

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 sauve.

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).

ABATTRE LE TYRAN

- **Aptitude de Serment** : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1.
- **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, ces deux figurines [c.-à-d. celle qui vient d'utiliser son aptitude de Lige et la figurine **ARMIGÈRE** que vous venez de choisir] sont affectées 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 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.





CHEVALIERS IMPÉRIAUX – LANCE NOBLE

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.

2PC

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.



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.

1PC

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.



PIEDS DE TONNERRE

LANCE NOBLE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

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

1PC

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].



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.



1PC

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, 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.



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.

1PC



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.

1PC



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	Mélée	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 fuseur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Armigères Hastaires

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

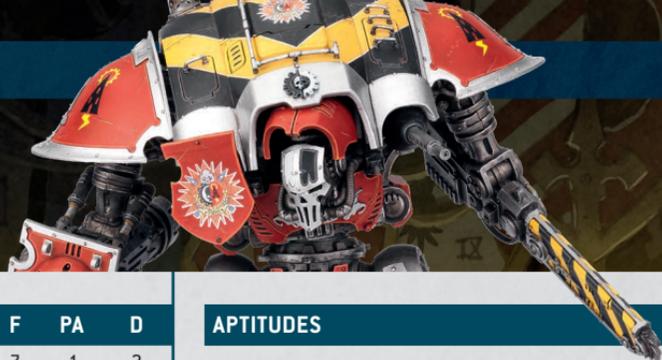
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, IMPERIUM, ARMIGÈRES, HASTAIRES



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

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.

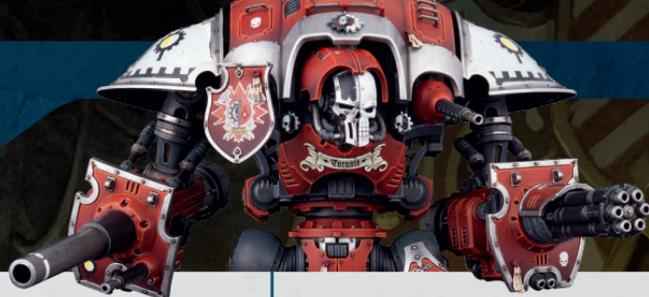
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER VIGILANT



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 *

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

5+

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.

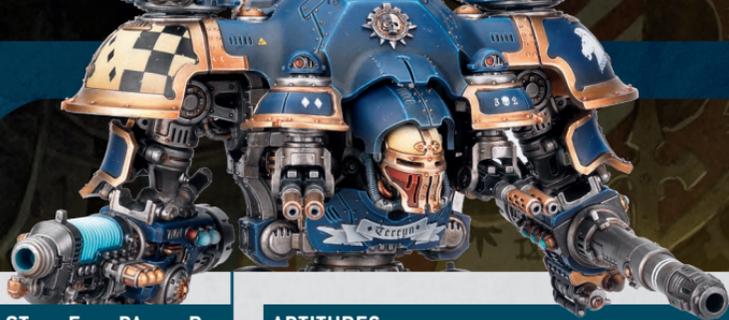
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, QUESTORIS, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHEVALIER PRÉCEPTEUR



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



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX

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.

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

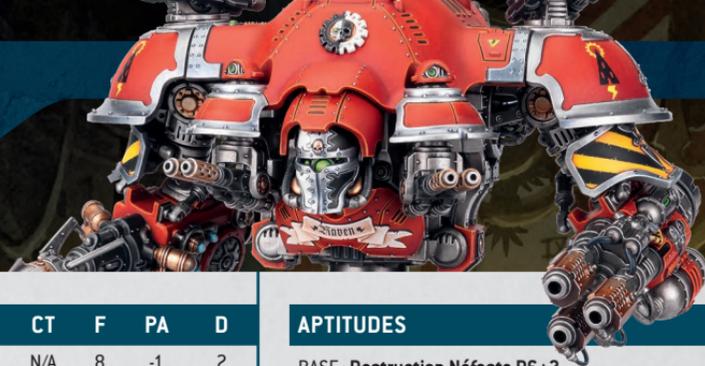
24

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 [ANTI-TITANESQUE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	72"	1	3+	12	-6	D6+1
Harpon Thundercoil [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	1	2+	24	-6	12
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

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Pistolet d'Hekhtur [PISTOLET]	12"	1	2+	5	-1	2
-------------------------------	-----	---	----	---	----	---

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

CHEVALIERS DU CHAOS

RÈGLES D'ARMÉE

Quand les Chevaliers du Chaos marchent, le ciel devient étrangement sombre, et l'effroyable warp sourde sur le champ de bataille. Personne n'est immunisé à son contact ténébreux, car ceux qu'il ne paralyse pas de peur et de désespoir sont affligés d'hallucinations avant de sombrer dans la démence.

