 4, JUMELÉ]	48"	4	4+	9	-1	3
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS EXTERMINATOR

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Grêle Cinglante : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques avec son autocanon Exterminator. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une unité **ASTRA MILITARUM** amie fait une attaque qui cible l'unité ennemie, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque. La même unité ennemie ne peut être affectée par cette aptitude qu'une seule fois par phase.

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 DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS EXTERMINATOR

Le Leman Russ Exterminator remplit un rôle adaptable apprécié par les commandants. Il est capable de produire une grêle de tirs d'armes lourdes, et ses obus peuvent traverser aussi bien les châssis de blindés légers que la chair et les os. Il peut ainsi dévaster les rangs d'infanterie d'élite avec une aisance inégalée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leman Russ Exterminator

Cette figurine est équipée de : autocanon Exterminator ; canon laser ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS EXTERMINATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS ERADICATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	11	2+	13	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Nova Eradicator [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	36"	D3+6	4+	7	-1	2
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	4+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	7	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS ERADICATOR

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Combat Urbain : Quand elle fait des attaques de tir avec son canon Nova Eradicator, cette figurine peut cibler des unités ennemies à Portée d'Engagement d'elle (à condition qu'aucune unité amie ne soit également à Portée d'Engagement de l'unité ennemie ciblée). De plus, quand elle fait des attaques de tir, cette figurine ne subit pas de pénalité à ses jets de Touche à cause du fait d'être à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

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 DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS ERADICATOR

Le canon Nova porté par les Leman Russ Eradicator tire des obus abritant un noyau subatomique. Leur détonation engendre de puissantes ondes de choc qui pulvérisent les barricades ennemies et les fantassins abrités derrière. Ce char est ainsi un habitué des environnements denses du combat urbain.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd
 - 1 lance-flammes lourd
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 bolters lourds
 - 2 lance-flammes lourds
 - 2 multi-fuseurs
 - 2 canons à plasma
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Leman Russ Eradicator

Cette figurine est équipée de : canon Nova Eradicator ; canon laser ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, LEMAN RUSS ERADICATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BASILISK

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	9	3+	11	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Earthshaker [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR INDIRECT]	240"	D6+3	4+	8	-2	2
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

Obus Earthshaker : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques faites avec son canon Earthshaker ont causé une touche contre une unité **INFANTRIE** ennemie, jusqu'à la fin du prochain tour adverse, l'unité est secouée. Tant qu'une unité est secouée, soustrayez 2" à sa caractéristique de Mouvement et soustrayez 2 à ses jets d'Avance et de Charge.

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, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, BASILISK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BASILISK

Le Basilisk est une pièce d'artillerie motorisée dotée d'un effroyable canon Earthshaker. Capables de suivre la progression de l'infanterie, quitte à abaisser leur fût pour effectuer des tirs directs, ou de se déployer en positions reculées depuis lesquelles exécuter un pilonnage implacable, les Basilisk comptent parmi les chars d'artillerie les plus nombreux de la Garde Impériale.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Basilisk

Cette figurine est équipée de : canon Earthshaker ; bolter lourd ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, BASILISK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

HYDRA

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	9	3+	11	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Autocanon Hydra [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	72"	4	4+	9	-1	3

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Batterie Antiaérienne : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité qui a le mot-clé **VoL**, vous pouvez relancer le 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, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, HYDRA



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

HYDRA

Pièce mobile antiaérienne, l'Hydra est équipé d'une batterie d'autocanons conçue pour décrocher les aérodynes du ciel. Comme beaucoup de chars alliés sont vulnérables depuis les hauteurs, l'Hydra est un atout précieux. Une fois qu'il se verrouille sur un aéronef ennemi, même les cibles les plus agiles ne peuvent échapper à sa tempête de projectiles.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hydra

Cette figurine est équipée de : bolter lourd ; autocanon Hydra ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, HYDRA



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

MANTICORE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Roquettes Storm Eagle [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR INDIRECT]	120"	D6+1	4+	10	-2	3

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Barrage Furieux : À chaque attaque de cette figurine avec ses roquettes Storm Eagle qui cible une unité ennemie qui inclut au moins cinq figurines, vous pouvez relancer le 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, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, MANTICORE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

