

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

RÈGLES D'ARMÉE

Les Chevaliers Impériaux combattent selon un ensemble de codes stricts qui garantissent qu'en plus de vaincre l'ennemi, l'honneur soit toujours sauf.

CODE CHEVALERESQUE

Si votre Faction d'Armée est **CHEVALIERS IMPÉRIAUX**, à la fin de l'étape Lire les Objectifs de Mission, vous devez choisir 1 des Serments ci-dessous comme étant actif pour votre armée. Les figurines de votre armée avec cette aptitude gagnent l'Aptitude de Serment associée, et vous gagnez le Haut Fait associé à accomplir.

Si, au début de n'importe laquelle de vos phases de Commandement, le Haut Fait du Serment que vous avez choisi est accompli, votre armée devient Honorée pour le reste la bataille, et vous gagnez 3PC (vous ne pouvez gagner des PC de cette façon qu'une seule fois par bataille, et les PC gagnés de la sorte sont une exception aux Règles de Base qui limitent à 1 le nombre maximum de PC que vous pouvez gagner par round de bataille).

ABATTRE LE TYRAN

- **Aptitude de Serment** : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, vous pouvez relancer 1 jet de Touche et vous pouvez relancer 1 jet de Blessure.
- **Haut Fait** : Ce haut fait est accompli si le **SEIGNEUR DE GUERRE** ennemi est détruit.

RECONQUÉRIR LE ROYAUME

- **Aptitude de Serment** : Ajoutez 1" à la caractéristique de Mouvement de cette figurine et ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour cette figurine.
- **Haut Fait** : Ce haut fait est accompli si vous contrôlez au moins 1 pion d'objectif dans la zone de déploiement adverse.

APTITUDES DE LIGE

Certaines figurines **QUESTORIS** ont une aptitude de Lige, indiquée par le mot "Lige". À votre phase de Commandement, une ou plusieurs figurines de votre armée avec une aptitude de Lige peuvent utiliser cette aptitude. Pour chaque figurine qui le fait, choisissez 1 figurine **ARMIGÈRE** amie à 12" de cette figurine (vous ne pouvez pas choisir une figurine **ARMIGÈRE** qui est déjà affectée par une aptitude de Lige). Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, la figurine **ARMIGÈRE** que vous avez choisie est affectée par cette aptitude de Lige.

MARCHEUR SUPER-LOURD

Chaque fois qu'une figurine avec cette aptitude fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines (hormis les figurines **TITANESQUE**) et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

SANS-FIEF

Les Sans-fief écumant souvent la galaxie pour aider les armées de l'Imperium contre les xénos et les hérétiques.

Si toutes les figurines de votre armée ont le mot-clé **IMPERIUM**, vous pouvez inclure soit 1 figurine **CHEVALIER IMPÉRIAL TITANESQUE** soit jusqu'à 3 figurines **ARMIGÈRE** dans votre armée, même si elles n'ont pas le mot-clé de Faction que vous avez choisi à l'étape Choisir une Faction d'Armée. Aucune de ces figurines ne peut être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, et elles ne peuvent pas recevoir d'Optimisations.



CHEVALIERS IMPÉRIAUX – LANCE NOBLE

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **CHEVALIERS IMPÉRIAUX**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Lance Noble.

HÉROS INDOMPTABLES

Rassemblés en une puissante formation appelée lance, les Chevaliers Impériaux et les Nobles qui les pilotent conduisent leurs assauts mus par l'honneur, et auréolés de leur endurance proverbiale et d'une détermination inébranlable.

Toutes les figurines **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+. Si votre armée est Honorée, ces figurines ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.



CHEVALIERS IMPÉRIAUX – LANCE NOBLE

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Lance Noble, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Lance Noble.

CHEVALIER RÉVÉRÉ (AURA)

Intrépide face aux envahisseurs tyranniques, ce Chevalier incarne l'honneur aux yeux de tous, telle une immense manifestation monolithique de l'Imperium. Tant qu'il se dresse fièrement, le courage demeure et la victoire est garantie.

Figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** seulement. Tant qu'une figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** amie est à 6" du porteur, améliorez de 1 la caractéristique de Commandement de cette figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** amie. Si votre armée est Honorée, la portée de cette aptitude d'Aura passe à 12".

