



SOLDATS DE L'IMPERIUM

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Astra Militarum. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **<RÉGIMENT>**. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<RÉGIMENT>

La plupart des unités de l'Astra Militarum sont issues d'un régiment. Certaines fiches techniques précisent de quel régiment est issue l'unité (ex : Sergeant Harker a le mot-clé **CATACHAN**, donc il est issu du Régiment Catachan), mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé **<RÉGIMENT>**. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quel régiment l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<RÉGIMENT>** sur la fiche technique de l'unité par le nom du régiment de votre choix. Les unités avec le mot-clé **MILITARUM TEMPESTUS** le traitent comme leur mot-clé **<RÉGIMENT>** à tous égards,

mais le mot-clé **MILITARUM TEMPESTUS** ne peut pas être utilisé pour remplacer le mot-clé **<RÉGIMENT>** sur n'importe quelle autre fiche technique.

Par exemple, si vous voulez inclure une Command Squad à votre armée, et que vous décidez qu'elle provient de Vostroya, son mot-clé de Faction **<RÉGIMENT>** devient **VOSTROYAN** et son aptitude Étandard Régimentaire dirait : "Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités **VOSTROYAN** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **VOSTROYAN** amies avec un Étandard Régimentaire."

LISTE D'ARMES DE TOURELLE

Cette liste donne les profils d'armes pour les fiches techniques du Knight Commander Pask, de Tank Commander et de Leman Russ Battle Tank.

LISTE D'ARMES DE TOURELLE

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Demolisher	Lourde	24"	2	6+	6+	Destructeur
Canon Nova Eradicator	Lourde	36"	2	5+	9+	-
Canon à Plasma Executioner	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Autocanon Exterminator	Lourde	48"	2	6+	8+	-
Canon Gatling Punisher	Lourde	24"	6	7+	10+	-
Obusier Vanquisher	Lourde	72"	1	10+	4+	-

LORD CASTELLAN CREED



Lord Castellan Creed est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes Personnelles. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lord Castellan Creed	6"	3+	3+	1	1	7	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes Personnelles	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Génie Tactique: Si cette unité est un Maître de Guerre, et se trouve sur le champ de bataille au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

Officier: Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, OFFICIER, LORD CASTELLAN CREED

COLOUR SERGEANT KELL

**5**

Colour Sergeant Kell est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Colour Sergeant Kell	6"	3+	3+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

APTITUDES

Les Couleurs du 8^e Cadian: Vous pouvez relancer les tests de Moral effectués pour les unités CADIAN amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Protecteur Attitré: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LORD CASTELLAN CREED** amie à 6" ou moins de cette unité; retirez jusqu'à D3 pions Explosion de ce **LORD CASTELLAN CREED** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, COLOUR SERGEANT KELL

COLONEL “IRON HAND” STRAKEN



5



Colonel “Iron Hand” Straken est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bras Bionique. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Colonel “Iron Hand” Straken	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bras Bionique	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Courage et Nerfs d'Acier: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités d'**INFANTERIE CATACHAN** amies lorsqu'elles effectuent des actions de Combat en étant à 6" ou moins de cette unité.

Officier: Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OFFICIER, COLONEL “IRON HAND” STRAKEN

SERGEANT HARKER

**3**

Sergeant Harker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Payback; Croc de Catachan. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

Sergeant Harker	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	6"	3+	3+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Payback	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Croc de Catachan	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN
MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, SERGEANT HARKER

SLY MARBO

**4**

Sly Marbo est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Lame Empoisonnée. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sly Marbo	6"	2+	2+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lame Empoisonnée	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Infiltrateurs

Expert en Démolition: Une fois par bataille, après que cette unité a effectué une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie. Placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

Solitaire: Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, SLY MARBO

COMPANY COMMANDER



Un Company Commander est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes d'Officier.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Company Commander	6"	3+	3+	1	1	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes d'Officier	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

APTITUDES

Officier: Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, OFFICIER, COMPANY COMMANDER

PLATOON COMMANDER

**2**

Un Platoon Commander est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes d'Officier.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Platoon Commander	6"	3+	3+	1	1	5	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes d'Officier	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

APTITUDES

Officier: Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OFFICIER, PLATOON COMMANDER