MANTICORE

Capable de déchaîner des barrages féroces à des distances incroyables grâce à son chargement limité de roquettes Storm Eagle, le Manticore est un fléau pour les formations ennemies. En effet, des têtes multiples sont dispersées peu avant l'impact de chaque roquette, ce qui sonne le glas de l'ennemi paniqué aussi loin qu'il puisse fuir au dernier moment.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Manticore

Cette figurine est équipée de : bolter lourd ; roquettes Storm Eagle ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, MANTICORE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

WYVERN

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	9	3+	11	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Mortier quadritube Stormshard Wyvern [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT, LOURD, TIR INDIRECT, JUMELÉ]	48"	2D6	4+	5	0	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Bombardement de Suppression : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie (hormis les unités **MONSTRE** ou **VÉHICULE**) qui a été touchée par une ou plusieurs attaques du mortier quadritube Stormshard Wyvern de cette figurine à cette phase. Jusqu'au début de votre prochain tour, l'unité ennemie est pilonnée. Tant qu'une unité est pilonnée, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, soustrayez 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, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, WYVERN**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

WYVERN

Le Wyvern excelle en milieu urbain, où il fait pleuvoir des obus sur l'infanterie ennemie sans s'exposer au danger. Les mortiers de suppression Stormshard de la machine sont mortels contre les adversaires regroupés, leurs obus détonnant dans une tornade de fléchettes en forme d'Aquila qui éviscèrent leurs victimes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Wyvern

Cette figurine est équipée de : bolter lourd ; mortier quadritube Stormshard Wyvern ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, WYVERN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

DEATHSTRIKE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	11	7+	3



ARMES DE TIR

Missile Deathstrike [DÉFLAGRATION, TIR UNIQUE, OGIVÉ À PLASMA]	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	N/A	2D6	2+	16	-4	1

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

Ogive à Plasma : Le porteur peut seulement tirer avec cette arme à votre phase de Tir, et seulement s'il est Resté Immobile à ce tour et si vous n'avez pas utilisé son aptitude Missile Deathstrike pour Désigner une Cible ou Aligner une Cible à cette phase. Quand le porteur tire avec cette arme, ne choisissez pas une cible. À la place, résolvez les attaques de cette arme une fois contre chaque unité à 6" du centre de son pion de Cible de Deathstrike.

Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	3+	14	-3	D6

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

ARMES DE MÊLÉE

Chenilles blindées	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

Missile Deathstrike : À votre phase de Tir, chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, si elle a n'a pas tiré avec son missile Deathstrike à cette bataille, vous pouvez effectuer 1 des choses suivantes en plus de résoudre les attaques de tir de cette figurine :

- **Désigner la Cible :** Si cette figurine n'a pas de pion de Cible de Deathstrike sur le champ de bataille, placez un pion de Cible de Deathstrike pour cette figurine n'importe où sur le champ de bataille.
- **Aligner la Cible :** Si cette figurine a un pion de Cible de Deathstrike sur le champ de bataille, déplacez ce pion n'importe où ailleurs sur le champ de bataille.

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, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, DEATHSTRIKE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

DEATHSTRIKE

L'autorisation d'utiliser un Deathstrike, appelée "Artillerie Extremis", est généralement une mesure excessive pour combattre les ennemis les plus odieux de la Garde Impériale. Son énorme missile, capable d'embarquer diverses ogives dévastatrices, peut faire s'abattre toute la colère de l'Empereur sur un ennemi à un demi-monde de distance.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Deathstrike

Cette figurine est équipée de : bolter lourd ; missile Deathstrike ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, ARTILLERIE, IMPERIUM, ESCADRON, FUMÉE, DEATHSTRIKE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

CHIMERA

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	9	3+	11	7+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd Chimera [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd Chimera [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Multi-laser Chimera	36"	4	4+	6	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	4+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bordée de fusils laser [TIR RAPIDE 6]	24"	6	4+	3	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2**