GARDIEN MYSTÉRIEUX

La monture titanesque de ce Noble surgit de nulle part, telle une force élémentaire vengeresse lancée contre les ennemis de l'Humanité. Quand la bataille prend fin, elle disparaît aussi mystérieusement qu'elle était arrivée.

Figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** seulement. Le porteur a l'aptitude Frappe en Profondeur. Une fois par bataille, à la fin du tour adverse, si le porteur n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, il peut disparaître. En ce cas, retirez-le du champ de bataille puis, à l'étape de Renforts de votre phase de Mouvement suivante, replacez-le n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Si la bataille prend fin et si le porteur n'est pas sur le champ de bataille, il est détruit.

HÉROS MYTHIQUE

Ce guerrier est l'incarnation du Code Chevaleresque, et les récits de ses hauts faits sont légendaires. C'est un grand honneur que d'être le Lige d'un tel héros.

Figurine **QUESTORIS** avec l'aptitude Lige seulement. Chaque fois que le porteur utilise son aptitude Lige, vous pouvez choisir 1 figurine **ARMIGÈRE** amie supplémentaire à 12" du porteur qui n'a pas déjà été affectée par une aptitude de Lige. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette figurine supplémentaire est aussi affectée par cette aptitude de Lige.

BANNIÈRE TRIOMPHALE DE MACHARIUS

Présent du Seigneur Solaire Macharius pour honorer les maisons de Chevaliers qui l'ont accompagné dans sa croisade, la légende veut que cette bannière n'ait jamais connu de revers : chaque fois qu'un Chevalier l'a brandie à la guerre, l'Imperium remporta une grande victoire.

Figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** seulement. Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement et si le porteur est à portée de ce pion d'objectif, celui-ci reste sous votre contrôle même si vous n'avez pas de figurine à portée de lui, sauf si votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

PARANGON INFLEXIBLE

Ce Chevalier inébranlable est une armée à lui tout seul. Capable d'engager le combat contre l'entière force de l'ennemie et de tenir ses positions sans flancher, il émerge de n'importe quel déluge de feu certes meurtri, mais toujours inflexible.

Figurine **QUESTORIS** seulement. À chaque attaque allouée au porteur, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.





STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Lance Noble, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Lance Noble.



ENDOSSER LE FARDEAU

LANCE NOBLE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Même quand l'heure est grave, les Nobles relèvent tous les défis, car rien ne saurait les empêcher d'accomplir leur devoir.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 figurine CHEVALIERS IMPÉRIAUX de votre armée qui a perdu au moins 1 PV.

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, améliorez de 1 les caractéristiques de Mouvement, d'Endurance, de Sauvegarde, de Commandement et de Contrôle d'Objectif de votre figurine, et à chaque attaque de votre figurine, ajoutez 1 au jet de Touche.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez utiliser ce Stratagème qu'une seule fois par bataille. Si votre armée est Honorée, vous pouvez utiliser ce Stratagème 1 fois supplémentaire.

2PC



ORIENTATION DE BOUCLIER

LANCE NOBLE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Les pilotes de Chevalier vétérans savent réorienter promptement leur bouclier ionique pour mieux déjouer le feu ennemi.

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

CIBLE : 1 figurine CHEVALIERS IMPÉRIAUX 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, cette figurine CHEVALIERS IMPÉRIAUX a une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques de tir.

1PC



PIEDS DE TONNERRE

LANCE NOBLE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Le Chevalier abat son pied avec la force d'un marteau-pilon industriel. Rares sont ceux qui peuvent survivre à un tel horion.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 figurine CHEVALIERS IMPÉRIAUX de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, votre figurine ne peut pas cibler d'unités **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, mais toutes les armes de mêlée dont elle est équipée ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

1PC



DEVOIR DES ÉCUYERS

LANCE NOBLE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Sous le regard des Nobles prompts à les juger, les pilotes d'Armigère redoublent d'efforts, plongeant dans la mêlée encore et encore.

QUAND : Au début de votre phase de Tir ou au début de la phase de Combat.