KNIGHT COMMANDER PASK



13



Knight Commander Pask est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Obusier; Bolter Lourd; Chenilles Broyeuses. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Knight Commander Pask	10"	6+	2+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P _{Ap}	P _{Ac}	APTITUDES
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Broyeuses	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Obusier, cette unité peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Tourelle* (**Rang de Puissance +1** par Canon Demolisher ou Canon Gatling Punisher).
- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**): 2 Bolters Lourds; 2 Lance-flammes Lourds; 2 Multi-fuseurs; 2 Canons à Plasma.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): 1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Chevalier Commandeur: Si une unité **LEMAN RUSS CADIAN** amie commence une action de Mouvement à 6" ou moins de cette unité, l'unité amie peut recevoir l'ordre d'avancer à plein gaz; ajoutez 4" à la caractéristique de Mouvement de l'unité lorsqu'elle effectue cette Action de Mouvement. Une unité ne peut aller à plein gaz qu'une fois par tour.

Avance Implacable: Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Atttaques de son Obusier, Canon Demolisher, Canon Nova Eradicator, Canon à Plasma Executioner, Autocanon Exterminator, Canon Gatling Punisher ou Obusier Vanquisher pour cette action.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIAN

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, LEMAN RUSS, OFFICIER, TANK COMMANDER, KNIGHT COMMANDER PASK

TANK COMMANDER



12



Un Tank Commander est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Obusier ; Bolter Lourd ; Chenilles Broyeuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tank Commander	10"	6+	3+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Broyeuses	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Obusier, cette unité peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Tourelle* (**Rang de Puissance +1** par Canon Demolisher ou Canon Gatling Punisher).
- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**): 2 Bolters Lourds; 2 Lance-flammes Lourds; 2 Multi-fuseurs; 2 Canons à Plasma.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): 1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Commandant de Char: Si une unité **LEMAN RUSS <RÉGIMENT>** amie commence une action de Mouvement à 6" ou moins de cette unité, l'unité amie peut recevoir l'ordre d'avancer à plein gaz; ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de l'unité lorsqu'elle effectue cette Action de Mouvement. Une unité ne peut aller à plein gaz qu'une fois par tour.

Avance Implacable: Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Atttaques de son Obusier, Canon Demolisher, Canon Nova Eradicator, Canon à Plasma Executioner, Autocanon Exterminator, Canon Gatling Punisher ou Obusier Vanquisher pour cette action.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, LEMAN RUSS, OFFICIER, TANK COMMANDER

TEMPESTOR PRIME



Un Tempestor Prime est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes d'Officier.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tempestor Prime	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes d'Officier	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Officier: Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OFFICIER, TEMPESTOR PRIME

COMMISSAR YARRICK



5



Commissar Yarrick est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pince Énergétik. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Commissar Yarrick	6"	2+	2+	1	1	7	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pince Énergétik	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

APTITUDES

Aura de Discipline: Les unités **Astra Militarum** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Héros de la Ruche Hades: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **Astra Militarum** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité, vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques des unités **Astra Militarum** amies qui ciblent des unités **Orks**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, COMMISSAR, COMMISSAR YARRICK

LORD COMMISSAR



Un Lord Commissar est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Commissaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lord Commissar	6"	2+	2+	1	1	7	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Commissaire	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

APTITUDES

Aura de Discipline: Les unités **Astra Militarum** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, COMMISSAR, LORD COMMISSAR

PRIMARIS PSYKER

**2**

Un Primaris Psyker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Psyker	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P _{Ap}	P _{Ac}	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

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

ASTROPATH

**1**

Un Astropath est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Sceptre Telepathica.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Astropath	6"	5+	6+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P _{Ap}	P _{Ac}	APTITUDES
Sceptre Telepathica	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

APTITUDES

Divination Astrale: Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, choisissez 1 unité **LÉGÈRE ASTRA MILITARUM** amie à 3" ou moins d'elle. Jusqu'à la fin du tour, l'unité choisie ne subit pas de pénalité pour ses attaques d'armes de tir ciblant des unités masquées.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, ASTROPATH

WYRDVANE PSYKERS

**1**

Les Wyrdvane Psykers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 2) ou 9 figurines (Rang de Puissance 3). Elle est équipée de : Armes de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wyrdvane Psykers (3 figurines)	6"	5+	4+	1	1	5	10+
Wyrdvane Psykers (6 figurines)	6"	5+	4+	2	2	5	10+
Wyrdvane Psykers (9 figurines)	6"	5+	4+	3	3	5	10+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Chœur Mental: Lorsque cette unité est choisie pour manifester un pouvoir psychique avec une valeur de portée, ajoutez à cette valeur, en pouces, le nombre de figurines de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, WYRDVANE PSYKERS

MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

**3**

Une Militarum Tempestus Command Squad est une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Fusils Radiant Laser; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Militarum Tempestus Command Squad (4 figurines)	6"	4+	3+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusils Radiant Laser	Armes Légères	18"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Étendard de Peloton (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Étendard de Peloton, elle gagne l'aptitude suivante : **Étendard de Peloton**.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Étendard de Peloton : Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités **MILITARUM TEMPESTUS** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **MILITARUM TEMPESTUS** amies avec un Étendard de Peloton.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

**3**

Les Militarum Tempestus Scions sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 5). Elle est équipée de: Fusils Radiant Laser; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Militarum Tempestus Scions (5 figurines)	6"	4+	3+	1	1	5	8+
Militarum Tempestus Scions (10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusils Radiant Laser	Armes Légères	18"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

**5**

Colonel Schaeffer's Last Chancers est une unité comprenant 12 figurines. Elle est équipée de : Fusils Laser; Lance-missiles; Bolter Lourd; Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

Colonel Schaeffer's Last Chancers (12 figurines)	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	6"	3+	3+	2	2	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P _{Ap}	P _{Ac}	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Fusils Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Coups Bas: Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

C'est Notre Affaire: Cette unité n'est jamais Hors Commandement : on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, 13^e LÉGION PÉNALE

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

TECH-PRIEST ENGINSEER



Un Tech-Priest Enginseer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Hache de l'Omnimessie & Servobras.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tech-Priest Enginseer	6"	4+	4+	1	1	6	5+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Hache de l'Omnimessie & Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	7+	-	

APTITUDES

Maître des Machines : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE ASTRA MILITARUM** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **VÉHICULE**. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, TECH-PRIEST, ENGINSEER

SERVITORS

**2**

Les Servitors sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Servobras.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Servitors	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants (Rang de Puissance +1 par arme) : 1 Bolter Lourd ; 1 Multi-fuseur ; 1 Canon à Plasma.

APTITUDES

Blocage Mental: Les caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de cette unité sont de 4+ tant qu'elle est à 6" ou moins d'au moins une unité **TECH-PRIEST ASTRA MILITARUM** amie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SERVITORS

MINISTORUM PRIEST

**3**

Un Ministorum Priest est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ministorum Priest	6"	4+	4+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Hymnes de Guerre: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités d'**INFANTERIE – ADEPTUS MINISTORUM** et **ASTRA MILITARUM** – amies quand elles effectuent des actions de Combat en étant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

FACTION MOTS-CLÉS: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MINISTORUM PRIEST

CRUSADERS



1



Les Crusaders sont une unité comprenant 2 figurines. Elle peut comprendre 4 figurines (Rang de Puissance 2), 6 figurines (Rang de Puissance 3), 8 figurines (Rang de Puissance 4) ou 10 figurines (Rang de Puissance 5). Elle est équipée de : Épées Énergétiques de Crusader.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Crusaders (2 figurines)	6"	3+	4+	1	1	5	6+
Crusaders (4 figurines)	6"	3+	4+	2	2	5	6+
Crusaders (6 figurines)	6"	3+	4+	3	3	5	6+
Crusaders (8 figurines)	6"	3+	4+	4	4	5	6+
Crusaders (10 figurines)	6"	3+	4+	5	5	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Épées Énergétiques de Crusader	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Conclave Guerrier de l'Ecclésiarchie : Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient le moindre **MINISTORUM PRIESTS**.