Véhicule de Commandement Mobile : À votre phase de Commandement, 1 figurine **OFFICIER** embarquée dans ce **TRANSPORT** peut donner des Ordres même si elle n'est pas sur le champ de bataille. Ce faisant, mesurez les distances depuis et jusqu'à ce **TRANSPORT**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, CHIMERA



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

CHIMERA

Transport blindé à tout faire, le Chimera est un char pratique et robuste, employé pour conduire l'infanterie sur les zones de guerre les plus hostiles. Tant qu'ils sont à bord, les passagers peuvent tirer avec les bordées de fusils laser du char en toute sécurité; une fois débarqués, le Chimera leur fournira un tir d'appui avec ses armes lourdes polyvalentes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter lourd de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.
- Le multi-laser Chimera de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd Chimera
 - 1 lance-flammes lourd Chimera
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 mitrailleuse
 - 1 bolter Storm
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chimera

Cette figurine est équipée de : multi-laser Chimera; bolter lourd; bordée de fusils laser; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ASTRA MILITARUM**. Chaque Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes et Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans occupe la place de 2 figurines. Chaque figurine **OGRYN** occupe la place de 3 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **ARTILLERIE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, CHIMERA



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

TAUROX

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	8	3+	10	7+	2



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon jumelé [JUMELÉ]	48"	2	4+	9	-1	3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Déploiement Rapide : Les unités peuvent débarquer de ce **TRANSPORT** après qu'il a Avancé. Les unités qui le font comptent comme ayant fait un mouvement Normal à cette phase, et ne peuvent pas déclarer une charge au même tour, mais peuvent agir normalement par ailleurs.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, TAUROX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

TAUROX

Conçu pour exploiter les brèches dans les lignes ennemies ou combler les trous dans celles de l'Astra Militarum, le Taurox est un transport blindé rapide, dont les trains de chenilles lui permettent de traverser facilement les terrains accidentés. Les autocanons du Taurox fauchent les ennemis tandis qu'il avance, éliminant ainsi les menaces avant de déployer ses passagers.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Taurox

Cette figurine est équipée de : autocanon jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ASTRA MILITARUM**. Chaque Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes et Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans occupe la place de 2 figurines. Chaque figurine **OGRYN** occupe la place de 3 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **ARTILLERIE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, TAUROX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

VALKYRIE

M

20+''

E

10

SV

2+

PV

14

CD

7+

CO

0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36''	3	4+	5	-1	2
Missiles Hellstrike [ANTI-VOL 2+]	48''	1	4+	10	-3	D6
Canon laser	48''	1	4+	12	-3	D6+1
Multi-laser Militarum	36''	4	4+	6	0	1
Lance-roquettes multiple [DÉFLAGRATION]	36''	D6	4+	6	0	1

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Stationnaire

Insertion par Grav-chute : À la fin de la phase de Mouvement adverse, une ou plusieurs unités embarquées dans ce **TRANSPORT** peuvent en débarquer, à condition que chaque figurine de chacune des unités qui débarquent ait l'aptitude Frappe en Profondeur.

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, VOL, AÉRODYNE, IMPERIUM, TRANSPORT, VALKYRIE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

VALKYRIE

Bien armé et lourdement blindé, le Valkyrie est un escorteur de transport agile doté d'un équipage expérimenté. Les pilotes esquivent les appareils ennemis et les tirs au sol pour livrer leur cargaison de soldats, en les lâchant en altitude grâce à des grav-chutes ou en volant de façon stationnaire près du sol pour que les troupes sautent au point d'insertion défini.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le multi-laser Militarum de cette figurine peut être remplacé par 1 canon laser.
- Les missiles Hellstrike de cette figurine peuvent être remplacés par 2 lance-roquettes multiples.
- Cette figurine peut être équipée de 2 bolters lourds.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Valkyrie

Cette figurine est équipée de : missiles Hellstrike ; multi-laser Militarum ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ASTRA MILITARUM**. Chaque Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes et Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans occupe la place de 2 figurines. Chaque figurine **OGRYN** occupe la place de 3 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **ARTILLERIE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, IMPERIUM, TRANSPORT, VALKYRIE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LIGNE DE DÉFENSE AEGIS

M	E	SV	PV	CD	CO
-	12	2+	10	7+	0

APTITUDES

Emplacement de Plateforme : Les figurines **ASTRA MILITARUM INFANTERIE** amies peuvent être placées ou finir n'importe quel type de mouvement sur la section de plateforme de cette **FORTIFICATION**.