CIBLE : Au moins 2 figurines ARMIGÈRE de votre armée et 1 unité ennemie qui est une cible éligible pour toutes ces figurines ARMIGÈRE.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, pour résoudre les attaques qui ciblent cette unité ennemie, améliorez de 1 les caractéristiques de Force et de Pénétration d'Armure des armes dont sont équipées ces figurines ARMIGÈRE. Si votre armée est Honorée, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez aussi 1 à la caractéristique de Dégâts de ces armes.



1PC



STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Lance Noble, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Lance Noble.



PRÉTENTION AU TROPHÉE

LANCE NOBLE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Après avoir défait un colosse, le Chevalier sonne son triomphe, proclamant la gloire de l'Imperium, et la honte qui attend ceux qui échouent lors de telles confrontations.

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

CIBLE : 1 figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase, et 1 unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de votre figurine qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Blessure. Si votre figurine détruit cette unité ennemie à cette phase, vous gagnez 1PC, mais si votre figurine ne détruit pas cette unité ennemie à cette phase, vous ne pouvez plus utiliser ce Stratagème pour le reste de la bataille.

2PC



VAILLANT JUSQU'AU BOUT

LANCE NOBLE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Grièvement blessé, le générateur de son Chevalier au bord de la surcharge, le Noble lutte encore, puisant dans ses réserves d'héroïsme chevaleresque pour vendre chèrement sa vie.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 figurine **CHEVALIERS IMPÉRIAUX** de votre armée qui vient d'être détruite et qui est éligible pour combattre mais n'a pas encore été choisie pour combattre à cette phase. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette figurine même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Avant de faire le jet pour voir si cette figurine inflige la moindre blessure mortelle en vertu de l'aptitude Destruction Néfaste, elle peut combattre ; quand elle le fait, on considère qu'il lui reste 1 PV, ou tous ses PV si votre armée est Honorée. Après qu'elle a fini de résoudre ses attaques, résolvez son aptitude Destruction Néfaste normalement.

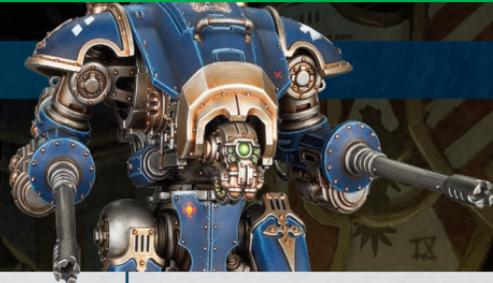
RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas cibler **SIRE HEKHTUR** avec ce Stratagème.

2PC



ARMIGÈRES HELVÉRIENS

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanon d'Armigère	48"	4	3+	9	-1	3
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Code Chevaleresque

Protocoles Feu du Ciel : Tant que cette figurine est entièrement dans votre zone de déploiement ou à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ses autocanons d'Armigère ont l'aptitude [ANTI-VOL 2+].

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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

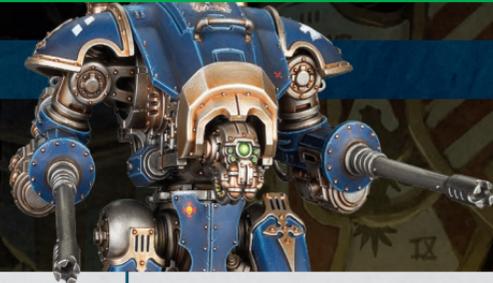
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, IMPERIUM, ARMIGÈRES, HELVÉRIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS IMPÉRIAUX

ARMIGÈRES HELVÉRIENS

Ces Chevaliers véloces ont été conçus pour lâcher une grêle de tirs tout en courant en cercle autour des forces ennemies, et leurs rôles stratégiques comprennent le tir en enfilade, le repérage et l'appui antiaérien. Grâce à leurs autocanons d'Armigère, ils peuvent cracher des centaines de projectiles par minute, et des meutes de deux ou trois de ces machines peuvent briser un assaut ennemi en quelques secondes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Questoris de cette figurine peut être remplacée par 1 fusueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Armigères Helvétiens

Cette figurine est équipée de : 2 autocanons d'Armigère ; mitrailleuse Questoris ; pieds blindés.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, IMPERIUM, ARMIGÈRES, HELVÉRIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS IMPÉRIAUX