MESSAGERS DE L'EFFROI

Si votre Faction d'Armée est **CHEVALIERS DU CHAOS**, chaque figurine de votre armée avec cette aptitude gagne un bonus en fonction des aptitudes d'Effroi actives pour votre armée (voir ci-dessous). Une fois qu'une aptitude d'Effroi est active pour votre armée, elle s'applique jusqu'à la fin de la bataille.

À PARTIR DU  **1^{ER}** ROUND DE BATAILLE

À partir du premier round de bataille, l'aptitude Désespoir est active pour votre armée :

DÉSÉSPOIR (AURA)

Tant qu'une unité ennemie est à 12" de cette figurine, à chaque test d'Ébranlement ou de Commandement pour cette unité ennemie, soustrayez 1 au test.

À PARTIR DU  **3^E** ROUND DE BATAILLE

À partir du troisième round de bataille, l'aptitude Ruine et Ténèbres est active pour votre armée :

RUINE ET TÉNÈBRES

- À chaque attaque de cette figurine, si la cible est Ébranlée, ajoutez 1 au jet de Blessure.
- À chaque attaque qui cible cette figurine, si l'unité de la figurine attaquante est Ébranlée, soustrayez 1 au jet de Touche.

MARCHEUR SUPER-LOUD

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.

AFFRELAMES

Les Affrelames écumant souvent la galaxie en se frayant un sillage de destruction aux côtés des autres forces du Chaos sans jamais se plier à la volonté de quiconque outre la leur.

Si toutes les figurines de votre armée ont le mot-clé **CHAOS**, vous pouvez inclure soit 1 figurine **CHEVALIER DU CHAOS TITANESQUE** soit jusqu'à 3 figurines **DOGUE** 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 DU CHAOS – LANCE TRAITORIS

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **CHEVALIERS DU CHAOS**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Lance Traitoris.

FORGÉ DANS LA TERREUR (AURA)

Les Chevaliers du Chaos servent l'ombre et la terreur ; où qu'ils marchent, le ciel s'obscurcit et la peur et la démenche se répandent.

À l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement adverse, si une unité ennemie en dessous de son Effectif Initial est à 12" d'une figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée, cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement. Au regard de cette aptitude, si une unité a un Effectif Initial de 1, elle est considérée comme étant en dessous de son Effectif Initial tant qu'elle a perdu au moins 1 PV.

Note des Concepteurs : *Ceci signifie que toutes les unités ennemies à portée de cette aptitude d'Aura qui ont perdu au moins 1 figurine doivent faire un test d'Ébranlement à la phase de Commandement de votre adversaire, pas seulement celles qui sont En Dessous de leur Demi-effectif.*



CHEVALIERS DU CHAOS – LANCE TRAITORIS

OPTIMISATIONS

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

SEIGNEUR DE L'EFFROI

Ce Chevalier tyrannique est l'incarnation du pouvoir de l'effroi, et instille la peur auprès de ses séides autant que chez l'ennemi, ce qui lui assure leur obéissance indéfectible.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** seulement. Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement du porteur ; cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

AURA DE TERREUR

Des vrilles d'énergie warp frétilent autour de cet imposant Chevalier et caressent l'esprit des ennemis qui se tiennent trop près de lui pour les faire sombrer dans un état de terreur abjecte. Où que ce Chevalier marche, cette aura de terreur s'insinue et corrompt son environnement au-delà de toute rémission possible.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** 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, ce pion est considéré comme étant Souillé et reste sous votre contrôle même s'il n'y a pas de figurine à portée de lui, sauf si votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour. De plus, tant qu'un pion d'objectif est Souillé et sous votre contrôle, et que l'aptitude d'Effroi Désespoir est active pour votre armée, ce pion d'objectif a l'aptitude d'Effroi Désespoir comme s'il était une figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée [soustrayez donc 1 aux tests d'Ébranlement et de Commandement pour les unités ennemies à 12" de lui].