FACTION MOTS-CLÉS : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, CONCLAVE GUERRIER DE L'ECCLÉSIARCHIE, CRUSADERS

OGRYNS

**5**

Les Ogryns sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 10) ou 9 figurines (Rang de Puissance 15). Elle est équipée de : Fusils Ripper ; Crosses de Fusils Ripper.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ogryns (3 figurines)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Ogryns (6 figurines)	6"	3+	4+	4	4	6	10+
Ogryns (9 figurines)	6"	3+	4+	6	6	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusils Ripper	Armes Légères	12"	Util.	6+	9+	-
Crosses de Fusils Ripper	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, OGRYNS

BULLGRYNS

**4**

Les Bullgryns sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 8) ou 9 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Boucliers de Bullgryn.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Bullgryns (3 figurines)	6"	3+	4+	2	2	6	6+
Bullgryns (6 figurines)	6"	3+	4+	4	4	6	6+
Bullgryns (9 figurines)	6"	3+	4+	6	6	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Gantelet Lance-grenades	Lourde	12"	1	7+	9+	-
Masse de Bullgryn	Mêlée	Mêlée	1	5+	6+	-
Boucliers de Bullgryn	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1 par Masse de Bullgryn) : 1 Masse de Bullgryn ; Gantelet Lance-grenades.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, OGRYN, BULLGRYNS

NORK DEDDOG

**4**

Nork Deddog est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fusil Ripper; Coup de Tête Fracassant. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Nork Deddog	6"	3+	4+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Fusil Ripper	Armes Légères	12"	1	9+	9+	-
Coup de Tête Fracassant	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Loyal jusqu'à la Mort: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE PERSONNAGE Astra Militarum** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et qui se trouve à 3" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion de l'unité **PERSONNAGE** en question et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OGRYN, NORK DEDDOG

RATLINGS

**2**

Les Ratlings sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 3). Elle est équipée de : Fusils de Sniper ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ratlings (5 figurines)	5"	5+	3+	1	1	4	10+
Ratlings (10 figurines)	5"	5+	3+	2	2	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	P _{Ap}	P _{Ac}	APTITUDES
Fusils de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	7+	9+	Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

APTITUDES

Infiltrateurs, Discréction

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILIA

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, RATLINGS

SPECIAL WEAPONS SQUAD

**2**

Une Special Weapons Squad est une unité comprenant 6 figurines. Elle est équipée de : Fusils Laser; Armes Spéciales; Armes de Corps à Corps.

Special Weapons Squad (6 figurines)	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	6"	4+	4+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusils Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Fusils de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	7+	9+	Sniper
Armes Spéciales	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Armes Spéciales, cette unité peut être équipée de Fusils de Sniper.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SPECIAL WEAPONS SQUAD

COMMAND SQUAD

**2**

Une Command Squad est une unité comprenant 4 figurines. Elle peut comprendre 1 figurine de Weapons Team au lieu de 2 autres figurines (**Rang de Puissance +1**). Elle est équipée de : Fusils Laser; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Command Squad (3/4 figurines)	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Mortier	Lourde	48"	1	8+	10+	Barrage
Fusils Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée		Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Lance-flammes Lourd (**Rang de Puissance +1**).
- Si cette unité comprend une figurine de Weapons Team, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Mortier.
- Cette unité peut avoir un Étendard Régimentaire (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Étendard Régimentaire, elle gagne l'aptitude suivante : **Étendard Régimentaire**.

APTITUDES

Étendard Régimentaire: Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités <RÉGIMENT> tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités <RÉGIMENT> amies avec un Étendard Régimentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, VETERANS, COMMAND SQUAD

MASTER OF ORDNANCE

**5**

Un Master of Ordnance est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Barrage d'Artillerie ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Master of Ordnance	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Barrage d'Artillerie	Lourde	100"	1	7+	7+	Barrage
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	12+	12+	-

APTITUDES

Maître en Balistique: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir avec l'aptitude Barrage des unités – **BASILISK**, **WYVERN** et **MANTICORE** – <RÉGIMENT> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, OFFICIER, MASTER OF ORDNANCE

COMMISSAR

**2**

Un Commissar est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Commissaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Commissar	6"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Commissaire	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

APTITUDES

Aura de Discipline: Les unités **Astra Militarum** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, COMMISSAR

OFFICER OF THE FLEET

**2**

Un Officer of the Fleet est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Officer of the Fleet	6"	4+	3+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	12+	12+	-

APTITUDES

Coordonnées de Tir: Quand vous choisissez le Détachement de cette unité pour exécuter son ordre, mais avant que la moindre unité de ce Détachement n'effectue d'action (à l'exclusion des actions gratuites) à cette phase, vous pouvez choisir 1 unité ennemie visible par cette unité. Jusqu'à la fin du tour, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir des unités **AERONAUTICA IMPERIALIS** amies contre l'unité ennemie choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, OFFICIER, OFFICER OF THE FLEET