ARMIGÈRES HASTAIRES

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1
Lance thermique [FUSION 4]	24"	2	3+	12	-4	D6

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Bitronçonneur Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	10	-3	3
▶ Bitronçonneur Reaper – balayage	Mêlée	8	3+	8	-2	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, IMPERIUM, ARMIGÈRES, HASTAIRES

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Code Chevaleresque

Gloire Impétueuse : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les armes de mêlée dont cette figurine est équipée ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS IMPÉRIAUX

ARMIGÈRES HASTAIRES

Les Armigères Hastaires sont des Chevaliers agiles et méthodiques dotés d'une vitesse exceptionnelle leur permettant de rattraper la plupart des véhicules. Ceci combiné à leurs lances thermiques capables de faire fondre les bunkers et les blindages des chars d'assaut en fait de redoutables chasseurs de machines de guerre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Questoris de cette figurine peut être remplacée par 1 fuséur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Armigères Hastaires

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Questoris ;
lance thermique ; bitronçonneur Reaper.

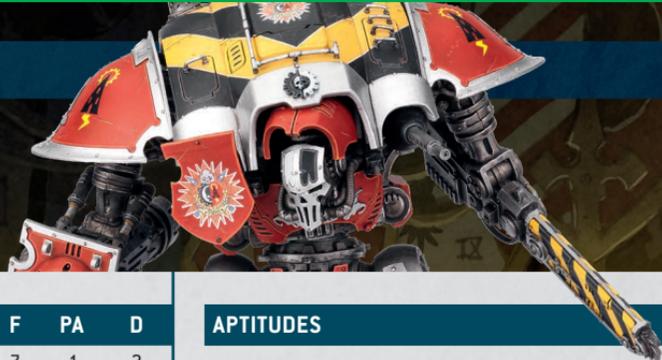
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, IMPERIUM, ARMIGÈRES, HASTAIRES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER PALADIN

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanons Icarus [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2
Nacelle lance-missiles Ironstorm [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1
Obusier à tir rapide [DÉFLAGRATION, TIR RAPIDE D6+3]	72"	D6+3	3+	10	-1	3
Nacelle lance-roquettes Stormspear	48"	3	3+	8	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	14	-4	6
Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	3+	9	-3	2
Gantelet Thunderstrike – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
Gantelet Thunderstrike – balayage	Mêlée	8	3+	10	-2	3

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER PALADIN

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd**

Devoir du Paladin [Lige] : Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, ses armes ont les aptitudes [TOUCHES FATALES] et [LANCE].

Noble Chevronné : Une fois par phase, vous pouvez relancer 1 jet de Touche, 1 jet de Blessure ou 1 jet de sauvegarde pour cette figurine.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER PALADIN

Ces Chevaliers polyvalents entre tous forment l'épine dorsale de beaucoup de lances. En dépit de leur manque de spécialisation, ils sont prisés par la plupart des maisons pour leur combinaison d'obusier à tir rapide, cette pièce d'artillerie à tir direct, et d'une arme de mêlée effroyable. Les Nobles aguerris affectionnent ces armures, et leur expérience leur permet d'en tirer la quintessence.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 mitrailleuse Questoris.
- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 gantelet Thunderstrike.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 autocanons Icarus
 - 1 nacelle lance-missiles Ironstorm
 - 1 nacelle lance-roquettes Stormspear

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Paladin

Cette figurine est équipée de : fuseur ; mitrailleuse Questoris ; obusier à tir rapide ; tronçonneuse Reaper.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER PALADIN



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER ERRANT

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanons Icarus [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2
Nacelle lance-missiles Ironstorm [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1
Nacelle lance-roquettes Stormspear	48"	3	3+	8	-2	D6
Canon thermique [DÉFLAGRATION, FUSION 6]	24"	2D3	3+	12	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	14	-4	6
Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	3+	9	-3	2
Gantelet Thunderstrike – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
Gantelet Thunderstrike – balayage	Mêlée	8	3+	10	-2	3

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER ERRANT

Plaque de Données d'Équilibrage Janvier 2024

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd**

Devoir de l'Errant (Lige) : Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, vous pouvez relancer les jets d'Avance pour la figurine affectée et ses armes de tir ont l'aptitude [ASSAUT].