LA MARQUE DU TRAÎTRE

Les faits atroces et l'héraldique ensanglantée de ce Chevalier du Chaos sont réputés dans toute la galaxie, et tous savent qu'y être confronté revient à faire face à une mort douloureuse. Chaque icône évoque la trahison et les actes de félonie commis par le pilote, et dans l'esprit de ceux qui les regardent s'imprime une peur surnaturelle.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** seulement. L'aptitude d'Effroi Ruine et Ténèbres est active pour le porteur à partir du premier round de bataille plutôt qu'à partir du troisième.

PANOPLIE DES CHEVALIERS MAUDITS

Portée dans une cassette sans signe distinctif par un ordre d'Idolâtres silencieux, cette collection de fanions tachés, de charmes attachés à des chaînes et de restes de plaques blindées représente les derniers vestiges de l'armure Chevalier Carnivus Grymm. On raconte que parer une armure Chevalier avec ces charmes transmet la résistance légendaire de cette machine maudite. On murmure également que ce faire attire l'attention de la malédiction qui causa la perte de Carnivus Grymm.

Figurine **CHEVALIERS DU CHAOS** seulement. À chaque attaque contre le porteur, soustrayez 1 à la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.





STRATAGÈMES

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



MOLOSSES EFFROYABLES

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les pilotes de Dogues encerclent leur victime terrifiée avant d'attaquer en masse.

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

CIBLE : Au moins 2 unités **DOGUE** de votre armée et 1 unité ennemie qui est une cible éligible pour chacune de vos unités **DOGUE** choisies.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les unités **DOGUE** choisies peuvent seulement cibler cette unité ennemie, mais toutes les armes dont sont équipées ces figurines **DOGUE** gagnent l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, si cette unité ennemie est Ébranlée, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une de vos figurines **DOGUE** choisies contre cette unité ennemie, un jet de Touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

1PC



MÉPRIS DES FAIBLES

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Chevaliers du Chaos refusent de se rendre tant que l'ennemi n'est pas vaincu, et ignorent ceux qui succombent à la peur.

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

CIBLE : 1 unité **CHEVALIERS DU CHAOS** 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, votre figurine a l'aptitude Insensible à la Douleur 6+, et l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ contre les attaques faites par des figurines Ébranlées.



PTERROMBRES

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Poussant des gris perçants, les entités démoniaques s'abattent dans un tourbillon d'ailes en lambeaux pour faire voler en éclat les âmes des ennemis que la peur étreint même un seul instant. Ces rapaces métaphysiques lacèrent l'âme de leurs victimes et, tandis qu'ils se repaissent, canalisent cette force vitale pour réparer les dégâts infligés au Chevalier dans lequel ils nichent, ou pour en soigner le pilote.

QUAND : À n'importe quelle phase, juste après qu'une unité ennemie a raté un test d'Ébranlement.

CIBLE : 1 unité **CHEVALIERS DU CHAOS** de votre armée qui est à 12" de cette unité ennemie.

EFFET : Jetez six D6. Pour chaque 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle et la figurine cible de ce Stratagème récupère jusqu'à 1 PV perdu.

1PC



STRATAGÈMES

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



UNE LONGUE LAISSE

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Dogues des maisonnées de l'infamie obéissent au doigt et à l'œil à leurs maîtres tyranniques, car ils ne connaissent que trop bien le prix de la désobéissance ou du manque de loyauté.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : 1 figurine **TURPIDE** de votre armée et jusqu'à 3 figurines **DOGUE** de votre armée.

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ces figurines **DOGUE** comptent comme étant à portée de toutes les aptitudes d'Aura qu'a cette figurine **TURPIDE**.

1PC



REMPART DIABOLIQUE

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Le sang ectoplasmique bouillonne dans des conduites luisantes tandis que le Chevalier du Chaos alimente ses boucliers en énergie.

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

CIBLE : 1 unité **CHEVALIERS DU CHAOS** 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 DU CHAOS** a une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques de tir.

1PC



CHEVALIERS DE L'OMBRE

LANCE TRAITORIS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Tels des fantômes, certains Chevaliers du Chaos peuvent se déplacer à travers les murs sans entrave.

QUAND : À votre phase de Mouvement ou à votre phase de Charge.

CIBLE : Jusqu'à 2 figurines **DOGUE** de votre armée ou 1 figurine **CHEVALIERS DU CHAOS TITANESQUE** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines choisies peuvent se déplacer horizontalement à travers les figurines et les éléments de terrain comme s'ils n'étaient pas là.