INFANTRY SQUAD

**3**

Un **INFANTRY SQUAD** est une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 1 figurine de Weapons Team au lieu de 2 autres figurines (**Rang de Puissance +1**). Elle est équipée de : Fusils Laser; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Infantry Squad (9/10 figurines)	6"	4+	4+	2	2	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Mortier	Lourde	48"	1	8+	10+	Barrage
Fusils Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité comprend une figurine de Weapons Team, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Mortier.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, INFANTRY SQUAD

CONSCRIPTS

**3**

Les Conscripts sont une unité comprenant 20 figurines. Elle peut comprendre 30 figurines (Rang de Puissance 4). Elle est équipée de : Fusils Laser; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Conscripts (20 figurines)	6"	5+	5+	2	4	4	10+
Conscripts (30 figurines)	6"	5+	5+	3	6	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusils Laser	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CONSCRIPTS

VETERANS

**4**

Les Veterans sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 1 figurine de Weapons Team au lieu de 2 autres figurines (**Rang de Puissance +1**). Elle est équipée de : Équipement de Vétéran ; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Veterans (9/10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Mortier	Lourde	48"	1	8+	10+	Barrage
Équipement de Vétéran	Armes Légères	24"	Util.	8+	10+	Tir Rapide
Épées Tronçonneuses	Mêlée		x2	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Lance-flammes Lourd (**Rang de Puissance +1**).
- Si cette unité comprend une figurine de Weapons Team, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon ; 1 Bolter Lourd ; 1 Canon Laser ; 1 Lance-missiles ; 1 Mortier.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VETERANS

SCOUT SENTINEL



4



Les Scout Sentinel sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (Rang de Puissance 7) ou 3 figurines (Rang de Puissance 10). Elle est équipée de : Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Scout Sentinel (1 figurine)	9"	4+	4+	1	1	5	8+
Scout Sentinel (2 figurines)	9"	4+	4+	2	2	5	8+
Scout Sentinel (3 figurines)	9"	4+	4+	3	3	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-laser.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, SCOUT SENTINEL

ARMoured SENTINEL



3



Les Armoured Sentinel sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (Rang de Puissance 6) ou 3 figurines (Rang de Puissance 9). Elle est équipée de : Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Armoured Sentinel (1 figurine)	8"	4+	4+	1	1	5	6+
Armoured Sentinel (2 figurines)	8"	4+	4+	2	2	5	6+
Armoured Sentinel (3 figurines)	8"	4+	4+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	12+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon ; 1 Lance-flammes Lourd ; 1 Canon Laser ; 1 Lance-missiles ; 1 Multi-laser ; 1 Canon à Plasma.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, ARMOURED SENTINEL

HELLHOUND



6



Un Hellhound est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Inferno; Bolter Lourd; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hellhound	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Inferno	Lourde	16"	1	5+	8+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lance-flammes Lourd; 1 Multi-fuseur.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1): 1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Escadron de Chars: Chaque case Attaque Rapide d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Attaque Rapide doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, HELLHOUND

BANE WOLF



6



Un Bane Wolf est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Chimique ; Bolter Lourd ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Bane Wolf	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Chimique	Lourde	8"	1	4+	12+	Brasier
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-flammes Lourd ; 1 Multi-fuseur.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1) : 1 Mitrailleuse ; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Escadron de Chars : Chaque case Attaque Rapide d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Attaque Rapide doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTON : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, HELLHOUND, BANE WOLF

DEVIL DOG



6



Un Devil Dog est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon à Fusion ; Bolter Lourd ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Devil Dog	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleur	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon à Fusion	Lourde	24"	2	10+	4+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-flammes Lourd ; 1 Multi-fuseur.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1) : 1 Mitrailleur ; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Escadron de Chars : Chaque case Attaque Rapide d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Attaque Rapide doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTON : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, HELLHOUND, DEVIL DOG

HYDRA



7



Un Hydra est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Autocanon Quadritube Hydra; Bolter Lourd; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hydra	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleur	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Autocanon Quadritube Hydra	Lourde	72"	2	8+	6+	Anti-aérien
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1):
1 Mitrailleur; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Escadron de Chars: Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, HYDRA

WYVERN



7



Un Wyvern est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Mortier Quadritube Stormshard Wyvern; Bolter Lourd; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wyvern	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Mortier Quadritube Stormshard Wyvern	Lourde	48"	4	7+	9+	Barrage
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1):
1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Escadron de Chars: Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, WYVERN