Assaut Agressif : À chaque attaque de tir de cette figurine contre la cible éligible la plus proche, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER ERRANT

Ces Chevaliers d'assaut à moyenne et courte portées excellent à traquer les chars et les monstres à l'aide de leurs puissants canons thermiques, leurs tronçonneuses Reaper et leurs gantelets Thunderstrike, et se ruent généralement dans les combats les plus âpres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 mitrailleuse Questoris.
- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 gantelet Thunderstrike.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 autocanons Icarus
 - 1 nacelle lance-missiles Ironstorm
 - 1 nacelle lance-roquettes Stormspear

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Errant

Cette figurine est équipée de : fuseur ; canon thermique ; tronçonneuse Reaper.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER ERRANT



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER GALANT

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Autocanons Icarus [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2
Nacelle lance-missiles Ironstorm [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1
Nacelle lance-roquettes Stormspear	48"	3	3+	8	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	6	2+	14	-4	6
▶ Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	18	2+	9	-3	2
▶ Gantelet Thunderstrike – frappe	Mêlée	6	2+	20	-3	8
▶ Gantelet Thunderstrike – balayage	Mêlée	12	2+	10	-2	3

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER GALANT

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd**

Devoir du Galant (Lige) : Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de Charge pour la figurine et à chaque attaque de mêlée de la figurine affectée, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Fierté Martiale : À chaque attaque de mêlée ciblant cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER GALANT

Les Galants sont les Chevaliers les plus combattifs qui soient, et ont été décrits comme impétueux voire belliqueux. Ils sont agressifs, audacieux et difficiles à contenir, et leurs pilotes partagent souvent les traits de leur machine. Comme il sied à leur nature, ils sont armés presque exclusivement pour la mêlée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 mitrailleuse Questoris.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 autocanons Icarus
 - 1 nacelle lance-missiles Ironstorm
 - 1 nacelle lance-roquettes Stormspear

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Galant

Cette figurine est équipée de : fuseur ; gantelet Thunderstrike ; tronçonneuse Reaper.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER GALANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER VIGILANT

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon gatling Avenger	36"	18	3+	6	-2	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Autocanons Icarus [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2
Nacelle lance-missiles Ironstorm [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1
Nacelle lance-roquettes Stormspear	48"	3	3+	8	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	14	-4	6
Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	3+	9	-3	2
Gantelet Thunderstrike – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
Gantelet Thunderstrike – balayage	Mêlée	8	3+	10	-2	3

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER VIGILANT

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd**

Devoir du Vigilant (Lige) : Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, à chaque attaque ciblant la figurine affectée, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

Éclaircissez Leurs Rangs : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité ennemie (hormis les **MONSTRES** et les **VÉHICULES**), l'attaque a l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER VIGILANT

Dotés d'un canon gatling Avenger qui crache des centaines d'obus perforants par minute, ces Chevaliers sont parfaits pour décimer l'infanterie, les véhicules légers et les transports ennemis. Ces modèles possèdent un esprit de la machine doué d'une forte volonté, et c'est une marque de réussite pour un Noble que d'en piloter un.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 mitrailleuse Questoris.
- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 gantelet Thunderstrike.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 autocanons Icarus
 - 1 nacelle lance-missiles Ironstorm
 - 1 nacelle lance-roquettes Stormspear

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Vigilant

Cette figurine est équipée de : canon gatling Avenger ; lance-flammes lourd ; fuseur ; tronçonneuse Reaper.