Couvert Renforcé : À chaque attaque de tir qui cible une figurine, si la figurine n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, votre figurine a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

Ligne de Défense : Tant qu'une figurine **INFANTERIE ASTRA MILITARUM** a le Bénéfice du Couvert grâce à cet élément de terrain (voir ci-dessus), la figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Fortification : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- L'unité peut être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.



MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, IMPERIUM, LIGNE DE DÉFENSE AEGIS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

LIGNE DE DÉFENSE AEGIS

Les Lignes de Défense Aegis sont des barricades composées de panneaux blindés et crénelés qui se verrouillent les uns aux autres pour former un robuste mur de boucliers. Grâce à leur conception simple, elles peuvent être construites et déployées très rapidement. Elles sont idéales pour établir des périmètres de défense en attendant la construction de structures permanentes.



DÉPLOIEMENT

Quand elle est placée, cette figurine se compose de 1 section de plateforme, jusqu'à 5 sections de bouclier, jusqu'à 2 sections de bouclier brisé, et jusqu'à 2 sections de fin. Toutes les sections doivent être connectées l'une à l'autre en formant une ligne de défense continue ; les 2 sections de bouclier brisé peuvent être placées à la fin de la ligne de défense, ou au milieu de celle-ci en étant à $\frac{1}{2}$ " l'une de l'autre (en ce cas, ces 2 sections comptent comme étant connectées l'une à l'autre). Toutes les sections qui ont été placées sont alors traitées comme une seule figurine en termes de règles.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ligne de Défense Aegis

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, IMPERIUM, LIGNE DE DÉFENSE AEGIS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BANEBLADE

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	13	2+	24	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Baneblade [DÉFLAGRATION]	72"	3D6	4+	12	-2	3
Autocanon coaxial	48"	2	4+	9	-1	3
Canon Demolisher [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6+2

Forteresse Chenillée : À chaque attaque de tir qui cible une figurine **ASTRA MILITARUM** de votre armée, si la figurine n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette figurine **BANEBLADE**, votre figurine a le Bénéfice du Couvert contre l'attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, BANEBLADE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BANEBLADE

Plus proche de la forteresse mobile que du véhicule, le char super-lourd Baneblade possède une puissance de feu écrasante. Chaque fois qu'un de ces blindés se rend au combat, il devient le centre de la ligne de bataille, les Gardes Impériaux, voire les chars plus petits s'abritant dans son ombre tandis que son énorme canon principal et ses nombreuses autres armes pulvérisent l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Baneblade

Cette figurine est équipée de : canon Baneblade ; autocanon coaxial ; canon Demolisher ; mitrailleuse ; 2 canons laser ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, BANEBLADE



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

BANEHAMMER

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	13	2+	24	7+	8



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Canon Tremor [DÉFLAGRATION]	36"	2D6+3	4+	12	-2	3
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2, Pont de Tir 12**

Tremblement de Terre : À votre phase de Tir, juste après avoir choisi une cible pour le canon Tremor de cette figurine, l'unité cible et chaque autre unité **INFANTRIE** ennemie à 3" de celle-ci doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, TRANSPORT, FUMÉE, BANEHAMMER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BANEHAMMER

Le Banehammer excelle en tant que pivot de formations défensives de Gardes Impériaux. Les cibles qui ne sont pas réduites en morceaux par les obus de son canon Tremor sont jetées au sol tandis que ce dernier se dérobe sous leurs pieds. L'ennemi sonné est alors forcé d'avancer lentement sous un barrage supplémentaire, à moins de fuir en désordre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Banehammer

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser ; canon Tremor ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 26 figurines **INFANTRIE ASTRA MILITARUM**. Chaque Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes et Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans occupe la place de 2 figurines. Chaque figurine **GRYN** occupe la place de 3 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **ARTILLERIE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, TRANSPORT, FUMÉE, BANEHAMMER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BANESWORD