BASILISK



7



Un Basilisk est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Earthshaker; Bolter Lourd; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Basilisk	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Earthshaker	Lourde	240"	1	6+	5+	Barrage
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1):
1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Escadron de Chars : Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, BASILISK

MANTICORE



8



Un Manticore est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 4 Roquettes Storm Eagle ; Bolter Lourd ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Manticore	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Roquette Storm Eagle	Lourde	120"	2	4+	6+	Barrage, Usage Unique
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) :
1 Mitrailleuse ; 1 Bolter Storm.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, MANTICORE

DEATHSTRIKE



9



Un Deathstrike est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Missile Deathstrike ; Bolter Lourd ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deathstrike	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Missile Deathstrike	Lourde	200"	-	-	-	L'Heure est Proche, Missile, Usage Unique
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Mitrailleuse ; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

L'Heure est Proche: Le Missile Deathstrike n'est pas tiré normalement. Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle n'a pas déjà tiré son Missile Deathstrike, jetez un D6 et ajoutez le numéro du tour. Si le résultat est 5 ou plus, cette unité peut tirer avec son Missile Deathstrike (par exemple, lors du second tour, un jet de 3 ou plus sera nécessaire à cette unité pour tirer avec son Missile Deathstrike).

Missile: Quand cette unité tire avec son Missile Deathstrike, ne faites pas de jet de touche pour l'attaque. À la place, choisissez 1 point du champ de bataille à 200" ou moins de cette unité et placez 1 pion (comme une pièce de monnaie) sur ce point. À la fin de la phase d'Action, jetez 1 D12 pour chaque unité à 6" ou moins de ce point ; sur 3 à 5, placez 2 pions Explosion à côté de l'unité concernée par le jet, sur 6 à 9 placez 4 pions Explosion à côté de l'unité concernée par le jet, et sur 10+ placez six pions Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DEATHSTRIKE

LEMAN RUSS BATTLE TANK



10



Un Leman Russ Battle Tank est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Obusier ; Bolter Lourd ; Chenilles Broyeuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Leman Russ Battle Tank	10"	6+	4+	1	2	5	6+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Obusier	Lourde	72"	1	6+	6+	-	
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-	
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier	
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-	
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-	
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-	
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge	
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide	
Chenilles Broyeuses	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Obusier, cette unité peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Tourelle* (**Rang de Puissance +1** par Canon Demolisher ou Canon Gatling Punisher).
- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lance-flammes Lourd; 1 Canon Laser.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**): 2 Bolters Lourds; 2 Lance-flammes Lourds; 2 Multi-fuseurs; 2 Canons à Plasma.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): 1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

APTITUDES

Escadron de Chars: Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

Avance Implacable: Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Atttaques de ses Obusiers, Canons Demolisher, Canons Nova Eradicator, Canons à Plasma Executioner, Autocanons Exterminator, Canons Gatling Punisher et Obusiers Vanquisher pour cette action.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, LEMAN RUSS, LEMAN RUSS BATTLE TANK

HEAVY WEAPONS SQUAD

**3**

Une Heavy Weapons Squad est une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

Heavy Weapons Squad (3 figurines)	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	6"	4+	4+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Mortier	Lourde	48"	1	8+	10+	Barrage
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Autocanon ; 1 Bolter Lourd ; 1 Canon Laser ; 1 Lance-missiles ; 1 Mortier.

APTITUDES

Équipes d'Armes : Pour déterminer les figurines qu'une unité peut transporter, les figurines de cette unité sont des figurines de Weapons Team.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, HEAVY WEAPONS SQUAD

BANEHAMMER

**26**

Un Banehammer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Tremor; Bolter Lourd Jumelé; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Banehammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes Anti-personnel Banehammer	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Canon Tremor	Lourde	60"	6	4+	6+	Secousse
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Chenilles d'Adamantium	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Banehammer (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (**Rang de Puissance +2**) ou 4 (**Rang de Puissance +4**) des choix suivants : 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

APTITUDES

Découvert

Secousse: Si un jet de touche pour une attaque de cette arme contre une unité sans le mot-clé **VOL** réussit, réduisez de moitié la caractéristique de Mouvement de l'unité touchée jusqu'à la fin du tour.