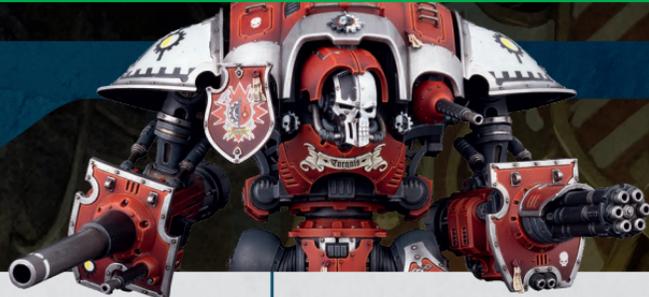
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER VIGILANT



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER CROISÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon gatling Avenger	36"	18	3+	6	-2	2
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Autocanons Icarus [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2
Nacelle lance-missiles Ironstorm [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1
Obusier à tir rapide [DÉFLAGRATION, TIR RAPIDE D6+3]	72"	D6+3	3+	10	-1	3
Nacelle lance-roquettes Stormspear	48"	3	3+	8	-2	D6
Canon thermique [DÉFLAGRATION, FUSION 6]	24"	2D3	3+	12	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds titanesques	Mêlée	4	3+	8	-1	2

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER CROISÉ

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd

Devoir du Croisé (Lige) : Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, à chaque attaque de tir de la figurine affectée, ajoutez 1 au jet de Touche.

Salves Punitives : À votre phase de Mouvement, si cette figurine Reste Immobile, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, les armes de tir de cette figurine ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

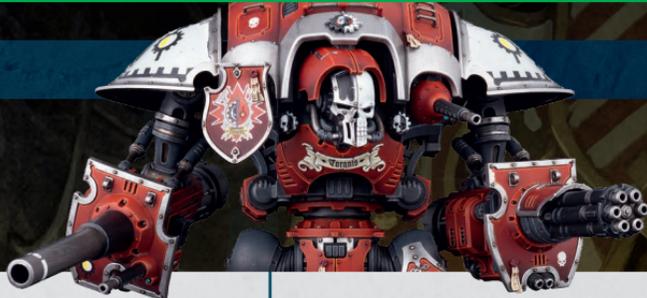
5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER CROISÉ

Hérissé d'armes de tir lourdes et à longue portée, le Chevalier Croisé occupe les positions de tir clés avant de lâcher salve sur salve sur l'ennemi. Les pilotes avanceront sans hésiter même à découvert pour trouver le meilleur emplacement de tir, et ils sont considérés comme particulièrement dévoués et altruistes par leurs pairs.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fuseur de cette figurine peut être remplacé par 1 mitrailleuse Questoris.
- Le canon thermique de cette figurine peut être remplacé par :
 - 1 obusier à tir rapide et 1 mitrailleuse Questoris
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 autocanons Icarus
 - 1 nacelle lance-missiles Ironstorm
 - 1 nacelle lance-roquettes Stormspear

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Croisé

Cette figurine est équipée de : canon gating Avenger ; lance-flammes lourd ; fuseur ; canon thermique ; pieds titanesques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER CROISÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER PRÉCEPTEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	6+	10

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Autocanons Icarus [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2
	Nacelle lance-missiles Ironstorm [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
➡	Impulseur laser – haute intensité [DÉFLAGRATION]	24"	D6	3+	14	-3	4
➡	Impulseur laser – basse intensité [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	7	-1	2
	Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
	Multi-laser de Précepteur	36"	4	3+	6	0	1
	Mitrailleuse Questoris [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	4	-1	1
	Nacelle lance-roquettes Stormspear	48"	3	3+	8	-2	D6

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➡	Tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	14	-4	6
➡	Tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	3+	9	-3	2
➡	Gantelet Thunderstrike – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
➡	Gantelet Thunderstrike – balayage	Mêlée	8	3+	10	-2	3

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER PRÉCEPTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd

Mentor (Lige) : Tant qu'une figurine est affectée par cette aptitude, améliorez de 1 la caractéristique de Commandement de la figurine affectée et améliorez de 2 la caractéristique de Contrôle d'Objectif de la figurine affectée.

Parangon du Code : Au début de la bataille, choisissez 1 unité de l'armée adverse. À chaque attaque de la figurine ayant cette aptitude ciblant l'unité choisie, vous pouvez relancer le jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

CHEVALIER PRÉCEPTEUR

Les Chevaliers modèle Précepteur sont conçus pour incarner le code chevaleresque. Leurs pilotes s'approchent à une portée décente de l'ennemi, et l'affrontent avec assez de puissance pour le tenir en respect et l'abattre avec leur impulseur laser. Ce sont souvent des vétérans qui pilotent ces Chevaliers, et montrent l'exemple à leurs jeunes camarades en abattant les ennemis les plus redoutables.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le multi-laser de Précepteur de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 fuseur
 - 1 mitrailleuse Questoris
- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 gantelet Thunderstrike.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 autocanons Icarus
 - 1 nacelle lance-missiles Ironstorm
 - 1 nacelle lance-roquettes Stormspear

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Précepteur

Cette figurine est équipée de : impulseur laser ; multi-laser de Précepteur ; tronçonneuse Reaper.