1PC



DOGUE EXÉCUTEUR

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuseur Souffle du Démon [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Autocanon Dogue	48"	4	3+	9	-1	3

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Messagers de l'Effroi**

Exécuteur : À chaque attaque de cette figurine ciblant une unité 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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE *

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

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, EXÉCUTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE EXÉCUTEUR

Tueurs aussi froids que méthodiques, les Nobles Déchus aux commandes de Dogues Exécuteurs emploient des canons à cadence de tir élevée pour maximiser le nombre de leurs victimes. Ils éviscèrent des masses d'ennemis et soumettent les machines de guerre adverses, poussés à être toujours plus meurtriers que leurs pairs.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 fuseur Souffle du Démon.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Exécuteur

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ;
2 autocanons Dogue ; pieds blindés.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, EXÉCUTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE RABATTEUR

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon rotatif Avenger	24"	12	3+	6	-1	1
Lance Souffle du Démon [FUSION 4]	24"	2	3+	12	-4	D6
Multi-lanceur Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	3+	5	0	1
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	10	-3	3
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	8	3+	8	-2	1
Griffe massacreuse	Mêlée	4	3+	12	-3	D6+2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, PERSONNAGE, CHAOS, DOGUE, RABATTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Messagers de l'Effroi

Rabatteur : À chaque attaque de cette figurine ciblant une unité ennemie, s'il n'y a aucune autre unité de l'armée adverse à 6" de cette cible, ajoutez 1 au 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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

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

DOGUE RABATTEUR

Seules les âmes les mieux trempées de la basse noblesse ont la force mentale pour piloter un Rabatteur. Telles des prédateurs alpha, ils mènent souvent les autres Dogues lors d'attaques planifiées, harcelant les flancs adverses, massacrant les renforts et traquant les menaces. Ils lâchent des salves à distance, ou frappent de leurs griffes au cœur des combats.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon rotatif Avenger de cette figurine peut être remplacé par 1 lance Souffle du Démon.
- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 multi-lanceur Havoc.
- La griffe massacreuse de cette figurine peut être remplacée par 1 serre-tronçonneuse Reaper.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Rabatteur

Cette figurine est équipée de : canon rotatif Avenger ; mitrailleuse Diabolus ; griffe massacreuse.

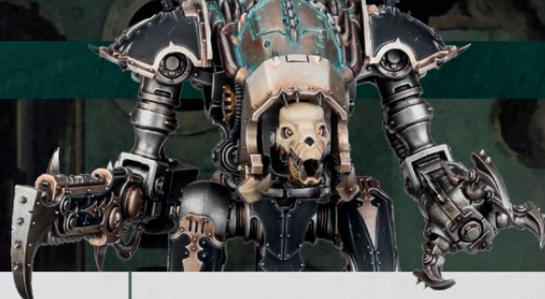
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, PERSONNAGE, CHAOS, DOGUE, RABATTEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE KARNIVORE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	10	3+	12	7+	8



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Multi-lanceur Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	6	2+	10	-3	3
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – balayage	Mêlée	12	2+	8	-2	1
Griffe massacreuse	Mêlée	6	2+	12	-3	D6+2

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, KARNIVORE

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Messagers de l'Effroi**

Karnivore : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour cette figurine.

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+

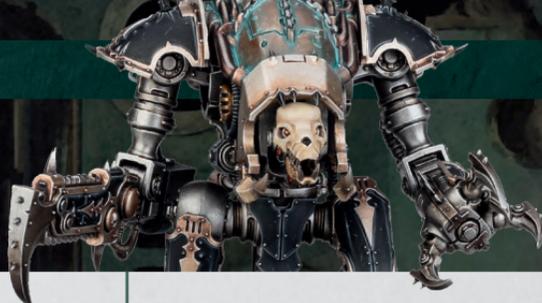
* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE KARNIVORE

Agressifs et sanguinaires, les Karnivores rejettent les armes de tir du châssis Dogue. Ils se délectent de semer la confusion et le désespoir, en cherchant le frisson viscéral que seul le massacre au corps à corps peut procurer. Ainsi, la plupart de leurs pilotes s'abandonnent dans l'adoration sans réserve d'un seul des Dieux du Chaos.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 multi-lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Karnivore

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ; serre-tronçonneuse Reaper ; griffe massacreuse.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, KARNIVORE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE BRIGAND