Pont de Tir: Une seule unité maximum peut utiliser l'aptitude Découvert de cette unité à chaque tour – l'unité en question ne doit pas comprendre plus de 10 figurines pour cela.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 25 figurines d'**INFANTERIE ASTRA MILITARUM** amies. Chaque figurine de Weapons Team occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine d'**OGRYN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, TRANSPORT, BANEHAMMER

BANESWORD

**26**

Un Banesword est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Quake; Bolter Lourd Jumelé; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Banesword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes Anti-personnel Banesword	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Canon Quake	Lourde	140"	4	7+	3+	Destructeur
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Chenilles d'Adamantium	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Banesword (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (**Rang de Puissance +2**) ou 4 (**Rang de Puissance +4**) des choix suivants: 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, BANESWORD

BANEBLADE

**28**

Un Baneblade est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Autocanon ; Canon Baneblade ; Canon Demolisher ; Bolter Lourd Jumelé ; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Baneblade	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Armes Anti-personnel Baneblade	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Baneblade	Lourde	72"	4	5+	5+	-
Canon Demolisher	Lourde	24"	2	6+	6+	Destructeur
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Chenilles d'Adamantium	Mêlée		Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Baneblade (Rang de Puissance +1).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (Rang de Puissance +2) ou 4 (Rang de Puissance +4) des choix suivants : 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé ; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, BANEBLADE

DOOMHAMMER

**25**

Un Doomhammer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Magma; Bolter Lourd Jumelé; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Doomhammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes Anti-personnel Doomhammer	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Canon Magma	Lourde	60"	3	7+	3+	Destructeur
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Chenilles d'Adamantium	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Doomhammer (Rang de Puissance +1).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (Rang de Puissance +2) ou 4 (Rang de Puissance +4) des choix suivants: 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

APTITUDES

Découvert

Pont de Tir : Une seule unité maximum peut utiliser l'aptitude Découvert de cette unité à chaque tour – l'unité en question ne doit pas comprendre plus de 10 figurines pour cela.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 25 figurines d'**INFANTERIE ASTRA MILITARUM** amies. Chaque figurine de Weapons Team occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine d'**OGRYN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS : SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, TRANSPORT, DOOMHAMMER



Un Hellhammer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Autocanon; Canon Hellhammer; Canon Demolisher; Bolter Lourd Jumelé; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hellhammer	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Canon Demolisher	Lourde	24"	2	6+	6+	Destructeur
Armes Anti-personnel Hellhammer	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon Hellhammer	Lourde	36"	6	4+	5+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Chenilles d'Adamantium	Mêlée		Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Hellhammer (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (**Rang de Puissance +2**) ou 4 (**Rang de Puissance +4**) des choix suivants: 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, HELLHAMMER

SHADOWSWORD



Un Shadowsword est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Volcano ; Bolter Lourd Jumelé ; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Shadowsword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-	
Armes Anti-personnel Shadowsword	Lourde	36"	1	8+	10+	-	
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-	
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier	
Canon Volcano	Lourde	72"	4	7+	3+	Destructeur	
Chenilles d'Adamantium	Mêlée		Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Shadowsword (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (**Rang de Puissance +2**) ou 4 (**Rang de Puissance +4**) des choix suivants : 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé ; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS : SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, SHADOWSWORD

STORMLORD

**26**

Un Stormlord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Méga-bolter Vulcan; Bolter Lourd Jumelé; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormlord	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Armes Anti-personnel Stormlord	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Méga-bolter Vulcan	Lourde	60"	8	4+	9+	-
Chenilles d'Adamantium	Mêlée		Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Stormlord (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (**Rang de Puissance +2**) ou 4 (**Rang de Puissance +4**) des choix suivants : 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

APTITUDES

Découvert

Vaste Pont de Tir: 2 unités maximum peuvent utiliser l'aptitude Découvert de cette unité à chaque tour – les unités en question ne doivent pas comprendre plus de 20 figurines au total pour cela.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 40 figurines d'**INFANTERIE ASTRA MILITARUM** amies. Chaque figurine de Weapons Team occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine d'**OGRYN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, TRANSPORT, STORMLORD

STORMSWORD

**26**

Un Stormsword est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon de Siège Stormsword ; Bolter Lourd Jumelé ; Chenilles d'Adamantium.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormsword	10"	5+	4+	2	5	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Armes Anti-personnel Stormsword	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Canon de Siège Stormsword	Lourde	36"	6	3+	7+	Arme de Siège
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier
Chenilles d'Adamantium	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée d'Armes Anti-personnel Stormsword (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 2 (**Rang de Puissance +2**) ou 4 (**Rang de Puissance +4**) des choix suivants : 1 Canon Laser et 1 Bolter Lourd Jumelé ; 1 Canon Laser et 1 Lance-flammes Lourd Jumelé.