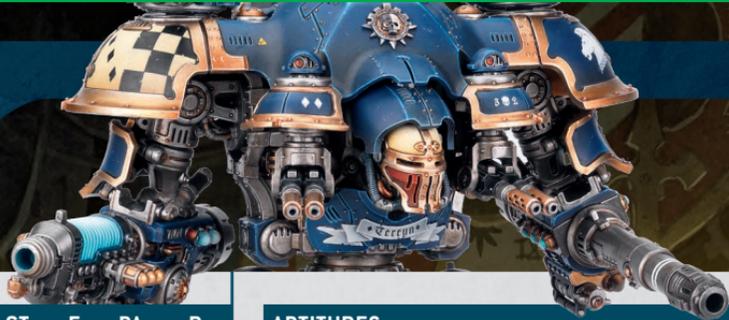
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER PRÉCEPTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER CASTELLAN

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	13	2+	24	6+	10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶ Décimateur à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	3+	8	-2	2
▶ Décimateur à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	48"	D6+3	3+	9	-3	3
Lance-missiles Shieldbreaker [ANTI-TITANESQUE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	72"	1	3+	12	-6	D6+1
Fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	3+	9	-4	D6
Canon Siegebreaker jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D6	3+	6	0	1
Lance Volcano [DÉFLAGRATION]	72"	D3	3+	18	-5	D6+8

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Pieds titanesques	Mêlée	4	4+	8	-1	2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, DOMINUS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER CASTELLAN

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

FACTION : **Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd**

Égide Ionique (Aura) : Tant qu'une figurine **ARMIGÈRE** amie est à 6" de cette figurine, cette figurine **ARMIGÈRE** a les Bénéfices du Couvert.

Chasseur de Titans : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Dégâts de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER CASTELLAN

Bâti sur un châssis de Classe Dominus, le Chevalier Castellan est telle une forteresse ambulante. Son double réacteur à plasma alimente un arsenal de systèmes offensifs qui en fait la principale pièce d'artillerie des maisons. La puissance de feu combinée de plusieurs de ces machines peut égaler celle d'une batterie de la Marine Impériale, et dévaster aisément le cœur d'une armée ennemie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-missiles Shieldbreaker et le canon Siegebreaker jumelé de cette figurine peuvent être remplacés par:
 - 1 lance-missiles Shieldbreaker et 2 canons Siegebreaker jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Castellan

Cette figurine est équipée de : décimateur à plasma ; 2 lance-missiles Shieldbreaker ; 2 fuseurs jumelés ; canon Siegebreaker jumelé, lance Volcano ; pieds titanesques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, DOMINUS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER CASTELLAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER VAILLANT

M

8"

E

13

SV

2+

PV

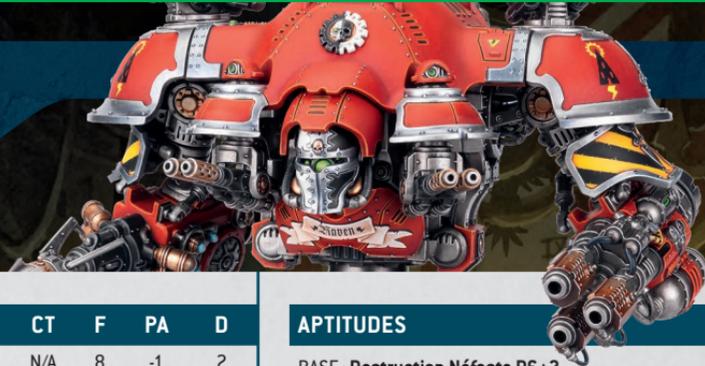
24

CD

6+

CO

10



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Canon Conflagration [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

18"

3D6

N/A

8

-1

2

Fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]

12"

1

3+

9

-4

D6

Shieldbreaker lance-missiles

72"

1

3+

12

-6

D6+1

Harpon Thundercoil

18"

1

2+

24

-6

12

[ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]

Canon Siegebreaker jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]

36"

D6

3+

6

0

1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Pieds titanesques

Mêlée

4

4+

8

-1

2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6+2

FACTION : Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd

Égide Ionique (Aura) : Tant qu'une figurine ARMIGÈRE amie est à 6" de cette figurine, cette figurine ARMIGÈRE a les Bénéfices du Couvert.