M

9"

E

13

SV

2+

PV

24

CD

7+

CO

8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Canon Quake [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	72"	D6+6	4+	16	-4	4
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMÉLÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMÉLÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

Oblitération de Blindés : Chaque fois qu'une attaque du canon Quake de cette figurine détruit une figurine ennemie qui a l'aptitude Destruction Néfaste, l'aptitude Destruction Néfaste de la figurine détruite inflige des blessures mortelles sur un jet de D6 de 3+ au lieu de 6.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, BANESWORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

BANESWORD

Le Banesword oblitère les véhicules et fortifications ennemis contre lesquels le reste de l'arsenal de la Garde Impériale est dépassé. Son canon Quake crée des trous béants dans les lignes de défense les plus solides à très longue portée, ce qui permet d'ouvrir des brèches que les forces alliées exploitent avant même que l'ennemi n'ait l'opportunité de riposter.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Banesword

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser ; canon Quake ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, BANESWORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

DOOMHAMMER

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	13	2+	24	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Canon Magma [DÉFLAGRATION, FUSION 6]	24"	D6+3	4+	12	-4	D6
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2, Pont de Tir 12**

Tueur de Titans à Courte Portée : Chaque fois que le canon Magma de cette figurine cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie, cette cible est toujours considérée comme étant à mi-portée de cette arme.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, TRANSPORT, FUMÉE, DOOMHAMMER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

DOOMHAMMER

À mi-chemin entre un bastion mobile et un tueur de Titans à courte portée, le Doomhammer abrite un compartiment passager de grande capacité, qui lui permet de transporter un nombre respectable de soldats prêts à combattre. Sur les lignes de front, les troupes sont déployées pour s'en prendre aux cibles légères tandis que le canon Magma du char fait fondre la chitine des monstres et réduit les blindés en scories.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Doomhammer

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser ; canon Magma ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 26 figurines **INFANTRIE ASTRA MILITARUM**. Chaque Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes et Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans occupe la place de 2 figurines. Chaque figurine **OGRYN** occupe la place de 3 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **ARTILLERIE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, TRANSPORT, FUMÉE, DOOMHAMMER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

HELLHAMMER

M

9"

E

13

SV

2+

PV

24

CD

7+

CO

8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon coaxial	48"	2	4+	9	-1	3
Canon Demolisher [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Canon Hellhammer [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	30"	4D6	4+	7	-1	2
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMÉLÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMÉLÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

Combat Rapproché : Cette figurine ne subit pas de malus à ses jets de Touche à cause du fait de faire des attaques de tir alors que des unités ennemies sont à Portée d'Engagement d'elle.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, HELLHAMMER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

HELLHAMMER

Le Hellhammer est optimisé pour les combats rapprochés, car son blindage est à l'épreuve de la plupart des fantassins cherchant à l'attaquer de près. Les multiples armes à hautes cadences de tir du blindé lacèrent les cibles exposées, tandis que la déflagration des obus de son canon principal réduit les retranchements adverses en poussière.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hellhammer

Cette figurine est équipée de : autocanon coaxial ; canon Demolisher ; mitrailleuse ; canon Hellhammer ; 2 canons laser ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, HELLHAMMER



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM**

SHADOWSWORD

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	13	2+	24	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon Volcano [DÉFLAGRATION, LOURD]	96"	D3+1	4+	24	-5	12

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

Tueur de Titans : À chaque attaque de tir de cette figurine avec son canon Volcano qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, l'attaque a l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, SHADOWSWORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

SHADOWSWORD

Le Shadowsword est conçu pour mettre un terme rapide et cuisant aux affrontements impliquant une opposition titanesque. Son canon Volcano émet un faisceau laser si puissant qu'il atomise l'infanterie et les véhicules, tandis que ses proies super-lourdes favorites sont pourfendues et rasées par le rayon d'énergie bourdonnant.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Shadowsword

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; canon Volcano ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, SHADOWSWORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

STORMLORD

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	13	2+	24	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse [TIR RAPIDE 3]	36"	3	4+	4	0	1
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Méga-bolter Vulcan [TOUCHES SOUTENUES 1]	48"	20	4+	6	-1	2