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon rotatif Avenger	24"	12	2+	6	-1	1
Lance Souffle du Démon [FUSION 4]	24"	2	2+	12	-4	D6
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	2+	5	0	1
Multi-lanceur Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	2+	5	0	1

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

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Messagers de l'Effroi**

Brigand : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant l'unité ennemie éligible la plus proche, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

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, CHAOS, DOGUE, BRIGAND



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE BRIGAND

Chez les Brigands et les Nobles Déchus qui les pilotent, l'attrait pour le tir fatal fait qu'ils dédaignent l'anarchie des assauts rapprochés. Certains vont jusqu'à conclure des pactes pour s'obliger à tuer de puissants ennemis avec élégance, éliminant toute vie d'une zone de guerre avec un mépris total.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 multi-lanceur Havoc.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Brigand

Cette figurine est équipée de : canon rotatif Avenger ; lance Souffle du Démon ; mitrailleuse Diabolus ; pieds blindés.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, BRIGAND



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE CHASSEUR

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuseur Souffle du Démon [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Lance Souffle du Démon [FUSION 4]	24"	2	3+	12	-4	D6
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Serre-tronçonneuse Reaper – frappe	Mêlée	4	3+	10	-3	3
➤ Serre-tronçonneuse 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, CHAOS, DOGUE, CHASSEUR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Messagers de l'Effroi

Chasseur : À chaque attaque de cette figurine contre une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Blessure de 1 et relancez tout jet de Dégâts de 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 *

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

5+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

DOGUE CHASSEUR

Tels des limiers flairant une proie, les Chasseurs poursuivent souvent des adversaires imposants pour les abattre. Leurs lances Souffle du Démon sont capables de faire fondre les blindages les plus épais tandis que leurs serres-tronçonneuses servent à fouailler les entrailles, pour déchiqeter les organes internes aussi bien que les équipages.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La mitrailleuse Diabolus de cette figurine peut être remplacée par 1 fuseur Souffle du Démon.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogue Chasseur

Cette figurine est équipée de : lance Souffle du Démon ; mitrailleuse Diabolus ; serre-tronçonneuse Reaper.

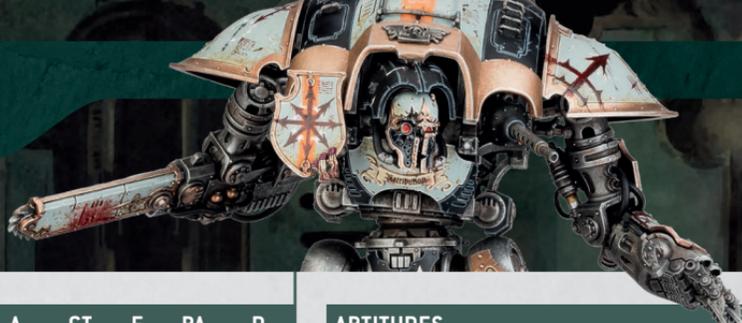
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, LIGNE, CHAOS, DOGUE, CHASSEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER PILLARD

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuseur Souffle du Démon [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Canon thermique Souffle du Démon [DÉFLAGRATION, FUSION 6]	24"	2D3	3+	12	-4	D6
Obusier Pillard [DÉFLAGRATION, TIR RAPIDE D6+3]	72"	D6+3	3+	10	-1	3
Canon gatling Pillard	36"	18	3+	6	-2	2
Nacelle de missiles Havoc [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6+1	3+	5	0	1
Lance-sombreflammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Nacelle de roquettes Lanceruine	48"	3	3+	8	-2	D6
Autocanons Enfer [ANTI-VOL 2+, JUMELÉ]	48"	3	3+	7	-1	2

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
Pieds titanesques	Mêlée	4	3+	8	-1	2
Griffe Foudrewarp – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
Griffe Foudrewarp – 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, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PILLARD

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd**

Effroyable Domination (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 9" de cette figurine, à chaque test d'Ébranlement de cette figurine **DOGUE**, ajoutez 1 à ce test.

Haine Bouillonnante : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer ou combattre, vous pouvez relancer 1 jet de Touche ou vous pouvez relancer 1 jet de Blessure en résolvant ces attaques.