Tempête de Feu Écrasante : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par cette figurine à cette phase. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-8 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-8 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, DOMINUS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER VAILLANT



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CHEVALIER VAILLANT

Ce Chevalier de Classe Dominus défait ses ennemis grâce à sa puissance de feu écrasante à courte portée. Son canon Conflagration déchaîne une fournaise inéluctable, facilement capable d'annihiler une horde d'ennemis ou d'éventrer la ligne adverse, tandis que son harpon Thundercoil détruit les monstres et les blindés en toute impunité.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-missiles Shieldbreaker et canon Siegebreaker jumelé de cette figurine peuvent être remplacés par:
 - 1 lance-missiles Shieldbreaker et 2 canons Siegebreaker jumelés

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Vaillant

Cette figurine est équipée de : canon Conflagration ; 2 lance-missiles Shieldbreaker ; harpon Thundercoil ; 2 fusesurs jumelés ; canon Siegebreaker jumelé, pieds titanesques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, DOMINUS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER VAILLANT



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

CANIS REX

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	3+	22	5+	10

Si Canis Rex est détruit, retournez cette carte et suivez les instructions pour utiliser Sire Hekhtur.



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Impulseur laser du Briseur de Chaîne – haute intensité [DÉFLAGRATION, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	D6	2+	14	-3	4
Impulseur laser du Briseur de Chaîne – basse intensité [DÉFLAGRATION, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	2D6	2+	7	-1	2
Multi-laser du Briseur de Chaîne [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	4	2+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Main de la Liberté – frappe [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	5	2+	20	-3	9
Main de la Liberté – balayage [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	10	2+	10	-2	3

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Canis Rex – HÉROS ÉPIQUE

Canis Rex est équipé de : impulseur laser du Briseur de Chaîne ; multi-laser du Briseur de Chaîne ; Main de la Liberté.

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, CANIS REX

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Code Chevaleresque, Marcheur Super-lourd

Sans-fief Légendaire : Une fois par tour, vous pouvez cibler cette figurine avec un Stratagème pour OPC, et vous pouvez le faire même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à la même phase.

Le Briseur de Chaîne : À chaque attaque de cette figurine, un jet de touche non modifié réussi de 5+ cause une Touche Critique.

ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

SIRE HEKHTUR

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

Utilisez ce côté de la carte seulement après que votre figurine de Canis Rex figurine a été détruite.



Autrefois prisonnier des Iron Warriors, Sire Hekhtur résista à la torture et parvint à s'échapper uniquement grâce à la foi, la détermination et l'honneur. Désormais, il sillonne la galaxie en libérant les citoyens impériaux asservis par les forces de l'Archi-ennemi.

ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet d'Hekhtur [PISTOLET]	12"	1	2+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

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

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sir Hekhtur – HÉROS ÉPIQUE

Sire Hekhtur est équipé de : pistolet d'Hekhtur ;
arme de corps à corps.

APTITUDES

BASE : Agent Solitaire

UTILISATION DE SIRE HEKHTUR

Quand votre figurine de Canis Rex est détruite, Sire Hekhtur est traité comme une figurine débarquant d'un **TRANSPORT** détruit – placez-le à 3" de votre figurine de Canis Rex avant de retirer celle-ci. Sire Hekhtur utilise alors le profil, l'équipement, les aptitudes et les mots-clés de ce côté-ci de la carte, mais ne peut pas être choisi comme cible du moindre de vos Stratagèmes, mis à part les Stratagèmes de Base. Votre unité de Canis Rex n'est pas considérée comme étant détruite avant que Sire Hekhtur ne soit détruit également.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, SIRE HEKHTUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS IMPÉRIAUX