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2, Pont de Tir 24**

On Embarque ! : À la fin de la phase de Mouvement adverse, s'il n'y a aucune figurine actuellement embarquée dans ce **TRANSPORT**, vous pouvez choisir 1 unité **ASTRA MILITARUM INFANTERIE** amie (hormis les unités **ARTILLERIE**) qui est entièrement à 6" de ce **TRANSPORT**. À moins que l'unité ne soit à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, elle peut embarquer dans ce **TRANSPORT**.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, TRANSPORT, FUMÉE, STORMLORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

STORMLORD

Doté d'une capacité de transport maximisée, le Stormlord est le véhicule d'assaut ultime. Depuis son pont de tir, les escouades qu'il transporte déclenchent leur propre puissance de feu sur l'ennemi, mais leurs tirs sont éclipsés par l'ouragan d'énormes projectiles à détection de masse lâché par les fûts jumelés du méga-bolter Vulcan du Stormlord.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

▪ Stormlord

Cette figurine est équipée de : 2 mitrailleuses ; 2 canons laser ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; méga-bolter Vulcan ; chenilles blindées

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 40 figurines **INFANTERIE ASTRA MILITARUM**. Chaque Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes et Figurine d'Équipe d'Armes Lourdes de Vétérans occupe la place de 2 figurines. Chaque figurine **OGRYN** occupe la place de 3 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **ARTILLERIE**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, TRANSPORT, FUMÉE, STORMLORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

STORMSWORD

M	E	SV	PV	CD	CO
9"	13	2+	24	7+	8

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon laser	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Canon de siège Stormsword [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	48"	D6+6	4+	16	-4	D6+2
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd jumelé [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	6	-1	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

Commotion : À votre phase de Tir, juste après avoir choisi une cible pour le canon de siège Stormsword de cette figurine, jetez 1 D6 pour l'unité cible et pour chaque autre unité à 3" de celle-ci : sur 5+, l'unité concernée par le jet est sujette à une commotion. Après que l'unité ayant cette aptitude a résolu ses attaques contre l'unité cible à cette phase, chaque unité qui est sujette à une commotion subit D3 blessures mortelles.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, STORMSWORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

STORMSWORD

Un Stormsword est idéal pour dégager les goulots d'étranglements tenus par l'ennemi. Les obus tirés par son canon de siège libèrent une onde de choc puissante lorsqu'ils détonent. Ceux qui ne sont pas pulvérisés sont mis en pièces par les restes de leur couvert, les barricades se changeant en éclats lacérants et les remparts en tornades de fragments acérés.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-flammes lourds jumelés de cette figurine peuvent être remplacés par 2 bolters lourds jumelés.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 2 canons laser et 2 bolters lourds jumelés
 - 2 canons laser et 2 lance-flammes lourds jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- Stormsword

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser ; canon de siège Stormsword ; bolter lourd jumelé ; 2 lance-flammes lourds jumelés ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPERIUM, FUMÉE, STORMSWORD



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DU MILITARUM TEMPESTUS

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	3	4+	1	7+	1	FILS DU TEMPESTUS
6"	3	4+	3	7+	1	TEMPESTOR PRIMUS



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Lance-flamme [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
Fusil radiant laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	3	-1	1
Pistolet radiant laser [PISTOLET]	12"	1	3+	3	-1	1
Fusil radiant à salve [TIR RAPIDE 2]	30"	2	3+	4	-1	1
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
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Dague du Tempestus	Mêlée	4	3+	3	0	1

▶ 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, GRENADES, RÉGIMENT, MILITARUM TEMPESTUS, ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR | TEMPESTOR PRIMUS: PERSONNAGE, OFFICIER



MOTS-CLÉS DE FACTION: ASTRA MILITARUM

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

Tempestor Primus : Tant que cette unité inclut un Tempestor Primus, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Médipac : L'unité du porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Étendard Régimentaire : Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

Sceptre de Commandement : Tant que le porteur mène une unité, l'unité peut être affectée par jusqu'à deux Ordres différents en même temps.