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 *

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

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS



CHEVALIER PILLARD

Les Chevaliers Pillards incarnent tout ce que signifie être un Chevalier du Chaos. Leurs Nobles Déchus répudient l'honneur et bouillonnent de haine. Ils peuvent être équipés d'un éventail d'armes puissantes en accord avec le caractère du pilote, et déchainent à volonté leur exécution, de loin ou en mêlée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fuseur Souffle du Démon de cette figurine peut être remplacé par 1 mitrailleuse Diabolus.
- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 canon thermique Souffle du Démon
 - 1 canon gatling Pillard et 1 lance-sombreflammes lourd
 - 1 obusier Pillard et 1 mitrailleuse Diabolus
- La griffe Foudrewarp de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 canon thermique Souffle du Démon
 - 1 canon gatling Pillard et 1 lance-sombreflammes lourd
 - 1 obusier Pillard et 1 mitrailleuse Diabolus
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
 - 1 nacelle de missiles Havoc
 - 1 nacelle de roquettes Lanceruine
 - 1 autocanons Enfer

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Pillard

Cette figurine est équipée de : fuseur Souffle du Démon ; tronçonneuse Reaper ; pieds titanesques ; griffe Foudrewarp.

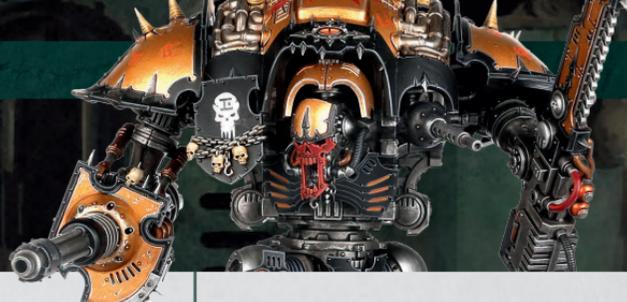
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PILLARD



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER PROFANATEUR

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Destructeur laser Profanateur	72"	3	2+	18	-4	D6+3
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	2+	5	0	1

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
▶ Griffes Foudrewarp – frappe	Mêlée	4	3+	20	-3	8
▶ Griffes Foudrewarp – 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, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PROFANATEUR



APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd**

Cruauté Obsessionnelle : À chaque attaque de tir de cette figurine contre une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, cette attaque a l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Tyrannique (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 9" de cette figurine, à chaque attaque de tir de cette figurine **DOGUE**, relancez tout jet de Touche de 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 DU CHAOS

CHEVALIER PROFANATEUR

Les Chevaliers Profanateurs n'épargnent aucune chose vivante lorsqu'ils attaquent. Ils possèdent un redoutable armement de courte à moyenne portée afin de rivaliser avec les machines de guerre et bêtes monstrueuses ennemies, ou d'annihiler les hordes de menu fretin. Ils sont en outre tyranniques envers les Dogues qui progressent à leurs côtés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La tronçonneuse Reaper de cette figurine peut être remplacée par 1 griffe Foudrewarp.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Profanateur

Cette figurine est équipée de : destructeur laser Profanateur ; mitrailleuse Diabolus ; tronçonneuse Reaper.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER PROFANATEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER SACCAGEUR

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



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
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
▶ Griffes Foudrewarp – frappe	Mêlée	6	2+	20	-3	8
▶ Griffes Foudrewarp – 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, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER SACCAGEUR



APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd

Soif de Sang : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ses armes de mêlée ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1]. De plus, une fois par bataille, cette figurine est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

Carnage Frénétique (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 9" de cette figurine, à chaque attaque de mêlée de cette figurine **DOGUE**, relancez tout jet de Touche de 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 *

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

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER SACCAGEUR

Les Chevaliers Saccageurs foncent à la bataille dans des hurlements métalliques déments. Ils n'ont aucune discipline ni aucune retenue, et se ruent dans les combats les plus intenses d'une zone de guerre avec une férocité insensée. Par des balayages de leurs monstrueuses tronçonneuses Reaper et griffes Foudrewarp, ils luttent à la façon de démons frénétiques et non comme des machines.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Saccageur

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ; tronçonneuse Reaper ; griffe Foudrewarp.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER SACCAGEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER ABOMINABLE

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



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mitrailleuse Diabolus [TIR RAPIDE 3]	36"	3	3+	5	0	1
Crémateur volkrite [BLESSURES DÉVASTATRICES]	30"	9	3+	12	0	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Affremasse [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	8	-1	2
Électro-fléau [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	9	3+	10	-2	3

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd

Vortex de Terreur (Psychique) : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 12" de cette figurine. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