APTITUDES

Arme de Siège : Cette arme ne subit pas de pénalité pour tirer sur des cibles masquées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS : SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, STORMSWORD

CHIMERA



7



Un Chimera est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Lourd; 2 Bordées de Fusils Laser; Multi-laser; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Chimera	12"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Bordée de Fusils Laser	Armes Légères	24"	1	8+	10+	Tir Rapide
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 1 Multi-laser, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Bolter Lourd; 1 Lance-flammes Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1): 1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'**INFANTERIE ASTRA MILITARUM** amies. Chaque figurine de Weapons Team occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine d'**OGRYN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, CHIMERA

TAUROX

**4**

Un Taurox est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Autocanons; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Taurox	14"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1):
1 Mitrailleuse; 1 Bolter Storm.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE ASTRA MILITARUM** amies. Chaque figurine de Weapons Team occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine d'**OGRYN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TAUROX

VALKYRIE



8



Un Valkyrie est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Missiles Hellstrike; Multi-laser; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Valkyrie	20"-45"	6+	4+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAt	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Missiles Hellstrike	Lourde	72"	1	6+	6+	-
Multi-laser	Lourde	36"	1	6+	10+	-
Lance-Roquettes Multiples	Lourde	36"	1	7+	8+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Multi-laser, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser.
- Au lieu de Missiles Hellstrike, cette unité peut être équipée de 2 Lance-roquettes multiples.
- Cette unité peut également être équipée de 2 Bolters Lourds (Rang de Puissance +2).

APTITUDES

Supersonique

Escadron de Véhicules : Chaque case Aéronefs d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Aéronefs doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

Vol Stationnaire : Au début de la phase d'Action, vous pouvez déclarer que cette unité effectue un vol stationnaire. Dans ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement devient 20" mais elle perd l'aptitude Supersonique.

Saut en Grav-chute : Des unités peuvent débarquer de cette unité pendant son Action de Mouvement. Les unités qui débarquent de cette manière doivent être placées à plus de 9" de toute unité ennemie.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'**INFANTERIE ASTRA MILITARUM** amies. Chaque figurine de Weapons Team occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine d'**OGRYN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, AÉRODYNÉ, VALKYRIE

TAUROX PRIME

**8**

Un Taurox Prime est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Obusier Taurox ; 2 Fusils Radiant à Salve ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Taurox Prime	14"	6+	3+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanon	Lourde	48"	1	8+	8+	-
Mitrailleuse	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Fusil Radiant à Salve	Lourde	24"	1	7+	9+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Obusier Taurox	Lourde	48"	2	6+	6+	-
Canon Gatling Taurox	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Lance-missiles Taurox	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Obusier Taurox, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon Gatling Taurox ; 1 Lance-missiles Taurox.
- Au lieu de 2 Fusils Radiant à Salve, cette unité peut être équipée de 2 Autocanons.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Mitrailleuse ; 1 Bolter Storm.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE – MILITARUM TEMPESTUS** ou **OFFICIO PREFECTUS** – amies.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TAUXO PRIME

COMMISSAR SEVERINA RAINÉ



4



La Commissar Severina Raine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Équitaille. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Commissar Severina Raine	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Équitaille	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Aura de Discipline: Les unités **Astra Militarum** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Diriger en Première Ligne: Vous réussissez automatiquement les tests de Moral pour les unités **Astra Militarum** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité et que cette unité est à 1" ou moins d'une unité ennemie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, COMMISSAR, SEVERINA RAINÉ

ROUGH RIDERS

**2**

Les Rough Riders sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance **6**). Elle est équipée de : Pistolets Laser ; Armes de Corps à Corps ; Lances de Chasse.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rough Riders (5 figurines)	10"	4+	4+	1	1	5	10+
Rough Riders (10 figurines)	10"	4+	4+	2	2	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pistolets Laser	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-
Lances de Chasse	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, ROUGH RIDERS