Vox de Maître : Chaque fois que l'OFFICIER de l'unité du porteur donne un Ordre, il peut le donner à une unité éligible à 24".

ORDRES

L'OFFICIER de cette unité peut donner 1 Ordre à une unité RÉGIMENT.

ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR DU MILITARUM TEMPESTUS

Dirigées par des officiers inspirés appelés *Tempestor Primes*, les *Escouades d'État-major du Militarum Tempestus* se composent de *Fils du Tempestus* vétérans. Ces spécialistes protègent et soutiennent le *Tempestor Primus* tandis que l'officier guide ses soldats d'élite jusqu'aux emplacements parfaits pour la mission en cours.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Fils du Tempestus (n'importe quel nombre) peut remplacer son fusil radiant laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 lance-flamme
 - 1 lance-grenades
 - 1 fusil radiant à salve
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
- 1 Fils du Tempestus équipé d'un fusil radiant laser peut être équipé de 1 étendard régimentaire.**
- Le fusil radiant laser de 1 Fils du Tempestus peut être remplacé par 1 pistolet radiant laser et 1 vox de maître.

- Le fusil radiant laser de 1 Fils du Tempestus peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet radiant laser et 1 médipac
 - 1 fusil radiant laser, 1 pistolet radiant laser et 1 médipac**
- Le pistolet bolter du Tempestor Primus peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à plasma
 - 1 sceptre de commandement

* Vous ne pouvez pas choisir la même arme de cette liste plus d'une seule fois par unité.

** Le fusil radiant laser de cette figurine ne peut pas être remplacé.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 **Tempestor Primus**
- 4 **Fils du Tempestus**

Le **Tempestor Primus** est équipé de : pistolet bolter ;
dague du Tempestus.

Chaque **Fils du Tempestus** est équipé de : fusil radiant laser ;
arme de corps à corps.

MENEUR

Cette unité peut être attachée à l'unité suivante :

- **FILS DU TEMPESTUS**

TEMPESTOR PRIMUS

Si la figurine de **Tempestor Primus** de cette unité est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, les unités **FILS DU TEMPESTUS** de votre armée ont le mot-clé **LIGNE**.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, MILITARUM TEMPESTUS, ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR | TEMPESTOR PRIMUS : PERSONNAGE, OFFICIER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

FILS DU TEMPESTUS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	4+	1	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flamme [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-grenades – Frag [DÉFLAGRATION]	24"	D3	3+	4	0	1
Lance-grenades – Krak	24"	1	3+	9	-2	D3
Fusil radiant laser [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	3	-1	1
Pistolet radiant laser [PISTOLET]	12"	1	3+	3	-1	1
Fusil radiant à salve [TIR RAPIDE 2]	30"	2	3+	4	-1	1
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	Mêlée	4	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	4+	3	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	3	4+	6	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, MILITARUM TEMPESTUS, FILS DU TEMPESTUS

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

Fantassins de Choc : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Émetteur Vox : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6, en ajoutant 1 au résultat s'il y a une ou plusieurs figurines **OFFICIER** amies à 6" : sur 5+, vous gagnez 1PC.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

FILS DU TEMPESTUS

Les Fils du Tempestus sont des soldats d'élite, formés à divers styles de combat, équipés du meilleur matériel et protégés par une armure carapace renforcée. Ils sont prêts à toutes sortes de missions spécialisées, et leur armement le plus courant est un fusil radiant laser perforant doté d'une lunette perfectionnée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à deux Fils du Tempestus peuvent chacun remplacer leur fusil radiant laser par 1 des choix suivants :*
 - 1 lance-flamme
 - 1 lance-grenades
 - 1 fusil radiant à salve
 - 1 fuseur
 - 1 fusil à plasma
- Le fusil radiant laser de 1 Fils du Tempestus peut être remplacé par 1 pistolet radiant laser et 1 émetteur vox.
- L'épée trônçonneuse du Tempestor peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 gantelet énergétique
 - 1 arme énergétique

- Le pistolet radiant laser du Tempestor peut être remplacé par 1 des choix suivants :**
 - 1 pistolet bolter
 - 1 pistolet à plasma

* Vous ne pouvez pas choisir la même arme de cette liste plus d'une seule fois par unité, à moins que cette unité n'inclue 10 figurines, auquel cas vous ne pouvez pas choisir la même arme plus de deux fois par unité.