Tempêtes Warp (Psychique) : À la fin de votre phase de Mouvement, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 9" de cette figurine : sur 3+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

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 : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PSYKER, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER ABOMINABLE



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER ABOMINABLE

Considérés comme particulièrement bénis par les Dieux Sombres, les Chevaliers Abominables sont imprégnés d'énergie warp. Ils déchainent cette puissance en ondes mortelles, corrompant et mutant tout à proximité, et incinérant les ennemis éloignés par des décharges d'énergie volkite. En mêlée, ils frappent à coups d'appendices modelés par le warp, en broyant tout ce qui n'a pas été corrompu.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Abominable

Cette figurine est équipée de : mitrailleuse Diabolus ; crérateur volkite ; affremasse ; électro-fléau.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, TURPIDE, PSYKER, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER ABOMINABLE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER TYRAN

M

8"

E

13

SV

2+

PV

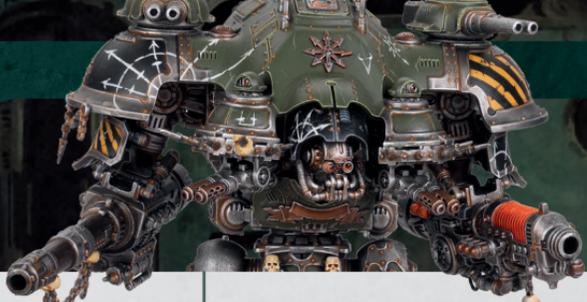
24

CD

6+

CO

10



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance Volcano-sulfure [DÉFLAGRATION]	60"	D3	3+	20	-5	D6+8
Canon Sombreflammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	18"	3D6	N/A	8	-1	2
▶ Décimateur Ectoplasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D6+3	3+	8	-2	2
▶ Décimateur Ectoplasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+3	3+	9	-3	3
Lance-missile Foudregheist [ANTI-TITANESQUE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	72"	1	3+	12	-6	D6+1
Fuseur Souffle du Démon jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	12"	1	3+	9	-4	D6
Canon Profanateur jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D6	3+	6	0	1
Harpon Chocwarp [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	1	2+	24	-6	12

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, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER TYRAN

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6+2**

FACTION : **Messagers de l'Effroi, Marcheur Super-lourd**

Égide Infernale (Aura) : Tant qu'une figurine **DOGUE** amie est à 6" de cette figurine, cette figurine **DOGUE** a le **Bénéfice** du Couvert.

Bastion de Corruption : Les unités ennemies placées sur le champ de bataille en tant que Renforts ne peuvent pas être placées à 12" de cette figurine.

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+

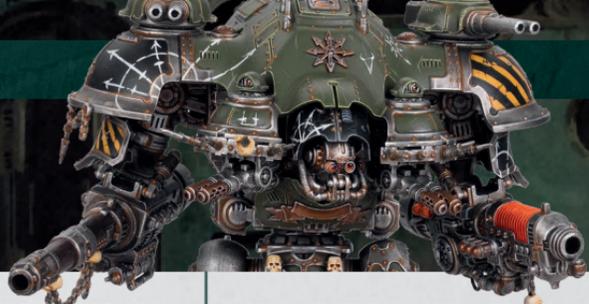
* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.



MOTS-CLÉS DE FACTION : CHEVALIERS DU CHAOS

CHEVALIER TYRAN

Si colossaux qu'ils dominent les autres Chevaliers du Chaos, les Chevaliers Tyrans sont des bastions de corruption. Ils manient l'armement le plus lourd accessible aux maisons déchues. Leurs pilotes se délectent de déchaîner le potentiel de ces armes, en ignorant les attaques ennemies avec un mépris total.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lance Volcano-sulfure et le décimateur Ectoplasma de cette figurine peuvent être remplacés par 1 canon Sombreflammes et 1 harpon Chocwarp.
- Les 2 lance-missiles Foudregheist et le canon Profanateur jumelé de cette figurine peuvent être remplacés par 1 lance-missiles Foudregheist et 2 canons Profanateur jumelés.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Tyrant

Cette figurine est équipée de : lance Volcano-sulfure ; décimateur Ectoplasma ; 2 lance-missiles Foudregheist ; 2 fuseurs Souffle du Démon jumelés ; canon Profanateur jumelé ; pieds titanesques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, TITANESQUE, IMPOSANT, PERSONNAGE, CHAOS, CHEVALIER TYRAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
CHEVALIERS DU CHAOS