** Les profils de ces armes se trouvent sur la carte d'Armurerie d'Infanterie de l'Astra Militarum.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tempestor
- 4-9 Fils du Tempestus

Le Tempestor est équipé de : pistolet radiant laser ; épée trônçonneuse.

Chaque Fils du Tempestus est équipé de : fusil radiant laser ; arme de corps à corps.

Cette unité peut avoir jusqu'à deux unités de Meneur attachées à elle, à condition que pas plus de 1 de ces unités ne soit une unité ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR. Si c'est le cas, et si cette unité de Gardes 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, IMPERIUM, GRENADES, RÉGIMENT, MILITARUM TEMPESTUS, FILS DU TEMPESTUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ASTRA MILITARUM

TAUROX PRIMUS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	8	3+	10	7+	2



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Obusier Taurox [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	8	-1	2
	Canon gatling Taurox	24"	12	3+	4	0	1
➡	Lance-missiles Taurox – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
➡	Lance-missiles Taurox – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6
	Autocanon jumelé [JUMELÉ]	48"	2	3+	9	-1	3
	Fusil radiant à salve Taurox jumelé [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	30"	3	3+	4	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Chenilles blindées	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, IMPERIUM, ESCADRON, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, TAUROX PRIMUS

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

Appui Feu : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarqué de ce **TRANSPORT** à ce tour fait une attaque qui cible l'unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

TAUROX PRIMUS

Le Taurox Primus incorpore une technologie obscure qui n'est pas accessible au reste de l'Astra Militarum, ce qui lui permet d'opérer, avec ses passagers Fils du Tempestus, dans les zones de guerre les plus périlleuses. Plus lourdement armé que son cousin du même nom, il remplit un rôle d'appui tactique, avec une capacité d'adaptation en accord avec les Fils du Tempestus.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'obusier Taurox de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon gatling Taurox
 - 1 lance-missiles Taurox
- Le fusil radiant à salve Taurox jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 autocanon jumelé.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Taurox Primus

Cette figurine est équipée de : obusier Taurox ; fusil radiant à salve Taurox jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE MILITARUM TEMPESTUS** ou **PERSONNAGE ASTRA MILITARUM**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, IMPERIUM, ESCADRON, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, TAUROX PRIMUS



MOTS-CLÉS DE FACTION : ASTRA MILITARUM

ARMURERIE D'INFANTRIE DE L'ASTRA MILITARUM

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon [LOURD]	48"	2	5+	9	-1	3
Bolter [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Canon laser [LOURD]	48"	1	5+	12	-3	D6+1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
 Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	5+	4	0	1
 Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	5+	9	-2	D6
Mortier [DÉFLAGRATION, LOURD, TIR INDIRECT]	48"	D6	5+	5	0	1
 Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	4+*	7	-2	1
 Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	4+*	8	-3	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	4+*	4	0	1

LISTES D'ARMES

Plusieurs figurines **INFANTRIE ASTRA MILITARUM** ont l'option d'être équipée 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.

* Si une figurine **MILITARUM TEMPESTUS** est équipée de cette arme, cette dernière a une caractéristique de Capacité de Tir de 3+.

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



ARMURERIE DE VÉHICULE DE L'ASTRA MILITARUM

 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon Exterminator [TIR RAPIDE 4, JUMELÉ]	48"	4	4+	9	-1	3
 Canon à plasma Executioner – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+3	4+	7	-2	2
 Canon à plasma Executioner – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+3	4+	8	-3	3
Canon gatling Punisher	24"	20	4+	5	0	1
Canon Nova Eradicator [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	36"	D3+6	4+	7	-1	2
Obusier Demolisher [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	4+	14	-3	D6
Obusier Vanquisher [LOURD]	72"	1	4+	18	-4	D6+6

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

LISTES D'ARMES

Plusieurs figurines **VÉHICULE ASTRA MILITARUM** ont l'option d'être équipée 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.

